

# FFORUM

ETE 1994

## N° 33

a b c d e f g h

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

Blanc joue et fait nulle...

# Édito...

Chers amis, bonjour!

Voici le numéro de Fforum que vous lirez cet été sur la plage et qui fera baver d'envie vos voisins moins chanceux (dans ce cas n'hésitez pas à leur proposer d'adhérer !).

Comme vous serez vite lassés de la plage, vous pourrez venir à la montagne puisque cette année encore, le **stage d'été** se déroulera près de Tignes, en Savoie, du 13 au 20 août. Si vous ne l'avez déjà fait, il est encore temps de vous inscrire à condition de le faire tout de suite (cf. feuille jointe à ce numéro de Fforum). Pour tout renseignement complémentaire, vous pouvez contacter Emmanuel Caspard au (1) 46 27 52 92.

Après la mer et la montagne, venez donc à Paris pour le **onzième tournoi international de Paris**, les 27 et 28 août prochains. On prévoit la venue de 17 (dix-sept !) joueurs japonais (dont Murakami, les deux Takizawa, Suekuni, Nakajima). On espère la présence de 3 Russes (Senchev, Svirsky, Stepanov) et bien sûr tous les meilleurs européens dont la fine fleur des joueurs français. L'an dernier, certains joueurs ont peut-être été effrayés par l'annonce d'un plateau exceptionnel et se sont dit que ce tournoi n'était pas pour eux. C'est une grave erreur d'appréciation. Il y a des joueurs de tous niveaux. Le système d'appariements utilisé (système suisse) vous assure que vous jouerez la plupart du temps avec des joueurs de votre niveau mais vous aurez sans doute le plaisir de vous mesurer à quelques grosses pointures.

Quand vous rentrerez chez vous après cet été bien rempli, vous aurez reçu, en même temps que Contact FFO 24 durant le mois d'août, les bulletins de vote pour les **élections au conseil de la FFO** et vous aurez jusqu'au 31 octobre pour voter. À l'heure où nous mettons sous presse, trois candidats se sont déjà déclarés (ce qui garantit la tenue des élections) : il s'agit de Fabrice Di Meglio, Jean-Manuel Mascort (trésorier sortant) et Laurent Pélissier.

Cette année, le lieu de la finale du **championnat de France** n'est pas encore définitivement choisi, mais on parle de Strasbourg. La finale aura lieu début décembre, vraisemblablement le premier week-end de décembre. Les sélections se dérouleront dans toute la France d'octobre à novembre (le samedi ou le dimanche après-midi, sous la forme de tournois en 5 rondes). Tout le monde peut organiser une sélection dans sa ville (en respectant toutefois les conditions suivantes) :

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

S'il y a au moins six participants à une sélection, le vainqueur sera automatiquement qualifié pour la finale. Le nombre de qualifiés par sélection sera déterminé à la proportionnelle en fonction du nombre de participants. Plus vous ferez venir de joueurs à votre sélection, plus vous avez de chance d'être qualifié. Alors, amenez vos ami(e)s ! En plus, cette année, les sélections seront **gratuites** même pour les non-adhérents. En revanche, les qualifiés pour la finale devront adhérer à la FFO s'ils ne sont pas encore membres. Si une sélection compte strictement moins de quatre participants, elle ne sera pas homologuée.

Si vous avez l'intention d'organiser une sélection, pensez à prévenir la fédé dès que possible, si ce n'est déjà fait. Pour ce qui concerne le lieu précis et la date, vous avez un peu plus de temps pour nous en faire part. On compte sur vous, toutefois, pour le faire avant le 15 septembre (afin de pouvoir l'annoncer dans Fforum 34).

Pendant ce temps, le **championnat du monde 1994** se déroulera à Paris du jeudi 3 au samedi 5 novembre. Si vous pouvez vous libérer à ces dates-là, ne manquez pas cette occasion : vous pouvez venir officier en tant qu'arbitre de table et assister en direct à des parties jouées par les meilleurs mondiaux. Pour ce qui est du processus de qualification, j'ai repris la tête en gagnant un deuxième préqualificatif : le tournoi international de Rome et Didier Piau a signé de belle manière son retour à la compétition en gagnant le tournoi de Lyon. Emmanuel Caspard, Philippe Juhem, et Stéphane Nicolet ont aussi gagné un tournoi chacun ce qui laisse présager un tournoi de départage, d'autant qu'il faut prévoir quatre représentants français au championnat du monde cette année, le quatrième mousquetaire ne jouant que s'il y a un nombre impair de joueurs sans lui. Les quatre derniers tournois préqualificatifs sont les tournois internationaux de Bruxelles et Paris, le tournoi de Villeneuve d'Ascq, près de Lille, et la finale du Grand Prix (cf. l'agenda pour les dates).

À bientôt, Marc Tastet

# SOMMAIRE

3

Ont participé à ce numéro:

Bintsa ANDRIANI

Bruno de la BOISSERIE

Emmanuel CASPARD

Frédéric COLLAY

Alexandre CORDY

Paul FREYSS

Philippe JUHEM

Emmanuel LAZARD

Michèle LÉRY

Stéphane NICOLET

Jacques OVION

Laurent PÉLISSIER

Sylvain QUIN

Marc TASTET

FFORUM est le magazine de la

Fédération Française d'Othello

B.P. 147

75062 PARIS Cedex 02

Téléphone: (1) 45 35 55 86

OTHELLO®

est une marque déposée de  
HABOURDIN INTERNATIONAL

<b>COUVERTURE (cf. aussi page 27)</b>	<b>1</b>
<b>ÉDITORIAL (estival)</b>	<b>2</b>
<b>SOMMAIRE (phénoménal)</b>	<b>3</b>
<b>MAGAZINE (Nombreux tournois)</b>	<b>4</b>
<b>INITIATION : LES ARNAQUES (à 4 cases)</b>	<b>10</b>
<b>CORRESPONDANCE (Mme de Sévigné)</b>	<b>13</b>
<b>COURRIER DES LECTEURS (BdIB)</b>	<b>13</b>
<b>CHAMPIONNAT DU MONDE (Dictionnaire)</b>	<b>14</b>
<b>LES ÉCHOS D'OTHELLO (Infos diverses)</b>	<b>17</b>
<b>PARTIES COMMENTÉES (Cambridge)</b>	<b>18</b>
<b>SONDAGE (IFOP-SOFRES-GALLUP)</b>	<b>22</b>
<b>GRAND PRIX D'EUROPE (Allez Gaule !)</b>	<b>23</b>
<b>LES COUPS QUI TUENT (Alex)</b>	<b>24</b>
<b>GRAND PRIX DE FRANCE (Sprint final)</b>	<b>25</b>
<b>CLASSEMENT (Le retour de n°6)</b>	<b>26</b>
<b>SOLITAIRE (cf. aussi page 1)</b>	<b>27</b>
<b>AGENDA (Le calendrier du second semestre)</b>	<b>28</b>
<b>CLUBS ET RESPONSABLES LOCAUX</b>	<b>29</b>
<b>ADHÉSION (à distribuer sur la plage)</b>	<b>30</b>

# MAGAZINE

## Tournoi d'Othello d'Illzach (24/04/94)

par Paul Freyss

Un jour enfin chaud et ensoleillé n'a pas empêché onze mordus Alsaciens d'Othello (eh oui, 3 Bas-Rhinois et 8 Haut-Rhinois) de s'acharner la journée entière (sept rondes) à réfléchir sur la meilleure stratégie pour gagner. Le plus jeune des participants, Guillaume Bischoff, avec ses 11 ans, n'a pas été découragé par ses aînés ; bien au contraire, il a montré ses capacités d'endurance et prouvé qu'il a déjà la graine d'un futur champion. Sa maman Sylvie Gérome, tenant le magasin de jeux de stratégie « La diagonale du fou » à Mulhouse, nous a fait l'honneur d'être la seule participante féminine.

Trois rondes se sont déroulées le matin, avec déjà en tête les deux favoris Christophe Lanuit et Joel Freyss, Joel battant très facilement tous ses adversaires y compris Sylvie Gérome.

Moi-même, handicapé par une vraie rage de dent (mais ce n'est pas une excuse), je me suis aussi fait

battre par Sylvie Gérome, en grande forme.

En fin de matinée, Laurent Dieterich doit malheureusement nous quitter pour obligations familiales. Nous avons décidé de ne pas prendre le repas complet, soit choucroute garnie, dans le Palais des Fêtes voisin, qui offrait une exposition de timbres et de pin's, mais seulement des moricettes et une pâtisserie. La foire aux manèges avoisinante encore fermée n'a pas pu permettre comme prévu de détendre les esprits.

Le début de l'après-midi offre un duel serré entre Joel et Christophe, à l'avantage de Christophe par suite d'une grave erreur de Joel. Christophe Lanuit prend la tête et semble donc devoir emporter le tournoi très facilement, mais la surprise vint lorsqu'il réussit à se faire battre par Sylvie Gérome. Il y a donc trois candidats encore à la victoire qui ne réussiront à se

départager que grâce au départage des pions.

Les autres résultats sont sans surprise, il faut noter la régularité d'Alain Freyss toujours présent comme outsider, l'irrégularité de moi-même, capable du meilleur et du pire, l'encouragement de certains jeunes.

Après une journée sympathique à l'espace 110 d'Illzach, où tous ont donné le maximum, le classement est finalement le suivant.

- |                        |     |
|------------------------|-----|
| 1. Lanuit Christophe   | 6/7 |
| 2. Freyss Joel         | 6   |
| 3. Gérome Sylvie       | 6   |
| 4. Freyss Alain        | 5   |
| 5. Scherno Dominique   | 3   |
| 6. Freyss Paul         | 3   |
| 7. Morel Gérard        | 3   |
| 8. Chapuzot Eric       | 2   |
| 9. Brombacher Olivier  | 2   |
| 10. Bischoff Guillaume | 1   |
| 11. Dieterich Laurent  | 1   |

## Tournoi international de Rome

par Frédéric Collay

Pour tous ceux que la rédaction d'un compte rendu de tournoi effraie, je propose un exemple de ce qui peut être fait dans cette matière. À propos de la rencontre internationale de Rome qui a eu lieu les 21 et 22 mai, je vais tenter d'organiser les différents éléments indispensables au genre « compte rendu de tournoi » afin de donner à ceux qui n'y étaient pas une idée de ce qui s'y est passé...

### « Cinq Français à Rome (21 et 22/05/94) !

Au milieu d'un grand nombre de joueurs (beaucoup d'Italiens, bien sûr, mais aussi des Danois, un Anglais, un Américain, des Américano-allemands), l'Othello français était bien représenté, tant en quantité qu'en qualité (cf. le classement final). En plus, notre joyeuse équipe, composée de Marc

Tastet, Dominique Penloup, Stéphane Nicolet, François Robin et moi-même, était encouragée par Mme Nicolet qui nous a très gentiment accueillis à Rome et par la famille de Marc et Serge Tastet qui a soutenu le moral du contingent français en offrant le repas du dimanche midi. Que tous ces supporters soient ici remerciés.

Que retenir de ce formidable séjour romain ? La hauteur de la colonne Trajane (que je continue d'ignorer) ? Le penchant des Italiens pour la grosse masse ? La capitale du Liechtenstein (Vaduz) ? On se rappellera longtemps de la deuxième et dernière partie de la finale Tastet-Marconi et des leçons qu'elle contient : même en finale d'un tournoi du Grand Prix d'Europe, un joueur en confiance peut se permettre beaucoup d'audaces (tout pour la parité !) et l'innovation en ouverture peut contribuer à

déstabiliser son adversaire et donner l'avantage.

Pour évaluer les chances de réussite du coup 5 de cette partie (coup qui tira un sourire de surprise au pauvre Francesco), Dominique, Stéphane et Marc ont fait preuve d'une belle cohésion pour tirer le meilleur profit de leurs connaissances éparses, cohésion qui a vivement impressionné l'Othello international.

Je conclurai en renouvelant mes remerciements à mon hôte et mes encouragements auprès des joueurs pour les inciter à participer à ces réjouissances à l'étranger ; le mot de la fin étant bien sûr réservé aux organisateurs de la rencontre et au vainqueur : bravi ! »

Voilà, c'est pas bien difficile de pondre un rapport sur une compétition européenne.

**Classement final**

1. Tastet M. (F) 9/11 (+2/2)
2. Marconi F. (I) 10 (+0/2)
3. Feldborg K. (DK) 8 (+2/3)
4. Brightwell G. (GB) 8 (+1/3)
5. Penloup D. (F) 8
6. Shaman D. (USA) 7
- Nicolet S. (F) 7
8. Jensen E. (DK) 6,5
- Johnson G. (USA) 6,5
- Silvola A. (I) 6,5
- ...
15. Robin F. (F) 5,5
- ...
28. Collay F. (F) 4,5
- ... 36 joueurs.

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

Penloup 33-31 Feldborg

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

Marconi 29-35 Tastet

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

Romano 25-39 Brightwell

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

Marconi 44-20 Shaman

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

Tastet 35-29 Marconi

**Finale 2**

**Bernard Tapie à Issy-les-Moulineaux**

par Jacques Ovion

Carine Mano était heureuse de nous accueillir une nouvelle fois (en deux éditions, trente-cinq participants dont un Japonais). Elle parvenait à nous surprendre en nous annonçant la venue de Bernard Tapie. La Commission de Discipline de la Fédération Française de Football venait juste de rétrograder l'OM en seconde division, et son Président venait constater *de visu* qu'il était rentable de jouer dans cette sorte de purgatoire.

Le règlement FFO avait été modifié quelques semaines auparavant et, pour se retrouver en Seconde Division (alias Tournoi « Débutants »), il fallait ne pas être trop connu et n'avoir disputé aucun tournoi officiel depuis un an et demi.

