

FFORUM

PRINTEMPS 1994

N° 32

a b c d e f g h

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

Noir joue et fait nulle...

Édito...

Chers amis, bonjour,

Lors de l'**assemblée générale** annuelle de la Fédération, qui s'est tenue le 29 janvier dernier, Emmanuel Lazard, président, a procédé au rapport moral. Pas de problème essentiel en 1993. On déplore simplement que le faible nombre de candidats pour les élections au conseil ait rendu inutile de procéder à un vote. Le nombre d'adhérents de la FFO reste toujours stable. D'un point de vue financier, l'année 93 s'annonçait mal à cause de l'absence de subvention due au changement de distributeur du jeu en France. Le déficit est resté raisonnable.

Pour l'avenir, un certain nombre de points ont été discutés :

- un tournoi « **débutants** » va être organisé à Issy-les-Moulineaux, près de Paris, le 29 mai pour inciter les joueurs qui, d'habitude, n'osent pas participer aux autres tournois à faire le « grand saut » et s'apercevoir que ce n'est pas si difficile que cela ;
- des tournois intermédiaires entre les tournois « débutants » et les tournois ouverts à tous vont être organisés. À ce sujet vous avez dû recevoir un **sondage** avec ce numéro de Fforum, et votre opinion nous intéresse. Ne manquez pas d'y répondre (c'est très rapide) et de renvoyer votre bulletin à l'adresse indiquée ;
- le cinquième **stage d'été** est prévu à nouveau à Tignes cette année puisque tout le monde avait beaucoup apprécié le site l'an dernier, du 13 au 20 août. Cours de haut niveau dans une ambiance décontractée !
- les deux derniers tournois **préqualificatifs** français ne sont pas encore définitivement attribués. Bordeaux tient une option pour le mois de juin. Les villes intéressées sont priées de se faire connaître au plus vite ;
- des tournois de **parties par correspondance** vont être organisés à l'initiative de Sylvain Quin ;
- une réflexion sur l'organisation du **championnat de France** a été lancée pour essayer d'en améliorer les différents aspects : publicité, nombre de participants, nombre de sélections ;
- il a été demandé à la commission **ouvertures** de ne pas se contenter de donner des noms aux lignes mais de prendre ses responsabilités en essayant de fournir des appréciations sur la valeur des suites. Vous trouverez déjà dans ce numéro de Fforum, pour la suite de l'ouverture Tigre, les appréciations des membres de cette commission : Emmanuel Caspard, Alexandre Cordy, Philippe Juhem, Yi Liang et Stéphane Nicolet. Faites-nous part de vos réflexions.

Actualité internationale : au moment même où les sportifs français essayaient vainement de décrocher une médaille d'or à Lillehammer, Stéphane Nicolet y parvenait à **Cambridge** en remportant brillamment l'un des tournois les plus difficiles du circuit. Félicitations !

Enfin, les clavistes qui tapent votre revue favorite ont acquis de nouvelles notions de mise en page. Vous trouverez, on l'espère, quelques améliorations dans ce numéro de **Fforum** dont nous vous souhaitons bonne lecture,

A bientôt,
Marc Tastet

SOMMAIRE

3

Ont participé à ce numéro:

Donato BARNABA

Emmanuel CASPARD

Alexandre CORDY

François COULON

Philippe JUHEM

Emmanuel LAZARD

Yi LIANG

Michèle LÉRY

Stéphane NICOLET

Dominique PENLOUP

Saholy RANDRIANASOLO

Marc TASTET

Olivier THILL

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

75062 PARIS Cedex 02

Téléphone: (1) 45 35 55 86

OTHELLO®

est une marque déposée de
HABOURDIN INTERNATIONAL

COUVERTURE (cf aussi page 27)	1
EDITORIAL (page deux)	2
SOMMAIRE (de Fforum trente-deux)	3
MAGAZINE (trois tournois)	4
PROBLÈMES (en deux coups)	7
INITIATION : LES ARNAQUES (à deux cases)	8
LES CHAUVES-SOURIS DE L'ENFER (Bat !)	10
GRAND PRIX DE FRANCE (Manu s'affirme)	13
COURRIER DES LECTEURS (deux lettres)	13
POINT DE VUE SUR LES FINALES (à deux)	14
LES ÉCHOS D'OTHELLO (nous deux)	17
PARTIES COMMENTÉES (deux)	18
L'ART DE LA NULLE (il faut être deux)	22
OUVERTURE (Tigre, partie deux)	25
CLASSEMENT (Manu confirme : et de deux!)	26
SOLITAIRE (cf aussi page 1)	27
AGENDA (deux par deux)	28
CLUBS ET RESPONSABLES LOCAUX	29
ADHÉSION (deux plus deux)	30

MAGAZINE

Tournoi International de Cambridge

par Emmanuel Caspard

Eh ben oui ! Comme vos yeux ébahis et incrédules le constataient, bouche bée, dans le dernier Contact ! F.F.O., un Français a finalement remporté le tournoi de Cambridge, ce qui n'était pas arrivé depuis sa première édition en 1984, en dépit de belles tentatives de la part d'illustres prédécesseurs dont, par égards dus à leur modestie, je tairai ici les noms. Alors, il y a, dans l'ordre Paul Ralle, Jean-François Puget, Didier Piau, Dominique Penloup, Philippe Juhem et Marc Tastet. Ouah l'autre, eh, cafteur ! Ben quoi, j'en profite, je suis un des rares à ne pas avoir perdu une finale à Cambridge, vu que j'en ai jamais jouée une seule... Ah tiens ? Comme j'te l'ai dit ? Ah bon, alors là d'accord, j'dis pas. Bon, je peux continuer ? Vas-y, vas-y, je t'en prie, te gêne pas pour moi, j'dirais plus rien. Merci.

Où en étais-je ? Ah oui : un Français, etc. Le week-end avait d'ailleurs bien commencé : l'équipe française au complet, après un voyage sans histoires (!), était arrivée tranquillement au A&B où les joueurs ont l'habitude de loger ; là, les chambres réservées les attendaient, les bras grands ouverts — des chambres avec des bras, maintenant ? Eh, oh, ça va bien, hein ! C'est une image, un peu osée peut-être, mais j'ai fait ce que j'ai voulu, d'abord ! Bon, bon, d'accord, t'énerve pas. Moi, pour ce que j'en dis... Bien. Je reprends : mais tout ça se passait trop parfaitement. C'était aussi louche que suspect, il allait forcément arriver quelque chose. Et en effet, il se trouve que, pour reprendre l'image, les bras d'une des chambres se sont refermés d'une manière légèrement inattendue. C'est-à-dire que Stéphane, sur le coup de 23h, a eu la bonne idée de sortir de sa chambre en laissant les clés à l'intérieur. Rien que de très banal, me direz-vous, et d'autant plus anodin que les chambres, lorsque la porte est simplement claquée, s'ouvrent de l'extérieur sans avoir besoin de la

clé. Effectivement, vous répondrais-je. Mais d'abord, comment vous savez ça, vous ? Et puis de toute manière, de quoi vous vous mêlez. On ne vous a pas sonné, que je sache ? Ah là là. Comme si ce n'était pas déjà assez difficile de faire ce compte rendu, sans en plus être interrompu toutes les deux minutes. Enfin, poursuivons. Car le piment de l'affaire est que Stéphane occupait la seule chambre qui, même porte simplement claquée, ne pouvait s'ouvrir qu'avec la clé ! Comme quoi on ne peut pas tout prévoir... Bon, pas de panique nous sommes-nous dit, Manu et moi, après avoir épongé les mares de larmes dues à des épanchements de joie quelque peu excessifs, on en a vu d'autres, on ne nous la fait pas, on n'apprend pas à un vieux singe à faire des grimaces, et toutes ces sortes de choses : les gérants, (charmants au demeurant, surtout elle) possèdent certainement un double et/ou un passe-partout. Nous allons les quêrir de ce pas et tout va rentrer dans l'ordre d'où cela n'aurait jamais dû sortir en moins de temps qu'il n'en faut pour faire un blitz avec 1 minute chacun. Ah mais, ah mais, c'est que, ah, alors là, ce serait trop simple ! Ainsi, si ces hôtes charmants, surtout elle, détenaient bien ce passe-partout tant espéré, nous n'avons pu le vérifier que le lendemain matin ; car, à cette heure avancée de la nuit, ils étaient, hélas pour nous, et surtout pour Steph, au moins aussi absents que charmants, surtout elle, logeant en effet hors de la maison d'hôtes. Et bien qu'ayant découvert par je ne sais quel miracle le numéro de téléphone de leur domicile, il nous paraissait hautement inconvenant de les faire venir, de l'autre bout de la ville peut-être, à cette heure et par ce froid (la température, puisqu'on en parle, tendait en effet brillamment vers zéro par valeurs inférieures), pour un motif aussi futile qu'une clé oubliée dans une chambre, et qui devrait y passer la nuit,

contrairement à certain ! Voyant que le sort s'acharnait décidément, alors qu'on ne lui avait rien fait (ou peut-être il y a très longtemps), il fut résolu que Stéphane passerait la nuit dans la chambre des Manus, un lit sommaire étant confectionné tant bien que mal avec les oreillers, traversins et autres couvertures qui traînaient un peu partout. Et tout le monde de se souhaiter enfin une bonne nuit, bien méritée après les fatigues du voyage, et de se dire que pareilles aventures préparent en fin de compte de bons souvenirs, que demain il fera beau (probablement froid, mais beau), que la nuit porte conseil, et autres pensées aussi profondes que frappées au coin du bon sens... Bon, c'est bien joli, tout ça, mais quid du tournoi lui-même ? Hein, quid ?

Et bien, plutôt moyen, le tournoi, en dehors bien sûr de la victoire de Steph. D'abord par la faible participation : seulement 19 joueurs, c'est étrangement peu pour un tournoi européen aussi agréable que celui de Cambridge. Toujours sis dans la très belle salle du centre universitaire, offrant une jolie vue sur la rivière Cam et une partie de la vieille ville, et très bien organisé, en particulier en ce qui concerne l'hébergement, il devrait à mon sens attirer beaucoup plus de monde. Mais bon, toujours est-il qu'on ne voyait ce samedi que cinq Français, un Argentin et un Belge perdus au milieu de la horde prévisible d'Anglais (ou plutôt d'anglophones, David Shaman n'étant plus anglais à peu près depuis qu'il est Champion du monde), à laquelle il ne manquait guère que Peter Bhagat pour être au complet.

Un coup d'œil au classement vous montrera que les résultats de nombreux participants ne sont pas vraiment à la hauteur d'ambitions pouvant être tenues pour assez légitimes. Et, pour ne pas avoir l'air de ne taper gratuitement que sur les autres, et si j'ose me classer parmi les participants ci-dessus évoqués

(osons ! osons !), j'avouerai avoir fait un tournoi plutôt pourri (plus en tout cas que le résultat final ne veut bien le montrer), qui m'a néanmoins permis de découvrir qu'on est parfois moins fair-play qu'on veut bien (se) le laisser croire. Bref, j'ai été mauvais. Une consolation cependant : j'ai gentiment exposé David dans notre partie, ce qui fait toujours plaisir et, pour moi, plus spécialement depuis le 7 novembre dernier (curieux, n'est-il pas ?).

David a d'ailleurs fait un tournoi encore plus mauvais que moi, finissant la première journée avec 2.5/7 ! Il se rattrapera un peu le dimanche pour terminer avec 6/11, à égalité avec, entre autres, Imre Leader et Joel Feinstein, dont on pouvait aussi raisonnablement attendre mieux.

Cependant, ce qui restera est moins le classement respectif des divers « favoris » supposés (il peut difficilement y en avoir plus de quatre dans les quatre premiers) que les performances de Mike Handel et Garry Edmead le premier joue ainsi sa première finale d'un tournoi du Grand Prix d'Europe, et le deuxième, en atteignant la quatrième place, y obtient son meilleur résultat, après avoir été souvent et de belle façon en tête du classement. Le tournoi n'aura donc pas été décevant pour tout le monde et notamment, par certain côté, pour Marc Tastet et Dominique Penloup qui, toujours à la pointe de l'innovation, inaugurent brillamment (!) une nouvelle recette pour faire nulle. Prenez une ouverture classique, la Penloup-Juhem par exemple, que les deux joueurs connaissent très bien et dont ils ont joué récemment plusieurs fois la même variante jusqu'aux environs du coup 36. Sachant qu'ils ne manqueront pas de se rencontrer à nouveau tôt ou

tard, faites les chercher sur ordinateur et chacun de leur côté la suite optimale donnant la nulle. Chacun des deux, bien évidemment, ignore complètement que l'adversaire fait la même chose (en effet, comment pourraient-ils s'en douter, c'est une méthode tellement incroyable qu'elle ne viendrait à l'esprit de personne) et connaît la suite par cœur. Ensuite, servez chaud dès que l'occasion se présente : les joueurs, chacun d'eux croyant naïvement être le seul à avoir été éclairé, joueront ainsi la suite parfaite, espérant que l'autre, dans sa pauvre ignorance, finira bien par se tromper. Vous obtenez de cette façon une partie nulle à peu de frais, qui permettra aux deux joueurs d'éviter de trop réfléchir et de se fatiguer. Une précaution cependant : veillez à la servir au moment qui convient afin que le demi-point qui manquera forcément à l'un des deux ne le prive pas d'une place possible dans le match de départage 3/4 ou même en finale, ce qui serait dommage et donnerait peut-être à votre plat un léger goût d'amertume.

...Un ange passe...

Voilà, voilà. En dehors de tout ça, et pour ne pas faillir à la tradition, les joueurs ne manquent pas de se retrouver le dimanche soir au restaurant indien pour un repas toujours agréable où les anciens font revivre pour les plus jeunes les grandes heures de l'histoire du Grand Prix d'Europe, dont la victoire de Stéphane (encore bravo) restera certainement un des faits marquants.

P.S.: Marc et Stéphane tiennent à remercier chaleureusement Aubrey de Grey et Adelaide Carpenter pour les avoir si gentiment hébergé pendant la semaine suivant le tournoi.

Classement Final

1.	S. Nicolet	(F)	8/11 (+2)
2.	M. Handel	(GB)	8,5 (+0)
3.	M. Tastet	(F)	7,5 (+2)
4.	G. Edmead	(GB)	7 (+0)
5.	G. Brightwell	(F)	6,5
	E. Caspard	(F)	6,5
	D. Penloup	(F)	6,5
8.	J. Feinstein	(GB)	6
	I. Leader	(GB)	6
	G. Plowman	(GB)	6
	D. Shaman	(USA)	6
12.	E. Lazard	(F)	5,5
13.	A. de Grey	(GB)	5
14.	S. Alard	(B)	4,5
15.	P. Marson	(GB)	4
16.	M. Selby	(GB)	3,5
17.	C. Wakelin	(GB)	3
18.	R. Arnold	(GB)	2
19.	P. Coll	(ARG)	1/4

Finale 1

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

Handel 20-44 Nicolet

Finale 2

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

Nicolet 40-24 Handel

Préqualificatif de Strasbourg

par Joe l'Anguille

Alors moi je pose la question : qu'aurait-on fait si Magali n'avait pas été présente, et si dévouée ? Réponse : de la marche. Non que les othellistes soient de farouches opposants à cette activité physique (qui d'ailleurs, ces derniers temps, a une curieuse propension à revenir furieusement à la mode au sein de la partie la plus jeune de la

population et dans de nombreuses villes de France, souvent associée à de jolies chansons à texte), mais lorsqu'il est 2h du matin, qu'il fait froid, qu'on est crevé et qu'il faut se lever tôt le lendemain pour continuer à jouer à un jeu idiot, il est toujours plus agréable de se faire reconduire par une charmante jeune fille que de faire le trajet de

plusieurs kilomètres à pincés. Enfin, vous, j'sais pas, mais nous, en ce week-end du 12/13 Mars, on était assez d'accord là-dessus. Et c'est pourquoi Magali et sa voiture ont emprunté la route de Colmar, entre autres, une demi-douzaine de fois dans chaque sens tout au long de ces deux jours (et nuits) ; ceci d'autant plus qu'une des autres

voitures affrêtées pour le transport a eu la bonne idée de tomber en rade le samedi soir, après avoir émis toute la journée des sons à faire pitié : on avait presque mal pour elle, la pauvrete.

Tout cela pour m'amener à remercier comme il se doit tous les gens qui ont pris part à ces navettes fastidieuses, avec une mention particulière et je pense unanime pour Magali. Et par une de ces transitions subtiles dont j'ai le secret, j'en viens à féliciter Christophe Lanuit et le club de Strasbourg pour l'organisation parfaite du tournoi et de ses côtés. Ce succès est d'ailleurs confirmé par la présence de pas moins de 18 participants, ce qui est en ce moment une performance plus qu'honnête. Fait encore plus remarquable, le contingent parisien ne constituait pas, contrairement à d'habitude, la plus grande partie du plateau, ce qui prouverait encore s'il était besoin le dynamisme du club et de son animateur T..., euh, pardon, Christophe.

