

FFORUM

AUTOMNE 1993

N°30

a b c d e f g h

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

Blanc joue et gagne

EDITO...

Chers amis, bonjour !

*Comme on n'est jamais si bien servi que par soi-même, j'ai le plaisir de vous annoncer que j'ai gagné le **Grand Prix d'Europe 1993**. C'est la première fois qu'un Français remporte ce titre. Les joueurs français n'ont donc plus aucun complexe à avoir : ils peuvent désormais tout gagner !*

*Par ailleurs, le cycle de qualification pour le **championnat du monde 1993** s'est enfin achevé. Une fois de plus, on n'a eu besoin ni de tournoi de départage entre les préqualifiés, ni de tournoi des prétendants, puisque le système, tel un habile magicien, a sorti exactement trois joueurs de son chapeau. En effet, Emmanuel Caspard avait déjà gagné deux tournois préqualificatifs avant l'été (Cannes et Bordeaux), et il a été rejoint par Dominique Penloup (préqualificatifs de Paris et de Villeneuve d'Ascq) et Philippe Juhem (championnat de France 92 et finale du Grand Prix de France 93). Pour ma part, je n'en ai gagné qu'un, même s'il s'agit du championnat du monde 92. Cette année encore, le championnat du monde apparaît très ouvert et puisque je n'aurai pas l'occasion de défendre mon titre, ni aucun de mes prédécesseurs, il y aura encore un nouveau champion du monde. Alors, pourquoi pas un Français ? La France peut se permettre d'avoir un champion du monde et un champion d'Europe qui soient deux personnes différentes !*

Le championnat de France 1993 suivra de près le championnat du monde: la finale réunira 32 joueurs à Yzeure, près de Moulins dans l'Allier, les samedi 4 et dimanche 5 décembre. Les frais de transport (mais pas d'hébergement) des finalistes de leur domicile à Moulins seront pris en charge par la fédération : le billet SNCF seconde classe sera remboursé intégralement à ceux qui en feront la demande (mais pas les suppléments ni les réservations).

Comme l'an dernier, le droit d'inscription aux sélections du championnat de France est fixé à 30F pour les non adhérents (toujours gratuit pour les bienheureux adhérents) et devra être impérativement perçu car il servira à rembourser une partie des frais de transport.

Les sélections du championnat de France auront lieu du 16 octobre au 21 novembre. Toutes les personnes (donc pas les ordinateurs) de nationalité française peuvent y participer, ainsi que les étrangers résidant en France depuis au moins 12 mois. Toutefois, les huit joueurs suivants, qualifiés d'office pour la finale, ne peuvent jouer dans les sélections: Philippe Juhem (champion en titre), Emmanuel Caspard et Dominique Penloup (les autres qualifiés pour le mondial), Paul Ralle, Marc Tastet, Stéphane Nicolet, Emmanuel Lazard et Fabrice di Meglio, (on complète à 8 en prenant dans l'ordre du classement publié dans ce numéro les joueurs français que l'on n'a pas déjà nommés et qui ont un classement officiel).

Le nombre de qualifiés par sélection sera proportionnel au nombre de participants, mais toute sélection ayant 6 joueurs ou plus aura au moins un qualifié. Si un joueur qualifié ne peut venir à la finale, il sera remplacé par le suivant de sa sélection, et ainsi de suite. Toutefois, pour être sélectionné pour la finale, un joueur devra avoir marqué au moins 2 points sur 5. Rajoutons que le vainqueur d'une sélection comptant au moins six participants ne pourra pas jouer dans une autre sélection.

Comme d'habitude, il est indispensable que vous vous inscriviez afin que l'on puisse prévoir le nombre de jeux et de pendules pour chaque sélection. Pour s'inscrire, il y a deux moyens: écrire à la FFO ou téléphoner à la FFO. Dans tous les cas, laissez vos nom, prénom, adresse et numéro de téléphone ainsi que le nom de la (ou des) ville(s) où vous voulez participer (liste des villes dans l'agenda).

Pour ce qui est de ce numéro de Fforum, la série des articles d'initiation continue avec cette fois un article consacré à un point de tactique qui peut jouer un rôle décisif dans une partie. Si le numéro précédent était un peu pauvre en diagrammes de parties, celui-ci est particulièrement riche, alors je ne vous retiens pas plus longtemps.

A bientôt,

Marc Tastet

SOMMAIRE

3

Ont participé à ce numéro:

Bruno de la BOISSERIE

Graham BRIGHTWELL

Emmanuel CASPARD

Frédéric CLAIR

Alexandre CORDY

Joel FEINSTEIN

Aubrey de GREY

Emmanuel LAZARD

Michèle LÉRY

Stéphane NICOLET

Dominique PENLOUP

Marc TASTET

Ben de WOLF

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 (Coucou !)	2
SOMMAIRE (Guide)	3
MAGAZINE (Cela s'est passé comme ça !)	4
OTHELLO 6x6 (Plus facile !)	9
INITIATION : LES TEMPS (Tactique !)	10
ANCIENS NUMEROS ! (Pour les nouveaux)	13
PARTIES COMMENTEES (Bordeaux)	14
COURRIER DES LECTEURS (Nombreux)	18
PARTIES SUPPLEMENTAIRES (Cadeaux)	19
GRAND PRIX DE FRANCE (Toujours plus)	20
GRAND PRIX D'EUROPE (Un Français !)	21
OUVERTURE ROSE (Fin ?)	22
LES ECHOS D'OTHELLO (Ecco)	25
CLASSEMENT (Allô, Manu ?)	26
SOLITAIRE (cf aussi page 1)	27
AGENDA (Dates des joutes)	28
CLUBS ET RESPONSABLES LOCAUX	29
ADHESION (Pour les copains)	30

MAGAZINE

TOURNOI INTERNATIONAL DE BRUXELLES

par Marc TASTET

Pour sa troisième édition, le tournoi de Bruxelles a battu un record de participation, mais malheureusement dans le mauvais sens ! En effet, seulement 12 joueurs se sont alignés dans les starting-blocks, le 31 juillet pour prendre le départ de cette course. Pourtant, Bruxelles est facile d'accès, que l'on vienne de France, d'Angleterre ou d'ailleurs. De fait, la participation étrangère était honnête, mais ce sont les joueurs belges qui ne se sont pas déplacés ! On a même cru un moment qu'il n'y aurait aucun joueur belge, puisque Serge Alard, arbitre du tournoi, n'était pas très enthousiaste pour jouer. Heureusement, Alain Daix est arrivé le samedi matin et a donc été le seul joueur belge du tournoi ! Il semble que nos amis belges passent par une phase de démotivation. Souhaitons qu'ils se reprennent vite. Qui étaient donc les autres ?

Trois Américains (vivant en Europe), David Shaman, Greg Johnson et Leslie Cagley, trois Anglais, Imre Leader, Aubrey de Grey et Ian Turner, cinq Français, Bintsa Andriani, Dominique Béтин, Sophie Collay, Dominique Penloup (DoP pour les intimes) et moi-même. On avait espéré la participation d'Alison Turner et d'Adelade Carpenter ce qui aurait fait un excellent pourcentage de joueuses, mais toutes deux ont finalement renoncé à jouer le samedi matin. Douze joueurs est le nombre idéal pour un toutes-roudes puisqu'il faut exactement onze rondes, donc pas de discussion sur le système à adopter.

Les quatre premiers de l'an dernier, à savoir, dans l'ordre, DoP, David, Imre et moi, étaient de nouveau présents, et portaient favoris pour former une nouvelle fois le quatuor de tête. Imre fit même remarquer qu'il y aurait un mini-tournoi entre ces quatre joueurs à l'intérieur du grand

tournoi, sous-entendant, un peu à la légère, comme on le verra, que ces quatre-là allaient gagner toutes leurs parties à l'extérieur de ce mini-tournoi.

Je m'empressais de le faire mentir en perdant 34 à 30 face à Alain Daix dès la deuxième ronde. J'avais choisi une ouverture que, malheureusement pour moi, Serge Alard avait déjà jouée plusieurs fois à Alain, ce qui avait conduit ce dernier à l'étudier sérieusement. Sans doute satisfait de sa "perf", Alain allait perdre toutes ses autres parties !

Au bout de trois rondes Imre, David et Greg avaient 3/3, ce dernier ayant évité jusque-là les grosses pointures. En effet, dans un toutes-roudes, les appariements sont fixés à l'avance et ne dépendent pas du fait que l'on gagne ou perde ses parties.

Les défaites des quatre favoris face aux autres joueurs allaient se continuer puisque Bintsa déchaîné battait successivement David et moi, tandis que Sophie battait Dominique (lequel commençait à regretter d'avoir insisté pour qu'elle vienne).

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

Shaman 20-44 Andriani

A la fin de la première journée, David et Imre étaient en tête avec 6 sur 7, ayant déjà pris une bonne option sur la finale, puisque Bintsa suivait avec 4,5 seulement, DoP et moi ayant 4. En plus de ce qui a déjà été dit, j'avais perdu contre Imre, lequel s'était fait écraser 55 à 9 par DoP,

lui-même terrassé par David 53 à 11.

Pour le repas du soir, nous retournions au même restaurant chinois que l'an passé, bien que ce ne soit pas vraiment typiquement belge ! On gardera les moules-frites pour une autre fois...

Le dimanche matin, je battais d'abord Aubrey qui m'avait pourtant sorti son ouverture favorite, puis je rencontrai Ian Turner qui jouait très bien l'ouverture et le milieu de partie, si bien que je ne voyais pas comment j'allais pouvoir m'en tirer. Mais la peur de gagner lui faisait commettre une impressionnante série de mauvais coups puisque ses coups 48, 50, 52, 54 et 56 étaient tous mauvais ! Je l'emportais finalement 37-27 mais j'avais eu très chaud.

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

Tastet 37-27 Turner

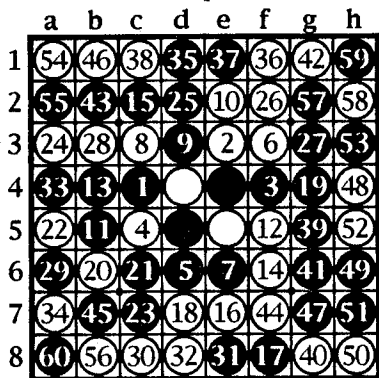
A deux rondes de la fin, Imre et David étaient toujours en tête avec 8 sur 9 et une finale Leader-Shaman paraissait de plus en plus probable.

David avait toutefois la perspective d'une fin de tournoi très difficile puisqu'il lui restait à jouer contre Imre et moi.

Voici ma partie contre David, afin que soit respectée la tradition qui veut que depuis un certain temps, il y ait toujours au moins une partie entre David et moi dans chaque numéro de Fforum.

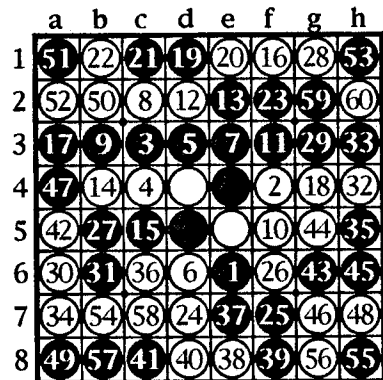
Pendant ce temps, Ian Turner battait Leader 33-31. Imre perdait ainsi lui aussi une partie contre

quelqu'un qui ne faisait pas partie de la "bande des quatre".



Shaman 19-45 Tastet

Du coup, tout était relancé avant la dernière ronde. DoP et moi n'avions plus qu'un point de retard sur Imre et David, qui devaient s'affronter. Si nous gagnions notre dernière partie, nous serions donc au départage avec le perdant de ce match. Un rapide calcul me montra qu'il me suffisait, dans le pire des cas, de faire 41 pions contre Dominique Bétin à la dernière ronde pour aller en finale. Sauf si les deux premiers faisaient nulle, ce qui assurait à chacun d'eux sa place en finale ! Or justement, David nous avait montré la partie qu'ils avaient jouée le week-end précédent au tournoi de Doncaster, en Angleterre, partie que David avait gagnée 33 à 31 mais où la suite parfaite à partir du coup 40 donnait la nulle. Comme ils avaient les mêmes couleurs, ils ont rejoué la même ouverture, mais David a changé au coup 24. Il n'a d'ailleurs pas été récompensé de sa sportivité car il a perdu la partie.



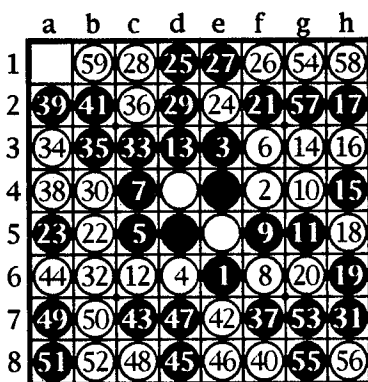
Leader 41-23 Shaman

Comme j'avais fait 55 pions contre Dominique Bétin, j'étais donc en finale avec Imre. DoP perdait la dernière partie 33 à 31 contre Aubrey mais cela ne

changeait rien pour lui car même une victoire 64 à 0 ne lui aurait pas donné un départage suffisant pour aller en finale.

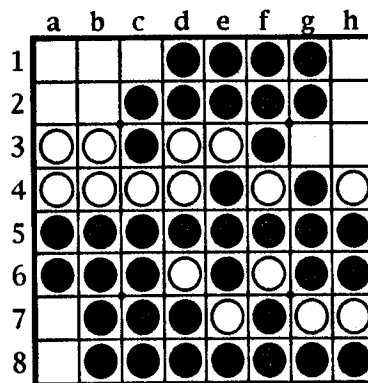
Imre faisait remarquer que même si les choses ne s'étaient pas passées exactement comme il l'avait prévu, le mini-tournoi à quatre avait quand même joué un rôle intéressant, puisque les deux finalistes étaient les deux à avoir gagné deux parties sur trois dans ce mini-tournoi.

Pour la première partie de la finale, je jouais une Greenberg, ouverture que je n'avais pas encore pu essayer contre Imre, mais il en sortait vainqueur.



Tastet 27-37 Leader

Dans la deuxième partie, je sacrifiai un coin au coup 30 pour avoir le contrôle, mais ne parvenais pas à tuer. Toutefois, Imre, très mal au temps, me laissait la possibilité de gagner au coup 50. Je laissai malheureusement passer ma chance. Saurez-vous faire mieux que moi ? Voici la position.



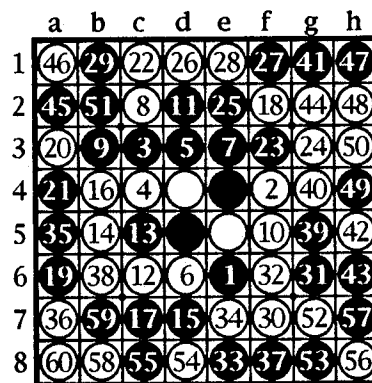
Après 49.g2

C'est d'ailleurs un solitaire, mais le nombre de lignes est trop grand pour pouvoir le mettre dans Fforum. Vous avez un petit avantage sur moi, vous savez

qu'il y a un coup gagnant ! En fait, il y en a un seul, qui gagne 33 à 31, et Noir a trois défenses possibles ! Je vous laisse trois mois pour chercher...

Pendant ce temps, Dominique avait gagné 35 à 29 la première partie du match pour la troisième place mais David avait remporté la seconde 45 à 19. Dominique attendait qu'Imre et moi soyons prêts à commencer la troisième partie quand je lui ai fait réaliser que notre match était fini et qu'il pouvait commencer quand il le voulait !

La belle était serrée et, alors que David réfléchissait à quelques coups de la fin, je voyais une suite où Dominique gagnait 33 à 31. Mais comme David mettait du temps avant de jouer, j'ai pu compter une autre suite qui faisait nulle. Evidemment, David ne l'a pas laissé passer et a remporté le match pour la troisième place grâce à un meilleur total de pions sur les deux premières parties.