Dès la première ronde, un ancien vainqueur de l'épreuve (NDLR : l'auteur de ces lignes) était défait par une toute nouvelle venue à la compétition FFO : Françoise Vassy. Mais Françoise est loin d'être une inconnue des othellistes. Ainsi, début 1994, dans une finale au tric-trac (ancêtre du backgammon), elle avait battu Marc

Tastet. Françoise avait alors succédé à Marc au palmarès de ce « Master ». Mais Marc a depuis remporté le première édition d'un autre tournoi multijeu : le triathlon de Bordeaux.

La seconde ronde voyait surtout de bons joueurs devoir se mesurer à des débutants : aucune surprise donc, sous l'œil de Yi Liang, le double Champion de Paris, revenu en spectateur à Issy quelques semaines après y avoir battu Marc Tastet en finale (Quarto) d'un décathlon de jeux de stratégie de vingt-cinq joueurs.

J'ouvre ici une réflexion personnelle sur ces tournois débutants. Contrairement à une opinion répandue, ils sont en moyenne d'un niveau plus relevé que les Sélections pour le Championnat de France. Ainsi Dominique Bélin, qui participa aux quatre précédentes éditions, n'a jamais dépassé le cap des trois victoires sur cinq (deux en 1993). En sélection, le même Dominique a dépassé deux fois sur cinq le cap des trois victoires en 1993, et a même réussi un cinq sur cinq en 1992. Je pense que pour

pimenter ces tournois annuels, ils pourraient récompenser, par trois places qualificatives au National, les seuls vrais débutants, c'est-à-dire n'ayant jamais été classés FFO.

C'est pendant la troisième ronde que devait sortir Bernard Tapie pour braver les téléreporters et les photographes. Comme le stock de jeux et de puzzles commence à s'épuiser, Bernard Tapie nous a alors promis qu'il reviendrait l'année prochaine avec pleins de lots. En effet, à l'occasion de son tournoi de propagande, la Fédération tient à préciser qu'elle accepte des sponsors secondaires. Dans un texte prophétique de Fforum 16, le fondateur de la FFO mesurait déjà le danger d'une Fédération ne cherchant pas vraiment à s'élargir au-delà du cercle de l'élite parisienne.

La quatrième ronde voyait une prouesse d'un autre multijoueur : Henry Bertram, qui parvenait, après une situation compliquée issue d'un Stoner, à faire match nul avec un ancien... Champion de France mais qui, depuis la création de la FFO, n'a jamais dépassé les 1400. Par sa

⑥

grande taille, Henry est bien connu des habitués du club de Dominique Penloup, à l'angle nord-ouest du Jardin du Luxembourg, le mercredi et le samedi, à partir de 14h.

Mon précédent compte rendu d'un tournoi « Débutants » s'appelait « Basic Instinct » et dévoilait quelques-unes des recettes qui m'avaient

permis de gagner alors que Kasparov, lui, était bien présent à la Villette. Ces recettes étaient cette fois-ci encore applicables (j'ai eu à nouveau le plaisir de jouer contre une parallèle) à l'exception du jeu rapide : les pendules présentes à Issy n'ont pas été vraiment sollicitées par les joueurs.

L'année dernière, la finale Patrice Mollie-Pierret fut pleine de rebondissements, mais Michel ne vit point qu'un contrôle permettait de jouer deux fois en suivant dans un coin. Cette année, David Liparo ne fut pas du tout inquiet, on espère vite le retrouver en Première Division... tout comme l'OM.

## Tournoi international de Copenhague (23 et 24/04/94)

par Marc Tastet

Comme l'an passé, dix joueurs seulement avaient fait le déplacement de Copenhague. Pas de Suédois, cette année, alors que certains n'ont qu'un minuscule bras de mer à traverser, cinq Danois, trois Américano-européens et deux Français. Plutôt que le système bizarre de l'an dernier, nous choisissons un toutes-ronde avec 30 minutes par joueur et par partie.

Au bout de trois rondes, David Shaman se désespère car il n'a qu'une victoire, mais un coup d'œil au classement le rassure : il est quand même quatrième ex aequo ! En effet, Dominique Penloup et Erik Jensen ont 3 victoires, Henrik Vallund en a 2 et les 7 autres une seule ! Tout peut encore arriver.

Le samedi soir, Dominique est en tête avec 5 sur 6, n'ayant perdu que contre Leslie Cagley, je suis second ex aequo avec Erik Jensen que je viens de battre 63 à 1 (il s'est aperçu trop tard que j'étais en train de bétonner) et David Shaman est quatrième avec 3,5.

Au restaurant turc où nous allons manger, pendant que la danseuse du ventre fait son numéro, Karsten Feldborg calcule ses (maigres) chances d'arriver en finale.

Le dimanche matin, une ronde avant la fin, ses espoirs se sont

évanouis. En revanche, les quatre joueurs en tête la veille au soir (si vous avez suivi, vous savez qui) peuvent espérer aller en finale et toutes les combinaisons sont possibles.

David Shaman assure sa place en finale en battant Henrik Vallund. Je rencontre Greg Johnson, qui n'a gagné qu'une partie et joue sans conviction, mais je réussis habilement à lui redonner confiance et il me bat 37 à 27 (bien joué !) me barrant ainsi la route de la finale.

Du coup, la seconde place en finale se joue entre Dominique et Erik qui jouent ensemble. Cette partie est la dernière à se terminer et tout le monde la regarde. Le résultat va être serré. Au coup 58, Dominique oublie de retourner un pion. Erik, fair-play, le lui fait remarquer. La partie s'achève. Tout le monde compte fébrilement : Dominique a gagné 33 à 31 ! On le voit donc en finale lorsque David annonce que c'est quand même Erik qui jouera la finale, puisque nous avions calculé avant la partie (mais tout le monde l'avait oublié dans l'affolement) que Dominique devait gagner au moins 34 à 30 pour aller en finale !

Il est réconfortant de penser que le fair-play d'Erik Jensen ne l'a pas

empêché d'aller en finale. « Quoi de plus normal que ce qu'il a fait ? » me direz-vous. Tout à fait d'accord, mais pas plus tard qu'au dernier tournoi de Cambridge, on a vu certain joueur faire preuve de moins de fair-play (mais la morale est sauve, il n'est pas allé en finale).

Dominique et moi devons donc nous contenter du match pour la troisième place. Dominique oublie de gérer son temps dans la première partie et tombe (mais il perdait aussi sur l'othellier). Dans la deuxième partie, il se sort bien d'une situation délicate mais joue un coup 48 qui me permet de l'arnaquer.

Pendant ce temps, pour sa première finale d'un tournoi du Grand Prix d'Europe, Erik Jensen l'emporte 2 à 1 (50 à 14, 22 à 42, 41 à 23).

### Classement final :

1.	E. Jensen	(DK)	6/9 (+2/3)
2.	D. Shaman	(USA)	6,5 (+1/3)
3.	M. Tastet	(F)	5 (+2/2)
4.	D. Penloup	(F)	6 (+0/2)
5.	T. Vallund	(DK)	5
6.	K. Feldborg	(DK)	4,5
7.	E. Nielsen	(DK)	4
8.	H. Vallund	(DK)	3
	L. Cagley	(USA)	3
10.	G. Johnson	(USA)	2

## Le Retour de n°6 ou le tournoi préqualificatif de Lyon 1994

par le soufi psychopathe

C'est en l'an de grâce 1415 de l'hégire (1994 de l'ère chrétienne pour les dhimmis) qu'eut lieu ce très modeste mais cependant très important tournoi. En effet, c'est dans une sainte salle de l'E.N.S. de Lyon, les 8 et 9 du mois Muharran du calendrier musulman (entendez par là les 18 et 19 juin 1994) que se réunirent douze personnes de contrées diverses pour se disputer un tournoi qui était loin d'être gagné d'avance... sauf peut-être pour un,

mais je ne citerai pas son nom car sinon, vous ne continueriez pas à me lire.

Donc, comme je le disais précédemment, douze joueurs présents pour un tournoi en onze : l'idéal pour un tournoi toutes-ronde qui en l'occurrence s'imposait. Ma mission dans ce tournoi ne se cantonnait nullement à jouer, mais aussi à arbitrer, et par conséquent, à élaborer les appariements, travail qui m'a été grandement facilité par

l'excellent article de Marc Tastet sur les tournois toutes-ronde, et pendant que j'y suis, je tiens à le féliciter pour la clarté, la précision et la rigueur de ses articles dans Fforum. (Bravo, Marc, continue !)

Parmi ces douze joueurs, vaillants combattants, prêts à tout pour gagner (sauf tricher... ce sont des amours, je les adore !), on pouvait apercevoir tout d'abord moi-même (c'est déjà pas si mal), Jean-Paul Sarkissian (J.P.S. pour les

intimes comme les cigarettes (à noter que j'étais le seul fumeur de l'assemblée et allais satisfaire mes envies dans les toilettes, comme au collège... un soupçon de nostalgie...), Bourrachot Alexandre, loin d'être béat d'admiration face à son classement et à son niveau de jeu actuel, n'en est plus au B.A. BA du jeu d'Othello, François Robin (des bois ?) qui a fait des étincelles lors de ce tournoi, Frédéric Collay, joueur incontournable de l'Allier, Alain Zalateu qui, bien sûr, ne connaît pas encore tout l'Othello de A à Z (qui pourrait l'en blâmer !), Frédéric Bosio et Thierry Finot, deux normaliens de l'E.N.S. de Lyon, Serge Prost toujours présent au poste depuis 1983, malheureusement pour lui, son niveau n'a pas suivi le niveau général depuis cette lointaine époque où l'ouvrage de François Pingaud était la bible d'Othello, Stéphane Nicolet (tiens, un Parisien !), Dominique Penloup (tiens, un autre Parisien, c'est bizarre — Vous avez dit bizarre ! — J'ai dit bizarre, moi ; comme c'est étrange !) et enfin, mesdames, messieurs, l'illustre, le célèbre, le fabuleux n°6 (applaudissements), qui, s'étant récemment échappé du village, crie au début de chaque ronde : « Je ne suis pas un numéro, je suis un homme libre ! ». « O.K., Didier, on a compris, t'énerve pas, tu vas avoir une crise d'asthme ! » « C'est pas moi l'asthmatique, c'est Philippe Juhem ! »

En effet, nous regrettons l'absence ou la présence de Judas... de Juhem, je veux dire (Oh ! un lapsus calami ! Qu'en dit notre anti-psychanalyste de service ?). Et comme Pirandello l'a très justement écrit : « A chacun sa vérité ». Donc comme je le disais, notre cher Philippe Juhem (P.J. pour les internes... les intimes je veux dire. Désolé, Philippe, c'est mon Ça qui a voulu ça, quant à **Moi**, je prends **Surmoi** toutes les responsabilités. De plus, tu avais écrit à la fin de l'article sur le championnat de France d'Othello que tu ne voulais plus qu'on te demande d'écrire ; crois-moi, ton souhait sera exaucé, quant à toi, tu ne seras plus exhaussé ; par conséquent, tu peux remettre ton capuchon de stylographe à sa place, c'est-à-dire sur le stylographe côté bille !).

Dépêche de dernière minute : Philippe Juhem n'a pu venir au tournoi pour raison de santé : claudication due à un gonflement anormal bilatéral des chevilles. Les somaticiens sont formels, au niveau

étiologique il n'y a aucune cause organique ; tout laisse penser à une **somatisation de conflits intrapsychiques**.

Maintenant, passons aux choses du tournoi :

**Première ronde : Alif, Lam, Mim.** (le commencement ; première sourate du Coran).

Didier ne fait qu'une bouchée de Stéphane, Alain bat Serge, quant à moi, je fais match nul contre F. Collay (à ce sujet, vous pourrez lire dans le prochain numéro de Fforum un commentaire de cette nulle. « C'est toi qui t'y colles ! » m'a dit Frédéric.)

**Deuxième ronde : Alif, Lam, Mim.**

Dominique bat Alexandre, Didier continue son petit bonhomme de chemin en battant Serge (50 à 14), Frédéric B. bat J.P.S. sur le score de 45 à 19 et moi, rebelote, je fais une nulle contre François.

A la fin de ces deux rondes, Dominique me confie qu'à Othello, le but du jeu n'est pas d'avoir 32 pions à la fin de la partie, mais plus de 32. « J'en prends acte ! » lui répliquè-je. D'autres personnes, mauvaises langues par excellence, voulaient qu'on instituât un système de points comme au football : 3 points pour une victoire et 1 point pour une nulle.

Puis, tous ensemble sommes allés boire un café pour certains, une infusion ou un sirop à la menthe (sans eau gazeuse S.V.P.) pour les autres, après s'être restaurés dans la cantine de l'E.N.S.

Vers 14h débuta la troisième ronde.

**Troisième ronde : Alif, Lam, Mim.**

Je perds de peu face à Alain (30-34), Stéphane abandonne en cours de partie face à Dominique et n°6... je veux dire Didier continue son petit bonhomme de chemin en écrasant F. Collay.

**Quatrième ronde : Alif, Lam, Mim.**

Alexandre bat F. Bosio sur un score honorable, F. Collay se venge sur Thierry (45-19), Stéphane fait de même contre J.P.S., François écrase largement Alain et Didier continue son petit bonhomme de chemin en atomisant une personne qui m'est très cher et dont je tairai l'identité par courtoisie.

**Cinquième ronde : Alif, Lam, Mim.**

J.P.S. gagne sa première partie face à Serge sur le score de 52 à 12, Stéphane écrase F. Bosio 55 à 9, F. Collay arrache la nulle à Dominique

(32-32), Thierry me bat in extremis 34-30 grâce à une énorme bourde au coup 56 et Didier continue son petit bonhomme de chemin en battant Alain avec 42 pions (Bip joue mieux qu'Alain !)

**Sixième ronde : Alif, Lam, Mim.**

Serge gagne sa première partie contre F. Bosio (53 à 11), F. Collay bat, écrase J.P.S. 55 à 9, mais Didier perd face à François sur un gros score : 50 à 14.

Quant à moi, le soufi psychopathe, président d'honneur de la SPPM (Société Protectrice de la Piétaille Méprisable), (au fait Philippe, t'as contacté la SACEM pour les droits d'auteur de l'expression "Piétaille Méprisable" ?) gagne ma première partie contre... j'ai nommé Dominique Penloup. C'est sa première défaite et, de plus, personnellement, j'ai utilisé 10 minutes, et lui environ 24 minutes.