Et pour couronner le tout, les joueurs locaux ont agréablement surpris en faisant preuve d'un niveau de jeu plus que correct, dont certains joueurs plus connus ont eu l'occasion de faire les frais. Le lieu du tournoi n'a pas moins contribué à cette réussite : on se trouvait ainsi dans le foyer des étudiants de l'E.N.S.P.S, où, outre la salle principale munie d'un bar bien pratique fournissant à prix très modiques diverses boissons et

barres chocolatées, nous disposions de salles de lecture, de billard, de ping-pong et d'une salle télé dont la présence n'a pas eu une petite influence sur l'allongement notable des pauses entre les rondes.

On vit pendant ces rondes de belles victoires de Matthieu Tricottet sur Manu Lazard et Bintsa Andriani (cette dernière illustrant de manière plutôt rigolote le fait que la gourmandise est un vilain défaut), et de nombreuses parties au couteau, tout cela dans une ambiance excellente. Si j'étais presque assuré d'une place en finale deux rondes avant la fin, la lutte pour l'autre place restait ouverte jusqu'au bout entre Stéphane, DoP, Fabrice et Greg. Stéphane l'emportait finalement en me battant à la dernière ronde ; en cas de défaite, Greg aurait été devant Fabrice au départage, en dépit de la jolie victoire de ce dernier contre DoP, et aurait donc joué la finale. Celle-ci prit fin après deux parties, la première très serrée et commentée plus loin, la deuxième prenant fin prématurément au coup 36, la séquence 34-36 tuant Noir de manière définitive (je vous garde ça au chaud pour le prochain stage d'été, ça fera un petit exercice). Cette victoire me préqualifie d'ailleurs pour le prochain Championnat du Monde et vient mettre un peu d'animation dans la fin de la saison puisque nous sommes maintenant quatre dans ce cas avec un tournoi remporté chacun. Ça va être

chaud ! Un super tournoi donc (et pas seulement parce que j'ai gagné, mauvaises langues !), et une super ambiance pendant tout le week-end. Un autre ! Un autre !

Classement final

1.	Emmanuel Caspard	9/11 (+2)
2.	Stéphane Nicolet	8 (+0)
3.	Fabrice Di Meglio	7,5
	Greg Johnson	7,5
5.	Christophe Lanuit	7
	Dominique Penloup	7
7.	Alexandre Bourrachot	6
	Emmanuel Lazard	6
9.	Bintsa Andriani	5
	Leslie Cagley	5
	Christian Massire	5
	François Robin	5
13.	Dominique Bétin	4,5
14.	Claude Georges	4
	Matthieu Tricottet	4
16.	Arnaud Schmittbuhl	3,5
17.	Nicolas Patrois	3
18.	Magali Billien	2

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

Penloup 9-55 Nicolet

Préqualificatif de Paris

par Armand Mauzelle

Seulement dix joueurs se sont retrouvés mi-janvier pour disputer le premier tournoi préqualificatif de l'année 94. Bon, c'est pas tout mais il est 3h du matin, Fforum doit paraître demain. et c'est le dernier article à imprimer. Mon imagination est couchée depuis longtemps et les seules choses dont je me souviens sur ce tournoi sont la bonne performance de Frédéric Collay et la contre-performance de Fabrice Di Meglio qui a perdu au moins trois parties au temps et une sur une gaffe au coup 59. (il était très fatigué). Notons que Marc gagne sa première finale depuis sa victoire au championnat du monde, après en avoir perdu six (finales).

Classement final

1.	Marc Tastet	8/9
2.	Emmanuel Lazard	7
3.	Frédéric Collay	6
4.	Dominique Penloup	5,5
5.	Yi Liang	4,5
6.	Bintsa Andriani	4
	Serge Alard	4
8.	Fabrice Di Meglio	3
9.	François Robin	2
10.	Dominique Bétin	1

Demi-finales :

M. Tastet	2-0	D. Penloup
E. Lazard	2-0	F. Collay

Finale : M. Tastet 2-0 E. Lazard
3/4 : F. Collay 1-0 D. Penloup

Finale 1

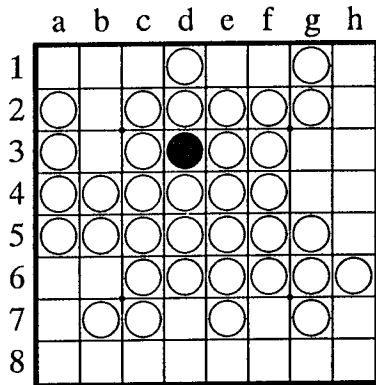
	a	b	c	d	e	f	g	h
1	57	33	23	24	22	25	54	55
2	40	56	26	20	19	13	58	60
3	39	8	10	1	4	21	29	30
4	34	9	7			5	28	59
5	35	11	2			18	31	46
6	36	37	6	3	15	14	45	32
7	43	41	17	12	44	16	49	53
8	42	50	51	27	38	48	47	52

Tastet 46-18 Lazard

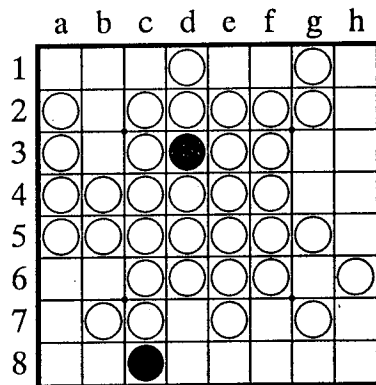
PROBLEMES

par Olivier THILL

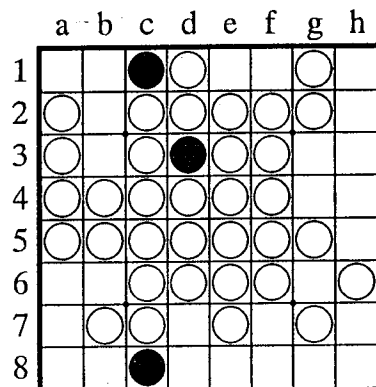
Dans tous ces problèmes, noir joue et prend un coin lors de son deuxième coup. Il ne vous est pas demandé d'empêcher blanc d'avoir un coin, ni d'essayer d'avoir le plus de pions à la fin, ni de traduire en anglais la phrase "Puis-je vous tutoyer ?".



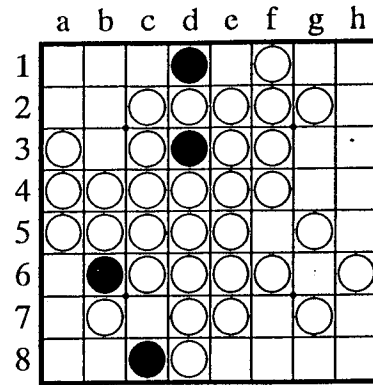
1) Noir prend un coin en 2 coups



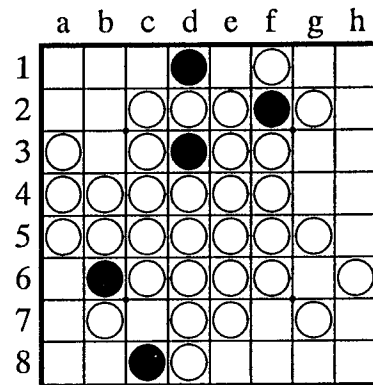
2) Noir prend un coin en 2 coups



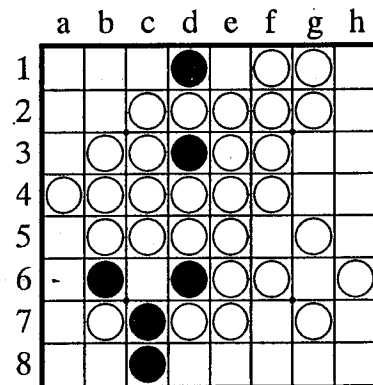
3) Noir prend un coin en 2 coups



4) Noir prend un coin en 2 coups



5) Noir prend un coin en 2 coups



6) Noir prend un coin en 2 coups

Si vous aimez les problèmes en 2 coups, relisez FFORUM 14.

Cette phrase contient sept mots.
 Cette phrase ne contient pas sept mots.

Initiation

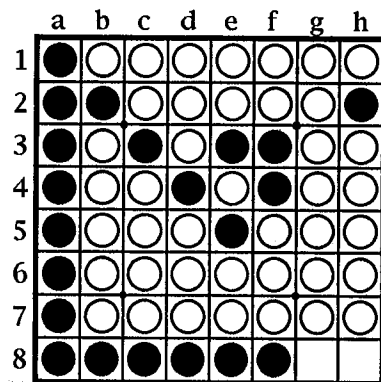
Les arnaques

par Marc Tastet

Pas de panique, il ne sera pas question ici de tricherie mais de subtilités tactiques.

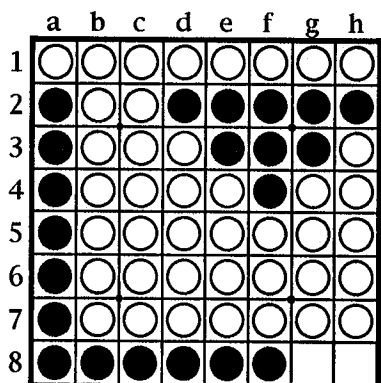
On dit qu'il y a une **arnaque** lorsqu'un joueur n'a pas accès à la case qu'il aurait voulu jouer.

Un premier type d'arnaque consiste à jouer les deux coups dans un trou de deux cases (c'est ce principe que nous étudierons dans cet article). Pour que cela fonctionne, il faut qu'après avoir joué la première case du trou l'adversaire n'ait pas accès à l'autre. Voyons tout de suite un exemple.



1. Noir doit jouer

Si Noir prend le coin h8, il retourne (entre autres) le pion g7 ce qui permet à Blanc de jouer le dernier coup en g8 et de gagner 36 à 28. En revanche, si Noir commence par jouer g8, il ne retourne pas g7, Blanc ne peut jouer h8 et doit passer. Noir termine alors en h8 gagnant 35-29.

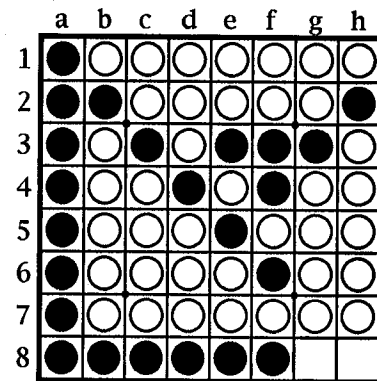


2. Noir doit jouer

L'arnaque peut aussi marcher dans l'autre sens. Ainsi, dans la

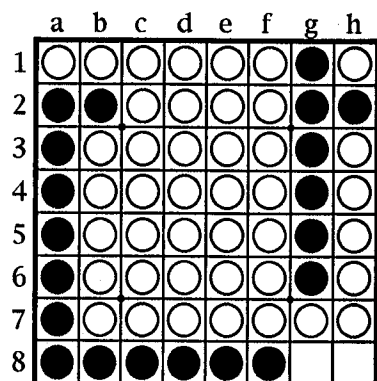
position 2, si Noir prend le coin h8, il ne retourne pas la case X g7, Blanc passe et Noir gagne alors 37-27 en jouant g8. Alors que s'il avait joué 59.g8, il aurait permis à Blanc de jouer 60.h8 et aurait perdu 30-34.

De mieux en mieux, il peut y avoir une arnaque même si l'on retourne la case X !



3. Noir doit jouer

Si, dans la position 3, Noir prend le coin sans réfléchir, il retourne la case X g7, laisse Blanc jouer g8 et perd 29-35. Il peut se dire que 59.g8 n'est pas mieux car ce coup retourne aussi la case X, mais c'est faux car Noir contrôle alors la diagonale et Blanc ne peut pas jouer h8 ! Noir gagne alors largement (39-25) jouant 60.h8.



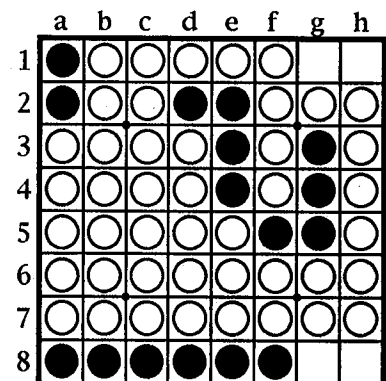
4. Noir doit jouer

Vous l'aviez deviné, le même type d'arnaque peut aussi fonctionner dans l'autre sens si la position s'y prête. Dans le diagramme 4, Noir peut jouer les deux derniers coups. Il doit

commencer par h8 qui retourne g7 mais ne donne pas accès à g8 car la colonne g est entièrement noire. A ce moment-là, Blanc passe et Noir achève l'ouvrage en g8 gagnant 37-27 (alors que 59.g8 60.h8 perdrait 26-38).

Nous avons donc recensé les quatre types d'arnaque dans un trou de deux cases constitué d'un coin et d'une case C voisine du coin. Dans deux cas, il y a arnaque parce que l'on joue un coup qui ne retourne pas la case X ; dans les deux autres cas, on retourne la case X mais le contrôle de la diagonale ou du prébord permet de priver l'adversaire d'accès à la dernière case. Vous pouvez vérifier que dans les quatre cas précédents, c'est le fait que la diagonale ou le prébord soit monocolore qui crée l'arnaque.

Dans les exemples précédents, l'arnaque tombait toute cuite dans votre assiette, mais en général la réalisation d'une arnaque nécessite un travail préparatoire.

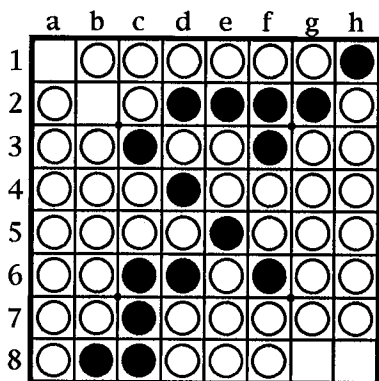


5. Noir doit jouer

Ainsi, sur le diagramme 5, Noir a la possibilité de jouer une arnaque. Essayez de la trouver.

S'il commence par jouer h8, Blanc répond g8, Noir h1 et Blanc g1 : 27-37, Noir a perdu. Il peut faire un peu mieux avec g1 h1 g8 h8 (ou g8 h8 g1 h1) qui fait 30-34. Mais, s'il veut

gagner, il lui faut trouver l'arnaque. En jouant d'abord h1, il retourne g2 (et f3). Blanc dispose alors d'un seul coup : g1, qui retourne tous les pions de la colonne g, laquelle devient alors entièrement blanche. Noir peut donc jouer g8 sans retourner g7, comme dans le premier exemple (diagramme 1). Blanc n'a alors pas accès à la dernière case vide (h8). Il est donc obligé de passer et c'est Noir qui joue le dernier coup en h8, gagnant 34-30.



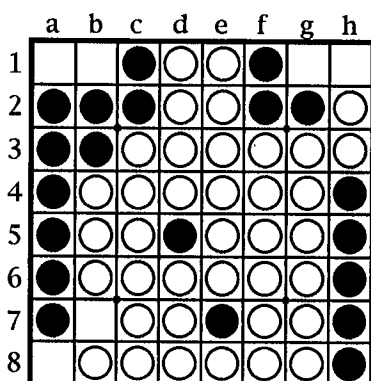
6. Noir doit jouer

Voyons sur le diagramme 6 un exemple classique mais toujours étonnant. Noir voudrait jouer les deux coups au sud-est. Comment peut-il parvenir à ce résultat ? Pour vous aider, je peux ajouter que si Noir joue d'abord g8, Blanc aura forcément accès à h8 à cause du pion blanc en a8. La seule arnaque possible consiste à jouer d'abord en h8 mais sans avoir à retourner g7. Pour cela, il faut que la diagonale a1-g7 soit entièrement blanche, ce que Noir peut obtenir en commençant par jouer b2 ! Blanc est forcé de répondre a1, blanchissant toute la diagonale. Noir peut alors jouer en h8 (grâce au pion h1), sans offrir à Blanc un accès à g8 (comme pour le diagramme 2). Noir jouera alors lui-même en g8 récupérant de nombreux pions et gagnant 37-27 ! S'il avait joué la suite plus « évidente » a1 b2 h8 g8, il aurait perdu 30-34 !

Par souci de clarté, les quatre premiers exemples ont été présentés dans des cas où il restait seulement deux cases vides. Mais les arnaques peu-

vent aussi se produire s'il y a d'autres cases vides ailleurs sur l'othellier. Dans ce cas, en règle générale, il vaut mieux attendre avant de jouer la case où l'adversaire ne peut jouer : quand c'est Noir qui fait l'arnaque, cela peut lui permettre de gagner la parité.

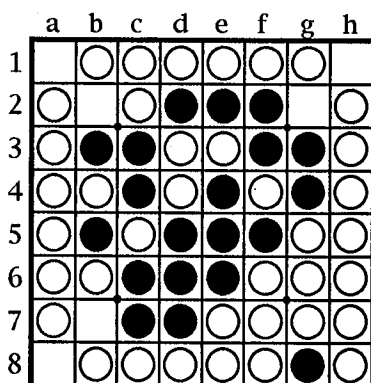
Un autre cas d'arnaque, toujours dans un trou de deux cases est celui de la paire coin et case X adjacente.