Penloup 32-32 Shaman

Imre a donc remporté son deuxième manneken-pis, tandis que David et moi nous régaliions de pralines, les fameux chocolats belges.

Classement final :

- 1. I. Leader 9/11 (+2)
- 2. M. Tastet 8 (+0)
- 3. D. Shaman 8 (+1,5)
- 4. D. Penloup 7 (+1,5)
- 5. B. Andriani 6,5
- 6. S. Collay 6
- L. Cagley 6
- 8. I. Turner 5,5
- 9. G. Johnson 4
- A. de Grey 4
- 11. D. Bétin 1
- A. Daix 1

TOURNOI INTERNATIONAL DE PARIS

par Emmanuel Caspard

Ils étaient presque tous venus, dans la superbe salle des fêtes de la mairie du 13ème arrondissement, participer au 10ème Tournoi International de Paris et fêter par la même occasion le 10ème anniversaire de notre chère FFO.

Je vous laisse le soin de consulter le classement final pour vous faire une idée du plateau : il me suffira de dire qu'il y avait, entre autres, pas moins de 3 champions du monde et 2 vice-champions du monde pour vous faire regretter de ne pas être venus. Les grands absents du jour furent principalement les joueurs russes et italiens, Brian Rose, Didier Piau, Jean-François Puget et, last but not least, Imre Leader, retenu au dernier moment, et dont la gentillesse et le talent nous ont manqué.

Par contre, on eut l'heureuse surprise de revoir jouer Bernard Daunas, qui se devait d'être présent en une telle occasion, et qui se comporta de bonne façon ; la grande sensation sans laquelle un grand tournoi perdrait tout son piment, fut par ailleurs créée par Fabrice di Meglio qui, pour son retour à la compétition, s'offrit le luxe d'être en tête du tournoi jusqu'à la sixième ronde, me battant au passage, avant de défaire David Shaman, de faire nulle contre Graham Brightwell et de ne perdre sa première partie que contre Takeshi Murakami, futur vainqueur du tournoi.

D'autre part, on notera une des plus fortes participations féminines enregistrées dans un tournoi, ce dont on ne se plaindra pas.

Parmi les images qui resteront de cet événement, signalons le concours de pronostics organisé par la délégation japonaise ; le blitz d'anthologie joué par Sophie Collay et Alexandre Cordy, premiers ex aequo de ce concours, afin de les départager ; le titre de Champion d'Europe de Marc Tastet, qui est le premier français à le remporter ; la remise des coupes et autres prix, qui grâce à nos amis japonais s'est transformée en simulacre sympathique de cérémonie des Césars ; sans oublier la belle victoire de Takeshi, qui parvient enfin à battre Graham dans un match au meilleur des trois

parties. Enfin, il me reste à saluer la parfaite organisation et l'arbitrage impeccable de notre Manu "Chief referee" Lazard préféré, qui avait même prévu un stock de stylos-bille pour les inévitables distraits.

Et comme le plus important, dans un tournoi, ce sont tout de même les parties, en voici une sélection, pour la bonne bouche.

Classement final :

1.	T. Murakami	(J)	10
2.	G. Brightwell	(GB)	8.5
3.	M. Takizawa	(J)	8
	K. Feldborg	(DK)	8
5.	P. Ralle	(F)	7.5
	D. Penloup	(F)	7.5
7.	D. Shaman	(USA)	7
	E. Caspard	(F)	7
	N. Berner	(S)	7
	J. Feinstein	(GB)	7
	H. Kitajima	(J)	7
12.	F. di Meglio	(F)	6.5
	G. Plowman	(GB)	6.5
	E. Cali	(F)	6.5
	F. Coulon	(F)	6.5
16.	E. Jensen	(DK)	6
	M. Tastet	(F)	6
	P. Juhem	(F)	6
	S. Nicolet	(F)	6
	K. Horiuchi	(J)	6
	H. Vallund	(DK)	6
22.	S. Collay	(F)	5.5
	A. Cordy	(F)	5.5
	K. Takeda	(J)	5.5
	B. Andriani	(F)	5.5
	Y. Liang	(F)	5.5
	B. Daunas	(F)	5.5
28.	S. Andriani	(F)	5
	G. Johnson	(USA)	5
	T. Vallund	(DK)	5
	I. Barrass	(GB)	5
	A. Daix	(B)	5
	A. Le Saout	(F)	5
34.	S. Alard	(B)	4.5
	H. Takeda	(J)	4.5
36.	I. Syrén	(S)	4
	S. Waser	(CH)	4
	B. de la Bois.	(F)	4
	F. Robin	(F)	4
	J. Persson	(S)	4
	A. Bourrachot	(F)	4
42.	L. Cagley	(USA)	3.5
	M. Selby	(GB)	3.5
44.	H. Imoto	(J)	3
	H. de la Rous.	(F)	3
46.	D. Bétin	(F)	2
47.	E. Guillen	(F)	1

Finale 1

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

Murakami 36-28 Brightwell

Finale 2

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

Brightwell 34-30 Murakami

Finale 3

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

Brightwell 15-49 Murakami

Match 3/4 - 1

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

Feldborg 31-33 Takizawa

Match 3/4 - 2

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

Takizawa 40-24 Feldborg

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

Takizawa 26-38 Brightwell

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

Shaman 22-42 Brightwell

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

Takizawa 27-37 Murakami

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

Takizawa 32-32 Caspard

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

Shaman 30-34 di Meglio

Tournoi de Villeneuve d'Ascq
I.G.O.R, mode d'emploi...

par Alexandre Cordy

Nous étions douze, comme les apôtres, plus Guilain Dorsimont, notre mentor lillois, bien décidés à nous étripier joyeusement. Et cela a commencé très fort, en cette mi-septembre brumeuse, au "Westbury", pub local bien doté en billards, salle de muscu, et autres animations physico-intellectuelles. Les intellos, c'était nous, et on en a mis un coup. David, Philippe, Dominique, Marc et les autres, on s'est rentré dedans, par othelliers interposés.

Première ronde d'observation : rien ou presque. Mais dès les rondes suivantes, quelques surprises : un jeunot explose un ancien. Mal réveillé, un autre ancien — champion du monde de surcroît — sent passer le vent du boulet, tandis que la tension monte autour des tables. Le nouveau récidive aussitôt (Ludovic de son prénom) et cette fois c'est le champion de France, Philippe Juhem, qui fait les frais de l'exploit de ce surdoué du noir et blanc !

Changement de décor, tout le groupe émigre dans une autre salle moins bruyante. Serge écluse, les rafraîchissements circulent et on se

remet au boulot. Là, Marc Tastet bat David (la seule défaite de celui-ci), mais trouve aussitôt après son Goliath : Ludovic Mas ! Notre révélation du jour va faire un parcours quasi parfait : il finira la journée avec 6 sur 7 ! Le lendemain, au décompte final, il sera quatrième. Bravo Ludovic, tu nous as vachement bluffés, on demande à te revoir bien vite dans nos rangs.

Dans le milieu du classement, ça s'est bagarré ferme, avec Serge, Fabrice et Denis, valeureux combattants des deux journées. Un coup de chapeau aux autres moins chanceux, Eric, Philippe Vilanoba, un joueur du cru, et Dominique Bétin qui se sont bien battus eux aussi.

Bon parcours de Dominique Penloup qui finalement remportera le tournoi, non sans quelques suées dues à votre serviteur qui a eu le mauvais goût de faire durer le suspense jusqu'à la dernière ronde, face à Philippe. A la fin des fins, il restait quatre secondes à ce dernier... qui n'est pas tombé, gagnant 33 à 31 (facile !).

Alexandre y perdait sa qualif et son latin.

I.G.O.R. : pour les lecteurs restés attentifs jusqu'ici (y en a ?), cet Igor-là signifie tout bonnement "International Game Of Reflexion", et c'est à Guilain que nous le devons. En effet, le lieu du tournoi est un point de rendez-vous de joueurs fous qui pratiquent toutes sortes de jeux dont certains encore inconnus de nos jours !

Il ne me reste plus qu'à exprimer les remerciements d'usage à notre cher Guilain et à sa brillante organisation, en lui fixant rendez-vous à l'année prochaine !

Classement final :

1.	D. Penloup	8,5 +2/3
2.	D. Shaman	9,5 +1/3
3.	A. Cordy	8,5
4.	P. Juhem	8
	L. Mas	8
	M. Tastet	8
7.	S. Alard	5
8.	F. di Meglio	4
9.	D. Scheidecker	3
10.	E. Decoeyère	2
11.	P. Vilanoba	1,5
12.	D. Bétin	0

TOURNOI DE PROGRAMMES DE COURCHELETTES

par Bruno de la Boisserie

Succès international pour la cinquième édition du tournoi de programmes de Courchelettes (anciennement de Pérenchies) : c'est en effet 11 programmes dont 5 étrangers (2 néerlandais, 2 américains et un canadien) qui se sont affrontés le 12 Juin à l'invitation de Jean-Claude Delbarre.

Cette édition a été tout particulièrement marquée par la participation du programme BILL de l'université Carnegie-Mellon, célèbre pour avoir gagné une partie contre l'américain Brian Rose et que d'aucuns considéraient de ce fait comme la « meilleure entité jouant à Othello au monde ». Une appellation quelque peu usurpée, comme nous allons le voir.

Mais tout d'abord, un grand merci à tous ceux qui ont permis cette participation, et en particulier à l'un des auteurs, Sanjoy Mahajan, qui n'a pas hésité à se lever à 4 heures du matin (heure de Pittsburgh, U.S.A.) pour participer à ce tournoi par téléphone.

Merci également à Emmanuel Lazard, qui a transféré le programme des Etats-Unis vers la France, et à Denis qui nous a permis de faire fonctionner *Bill 4* sur sa puissante station de travail durant la première partie. A l'issue d'un cafouillage de dernière minute (qui a valu bien des sueurs froides à l'auteur de ces lignes), Sanjoy a pris le relais et tout s'est déroulé ensuite sans encombre : je tiens donc à remercier les autres participants qui ont patiemment attendu que nous résolvions ce problème.

Mais revenons au tournoi proprement dit :

C'est le néerlandais Dumbo (programmé par Tom Duykers) qui prit le meilleur départ, puisqu'il gagna ses 4 premières parties, talonné par Spock, Othel du Nord et Jacp'Oth. A la surprise de son auteur, Bill 4 perdit contre Jacp'Oth, puis contre Rev 6.4 minus, le programme de l'américain David Parsons, pourtant amputé de sa bibliothèque d'ouvertures et fonctionnant sur un « modeste » 386-25.

Les 2 rondes suivantes furent fatales à Dumbo qui dut s'incliner une première fois contre Othel du Nord, puis perdit au temps contre Purée (qu'il dominait pourtant outrageusement : la fin de partie parfaite lui donne la victoire par 61 à 2 !).

C'est donc finalement Othel du Nord et Spock qui l'emportèrent, suivis de Dumbo, puis du canadien Fugazi, de Jacp'Oth et Bill 4.

L'auteur de ce dernier programme me confia après le tournoi que c'était le plus fort tournoi auquel il ait jamais participé. J'espère que ce témoignage incitera les autres programmeurs à venir confronter leurs créations aux nôtres l'an prochain. Nous essayerons de les accueillir dans des conditions améliorées (machines plus puissantes, etc.). D'ores et déjà, Bill a annoncé sa candidature pour la prochaine édition !

Classement final :

- | | | |
|----|---------------------|-----|
| 1. | Othel du Nord (F) | 6/7 |
| | Spock (F) | 6 |
| 3. | Dumbo (NL) | 5 |
| 4. | Fugazi (CND) | 4 |
| | Jacp'Oth (F) | 4 |
| | Bill 4 (USA) | 4 |
| 7. | Gros'Thello (F) | 3 |
| | Rev 6.4 minus (USA) | 3 |
| | Tom Pouce (F) | 3 |
| | Purée (F) | 3 |
| 11 | Vers 2 (NL) | 1 |

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

Spock 31-33 Dumbo

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

Spock 52-12 Othel du nord

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

Bill 29-35 Jacp'oth

Carte postale de Tignes

par Frédéric Clair

Imagine un soleil aux rayons or et sable
Recouvrant de vermeil le lac et ses voiliers,
Et la nuit, sous un voile, étincelant brasier,
Imagine une étoile, et mille autres semblables ;

Imagine un rempart de sommets formidables
Qui portent sur leurs flancs des forêts admirables,
La fureur des torrents, le calme des glaciers,
Les villages épars au peuple hospitalier ;

Imagine un chalet, caché dans ce haut lieu
Devenu pour un temps le paradis du jeu :
A chaque instant s'entame une joute nouvelle.

Ce tableau ne serait qu'enfer, désolation,
Paysage affligeant, misérable fiction,
Sans l'Amitié, son âme indispensable et belle.

par Dominique Penloup

Dans la série "Les jeux d'Othello parallèles" (je n'ai pas écrit "la Parallèle dans le jeu d'Othello"), après "Othello Torique" (voir "Les Fous" par Stéphane Nicolet (Salut !) dans Fforum N°25), voici donc "Othello 6x6". Il s'agit comme le nom l'indique de jouer sur un othellier carré de 6 cases sur 6 ce qui doit faire environ 36 cases. Toutes les autres règles restent inchangées. Les parties sont plus rapides et plus tactiques. L'Othello 10x10 a aussi été essayé et peut-être que les parties sont plus longues et plus stratégiques mais ce n'est pas notre propos aujourd'hui. Disons pour finir que l'on peut aussi essayer des côtés impairs (7x7 ou 9x9) mais la différence avec "notre" Othello est plus grande : les 4 pions de départ ne sont plus au centre de la position et surtout il y a une case centrale très importante en laquelle se croisent les deux grandes diagonales. Il n'est donc pas possible, par exemple, que chacun des joueurs contrôle l'une de ces diagonales.

Revenons à l'Othello 6x6. Pour y jouer il me semble excessif de découper votre othellier à l'aide d'une tronçonneuse : l'usage d'un cache, en papier ou en carton, recouvrant les 28 cases extérieures est plus raisonnable. Les célèbres tournois de l'Ordinateur Individuel, au début des années 80, se déroulaient sur un othellier de 36 cases pour les calculatrices et ordinateurs de poche de l'époque, actuellement je ne connais qu'un programme d'ordinateur jouant sur 36 cases (Modot de Joel Feinstein) et il ne faut pas croire (comme je le pensais bêtement) qu'il suffit de remplir les cases des bords avec 14 pions de chaque couleur : ces pions induiraient en effet des retournements intempestifs. Pour les notations on garde l'idée d'un othellier 8x8 dont on enlève les bords et l'on numérote les rangées de '2' à '7' et les lignes de 'b' à 'g' : les coins sont donc b2, b7, g2 et g7. Pour le coin b2, on a la case X : c3 et les cases C : c2 et b3. On voit tout de suite de grands changements : la position des cases X, sur lesquelles on hésite à jouer, modifie la théorie des ouvertures : la diagonale ou l'inhumaine perdent brusquement tous leurs attraits. L'avantage de la parité pour Blanc semble plus grand, le piège de Stoner et l'attaque d'un bord déséquilibré

(de 3 !) existent toujours mais avec une drôle de tête.

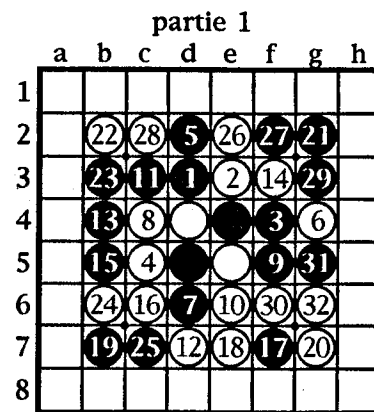
Voici à présent LA GRANDE NOUVELLE : l'Othello 6X6 est résolu. Comme vous l'avait annoncé Marc Tastet dans le dernier numéro de Fforum, l'Anglais Joel Feinstein ne lésinant ni sur le temps ni sur les moyens, a établi que, si les deux joueurs jouent parfaitement, Blanc gagne 20 à 16 (voir partie 3). Cette nouvelle appelle tout de suite des commentaires : ainsi que le disait Marc, l'Othello 8x8 n'est pas du tout à la même échelle et sa résolution ne semble donc pas pour tout de suite. Les ouvertures, identiques par les noms et les coups joués, sont très différentes de par la proximité des bords et des coins. On se gardera donc bien d'induire des conclusions pour l'Othello "classique" à partir des résultats qui vont suivre.