**Septième et dernière ronde de la journée : Alif, Lam, Mim, Cad.**

Enfin, depuis le début du tournoi, quelqu'un arrive à battre François Robin : Stéphane Nicolet, sur le score de 51 à 13. Bravo Stéphane !

Personnellement, je bats J.P.S., qui n'avait pas l'air satisfait du tout, 38 à 26.

Dominique écrase Alain et Didier recommence son petit bonhomme de chemin en infligeant à Thierry un terrible 57 à 7.

Après la proclamation du classement intermédiaire, vers 19h, les joueurs se séparent pour une nuit, certains comme moi vont dans une pizzeria à l'angle de la rue Neuve et de la rue de la République, dont Alain, F. Bosio, Alexandre, François et Didier, les deux derniers cités passant un temps fou à jouer des parties d'Othello.

Le lendemain matin : « Hé, Alain, il est 8h20 ! Il est temps de te lever ! ». J'avais effectivement hébergé Alain chez moi depuis le vendredi soir. « Où est la salle de bain ? » « Au fond du couloir ! » « Merci ! » Pour le second jour du tournoi, j'avais fixé le rendez-vous aux joueurs à 9h20 sur un ton péremptoire. Effectivement, tout le monde fut à l'heure, si ce n'est en avance de peur de subir des châtements corporels, qui sait.

La huitième ronde débuta à 9h30.

**Huitième ronde : Alif, Lam, Mim, Cad.**

Alexandre bat F. Collay avec 41 pions, François reprend du poil de la bête en écrasant Serge, Alain pulvérise J.P.S. sur le score de 50 à

14, et pour ce qui est de la partie D.P. contre D.P., Dominique gagne 33 à 31 : score très très serré. Pauvre Didier, il n'a pas mérité ça (snif !).

Mais rassurez-vous, le combat ne cessa pas car il y avait encore des combattants, et trois rondes à jouer.

**Neuvième ronde : Alif, Lam, Mim, Cad.**

Alexandre me bat sur le score de 33 à 31, F. Collay perd face à Stéphane (30-34), Dominique extermine Thierry (54 à 10) et Didier recommence son petit bonhomme de chemin en écrasant J.P.S. 47 à 17.

**Dixième ronde : Alif, Lam, Ra.**

J.P.S. élimine Thierry sur le score de 64 à 0 (Bravo Jean-Paul !), Alexandre bat Alain 33 à 31, F. Collay extermine Serge 59 à 5, Stéphane me domine durant toute la partie et accepte de me céder 19 pions (merci, Stéphane !), Dom. bat François et Didier continue son petit bonhomme de chemin en pulvérisant F. Bosio 50 à 14.

Nous prîmes alors une pause repas avant la dernière ronde, puis allâmes sur la terrasse d'un café pour boire une boisson.

La onzième ronde commença vers 14h.

**Onzième et dernière ronde : Alif, Lam, Ra.**

Stéphane bat Alain 34-30, Dominique écrase J.P.S. 40 à 24 et

Didier continue son petit bonhomme de chemin en écrasant Alexandre 45 à 19.

Au classement, pour la finale, Dominique est en tête avec 9,5 points (une seule défaite... contre moi... finalement, la main de Fatma, donne aussi de bons résultats ! La prochaine fois, j'aurais la main de Fatma et la croix touarègue, c'est juré !), suivi de deux joueurs à 9 points : Didier et Stéphane, le départage étant favorable à Didier.

La finale eut lieu dans la même sainte salle de l'E.N.S. et par un temps ombrageux et orageux. Les nuages gris pastel couvraient la région à perte de vue. Elle opposa Dominique Penloup à Didier Piau.

Première partie : Didier bat Dominique 46 à 18. Deuxième partie : Dominique bat Didier 41 à 23. Didier choisit évidemment les blancs pour la dernière car comme dit le proverbe, « parité bien ordonnée commence par soi-même ».

Troisième partie : Dominique perd 24 à 40 face à Didier **qui gagne donc ce tournoi** (applaudissements), **est préqualifié pour le mondial 94** (applaudissements) et **reçoit sa première norme de grand-maître** (applaudissements).

Dans ce tournoi, on peut constater que tout le monde a gagné

ne serait-ce qu'une partie. Quant à mon classement, il ne révèle pas vraiment quel a été mon niveau de jeu, bien supérieur à celui du championnat de France.

Je tiens personnellement à décerner à Philippe Juhem une mention spéciale pour avoir le courage de montrer sa couardise en ne venant pas, lui qui prétend faire régner sa loi dans le monde de l'Othello.

Je vais clore cet article (loin d'être le dernier) en vous rappelant que je suis candidat aux élections du conseil de la F.F.O. et que mon programme (comme il m'a été demandé en début de tournoi) est rempli de bonnes intentions.

### Classement final

1.	D. Piau	9/11 (+2/3)
2.	D. Penloup	9,5 (+1/3)
3.	S. Nicolet	9
4.	François Robin	7,5
5.	F. Collay	7
	A. Bourrachot	7
7.	A. Zalateu	5
	L. Péliissier	5
9.	J.P. Sarkissian	2
	F. Bosio	2
	T. Finot	2
12.	S. Prost	1

## Jurassic Sparc

par Bintsa Andriani

Quelques semaines après la confrontation annuelle humains contre programmes qui se termina par la victoire sans appel des machines par 32 points à 4, le tournoi annuel de programmes de Courchelettes s'est tenu le 19 juin 1994.

Jean-Claude Delbarre fut un organisateur de talent et nous eûmes le plaisir d'assister à l'un des plus forts tournois jamais joués dans le domaine informatique. Afin de mieux dominer les adversaires, chaque programmeur amena la machine la plus puissante qu'il put trouver, et on se retrouva avec une belle collection de « monstres ». Jugez-en vous même en consultant la liste des participants.

De belles parties furent jouées, mais un humain aurait bien du mal à expliquer certains coups, ou ne comprendrait pas que l'on puisse se sortir de certaines positions atteintes par les programmes en sortie de bibliothèque d'ouverture. La leçon à

retenir de ce tournoi est que la puissance de la machine permet encore de dominer les autres, surtout pour trouver un coup gagnant dans des positions très tendues. Nos braves programmeurs français n'ont pas démerité, ils ont fait du mieux qu'ils ont pu mais il fallait bien se rendre à l'évidence ; Logistello a dominé de la tête et des épaules le classement. Le rendez-vous est déjà fixé pour la prochaine fois, et c'est sûr, on fera jouer son programme divinement bien... Peut-être même vais-je compiler mon programme !

### Classement final

1.	Logistello (Buro)	7/7
	(station Sun Sparc 10)	
2.	Polygon (Selby)	5
	(RISC Archimède)	
	Othel du Nord (Delbarre)	5
	(486 DX 2/66)	

4.	Spock (Delteil)	4,5
	(Pentium 66 MHz)	
5.	Cassio (Nicolet)	4
	(68040 à 25 MHz)	
	Revoth (Jérôme)	4
	(486 DX 2/66)	
	Vers 2 (de Wolf)	4
	(486 DX 2/66)	
	Purée (Thill)	4
	(486 SX /25)	
9.	Thor (Quin)	3,5
	(486 SL /33)	
10.	Théole (Becquet)	3
	(486 DX 2/66)	
	Gros-thello (Pinta)	3
	(486 SX /25)	
	Tom Pouce (Andriani)	3
	(68000 à 8 MHz)	
13.	Asoth (Coulon)	2
	(486 DX /33)	
	Jamoth (Rump)	2
	(486 DX /33)	
15.	O (Koudache)	1
	(386 DX /25)	
	Inthello (Bras)	1
	(486 DX /40)	

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

Polygon 21-43 Logistello

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

Spock 32-32 Thor

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

Spock 24-40 Logistello

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

Polygon 43-21 Othel du nord

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

Cassio 46-18 Vers2

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

Thor 46-18 Polygon

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

Othel du nord 33-31 Theole

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

Logistello 36-28 Cassio

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

Logistello 44-20 Othel du nord

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

Vers2 36-28 Gros thello

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

Logistello 51-13 Theole

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

Cassio 31-33 Purée

NDLR : Contrairement au bruit qui a couru, Spock n'était pas gagnant contre Logistello. En revanche, Cassio avait la nulle contre Logistello au coup 40. Jeu-concours (à faire sans ordinateur) :

1. Trouver le coup 40 qui fait nulle. Si cela vous paraît trop facile, passez à la question suivante.
2. Ordonner les huit coups 40 possibles (b1, c1, e1, a2, b2, g2, g6, b7) du meilleur au plus mauvais. (Indication : Les valeurs des coups en nombre de pions sont 32, 31, 30, 29, 28, 27, 21 et 20).

# Initiation Les arnaques (suite)

par Marc Tastet

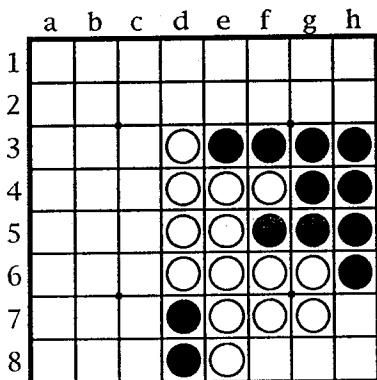
Cet article fait suite à celui du numéro 32, qu'il est conseillé d'avoir lu au préalable, non pas que l'on utilisera directement les résultats de cet article, mais plutôt parce que les situations évoquées ici conduisent souvent à des positions étudiées précédemment et qu'il est bon d'avoir assimilé les arnaques de l'article de Fforum 32 avant de passer à des arnaques plus compliquées.

Rappelons que l'on dit qu'un joueur se fait arnaquer dans une zone lorsqu'il n'a pas accès à la case qu'il aurait voulu jouer en réponse à un coup de son adversaire. Cet article sera donc essentiellement consacré à des subtilités tactiques.

Nous avons vu la dernière fois les arnaques dans un trou de deux cases et nous allons voir aujourd'hui les arnaques dans un trou de quatre cases. Le principe de base est le suivant : vous allez jouer trois fois dans un trou de quatre cases alors que votre adversaire n'y jouera qu'une fois ! Cela donne toujours un gros avantage ; le sort de la partie en dépend souvent.

## Arnaquer dans un trou en L

Nous allons voir d'abord les trous de quatre cases en forme de L.



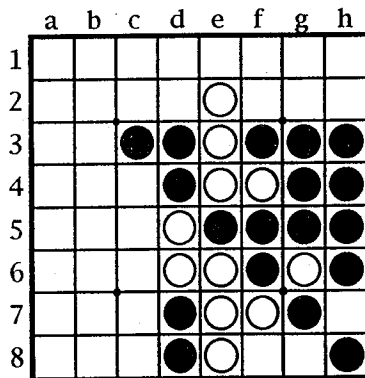
Blanc a sacrifié en g7

Cette première position est tirée d'une partie que j'ai jouée contre Henrik Vallund au tournoi de Copenhague 1987.

Blanc a sacrifié le coin h8 espérant s'insérer à la fois sur les deux bords est et sud. L'idée est que si Noir prend le coin h8, dans quelques coups, Blanc jouera h7, Noir g8, Blanc f8 et ce dernier sera inséré partout.

En général, ce principe de la double insertion marche bien, mais il y a toujours de gros risques d'arnaque qu'il faut absolument surveiller.

Ici, la partie s'est poursuivie par 23.c3, 24.e2, 25.h8 et là, Blanc s'est aperçu que son plan ne marchait pas car après Blanc h7, Noir g8, Blanc n'aurait plus accès en f8 !

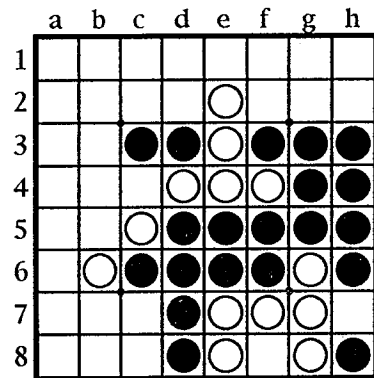


Après 25.h8

Donc Blanc ne peut plus espérer s'insérer que sur un seul des deux bords. Pour éviter que Noir ne joue trois des quatre coups au sud-est, Blanc a choisi de jouer g8, laissant la paire f8-h7 plutôt que f8-g8 : si Noir joue 27.f8, Blanc s'insère en h7 (il a accès grâce au pion e7) et vice versa. Encore une fois, ceci marche très bien en théorie, mais, en pratique, il y a tout un tas d'arnaques à surveiller. La partie s'est poursuivie par 27.c5 28.b6, 29.c6 et l'on a atteint la position du diagramme suivant.

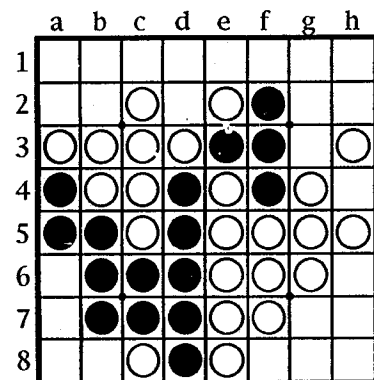
Ici, Blanc ne peut plus éviter que Noir joue les deux coups h7 et f8. En effet, grâce au pion qu'il vient d'installer en d6, Noir menace de jouer f8 en retournant les trois pions du

prébord (e7, f7 et g7) ce qui fait que Blanc ne pourra répondre en h7. Si Blanc veut éviter cela, il doit retourner d6, ce qu'il ne peut faire qu'en jouant c7. Malheureusement pour lui, ce coup retourne aussi d7, ce qui fait que, le prébord étant entièrement blanc, Noir peut jouer h7 sans rien retourner sur la ligne 7 ; il pourra donc jouer aussi f8 plus tard. Blanc a définitivement perdu (dans la partie, il n'a même pas réussi à sauver un pion).