7. Noir doit jouer

Noir va ici prendre le coin a8 profitant du fait que Blanc n'a pas accès à la case X b7. Il gardera alors la parité en évitant de jouer b7 jusqu'à la fin. La partie peut se terminer par 55.a8 h1 g1 a1 b1 ps b7 et Noir gagne 41-23 (remarquez que Noir ne doit pas jouer 57.b7 dans cette suite, sinon il se fera arnaquer, Blanc jouant g1, b1 et a1). Sur 55.h1, Blanc répond a1 menaçant à la fois a8 et b1 et Noir perd 31-33.

L'arnaque peut être plus subtile et l'on y pense moins quand on doit la faire dans l'ordre inverse !

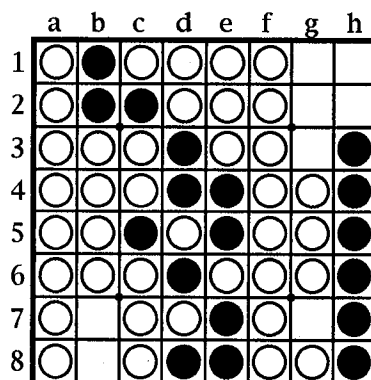


8. Noir doit jouer

Ici, Noir doit commencer par jouer la case X b7, profitant du contrôle de la diagonale b7-f3, ce qui laisse Blanc sans accès à a8. Il gagne alors facilement (39-25) après b2 a1 g2 h1 ps a8.

S'il avait commencé par jouer a8, Blanc aurait répondu b7 gardant la parité puisqu'il ne se fait pas arnaquer et Noir aurait perdu 27-37.

Pour terminer voici une arnaque tirée d'une partie entre Dominique Penloup et moi-même. J'ai les noirs et le trait. Je cherche à jouer les deux coups b7 et b8. Comment procéderiez-vous ?



9. Noir doit jouer

J'ai joué 53.g3. Si Blanc répond 54.h2, toute la diagonale c7-h2 est blanche et je peux donc jouer 55.b8 sans retourner c7. Blanc est alors obligé de jouer 56.g2 se faisant aussi arnaquer au nord-est : Noir joue les quatre derniers coups, h1, g1 g7 et b7 et gagne 46-18.

Pour éviter cela, Dominique a répondu 54.g2. J'ai enchaîné avec 55.h2. Dominique a répondu 56.g1 (récupérant les pions c5 à f2 et donc meilleur que 56.h1). Mais Noir joue encore les quatre derniers coups : h1, g7 (retournant g3), b7 et b8, gagnant également 46-18.

L'idée à retenir ici (comme dans les exemples du début) est que si la diagonale c7-h2 devient monocolore, Noir arnaque : en jouant b7 d'abord si elle est noire et en commençant par b8 si elle est blanche.

Nous verrons la prochaine fois d'autres arnaques (avec davantage de cases vides).

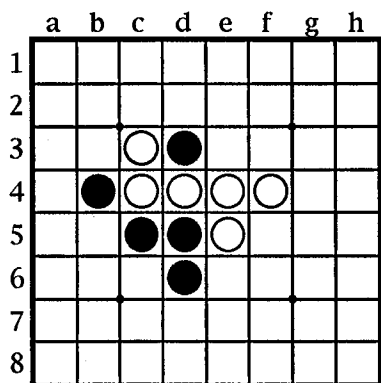
Les chauves-souris de l'enfer

par Graham Brightwell

Que le lecteur inquiet se rassure, nous allons juste étudier l'ouverture Cambridge. Sachez cependant que son nom anglais est Bat, ce qui se traduit par chauve-souris...

Il était temps de traiter une ouverture diagonale et celle-ci m'avait embêté dernièrement car une ligne populaire semblait bonne pour Noir. Après avoir regardé plus en détails, je suis content (1) que celle-ci soit bonne pour Noir et (2) qu'il y ait d'autres possibilités pour Blanc. Prévenons quand même le lecteur que j'ai passé moins de temps que je ne l'aurais voulu sur cet article et que je n'ai pas sollicité d'avis d'autres joueurs.

La position ci-dessous découle de la séquence 1.c4 2.c3 3.d3 4.c5 5.d6 6.f4 7.b4. Il y a plus qu'une simple ressemblance avec la Heath-Comp'oth, 5.b4 6.d2 7.d6, qui amène à une configuration de pions similaire mais placée différemment.



La position de la Cambridge

Bien sûr, les lignes des deux variantes sont semblables pendant quelques coups mais les analyses divergent et le lecteur ne doit pas penser qu'une bonne suite dans la Cambridge sera correcte dans la Heath et vice-versa. L'exemple le plus frappant est que le coup le plus populaire dans la Cambridge est 8.b6 alors que son analogue dans la Heath (qui se trouve être également 8.b6) n'est pas considéré comme viable.

Blanc a un large choix au coup 8 avec (par ordre croissant de popularité) b5, e3, e6, c6 et b6, tous possibles. Je ne donnerai pas de grosses recommandations mais la conclusion principale est que plusieurs variantes sont valables pour Blanc. Bien sûr, si vous ne pensez pas vous-même jouer la Cambridge, il vous suffit d'apprendre une ligne qui vous convienne.

Pour commencer, notons que 8.b5 n'est pas bon. Une continuation typique est 9.b3 10.d2 11.c6 12.b6 13.e6, avec Noir dans une position confortable. Blanc peut aussi essayer 10.e2 11.c6 12.b6 13.e6, mais ne se retrouve pas mieux.

Une autre possibilité intéressante est 8.e3. Après l'inévitable 9.b3, Blanc peut jouer 10.b5 ou 10.c6. Après 10.b5 11.e6 (11.d2 est aussi possible mais est moins bon que sur 10.c6), nous arrivons à la position du diagramme 1.

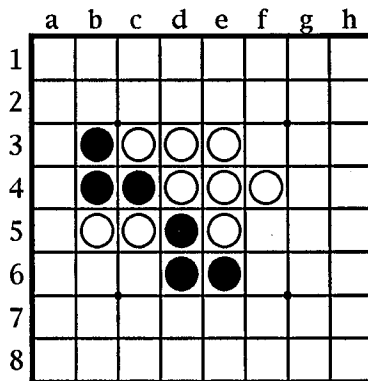


diagramme 1 - Cambridge

La position du diagramme 2 est tirée de l'ouverture Heath-Comp'oth, après la suite 8.e3 9.e6 10.b5 11.b3. De l'avis général, cette ligne est bonne pour Noir et la conclusion est que 8.e3 n'est pas correct dans la Heath-Comp'oth. Voici l'analyse qui est faite de cette position : 12.c6 se voit répondre 13.a6, c'est pourquoi Blanc joue plutôt 12.a4 à quoi Noir répond 13.a3 14.a2 (des lignes du type 14.a5 15.a6 16.b6 17.c6 sont considérées bonnes pour Noir, qui a encore

un coup en c2) 15.a5 16.a6 17.f5 et Noir survit sans problème.

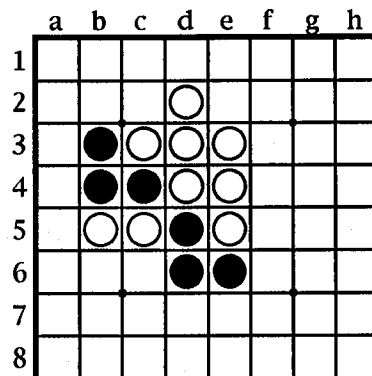


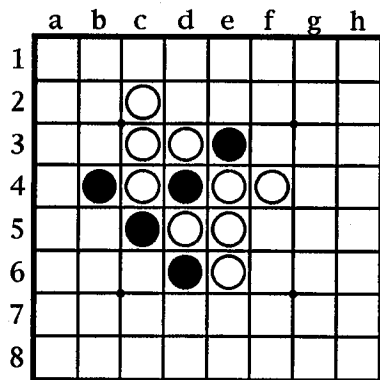
diagramme 2 - Heath Comp'oth

Quelle différence cela fait-il de bouger le pion d2 en f4 ? 12.c6 13.a6 est toujours bon pour Noir. Après 12.a4, 13.a3 14.a2 15.c2 : Noir ne jouait pas cela dans la suite précédente car le pion en d2 donnait à Blanc accès en a5. Après 16.c6 17.a6, la position de Blanc ne semble déjà plus viable. Blanc peut cependant essayer à nouveau 14.a5 15.a6 16.b6 17.c6 (il vaut mieux cette séquence-là plutôt qu'une autre, similaire, pour garder un pion blanc en b4). Après 18.f7, la position de Blanc est bien meilleure que dans la Heath-Comp'oth car Blanc peut répondre d2 (qui est vide) à un coup Noir en c2.

Si Blanc préfère 10.c6 à 10.b5, 11.e6 12.b5 est moins intéressant pour Noir et celui-ci joue plutôt 11.d2 pour « secouer » la position. Après 12.e2, il y a plusieurs parties qui se poursuivent par 13.f3 14.a3 15.a5. Je recommanderais 16.c1 17.f2 18.c2 mais Blanc joue en général le coup plus créatif 16.c2. Pour finir, je pense que 13.b5, comme dans la partie Piau-Ralle ci-dessous, est meilleur. J'imagine que l'idée est de pouvoir contrer 14.b6 par 15.c7 et Blanc ne sait plus trop quoi faire. L'un dans l'autre, cette position me semble égale.

Une autre ligne possible, pas tellement jouée, est 8.e6. On retrouve ici des lignes de la Heath-Comp'oth avec 9.e3 qui semble être un bon coup mais qui

se voit répondre 10.c2 sans que Noir n'arrive à trouver une bonne réponse (voir diagramme 3).



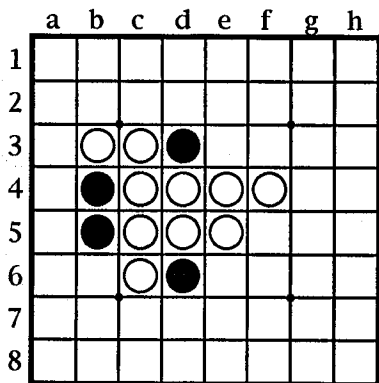
diag. 3 - 8.e6 9.e3 10.c2

Pour rester bref, notons que 11.b3 se voit répondre 12.d2 qui ne mérite pas de gagner mais semble donner de bonnes chances.

Pour être devant, Noir essaye d'avoir un accès en b5 et/ou c6 mais n'y arrive pas facilement. Blanc peut et doit donc répondre 12.d1 à 11.d2. Le meilleur coup est peut-être 11.f5 avec une suite comme 12.d7 13.c7 (gagnant l'accès en f6) 14.c6 15.b5 16.b6 17.f7. Ce n'est pas l'estocade mais Noir est peut-être un peu mieux.

9.e3 n'est peut-être pas, après tout, la meilleure réponse mais les autres coups ont été peu essayés. Peut-être 9.b3 10.d2 11.e3 12.c2 ou 9.b5 10.e3 11.c2 12.d7

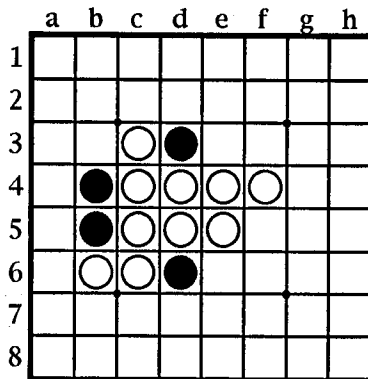
Les deux coups huit les plus fréquents sont 8.c6 et 8.b6. Commençons par comparer les positions obtenues après (a) 8.c6 9.b5 10.b3 et (b) 8.b6 9.b5 10.c6.



(a) 8.c6 9.b5 10.b3

On peut voir leurs différences de deux façons. Vous pouvez dire que Blanc a un pion ou bien en b3 ou bien en b6 ; mais vous

pouvez aussi dire que Blanc a un pion en f4 ou, après une symétrie horizontale, en f5. Bien évidemment, ces deux positions sont semblables et les suites se ressemblent pendant plusieurs coups, mais n'en concluez pas que ce qui est bon pour l'une l'est pour l'autre.



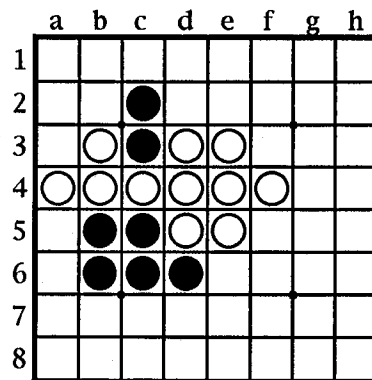
(b) 8.b6 9.b5 10.c6

Par exemple, une ligne dévastatrice à partir de la position (b) est 11.f5 12.e3 13.d7 14.a4 15.a3 16.a6 17.a5 18.a2 19.b3 20.c2 21.f2. L'expérience montre que Noir résiste bien à la pression, qu'il finira bien par retourner le pion f4 mais que même si Blanc joue alors c7, Noir pourra attaquer le bord ouest. Le lecteur peut essayer de trouver d'autres alternatives pour Blanc ; on peut essayer 18.b3 19.a7 20.e6 mais je ne pense que que cela marche — Noir joue 21.f6, remplit un peu au sud puis joue a2 en mettant la pression sur Blanc (il peut aussi essayer une grosse masse : il peut tenter de retourner les pions b4 et b5 et de jouer a2 en ne laissant aucun pion blanc dans la masse noire). Une autre possibilité est 12.f3 13.e3 14.e6 15.g4 16.d2 17.c2 ; Blanc n'a pas l'air mal mais finalement a beaucoup de difficulté à trouver quelque chose à faire. Franchement, je ne sais pas quoi faire avec les blancs dans cette ouverture et mon conseil (en tout cas celui que je vais suivre) est de jouer un autre coup 8 et de laisser quelqu'un d'autre trouver un moyen de se débrouiller.

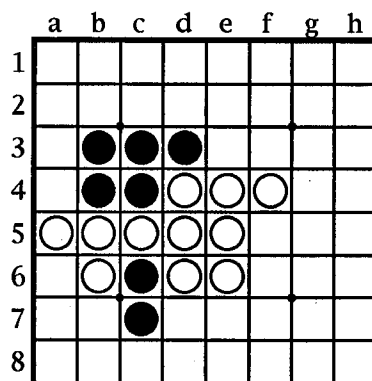
Est-ce que 11.f5 est correct dans la position (a) ? Je soupçonne que non. Un point important est qu'après 12.e3 dans la ligne (b), Noir va avoir un coup

en b3 alors qu'ici cette case est occupée. Noir devrait probablement continuer avec 13.b6 mais Blanc n'a rien à craindre.

En dehors de 11.f5, les principales continuations à partir de (a) et (b) sont juste des symétries : de (a), on joue 11.b6 12.e3 (Blanc ne veut pas que Noir y joue) 13.c2 14.a4 (14.a5 est possible mais n'est pas recommandé). De (b) on obtient 11.b3 12.e6 13.c7 14.a5.



ligne (a), 11.b6 e3 c2 a4



ligne (b), 11.b3 e6 c7 a5

Pour choisir entre ces deux positions, il suffit d'en étudier une et de décider si l'on préfère un pion blanc en f4 ou en f5.

Travaillons sur (a), Noir a seulement deux coups viables (car 15.e2 16.d2 est bon pour Blanc).

D'abord, il y a 15.a5 16.a6 17.d2 18.a7 19.a2 20.e2 (notez l'ordre des coups de Blanc : e2-a2-a7 laisse à Noir un coup facile en f1) 21.f6 en arrivant à la position du diagramme 4.

Blanc n'a maintenant plus de coup évident ; une possibilité serait de jouer 22.c1 et de laisser à Noir le problème du sacrifice en b2 : il n'aura probablement pas accès en a3 après que Blanc

prendra le coin a1. La position est probablement équilibrée.

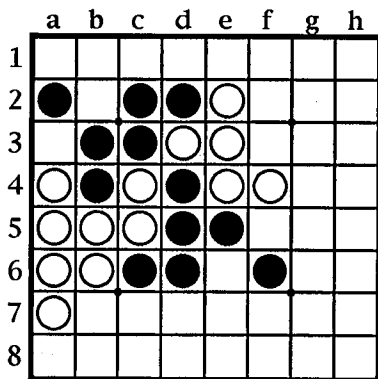
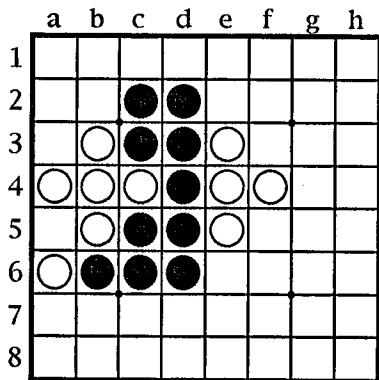


diagramme 4 - après 21.f6

Déplacez le pion f4 en f5 : Blanc est maintenant bien mieux car il a 22.c7. Voici un argument en faveur de 8.b6 plutôt que 8.c6.

La deuxième possibilité de Noir en partant de (a) et de jouer 15.d2 immédiatement. En comparant avec la ligne précédente, on peut penser que 16.e2 17.a5 va être bon pour Noir mais en fait Blanc peut jouer 16.a6 (voir diagramme 5).



diag. 5 - (a), 15.d2 16.a6

L'idée est que Blanc ne va pas perdre de tempo sur le bord ouest : Noir doit en fait retarder son coup en a5 pour faire payer à Blanc un prix élevé pour son accès en a3. Noir doit donc jouer du côté de la frontière blanche à l'est. Le succès de son entreprise va dépendre de la forme de la frontière : préférez-vous un pion blanc en f4 ou en f5 ?