La diagonale perd pour Blanc (pas étonnant). Plus surprenant (pas pour tout le monde ?), la parallèle est gagnante pour Blanc par 19 à 17 (le 33-31 de nos tournois). La suite parfaite est donnée dans la partie 1. Et enfin, comme annoncé, Blanc gagne par 20 à 16 avec la perpendiculaire. Le meilleur coup 3 est le coup classique 3.d6 : si Noir essaie l'italienne (1.d3 2.c5 3.e6), Blanc gagne avec au moins 20 pions grâce à la toulousaine : 4.d2 et non pas, comme on pourrait le croire, avec 4.f5 (voir partie 4) qui ne lui donne que la nulle (18-18 comme chacun sait). Après 3.d6 4.e2, le coup "classique" 5.f4 ne sauve que 15 pions pour Noir (partie 2) alors qu'il obtient un pion de plus avec la variante cheval : 5.f5 (partie 3).

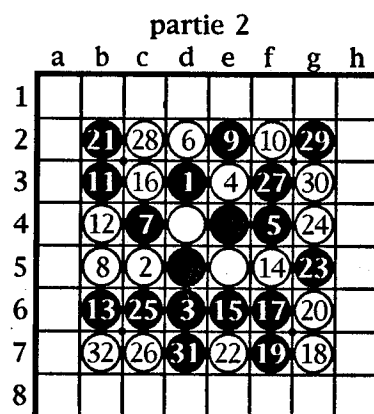
Tout ceci me conforte dans l'intuition que la partie parfaite de l'Othello classique doit être très serrée : peut-être une nulle ? Mais ceci n'engage bien sûr que moi... et encore !

Je trouve ces parties "excitantes" : on joue les cases X très tôt, les sacrifices fusent et les problèmes d'accès ou de contrôle sont redoutables.

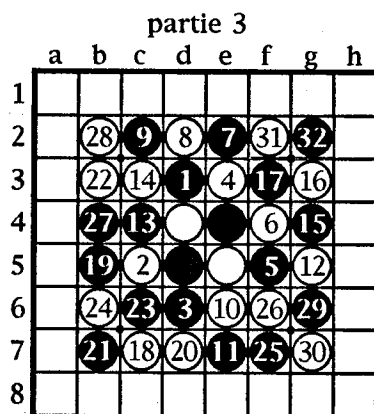
Je tiens à remercier ici Joel pour ces résultats. Il a publié un article dans la revue de juillet 93 de la fédération anglaise et nous a communiqué un fichier très complet avec différentes variantes que nous tenons à la disposition des joueurs intéressés.



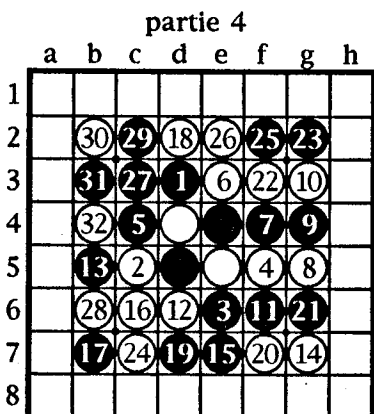
Noir 17 - 19 Blanc



Noir 15 - 21 Blanc



Noir 16 - 20 Blanc



Noir 18 - 18 Blanc

INITIATION LES TEMPS

par Marc Tastet

Cet article s'inspire d'un cours donné au stage d'été 93 à Tignes. Avant de le lire, il est conseillé de réviser le paragraphe sur les temps dans le livret d'initiation (page 10).

Gagner un temps, c'est jouer une fois de plus que l'adversaire dans une région donnée de l'othellier de façon à lui redonner le trait (c'est-à-dire que c'est à lui de jouer quand la suite de coups est finie).

Voyons un premier exemple.

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

Blanc doit jouer

Si Blanc joue g8, Noir répond h3 et c'est encore à Blanc de jouer. Certes, Noir a toute la frontière et un bord de cinq à l'est, mais Blanc doit ouvrir et il n'est pas évident qu'il puisse l'emporter rapidement. En revanche, Blanc peut gagner un temps tout de suite en jouant h3, forçant la réponse h2, puis Blanc joue g8. Certes, Blanc a donné un bord de six à Noir, ce qui dans l'absolu est meilleur pour lui qu'un bord de cinq, mais Noir doit jouer et il est complètement perdu : il lui reste un seul coup, g7, qui donne le coin h8 puis le coin h1 et Blanc gagne très facilement.

Cet exemple est caractéristique d'un choix que l'on retrouve fréquemment :

- soit on gagne un temps mais on prend une position faible (par exemple un bord déséquilibré) ou on laisse l'adversaire prendre une position forte (un bord de six) ;
- soit on ne gagne pas de temps mais l'adversaire affaiblit sa position.

La solution choisie dépendra évidemment de la situation sur l'othellier : nombre de temps disponibles, nombre de faiblesses des deux côtés...

Tout d'abord, il faut être sûr qu'il s'agit bien d'un temps et non de deux car on peut aussi gagner ou perdre deux temps !

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

Noir doit jouer

Dans cette position, Noir a le choix entre prendre un bord déséquilibré avec h2 ou laisser Blanc prendre un bord de quatre avec h5. Il faut évaluer correctement le gain ou la perte de temps, sinon, ce peut être catastrophique.

Si Noir joue h2, c'est à Blanc de jouer et il doit jouer au nord ou à l'ouest.

Si Noir ne joue pas h2, il doit jouer un coup ailleurs, Blanc répond h5, et Noir doit jouer un deuxième coup avant

que Blanc n'ait besoin d'ouvrir !

Si Noir ne prend pas le bord en h2, il aura perdu deux temps et non un. Dans cette position, il ne peut se le permettre et doit prendre en h2.

Si, le plus souvent, c'est en jouant sur les bords que l'on gagne un temps, cela peut aussi arriver en jouant d'autres cases comme nous allons le voir dans les exemples suivants.

Pour gagner un temps, ou pour empêcher l'adversaire d'en gagner un, on peut être amené à jouer des coups qui peuvent paraître surprenants.

Commençons par un premier exemple assez classique.

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

Noir doit jouer

Cette position est tirée d'une partie que j'ai jouée au tournoi de Cambridge 92 contre Stephan Waser. J'ai les noirs, je dois jouer et il faudrait que je gagne un temps. En effet, si c'était à Blanc de jouer, il devrait jouer g2, qui donne le coin h1 à Noir, ou bien g7, mais Noir peut jouer h7 sans retourner la case X, ou encore h7 h8 g7 qui donne beaucoup trop à Noir.

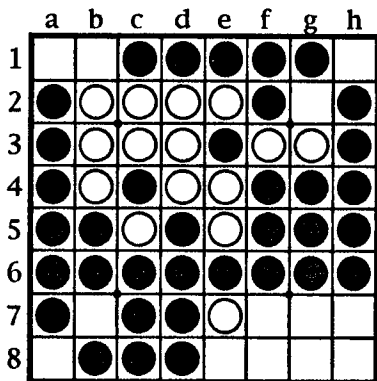
Il y a ici une méthode assez classique qui consiste à jouer 33.b3. Si Blanc répond 34.b2,

ce qui s'est passé dans la partie, Noir joue 35.a3, retournant la case X b2 et il a gagné un temps ! En effet, la partie s'est poursuivie par 36.a2, 37.a1 (qui ne retourne pas la case X et ne permet pas à Blanc de jouer b1 !) 38.b4 39.b1 40.c3 41.a4 et c'est à Blanc de jouer. Blanc peut essayer de jouer dans l'autre sens : 36.a4 37.a5 38.b1 mais 39.a1 ne retourne toujours pas la case X et Blanc doit jouer ailleurs. Cette séquence de coups est donc idéale à condition que les conditions suivantes soient réunies (en supposant que c'est Noir qui cherche à gagner un temps) :

- la case qui précède la case X sur la diagonale, ici c3, doit être vide et Blanc ne doit pas y avoir accès, sinon, il y jouerait au coup 36 et prendrait le coin a1 quand il voudrait ;

- la partie doit être définitivement gagnée après le gain de temps : Noir ne peut se permettre de redonner à Blanc l'accès à c3 avant que Blanc n'ait dû sacrifier le coin, ici a1.

Voyons un autre exemple de coup insolite pour gagner un temps, peut-être un peu moins classique mais que j'ai eu l'occasion de rencontrer à plusieurs reprises.



Blanc doit jouer

Dans cette position, Blanc semble être en bonne posture car Noir a 3 bords déséquilibrés et Blanc peut sans doute

jouer la parité en jouant au sud-est, par exemple 48.f7 qui laisse quatre trous pairs. Malheureusement, il y a un problème, Noir contrôle la diagonale avec 49.g2 et Blanc doit tout donner, perdant 41-23 après 50.h7 h8 b7 a8 ps f8 g8 g7 e8 b1 a1 ps h1. Pour éviter cela, Blanc n'a pas beaucoup de solutions. Il y a une idée qui peut toutefois servir dans des positions semblables. Blanc doit jouer 48.g2! qui donne le coin h1 à Noir, mais gagne un temps : après 49.h1 50.f7, c'est Blanc qui gagne 34-30 après f8 e8 a1 b1 ps a8 ps h7 h8 b7 g7 g8.

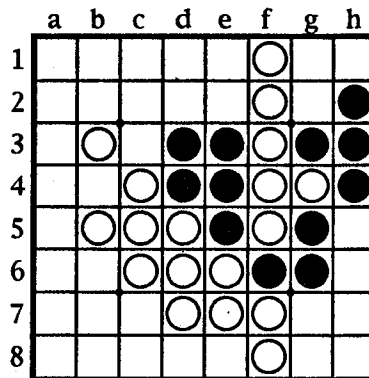
On voit ici que le gain d'un temps a été crucial pour Blanc, même s'il a dû pour cela sacrifier un coin et les deux bords adjacents.

(P.S. qui peut être sauté en première lecture : pour les puristes, signalons qu'après 48.g2, Noir peut sauver un pion de plus en jouant 49.e8 suivi de 50.b7 b1 a1 h1 g7 h7 a8 f8 f7 g8 h8, 31-33.

Cette position est tirée d'une partie entre Joel Feinstein et moi-même au match France-Angleterre en 1990. Je n'avais pas joué 48.g2, préférant intercaler d'abord la paire 48.g7 49.h7. Le problème est qu'après 50.g2, Noir a un temps au sud avec 51.g8! qui lui permet de gagner 33-31 après 52.h8 h1 f7 f8 e8 a1 b1 ps a8 ps b7. Joel a joué le coup 51.h1 perdant 31-33 après f7 e8 f8 g8 h8 a1 b1 ps a8 ps b7. Finalement, 48.g7 n'était pas un bon plan car ce coup donnait un temps supplémentaire au sud à Noir, même si ce temps, g8, a l'air mauvais a priori, c'est mieux que pas de temps du tout.)

La suite qui gagne un temps peut être plus longue que trois coups comme on va le voir avec l'exemple suivant (diagramme ci-dessous).

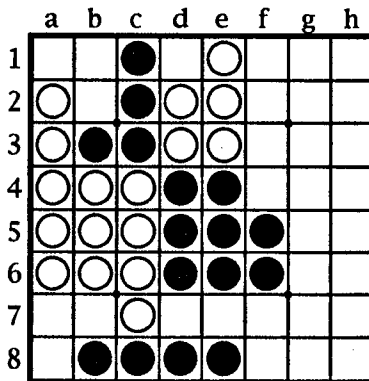
Cette position est encore tirée d'une partie entre Joel Feinstein et moi. Cette fois, nous sommes au championnat du monde 92, j'ai les noirs et je cherche à gagner un temps.



Noir doit jouer

J'ai joué la suite 27.b4 a3 a6 a4 31.c7. C'est le coup 31 qui est décisif, puisqu'il laisse Blanc sans bon coup : Blanc a accès à b6, mais ce coup est pourri par le pion blanc en f2. Quelqu'un m'a fait remarquer que j'aurais pu aussi bien jouer 29.c7, mais je préfère avoir joué a6 avant un éventuel coup blanc en b6.

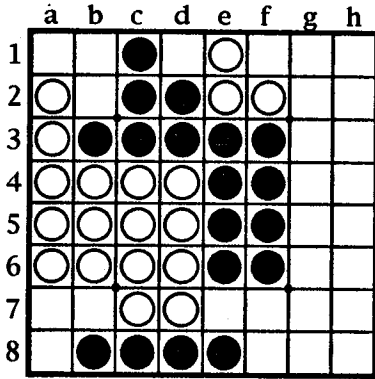
Le gain de temps peut être assez subtil comme on peut le voir sur l'exemple suivant et peut même ne faire intervenir aucun coup sur le bord !



Blanc doit jouer

Cette position est tirée d'une partie amicale entre Stéphane Nicolet et moi. Dans la partie, Stéphane, avec les blancs, a joué 30.d7. La partie a continué par 31.f3 f2 f4. On a atteint alors la position du

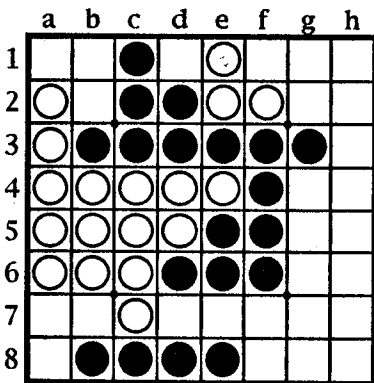
diagramme où Blanc doit jouer.



Après 33.f4

Ce n'est pas évident. Blanc doit ouvrir à l'est tout de suite ou jouer 34.e7 35.f7, qui ne fait que retarder l'échéance car il devra bien ouvrir à l'est s'il ne veut pas retourner le pion b3, avec 36.g8 ou 36.d1, ce qui permettrait à Noir d'attaquer le bord de cinq à l'ouest en b7 sans que Blanc ne puisse jouer les deux coups a8 et a7.

Revenons à la position initiale. En analysant la partie, Stéphane a trouvé que Blanc pouvait gagner un temps en jouant 30.f3. L'idée est de jouer là où Noir veut jouer, ce qui l'oblige à décaler son coup en 31.g3 et après f2 f4, on atteint la position suivante.

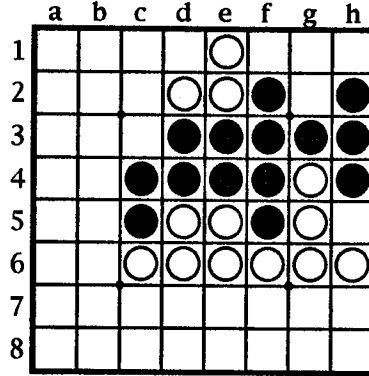


Après 33.f4

Ici, c'est à Blanc de jouer. La position ressemble beaucoup à la précédente, mais Blanc a un coup tranquille en d7 qu'il avait gaspillé dans la première variante. En jouant de cette manière, il a clairement gagné un temps. En plus, il peut garder d7 pour

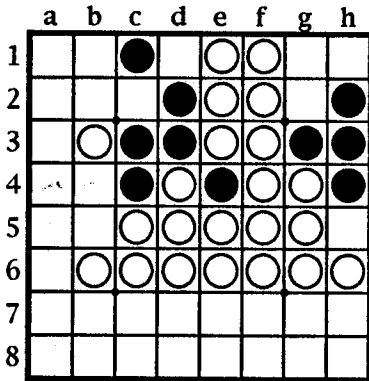
plus tard et jouer 34.h3 qui a l'air de conclure tout de suite.