Après 29.c6

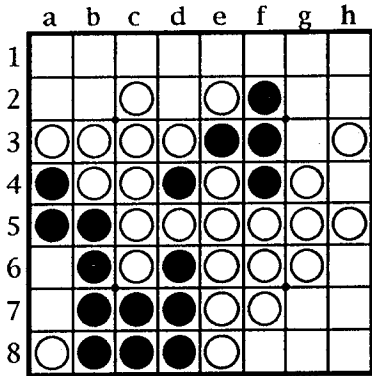
Voici une autre partie jouée pas plus tard qu'au dernier tournoi international de Rome entre l'Italien Walner Tardia et moi-même.



Après 35.b7

Walner vient de sacrifier le coin a8 pour s'insérer sur les deux bords ouest et sud. A priori, il reste un trou de quatre, je suis Blanc et j'ai des chances de garder la parité donc je n'ai aucune raison d'y jouer en

premier. Mais, voyant qu'il y a des possibilités d'arnaque, je prends le coin a8. Noir hésite longtemps entre a7 et b8. S'il joue 37.b8, il y a des risques d'arnaque, mais ce n'est pas du tout évident.



Après un éventuel 37.b8

En effet, il faut bien voir que même si Noir noircit la diagonale b6-f2, i.e. s'il retourne le pion c5, en jouant c1 par exemple, il ne se fait pas arnaquer car sur Blanc a7, Noir aura toujours accès en a6 grâce au pion c8. Ce pion introduit une différence essentielle par rapport à l'exemple précédent. Il y a bien une façon pour Blanc de jouer a7 sans que Noir ait accès à a6 : il faudrait qu'en jouant a7 Blanc ne retourne rien sur la ligne 7 (i.e. que Noir contrôle la ligne 7, e7 et f7 étant devenus noirs) et que Blanc contrôle la ligne 6 (i.e. que d6 soit devenu blanc) ce qui n'est pas impossible mais paraît pour le moins improbable.

En revanche, toujours du fait que c8 est noir, Blanc a la possibilité, plus probable, d'arnaque en jouant a6 sans que Noir ait accès à a7. Pour cela, il faudrait :

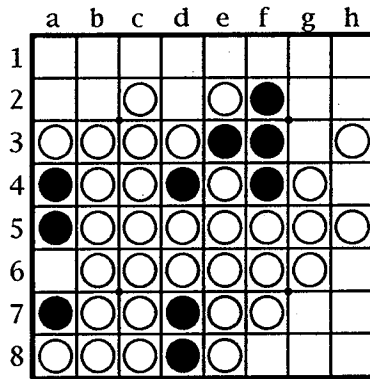
- ou bien que toute la ligne 6 devienne noire, ce qui est facile (Noir joue c1 et h6) ;

- ou bien que toute la diagonale c5-f2 soit blanche, mais c'est plus difficile car cela supposerait sans doute que Blanc joue g1, ce qui est plutôt risqué (sans compter que Noir peu facilement remettre un pion entre c5 et f2).

On retrouve ici le même type de discussion que dans l'article de la dernière fois, puisque l'on est ramené à un trou de 2 cases.

Si Noir joue 37.b8, il ne devrait donc pas se faire arnaquer, à condition d'être vigilant à tout moment.

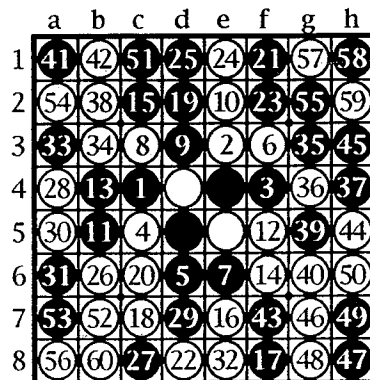
Peut-être pour éviter de courir ce risque, Noir a préféré jouer la « sécurité » en jouant 37.a7. De fait, si Blanc joue a6, Noir aura toujours accès à b8 grâce au pion d8. C'est le fameux dicton : « Jamais ne seras arnaqué, sur le bord où t'es inséré ». Mais le coup 37.a7 est catastrophique car Noir se fait arnaquer immédiatement sur la réponse 38.b8 ! On arrive à la position suivante et, aussi étonnant que cela puisse paraître, bien que les trois pions b5, b6 et b7 soient blancs, Noir n'a pas accès à a6 ! Blanc, lui, est sûr de pouvoir jouer.



Après 38.b8

Dès lors, Blanc a suffisamment de pions définitifs pour gagner, et même largement. La partie s'est terminée 53 à 11.

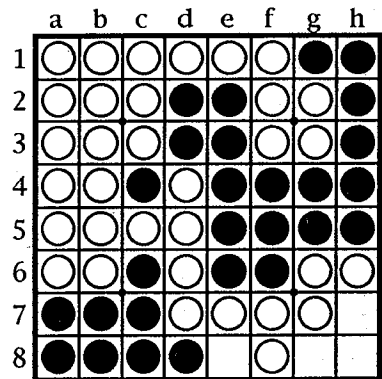
La partie suivante, jouée au tournoi de Bruxelles 93, illustre le rôle capital des arnaques. Jouez-la et vous verrez qu'après 38.b2, le coin nord-ouest a la forme du L bien connue.



D. Shaman 20-44 B. Andriani

Voyez comme Noir joue la paire 39.g5, 40.g6 pour préparer l'arnaque en blanchissant la diagonale c2-g6 : après 41.a1, notre ami Bintsa joue *a tempo* 42.b1, ayant vu l'arnaque s'il jouait 42.a2 (43.b1 et Blanc n'a pas accès à c1). Noir ne pourra jamais arnaquer au nord-ouest. En revanche, Bintsa trouve une superbe arnaque au sud-ouest au coup 52. Noir ne peut l'éviter : s'il joue 53.b8, il se fait arnaquer de même après 54.a2, 55.g2, 56.a8 et Noir n'a pas accès à a7.

Enfin, une variante de la forme en L où une case est détachée des trois autres. Je vous laisse chercher l'arnaque dans le diagramme suivant.



Noir doit jouer

Si vous avez trouvé h8 h7 g8 ps e8, c'est un bon début, mais j'espère que vous ne vous êtes pas arrêté là. C'est d'ailleurs une variante qui marcherait si Blanc était forcé de répondre h7 (si g2, g3 et g6 étaient noirs). Mais, si après Noir h8 Blanc répond g8 ! il n'y a plus d'arnaque : sur h8 g8 e8 h7, Noir perd 31-33.

En fait, le bon coup est g8 ! L'idée est que ce coup laisse Blanc sans accès à e8 et sans moyen de le récupérer (car Noir contrôle la mini-diagonale f7-h5). Après g8 h8 h7 ps e8, Noir gagne 33-31. Les autres coups ne marchent pas : e8 h7 g8 h8 : 29-35 et h7 e8 g8 h8 : 27-37.

Le principe général ici est d'arriver à jouer une suite qui déconnecte les deux trous : on n'a plus un trou de quatre cases, mais plutôt un trou de trois cases et un trou d'une case.

## La ruse du T

Passons à une ruse classique dans une position très courante, ruse d'autant plus importante qu'elle permet de gagner la parité. La forme caractéristique du trou de 4 cases en T m'incite à la baptiser « ruse du T ».

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

Noir doit jouer

Trois conditions, vérifiées ici, font que Noir va pouvoir jouer trois des quatre derniers coups, assurant ainsi sa victoire :

a) Noir peut jouer en b1 (au centre du T) ;

b) Noir peut arriver au coin par le bord (grâce à a7) ;

c) Après Noir b1, si Blanc joue l'un des deux coups b2 ou c1, il n'a pas accès à l'autre.

Sous ces hypothèses, Noir peut arnaquer en commençant par utiliser la condition a, (ici en jouant b1).

Si Blanc répond c1, Noir prend le coin a1 (grâce à l'hypothèse b). Blanc passe (à cause du point c) et Noir joue le dernier coup en b2, pour gagner 37-27.

Si après Noir b1, Blanc répond b2, Noir joue encore a1, Blanc passe, n'ayant pas accès à c1 et c'est Noir qui y joue, gagnant 40-24. À noter que même si Noir retourne b2 en jouant a1, il n'y a pas de risque que Noir redonne à Blanc accès à c1, puisque la condition b entraîne que a3 sera noir quand Noir aura pris le coin a1 et ne pourra servir à Blanc pour jouer c1.

Les autres premiers coups de Noir sont perdants : 29-35 si a1 b2 b1 c1, 26-38 si c1 b1 a1 b2 et b2 est sans intérêt.

Remarquons que même si h1 était noir, il serait meilleur pour Noir de jouer b1 plutôt que c1 car cela lui permettrait de jouer trois des quatre derniers coups, ce qui constitue un avantage considérable !

Cette arnaque peut évidemment être jouée lorsqu'il y a d'autres cases vides sur l'othellier. Ainsi, sur le diagramme suivant, où j'ai fait tourner le T pour que vous vous habituez à le reconnaître dans différentes positions.

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

Noir doit jouer

Noir doit jouer a7. L'idée est qu'il va forcer Blanc à jouer le premier dans le trou au nord-est. En effet, après a7 a6 a8, Blanc joue h1, Noir h2, Blanc passe et Noir conclut en b7 (34-30).

Si Noir avait joué a6, a8 ou h2, Blanc aurait pu gagner en répondant b7 : h2 b7 a8 h1 a7 a6 fait 30-34 et a8 b7 a7 a6 h2 h1 29-35.

Bilan : non seulement, Noir a joué trois coups sur quatre dans le coin sud-ouest, mais en plus, cela lui a permis de jouer aussi le dernier coup au nord-est. On voit ici que Noir s'est servi de la ruse du T pour gagner la parité. Quand vous repérez une structure en T, pensez (même longtemps à l'avance) que vous pourrez peut-être l'utiliser au moment opportun pour la parité.

Une dernière remarque sur cette position. La condition c est vérifiée bien que le pion c7 soit noir car toute la ligne 7 est noire. Après a7 a6, Blanc n'a pas accès à b7.

Dans la position suivante, peut-on faire une ruse du T ?

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

Noir doit jouer

Non, évidemment, puisque la condition a) n'est pas vérifiée. Au lieu de vous désespérer en songeant que vous auriez dû y penser plus tôt et vous ménager un accès en b1, réjouissez-vous, vous allez pouvoir placer une autre arnaque. Après a1, b2, vous pouvez jouer en b1 sans retourner c2, profitant ainsi de ce qui vous désespérait naguère, Blanc passe et vous terminez royalement en c1, l'emportant 42-22.

Pour conclure en beauté, étudions une dernière position.

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

Blanc doit jouer

Blanc pense avoir gardé la parité, mais de mauvaises surprises l'attendent. S'il joue 56.g7, il reste un trou en L, dans lequel il se fait arnaquer dans tous les sens, après 57.h8 : si 58.g8, h7 ps h6 et si 58.h7, g8 ps h6 font 26-38.

Pour éviter cela, Blanc doit jouer 56.g8, mais il subit alors une ruse du T ! Noir gagne 35-29 après 57.h7, suivi au choix de h6 h8 ps g7 ou g7 h8 ps h6.

Comme d'habitude, je tiens à remercier Stéphane Nicolet pour sa relecture de l'article et ses remarques judicieuses.

# Jeu par correspondance

par Sylvain Quin

Suite à l'assemblée générale du début de l'année, a été entamée une réflexion sur le jeu par correspondance. Un premier texte de trois pages, décrivant une base de règlement, a été présenté à un certain nombre de joueurs pour avis.

De même, il a été demandé à ces joueurs s'ils voulaient participer au jeu par correspondance. Les réponses peuvent être considérées comme mitigées, ce qui est somme toute logique quand on considère l'échantillon des joueurs en question. En effet, habitant Paris, j'ai surtout rencontré des joueurs parisiens, qui ont de nombreuses possibilités de jeu, et sont donc moins concernés par le jeu par correspondance que les joueurs isolés ou de province.

C'est pour cela que j'étends cette consultation à l'ensemble des lecteurs de Fforum. Tout d'abord, voici une petite description des principes utilisés pour ce type de jeu.

Le jeu par correspondance comprend un tournoi annuel obligatoire autour duquel gravitent des anneaux de parties individuelles facultatives (toute ressemblance... ne serait que fortuite).

Le tournoi obligatoire donne à chaque joueur deux adversaires contre lesquels il joue deux parties (une avec les noirs et une avec les blancs (on ne sait jamais, si Blanc gagnait à Othello (voir l'article de Brian Rose dans le dernier Othello Quarterly (abonnez-vous, abonnez-vous, qu'il disait (il est fou ce Parisien))))), ce qui fait quatre parties (fou, mais calculateur).

Le temps moyen pour un coup est de 3 jours (10 coups en 30 jours, hors délai postal), mais peut atteindre 7 jours pour un coup. Il est possible de prendre 2 pauses (d'un maximum de 30 jours) pendant la partie, ce qui permet de prendre des vacances sans trop de contraintes. Mais l'ensemble doit normalement tenir en 9 mois (toute ressemblance...).

Il est possible de demander que les 10 derniers coups soient calculés par ordinateur (l'arbitre du tournoi doit pouvoir en trouver un) afin de ne pas trop pénaliser les joueurs démunis et de ne pas passer un temps non négligeable et dépenser des frais de courrier pour ces quelques coups généralement joués parfaitement (en tout cas, à ce rythme).

Enfin, on peut envisager dans l'ouverture de pratiquer le jeu du « si... alors... » qui permet d'accélérer cette phase du jeu moins captivante (disons jusqu'au coup 10) et d'économiser quelques timbres (toujours la même chose, serais-je écossais (j'espère qu'il y a peu de joueurs écossais qui lisent Fforum)). Exemple, Noir, après 1.f5 et 2.f6, peut annoncer 3.e6 et dire : si 4.f4, alors 5.g5. Blanc, s'il veut jouer f4, peut

directement donner ses coups 4 et 6 (ceci est un très mauvais exemple, dans la mesure où les deux coups 4 possibles sont équivalents, mais vous avez compris le système). Il est à noter que ceci permet dans une certaine mesure un jeu psychologique. Blanc, après 1.f5, peut dire : je joue 2.d6 et si 3.c3 alors 4.f4. Cela peut encourager Noir à accepter cette variante même s'il joue habituellement 3.c5 parce que contre 3.c3, seul 4.d3 lui semble bon.