Avant que 11.f5 ne soit joué, l'opinion générale était que Blanc préférerait un pion en f5 et donc que 8.b6 était meilleur que 8.c6, mais je n'arrive plus à me souvenir pourquoi. Du diagramme 5, on poursuit souvent par 17.f2 18.f3 19.a5 20.d7 (violent mais cela vaut la peine)

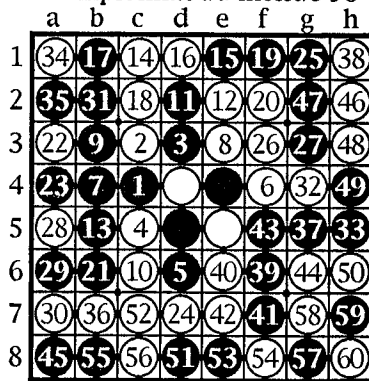
et Noir choisit maintenant entre c7 et g3. C'est équilibré.

Déplacez le pion f4 en f5 à nouveau. Pourquoi Noir ne joue-t-il pas f2 ici ? En pratique, Noir joue presque toujours en f6, laissant c7 pour Blanc. Mais peut-être Blanc préfère-t-il que c7 retourne le pion d6 pour avoir un accès en a3 après Noir a5 ? De toute façon, les suites sur (b) sont longues et classiques : la partie Tamenori-Rose ci-dessous en est un bon exemple et il y a au moins deux autres parties de tournois importants qui suivent la même ligne jusqu'au coup trente-huit ! Je crois que Noir gagne avec ces suites à ce stade-là mais cela ne prouve rien. L'opinion générale est que cette ligne est bonne pour Blanc.

Conclusions ? Pour l'instant je ne jouerai pas 8.b6 car j'ai trop peur des suites sur 11.f5 mais je ne vois rien de mal à jouer 8.c6 (ou 8.e6, ou 8.e3). Si vous choisissez 8.c6, faites attention à la réponse 9.b3 : la partie Marconi-Murakami vous en montre une suite typique.

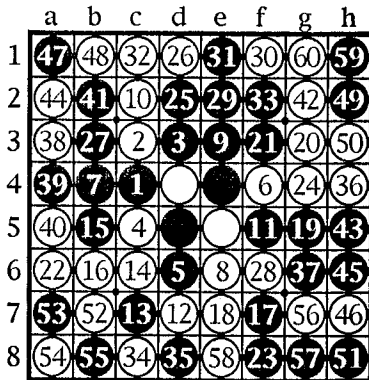
Traduction E. Lazard

Championnat du monde 90



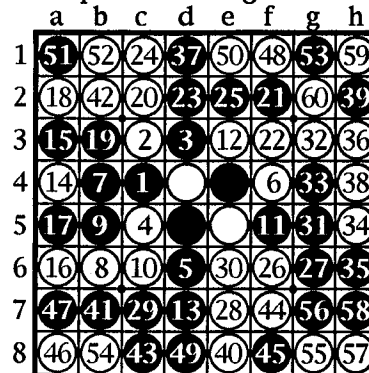
Piau 35-29 Ralle

Divers 1988



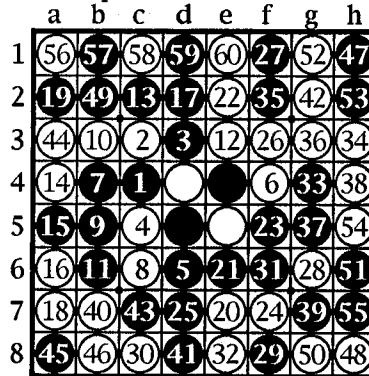
Brightwell 34-30 Feldborg

Open de Leningrad 91



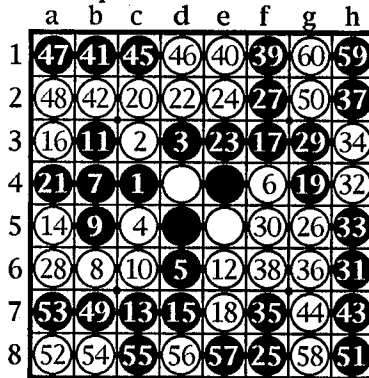
Svirskiy 21-43 Senchev

Championnat du monde 90



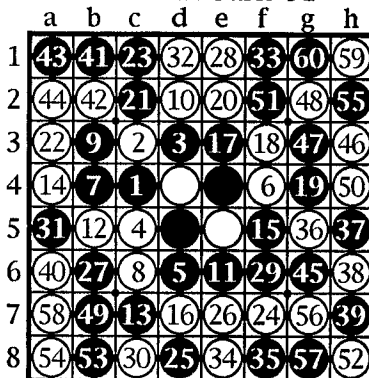
Marconi 33-31 Jensen

Championnat du monde 90



Tamenori 36-28 Rose

tournoi de Paris 91



Murakami 33-31 Marconi

Grand Prix de France 1994

Ci-contre le classement du Grand Prix de France 1994 au 31 mars 1994. Il prend en compte tous les tournois qui se sont déroulés en France depuis le tournoi préqualificatif de Villeneuve d'Ascq pour le championnat du monde 93 (11 et 12/9/93): le tournoi d'Ile de France 7 (24/10/93), pas les sélections mais la finale du championnat de France (4 et 5/12/93), le tournoi Ile de France 8 (18/12/93), le tournoi préqualificatif de Paris pour le championnat du monde 94 (15 et 16/1/94), les tournois Ile de France 1 (29/1/94), 2 (27/2/94) et 3 (26/3/94) et le préqualificatif de Strasbourg (12 et 13/3/94). Les six premiers joueurs humains de cette liste disputeront, à la fin de la saison, la finale du Grand Prix qui est un tournoi préqualificatif pour le championnat du monde 1994.

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

			VDA	IDF7	CF93	IDF8	PrPa	IDF1	IDF2	Stras	IDF3	Total
Caspar	Emmanuel	F		10	140	23		97	144	200	38	652
Penloup	Dominkue	F	200	75	4	123	60	23	33	35		553
Tastet	Marc	F	44	170	90		200					504
Lazard	Emmanuel	F			4	23	140	200		18	115	500
Andriani	Tom Pouce	PG				3		97	144		115	359
Juhem	Philippe	F	44	75	200						38	357
Quin	Thor	PG				123		23	144		38	328
Shaman	David	US	140	170								310
Nicolet	Stéphane	F		10	4	123				140		277
Cordy	Alexandre	F	90	35	44	23		23	33		10	258
Di Meglio	Fabrice	F	15	0	44	23	15	5	33	75	38	248
Casile	Forest	PG									200	200
Thill	Purée	PG				123						123
Nicolet	Cassio	PG						97				97
Collay	Frédéric	F			4		90					94
Johnson	Greg	US								75		75
Liang	Yi	F		10	4	0	40	0	5		10	69
Pinta	Grosthello	PG				23			33			56
Alard	Serge	B	20	0			25					45
Mas	Ludovic	F	44									44
Ralle	Paul	F			44							44
Andriani	Bintsa	F		10	4		25				4	43
Thill	Olivier	F		35				0	5			40
Lanuit	Christophe	F				0				35		35
Brisson	Claude	F							33			33
Coulon	François	F		10	20	0						30
Aldebert	Marc	F		0		0		23				23
Etienne	Revoth	PG						23				23
Bourrachot	Alexandre	F			0	0				18		18
Bétin	Dominkue	F	0	0	0	0	5				0	15
Robin	François	F			0		10				4	14
Scheidecker	Denis	F	10	0	0	0		0				10
Poirier	Serge	F		0	0	3		0	5			8
Decoeyère	Eric	F	5									5
Cagley	Leslie	US									4	4
Massire	Christian	F									4	4
Rivière	Luc	F			4							4
Zalateu	Alain	F			4							4

Courrier des lecteurs

Suite à la parution de Fforum 31, nous avons reçu deux lettres. La première d'Italie :

« Dans l'article d'initiation, en page 11 du numéro 31 de Fforum vous mettiez en doute le sérieux d'une partie entre Augusto Brusca et moi-même. Je voudrais préciser qu'il s'agissait bien d'une partie jouée en tournoi et même extrêmement importante puisque c'était lors du premier tournoi que j'ai gagné. Seulement, c'était la dernière ronde du tournoi et nous étions tous les deux très fatigués... »

Arrivederci,
Donato Barnaba.

Merci de la précision. On verra par ailleurs dans ce numéro que la fatigue frappe souvent lors des dernières rondes...

Merci quand même à nos amis italiens de nous avoir fourni un exemple intéressant.

La deuxième lettre nous vient d'encre plus loin, de Madagascar :

« Je vous écrit d'Antananarivo (NDLR : en français Tananarive) où j'ai enfin reçu le numéro 31 de Fforum. Suite à l'article de Philippe Juhem sur le championnat de France, je voudrais vous signaler que le sympathique animal malgache s'écrit aye-aye avec y ».

Saoutsa Toupouko (NDLR : en français, Merci)

Saholy Randrianasolo

L'erreur avait échappé lors de la relecture pourtant vigilante des épreuves de Fforum.

Précisons au sujet de l'article de Philippe qu'il était à prendre au moins au deuxième degré.

Point de vue sur les finales

par David Shaman

Le championnat du monde a toujours été un tournoi entouré de cérémonie. Tous les petits « plus » impatientement attendus — les cadeaux de bienvenue, les banquets, les repas pris ensemble, les arbitres de table, simplement la présence de joueurs de tant de pays en compétition pour trois jours — en font sans conteste le sommet de la saison othellistique. Ce qui ne veut pas dire que le format ou l'atmosphère soient complètement figés par la tradition : le changement le plus significatif dans les règles du championnat du monde s'est produit en 1987 quand on a pris la décision d'inviter trois joueurs par pays au lieu d'un. Toutefois, je crois que c'est l'utilisation progressive des nouvelles technologies qui a rendu les tournois récents vraiment passionnants tant pour les spectateurs que pour les joueurs.

Primo, les transcriptions des parties sont disponibles presque immédiatement pour les joueurs. La quantité de travail nécessaire pour taper et imprimer une vingtaine de parties en une heure environ n'est pas négligeable. Chaque année, celui qui entreprend cette tâche mérite la gratitude de tout le monde. En fait, les « transcriptions instantanées de parties » ont fait leur première apparition lors du championnat du monde de Stockholm en 1982. Toutefois, à l'époque, quelqu'un devait recopier les parties proprement, à la main.

Secundo, on utilise désormais des caméras vidéo pour permettre aux spectateurs de suivre les demi-finales et la finale tandis que les joueurs sont isolés dans un lieu sûr. Avant 1987, les spectateurs étaient moins nombreux et la nécessité de telles mesures était moindre. Toutefois, à Athènes en 1985, les finalistes étaient déjà placés sur une scène et tout le monde suivait d'en bas le déroulement

des parties sur un écran géant. Depuis 1987, on a toujours cherché à assurer la tranquillité des finalistes. La méthode de la scène et de l'écran a été utilisée de nouveau à Milan en 1987. Les spectateurs ont suivi à distance les événements sur des moniteurs d'ordinateurs (Paris 1988, Varsovie 1989) ou des écrans de télévision (New York 1991). Toutefois, ces années-là, les spectateurs étaient autorisés dans la même pièce que les finalistes. Plus récemment, les parties du troisième jour ont en fait été jouées dans une pièce séparée (Stockholm 1990, Barcelone 1992, Londres 1993).

C'est ce qui me paraît la meilleure solution. Parmi les spectateurs, se trouvent généralement la trentaine de joueurs experts qui s'affrontaient la veille. De plus, il y a quinze à vingt arbitres de table parmi lesquels on trouve beaucoup des meilleurs joueurs du pays hôte. Ce public peut discuter et commenter les parties sans crainte d'être entendu des finalistes.

Ma première expérience des « commentaires de finales » date du championnat des États-Unis en 1982. À l'époque, l'USOA (NdT : l'équivalent américain de la FFO) venait juste de se procurer un jeu très grand format (environ deux fois plus grand que celui que la FFO utilise dans les salons et au stage d'été). Je jouais la finale et mon jeune frère, alors âgé de treize ans, servait de relais, transmettant en courant les coups de la pièce où nous jouions à celle où se tenait le public. Bien que ravi de participer à la finale du championnat de mon pays, je me sentais vraiment frustré de manquer les discussions dans la pièce voisine.

Aujourd'hui encore, j'éprouve souvent des sentiments partagés à ce sujet lors du championnat du monde. Je veux de toute force

me qualifier pour jouer le troisième jour ; en même temps, je regrette de ne pouvoir entendre ce que chacun a envie de dire pendant les parties. Bien sûr, il faut choisir. Peut-être un jour quelqu'un fera-t-il une cassette vidéo du public pour la montrer aux joueurs.

On m'a dit qu'assister aux parties sur un écran peut même révéler pensées et sentiments des joueurs. Ce fut apparemment le cas à Barcelone en 1992 en ce qui concerne Marc Tastet et moi-même. L'écran de télévision ne montrait que l'othellier et nos mains. On pouvait voir Marc réordonner constamment devant lui les pions qu'il lui restait en figures géométriques élégantes et variées. J'étais parfaitement immobile. Parfois c'était comme si j'avais été changé en pierre : mes mains restèrent figées de longues minutes. Interprétez cela comme vous voudrez, Dr Freud.

Le fait d'isoler les joueurs a également permis d'utiliser des programmes pour analyser en direct la fin de partie. Personnellement, je préférerais ne pas connaître les suites parfaites et les scores avant que la partie ne soit finie. À mon avis, il est plus amusant de juger une position sur des bases stratégiques et sans certitude absolue. Bien sûr, quelqu'un voudra inévitablement, dans la mesure du possible, savoir exactement la valeur d'une position donnée. Ce désir est particulièrement fort si l'un des compétiteurs est un compatriote. Tant qu'il n'y a pas de risque que les joueurs eux-mêmes en tirent une quelconque information, je ne vois pas d'inconvénient à ce que l'on détermine les suites optimales.

Je voudrais juste signaler que je pense vraiment que l'on devrait perdre cette habitude quand le public est dans la même pièce que les joueurs (ce qui est typiquement le cas pour les finales des tournois du Grand

Prix d'Europe). Les indices peuvent être très subtils. D'abord, tout spectateur qui voit le score parfait doit être complètement maître de ses réactions. Même si c'est le cas, le nombre de manipulations pour entrer un coup optimal est souvent moindre que celui nécessaire pour entrer un mauvais coup et déterminer la nouvelle valeur de la position. Au dernier tournoi de Cambridge, je pouvais assurer que Stéphane Nicolet s'était trompé à un certain coup lors de sa finale contre Mike Handel bien que je fusse placé à l'opposé des gens qui analysaient la fin de partie sur ordinateur.

L'aspect le plus remarquable de l'analyse par le public est le grand nombre de fois où les opinions pourtant consensuelles de beaucoup de très bons joueurs sont radicalement différentes des idées des finalistes eux-mêmes. Parfois, cela se manifeste dans le choix des coups. Le public discute de deux ou trois possibilités. Puis, après quelques minutes, le finaliste joue un coup que personne n'avait envisagé. Quelquefois, c'est simplement dû à la façon dont les joueurs réfléchissent sur une position. Ceux qui jouent la partie considèrent comme vital tel point tactique ou stratégique alors que tous les autres n'y attachent aucune importance. Je crois, en grande partie, que c'est simplement parce qu'il est impossible à quelqu'un d'autre que les deux finalistes de se sentir vraiment autant impliqué par la position sur l'othellier. Très souvent, lorsque je regarde les parties que j'ai jouées en tournoi (à des moments où j'étais entraîné et jouais bien), je suis complètement incapable de comprendre précisément comment ou pourquoi j'ai choisi un certain coup. D'habitude, j'ai seulement l'impression que j'avais eu une justification claire de mes choix sur le moment.

Je suppose qu'il est temps de passer à un peu de commentaire othellistique proprement dit dans cet article. La première partie de

la finale du championnat du monde de Londres entre Emmanuel Caspard et moi-même est un exemple intéressant.

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

Caspard 29-35 Shaman

J'avais les blancs. Nous avons choisi une variante assez classique de la Tigre diagonale (11f7, 14b4 : Scorpion des deux pions isolés). Ce faisant, Emmanuel évita les lignes commençant par 11.d7 que nous avions étudiées ensemble le mois précédent à Paris.

Peu après le coup 30, il devint clair que Noir était en position gagnante. J'en étais réduit à envisager quelques suites très longues dans l'espoir de trouver une quelconque chance de gagner. Le public a pu voir comment mes tentatives désespérées pour compliquer la position (34.f8, 38.d1, 40.g2) réussirent à donner à Emmanuel juste assez de corde pour se pendre.

La plupart des réactions à chaud disaient que mes coups 30.h5 et 34.f8 étaient mauvais et que le coup 43.c2 d'Emmanuel était l'erreur fatale. Cette dernière conclusion est techniquement correcte : la valeur de la position après 43.c2 est une nulle. Toutefois, le choix évident, 43.e1 conduit à un score de 33-31 seulement, et le meilleur coup, 43.c8, ne gagne que 37-27 (cf l'article dans Fforum 31). D'une manière ou d'une autre, déjà au coup 42 j'avais réussi à revenir d'une situation sérieusement compromise.