Maintenant que vous voyez comment on peut gagner un temps, il vous faut aussi apprendre à ne pas en perdre.



Blanc doit jouer

Voici une partie que j'ai jouée au championnat de France 92 contre un très bon joueur (même un ancien champion de France). Pour une raison indéterminée, mon adversaire, avec les blancs a joué 24.b3. J'ai répondu 25.c3. La partie s'est poursuivie par 26.f1 c1 b6 ce qui a donné la position suivante.



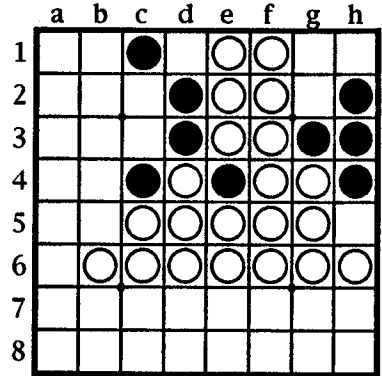
Noir doit jouer

C'est à Noir de jouer, mais il a un coup évident, 29.a3, qui laisse Blanc en position délicate. De fait, Blanc s'est retrouvé très vite à court de coups et j'ai gagné facilement.

Que se serait-il passé si Blanc avait joué tout de suite 24.f1 c1 b6 ? On aurait atteint la position ci-dessous.

Cette fois, c'est encore à Noir de jouer, mais il n'a plus le coup évident qu'il avait tout à l'heure en a3, il n'a accès ni

en c3 ni en b5 et il doit ouvrir au sud, ce qui est très délicat pour lui car il ne voudrait pas donner à Blanc l'accès à h5. Noir est ici beaucoup moins bien, et il n'est pas sûr qu'il parviendra à gagner.



Noir doit jouer

En jouant d'abord 24.b3, Blanc a tout simplement perdu un temps car il a joué un coup qui en a donné deux à Noir, c3 puis a3. Notons au passage que Noir doit jouer 25.c3 et non 25.b4 car c3 lui donne un temps en a3 alors que b4 lui donnerait un temps en b2, ce qui est évidemment beaucoup moins bien ! On a souvent à choisir, dans une position de ce type, entre un coup en c3 ou un coup en b4 quand l'adversaire vient de jouer b3. Mon point de vue est qu'il vaut souvent mieux jouer c3 que b4, à cause du gain de temps déjà expliqué. Toutefois, tout le monde n'est pas de cet avis. De fait, dans des situations où l'on n'est pas à court de temps, jouer en b4 peut se justifier pour pourrir b5 à l'adversaire.

Bien évidemment, on pourrait avoir la même situation ailleurs sur l'othellier, avec des cases situées de façon analogue par rapport au bord.

J'espère avoir montré qu'un temps suffit pour faire basculer une partie dans un sens ou dans l'autre. C'est donc une notion qu'il faut essayer de bien comprendre.

LES ANCIENS NUMEROS DE FFORUM

13

- | | |
|--|---|
| <p>N°9 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le programme IAGO. - Parties commentées du Grand Prix d'Europe 1987. - L'histoire d'Othello. <p>N°11 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les tournois toutes-roudes. - Initiation : la grosse masse. - Etude d'une finale. - Grand Prix d'Europe 1988 (I). <p>N°13 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Grand Prix d'Europe 1988 (II). - Etude d'une position. - Meijin 1989 : Encore Tamenori (I). <p>N°15 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Finale Mondial 1989. - Initiation : la parité (I). - Impressions du pays du soleil levant. <p>N°17 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comment perdre le championnat anglais en deux leçons faciles. - La force brute ou les limites des machines. - Sacrifices et parité. <p>N°19 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Championnat du monde 1990. - Partie Tastet - Bhagat. - Ralle - H. Vallund au mondial 90. - Meijin 1990 (fin). - ... Et Dieu dans tout ça ? <p>N°21 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Partie Piau - Penloup. - Utrecht 1990 (II). - Comment battre les ordinateurs. - Etude d'une position. <p>N°23 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Championnat du monde 1991. - L'ouverture Cheminée. - Partie Piau - Caspard. - Les cases X défensives (I). <p>N°25 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Initiation : apprenez à compter. - Répertoire d'ouvertures. - Partie Lazard - Penloup. - Othello torique. - L'algorithme Scout. - Partie Quizz... <p>N°27 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Initiation : La Parité (II). - Le Meijin 1992 (II). - Le programme Othel du Nord. - Championnat du monde 1992. <p>N°29 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Initiation : Le meilleur coup. - Apprenez à tuer ! - Répertoire d'ouvertures : la Ishii. - L'ouverture Rose. - Informatique : les bibliothèques d'ouvertures. | <p>N°10 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Parties Eclairs. - Tournoi du Meijin 1988. - Championnat du Japon 1988. <p>N°12 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sacrifices, Othello et Stratégie. - Le classement de Jech. - Partie Rose - Puget. - Tests pour programme d'Othello. <p>N°14 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Partie Shaman - Murakami. - Le programme BILL. - Championnat du Japon 1989. <p>N°16 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Partie Tamenori - Tastet. - Vu au National 1989. - Meijin 1989 (II). - Initiation : la parité (II). <p>N°18 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Initiation. - Meijin 1990 : Tamenori s'abonne... - Partie Shaman - Tamenori. - Comp' oth à Londres en 89. <p>N°20 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Une partie nulle : Leader - Piau. - L'ouverture tigre (I). - Utrecht 1990 (I). - Tournoi de Milan 1990. <p>N°22 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Initiation : Le piège de Stoner. - Répertoire d'ouvertures. - Améliorer une fonction d'évaluation. <p>N°24 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Initiation : les bords de cinq. - Partie contre le programme Polygon. - L'ouverture tigre (II). - Les cases X défensives (II). - Piau - Caspard (2), Théole - Bousch. <p>N°26 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Initiation : la Parité. - Le Meijin 1992. - Répertoire d'ouvertures (II). - Parties commentées. - La malédiction du coup 54. <p>N°28 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Initiation : le jeu des cases X. - L'ouverture Ishii. - Répertoire d'ouvertures : la Rose. - Partie Shaman - Kaneda. - Voyage à Tchéliabinsk. |
|--|---|

Vous pouvez commander les anciens numéros de FFORUM au prix de 120F le lot de 4. Si vous ne voulez pas en acheter un multiple de 4, nous prolongerons votre adhésion en conséquence.
Ainsi, si vous êtes adhérent jusqu'au numéro 32 et désirez acquérir les anciens numéros 14 et 15, vous pouvez acheter pour 120F les numéros 14, 15, et votre adhésion sera prolongée jusqu'au n°34.

Bon de commande d'anciens numéros à découper, recopier ou photocopier et à envoyer à :
Olivier Thill, 23 rue de la république, 94220 Charenton.

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

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

Nom et prénom :

Adresse :

Date et signature :

PARTIES COMMENTEES

par Emmanuel Caspard

Voici le commentaire des deux parties de la finale du tournoi préqualificatif de Bordeaux (12 et 13 juin 93).

Finale 1

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

Caspard 43-21 Nicolet

2.f4 : une grande première. Jouer une parallèle en finale d'un tournoi préqualificatif, il fallait oser.

Mais c'est bien que quelqu'un l'ait fait et Stéphane a suffisamment de talent pour se le permettre.

3.e3 : euh, coup central qui coupe Blanc en deux.

4.f6 : les coups sont presque symétriques, et aucun n'est réjouissant au nord.

5.d3 : regroupe au maximum et empêche Blanc d'y jouer. 5.e6 reviendrait dans les variantes d'une diagonale classique.

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

Après 6.e2

6.e2 : le peu d'expérience que l'on possède sur la parallèle montre que c'est probablement

un des meilleurs coups. 6.c5 ou 6.c4 donnent des réponses trop faciles à Noir en d6 ou f3.

7.f2 : garde f3 pour plus tard. Cependant, f3 directement semble mieux, privant Blanc de son accès en c6.

8.c6 : logique. Enlève f3 à Noir. c5 est également possible. Le coup du texte force peut-être plus les choses.

9.d6 : reprend accès en f3. e6 est suivi de d6 et Blanc a encore f3. En revanche, d2 est raisonnable, et empêche en tout cas Blanc d'y jouer au coup d'après.

10.d2 : enlève à Noir son accès en e6 et profite du contrôle de la colonne d pour minimiser. Blanc jouera de toute façon en c5, mais après 10.c5 e6, d2 est pourri par le pion d5. On peut alors avoir 12.f3 c4 d2 ou 12.f3 d2 et Noir est bien.

11.f3 : coup tranquille au centre, redonne accès en e6.

12.e6 : ferme tout le sud, mais Blanc, qui est déjà en trois morceaux à l'extérieur de la position, ne peut pas se permettre de laisser Noir s'installer en e6.

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

Après 12.e6

13.c1 : un coup douteux. Pourquoi jouer si tôt sur un bord alors que Noir est dans une bonne position ?

Je ne voulais pas ouvrir sur la frontière blanche et pensais jouer f1 plus tard, menaçant de bétonner au nord. Cependant le coup 13.e7, même s'il ouvre

plus, doit être meilleur : Blanc a de nouveau ses pions éparpillés et Noir a accès en c4 si Blanc joue c5.

14.c5 : finalement. Blanc économise et reste très compact.

15.g4 : meilleur coup à ce niveau. Sur f1 tout de suite, Blanc répond c4 et Noir doit ouvrir, redonnant de bonnes possibilités de jeu à son adversaire.

16.c4 : prépare c3. L'échange classique sur le bord 16.h3 h5 g3 g5 est favorable à Noir : Blanc doit jouer et tous ses coups à l'est sont mauvais ; sur h4 Noir reprend et a encore un temps en h6 ; sur h6 Noir s'insère et garde g6 ainsi que les possibilités de sacrifice caractéristiques de cette configuration de bord ; enfin, g6 donne h6 puis h7.

17.c2 : ou c3. Mais c2 est plus dans l'esprit du bétonnage : Noir peut espérer jouer en c3 si Blanc retourne le pion d4, ou en b3 si Blanc joue c3, ce qui est probable.

18.c3 : évidemment.

19.f1 : complète la table et lance le béton. 19.d1 laisserait plus de liberté à Blanc au nord.

20.e1 : sur 20.h3 h5 h4 h2 g3 g5 Blanc est mort, sur 20.h3 h5 g3 g5 idem, et sur 20.h4 b3 ça risque d'être difficile, donc il faut trouver un moyen de jouer g5, donc de mettre un pion sur la diagonale c1-f4.

20.d1 aurait gardé le pion d2 après la réponse en e1, donnant accès à la fois en g5 et en b4 quand Noir jouera b3. Le coup du texte ne donne pas la deuxième possibilité.

21.d1 : sans réfléchir.

22.g5 : of course.

23.b3 : pour continuer le béton à l'ouest.

24.h3 : laisse une région paire au nord-est après g3.

25.b5 : reste du côté où Noir veut bétonner.

26.g3 : tant que c'est possible, e3 ne va plus rester blanc très longtemps.

27.b6 : et Blanc doit jouer à l'ouest. Position typique d'opposition de masses.

28.a6 : sans doute la meilleure façon de jouer dans cette région ; force Noir à ouvrir au sud ou à l'est.

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

Après 28.a6

29.c7 : abîme le moins la frontière blanche, garde d7 en réserve et donne accès en a5. Jouer la paire 29.g6 h6 ne ferait que simplifier les choses, ce qui est souvent meilleur pour Blanc, qui a la parité, que pour Noir. En fait, ici, il semble que jouer cette paire soit plutôt bien pour Noir, mais c'est difficile à voir et à estimer.

30.d8 : tire le jeu vers le sud et enlève a5.

31.c8 : reprend l'accès et force Blanc à prendre un bord déséquilibré ou à ouvrir un peu plus à l'ouest. 31.d7 est certainement meilleur, gardant les accès sur la diagonale a3-d6, accès qui feront cruellement défaut dans la partie.

32.a5 : Blanc ne veut pas du bord et prend un accès en d7 ; Noir n'a pas accès en b4.

33.a4 : enlève d7 et ne donne aucun coup supplémentaire. Si Noir joue d7, il aura du mal aussi bien sur 34.e7 que sur 34.b8.

34.b4 : et Noir ne peut pas jouer a3 ! Blanc commence à être mieux.

35.e7 : économise les coups au sud et donne accès en a3 ; a7

est aussi possible avec des suites critiques sur a2 et a3, mais Noir paraît ne pas s'en sortir plus mal que dans la partie.

36.d7 : le plus simple. Les cases a3 et e8 forment à présent une paire : si Noir joue dans l'une, Blanc répond dans l'autre et c'est encore à Noir de jouer.

37.a3 : quoi d'autre ? 37.e8 a3 ne semble pas très prometteur ; de même pour 37.a7 a2. Peut-être la paire g6-h6 est-elle intéressante, déconnectant les cases f7 et f3.

38.e8 : évidemment. 38.a2 e8 f7, conservant le sacrifice en b2 pour plus tard et obligeant Noir à jouer à l'est est peut-être encore mieux. Noir n'est pas bien du tout.

39.a7 : quasiment forcé. e8 donne probablement a2, Noir joue, puis b2 et la parité devrait suffire pour gagner. Blanc a maintenant le choix entre b1 et b8.

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

Après 39.a7

40.b8 : le coup perdant. b1 gagne sûrement : si Noir prend le coin, il vient 42.a2 b2 a8 et Blanc va faire suffisamment de pions ; sinon, Blanc gagne un temps avec g1 et peut toujours sacrifier en b2.

41.g6 : enlève b1 et prépare un Stoner en g7 après f7.

42.f7 : le seul coup.

43.g7 : bien sûr.

44.h6 : logique ; recoupe la diagonale. Mais le meilleur coup est encore b1, donnant la suite optimale 45.f8 g1 a8 b7 b2 h6 h7 h8 g8 a1 a2 ps h2 h1 g2 h4 h5 36-28. Maintenant, Blanc fait au mieux 26 pions

avec 45.f8 g2 h1 a2 a1 b7 a8 g8 h8 h7 h5 g1 h2 h4 b2 b1.

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

Après 43.g7

45.g8 : je ne voulais pas de f8 qui redonne accès en g2, et j'avais vu qu'après g8, 46.b1 a1 laisse Blanc sans accès en a2 ; celui-ci doit alors tout donner au sud s'il veut le récupérer. Enfin, la configuration classique du bord permet l'insertion en f8 si Blanc prend le coin h8.

46.b7 : pourquoi pas ? Tous les autres coups sont pires ; celui-ci contrôle la diagonale, c'est toujours ça. C'est d'ailleurs le meilleur coup, donnant 47.h7 h8 f8 h5 a8 b1 a1 a2 b2 g2 h2 h4 g1 h1 37-27. A noter que 47.h4, qui recoupe aussi la diagonale, ne gagne que 33-31, et Noir ne doit pas se tromper.

47.h7 : oui. Peut-être moins naturel que h4, ce coup a l'avantage d'être le meilleur et de gagner la parité en h4. En effet, les cases a8, f8, h8 et h5 forment une région paire et Blanc jouant h5 sur toutes les séquences de remplissage, laissant h4 sans accès pour lui.

48.b2 : menace de jouer f8 sans que Noir puisse répondre h8. Mais Blanc ne fait plus que 21 pions sur la suite 49.a1 h5 a8 f8 h8 b1 a2 g1 g2 h4 h2 ps h1.

49.a1 : pare la menace.

50.h5 : seul coup permettant de garder le bord sud.

51.a8 : a tempo.

52.f8 : sauve ce qui peut l'être.

53.h8 : et Noir termine au sud.

54.b1 à 60.h1 : une des nombreuses suites donnant 43-21.

Finale 2

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

Nicolet 24-40 Caspard

8.g5 : coup ancien récemment remis au goût du jour, en particulier à Cambridge cette année où il fut utilisé par Marc, Stéphane et moi-même, avec des fortunes diverses. Permet d'éviter les variantes rebattues de la Rose.