En dehors du tournoi officiel, les joueurs inscrits peuvent naturellement disputer des parties selon les mêmes principes et communiquer les résultats à l'arbitrage du tournoi. L'ensemble des résultats sera pris en compte pour un classement des joueurs par correspondance.

Naturellement, même si le système postal est théoriquement prévu pour cela, rien n'empêche de jouer via le téléphone ou les serveurs minitel ou Internet. Le principal est que les joueurs s'accordent sur le mode de communication.

Ceci est une description rapide du jeu par correspondance. Ceci est aussi un appel à candidature pour ce jeu. Tous les joueurs intéressés sont invités à se manifester. Je tiens le règlement (plus) complet à la disposition de ceux qui en feront la demande (si vous m'envoyez une enveloppe timbrée, je vous dédicace le règlement, c'est dire !).

L'idéal serait de pouvoir lancer le premier tournoi officiel pour le premier janvier 1995. Aussi, je compte sur vous.

## Courrier des lecteurs

À propos de l'article de Fforum 32 sur les parties antisymétriques, Bruno de la Boisserie nous a envoyé une partie qu'il avait disputée contre le programme Athalie. La partie elle-même n'est pas antisymétrique, mais la position finale l'est ! De plus, elle est assez esthétique et je vous laisse le soin de la découvrir.

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

de la Boisserie 32-32 Athalie

# Le Dictionnaire du Championnat du Monde

par Philippe Juhem

*Puisque cette année la championnat du monde est à Paris et que je n'y participerai (sans doute) pas, il m'a semblé possible de transmettre aux nouvelles générations qui se bousculent la tradition et les anecdotes qui font le sel de ces rencontres. Voici donc un petit dictionnaire du championnat du monde pour aider les futurs joueurs et les juges-arbitres.*

**Accueil :** le début du championnat est marqué par la séance d'accueil suivie par le dîner de bienvenue... Il s'agit de se retrouver, de confirmer sa présence, de prendre sa pochette (constituée d'un plan de la ville, d'un dépliant touristique, d'un programme du championnat, bref comme pour un colloque, mais en moins bien). Généralement quelques inconscients ont laissé traîner des jeux. Des participants, l'air négligent, s'en vont proposer une partie à de futurs adversaires. Il s'agit là de séances d'observation et d'intimidation. À cette occasion on peut juger de la force, de l'entraînement et de la motivation de tel ou tel. Ainsi, à Barcelone, le Japonais, peu méfiant, se laissa entraîner à une partie amicale avec le « *strongest* », Stepanov lui-même. Quelques minutes plus tard il était peinant et suant contre un Russe ne jouant qu'à demi-sérieusement, devant un parterre goguenard de joueurs soupesant à haute voix la force des coups des joueurs. Et chacun de se dire que cette année le Japonais paraissait un peu tendre...

**Argent :** vu les sommes ridicules que nous parvenons chaque année à arracher à celui qui se fait appeler le trésorier de la Fédé et qu'il serait plus juste de surnommer pour ses méthodes de gestion le Tapie de l'Othello, à mi-chemin de Mesrine et d'Al Capone (vous verrez que cette année les joueurs ne parviendront pas à se faire rembourser leurs tickets de métro), il n'est pas question de faire de folies... (cf. Hôtel)

**Avion :** élément de la montée de la concentration et de la tension, il marque la rupture avec votre univers quotidien. Surveillez bien votre bagage car il n'est pas exclu qu'Air France, la compagnie officielle de l'équipe de France, parce que Marc Tastet veut voyager français Mōssieur, puisse vous perdre votre sac (New-York) qui contient bien sûr toutes vos fiches de préparation...

**Bakchich :** utile pour vider l'hôtel de ses musiciens de jazz. En effet, à Varsovie tous les hôtels sont remplis de musiciens de jazz jusqu'à ce que vous ayez donné 10 dollars au réceptionniste qui alors les met dehors. C'est pour ça que le Jazz prend peu en Pologne. Un point important, si le réceptionniste vous demande 10 dollars, ne répondez pas « par personne ? » comme notre président : le réceptionniste aura tendance à répondre oui et l'expulsion des jazeux finira par vous coûter cher.

**Blues :** si vous gagnez le championnat, sachez que vous vous préparer une année de vaches maigres. Inutile d'espérer gagner le moindre petit tournoi. Marc Tastet et David Shaman en ont fait la triste expérience. Ce syndrome s'appelle le blues du championnat du monde, et il s'apparente à celui de la femme enceinte et à celui du dimanche après-midi... (Un Japonais du nom de Tamenori, que l'on a longtemps cru immunisé développe finalement ce syndrome depuis 3 ans.) La durée exacte du blues n'est pas encore déterminée...

**Cadeaux :** certains joueurs peuvent vous offrir des cadeaux (petit cheval suédois, diabolin russe...). Si vous

êtes superstitieux ne les acceptez pas, sinon placez-les hors de votre vue pendant la partie. Ces cadeaux sont là pour vous déconcentrer. Dans tous les cas où votre adversaire se montre gentil, soupçonnez tout de suite le pire. (Remarquons que ce conseil s'applique dans la plupart des circonstances de la vie courante).

**Chambre :** le record est 10m<sup>2</sup> pour trois avec deux fois deux lits superposés au YMCA à New-York, mais si le trésorier fait un effort on peut sûrement trouver plus petit.

**Chief referee :** le bavard frénétique qui s'agite convulsivement derrière la table de l'organisation est le chief referee. Pour un anglo-saxon, il a un assez bon accent français, mais son obstination à vous asséner à toute allure les règles complètes du championnat du monde et du jeu d'Othello, alors que tout le monde était là l'année dernière, peut finir par devenir irritante. Tout le monde voudrait en changer et Clarence Hewlett est prêt à prendre sa place. C'est d'ailleurs une des principales raisons de son maintien. En vous approchant plus près vous découvrez qu'il vous rappelle quelqu'un... Horreur ! C'est votre président, Emmanuel Lazard !!

**Défaite :** dans tous les cas n'y pensez plus. Concentrez vous sur la partie suivante. Si, du fait de votre incompétence, vous avez 3,5 points sur 7 le premier soir, il ne vous reste plus qu'à tout gagner.

**Dîner de bienvenue :** Il rassemble tous les joueurs, les sponsors et les arbitres... Il comporte plusieurs discours rituels, celui du sponsor américain qui déclare généralement que l'Othello est un jeu exceptionnel et qu'il est le seul jeu déposé qui dispose d'un championnat du monde, etc. Chacun écoute d'une oreille distraite l'allocation qu'il a entendue l'année dernière et qu'il entendra l'année prochaine, à d'infimes variations près. Puis vient le discours du sponsor local qui se félicite que le championnat ait lieu dans son pays et qu'il ait le droit de le financer ; il conclut généralement en espérant que le tournoi se déroule bien et en nous souhaitant bonne chance. Puis s'avance l'arbitre en chef qui y va de son petit laïus. Le rituel étant respecté, il est temps de manger. Chacun s'est placé en table linguistique, une ou deux tables de francophones, deux ou trois tables d'anglophones, une table de Japonais et trois tables d'arbitres. Comme les gens ne se sont pas vus depuis au moins deux mois (le tournoi de Paris) les conversations vont bon train. Là encore, tout le monde observe la forme et l'entraîne des autres, mais bon, on ne va pas vous faire trop tôt le coup de la « tension » ou de la « psychologie » qui sont des spécialités que nous réservons aux petits jeunes ou aux Anglais.

**Dopant :** ça n'existe pas à Othello ; de toute façon, respecter les doses prescrites. (cf. Vodka)

**Entraînement :** c'est dur... À peine sortis d'un cycle de sélection démentiel (mais performant au vu des derniers résultats des Français) nous voilà repartis, pour un entraînement serré : réunions de club, réunions spéciales, entraînements à deux, études solitaires... Sport pour garder la forme, régime diététique sous la surveillance des médecins de la Fédé... rien n'est laissé au hasard. Pourtant le championnat ne marquera qu'une étape du prochain cycle de qualification et le dernier rodage avant le championnat de France, ultime et principal événement

de la saison d'Othello, le tournoi le plus difficile, celui qu'aucun champion du monde en titre n'a jamais remporté...

**Femmes :** peu de femmes jouent à Othello... mais il y en a dans les soirées d'accueil et de clôture... nous n'en dirons pas plus.

**Finale et demi-finales :** si vous en êtes, concentrez-vous, le moment est historique... Si vous n'en êtes pas, vous pouvez commenter sur ordinateur les parties ; le rôle est plus confortable. Vos secondants étant partis, vous êtes seul sous l'œil des caméras (puisque le public est exclu de la salle des demi-finales et de la finale, ce qui à mon avis est une erreur parce que la présence du public est motivante), bonne chance...

**Hôtel :** sauf cas exceptionnel, votre hôtel est parfaitement inhabitable : il est trop cher (cf. Argent), mal placé, dans un quartier douteux, trop loin du lieu du tournoi et vous devez partager votre chambre avec des souris ou des cafards (rarement les deux toutefois). Il est évident que les organisateurs du championnat ne vont pas faciliter les choses aux équipes étrangères qui viennent participer. Notons cependant que l'organisation américaine (il est vrai peu habituée aux grands tournois) avait bien fait les choses puisque l'hôtel proposé cumulait l'ensemble des avantages précédemment cités. À l'autre bout de Manhattan, avec un hall lugubre et dégradé, peuplé par des individus suspects qui ne semblaient pas vendre que du dentifrice et qui en plus devaient taper dans leur stock. Dans ce cas, à moins d'être « *the strongest Othello player in the world* » ou de vouloir faire du tourisme pittoresque... Donc il faut se mettre en quête de l'hôtel. Évidemment la plupart du temps ils sont remplis de musiciens de jazz (Varsovie 89, cf. Bakchich), ou tenus par des bonnes œuvres calotino-capitalistes (New-York), et de toute façon aussi chers et pleins de désagréments que l'hôtel qui avait été réservé.

**Jeux :** ou comment les prendre sans se faire remarquer ? Vous connaissez les manies des collectionneurs et des collectionneurs de jeux d'Othello en particulier : ils veulent avoir tous les modèles. Or chaque pays dispose d'un jeu d'Othello différent, voire de plusieurs modèles, un normal, un de voyage, un de poche, un de luxe... Le sponsor local, très fier de sa production, en a généralement amené un certain nombre, qui s'ajoutent aux grands jeux japonais sur lesquels se dérouleront les parties. La tentation sera très forte pour nos amis collectionneurs. Heureusement le sponsor américain veille au grain : il voit d'un mauvais œil s'évanouir dans la nature autant de jeux. S'engage alors une délicieuse partie de cache-cache où les joueurs tentent de faire disparaître les jeux en question tandis que le goal tente de savoir comment ils se dématérialisent et qui est responsable de ce tour de passe-passe. Ils sont gamins...

**Joueurs :** remarquons d'abord que le renouvellement des qualifiés n'est pas très fréquent et qu'on voit toujours les mêmes têtes. Signalons que cet état de fait doit souvent plus au manque de concurrence qu'aux qualités des sélectionnés : cinq joueurs au Danemark (35 en comptant les mascottes, gris-gris et autres porte-bonheur), deux joueurs belges (depuis que Serge Alard s'occupe de vider sa fédération), deux joueurs « malgaches » (à l'accent pourtant bien parisien), trois joueurs anglais, six joueurs français, deux joueurs américains à moins qu'ils ne soient anglais ou japonais et le joueur helvético-américano-norvégien. Ces gens se rencontrent en outre dans les tournois européens tout au long de l'année. En conséquence tout ce petit monde se connaît très bien.

Trop bien peut-être, les caractères, les styles et les ouvertures de chacun étant très bien connus. C'est comme si au tennis on organisait depuis vingt ans des tournois Borg-Connors-Mc Enroe-Vilas-Wilander-Lendl. Le championnat a-t-il encore un quelconque intérêt ?

**Juges :** on ne sait pas ce qui est pire, un juge-arbitre incompetent (on en a vu qui arrêtaient les parties parce qu'ils avaient fait une erreur de notation), ou un juge-arbitre compétent qui, soit commente le déroulement de la partie par ses mimiques, soit s'ennuie si fort et si manifestement que vous avez honte de réfléchir pendant ce temps. À noter qu'à Londres et à Barcelone, on pouvait trouver des juges incompetents qui s'ennuyaient. À éviter absolument, Clarence Hewlett, qui a toujours quelque chose à faire sur sa feuille, un numéro à corriger, un cercle à refaire, une erreur à gommer... ce qui à la longue peut énerver, les juges qui bougent trop, les juges féminins si vous êtes un homme, les juges masculins si vous êtes une femme et (mais pour des raisons différentes) Karsten Feldborg dans tous les cas.

**Nationalités :** de plus en plus nombreuses, et heureusement (voir joueurs). Cette année nous pouvons vous annoncer la participation de la Chine... qui causera quelques surprises à n'en pas douter, en particulier aux Japonais qui font un complexe d'infériorité par rapport à la civilisation et à la subtilité de leurs voisins... Le problème des petites nations de l'Othello c'est leur propension à disparaître d'une année sur l'autre. Qui se souvient des Estoniens, (mauvais coup des Suédois envers des Russes qui s'en moquaient complètement), des Espagnols, des Portugais (tellement peu présents qu'ils n'ont jamais joué), des Canadiens, du Grec, du Hollandais ou de l'Australien ? Les Irlandais seront-ils présent l'année prochaine ? L'Allemagne sera-t-elle représentée par autre chose que les forces d'occupation américaines ? Mais pour le rayonnement universel de l'Othello nous devons maintenir notre volonté et notre capacité d'accueil. Chacun doit pouvoir frapper à la porte pour la trouver grande ouverte. Chaque pays doit pouvoir être admis dans la grande famille de l'Othello mondial. Nous représentons un lieu unique de confrontation amicale entre les nations, un espace de dialogue ludique au service de la compréhension et de la paix et... (cf. discours à la rubrique Accueil et Victory Dinner).