De fait, de l'avis général, le coup 41.g6 d'Emmanuel laisse aussi beaucoup à désirer. Son seul intérêt est de se donner accès à c2 — et il n'est pas clair

que cela soit immédiatement important pour Noir. Je pense maintenant que e1, g5 et c8 sont probablement tous des meilleurs coups. (NDLR : e1 est le meilleur coup, gagnant 39-25 ; g5 et c8 gagnent 37-27 comme g6).

Après mon coup 44.e1, le public, aidé de l'ordinateur, savait que la position était nulle. De plus, la suite parfaite n'était clairement pas facile pour Noir. La position semblait être de celles où Noir serait confronté à beaucoup de choix difficiles tandis que Blanc n'aurait chaque fois que quelques options à juger délicatement. Emmanuel allait forcément perdre un pion ou deux. La question était de savoir avec quelle habileté je négocierai la fin de partie. En fait, j'ai pu jouer de façon sensée la parité et des coups réflexes de 46 à 52 ; puis, au coup 54, j'ai simplement utilisé le temps qu'il me restait pour compter une suite gagnante à coup sûr.

Je trouve intéressante la différence radicale entre ma façon de raisonner durant la partie et l'analyse décrite ci-dessus. De plus, je suis très étonné que, bien que j'aie entendu beaucoup de commentaires peu flatteurs sur mes choix aux coups 30 et 34, pas une seule personne n'ait mis en cause le coup que je considère maintenant comme ma plus grosse erreur de toute la troisième journée du championnat du monde : 28.f2.

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

Après 27.g4

Mon évaluation de la position après 27.g4 (cf diagramme) était complètement fautive. Blanc est sans doute en position gagnante. Ou tout au moins la partie est

serrée. J'ai cru que j'étais déjà en train de perdre. J'avais essayé de bétonner. Cela marchait et pour continuer cette idée, j'aurais dû jouer 28.d2. Je ne l'ai même pas réellement envisagé. J'avais simplement peur de retourner des pions dans deux directions, de créer un grand nombre de nouvelles possibilités pour Noir et de donner à Emmanuel accès à b2. J'avais peur que si Noir avait en réserve la possibilité d'attaquer mon bord de cinq, alors je devrais aussi ouvrir à l'est et mon nombre de pions augmenterait dans des proportions inquiétantes.

J'avais vu que le coup blanc en f8 serait très bon s'il ne retournait rien sur la colonne f. Je n'avais pas réalisé qu'Emmanuel ne pouvait en aucun cas se permettre de noircir toute la colonne f et qu'un coup en e2 (pas simplement f2 ou g3) serait fatal. En bref, je n'avais pas réalisé à quel point ses choix étaient déjà réduits à cause du pion tabou.

Par exemple, on voit mal Noir gagner après un coup 29.c8. Blanc aurait un bon sacrifice en b7 en réserve. Noir ne peut rien gagner en sacrifiant le nord en jouant b2 si Blanc est déjà prêt à échanger le bord ouest contre un temps supplémentaire. De plus, Blanc a un autre temps immédiatement disponible en b3.

29.c1, 30.e1 est juste une paire. Sur 29.b2, il y a 30.b3. Alors qu'il y a des suites rusées après ces coups-là qui forcent Blanc à jouer f2, Noir ne peut vraiment pas se permettre de prendre le bord nord avant que l'on ait joué à l'est.

Peut-être la meilleure réponse est-elle 29.c2. Même dans ce cas, Blanc peut répondre 30.b3 ! Noir peut ou bien sacrifier tout de suite (par exemple 31.b2 d1 b1 e2 c1 e1 f1 f2 g3 ; c'est maintenant à Blanc de jouer au coup 40, il a le contrôle et la parité) ou bien carrément permettre à Blanc de jouer f8 dans l'espoir de rendre meilleur un sacrifice ultérieur en b2. (par exemple 31.c1 e1 f2 d1 f1 f8 b1 e2 b2 avec une position

similaire ; c'est également à Blanc de jouer ; prendre le coin a1 est maintenant un plus gros sacrifice ; Blanc a une liberté en g8 mais la jouer pourrait poser des problèmes de parité).

Après le coup 28.f2 que j'ai joué, je suis forcé de jouer le milieu de partie sans aucune stratégie cohérente. J'ai réalisé cela presque immédiatement. Je regrettais déjà mon coup 28 alors que je réfléchissais au coup 30. Je n'avais pas remarqué 28.d2 à ce moment-là, mais j'avais le sentiment profond qu'il devait y avoir quelque chose de mieux que ce que j'avais joué. J'étais perdant et la seule chose qu'il me restait à faire était de compliquer la position. Au coup 34, j'ai choisi f8 parce que je sentais que la suite 34.g5 g6 f8 ne servirait à rien. Au lieu de remplir une région en jouant la suite évidente, il vaut mieux laisser des cases vides pour de futures erreurs.

J'ai commencé à préparer la « suite fatale » au coup 38. Je savais qu'Emmanuel n'était pas forcé de suivre une ligne de jeu qui se terminait par mon coup 44 retournant tout sur son passage mais je pensais qu'il y avait de très bonnes raisons pour qu'il le fasse. En particulier, il serait fortement tenté de se préparer à recouper la diagonale au coup 41, ce dont on a déjà parlé ci-dessus.

Bien que maintenant l'on sache que 44.e1 n'est pas un coup perdant, il faut rappeler que je n'en étais pas conscient au moment où je l'ai joué. En fait, bien que ce fût le choix que j'avais prévu de faire, je n'étais pas complètement sûr de vouloir être obligé de jouer un coup aussi radical. Je ne voyais pas comment la partie allait continuer, mais j'étais encore complètement sûr que j'allais perdre horriblement. Émotionnellement, tantôt j'espérais qu'il jouerait 43.c2, tantôt je souhaitais qu'il jouerait tout sauf 43.c2. De mon point de vue, analyser cette suite pendant qu'Emmanuel réfléchissait à son coup 43 n'avait

même pas d'intérêt. J'ai passé la plus grande partie du temps à considérer 43.e1. J'envisageais de répondre 44.g7 pour enlever à Noir son accès à c2. Je pensais simplement pouvoir peut-être causer à Noir de sérieux problèmes de parité en jouant un coup au bon moment dans la région du coin a1.

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

Après 44.e1

Emmanuel passa beaucoup de temps sur son coup 45 (cf diagramme). Les deux seules possibilités raisonnables sont b8 et c8. J'avais vu la réponse 46.b7 sur 45.b8. J'étais convaincu que s'il jouait 45.b8, je gagnerais et que s'il jouait 45.c8, je serais encore largement perdant. Je pensais qu'une erreur au coup 45 lui coûterait environ 20 pions et la partie. Je suppose que j'avais à moitié raison. 45.b8 est un coup perdant mais il ne perd qu'un pion ; 45.b8 ne fait que nulle.

À ce stade, je ne pouvais plus supporter de regarder ça. Je me levai au coup 43 et j'allai dans un coin de la salle où j'attendis impatientement qu'Emmanuel jouât son coup. Il choisit b8 et d'un seul coup mon attitude vis à vis de la partie changea complètement. Je m'assis, rassemblai mes idées, jouai le coup b7 sans réellement rien vérifier et me préparai à planifier une suite de fin de partie.

L'un dans l'autre, ce fut un beau voyage en montagnes russes. Il aurait été bien moins chargé d'émotions si j'avais su que j'étais déjà revenu dans la partie avant le coup 45.

Traduction : Marc Tastet

LES ÉCHOS D'OTHELLO

Sourions un peu ...

Ode à Sophie

notre muse à tous

(à lire à voix haute).

*Il est en la contrée des pions blancs et noirs,
une jouvencell' qui fait fort plaisir à voir.
Effrontée, insolente, lors des tournois et joutes,
ravot les chevaliers, et ce sans aucun doute !*

*Chantons tous notre vaillante petit' Sophie,
car c'est de cett' jeune chipie dont il s'agit.
D'une affreuse peste à peine tombée du nid,
dont, mes chers amis, il sera question ici.*

*Bien en pris, c'est certain, au noble sieur Collay,
instruisant sa soeur, à la tâch' de se coller.
De lui dispenser, et c'est tout à son honneur,
les secrets qui, du débutant, font un grand joueur.*

*De Sophie on peut dire, que ses calembredaines,
après une belle victoire, tiennent du chant des
[sirènes !
Ses babils, ses caquetages et ses billevesées,
sont, il faut bien l'avouer, loin de nous irriter.*

*Bien mornes nos parties, seraient sans toi, Sophie !
Car du tout-Othello, oui !, c'est toi l'égérie !
Et je tiens pour balivern' dites avec aigreur,
tes veules moqueries sur ma prétendue maigreur...*

*Pour peu qu'après une fort habile ouverture,
on ne se trouve point en trop mauvaise posture,
savoir cette damoiselle, à nous opposée,
nous pousserait, même les coins, à retourner !*

*Un bouquet de roses, c'est sûr, serait bien banal,
je crains, quant à moi, des regards en diagonale.
Vue de la capitale, on te dit campagnarde,
mais gagner contre toi, c'est souvent un peu hard !*

*Une toulousain' semble pâle à tes côtés,
contre des tigres, tu nous as fait transpirer.
Et maintenant que te voilà devenue grunge,
pour essayer nos fronts, il faudrait une éponge !*

*Amantes italienn', pour toi, je vais oublier !
Mais, je m'arrête là ! Car si je continuais,
outrager ta pudeur d'une sale ouvertur' "X",
de quelques gougnafiers deviendrait l'idée fixe !*

F.C.

LE COIN DU CONSEIL

ASSEMBLÉE GÉNÉRALE

Le 29 janvier dernier s'est tenue notre habituelle assemblée générale à laquelle a assisté une vingtaine de personnes. Plusieurs discussions animées nous ont permis de longuement débattre avec les adhérents présents de divers problèmes : organisation du championnat de France, organisation de tournois par catégorie, augmentation du nombre d'adhérents...

LISTES RÉGIONALES

Nous allons envoyer à chaque adhérent une liste des membres de la F.F.O. de sa région. Pour ce faire, cinq « régions » ont été définies. Si l'un d'entre vous ne souhaite pas figurer sur une liste, il est encore temps de nous le dire.

HABOURDIN

La société Habourdin a repris la marque Othello en France et nous avons signé un protocole d'accord pour nos relations. Pour 1994, Habourdin attribuera 15.000 FF à la F.F.O. et nous fournira en jeux à hauteur de 5.000 FF. De plus, le logo de la F.F.O. devrait figurer sur les affiches qui seraient éditées en 1994 et un 3615 Othello devrait voir le jour avec une plage spéciale pour la F.F.O. En contrepartie, nous nous engageons à faire figurer sur les éléments de promotion diffusés par la F.F.O. la présence des marques Othello et Habourdin et à utiliser les éléments de communication fournis par Habourdin. Ce protocole devrait nous permettre d'envisager de nouvelles actions pour l'avenir grâce à une solide assise financière.

Emmanuel Lazard

Othello et CD-I

La société Philips vient de sortir un CD interactif sur Othello avec logiciels de jeu et informations diverses. Pour pouvoir l'utiliser, il faut disposer d'un lecteur de CD-I qui se branche sur un poste

de télévision. Nous avons demandé à la société Philips de pouvoir le tester et nous espérons vous en parler plus en détail dans le prochain numéro de Forum.

STAGE D'ÉTÉ

Le stage d'été de l'année dernière à Tignes ayant été un succès, nous renouvelons l'opération cette année la semaine du 13 au 20 août. Nous vous donnerons plus de détails dans le prochain numéro de Contact ! F.F.O. mais vous pouvez dès à présent réserver votre semaine !

Parties commentées

par Emmanuel Caspard

Voici deux parties jouées au tournoi préqualificatif de Strasbourg, dont Emmanuel a fait le commentaire.

Système suisse

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

Caspard 35-29 Nicolet

1.f5 à 5.d3 : ouverture citadine (par symétrie avec la campagnarde). Variante assez peu jouée, mais j'avais précisément envie de changer un peu.

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

Après 5.d3

6.d7 : minimise, mais e7 ou d6 qui enlèvent le coup e3 sont probablement meilleurs.

7.e3 8.d6 : chaque joueur économise sans ouvrir.

9.e7 : revient bien au centre. Noir est pas mal.

10.c5 : enlève l'accès à g3 et récupère un peu de centre.

11.c6 : j'avais peur de b4 après c4, mais à tort, car je peux alors jouer tranquillement f3, suivi sans doute de c2 c6 qui est plutôt bien pour moi.

12.b5 : bon coup. Garde c7 en réserve et empêche c4 qui regroupe bien les pions noirs. De plus, ce coup prend accès à

f3 ; c7 aurait le même effet, mais en retournant d'un seul coup d'un seul les pions c6 et d6, et laissant un très bon coup noir en b4.

13.g3 : étire un peu la position, mais enlève c7 et regroupe bien les pions.

14.f7 : peut sembler étrange, mais c'est le seul coup qui permet de prendre accès à c4 sans trop abîmer la position ; en effet, ni f8 g4 h3 g6, ni d8 f8 f7 g8 ne sont très engageants.

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

Après 14.f7

15.g5 : n'ouvre pas trop et vise à enlever c3 à Blanc au coup suivant ; une autre idée serait de jouer b4 avant Blanc c4 pour rendre ce coup un peu moins bon, mais empêcher c3 coûterait alors plus cher à l'ouest.

16.c4 : g4 pourrit c4 et Blanc veut jouer c4 puis c3.

17.g6 : empêche momentanément c3 et garde le jeu à l'ouest.

18.h4 : moyen le plus économique de reprendre l'accès en c3 ; h6 prendrait beaucoup d'influence au nord.

19.b3 : pourrit un peu c3 et prévoit de jouer plus tard en b4. Ce coup a l'inconvénient de rendre g4 bon pour Blanc...

20.g4 : ...qui ne se le fait pas dire deux fois et garde un bon coup en f3. Blanc remonte.

21.h5 : empêche Blanc d'y jouer et permet de gagner un temps en reprenant en h3 ou de lui faire prendre du bord avec h6.

22.f3 : coup tranquille qui prend accès en c7 et h3. La position est maintenant plus qu'équilibrée.

23.f8 : profite de la colonne f blanche et joue ce coup tant que le pion d6 est noir, c'est-à-dire avant que Blanc ne l'enlève avec c7. Sur 24.d8 ou e8, j'avais vaguement envisagé de répondre f2 qui enlève à la fois c7 et h3, mais est peut-être un peu (!) excessif. Cependant, Stéphane, me connaissant, avait lui aussi vaguement envisagé que cette idée tordue me viendrait à l'esprit et, bonne (?) ou franchement mauvaise, a jugé que 24.c7 présentait de toute façon peu de risques et réglait la question.

24.c7 25.b4 : indispensable pour ne pas laisser Blanc contrôler la diagonale d4-f6 après, par exemple, e8 b4, même si 27.h3 lui laisse alors le trait avec une position encore délicate mais à peu près égale.

26.h3 : empêche définitivement Noir d'y jouer.

27.e8 : Noir menace de continuer avec d8.

28.d8 : pare cette menace.

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

Après 28.d8

29.a5 : pouf pouf ! J'vous ai bien eus ! Vous attendiez tous que je me précipite gaiement en g7, hein ? Et bien pas du tout, comme vous voyez ; ce serait trop facile de se dire : on le connaît, il ne peut pas résister, il ne peut pas voir un trou impair beau comme celui-là sans sacrifier dans le quart de

demi-seconde. La première idée qui m'est venue a d'ailleurs été, effectivement, de me précipiter sur la case X (pauv' case X). La deuxième (il m'arrive en effet, je l'avoue, et ma modestie naturelle dût-elle en souffrir, d'avoir plus d'une idée à des intervalles de temps inférieurs à celui dont a besoin n'importe quel joueur normalement constitué pour faire tomber son drapeau), la deuxième, disais-je, a été que, Stéphane et moi nous connaissant assez bien l'un l'autre (nous avons une curieuse tendance, rejoignant en cela quelques autres joueurs et non des moindres (qui c'est, qui c'est ? J'le dirai pas, na !), à avoir le même type de réactions idiotes en présence de jolies régions impaires), il serait aussi surpris que moi en me voyant jouer autre chose que g7. La surprise étant un facteur non négligeable (le meilleur coup est parfois celui que l'adversaire n'a pas prévu plutôt que le meilleur dans l'absolu), je m'efforçai pendant quelques minutes (ce qui est assez rare pour être signalé, une autre de mes (mauvaises ?) habitudes étant de répugner à réfléchir plus de trois secondes et demie à un coup que je trouverais de toute façon idiot dans un commentaire de partie à venir ; je veux dire par là — par où ? par là — que je n'ai besoin que de trois secondes et demie pour trouver un coup idiot, alors que d'autres joueurs mettent beaucoup plus longtemps), bref, je m'efforçai de trouver une bonne raison de ne pas sacrifier bêtement ; et comme, souvent (pas toujours, mais souvent), à force de chercher, on trouve, je décidai, en gros (je ne me souvient plus bien des détails ; ces choses-là, vous savez, ça va, ça vient...), que la position au nord-ouest n'était pas suffisamment bonne pour permettre le sacrifice, et pas suffisamment mauvaise pour ne pas pouvoir continuer à y jouer un peu (que ceux qui ont compris lèvent le doigt). Et je jouai donc a5 à la surprise générale.