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

Après 8.g5

9.e6 : prend accès en g3 et c4 ; on joue aussi f6 et d7.

10.f6 : enlève c4.

11.g3 : respecte la frontière sud. On notera que la seule différence avec la position classique de la Rose est le pion blanc en g5 au lieu de d7, ce qui empêche Noir d'y jouer lui-même.

12.c4 13.b4 : suite logique, chaque joueur reste groupé de son côté. Le début de la partie présentera de nombreuses analogies avec les variantes de la Rose, ce qui est fréquent avec ce coup 8.

14.b3 15.b6 : classique.

16.b5 : évite les suites du type Rose béton survenant avec 16.c3 b5. Le coup de la partie permet de jouer plus tard en c3 tout en privant Noir de son coup en b5.

17.d7 : ouvre au sud, mais prépare un accès en g4, ou en f3 si Blanc joue g4. Il vaut mieux jouer d7 avant a5, car a5 pourrit d7.

18.c3 : coup tranquille au centre, connexion la position blanche et prend accès en c7.

19.e7 : nécessaire avant g4, car après g4 Noir ne peut plus y jouer. De plus, ce coup enlève à Blanc son accès en c7. Noir, plus central, est sans doute légèrement mieux.

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

Après 19.e7

20.g4 : à la place de Noir, mais donne f3. Au vu de la suite de la partie, c'est sans doute un mauvais coup. Pour plusieurs raisons, 20.e2 est bien meilleur :

- Blanc menace de jouer 22.f2 puis 24.f3 si Noir ne fait rien.

- si Noir répond 21.d2, il se pourrit a5, et réciproquement. De plus, 22.g4 reste possible ; sur 23.a6 vient alors f7, enlevant les accès de Noir en c7 et f3, et sur 23.f3, Blanc joue c7 et l'influence des pions d2 et e7 se fait sentir.

- si Noir répond 21.c2, Blanc joue g4, puis d2 si Noir joue a5, ou f2 puis d2 si Noir joue f3.

- dans tous les cas, ce coup permet à Blanc de jouer au nord dans les meilleurs conditions.

21.a5 : prend un accès en c7, mais prend aussi un peu d'influence. 21.f3 est plus central et plus compact.

22.f7 : enlève f3. Mais 22.c7 est mieux, donnant les mêmes suites que dans la partie au nord, et une meilleure

configuration au sud : e7 reste Noir et son influence est gênante, et Blanc peut jouer f7 dès que c7 est retourné.

23.c7 : reprend accès en f3, en échange de plusieurs temps sur le bord sud ; mais Noir n'a pas grand-chose de mieux.

24.e8 : Blanc joue les coups qu'il trouve, et garde encore des temps sur le bord.

25.f3 : enfin. Le choix de Noir n'est pas non plus illimité.

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

Après 25.f3

26.c2 : pour enlever a4 et h4. L'autre solution est de prendre immédiatement ses temps au sud avec 26.d8 puis c8 et Blanc remonte peut-être un peu, mais la région de cinq au sud-ouest ne me plaît pas trop.

27.e2 : reprend accès en a4 et h4 ; d2 est pourri par a5 et donne un bon coup en f2.

28.d2 : donne une réponse facile en f2, mais de toute façon Blanc n'a pas grand-chose d'autre et une fois que Noir aura joué a4, d2 sera excellent pour lui. On peut essayer 28.e1, mais 29.d1 c1 d2 laisse Blanc en difficulté.

29.f2 : réponse évidente. Pourrit f1. 29.d1 donne a6 et influence fortement le bord ouest.

30.e1 : il est difficile de déterminer dans quel ordre les coups e1, h4, a4 et d8 doivent être joués. Ici, je ne voulais pas que Noir contrôle la diagonale e2-g4 après 30.d8 h4.

31.f1 : ici encore, le choix est délicat. L'échange f1 d1 clarifie les choses.

32.d1 : attend et ne détériore pas trop la position, qui n'en a

pas besoin. A noter que chaque coup depuis 25.f3 tend à séparer les pions de l'adversaire tout en connexionnant sa propre position.

33.h4 : ou a4. Après 33.a4 a3, d8 retournera moins de pions centraux, cette suite est donc peut-être meilleure pour Noir.

34.d8 : voir la note du coup 32.

35.a4 : ou c1. Mais c1 pourrait a4.

36.a3 : ferme un impair, mais je pensais que Noir aurait du mal à en profiter pleinement.

37.h5 : h6 est mieux, donnant des suites compliquées. Le coup du texte simplifie trop.

38.g6 : le plus simple. 38.c8 donne b7 et cette fois la parité va jouer. De plus, Noir ne peut pas jouer h6 car cela laisserait a6 puis a7.

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

Après 38.g6

39.c8 : sur f8, Blanc répond aussi a6 et contrôle la diagonale c6-f3 ; on a vu que h6 est interdit, et c1 donne 40.c8 f8 (h6 a6 !) g8 et le contrôle de la diagonale tue Noir, comme sur presque toutes les suites qui découlent de la position. Comme 39.g2 ne marche pas bien, il semble que Noir ne puisse plus gagner, aux surprises de finale près.

40.a6 : bien sûr. Récupère la parité au passage, Noir n'ayant plus accès à l'impair au nord-est.

41.h6 : f8, qui donne aussi g7, est meilleur, Blanc ayant plus de difficultés à l'est que dans la partie. 41.c1 donne b8 puis b7, car g2 ne marche toujours pas, et le contrôle est

encore meurtrier. L'analyse informatique montre que f8 est effectivement mieux que h6 et donne, après 42.g7 c1, la suite optimale 44.b2 b1 h6 g2 b7 h7 h1 a2 a1 g1 h3 h2 h8 a8 a7 b8 ps g8 32-32 qui l'eût cru ?

42.g7 : sans hésiter.

43.c1 : seul coup plausible.

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

Après 43.c1

44.h3 : aucun des contrôles en b2 et b7 ne me plaisait, les suites me paraissant trop compliquées. Le coup joué conserve la parité et est moins risqué : il se trouve que c'est le meilleur (bravo moi) et qu'il gagne 34-30 sur la suite 45.h8 g2 h1 h7 a7 a8 a2 a1 g1 h2 g8 f8 ps b8 b7 b1 b2. L'idée pour Noir est (et restera jusqu'à la fin) de gagner localement la parité dans les deux régions à l'ouest, mais ici cela ne suffit pas. Il se trouve également que les coups b2 et b7 sont, le premier juste gagnant, le second juste perdant, comme le montrent les jolies suites que je ne résiste pas au plaisir de vous donner : 44.b2 b1 b8 g8 b7 f8 h3 a8 a7 h2 h8 h7 h1 g2 g1 a1 a2 31-33 si j'aurais su..., 44.b7 h8 h7 g8 f8 a7 a8 b8 h2 h3 g1 h1 g2 b2 b1 a1 a2 33-31 ben ça alors !

45.h8 : le meilleur coup. J'avais peur, sur 45.h2, de devoir donner trop de pions pour la parité, car je pensais que 46.h7 h8 g2 ne marchait pas à cause de 49.f8 b7 a7 a8 b8 g8 et Noir va jouer g1 et h1. Et en effet, cela ne gagne pas. Il appert, voâyez-vous, que cela ne perd pas non plus : 46.h7 h8 g2 f8 b7 a7 b2 (bon

sang mais c'est bien sûr!) b1 a8 b8 g8 g1 a1 h1 a2 donne 32-32 (ben voyons!). Cela dit, la meilleure suite sur h2 est 46.b7 a7 b2 b8 a8 a1 b1 a2 g2 f8 g8 h7 g1 h1 h8 29-35 comme j'vous l'dis.

Sur 45.h2 h7 h8, j'avais aussi pensé jouer la suite 48.g1 h1 g2, mais cela ne fait que 31 pions avec 51.a2 a1 a7 a8 g8 f8 ps b8 b7 b1 b2 comme quoi, hein ?

46.g2 : le meilleur coup. Contrairement aux apparences, ne perd pas la parité, car Blanc jouera quoi qu'il arrive deux coups sur trois au sud-est : g8 donne f8 puis h7, f8 donne h7 puis g8. Et sinon, Noir doit jouer au nord-est le premier, donc on a un seul trou de six.

47.h1 : euh..., meilleur coup. No comment.

48.h2 : argl ! Blanc redonne le gain ; ce coup garde la parité pour les mêmes raisons que précédemment, mais ce n'est pas la bonne façon de la jouer : Noir gagne maintenant 33-31 sur 49.g1 h7 a2 a1 a7 a8 g8 f8 ps b8 b7 b1 b2 oh la belle bleue ! Les trois pions de différence avec la suite correcte du coup 44 sont f2, g2 et g3. Ils sont blancs là-bas parce que Blanc joue h2 après Noir g1, et noirs ici parce qu'il se passe l'inverse. Il est important de voir que Noir n'a de toute façon aucun intérêt à jouer h2 au lieu de g1, car Blanc répond naturellement g1 et garde le bord nord et le prébord est, contre le bord est à Noir — et gagne alors facilement — alors que c'est le contraire si Noir joue g1.

49.g1 : voir notes précédentes.

50.h7 : parité.

51.f8 : re-argl ! Sans doute fatigué, Stéphane a la bonne idée et joue ce coup pour ne pas avoir accès en a2 après 52.g8 a7 a8, mais il ne voit pas qu'il peut alors jouer b2 et n'a donc pas du tout la parité locale au nord ! Il me rend ainsi un gain facile.

52.g8 à 60.a2 : une des deux suites optimales.

COURRIER DES LECTEURS

Nous avons reçu la lettre suivante d'un lecteur des Pays-Bas.

Il s'agit de l'article de Fforum 29 "Apprenez à tuer" par Stéphane Nicolet, que j'ai lu avec plaisir et intérêt parce que j'ai beaucoup à apprendre. Dans la position 4, l'auteur propose le coup b7. Vu le commentaire, la case e8 joue un rôle important. Jouer e8 d'abord me semblait plus simple, c'est pourquoi j'ai soumis la position à mon programme Vers2.

Le coup e8 est réellement le coup optimal, gagnant avec une différence de +14 (c'est-à-dire 39 à 25), suivi par e1 (+8), g4 (+6), a3 (+2) et h7 (0). Les autres coups, b7, a7, b2 et g7 perdent. Une partie optimale est par exemple 42.e8 b8 a2 a3 a7 g4 h7 g1 e1 b2 h1 h2 g2 h8 b7 b1 a1 a8 g7.

Dans la position 4, il y a dix-neuf cases vides. La position 6 est plus difficile, pour les humains mais aussi pour les ordinateurs parce qu'il y a 23 cases vides. Le coup g7, joué dans cette position par Paul Ralle est sans doute un coup de grand maître, mais le coup a2 n'est pas seulement moins héroïque et plus naturel, mais aussi plus fort.

Après 14 jours de calcul, Vers2 a trouvé que a2 gagne avec une différence de +16, suivi par g7 (+14), f2 (+12), c1 (+10), h4 (+8), d1 (+6), e1 (+4), g2 (+2), h2 (0), h5 (-8) et b2 (-14).

Alors presque tous les coups sont gagnants ! Bien entendu, parvenir à une telle position, c'est tout l'art du jeu. Une partie optimale est : 38.a2 b7 a6 b8 a8 a7 b6 a1 h5 h7 h8 g7 h4 b2 h2 g2 g1 h1 d1 f2 b1 c1 e1.

Heureusement, Othello n'est pas si difficile à maîtriser qu'il semble parfois.

Très Réversiblement,
Ben de Wolf

Pour ce qui concerne la position 4, le problème, peut-être pas assez explicite, était de savoir si Blanc pouvait faire un piège de Stoner ou pas. En jouant b7, Blanc faisait un piège de Stoner sur le bord sud ou sur le bord nord, comme expliqué dans l'article. L'ennui est que cela ne suffisait pas pour gagner ! Le problème, intéressant, était peut-être mal placé dans cette rubrique. L'auteur vous prie de l'excuser mais voudrait faire remarquer que la position était amusante et qu'il n'était pas au courant que sa suite ne gagnait pas.

En revanche, dans la position 6, du point de vue du joueur humain, le "meilleur" coup est bien 38.g7. J'ai expliqué dans l'article d'initiation de Fforum 29 que le "meilleur coup" n'est pas forcément celui qui assure le plus de pions. Stéphane savait pertinemment quand il a posé le problème que 38.a2 faisait un pion de plus que 38.g7 puisque ceci avait déjà été publié dans la revue américaine. Je ne pense pas que le coup a2 soit plus naturel que g7. En effet, à première vue, a2 est très mauvais car il permet à Noir de faire un piège de Stoner avec 39.b7, ce qu'il fait effectivement dans la suite donnée. Blanc doit voir que 40.a6 est intéressant bien qu'il retourne la case X b7, car il fait échec au piège de Stoner. Pourquoi Noir ne joue-t-il pas 41.a8 qui semble plus naturel que b8 ? En fait c'est parce qu'après 41.a8, il n'aura jamais accès à a7...

Bref, le coup 38.a2 conduit à des suites très complexes et douteuses alors qu'en jouant 38.g7, Paul pouvait voir la suite quasi-forcée jusqu'au coup 47 qui lui donnait le contrôle complet de la partie. (Rappelons qu'il avait 30 minutes et non 14 jours pour jouer sa partie).

Marc Tastet

Nous avons aussi reçu des nouvelles d'Aubrey de Grey qui a finalement réussi à trouver une partie où une case X est retournée 17 fois :

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

17 retournements pour g7

Il a aussi montré que le maximum théorique ne peut pas être atteint en pratique si l'on joue sur un othellier de côté pair plus grand que 8 (par exemple 10x10 ou 12x12...).

En revanche, il a trouvé une suite qui réalise le maximum (12 retournements) sur un othellier 6x6 (pour plus de renseignements sur l'Othello 6x6, lire par ailleurs dans ce numéro l'article de Dominique Penloup).

	a	b	c	d	e	f	g	h
1								
2		28	16	17	26	27		
3			18	5	8	21	20	
4		25				15	24	
5			14			9	10	
6		22	12	7	1	2	3	
7		19	23	13	6	11	4	
8								

12 retournements pour f6

Pour ce qui est de l'Othello 4x4, il a également trouvé une suite qui retourne 7 fois une case X (ici d5), ce qui est le maximum théorique. Il affirme même que c'est la seule suite (si on fixe le coup 1 bien entendu).

La voici : e6 d6 c4 f6 ps d3 c5 f4 e3 c6 c3 ps f5 f3.

La question des retournements de cases X semble réglée.

Suite à l'article paru dans le coin du conseil de Fforum n°29, nous avons reçu la lettre suivante de Monsieur Sarfati, gérant de la société Dujardin International.

« Je viens de lire Fforum n°29 dans lequel votre commentaire sur Dujardin m'a surpris. Il m'apparaît qu'une rectification est nécessaire afin que vos adhérents soient correctement informés. J'espère que je la lirai dans Fforum n°30.

"Dujardin a décidé de mettre fin..." dites-vous : c'est faux car c'est Anjar¹ qui a dénoncé notre contrat sur Othello, et sans désaccord préalable ou mise en demeure comme il se doit.

"Dujardin aurait limité ses activités..." : il suffit de se référer à votre lettre du 22 avril 1993 qui liste ce qui a été fait par la Fédération et le financement de Dujardin comme par le passé, sans compter la fourniture de jeux.

Par ailleurs, frais de déplacements oblige, la réduction de la participation Dujardin a été discutée avec vous-même et adaptée selon vos désirs et besoins.

Contrairement à ce que vous dites, Dujardin n'a jamais organisé le championnat de France, et ce, à la demande de la Fédération qui voulait rester indépendante.

Championnat du monde : contrairement à ce que vous écrivez, Dujardin a toujours participé à son financement, ainsi que payé pour les déplacements des joueurs français. Dujardin a aussi payé pour des joueurs étrangers, à l'opposé du comportement d'autres licenciés ou pays.