**Psychologie :** un point important. A partir d'un certain niveau, la motivation (qui se traduit en concentration et en force de réflexion) devient un facteur clef. Nous tentons depuis plusieurs années de convaincre les Anglais que s'ils perdent contre les Japonais c'est en raison (outre leurs faiblesses techniques évidentes) de leur manque de conviction, de leurs complexes face aux Japonais, idéalisés comme des joueurs infaillibles... L'année dernière, Emmanuel Lazard a essayé de les persuader que si nous avons battu Nobuyuki Takizawa c'est en raison de notre force mentale, de notre « *fighting spirit* », bref que les Anglais étaient devenus des couilles molles (ce qu'un de nos premiers ministres avait fort bien diagnostiqué) depuis la mort de la reine Victoria. Évidemment à trois contre le Président ils n'avaient pas beaucoup de chances de se sortir à leur avantage de cette discussion (surtout menée en anglais car notre Président a l'étonnante faculté de parler beaucoup plus vite en anglais qu'en français... mais si, c'est possible, je l'ai vu). Bien sûr, les Anglais résistent encore, mais depuis que Paul Ralle a commencé à enfoncer le clou, l'idée

commence à faire son chemin, le doute s'installe... Encore quelques discussions et mentalement, il ne restera plus que des miettes des joueurs anglais...

**Rondes :** infernales, bien sûr. Ne pas se déconcentrer entre les rondes, manger un kiwi, un bout de chocolat ou du lait concentré, faire des mots croisés ou quelques pas dehors sont des procédures déjà explorées. Montrez-vous originaux : le poirier, les Katas, la marelle, le saxo, la chanson... Quelques forcenés font des blitz, mais là, à ce stade de la déliquescence mentale et de la folie, la médecine est impuissante.

**Secondants :** ce qui fait la différence. Le Champion du monde a les meilleurs secondants. Ils sont utiles dans le choix de l'ouverture, dans l'analyse du style de jeu adverse et dans le choix des tactiques les plus propres à déstabiliser le jeu adverse. À la limite, le joueur qui dispute la finale n'a aucune importance. Hum, hum...

**Soirée de l'avant finale :** si vous êtes dans l'équipe d'un demi-finaliste ou demi-finaliste vous même, alors la veille de la phase finale sera studieuse. Muni des feuilles de parties de votre futur adversaire vous aller étudier quelques ouvertures, quelques suites possibles, quelques variantes d'évitement des lignes qui ne vous paraissent pas très engageantes... Si vous êtes éliminé, réjouissez-vous : votre soirée vous appartient et vous allez pouvoir faire quelques bars à bière de la ville, explorer ses quartiers chauds et voir les putes de Barcelone, qui valent le déplacement sur le coup des trois heures du matin...

**Sommeil :** si vous êtes dans la même chambre que le chief referee ou si vous vous appelez Dominique Penloup abandonnez cette idée. Si vous êtes qualifié pour quelque chose ou si c'est votre premier championnat ça sera difficile.

**Sponsors :** remerciez toutefois le groupe de mécènes qui subventionne la réunion annuelle des seules trente personnes dans le monde qui trouvent un quelconque intérêt au jeu d'Othello. Les retombées commerciales et l'exploitation publicitaire de cet événement sont en effet généralement fort importantes et le vainqueur est trop souvent importuné par les journalistes et les caméras qui s'attachent sa première interview.

**Tension :** le Championnat du Monde n'est pas un tournoi comme les autres, tout le monde joue à son maximum, ne relâche jamais la pression. Il y a donc une tension tout à fait particulière. Ça, c'est ce que Dominique et moi disions à Emmanuel Caspard avant le championnat de Londres. Mais lui ne voulut rien savoir. Son manque de sensibilité et de subtilité est tel qu'il s'est mis à aligner les victoires comme s'il était dans un quelconque I.D.F. (encore que dans un I.D.F. c'est plus dur). Alors que nous essayions de lui transmettre le saint respect des traditions et l'expérience des grands moments othellistiques, il n'en a fait qu'à sa tête, pfff.

**Tourisme :** vous n'êtes pas là pour en faire. Tout au plus pouvez-vous faire une promenade dans la ville pour vous concentrer. N'oubliez pas que vous aurez tout le temps de visiter les curiosités locales après votre élimination. Signalons que généralement chaque ville dispose d'un parc où vous pouvez vous rendre pour prendre du champ avant le tournoi, ou pour faire passer votre gueule de bois après le Victory Dinner. Autre formule diamétralement opposée : visiter la ville à fond la veille du tournoi (méthode que nous avons mise au point avec Emmanuel Caspard à Londres) pour vous oxygéner

l'esprit. Inconvénient : à partir de la demi-finale, on peut fatiguer.

**Triche :** l'autre nom du fair-play britannique. Des joueurs illustres ont fondé toute leur réputation là-dessus. Évidemment, la participation voire la complicité de l'arbitrage et des spectateurs facilite les choses. Tout ce qui arrivera sera de votre faute, mais méfiez-vous quand même. Nous n'en dirons pas plus.

**Vexation :** il y aura dix-sept Japonais au prochain tournoi de Paris.

**Vodka :** en Pologne, fait comme les Polonais... Il n'est pas mauvais de visiter le pays dans une légère ivresse (une bouteille à deux, bon... mais ça c'était surtout parce que Marc Tastet n'a pas voulu boire). Varsovie est alors nettement plus jolie.

**Victory Dinner :** les uns rigolent, les autres font la tête. Normal. Tout est fini, c'est le Victory Dinner. Il y a d'autres discours rituels, celui du sponsor japonais, celui du sponsor américain, celui du chief referee, celui du vainqueur. Là, l'alcool coule nettement plus que dans le dîner de bienvenue. Nous nous trouvons dans un lieu conçu pour être typique ou original, dans lequel on vous aura conduit en car. La nourriture est inégale d'une année sur l'autre (excellente à Varsovie et très quelconque à Barcelone ou Londres). Tout le monde est endimanché comme pour un mariage ou un enterrement. Ce qui n'en est pas si loin pour certains puisque de la table gagnante monte nettement plus de cris et de rire que des autres. Des artistes peuvent venir chanter ou jouer quelque chose, au milieu d'applaudissements polis. Si vous êtes à la table comprenant David Shaman, Emmanuel Lazard et le sponsor américain vous allez entendre les mêmes blagues juives que l'année dernière (ainsi celle du paquet de pantalons à une jambe, ou celle du rabbin Cohen...).

Le problème du Victory Dinner est qu'il a lieu dans un restaurant qui en a vite marre de cette bande de braillards qui finit par gêner les autres clients. Ainsi le repas s'achève vite et tout le monde repart en bus. La soirée commence vraiment à ce moment-là. On cherche alors un bar ouvert, on commande des bières ou des alcool forts et c'est parti pour plusieurs heures... Le record étant Londres où le bar, ouvert spécialement pour nous, n'a fermé qu'à 5 heures du matin. Des acharnés disputent encore des parties d'Othello, mais les coups et les propos se font moins assurés au fur et à mesure qu'avance la soirée... Voici par exemple la conversation entre le « *strongest* » et le sponsor américain :

Str. - Ouais en Russie tout va mal, c'est la désorganisation...

S.A. - Mais une fois que l'économie sera libéralisée, ça ira mieux.

Str. - Elle est déjà libéralisée, mais les gens trichent, il y a la mafia, ça ne marche pas. (...)

S.A. - (d'un ton absolument stupéfait) Mais alors vous ne croyez pas au capitalisme ?

Str. - Si, si bien sûr, mais pas pour le peuple russe : ce sont des idiots.

S.A., sans dire un mot, ouvre son portefeuille, en sort trois billets de 20 Dollars qu'il distribue aux trois joueurs russes et toujours sans un mot se lève pour prendre part à une autre conversation. Les trois joueurs se regardent, le « *strongest* » regarde son billet comme si c'était une apparition tandis que les autres l'on déjà fait disparaître... Après avoir parfaitement mimé une crise de conscience pendant une demi-heure, le « *strongest* » fait de même...

# Les échos d'Othello

## Match hommes-machines 94

Comme les deux années précédentes, le dimanche 8 mai, à Paris, s'est déroulé un match entre une équipe de 6 joueurs humains : Emmanuel Caspard, Fabrice Di Meglio, Stéphane Nicolet, Dominique Penloup, Marc Tastet, plus le tandem Emmanuel Lazard-Paul Ralle, chacun jouant une partie sur deux, et une équipe de 6 des meilleurs programmes : Cassio (Stéphane Nicolet), Forest (Olivier Casile), Keyano (Mark Brockington, Canada), Othel du Nord (Jean-Claude Delbarre), Spock (Jean Delteil) et Théole (Nicolas Becquet).

Les humains se faisaient cueillir à froid, encaissant deux cinglants 6-0 sur les deux premières rondes. Stéphane Nicolet maintenait un semblant de suspense en gagnant contre Théole à la troisième ronde.

L'après-midi, l'arrivée de Paul Ralle, qui gagnait une partie et demie sur trois, ne suffisait pas à remettre en selle les humains qui s'inclinaient finalement sur le score sans appel de 32 à 4 !

Il faut dire que les programmes, tournant sur des machines de plus en plus rapides, jouent des finales parfaites de plus en plus loin de la fin. Ainsi, si on regarde le score théorique du match après le coup 44, les machines n'auraient gagné que 26 à 10. Si on remonte encore plus tôt, le score des humains est encore meilleur : ainsi, Marc Tastet, pourtant réputé comme un bon joueur de finale mais peut-être pas assez concentré pour ce tournoi,

aurait dû gagner quatre parties et demie sur six après le coup 40. Pourtant il n'en a gagné qu'une !

C'est Dominique Penloup qui a amené le dernier demi-point à l'équipe humaine.

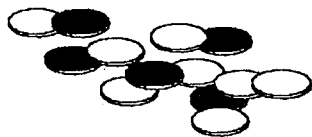
Ce résultat n'est pas de très bon augure pour le match qui doit opposer Takeshi Murakami à un ordinateur, mais gageons que Takeshi saura mieux se préparer que les joueurs français.

.....

## Strata'j'm

Comme tous les ans, l'association Strata'j'm organise la semaine du jeu de stratégie de la Ville de Colombes, du 16 au 20 août 94. La fédération recherche donc des animateurs qui pourraient tenir un stand pendant cette manifestation.

Cette même association organise les rencontres ludiques du Val d'Oise les 1 et 2 octobre prochain à Beauchamp. Là encore, nous cherchons des animateurs pour ces rencontres.



.....

## STAGE D'ÉTÉ 94

Comment ? Vous ne venez pas à Tignes du 13 au 20 août ? Pourtant on annonce déjà la venue des trois premiers joueurs du dernier championnat du monde ainsi qu'une ribambelle d'autres champions.

Et même si vous ne voulez pas jouer à Othello 24 heures sur 24, vous pourrez vous détendre au tennis, au volley, au tennis de table, au VTT, faire de la marche, du parapente et même du ski puisque le glacier de Tignes permet les descentes toutes les matinées ; sans oublier le go, le tarot, le billard, le baby-foot... Bref, une semaine complète pour un prix modique. Et n'oubliez pas : « de l'Othello à toute heure, en tout lieu et dans toutes les positions ».

## LE COIN DU CONSEIL

### Agrément

La fédération a déposé un dossier d'agrément auprès du ministère de la jeunesse et des sports en vue d'obtenir des subventions et d'être plus crédible vis-à-vis de nos interlocuteurs (recherche de salle, de sponsors...).

### Othello géant

Le conseil a décidé de l'achat d'un grand jeu magnétique (environ 1m par 1m) pour les diverses animations : stage d'été, salons de jeux, soirée découverte dans une ludothèque... Nous attendons une première maquette du fabricant et peut-être le jeu sera-t-il disponible pour le stage à Tignes cet été.

### Championnats

Comme vous le savez, le championnat du monde aura lieu cette année à Paris du 3 au 5 novembre prochain. Toutes les bonnes volontés sont bienvenues pour ce grand événement.

Le championnat de France aura lieu, comme les années précédentes, après le championnat mondial. Les clubs qui souhaiteraient l'organiser peuvent nous contacter très vite.

Emmanuel Lazard

## Meijin

Cette année, au mois d'avril, les joueurs japonais ont organisé, comme ils le font d'habitude, le prestigieux tournoi du Meijin. Le tenant du titre, Makoto Suekuni, a affronté, sur un match au meilleur de quatre parties, le challenger, Tetsuya Nakajima, qui avait remporté le tournoi des prétendants.

La plupart des meilleurs joueurs japonais pensent que Blanc est avantagé à

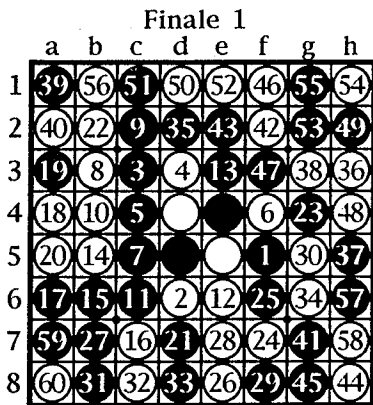
Othello, car il a la parité. Pour compenser cela, les Japonais ont imaginé, à titre expérimental pour ce tournoi, un système de handicap, un peu comme le komi au go. Avant de commencer la partie, un joueur décide combien Noir devra avoir de pions pour gagner. L'autre joueur choisit alors sa couleur en fonction de ce que le premier vient d'annoncer.

Ainsi, pour la première partie de la finale, Nakajima a dit : « Noir gagne s'il a au moins 29 pions ». Suekuni a répondu : « Je prends les noirs ». Il a terminé cette partie avec exactement 29 pions, ce qui lui a permis de « remporter » la partie, en vertu de la règle évoquée ci-dessus. Finalement, Suekuni a joué avec les noirs dans les quatre parties de la finale et il a remporté le match 3 à 1, bien qu'il n'ait dépassé 32 pions qu'une seule fois !