30.g8 : mon adversaire se dit que je ne pourrais pas résister deux coups de suite et rend le sacrifice en g7 définitivement mauvais, sauf circonstances exceptionnellement favorables.

31.h2 : je craignais la grosse masse après 31.b6 h6. Il n'est pas sûr du tout qu'elle marche, mais les chances me semblaient suffisantes pour m'ôter toute velléité de vérifier (tiens, c'est joli, ça, « velléité », ça en jette. Je l' ressortirai, à l'occasion).

32.h7 : n'ouvre pas au nord ; Noir n'est pas franchement bien, il fallait donc peut-être sacrifier quand même. Comme quoi il vaut souvent mieux suivre ses bas instincts.

33.f2 : les suites sur e2 sont à peu près les mêmes, mais laissent moins de possibilités à Noir qui n'en a déjà pas à revendre.

34.c3 : redonne un minimum de jeu.

35.b6 : forcé, il faut y jouer avant que Blanc n'arrive en a6.

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

Après 35.b6

36.d2 : ou c2, ou e2. Les suites au nord ne sont pas si évidentes qu'il paraît à évaluer, et le sacrifice noir en g2 sera toujours dans l'air, mais on ne voit quand même pas trop comment Noir va s'en sortir.

37.c1 : économise au maximum et garde c2.

38.e1 : là encore, difficile de choisir entre ce coup et d1, f1 ou e2.

39.c2 : comme prévu. Noir ne se résigne pas à mourir. A présent, les deux coups blancs au nord permettent g2.

40.e2 : f1 donne probablement g2 e2, puis g1 ou d1 et il va se

passer des choses avec la parité (c'est du joli !).

41.g2 : évidemment (je me suis fait avoir une fois, là, je fonce). Dès que Blanc prend le coin, Noir s'insère en h6 et récupère les bords est et sud, plus peut-être quelques pions sur les prébords.

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

Après 41.g2

42.a6 : sur 42.f1, 43.d1 reconstruit la diagonale. Blanc, pour la recouper, a alors le choix entre ouvrir à l'ouest ou reprendre en 44.b1, ce qui retourne le pion e4. Dans ce dernier cas, les cases g1, h1 et h6 forment une région impaire dans laquelle Noir peut forcer les choses et gagner un temps avec la séquence classique h6-h1-g1 (à ce propos, attention ; cette suite ne marche bien que parce que Noir a accès à g1 après la paire h6 h1, et parce que Blanc ne peut pas répondre g1 à h6 dans de bonnes conditions, c'est-à-dire en pouvant prendre le coin h1 plus tard et en ne perdant ni trop de temps, ni trop de pions en abandonnant le coin h8 à Noir. Oui, je sais, tout ça est un peu compliqué, mais personne ne vous a obligé à venir). Le coup du texte menace de prendre le coin h1 sans que Noir puisse s'insérer en h6 (alors ça, c'est pas beau !).

43.a7 : rapide comme l'éclair et d'une perspicacité à toute épreuve (si, si, j'avais vu !), je pare la menace avec une maestria peu commune (on ne se moque pas !). Une idée intéressante est 43.b7, avec la menace d'un piège de Stoner en c7 si Blanc rajoute un pion sur la colonne b, ou des insertions

possibles sur le bord sud s'il recoupe la diagonale au nord : par exemple 43.b7 f1 d1 b1 b8. En fait, les quelques suites que j'ai eu l'occasion de regarder a posteriori ne marchent pas très bien, voire assez mal. Mais je n'ai de toute façon rien vu de tout cela pendant la partie.

Une autre option est de jouer c8 pour contrôler la diagonale et reprendre accès en a4, mais je ne sais pas trop ce que ça peut donner. La direction de l'établissement décline donc toute responsabilité...

44.h1 : 44.f1 serait suivi de h6 h1 a4 et d'une finale compliquée dans laquelle Blanc a tout de même perdu la parité en g1. Prendre le coin force un peu les choses, règle pour de bon les problèmes de contrôle de la diagonale et permet de jouer au nord dans les meilleures conditions. Il s'agit d'ailleurs du meilleur coup, mais, de manière étonnante au vu du milieu de partie, Blanc est perdant sur le score de 35-29 après : 44.h1 h6 a4 a3 b7 g1 f1 a8 a2 a1 d1 c8 b8 b2 b1 h8 g7.

45.h6 : no comment.

46.a3 : car Noir a repris accès à a4; Blanc perd un pion : 46.a3 d1 g1 f1 b1 h8 g7 b7 a8 a4 c8 b2 a2 b8 ps a1 donne 36-28. Mais il essaye de compliquer.

47.h8 : groupés ! Il fallait absolument prendre à Blanc son temps en d1. Ce dernier gagne maintenant avec 48.d1 c8 g7 b2 b1 g1 f1 ps a2 a1 a4 ps a8 ps b8 b7 30-34.

48.g1 : mais Stéphane ne le voit pas et me rend le gain, cette fois pour de bon : 49.c8 g7 b2 b8 a8 b7 f1 a4 a2 a1 b1 d1 donne 35-29.

49.c8 50.g7 51.b2 52.a2 : Blanc perd ici trois pions mais cela ne change plus grand-chose.

53.b1 : et Noir lui rend la pareille; il fallait jouer : 53.a1 a4 b1 a8 d1 f1 ps b8 b7 38-26.

La fin de partie est optimale, et Blanc ne fait que 29 pions en jouant les trois derniers coups. Étonnant, non ?

Finale 1

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

Caspard 34-30 Nicolet

1.f5 à 8.c4 : Ishii cannibale.

9.c5 à 15.a6 : variante standard ; on peut jouer aussi 11 en c6 et 14 en b3.

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

Après 15.a6

16.e3 : plutôt que b6, sur lequel Noir paraît avoir de bonnes suites (voir la partie commentée Tezuka-Takizawa du Meijin 92 dans Fforum 27).

17.d3 : réponse classique ; une suite comme b3 b6 d3 e2 suivie de g4 ou g5 peut être envisagée. J'ai préféré, pour cette fois, rester dans les sentiers battus. Le coup du texte menace de jouer b6.

18.b6 : empêche Noir d'y jouer ; un autre moyen est d'aller en e2, qui pourra être suivi de b3, ramenant dans la suite évoquée plus haut, ou de d7, qui reprend l'accès en b6 et semble prometteur.

19.g4 à 22.c2 : suite standard ; Noir se crée un bord faible à l'ouest en échange d'un trou impair sans accès pour Blanc en a4. Les deux joueurs devront surveiller constamment cette case et ses accès, qui conditionnent localement d'éventuels sacrifices noirs en b7 suivis

d'insertions en a4, et plus globalement influent sur la parité.

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

Après 22.c2

23.e7 : l'expérience a montré que c'est probablement le meilleur moyen d'ouvrir au sud ; et, par ailleurs, les coups au nord sont c1, guère réjouissant, et d2 ou e2 qui, en retournant le pion b5, redonnent accès en a4 ; or, ce manque d'accès en a4 est le seul avantage concret de Noir dans cette ouverture, il n'est donc pas question de l'abandonner sans contrepartie.

24.d7 : ici, en revanche, difficile de choisir entre d7, f7, voire d8 ou h3. Le coup joué pourrait c7.

25.d8 : un peu violent, mais Noir a peu de coups ; celui-ci a l'avantage de laisser Blanc sans accès à c7, et permet donc d'y jouer soi-même plus tard.

26.e2 : prend accès en g5 et c7 ; f8 c7 (puis b7 plus tard), e8 f8 ou c8 b8 suivi d'une des deux paires précédentes n'apportent pas grand-chose. Peut-être f2 est-il meilleur que e2, mais il est difficile de se prononcer.

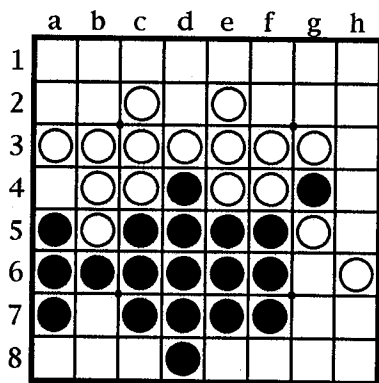
27.g5 : empêche g5 et c7, tout en se réservant c7, f7 et f2.

28.g3 : reprend accès en c7 et force la réponse noire.

29.c7 : donc. Noir n'est pas particulièrement bien.

30.h6 : f8 est nettement mieux, avec la suite e8 h4 et Noir est assez mal.

31.f7 : h4 prend de l'influence au nord et laisse toujours f8, même si alors e8 n'est plus suivi par h4. Le coup joué règle le problème f8 et vise à regrouper les pions noirs au maximum.



Après 31.f7

32.h5 : oui. Blanc ne veut pas retourner b7 et redonner des possibilités de sacrifice à Noir ; par ailleurs, g6 se heurte à h4 h3 h5 et Blanc doit ouvrir au sud ou sacrifier tout de suite en g7. Et, après que Noir aura coupé la diagonale, par exemple avec e1, Blanc devra de toute façon rajouter un coup au sud et redonner du jeu à Noir, sous peine de voir celui-ci jouer les deux coups h8 puis h7, et garder en plus un temps en h2.

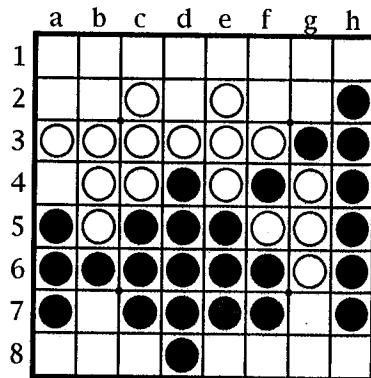
33.h3 : tant que la ligne 3 est blanche et pour ne pas ouvrir au nord.

34.h4 à 37.h2 : très mauvaise séquence ; 34.g6 laisse Noir bien embarrassé, ne pouvant prendre un bord est faible avec 35.h2 à cause du Stoner en g7 (c1 suivi de d2 ne change rien à l'affaire), et forcé d'ouvrir au nord tout de suite ou après l'échange h4 h2. Stéphane voulait me donner le bord pour faire jouer l'influence, mais les séquences au sud ne sont pas satisfaisantes pour Blanc, et la perte de parité en a4 va commencer à se faire sentir.

38.g7 : veut jouer la parité au sud, mais Blanc l'a perdue sur le bord ouest et aura des difficultés à la récupérer. On arrive typiquement dans une fin de partie où Blanc sacrifie trop de pions pour la parité, ou la récupère trop tard, ou encore celle-ci ne lui permet pas de retourner assez de pions, tout cela revenant un peu au même et donnant en fin de compte une victoire noire.

39.e1 : recoupe la diagonale ; f2 est peut-être meilleur, car il

donne moins de libertés de jeu au nord que le coup du texte, avec le même effet.



Après 37.h2

40.d1 : d2 donne d1, f2 donne f1 et f1 donne g1, avec toujours la possibilité pour Noir d'intercaler la prise en h8 quand il le veut.

41.f2 : prévoit g2 après f1, puis d2 h8.

42.d2 : car 43.f1 redonnerait un éventuel accès en a4.

43.h8 : Blanc aura du mal à exploiter la parité au sud, et donc à exploiter la parité tout court.

Examinons un peu la position de ce point de vue : nous avons, au nord, une région paire et une région impaire dans laquelle Blanc ne peut pas jouer. Il reste toujours a4 à l'ouest et, au sud, une région de 4 et une de 3 où Noir ne peut pas jouer ; le trait est à Blanc. Si ce dernier parvient à transformer la région de 5 au nord-ouest et la case a4 en une région paire, il reprend la parité et, par la même occasion, retrouve quelques chances dans la partie. Par contre, si Noir peut, sans toucher au nord-ouest, mettre en relation les deux régions sud et la case a4, et donc remplir toute cette partie du plateau comme une région paire (1+3+4=8), il gagnera définitivement la parité dans le trou de 5, et Blanc aura perdu.

44.g1 : Stéphane se sent perdre, et veut me faire retourner b5 pour essayer de récupérer cette foutue parité. De plus, après f1 puis h1, je ne pourrai jamais jouer g2.

45.c1 : tout le monde attendait f1 ; mais je ne voulais décidément pas retourner b5, et je pensais que Blanc aurait toujours des problèmes de parité en a4 et f1.

Et, pour ceux qui ne seraient pas convaincus, 45.c1 est le meilleur coup (pouf pouf !) : je gagne 39-25 avec la suite 45.c1 f8 g8 e8 b7 c8 f1 b2 a2 a1 b1 g2 a4 a8 b8 ps h1, alors que f1 ne fait que 36 pions après 46.e8 h1 g2 f8 g8 c1 c8 b8 b1 a1 b2 a2 a4 b7 a8.

46.f8 : Blanc veut s'insérer au sud tout en gardant la possibilité de contrôler la diagonale c6-f3, ce que ne permettent ni e8 ni g8 ; quant à c8, Noir joue la parité à fond avec e8, qui marche d'autant mieux que Blanc n'a pas accès en b8.

47.g8 : laisse Blanc avec ses problèmes et commence à penser aux pions.

48.e8 : forcé, sinon Noir y joue et garde plein de pions.

49.f1 : perd 5 pions par rapport à b7, mais c'est difficile à évaluer. Blanc menaçait de contrôler la diagonale avec g2, empêchant alors Noir de jouer en f1. Si Noir recoupe la diagonale par ailleurs (c'est-à-dire, après c8 g2, avec a4), il pourra jouer les deux coups h1 et f1, gardant beaucoup de pions au nord-est. Mais il n'est pas évident que cela suffise à compenser le sacrifice au sud-ouest (en fait, après c8, le meilleur coup est bien g2, mais cela ne suffit pour personne : 51.a4 a8 h1 a2 f1 b1 a1 b7 b8 b2 donne 32-32).

50.b1 : forcé, retourne e4 et règle ainsi les problèmes de contrôle de diagonale.

La fin de partie est optimale : comme prévu, Blanc a la parité et Noir a les pions. En plus, une fois n'est pas coutume, j'avais compté la finale correctement. On aura tout vu !

Solution des problèmes

- Pb. 1 : 1.h7 Pb. 2 : c1
 Pb. 3 : 1.f1 Pb. 4 : g1
 Pb. 5 : 1.g6 Pb. 6 : a7

L'art de la nulle

par Marc Tastet

Il m'est apparu que s'il y avait un numéro où l'on devait plus spécialement parler des parties nulles, ce devait être ce numéro 32 de Fforum ! Voici donc un article consacré (presque) exclusivement aux nulles.

Contrairement à d'autres jeux comme les échecs où les nulles sont très fréquentes et traduisent parfois une absence de volonté d'en découdre vraiment (nulles de salon après dix coups par exemple), les nulles à Othello sont rares (environ 3% des parties de tournoi) et sont souvent le résultat d'une partie disputée.

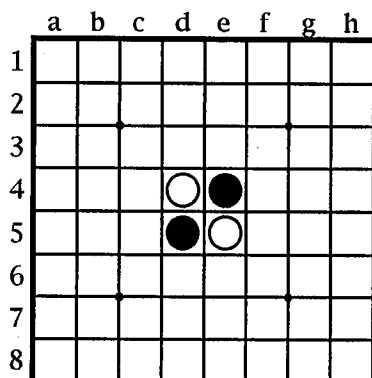
Nous allons voir un certain nombre de façons artistiques de faire des nulles.

Les ouvertures antisymétriques

J'ai découvert ce type d'ouverture il y a quelques années mais j'ai longtemps hésité avant d'en publier l'idée dans Fforum craignant que les joueurs ne l'utilisent pour faire des nulles en tournoi. Je me suis finalement décidé car j'ai réalisé que cette méthode était vraiment trop risquée et qu'il y en a de bien meilleures (n'est-ce pas Dominique ?).

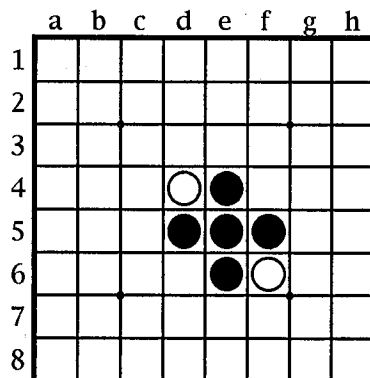
On dit habituellement qu'une position est **symétrique** lorsqu'elle est invariante par une symétrie par rapport à un axe de symétrie de l'othellier (droite verticale entre les colonnes d et e, droite horizontale entre les lignes 4 et 5, grandes diagonales) ou par rapport au centre. Dans ce cas, des coups distincts sont en fait équivalents par symétrie. Il peut être important de le remarquer : on gagne du temps en n'essayant pas de trouver une différence entre deux coups qui reviennent au même.

L'exemple le plus classique de position symétrique est la position de départ elle-même !



D'ailleurs, cette position cumule les symétries : symétrie par rapport aux deux grandes diagonales (par exemple il est équivalent de jouer e6 ou f5 par symétrie par rapport à la diagonale a1-h8) et symétrie centrale (si vous faites faire un demi-tour au plateau de jeu, la position reste la même).