"présences salons..." : il suffit de lire votre propre liste du 22/04/93 qui demandait aussi un remboursement pour déplacement.

Je me suis occupé des besoins de la Fédération depuis

dix ans et je n'ai pas changé dans mon approche amicale envers elle dans les deux dernières années.

Enfin, il apparaît bien de vos commentaires que vous en saviez davantage lors de nos conversations sur la situation Dujardin/Anjar. J'ai appris en effet que lors du salon de la maquette "il se disait que...". La polémique s'arrête là.

Veillez agréer Monsieur le Président, mes salutations distinguées,

A. Sarfati »

Sans vouloir lancer une polémique inutile, je souhaiterais apporter un complément d'information aux lecteurs de Fforum.

- La société Dujardin m'a informé, par une lettre datée du 2 mai 1993, qu'elle « ne pouvait plus envisager d'aider financièrement la fédération ». A cette époque, j'ignorais tout des problèmes entre les deux sociétés (a fortiori lors du Salon de la maquette qui a eu lieu au mois d'avril). Dans mon article je me bornais à constater un état de fait et ne prenais pas parti dans le litige Anjar - Dujardin.

- Dans ma lettre du 22 avril dernier, je faisais la liste des manifestations de jeux auxquelles avait participé la Fédération. Sur les neuf salons listés, la société Dujardin a collaboré à trois d'entre eux : un pour lequel elle a payé la location du mobilier et deux où elle a envoyé des lots. Les six autres ont été organisés par la Fédération et les responsables des salons.

- Comme il est indiqué dans la lettre ci-dessus, depuis quelques années la société Dujardin a réduit d'année en année sa participation au financement de la Fédération. La société Dujardin n'a effectivement jamais "organisé" le championnat de France. Néanmoins, elle prenait en charge le déplacement des

finalistes. A sa demande, depuis 1991, nous avons décidé de prendre nous-mêmes en charge cette dépense, ainsi que celle correspondant au déplacement des joueurs français au championnat du monde. Ces dépenses n'étaient que partiellement couvertes par l'aide de la société Dujardin.

Emmanuel Lazard
Président

Suite à l'article d'E. Caspard (page 14 à 17), voici quelques parties du tournoi de Cambridge 1993 sur la même ouverture que la deuxième partie commentée.

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

Leader 16-48 Nicolet

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

Leader 37-27 Tastet

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

Shaman 32-32 Caspard

¹ La société américaine propriétaire de la licence d'Othello (NDLR).

Ci-contre le classement définitif du Grand Prix de France 1993, avant la finale. Cette année encore, le record du nombre de points marqués en une année a été battu, cette fois par Dominique Penloup (et encore il n'a pu participer au tournoi de Strasbourg). Le précédent record était détenu par Philippe Juhem avec 1161 en 1992. On peut remarquer qu'il y a eu plus de tournois que l'an passé et plus de joueurs dans la liste, ce qui est une bonne chose.

La finale du Grand Prix aurait dû réunir, les 18 et 19 septembre, les six premiers joueurs de ce classement. Mais, Emmanuel Caspard n'a pu jouer pour cause d'examen. Emmanuel Lazard n'a pas voulu le remplacer et a laissé la place à Yi Liang.

A l'issue du premier toutes-roudes, on trouvait Philippe, Stéphane et Marc ex aequo avec 4 sur 5, Dominique 2, Yi 1 et Bintsa 0, les trois premiers s'étant battus circulairement. Dans le second toutes-roudes (avec couleurs inversées par rapport au premier), Philippe gagnait toutes ses parties, et se qualifiait pour la finale. Avant la dernière ronde, Dominique, Stéphane et Marc pouvaient encore tous trois espérer aller en finale. Mais Stéphane perdait face à Yi et Marc battait Dominique.

Le classement après 10 rondes:

1. Philippe Juhem	9/10	4. Dominique Penloup	5/10
2. Marc Tastet	7/10	5. Yi Liang	3/10
3. Stéphane Nicolet	5,5/10	6. Bintsa Andriani	0,5/10

Marc remportait la première partie de la finale 36 à 28, Philippe la deuxième 44 à 20. La troisième partie était serrée ; au coup 54, Philippe réfléchit longuement, compta trois fois ce qui lui paraissait être la meilleure suite et trouva qu'il perdait 34 à 30. Il joua quand même cette suite-là qui en réalité faisait nulle ! (Comme quoi, si vous n'arrivez pas à compter les fins de parties, ne vous découragez pas, vous êtes en bonne compagnie puisqu'on peut être champion de France sans cela !)

C'est donc Philippe qui, grâce à une meilleure différence de pions sur les deux premières parties, gagne la finale du Grand prix et par la même occasion sa place au championnat du monde.

GRAND PRIX D'EUROPE 1993

Grande première, un Français a enfin remporté le Grand Prix d'Europe ! Moins glorieusement, c'est aussi le premier à avoir gagné le Grand Prix d'Europe sans avoir remporté un seul tournoi (et même sans avoir gagné une seule partie en finale puisque Marc Tastet a perdu 2-0 les quatre finales qu'il a jouées, à Cambridge, Copenhague, Rome et Bruxelles). Les amateurs de statistiques remarqueront qu'avec le tournoi de Paris 92 où il avait aussi fini second, cela fait cinq finales jouées consécutivement mais toutes perdues dans les tournois du Grand Prix d'Europe. Sans aucun doute un record !

Le classement final du Grand Prix d'Europe ne tient compte que des trois meilleurs scores, ce qui explique que vous ayez pu trouver faux les "totaux" de certains joueurs.

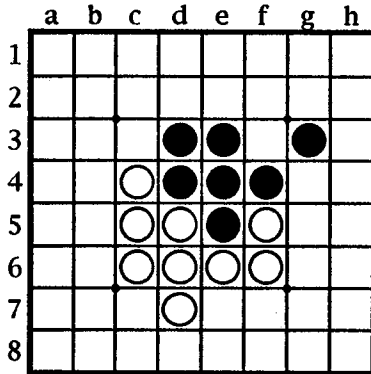
Le record de points marqués en une année, en comptant tous les tournois, n'a pas été battu puisque Marc Tastet n'a marqué que 560 points alors que Graham Brightwell, le vainqueur de l'an passé en avait marqué 600.

			Camb	Cope	Rome	Brux	Paris	Total
Tastet	Marc	F	140	140	140	140	0	420
Shaman	David	US	200	90		75	10	365
Leader	Imre	GB	35			200		235
Feinstein	Joel	GB	0	200			10	210
Marconi	Francesco	I			200			200
Murakami	Takeshi	J					200	200
Nicolet	Stéphane	F	90		90		0	180
Brightwell	Graham	GB	35				140	175
Penloup	Dominique	F	0	40	60	75	35	175
Feldborg	Karsten	DK		60			60	120
Takizawa	Masaki	J					90	90
Caspard	Emmanuel	F	60				10	70
Andriani	Bintsa	F	6		0	40	0	46
Ralle	Paul	F					35	35
Barnaba	Donato	I			30			30
Colangiolo	Enrico	I			30			30
Silvola	Andrea	I			30			30
Cagley	Leslie	US				25	0	25
Collay	Sophie	F				25	0	25
Jensen	Erik	DK	0	25			0	25
Vallund	Henrik	DK		25			0	25
Bhagat	Peter	GB	20					20
Turner	Ian	GB	0			15		15
Johansen	Niklas	S		13				13
Vallund	Torben	DK		13			0	13
Berner	Nils	S					10	10
Kitajima	Hideki	J					10	10
Alard	Serge	B	0		8		0	8
de Grey	Aubrey	GB	0			8		8
Johnson	Greg	US				8	0	8
Lamberti	Luigi	I			8			8
Lamia	Salvatore	I			8			8
Tramma	Riccardo	I			8			8
Barrass	Iain	GB	6				0	6
Cordy	Alexandre	F	6				0	6
Handel	Mike	GB	6					6
Pietruszkiewicz	Pawel	PL	6					6
Nielsen	Erik	DK		5				5

L'OUVERTURE ROSE II

par Graham BRIGHTWELL

Voici la deuxième partie de l'article de Graham Brightwell sur l'ouverture Rose. Il commence son étude après la séquence 1.f5 d6 c5 f4 e3 c6 d3 f6 e6 d7 g3 c4 (voir Fforum 29) qui aboutit à la position suivante.



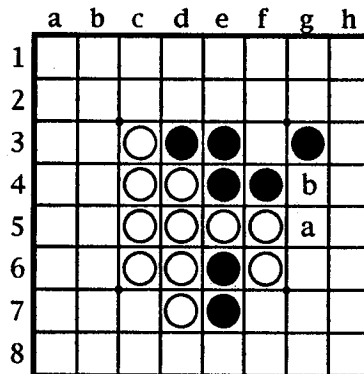
Après 12.c4

C'est l'ouverture Ruy-Lopez de l'Othello ; la classique entre les classiques ; l'autoroute des ouvertures (dixit D. Piau). Chacun pense que les autres joueurs la connaissent mieux. La dernière fois, nous nous étions intéressés aux variantes commençant par les suites (1) 13.g5 14.c3 15.b4 et (2) 13.b4 14.b3 15.g5, et nous (enfin moi...) avons conclu que Blanc était mieux. Regardons maintenant d'autres suites.

Dans l'article précédent, je m'étais montré critique vis à vis de la séquence 13.g5 14.c3 15.b4 et je n'ai pas changé d'avis depuis, alors pourquoi jouerait-on 13.g5 ? La seule raison que je puisse imaginer serait de jouer 13.g5 14.c3 15.f7, la Rose tournante. Ceci est souvent considéré comme inférieur à la Rose plate tournante (dans laquelle on a joué 11.g4 au lieu de 11.g3) : je ne sais ce qu'il faut en penser mais je préfère traiter ces deux suites en même temps une autre fois.

Une possibilité, peu commune, est de jouer 13.e7 (Rose Piau). C'est parfaitement logique : on peut le jouer au coup 11, et après la paire 11.g3 12.c4 cela doit être encore meilleur car on ne retourne plus d6, donnant accès

en c7. De plus, Noir prend un accès en g4, ce qui est un meilleur coup à jouer que l'habituel g5. Il a été adopté par Didier Piau (avec la suite 14.c3 15.g4) et par l'école italienne (avec la suite 14.c3 15.g5). Peut-être ces lignes sont-elles valables mais pour l'instant, l'avis général est que Blanc s'en sort sans problème.



Après 13.e7 14.c3

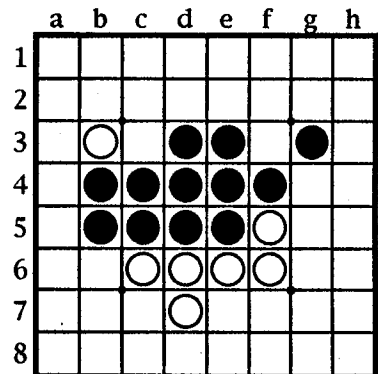
La ligne (a), 15.g5, marche très bien si Blanc ne sait pas quoi répondre. 16.g6 17.f7 18.f8 19.h6 20.h4 21.b4 22.g4 par exemple, est bon pour Noir : un coup noir en h3, dès que possible, sera très pénible, et 22.g4 est probablement un mauvais coup.

Il vaut probablement mieux jouer 16.f8 et, dès que Noir retourne le pion f5, Blanc peut jouer f7 en laissant Noir ouvrir dans de mauvaises conditions à l'ouest. La meilleure suite après 16.f8 est peut-être 17.g4 18.f7 19.b3 et Noir n'est pas trop mal : la partie Brusca-Shaman vous montre une suite possible.

Personne ne sait encore si l'autre possibilité, 15.g4, est meilleure. La ligne classique est 16.g5 17.f7 18.e8 19.c8 et Noir est peut-être un peu mieux. Je pense que 16.f8 est une meilleure réponse. Maintenant, après 17.g6 18.f7, Blanc possède plein de coups à l'est : h6, g5, h3 et peut-être même alors g2. Il vaut mieux jouer 17.f7 18.g6 mais je pense quand même que Blanc a l'avantage après 19.c8 20.d8 21.e8 22.b8 23.g5 24.g8. La partie se transforme en une opposition de deux blocs et c'est

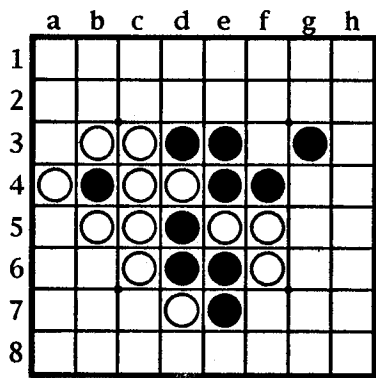
souvent bien d'avoir un bord de six sur lequel s'appuie son mur : la partie Piau-Tamenori vous en donne un exemple.

Le reste de cet article concerne les autres choix possibles après 13.b4 14.b3 (13.b4 14.c3 n'est pas bon, par exemple 15.d2 16.g4 17.b5 18.a5 19.a6 ; voir les parties Tamenori-Leader au championnat du monde 1988 (Fforum 11) ou Tamenori-Brightwell au championnat du monde 1989 (Fforum 15)). Après 14.b3, si vous ne voulez pas jouer 15.g5 (qui nous ramène à l'article précédent), il vous reste 15.b5 (Rose transverse du pion isolé) ou le plus fréquent 15.b6 (Rose transverse trois croix).



Après 13.b4 b3 b5

Je ne pense pas que 15.b5 soit très bon. Blanc a au moins un bon coup, 16.a4, et plusieurs autres qui ont l'air jouables, comme par exemple 16.a5. Après 16.a4, Noir doit éviter de jouer la séquence naturelle 17.a6 18.a3 19.b6 20.c3, dans laquelle Blanc est mieux avec, par exemple, 21.g5 22.a5 23.a2 24.d2 25.e2 26.g4 et un accès blanc en c2. Ce n'est pas la bonne façon pour Noir de jouer le bord ouest car il n'a jamais accès en a5 et Blanc peut forcer Noir à prendre un bord déséquilibré quand il veut. Une meilleure réponse à 16.a4 semble être 17.e7 (17.a2 a aussi été proposé mais je ne vous le recommande pas ; 17.c7 18.c3 19.a6 peut être tenté) mais Blanc joue 18.c3 et je pense qu'il a l'avantage (voir diagramme).

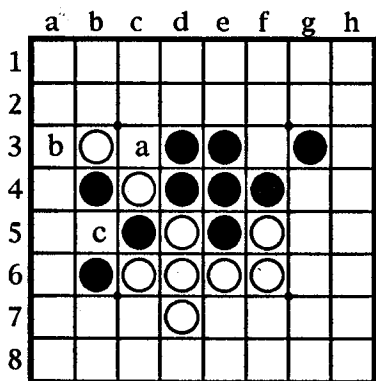


Après 18.c3

19.a6 n'est toujours pas très bon et 19.a5 20.a6 ne mène à rien, mais Noir ne va en aucun cas mourir tout de suite. Simplement, comme dans beaucoup de positions que nous avons étudiées la dernière fois, Blanc est loin de se faire exploser (s'il ne sait plus quoi faire au sud et à l'ouest, il lui reste plein de possibilités au nord-est) et devrait pouvoir arriver en fin de partie avec l'avantage de la parité.

P.S. : Parlant de cette position, j'avais d'abord écrit que si Noir la connaissait mais pas Blanc, je parierais sur Noir. L'ayant étudiée, je l'ai donc jouée contre Emmanuel Caspard, avec les noirs, au tournoi de Bruxelles 92. J'ai perdu lamentablement.

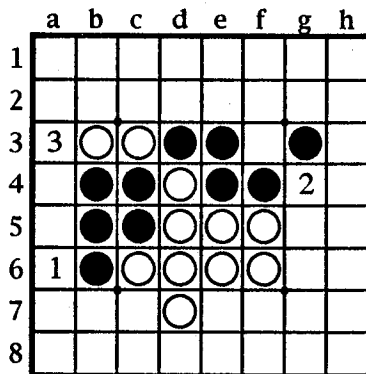
Une ligne plus classique est 13.b4 14.b3 15.b6. C'est avec ce coup 15 que l'on s'éloigne le plus des positions typiques de la Rose. Marc Tastet l'a beaucoup utilisée ces dernières années mais a pensé que ce ne serait pas suffisant pour gagner le championnat du monde. Il adopta la Greenberg... on connaît la suite.