# Parties commentées Finale de Cambridge 1994

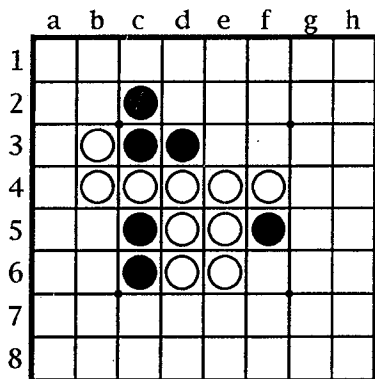
par Emmanuel Caspard

C'est avec un œil critique pour son ami qu'Emmanuel commente les deux parties qui ont permis à Stéphane Nicolet de remporter le tournoi de Cambridge en février dernier.



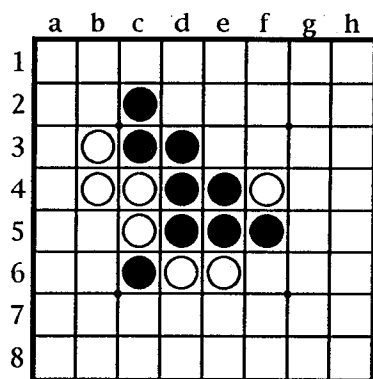
Handel 20-44 Nicolet

1.f5 à 11.c6 : ouverture Tigre centrale, variante du triangle classique (8.b3 9.c2)



Tamenori retardée

12.e6 : Tamenori retardée. Dans la Tamenori classique, on a directement 10.e6, puis, sur une des deux lignes principales, 11.c6 b4. On joue donc les mêmes coups dans l'un et l'autre cas, mais il ne s'agit pas du tout d'une simple interversion : les parties découlant de l'une ou l'autre variante sont très différentes, avec en particulier des thèmes très marqués et intéressants pour la Tamenori retardée (ou plus précisément une des deux grandes lignes de cette ouverture que j'ai eu l'occasion d'explorer assez à fond avec Dominique Penloup).



Tamenori classique

13.e3 : Mike choisit le coup que je connais le moins bien. L'autre possibilité, que je crois meilleure pour Noir, est 13.b5 ; elle donne en tout cas des positions plus délicates à aborder pour Blanc.

14.b5 : empêche Noir d'y jouer. d2 est possible aussi mais un peu violent.

15.b6 : coup tranquille qui empêche f2.

16.c7 : prend de l'influence sur le bord ouest, mais isole b6, regroupe bien les pions blancs et reprend l'accès en f2. Jusqu'ici les deux joueurs sont dans ma bibliothèque (où ça ?).

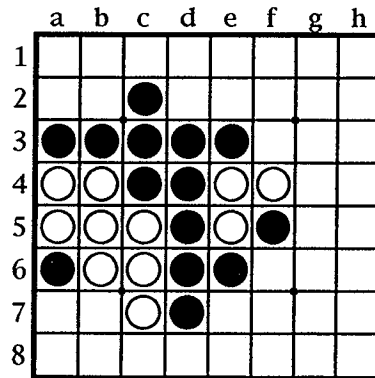
17.a6 : plus maintenant. Je connais g5 (joué par un programme) et a3 suivi de f2 a6 a4 a5 avec un béton noir, mais Blanc arrive à résister. La suite 17.a6

18.a4 19.a3 20.a5 est presque une interversion, sauf qu'elle permet à Blanc de s'insérer en a5, ce qui bien sûr fait une énorme différence. Après l'insertion, je pense que Blanc a non seulement résolu les éventuels problèmes de l'ouverture, mais aborde le milieu de partie avec un léger avantage que Noir ne parviendra jamais à réduire. La séquence 17-20 est donc une faute de la part de Noir.

21.d7 : regroupe les pions et prépare f6. Tout le plan de Mike consistait à pouvoir jouer d7 sans que Blanc puisse répondre f7, mais il avait apparemment oublié la réponse blanche.

22.b2 : le coup naturel. Ce type de sacrifice est classique lorsque l'on est inséré dans le bord comme

Blanc ici. Il n'y a aucune possibilité d'arnaque pour Noir : grâce aux pions insérés, Blanc pourra toujours répondre a2 à a1 ou a7 à a8, et garder le bord ouest et plein de pions intérieurs. La seule possibilité de Noir est de transformer les cases a2-a1 en une région paire où il n'a pas accès, donc il faut jouer b1, ce qui est pour l'instant impossible. Lorsque cela le deviendra, Blanc pourra jouer b1 lui-même, gardant ainsi l'avantage de la parité dans cette région. Enfin, b2 empêche f6 et reprend accès en f7 (pouf pouf !).



Après 21.d7

23.g4 : un peu violent, mais Noir n'est pas très bien et veut son accès en f6.

24.f7 : pourrait f6 et reconnectifie les pions blancs.

25.f6 : quand même. 25.e7 laisserait e8 puis f8 à Blanc, ce qui ferait trop pour Noir, un peu à court de tempi. 25.f6 permettra à Noir de jouer f8 plus tard.

26.e8 : minimise et se réserve e7.

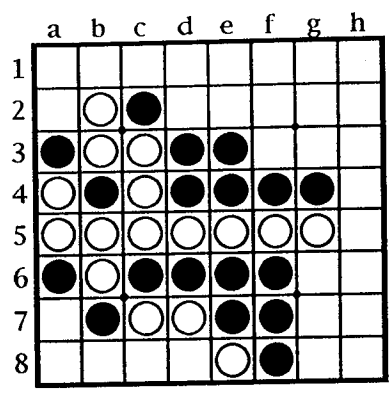
27.b7 : oui. Il faut jouer ce coup avant qu'il ne soit pourri par un pion sur la septième rangée. De plus, Noir a maintenant accès à b1 quand il le désire.

28.e7 : coup tranquille.

29.f8 : Noir prend accès en d2. Blanc n'a plus de coup au sud mais il va pouvoir en récupérer facilement à l'est tout en gagnant des temps.

30.g5 : le coup rêvé. No comment.

31.b8 : nécessaire pour ne pas avoir à retourner toute la septième rangée en s'insérant en a7 après que Blanc aura pris le coin.

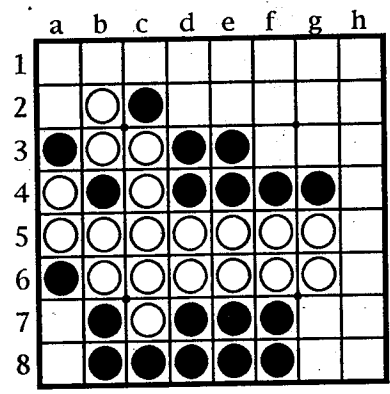


Après 30.g5

**32.c8** : si Noir ne répond pas en d8, Blanc joue a8 au prochain coup et l'insertion noire en a7 retourne encore toute la rangée. Blanc peut alors jouer g8 (une sorte de piège de l'âne perfectionné) et garder d8 pour quand il voudra.

**33.d8** : est donc forcé.

**34.g6** : et Blanc joue un deuxième coup tranquille après g5. Stéphane est bien central, groupé, sans trop de pions, il ne devrait pas avoir de gros problème de parité et c'est à Noir de jouer. Ça pourrait aller plus mal.



Après 34.g6

**35.d2** : Mike minimise à fond et retourne les pions c3 et b2 un par un. Le seul autre coup raisonnable est h5 qui profite de la cinquième rangée toute blanche, mais je ne sais pas trop dans quelle mesure il est intéressant d'arriver sur le bord avant Blanc. Au fond, je crois que cela ne change déjà plus grand-chose.

**36.h3** : classique, n'ouvre pas.

**37.h5** : le plus économique. Ceux qui suivent depuis le début noteront que Noir ne se décidera jamais à jouer en b1. Mike a probablement préféré prendre le coin pour faire des pions à partir de celui-ci ; mais encore une fois, la partie n'est pas assez serrée

pour que ce soit vraiment important.

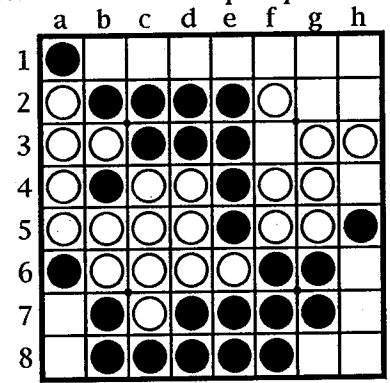
**38.g3** : pourrait à peu près tous les coups de Noir à l'est et ne redonne rien.

**39.a1 40.a2** : la paire est forcée et il faudra probablement la jouer tôt ou tard, alors pourquoi pas maintenant. Cela dit, simplifier trop tôt n'est généralement pas à l'avantage de Noir et j'aurais peut-être attendu encore pour remplir cette région.

**41.g7** : la justification du coup précédent. J'aurais peut-être essayé 41.h6 42.h4 puis 43.h2 ou 43.f3 h7 g7, mais c'est difficile dans tous les cas.

**42.f2** : recoupe tranquillement la diagonale. Le coup 42.h6, qui laisserait Noir s'insérer dans le bord est, serait risqué.

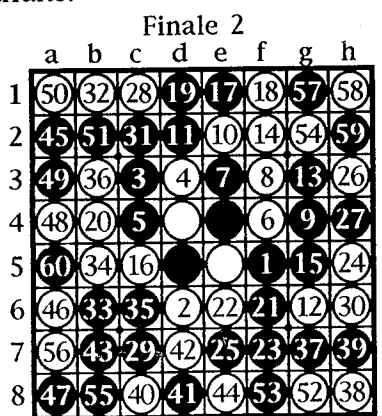
**43.e2** : tous les autres coups retournent beaucoup trop.



Après 43.e2

**44.h8** : le plus simple et le meilleur (comme souvent). Blanc n'a plus qu'à dérouler tranquillement : 44.h8 g8 h6 h7 h4 f3 b1 g1 e1 g2 h1 c1 f1 h2 d1 a7 a8 21-43.

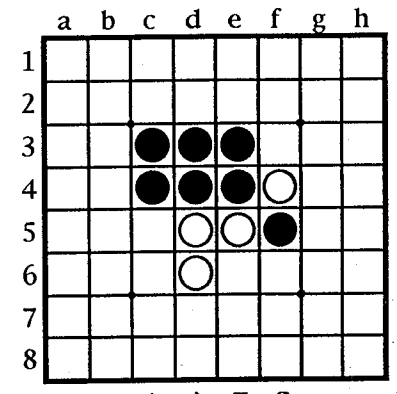
**45.g8 à 60.a8** : les deux joueurs se redonnent un ou deux pions ici et là entre 46.f1 (joué pour assurer la parité) et 51.c1, ce qui n'a pas d'importance. La suite 52-60 est parfaite.



Nicolet 40-24 Handel

**1.f5 à 7.e3** : Tigre variante Brightwell. L'ouverture préférée de Stéphane.

**8.f3 9.g4** : on peut aller directement en f6 qui est, comment dirais-je, thématique dans cette ouverture, mais il semble qu'il soit meilleur pour Blanc de jouer la paire f3-g4 avant. Après 8.f6, il suit 9.c6 10.c5 puis 11.d7 ou e6, l'idée étant de priver Blanc de son accès en f3 le plus longtemps possible. Une autre idée intéressante, introduite à ma connaissance par le Japonais Tetsuya Nakajima, est 9.g5 : si 10.g3, 11.c5 damiérise Blanc et est bien rigolo.



Après 7.e3

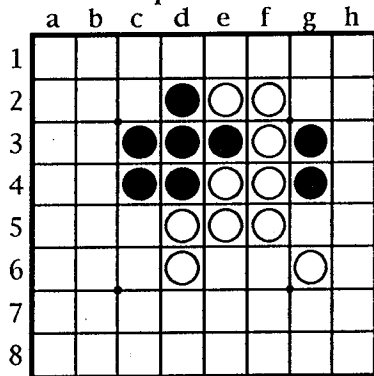
Revenant à 8.f3, 9.g4 n'est pas la seule réponse : on peut jouer 9.e6 avec des suites du type 10.f6 g4 ou encore les variantes hypertendues commençant par 10.b4 11.c6. Il est cependant fortement conseillé de s'aventurer dans ces positions avec précaution : elles sont souvent très délicates pour les deux couleurs. Le coup 9.g4 donne peut-être des suites plus « tranquilles », quoique...

**10.e2** : surprise ! La suite la plus classique est 10.f6 g5 g3 g6, suivi soit de 14.e2 d2 h6 qui ne retourne rien sur la diagonale, soit de 14.h4 qui récupère un accès en e6. Le coup du texte force la réponse **11.d2** (pour enlever l'accès en c5) et tente de revenir sans attendre au centre.

**12.g6** : g5 et g3 paraissent aussi raisonnables. Comme nous sommes en finale, je suppose que Mike savait ce qu'il faisait.

**13.g3** : empêche Blanc d'y jouer et se réserve f1. Sur f1 tout de suite, Blanc va en g3 et est assez bien.

**14.f2** : reprend le centre en laissant un coup tranquille à Noir en g5. Si Blanc avait joué 12.g5, on aurait obtenu la même position avec le pion g6 en g5, et Noir ne disposerait donc plus de ce coup. Mais la résolution du bord à l'est serait alors très différente de celle de la partie, donc il est très difficile de se prononcer.



Après 14.f2

**15.g5** : ou 15.f1 tant que la colonne f est blanche. Mais après 15.g5 16.c5, l'approche du bord nord est sans doute meilleure avec e1 qu'avec f1 deux coups plus tôt. Encore une fois, la suite du texte 15.g5 c5 e1 f1 d1 et la suite possible 15.f1 e1 d1 c5 g5 ne sont pas faciles à départager : dans la seconde, il paraît clair que le bord nord sera noir, et l'on s'achemine peut-être de manière plus forcée vers un béton, mais les différences entre les deux positions restent minimes.