L'exemple le plus classique après celui-là est celui de l'ouverture diagonale. Après 1.f5 2.f6 3.e6, (ou 1.e6 2.f6 3.f5) on atteint la position suivante.



La position est symétrique par rapport à la diagonale a1-h8. Blanc, qui a en apparence deux coups, f4 et d6, n'a en fait pas le choix puisque les deux coups sont symétriques. Il est fréquent de voir des joueurs venant d'apprendre les règles hésiter

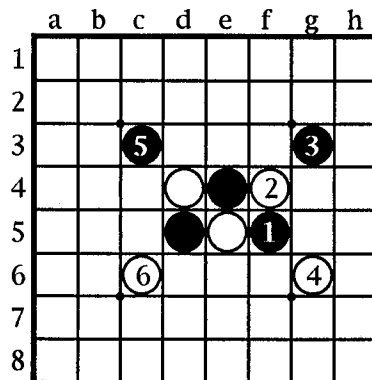
dans cette position, mais dès que l'on a pris conscience de la symétrie, on n'hésite plus (ou alors plus pour les mêmes raisons).

Nous dirons qu'une position est **antisymétrique**, lorsqu'une symétrie (par rapport à une droite verticale ou horizontale ou par rapport au centre) redonne la même position mais en **intervertissant les couleurs**.

La position de départ est également antisymétrique par rapport à la droite verticale ou la droite horizontale qui coupe l'othellier en son milieu. Une position qui cumule tant de symétries et d'antisymétries avec si peu de moyens touche à la perfection, voire à l'harmonie universelle, comme disaient les Anciens... (Salut l'Ancien !)

L'idée, pour faire nulle en utilisant l'antisymétrie, consiste à essayer de maintenir une position antisymétrique après chaque coup de Blanc.

Si on veut le faire depuis le début, il faut jouer la parallèle (1.f5 2.f4). Si Noir joue 3.e3, Blanc ne peut plus maintenir l'antisymétrie : il ne peut jouer 4.e6. Même si Noir ne joue pas 3.e3, on peut arriver à une position où il n'est plus possible de continuer à garder une position antisymétrique.



Une position antisymétrique

Dans l'exemple du diagramme, quel que soit le coup 7

joué par Noir, Blanc ne pourra conserver une position antisymétrique après son coup 8.

Pourtant, on peut construire une partie entièrement antisymétrique sur une ouverture parallèle. Si vous aimez expérimenter par vous-même, vous pouvez essayer tout de suite, avant de lire la suite de l'article qui pourrait vous donner des idées pour réussir ce défi.

Assez étonnamment, les premières parties antisymétriques que j'ai trouvées ne paraissent pas de la parallèle, mais d'une ouverture qui donnait une position antisymétrique à un certain moment.

Ainsi cette partie que j'avais construite il y a quelques années. Après chaque coup de Blanc, de 10 à 60, la position est antisymétrique par rapport à une droite horizontale.

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

Nullé antisymétrique

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

Autre nullé antisymétrique

En voilà une autre également antisymétrique de 10 à 60. Signalons que je dois cette ouverture (jusqu'au coup 10) à deux débutants qui jouaient ensemble une partie, lors d'un Salon des jeux de réflexion, à laquelle j'avais assisté par

hasard. Ils avaient été séduits par l'esthétique de la position.

Voyons maintenant quelques ouvertures antisymétriques par rapport au centre. Cette partie a le mérite d'être une « vraie » partie jouée au tout récent tournoi international de Cambridge (contrairement aux exemples précédents construits artificiellement).

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

Handel 34-30 Lazard

La position devient antisymétrique par rapport au centre après le coup 22, mais c'est un peu difficile à voir. Faites faire un demi-tour à l'othellier et vous verrez que les pions noirs se transforment en pions blancs et réciproquement ! D'ailleurs les joueurs ne s'en sont aperçus qu'après 24 où c'est déjà plus net. Emmanuel Lazard a ensuite profité de cette situation et a choisi de conserver une position antisymétrique jusqu'au coup 36. Il craignait alors la suite 36.a4 37.h7 38.a2 39.b7. En effet, il ne pourrait plus alors jouer 40.g2, Noir aurait attaqué le bord de cinq de Blanc et pourrait compléter le sien en bord de six en jouant h2 avant que Blanc ne puisse jouer g2.

(P.S. qui n'a rien à voir : si, dans cette partie, vous ne comprenez pas bien le coup 58, c'est normal. C'était la dernière partie du tournoi, notre président était quelque peu fatigué (tiens, j'ai déjà vu cela quelque part) et il a cru que s'il jouait 58.a7, son adversaire passait et gagnait localement la parité : il n'avait pas vu le pion noir en g8... Que celui qui n'a

jamais gaffé lui jette la première pierre.)

Dans une partie d'Othello normale, je considère que Blanc a l'avantage s'il parvient à avoir une position antisymétrique par rapport au centre. En effet, il suffit à Blanc de jouer le même coup que celui que vient de jouer l'adversaire, tant que c'est possible, ce qui lui demande peu de temps de réflexion si on joue en temps limité. Certes la position est alors complètement équilibrée mais comme Noir a le trait (c'est à lui de jouer) ce qui est ordinairement considéré comme un handicap, et Blanc la parité (forcément, dans une position antisymétrique), cela donne vraiment l'avantage à Blanc (qui, de plus, peut aussi choisir de sortir de la position antisymétrique s'il le désire, comme l'a fait ici Emmanuel).

Pour briser cet enchaînement, ce qui n'est pas facile, Noir doit souvent jouer un coup qui retourne des pions dans au moins deux directions ou jouer une case X en contrôlant la diagonale pour ne pas que l'adversaire puisse jouer la case X opposée (bref une nouvelle vertu, jusque là ignorée, du contrôle de diagonale : briseur d'antisymétrie centrale ! La théorie progresse...). Dans la partie ci-dessus, essayez de trouver un bon coup pour Noir (entre 23 et 35) qui ne laisse pas la même réponse à Blanc. Pas évident !

De plus, il est toujours frustrant pour Noir de penser que même s'il trouve un coup « génial » mais qui ne brise pas l'antisymétrie, son adversaire pourra lui répondre tout de suite le même coup !

Tout cela serait valable aussi dans le cas d'une position antisymétrique par rapport à une droite, mais dans ce cas il est souvent trop facile à Noir de sortir du cercle vicieux en jouant un coup droit au centre (par exemple 3.e3 dans la parallèle).

Revenons à des parties plus artificielles. J'ai eu un jour l'idée d'utiliser les ouvertures antisymétriques pour obtenir des positions finales particulières. Je vous laisse découvrir celle de la partie suivante, obtenue à partir d'une ouverture antisymétrique par rapport au centre dès le coup 12 (ouverture qu'il me semble avoir réellement joué dans un tournoi il y a très longtemps, mais je n'ai pu remettre la main sur cette partie).

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

Une belle position finale !

Les nulles avec des cases vides

Jusqu'à l'année dernière, je n'avais jamais vu de nulle se terminant avec des cases vides, bien que je ne voyais pas d'argument théorique disant que cette situation n'était pas possible. Je suis tombé par hasard (car c'était une position de solitaire trouvée par Cassio : « Noir joue et fait nulle » après le coup 54) sur une partie jouée au tournoi international de Cambridge 1986 et qui se termine sur le score de 31 à 31.

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

J. Rickard 31-31 E. Piercy

J'ai demandé à Sylvain Quin (merci Sylvain) de rechercher s'il y avait d'autres parties de ce genre dans la base, mais sur les 16000 parties (au moment de la recherche), c'était la seule !

Du coup, je me suis dit que je pouvais utiliser les ouvertures antisymétriques pour construire des nulles avec beaucoup de cases vides. En modifiant successivement une des parties précédentes, j'ai trouvé des nulles à 31, 30, 29, 28, 27 et 26.

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

Noir 30-30 Blanc

Je vous donne seulement une à 30 et une à 26 à partir desquelles on peut relativement facilement imaginer les autres.

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

Noir 26-26 Blanc

C'est ici qu'entre en scène Aubrey de Grey, ce fameux joueur anglais à l'imagination fertile, véritable Sam Loyd de l'othellier, bien connu de nos lecteurs réguliers.

Aubrey a essayé de construire la nulle la plus courte possible (sans utiliser le principe de l'antisymétrie). Il a d'abord trouvé une partie à 16-16, puis, quelques jours après, une partie 15-15 !

Imaginer une telle position finale est déjà peu banal, mais

réussir à l'atteindre relève tout simplement du génie ! Parviendrez-vous à faire une nulle encore plus courte ? Le défi est lancé... Les ordinateurs peuvent participer aussi même si certains membres de la rédaction sont prêts à parier qu'ils n'y arriveront pas.

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

Noir 15-15 Blanc

Pour conclure, signalons qu'une nulle exceptionnellement bien jouée entre Masaki Takizawa et Hideshi Tamenori a été commentée non moins brillamment par Didier Piau dans l'excellent numéro 16 de Fforum (bientôt épuisé !). À ce sujet, vous pouvez commander les anciens numéros de Fforum en vous adressant à Olivier Thill, 23 rue de la république, 94220 Charenton-le-pont. Voici cette partie.

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

M. Takizawa 32-32 Tamenori

Je tiens à remercier Stéphane Nicolet qui a relu cet article attentivement et a fait un certain nombre de suggestions que j'ai intégrées à mon texte sans prendre la peine de le signaler systématiquement pour ne pas offenser sa modestie naturelle.

L'ouverture Tigre (2)

par la commission ouvertures

Voici donc la suite de l'ouverture Tigre ; aujourd'hui la « Tigre diagonale ». Suite à une discussion que nous avons eue à l'assemblée générale, nous avons essayé de donner une appréciation pour chaque ligne. Ces commentaires ne reflètent bien évidemment que l'opinion des membres de la commission ; à vous de vous forger la vôtre ! Voici la légende des signes :

++ : gros avantage (c'est gagné)	-- : gros désavantage (ça va être difficile)	= : égalité	! ? : coup intéressant, peut-être bon	→ : suite normale
+ : avantage	- : désavantage	• : noir	? ! : coup douteux	
+= : léger avantage	-= : léger désavantage	o : blanc	⊗ : attention	

Tigre diagonale	c4e3 f6e6 f5c5 c3	
Kung	c4e3 f6e6 f5c5 c3g5	
Kung plate	c4e3 f6e6 f5c5 c3g5 c6	
Kung béton	c4e3 f6e6 f5c5 c3g5 c6d3 d6b4 b3	(⊗ béton noir)
Kung du pion isolé	c4e3 f6e6 f5c5 c3g5 c6d3 d6b4 g4	(o+)
Kung diagonale	c4e3 f6e6 f5c5 c3g5 f7	
Kung diagonale, var. 33	c4e3 f6e6 f5c5 c3g5 f7c6	(=)
Kung diagonale, var. 42	c4e3 f6e6 f5c5 c3g5 f7d7	(= → c6)
Tigre diagonale classique	c4e3 f6e6 f5c5 c3b4	
Tigre diagonale groupée	c4e3 f6e6 f5c5 c3b4 d3	
groupée anglaise	c4e3 f6e6 f5c5 c3b4 d3e4	(•+=)
groupée japonaise	c4e3 f6e6 f5c5 c3b4 d3c2	
japonaise douteuse	c4e3 f6e6 f5c5 c3b4 d3c2	a4 (•-)
japonaise Juhem-Caspar	c4e3 f6e6 f5c5 c3b4 d3c2	e2f4 b6 (•+)
japonaise Suekuni	c4e3 f6e6 f5c5 c3b4 d3c2	d6f4 e2 (•-= ⊗ béton blanc)
japonaise de la roussette	c4e3 f6e6 f5c5 c3b4 d3c2	b3f4 (•-)
japonaise corbeau	c4e3 f6e6 f5c5 c3b4 d3c2	f2f4 (=)
Brightwell retardée	c4e3 f6e6 f5c5 c3b4 d6	
Tigre Japon 93	c4e3 f6e6 f5c5 c3b4 d6c6	b3
Tau	c4e3 f6e6 f5c5 c3b4 d6c6	b3c2 (=)
suite de béton	c4e3 f6e6 f5c5 c3b4 d6c6	b3d7 a4f4 b5b6 c7 (•++ béton noir)
Popov	c4e3 f6e6 f5c5 c3b4 d6c6	b5
Popov Brisson	c4e3 f6e6 f5c5 c3b4 d6c6	b5d7 (?!)
Popov au bord	c4e3 f6e6 f5c5 c3b4 d6c6	b5a6
Popov Le Saout	c4e3 f6e6 f5c5 c3b4 d6c6	b5a6 f2 (!?)
Popov Murakami	c4e3 f6e6 f5c5 c3b4 d6c6	b5a6 d3b6 b3 (⊗ béton blanc)
Popov Sharalle	c4e3 f6e6 f5c5 c3b4 d6c6	b5a6 f3b6 a3 (o+=)
Popov Murakami retardée	c4e3 f6e6 f5c5 c3b4 d6c6	b5a6 b6c7 d3 (=)
Tigre diagonale Holgersson	c4e3 f6e6 f5c5 c3b4 f3	(!?)
Tigre diagonale Hashimoto	c4e3 f6e6 f5c5 c3b4 c6	(?!)
Tigre diagonale Tom-Pouce	c4e3 f6e6 f5c5 c3b4 b3d6	d3f4 a4 (o++)
Tigre diagonale moderne	c4e3 f6e6 f5c5 c3c6	
Tigre diagonale damier	c4e3 f6e6 f5c5 c3c6	b5
Tigre diagonale Ralle	c4e3 f6e6 f5c5 c3c6	b5b6 f4 (•+=)
var. du bicorne	c4e3 f6e6 f5c5 c3c6	b5b6 d3g6 (⇒ e7)
Popov (par interversion)	c4e3 f6e6 f5c5 c3c6	b5b4 d6
Tigre diagonale française	c4e3 f6e6 f5c5 c3c6	d6
suite française	c4e3 f6e6 f5c5 c3c6	d6g5 g4d3 d2 (=)
Popov (par interversion)	c4e3 f6e6 f5c5 c3c6	d6b4 b5
Japon 93 (par interversion)	c4e3 f6e6 f5c5 c3c6	d6b4 b3
Tigre Scorpion	c4e3 f6e6 f5c5 c3c6	d3d2
Scorpion Piau-Puget	c4e3 f6e6 f5c5 c3c6	d3d2 f3
Scorpion Piau, var. de béton	c4e3 f6e6 f5c5 c3c6	d3d2 f3b3 c1 (= ⊗⊗⊗ béton noir)
Scorpion Piau, var. centrale	c4e3 f6e6 f5c5 c3c6	d3d2 f3b3 b4 (=)
Scorpion classique	c4e3 f6e6 f5c5 c3c6	d3d2 c2
Scorpion du pion isolé	c4e3 f6e6 f5c5 c3c6	d3d2 c2f4 g3b3 (o+= → d6d7)
Scorpion du Luxembourg	c4e3 f6e6 f5c5 c3c6	d3d2 c2f4 g3b4 (o+ → d6)
Scorpion de Varsovie	c4e3 f6e6 f5c5 c3c6	d3d2 c2f4 g3g4 (⇒ d6)
Scorpion des 2 pions isolés	c4e3 f6e6 f5c5 c3c6	d3d2 c2f4 g3g5 (o+ → g4f3)
nouveau Scorpion	c4e3 f6e6 f5c5 c3c6	d3d2 e2
Scorpion fausse Piau	c4e3 f6e6 f5c5 c3c6	d3d2 e2b3 c1 (•-)
Scorpion Jacpoth	c4e3 f6e6 f5c5 c3c6	d3d2 e2b3 e1 (⊗⊗ béton noir)
Scorpion Wada	c4e3 f6e6 f5c5 c3c6	d3d2 e2b3 b4 (⇒ c2d1f4f3)
Scorpion excentré	c4e3 f6e6 f5c5 c3c6	d3d2 e2f4 g3 (o+)
Scorpion groupé	c4e3 f6e6 f5c5 c3c6	d3d2 e2f4 f3
Scorpion Jacpoth retardé	c4e3 f6e6 f5c5 c3c6	d3d2 e2f4 f3b3 e1 (⊗⊗ béton noir)
Scorpion Wada (interv.)	c4e3 f6e6 f5c5 c3c6	d3d2 e2f4 f3b3 b4 (=)

Classement F.F.O.