Après 13.b4 14.b3 15.b6

Comme il est indiqué sur la figure, Blanc a trois réponses possible à la menace 17.c3. La plus naturelle, la plus fréquente et

probablement la meilleure est (a) 16.c3. Blanc menace de jouer d2 et de contrôler la mini-diagonale c4-d3 et pour empêcher cela, Noir doit choisir entre 17.d2 et 17.b5. S'il joue 17.d2, Blanc a une bonne position après 18.a3 19.b5 20.g4. Comme nous le verrons, elle ressemble beaucoup à d'autres lignes mais j'ai l'impression que 17.d2 est un coup d'attente dans une situation où il n'est pas nécessaire. En fait, le coup le plus fréquent est 17.b5 et Blanc a de nouveau le choix.



ligne (a) 16.c3 17.b5

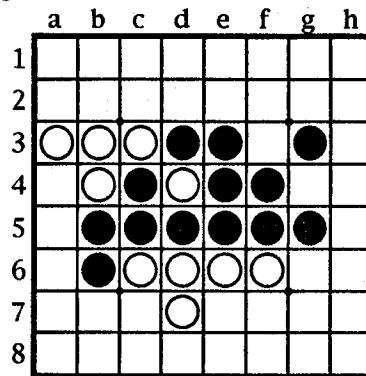
La région clé de cette position est le bord ouest où Blanc va attirer le jeu très bientôt. Il peut le faire de deux manières intéressantes en commençant par a3 ou a6. A l'est, la question est de savoir si Noir pourra enfin jouer le coup thématique g5 avant que Blanc ne le pourrisse en jouant g4. Les trois options que j'ai indiquées sur le diagramme sont viables et il vous faudra de la patience pour me convaincre que Noir est mieux ici.

Que se passe-t-il si Blanc joue (1) 18.a6 ? Les options de Noir sont (i) 19.c7 20.c8 21.g5 (mais pas 21.e8 22.a4 ni 21.e7 22.f8) qui est une idée russe, laissant la pression sur Noir, et (ii) 19.g5 qui conduit à une position classique de la Rose après 20.a5 21.a4 22.a3. Il ne s'agit pas de la meilleure Rose pour les noirs car après 23.f7 ils n'ont pas accès à e7 mais peut-être cela n'a-t-il pas beaucoup d'importance.

La deuxième possibilité, (2) 18.g4 immédiatement, est populaire et a l'air tout à fait viable. Noir répond normalement 19.c7, qui lui donne accès en f3 et qui pourrait le jeu de Blanc à l'ouest. Blanc peut se battre en

jouant 20.c8 suivi de 21.e8 22.a3 23.f3 24.d8 mais change plutôt de région en jouant 20.f2 21.f3 22.e2. Cette position a l'air avantageuse pour Blanc et cela doit être un bon moyen de lutter contre 15.b6.

Finalement, la dernière possibilité est (3) 18.a3. Après 19.a4, Blanc ne doit pas trop être tenté par 20.a6 car vient 21.g5 (ou même 21.a2) 22.a5 et on retombe dans la Rose classique avec d4 blanc, ce que Noir peut viser. 20.g4 est meilleur et après peut-être 21.c7 22.c8 23.e7 24.d8 qui n'est pas clair : Blanc aura la séquence d2-e2-a6 et si Noir joue e8 et f3, alors Blanc a c2 et g5. D'un autre côté, Noir peut jouer 19.g5 plutôt que 19.a4 (voir figure).

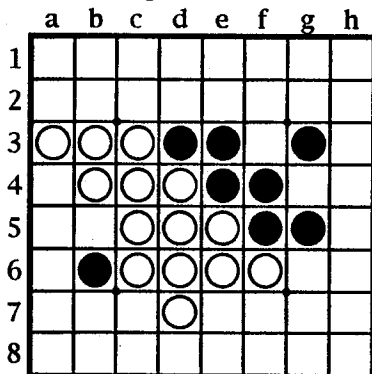


Après 19.g5

De cette position, nous pouvons encore obtenir la position classique de la Rose avec d4 blanc en jouant 20.a6 21.a4 22.a5. Si Blanc n'en veut pas, il a le choix entre 20.d2 21.e2 22.a4 et 20.a4 directement : en fait, il n'a pas besoin de jouer la paire d2-e2 avant. Après 20.a4, il semblerait que Noir doive jouer à l'ouest car sinon Blanc va jouer 22.a7 et mettre toute la pression sur Noir mais celui-ci peut essayer de survivre avec 21.f7 22.a7 23.c2 et se retrouvera alors probablement dans une meilleure position. De toute façon, je pense que Blanc gagne facilement après 21.a5 ou 21.a6. Sur 21.a6, 22.e2 pour reprendre avant Noir l'accès en a5 semble correct : il vaut mieux jouer un coup violent au nord pour récupérer des accès à l'est où Blanc préfère jouer g6 que g4. 21.a5 est probablement meilleur mais 22.a7 23.a2 24.e2 ou même 22.e2 directement, suivi

de 23.f3 24.d2 25.c2 26.c1, laisse l'avantage à Blanc.

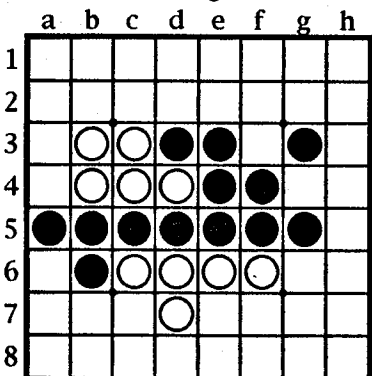
J'avais, auparavant, l'habitude de répondre (b) 16.a3 à 15.b6. De là, nous pouvons encore obtenir une position typique de la Rose après 17.b5 18.a4 19.a5 (19.a6 20.c3 21.g5 22.a5 23.a2 est peut-être meilleur) 20.a6 21.g5 22.c3. Cette fois-ci, elle semble excellente pour Blanc car 23.c2 est illégal et il peut répondre 24.e7 à 23.f7. La suite principale après 16.a3 est en fait 17.g5 18.c3 (voir figure).



(b) 16.a3 17.g5 18.c3

Maintenant, 19.b5 transpose dans la suite 16.c3 17.b5 18.a3 19.g5 dont nous avons déjà parlé, mais Noir a aussi l'option 19.f7. La partie Tastet-Plowman vous donne un exemple de ce qui semble être la meilleure suite pour Blanc. La position est serrée et tendue : juste ce que Noir cherche. J'en viens à penser que 16.a3 n'est pas très bon.

Finalement, après (c) 16.b5, on arrive à la position du diagramme par 17.g5 18.c3 19.a5 ou 17.a5 18.c3 19.g5.



(c) 16.b5 17.g5 18.c3 19.a5

En fait, 17.g5 18.c3 19.f7 est peut-être encore meilleur, similaire à la suite sur 16.a3. La partie Tastet-Nicolet vous donne

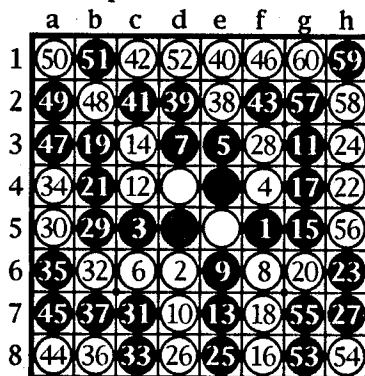
un exemple de ce qu'il ne faut pas faire avec les blancs !

Revenons au diagramme. 20.a6 21.a7 22.d2 23.a4 est probablement bon pour Noir. Blanc peut finir en jouant 20.d2 21.e2 22.a6 mais après 23.f7 24.a4 25.e7 Noir semble mieux qu'après 23.a4 24.a3 (dans le style de la Rose). La meilleure ligne pour Blanc est peut-être 20.a4 21.a6 22.e2 avec les idées habituelles. Un point à retenir est que 23.c2 est bon car Noir répond 25.a3 à 24.d2 — peut-être faut-il jouer 24.f3 ? Je pense que Blanc est bien mais à tout prendre je choisirais quand même 16.c3.

J'espère ne pas vous avoir laissé l'impression qu'il fallait connaître toutes ces suites avant d'oser jouer 3.c5. Bien sûr que non. Cependant, cela ne fait jamais de mal d'avoir vu quelques séquences et d'avoir un peu étudié le type de positions auxquelles on arrive.

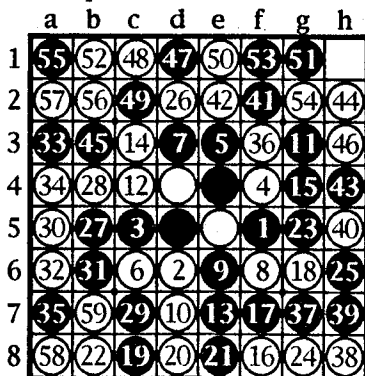
Traduction E. Lazard

Championnat du monde 92



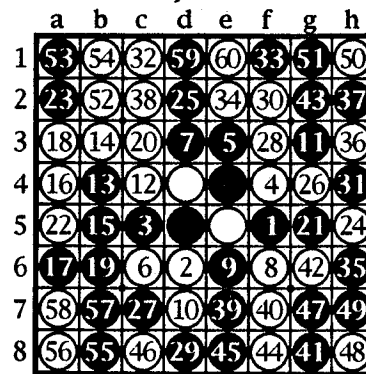
Brusca 22-42 Shaman

Championnat du monde 1990



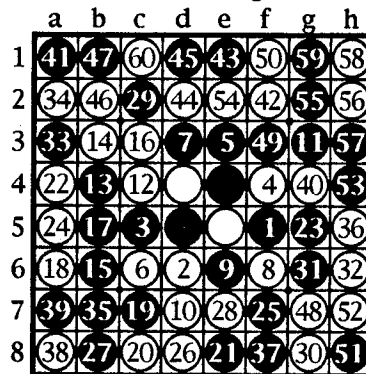
Piau 13-51 Tamenori

Meijin 1988



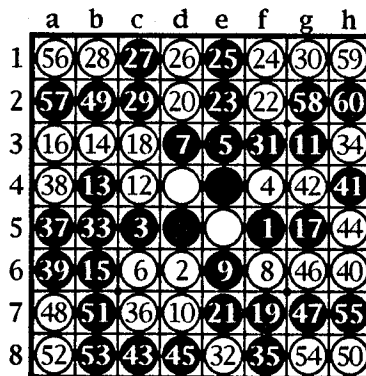
N. Takizawa 26-38 Tamenori

St-Petersbourg 1991



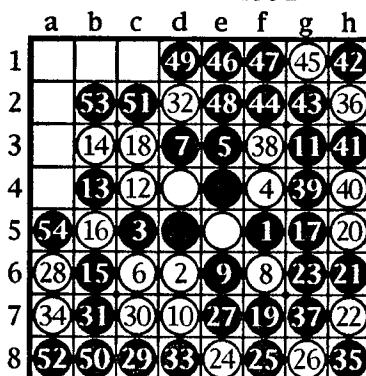
Svirskiy 31-33 Stepanov

Bruxelles 1992



Tastet 31-33 Plowman

Bruxelles 1992



Tastet 64-0 Nicolet

LES ÉCHOS D'OTHELLO



Cette rubrique accueille, dans chaque numéro de FFORUM, des informations sur tout ce qui concerne Othello et les joueurs. 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 les communiquer à :
Michèle Léry, 22 rue de Vouillé 75015 PARIS.
Tél. : (1) 45 31 50 62-Fax : (1) 40 45 04 99.

CHAMPIONNAT DU JAPON 93

Le championnat du Japon se déroulait cette année juste une semaine avant le tournoi international de Paris. On espérait que le vainqueur serait l'un des Japonais venant à Paris, mais c'est finalement Nobuyuki Takizawa qui a remporté le titre, battant l'inévitable Hideshi

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

N.Takizawa46_18H.Tamenori

Tamenori en finale. Nobuyuki est le jeune frère de Masaki, champion du monde 1985, qui est venu à Paris cet été. Voici la partie (diagramme ci-dessus) de la finale retranscrite de mémoire par Murakami qui avait quelques doutes sur la fin, peut-être donc pas tout à fait fidèle.

MEIJIN 93

C'est le jeune Makoto Suekuni, 15 ans, qui a remporté au Japon le titre prestigieux de Meijin en battant Hirokazu Tezuka, tenant du titre, 3 à 1, bien que Tezuka ait eu une position gagnante dans les 4 parties ! Sans doute plus de détails dans un prochain Fforum.

Pour faire paraître un article dans FFORUM, adressez le à la

FFO
 B.P.147
 75062 PARIS CEDEX 02

Stage d'été d'Othello VRAIMENT INTERNATIONAL !

Le stage d'été 93, qui s'est déroulé à Tignes, a finalement vu la participation de 17 joueurs. Il a bien mérité son titre d'international, puisqu'il a accueilli trois Américains, les mêmes qu'au tournoi de Bruxelles (cf magazine), deux Suédoises, Ingerun Syrén et Johanna Persson, un Japonais qui venait de passer un an en France, Hidetake Imoto et un bon contingent de joueurs français. Il y avait ainsi le champion et le vice-champion du monde, ainsi que le champion et le vice-champion de France. Difficile de faire mieux !

Le cadre du stage, entouré de montagnes, près du lac de barrage de Tignes a été apprécié de tout le monde ce qui laisse penser que le prochain stage pourrait se dérouler au même endroit. Le temps a été superbe, ce qui a favorisé les activités sportives parallèles au stage : marche en montagne,

VTT, tennis, volley. Les divers baby-foots, tables de ping-pong, billards américains ont aussi remporté un franc succès.

Le tournoi amical de fin de stage a vu la participation de deux joueurs supplémentaires qui n'ont pas fait le voyage pour rien puisque François Robin a battu David Shaman 33 à 31 et qu'Alain Zalateu, même s'il n'a pas fait un excellent tournoi, a montré dans les parties amicales qui ont suivi qu'il pouvait battre beaucoup de monde, même le champion de France. Le tournoi s'est terminé par un tir groupé de 4 joueurs à la première place ; dans l'ordre du départage, Marc Tastet, Philippe Juhem, Dominique Penloup et le tandem Elie Cali/Emmanuel Lazard (chacun d'eux jouant une partie sur deux).

Rendez-vous est pris pour l'année prochaine, que ce soit à Tignes ou ailleurs.

Les normes de Grand Maître

Après Marc Tastet, Dominique Penloup est devenu le deuxième Grand Maître français en remportant le tournoi de Villeneuve d'Ascq. Philippe Juhem et Emmanuel Caspard ne sont pas loin du titre puisqu'ils ont deux normes et demie chacun. Stéphane Nicolet a une norme. Pour les titres de Maître français, six joueurs ont déjà acquis le titre définitif pour avoir marqué plus de 450 points au Grand Prix de France, il s'agit de Dominique Penloup, Emmanuel Caspard, Stéphane Nicolet, Philippe Juhem, Bintsia Andriani et Marc Tastet. Emmanuel Lazard a remporté deux normes de Maître avec 339 points. Quatre joueurs ont remporté leur première norme : Yi Liang (à 7 points de la deuxième norme), Alexandre Cordy, Christophe Lanuit et François Coulon. Pour marquer une norme, il suffit de marquer 150 points en un an au Grand Prix de France. Rappelons que les normes restent définitivement acquises et que trois normes suffisent pour obtenir un titre.



CLASSEMENT F.F.O.