Joueurs français

2234	+/- 62	(156)	CASPARD Emmanuel
2179	+/- 157	(22)	RALLE Paul
2172	+/- 60	(156)	TASTET Marc
2149	+/- 63	(145)	NICOLET Stephane
2149	+/- 74	(104)	JUHEM Philippe
2077	+/- 49	(240)	PENLOUP Dominique
2037	+/- 214	(11)	CALI Elie
1970	+/- 82	(87)	LAZARD Emmanuel
1953	+/- 230	(15)	RIVIERE Luc
1953	+/- 186	(18)	MAS Ludovic
1930	+/- 370	(5)	MASCORT Jean-Manuel
1920	+/- 71	(125)	CORDY Alexandre
1914	+/- 85	(82)	DI MEGLIO Fabrice
1903	+/- 388	(5)	DRAPER Bruno
1875	+/- 130	(39)	LANUIT Christophe
1875	+/- 108	(47)	COLLAY Frederic
1836	+/- 74	(109)	LIANG YI
1831	+/- 155	(32)	LE SAOUT Alain
1831	+/- 182	(21)	ZALATEU Alain
1812	+/- 105	(52)	COLLAY Sophie
1798	+/- 196	(17)	ALDEBERT Marc
1791	+/- 164	(22)	PIQUEE Raphael
1782	+/- 97	(62)	COULON Francols
1777	+/- 177	(16)	DAUNAS Bernard
1745	+/- 245	(12)	DE LA BOISSERIE Vincent
1738	+/- 177	(21)	BOUSCH Thierry
1738	+/- 98	(64)	POIRIER Serge
1736	+/- 157	(24)	THILL Olivier
1728	+/- 320	(6)	BRACCHI Andre
1692	+/- 184	(21)	MOLLIE Patrice
1686	+/- 186	(28)	SAHLI David
1685	+/- 127	(39)	DE LA BOISSERIE Bruno
1658	+/- 166	(21)	PELISSIER Laurent
1650	+/- 186	(23)	DECOEYERE Eric
1648	+/- 160	(22)	RIGAUD Regis
1638	+/- 115	(47)	BOURRACHOT Alexandre
1605	+/- 181	(21)	SARKISSIAN Jean-Paul
1595	+/- 210	(16)	GRUSON Thierry
1571	+/- 98	(68)	SCHEIDECKER Denis
1541	+/- 107	(57)	ROBIN Francols
1502	+/- 189	(22)	DE VISME Philippe
1458	+/- 365	(12)	FREYSS Joel
1445	+/- 248	(11)	DORSIMONT Guilain
1443	+/- 158	(29)	GRANDIN Herve
1433	+/- 158	(29)	IMOTO Hidetake
1431	+/- 197	(20)	TASSIN Denis
1409	+/- 193	(21)	ALEAUME Didier
1378	+/- 85	(127)	BETIN Dominique
1374	+/- 207	(16)	GAMBIER Olivier
1359	+/- 248	(11)	MASSIRE Christian
1353	+/- 264	(10)	DE LA ROUSSEIERE Louis-Henry
1349	+/- 110	(68)	OVION Jacques
1339	+/- 363	(5)	GRISON Remi
1326	+/- 359	(5)	GRISON Marc
1286	+/- 157	(31)	PIERRET Michel
1263	+/- 384	(12)	AZOULAY Gilles
1260	+/- 224	(14)	ROUXEL Christian
1255	+/- 415	(6)	HOFFMANN Christian
1244	+/- 318	(4)	GUILLIAUMET Jean-Pierre
1243	+/- 590	(5)	PROST Serge
1216	+/- 236	(16)	GUILLEN Elena
1085	+/- 271	(21)	SAINT-JOURS Emmanuel
990	+/- 439	(5)	DESEQUELLES Rene
975	+/- 342	(27)	CHEVALLIER Alain

Programmes

2455	+/-209	(18)	SPOCK (Delteil)
2385	+/-208	(14)	OTHEL DU NORD (Delbarre)
2357	+/-231	(12)	CASSIO (Nicolet)
2341	+/-212	(14)	THEOLE (Becquet)
2318	+/-268	(7)	COMPOTH (Aguillon)
2296	+/-263	(7)	JACPOTH (Gailhac)
2175	+/-275	(10)	FOREST (Casile)
2156	+/-303	(6)	FUGAZI (Brookington)
2153	+/-132	(29)	BALDER (Quin)
2101	+/-142	(30)	PUREE (Thill)
2059	+/-121	(39)	GROS-THELLO (Pinta)

Joueurs étrangers

2491	+/-249	(14)	MURAKAMI Takeshi	{J}
2343	+/-187	(16)	TAKIZAWA Nobuyuki	{J}
2243	+/- 70	(115)	SHAMAN David	{USA}
2229	+/-123	(36)	BRIGHTWELL Graham	{GB}
2226	+/-186	(14)	ROSE Brian	{USA}
2214	+/-191	(13)	OHYANAGI Masaki	{J}
2171	+/-107	(48)	LEADER Imre	{GB}
2168	+/-157	(24)	SVIRSKIY Dmitri	{SU}
2151	+/- 95	(59)	FEINSTEIN Joel	{GB}
2143	+/-143	(24)	HANDEL Mike	{GB}
2127	+/- 77	(95)	FELDBORG Karsten	{DK}
2114	+/-189	(13)	EDMEAD Garry	{GB}
2086	+/- 95	(69)	BERNER Nils	{S}
2056	+/-109	(45)	JOHANSEN Niklas	{S}
2012	+/- 72	(102)	JENSEN Erik	{DK}
2001	+/-163	(33)	JUSTVIK Jonny	{N}
1999	+/-156	(24)	BARNABA Donato	{I}
1978	+/-127	(33)	PLOWMAN Guy	{GB}
1966	+/- 83	(73)	VALLUND Torben	{DK}
1884	+/- 87	(71)	VALLUND Henrik	{DK}
1870	+/-107	(51)	JOHNSON Greg	{USA}
1868	+/-160	(22)	TURNER Ian	{GB}
1815	+/-107	(48)	BERNER Johan	{S}
1803	+/-249	(11)	ROSSI Pietro	{I}
1771	+/-143	(28)	NIELSEN Erik	{DK}
1759	+/-198	(13)	STEPANOV Oleg	{SU}
1758	+/-160	(22)	BARRASS Iain	{GB}
1755	+/-174	(21)	LONNOVIST Tom	{SF}
1744	+/-135	(33)	DE GREY Aubrey	{GB}
1742	+/-128	(40)	AAS Vidar	{N}
1739	+/- 93	(70)	RIGNELL Daniel	{S}
1729	+/- 82	(95)	ALARD Serge	{B}
1726	+/-161	(28)	ERICSSON Bengt	{S}
1707	+/-125	(41)	BOE Alexander	{N}
1694	+/-182	(21)	MARSON Phil	{GB}
1689	+/-149	(29)	VEHUSHEIA Torstein	{N}
1654	+/-129	(38)	CAGLEY Leslie	{USA}
1622	+/-101	(64)	SYREN Ingerun	{S}
1596	+/-117	(48)	HOLM Jon-Inge	{N}
1592	+/-167	(22)	DOVLAND Johan	{N}
1577	+/-130	(42)	DAIX Alain	{B}
1568	+/-142	(30)	SELBY Matthew	{GB}
1488	+/-196	(20)	NELIS Bernard	{B}
1480	+/-161	(28)	HOLM Ole-Petter	{N}
1479	+/-176	(26)	HOLM Andreas	{N}
1426	+/-147	(33)	SODERMAN Sven	{S}
1385	+/-198	(21)	WEILER Niklas	{S}
1329	+/-187	(23)	RISLA Benn-Johan	{N}
1320	+/-169	(27)	HELLGREN Bo	{S}
1241	+/-154	(40)	BENNELID Daniel	{S}
953	+/-175	(30)	AAS Hilde	{N}
883	+/-180	(29)	AAS Bodil	{N}

Voici le classement de la F.F.O. au 31 mars 1994. Il prend en compte, depuis le classement paru dans Fforum 31, le tournoi préqualificatif de Paris (15 et 16/01/94), le tournoi Ile de France 1 (29/01/94), le tournoi international de Cambridge (12 et 13/02/94), le tournoi Ile de France 2 (27/02/94), le tournoi préqualificatif de Strasbourg (12 et 13/03/94), le tournoi Ile de France 3 (26/03/94), 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. Entre parenthèses se trouve le nombre de parties prises en compte pour calculer le classement.

Solitaire

par Stéphane Nicolet

Reproduisez la position suivante sur votre jeu. Vous jouez avec les noirs, et vous devez trouver la seule suite qui leur permette de faire nulle (toutes les autres suites sont gagnantes pour Blanc).

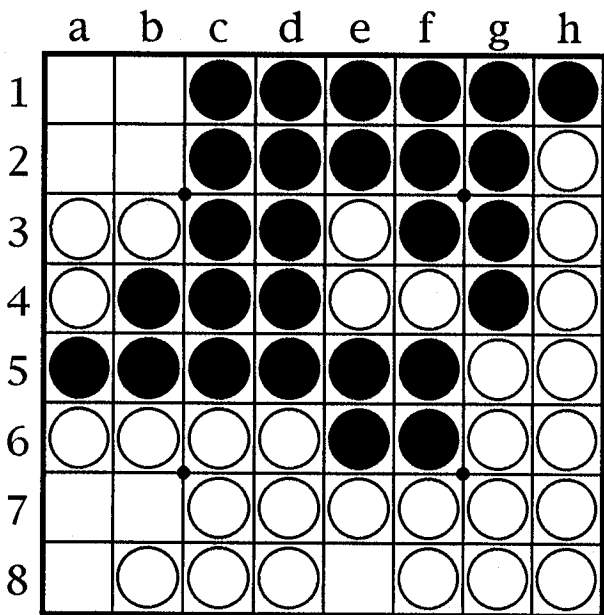
Vous trouverez ci-contre, pour chacun des coups que Noir peut jouer, la réponse de Blanc, calculée par ordinateur.

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

VP signifie « Vous Passez ».
JP signifie « Je Passe ».

Championnat nordique, 1992
Noir : Vidar Aas
Blanc : Johan Dovland
Score réel de la partie : 28 - 36

Référence ICARE : 671.



Noir joue et fait nulle...

La solution du solitaire de Fforum 31 était : f1 h1 g7 h8 h7 h2 g1 a1 a2 ps a8 ps b7 31-33. Blanc veut jouer la parité pour forcer Noir à prendre a1, s'insérer en a2 et jouer a8 et b7. Il doit quand même jouer f1 d'abord car s'il laisse Noir y jouer, il n'aura pas de bonne façon de jouer au nord-est.

```

E8 B7 A8 A7 B2 A1 A2 B1
      B1 A2
      A2 B2 B1 A1
A7 A8 B2 A1 A2 B1
      B1 A2
      A2 A1 VP B2 B1
      B2 A1 A8 A7 A2 B1
      B1 A2
      A7 A8 A2 B1
      A2 B1 A8 A7
      B1 A2 A8 A7
      A7 A8
A2 B2 A8 A7 B1 A1
      A7 A8 B1 A1
      B1 A1 A8 A7
      A7 A8
B7 A8 E8 A7 B2 A1 A2 B1
      B1 A2
      A2 A1 VP B2 B1
      A7 B2 E8 JP A2 A1 B1
      B1 A2 A1
      A2 A1 E8 JP B1
      B1 A2
      A2 A1 E8 B1
      B1 JP E8
A7 A8 A2 A1 E8 A7 VP B2 B1
      E8 B7 A2 A1 VP B2 B1
      B7 B2 E8 JP A2 A1 B1
      B1 A2
      A2 A1 E8 JP B1
      B1 JP E8
      B1 A1 E8 A2
      A2 JP E8
      B2 A2 E8 B7 B1 JP A1
      A1 B1
      B7 JP E8 JP B1 A1
      A1 B1
      B1 A1 E8 B7
      A1 B1 E8
      A1 B7 E8 B1
      B1 JP E8
A2 A1 E8 B7 VP B2 B1
      B7 B2 E8 JP B1
      B1 JP E8
B2 A1 E8 B7 A8 A7 A2 B1
      B1 A2
      A7 A8 A2 B1
      B1 A2
      A2 B1 A8 A7
      A7 A8
      B1 A2 A8 A7
      A7 A8
B7 A8 E8 A7 A2 B1
      B1 A2
      A7 A2 E8 B1
      B1 JP E8
      A2 A7 E8 B1
      B1 A2 E8 A7
      A7 JP E8
A7 B1 E8 A8 B7 A2 B7
      A2 A8 E8 A8
      A2 A8 E8 B7
      B7 JP E8
      A2 B1 E8 B7 A8 A7
      A7 A8
      B7 A8 E8 JP A7
      A7 A8 E8 JP E8
      B7 A8 E8 B7
      B1 A2 E8 B7 A8 A7
      A7 A8
      B7 A8 E8 A7
      A7 A8 E8 B7
      B7 JP E8
A2 A1 E8 B2 A8 B7 A7 JP B1
      B1 A7
      B7 A8 A7 JP B1
      B1 A7
      A7 A8 B7 JP B1
      B1 B7
      B1 B7 A8 A7
      A7 A8
      B7 A8 E8 A7 VP B2 B1
      A7 A8 E8 B7 VP B2 B1
      B7 B2 E8 JP B1
      B1 JP E8

```



ETATS-UNIS D'AMÉRIQUE U.S. OPEN 1994

Tournoi en 6 rondes
30 minutes par joueur et par partie
Droits d'inscription : 25\$
Récompenses pour les trois premiers :
200\$, 150\$, 100\$

Samedi 16 avril 1994

Informations : FFO (1) 45 35 55 86
ou David Parsons +1 (212) 475 8911



FRANCE TOURNOI ILE DE FRANCE 4

Ouvert à tous, en 7 rondes
Dimanche 17 avril 1994 à 9h30

Lieu du tournoi et informations : FFO (1) 45 35 55 86



DANEMARK TOURNOI INTERNATIONAL DE COPENHAGUE

Deuxième tournoi du Grand Prix d'Europe 1994
Préqualificatif pour le Championnat du monde 1994

Samedi 23 et dimanche 24 avril 1994

Informations : FFO (1) 45 35 55 86



FRANCE TOURNOI ILE DE FRANCE 5

En 5 rondes, ouvert à tous
Samedi 7 mai 1994 à 13h45

Lieu du tournoi et informations : FFO (1) 45 35 55 86



ITALIE TOURNOI INTERNATIONAL DE ROME

Troisième tournoi du Grand Prix d'Europe 1994
Préqualificatif pour le Championnat du monde 1994

Samedi 21 et dimanche 22 mai 1994

Informations : FFO (1) 45 35 55 86



FRANCE TOURNOI DÉBUTANTS

Ouvert à tous les joueurs non classés ou classés en dessous de 1400 dans ce numéro de FFORum.

Dimanche 29 mai 1994 à 13h30

Lieu : Ludothèque municipale, 15 rue de l'Abbé Derry
92130 Issy-les-Moulineaux



FRANCE TOURNOI ILE DE FRANCE 6

En 5 rondes, ouvert à tous

Samedi 11 juin 1994 à 13h45

Lieu du tournoi et informations : FFO (1) 45 35 55 86



FRANCE 6ème TOURNOI DU NORD DE PROGRAMMES

Tournoi en 7 rondes, réservé aux programmes,
organisé par I.G.O.R. et l'O.M.S.C. de Courchelettes.

Dimanche 19 juin 1994 à 10 h précises

Lieu : Salle annexe de la mairie de Courchelettes
(près de Douai).

Participation aux frais : 50 F, buffet froid compris
(sandwiches et boissons)

Inscriptions et informations : J.C. Delbarre (coordonnées en page Clubs) ou BAL de JCD sur 3615 Eliott (ou 3614 Ness).



BELGIQUE TOURNOI INTERNATIONAL DE BRUXELLES

Quatrième tournoi du Grand Prix d'Europe 1994
Préqualificatif pour le Championnat du monde 1994

Samedi 30 et dimanche 31 juillet 1994

Informations : Serge Alard +32 (2) 673 06 24 (après 19h30).
Pour réserver un hébergement bon marché mais confortable sur le lieu du tournoi, s'inscrire avant le 1er juillet.

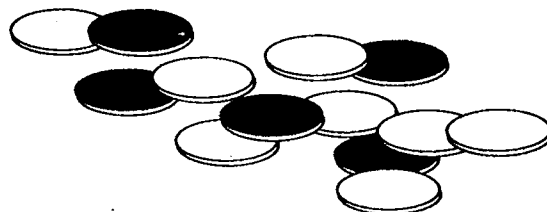


FRANCE 11ème TOURNOI INTERNATIONAL DE PARIS

Dernier tournoi du Grand Prix d'Europe 1994
Préqualificatif pour le Championnat du monde 1994

Samedi 27 et dimanche 28 août 1994


Droits d'inscription : 150 FF



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

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

-  Claude Saramito
☎ 93 86 04 22
Club le vendredi soir
Bar "le Licence 3"
rue Saint Vincent
06000 NICE
-  Isabelle Goussard
☎ 48 26 26 95
Brouillamnon Plou
18290 CHAROST
- Bruno de la Boiserie
☎ 32 38 15 75 (pro)
c/o Arcade Conseil
9 rue de la petite cité
B.P. 552
27005 EVREUX CEDEX
- 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
- Marc Tastet
"Bordenave"
40180 ST PANDELON
- Francis Cayron
Bâtiment H2
Résidence Lamarche
54200 ECROUVES
-  Guilain Dorsimont
☎ 20 39 89 66
Les lundis et vendredis soir
à partir de 21h.
Local collectif
des chaumières
59 allée des chaumières
59650 VILLENEUVE
D'ASCQ
- 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)
Contact : Christophe Lanuit
☎ 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 Péliissier
Club de Lyon
29, rue Sébastien Gryphe
69007 LYON
le samedi à partir de 14h.
☎ 78 58 97 42
-  Murielle 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 Cavaiïllès
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
-  OTHÉLIOTT
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. 383
75626 PARIS CEDEX 13**

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 :