Joueurs français

2204	+/- 127	RALLE Paul
2160	+/- 65	CASPARD Emmanuel
2157	+/- 51	TASTET Marc
2143	+/- 57	NICOLET Stephane
2132	+/- 60	JUHEM Philippe
2114	+/- 48	PENLOUP Dominique
1978	+/- 97	LAZARD Emmanuel
1942	+/- 179	DI MEGLIO Fabrice
1941	+/- 134	CALI Elle
1934	+/- 192	MAS Ludovic
1910	+/- 163	LIPARO David
1881	+/- 66	CORDY Alexandre
1880	+/- 210	DRUMEL Michel
1873	+/- 237	DELBARRE Jean-Claude
1848	+/- 149	THILL Olivier
1831	+/- 241	DE LA BOISSERIE Vincent
1811	+/- 74	LIANG YI
1809	+/- 60	ANDRIANI Blntsa
1789	+/- 106	COLLAY Frederic
1780	+/- 118	DE LA BOISSERIE Bruno
1780	+/- 90	COLLAY Sophie
1754	+/- 124	COULON Francois
1733	+/- 144	QUIN Sylvain
1730	+/- 164	MASCORT Jean-Manuel
1728	+/- 374	TARDY Catherine
1724	+/- 134	POIRIER Serge
1720	+/- 221	DAUNAS Bernard
1698	+/- 123	BRACCHI Andre
1669	+/- 109	LE SAOUT Alain
1668	+/- 117	LANUIT Christophe
1656	+/- 165	PIQUEE Raphael
1626	+/- 347	GILLE Thierry
1622	+/- 192	RIGAUD Regis
1606	+/- 188	PICOU Philippe
1596	+/- 346	PINTA Simon
1592	+/- 142	DECOEYERE Eric
1580	+/- 190	SAHLI David
1569	+/- 131	BOUSCH Thierry
1558	+/- 276	DE VISME Philippe
1546	+/- 281	MOLLIE Patrice
1530	+/- 245	EYMARD Joel
1525	+/- 159	DRAPER Bruno
1488	+/- 170	CUVIER Christian
1464	+/- 160	ROBIN Francois
1451	+/- 175	DORSIMONT Gullain
1429	+/- 210	MASSE Stephane
1420	+/- 296	VERNOT Gabriel
1412	+/- 210	GRUSON Thierry
1355	+/- 109	SCHEIDECKER Denis
1340	+/- 213	BOURRACHOT Alexandre
1333	+/- 382	ROUXEL Christian
1332	+/- 91	BETIN Dominique
1329	+/- 165	IMOTO Hldetake
1325	+/- 322	RIVIERE Luc
1286	+/- 369	BURGUN Serge
1279	+/- 243	ALEAUME Didier
1273	+/- 227	TASSIN Denis
1265	+/- 385	GACH Olivier
1228	+/- 332	AZOULAY Gilles
1224	+/- 226	DE LA ROUSIERE Louis-Henry
1190	+/- 425	HOFFMANN Christian
1176	+/- 562	HEFFES David
1169	+/- 260	SAINTE-JOURS Emmanuel
1158	+/- 248	COULON Philippe
1155	+/- 369	GRANDIN Herve
1153	+/- 399	CHEMIN Thierry
1133	+/- 185	PIERRET Michel
1124	+/- 238	GUILLEN Elena
1002	+/- 381	BARICZ Rose-Marie
939	+/- 407	DECROIX Didier
900	+/- 338	PAGENEL Michelle

Programmes

2505	+/- 205	SPOCK (Delteil)
2415	+/- 126	OTHEL DU NORD (Delbarre)
2362	+/- 247	CASSIO (Nicolet)

2321	+/- 130	JACPOTH (Gailhac)
2318	+/- 212	THEOLE (Becquet)
2304	+/- 267	COMPOTH (A guillon)
2299	+/- 392	MODOT (Feinstein)
2293	+/- 390	WILLIAM (Jacquart)
2258	+/- 219	THOR (Quin)
2087	+/- 139	GROS-THELLO (Pinta)
2030	+/- 160	PUREE (Thill)
1952	+/- 152	TOM POUCE (Andriani)
1938	+/- 315	THEOLE-PSION (Becquet)
1813	+/- 434	FOREST (Casile)

Joueurs étrangers

2500	+/- 249	MURAKAMI Takeshi	{J}
2281	+/- 141	MARCONI Francesco	{I}
2261	+/- 98	BRIGHTWELL Graham	{GB}
2235	+/- 64	SHAMAN David	{USA}
2206	+/- 100	LEADER Imre	{GB}
2161	+/- 160	BHAGAT Peter	{GB}
2158	+/- 80	FEINSTEIN Joel	{GB}
2131	+/- 78	BERNER Nils	{S}
2118	+/- 125	HANDEL Mike	{GB}
2112	+/- 62	FELDBORG Karsten	{DK}
2039	+/- 193	SAKAGUCHI Kasuhiro	{J}
2017	+/- 59	JENSEN Erik	{DK}
2017	+/- 193	STEPANOV Oleg	{SU}
2017	+/- 107	HAUGLAND JAN Kristian	{N}
1988	+/- 137	VEHUSHEIA Torstein	{N}
1973	+/- 106	JUSTVIK Jonny	{N}
1959	+/- 158	BRUSCA Augusto	{I}
1959	+/- 92	JOHANSEN Niklas	{S}
1954	+/- 122	VAJE PER L.	{N}
1939	+/- 193	STANTON Patrick	{USA}
1935	+/- 136	DELFANTE Eric	{B}
1901	+/- 129	PLOWMAN Guy	{GB}
1897	+/- 70	VALLUND Torben	{DK}
1884	+/- 69	VALLUND Henrik	{DK}
1884	+/- 161	BARNABA Donato	{I}
1880	+/- 127	BERNER Johan	{S}
1870	+/- 108	DE GREY Aubrey	{GB}
1835	+/- 94	AAS Vidar	{N}
1805	+/- 90	HOLM JON Inge	{N}
1794	+/- 179	FINNAS Stig	{SF}
1778	+/- 159	KIERULF Anders	{CH}
1768	+/- 123	NIELSEN Erik	{DK}
1744	+/- 125	TURNER Ian	{GB}
1729	+/- 103	DOVLAND Johan	{N}
1725	+/- 79	ALARD Serge	{B}
1716	+/- 93	HOLM Andreas	{N}
1702	+/- 82	BOE Alexander	{N}
1687	+/- 86	SYREN Ingerun	{S}
1683	+/- 182	MARSON Phil	{GB}
1681	+/- 157	WASER Stephan	{CH}
1674	+/- 151	TAKEDA Kyoko	{J}
1657	+/- 129	JOHNSON Greg	{USA}
1656	+/- 141	BARRASS Iain	{GB}
1637	+/- 117	RIGNELL Daniel	{S}
1631	+/- 145	LONNQVIST Tom	{SF}
1631	+/- 179	ROBSTAD Sturla	{N}
1604	+/- 165	LONNQVIST Christer	{SF}
1604	+/- 175	SCHEVING Gudny	{N}
1603	+/- 156	CAGLEY Leslie	{USA}
1586	+/- 159	DAIX Alain	{B}
1586	+/- 98	HOLM OLE Petter	{N}
1512	+/- 183	ARNOLD Roy	{GB}
1510	+/- 132	SELBY Matthew	{GB}
1430	+/- 182	WEILER Niklas	{S}
1422	+/- 179	RISLA BENN Johan	{N}
1392	+/- 158	HELLGREN Bo	{S}
1363	+/- 159	DELFANTE Christophe	{B}
1355	+/- 199	BENNELID Daniel	{S}
1332	+/- 174	WENNERGRAN LARS Eric	{S}
1303	+/- 158	SODERMAN Sven	{S}
1260	+/- 189	DEBRAY Dominique	{B}
1169	+/- 190	AAS Hilde	{N}
1162	+/- 158	LAURE Christelle	{B}
1042	+/- 198	QUINTIN Nans	{B}

Voici le classement de la F.F.O. au 30 septembre 1993. Il prend en compte, depuis le classement paru dans Fforum 29, le tournoi Ile de France 6 (04/07/93), le tournoi international de Bruxelles (31/07 et 01/08/93), le tournoi international de Paris (28 et 29/08/93), le tournoi préqualificatif de Villeneuve d'Ascq (11 et 12/09/93), la finale du grand prix de France (18 et 19/09/93), 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. Ces joueurs ont été mis en gras dans le classement français.

SOLITAIRE

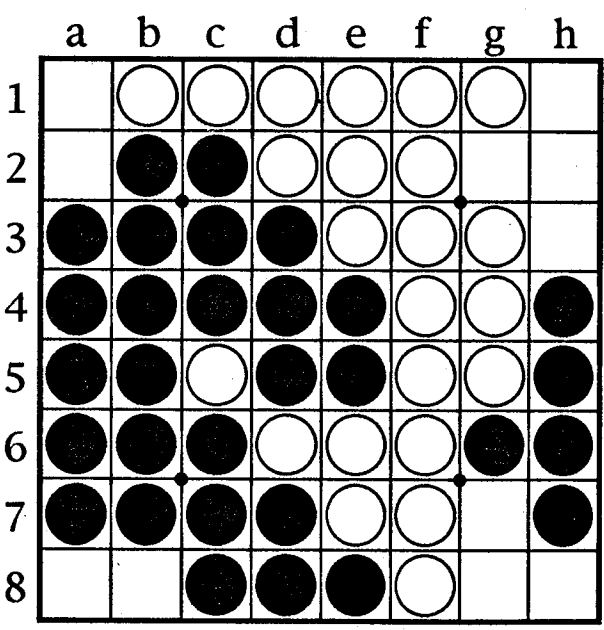
par Stéphane Nicolet

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

Vous trouverez ci-contre, pour chacun des coups que Blanc peut jouer, la réponse de Noir, calculée par ordinateur. Choisissez votre coup sur la colonne de gauche en cachant les autres colonnes. Jouez ce coup sur votre jeu. Imaginez la réponse de votre adversaire et déplacez votre cache vers la droite pour voir le coup qu'il choisit. Jouez ce coup et continuez.

VP signifie "Vous Passez".
JP signifie "Je Passe".

Tournoi Ile de France 1990
Noir : Eric DELFANTE
Blanc : Thierry GILLE
Score réel de la partie : 33 - 31



Blanc joue et gagne...

- B8 A8 G7 G8 VP H8 VP A2 VP G2 H3 H1 VP A1 VP H2
H2 H3 VP H1 VP A1
- A8 B8 G7 H3 H2 H1 G2 A1 A2 H8 G8
A2 G2 VP A1 VP H8 G8
A1 A2 G2 H8 G8
G2 H8 G8 H1 H2 A1 A2
A2 H2 VP A1
A1 A2 H2
A2 G8 VP H2 VP A1 VP H1
- A2 A1 H2 H1 G2 H8 G8
G2 H1 H2 H8 G8
A1 A2 H2 H8 G8 G2 H1
G2 G8 VP H1
G2 H8 G8 H2 H1
- A2 A1 G7 H1 VP H8 G8 H3 H2 G2
G2 H2
- A1 A2 G7 H8 G8 H3 H2 G2 H1
G2 H2 H1
- G7 G8 B8 A8 VP H8 VP A2 VP G2 H3 H1 VP A1 VP H2
H2 H3 VP H1 VP A1
- A8 H8 B8 H3 H2 H1 G2 A1 A2
A2 G2 VP A1
G2 H2 A2 JP H1
H1 JP A2 A1
A2 A1 H2 H1 G2
G2 H1 VP H2
- A2 B8 VP A1 VP H1 VP H3 H2 G2
G2 H2
- A2 A1 B8 A8 VP H8 VP H3 H2 H1 VP G2
G2 H2 VP H1
- A8 H1 B8 H8 VP H3 H2 G2
G2 H2
- A1 H3 B8 A8 H2 H1 VP G2 VP A2 VP H8
G2 A2 VP H8 VP H2
H2 H1 B8 A8 VP G2 VP A2 VP H8
G2 H2 B8 A8 VP H8 VP A2
- A2 A1 B8 A8 G7 G8 VP H8 VP H3 H2 H1 VP G2
G2 H2 VP H1
- A8 B8 G7 H1 VP H8 G8 H3 H2 G2
G2 H2
- G7 H1 B8 A8 VP G8 VP H8 VP H3 H2 G2
G2 H2
- A8 G8 B8 H8 VP G2 H3 H2
H2 H3
- A1 A2 B8 A8 G7 G8 VP H2 H3 H8 H1 G2
G2 H8 VP H3 VP H1
- A8 B8 G7 H8 G8 H3 H2 G2 H1
G2 H2 H1
- G7 G8 B8 A8 VP H2 H3 H8 H1 G2
G2 H8 VP H3 VP H1
- A8 H8 B8 H3 H2 G2 H1
G2 H2 H1

Agenda



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



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**.

Voici la liste des villes qui ont annoncé l'organisation d'un tournoi de sélection, avec indication de la date pour celles qui l'ont fixée à fin septembre. Pour les autres villes (dont on attend encore confirmation au jour où nous réalisons ce numéro de FForum), il est nécessaire de s'informer auprès de la FFO. Attention ! en l'absence de date dans cette liste, la tenue d'un tournoi de sélection n'est pas absolument assurée dans la ville mentionnée.

Amiens (80)	Samedi 6/11
Bordeaux (33)	Dimanche 7/11
Chambéry (73)	Samedi 20/11
Colombes (92)	
Dieppe (76)	Dimanche 7/11
Grenoble (38)	
Lille (59)	Samedi 23/10
Lyon (69)	Samedi 13/11
Marseille (13)	Samedi 23/10
Moulins (03)	Samedi 16/10
Mulhouse (68)	Samedi 23/10
Nancy (54)	
Nice (06)	
Rennes (35)	Samedi 16/10
Paris (75)	20 ou 21/11
Strasbourg (67)	Samedi 30/10
Toulouse (31)	

Les sélections sont ouvertes à tous, même aux débutants. Les adhérents peuvent participer gratuitement, les autres doivent acquitter sur place un droit d'inscription de 30F.



**La finale du
CHAMPIONNAT DE FRANCE 1993
se déroulera à
Yzeure (près de Moulins)
Samedi 4 et dimanche 5 décembre 93**



ANGLETERRE CHAMPIONNAT DU MONDE 1993 LONDRES

Kensington Palace Hôtel

Du vendredi 5

au dimanche 7 novembre 93

Tous les joueurs souhaitant accompagner et encourager l'équipe de France sont les bienvenus. Ils pourront ainsi assister au championnat et même devenir arbitre de table (pour les joueurs déjà expérimentés), ce qui permet de suivre en direct de superbes parties.

Vous profiterez aussi d'une époque privilégiée dans la capitale anglaise qui commence très tôt à préparer Christmas !

Informations : FFO (1) 45 35 55 86



FRANCE TOURNOI IDF 8

Samedi 18 décembre 93 à 13h45

En 5 rondes, ouvert à tous : le dernier tournoi de l'année 93 !

Informations : FFO (1) 45 35 55 86



ANGLETERRE 11^{ème} TOURNOI INTERNA- TIONAL DE CAMBRIDGE

Tournoi du Grand Prix d'Europe 94

Samedi 12 et dimanche 13 février 94



FRANCE 11^{ème} TOURNOI INTERNATIONAL DE PARIS


Samedi 27 et dimanche 28 août 94

Dernier tournoi du Grand Prix d'Europe 1994

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


RESPONSABLES LOCAUX FFO ET CLUBS D'OTHELLO

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


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

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


 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

Club de Lyon
29, rue Sébastien Gryphe
69007 LYON
le samedi à partir de 14h.
 78 58 97 42


 Muriellé Buclon

Club de Lyon
101 avenue Lacassagne
69003 LYON
Le mardi à 20h15
(tous les 15 jours)
 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
Salle Cavallès
45 rue d'Ulm
75005 PARIS
Contact : Emmanuel Lazard
 (1) 45 35 55 86


• Paul Ralle

 (1) 42 51 47 27
27 rue Eugène Sue
75018 PARIS


• 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 *JEU ou 3615
JAM *JEU

 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.