**16.c5** : le plus simple.

**17.e1** : donc. Noir doit économiser ses coups car il commence à être un peu trop à l'extérieur de la position.

**18.f1** : empêche Noir d'y jouer et n'ouvre pas.

**19.d1** : logique. Noir ne veut pas toucher à la frontière blanche au sud.

**20.b4** : Blanc envisage de reprendre le bord nord, mais il vaut mieux jouer les coups simples en b4 et h5 avant que l'influence du bord ne les pourrissent.

**21.f6** : isole le pion g6. Si Noir refuse de prendre le bord nord, il ne reste pas beaucoup d'autres coups raisonnables.

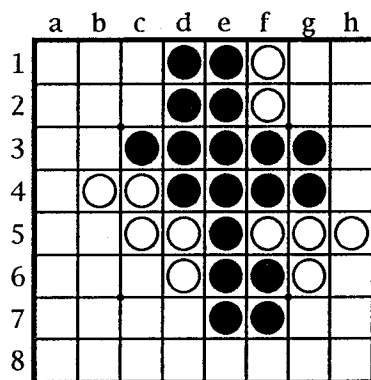
**22.e6** : Blanc ne veut pas non plus du bord, et laisse à Noir le choix de prendre en g1 ou d'ouvrir sur la frontière. De plus Blanc menace

de jouer h5 sans que Noir puisse répondre h4.

**23.f7** : je crois que Stéphane a raison de ne pas prendre en g1. Le coup joué ouvre un minimum et pare la menace citée plus haut (remarquez le rôle de la mini-diagonale f6-g5 dans cette histoire).

**24.h5** : logique.

**25.e7** : oui. Faire l'échange h4-h6 avant est mauvais car alors 27.e7 laisse la troisième rangée entièrement noire, ce qui donnerait deux temps à Blanc (h3 puis h2). Noir a un petit peu de centre.

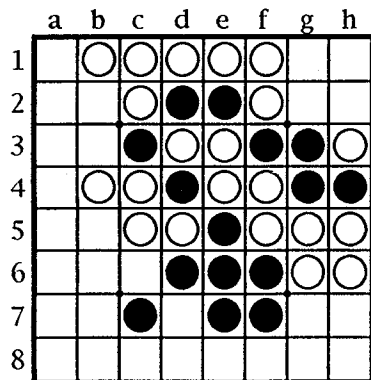


Après 25.e7

**26.h3** : force **27.h4** (sinon Blanc y joue ; et si Noir veut enlever ce coup, il doit jouer 27.g1 suivi de c1 b1 c2 et une position très difficile) tout en gardant d7 pour plus tard.

**28.c1** : forcé. Si Blanc joue d7, Noir joue g1 : Blanc n'aura alors plus jamais accès en h4, et risque de se retrouver vite à court de coups. De plus, après c1, Noir commence à chercher ses temps.

**29.c7** : en voilà un pas trop désastreux.



Après 32.b1

**30.h6** : ouvre le moins.

**31.c2** : profite de la liberté offerte par Blanc...

**32.b1** : ...qui laisse Noir avec ses problèmes.

**33.b6** : le sacrifice en g2 contre le bord de cinq est tout à fait jouable. Noir n'est pas bien depuis la sortie de l'ouverture et je pense qu'il faut tenter quelque chose. Soit Blanc prend le coin sans attendre, avec la suite forcée 34.h1 g1 h2 a1, et Noir a gagné un temps et peut espérer faire assez de pions à partir de son coin actif (j'ai jeté un œil sur ce qui se passe et les choses se déroulent relativement bien pour Noir, pour ce que j'en ai vu). Soit Blanc ne prend pas et Noir peut jouer un deuxième coup dans le coin, i.e. h2, gagnant encore un temps et pouvant compter sur la séquence h1 g1 qqch a1 pour en grignoter un de plus. Pendant ce temps, Blanc est forcé d'ouvrir une, deux, trois fois ce qui commence à faire beaucoup. Une précaution, quand même, pour Noir : après h2, il faut veiller à laisser des pions blancs sur la diagonale c6-g2, sinon Blanc joue h1 sans retourner g2 et arnaque Noir. Si celui-ci était forcé de noircir la diagonale (ce qui, somme toute, me paraît assez peu probable), il conviendrait alors de jouer h7 auparavant, ce qui évite l'arnaque mais sacrifie à terme le bord est tout en donnant un temps supplémentaire à Blanc en h8. Mais on ne peut pas tout avoir, et après la séquence h7 h1 g1 h8 a1 c'est encore à Blanc de jouer. Bref, j'aurais probablement sacrifié, mais le coup du texte n'est pas désastreux et le sacrifice reste possible.

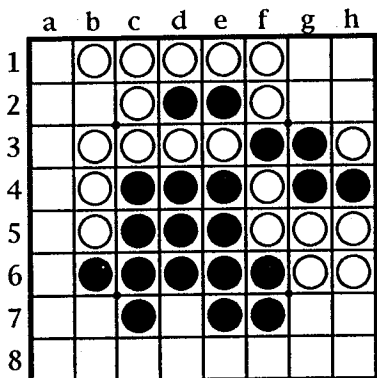
**34.b5** : cette case est celle qui bloque le maximum de coups pour Noir à l'ouest. Par exemple, 34.c6 aurait permis d7 puis b5, tandis que 34.d7 aurait donné c6 puis b5 si Blanc n'y joue pas ou c8 si Blanc joue b5.

**35.c6** : what else ?

**36.b3** : Blanc termine la séquence et Noir est toujours en position délicate.

**37.g7** : il faut probablement jouer une case X (g2 ou g7), mais là encore, intuitivement, j'aurais plutôt choisi g2, car Noir contrôle la diagonale, ce qui force Blanc à ouvrir au sud ou à jouer lui-même g7. De plus, dès que la diagonale c6-g2 n'est plus toute noire, Noir

peut jouer son deuxième coup en h2. Stéphane avait peut-être peur d'être obligé de jouer ce coup sans que Blanc n'ait recoupé la diagonale. Mais, mis à part g7, il est très difficile pour celui-ci de trouver un coup au sud qui ne retourne pas trop et qui épargne cette fameuse diagonale (il y a, en fait, f8, d8 et b8 (beurk !), sauf omission ou erreur).



Après 36.b3

On peut donc avoir 37.g2 38.g7 (interdisant h7) puis, si 39.a4, Blanc contrôle la diagonale avec 40.f8 a3 b2 et Noir est probablement mort (ou 40.f8 41.a2 et Noir a peut-être des chances mais ça va être d'autant plus dur qu'il ne récupérera pas le bord nord). Exit donc 39.a4. 39.a5 b2 a3 c8! h2 est possible mais ça va être très chaud. Sinon, il reste encore a6 avec l'idée d'aller en h2 dès que Blanc a rajouté un pion sur la diagonale, mais 39.a6 a5 h2 a7 a3 c8! est désagréable. Eh ben, finalement, g2 n'est peut-être pas si terrible et Stéphane a peut-être bien fait de sacrifier de l'autre côté (bravo lui). [NDIR : en fait, Stéphane avait le vague sentiment que g2 et g7 étaient « ses » coups depuis qu'il était inséré sur le bord est, et qu'il n'était pas « honnête » que Mike joue g7 à sa place...]

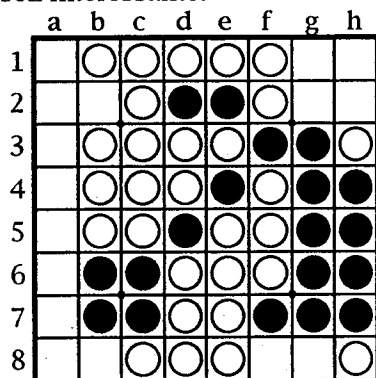
38.h8 39.h7 : clarifie la situation.  
40.c8 : je ne peux décidément pas m'empêcher d'être étonné par ce coup, ce qui ne veut évidemment pas dire que je le trouve ou qu'il soit mauvais. Simplement, il « dépourrit » le coup a4, et, surtout, j'aurais spontanément joué g8 pour essayer de faire des pions à partir du coin. Encore une fois, c'est juste une question de style, et g8 est sans doute mauvais tout de suite : il faut le préparer avec d7.

41.d8 : seul coup. Joue dans l'impair, avant que Blanc n'ait rempli d7.

42.d7 : le plus simple ; garde un maximum de coups au sud.

43.b7 : l'intérêt de ce coup en b7 est de pourrir a6 et b8. La diagonale va rester noire pendant longtemps.

44.e8 : le meilleur coup, mais Blanc est, bizarrement, perdant : e8 a3 a5 a7 a4 a6 b2 g2 g1 f8 g8 h1 h2 a1 a8 a2 ps b8 donne 33-31 pour Noir. L'idée de contrôler la diagonale noire presque jusqu'à la fin est logique, mais il est impossible à mon avis de voir l'arnaque du coup 57 en jouant a3. Mais, dans l'absolu, la suite est assez intéressante.



Après 44.e8

45.a2 : a3, en plus d'être le meilleur coup, est peut-être plus naturel que a2. Il m'est difficile d'imaginer pourquoi Stéphane a joué ce coup, sinon parce que c'était le plus compliqué. Je pense que j'aurais joué a3, mais c'est toujours plus facile à dire lorsque l'on ne joue pas. Accessoirement, a2 ne perd que 31-33 sur a5 a4 a6 a8 a7 b8 a3 f8 a1 b2 g8 g2 g1 h1 h2 qui n'est pas évident à trouver.

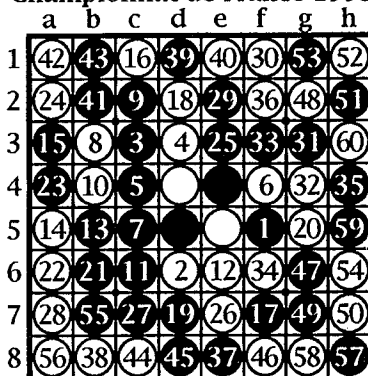
46.a6 : je fais ici appel à Mike pour qu'il nous explique ce coup. Il semble qu'il conserve la parité, mais a5 aussi. Enfin bref, j'comprends pas. Tu nous diras, hein, Mike ? Cela dit, la finale reste très serrée : 46.a6 a8 a3 a4 a5 a7 f8! g8 b8 g1 h1 h2 g2 b2 a1 donne 33-31.

47.a8 48.a4 : Blanc perd 6 pions ; désormais, Noir, à condition de trouver le sacrifice 49.a3 a1 b2, est sûr d'arnaquer au sud-ouest, c'est-à-dire que Blanc ne peut plus jouer a7 ou b8 sans que Noir ne joue les deux autres dans la zone. Donc Blanc a perdu la parité et la partie.

En conclusion de cette finale, la première partie me semble jouée au coup 22 et revient normalement à Blanc. Quant à la seconde, Noir sort mal de l'ouverture mais Blanc ne tue pas (il n'est d'ailleurs pas certain que ce soit possible), et après des échanges de coups raisonnables, on tombe dans une finale confuse que Noir gagne en grande partie grâce à l'erreur de Blanc au coup 48. Plus clairement, je ne comprends pas pourquoi Blanc ne gagne pas cette partie assez facilement. Si quelqu'un a des idées...

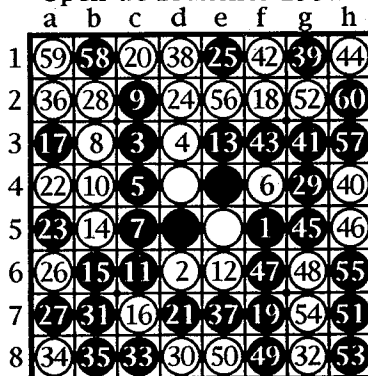
Et voici quelques parties illustratives :

Championnat de France 1993



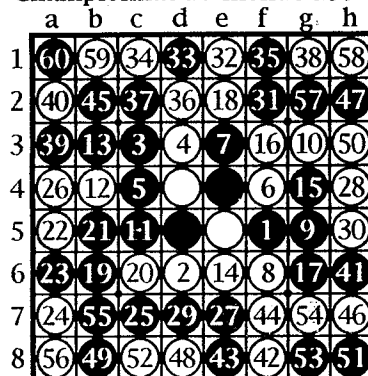
Penloup 26-38 Caspard

Open de Bruxelles 1991



Brightwell 30-34 Jeangille

Championnat du monde 1992



Handel 33-31 Johansen

# Sondage

par Sylvain Quin

Voici les résultats du sondage proposé lors de la parution du dernier Fforum. Rappelons qu'il s'agit d'organiser des tournois intermédiaires entre les tournois débutants, ouverts uniquement aux débutants et aux joueurs très mal classés, et les tournois *normaux*, où les champions de France ou du Monde (actuels ou passés) peuvent concourir.

Les questions posées étaient réparties en six rubriques. Les quatre premières, de moindre importance, définissaient la structure de ces tournois. Les deux dernières régissaient les conditions d'entrée et l'impact sur le classement de la FFO.

Pour mémoire, le barème utilisé pour les réponses :

- 5 = Oui, oui absolument
- 4 = Oui
- 3 = Peut-être bien que oui
- 2 = Peut-être bien que non
- 1 = Non
- 0 = Non, non absolument

Il y a eu 31 réponses arrivées dans les délais (la dernière, le 31 Mai vers 21 heures). La moyenne théorique est de 2,5. La proposition qui a été faite au Conseil de la FFO s'est fondée sur le principe suivant :

- pour les rubriques A, B, C et D, une réponse supérieure à 3 est considérée comme positive et donc retenue.
- pour les rubriques E et F, une réponse supérieure à 4 est considérée comme positive et donc retenue.

## A) Nombre maximum de tournois de catégorie B en France

2 par an	Moyenne : 1,67	Réponses : 27
4 par an	Moyenne : 2,81	Réponses : 27
6 par an	Moyenne : <b>3,30</b>	Réponses : 27
quelconque	Moyenne : <b>3,33</b>	Réponses : 27

Il peut y avoir un nombre quelconque de tournois de ce type dans d'année. Bien évidemment, cela ne veut pas dire qu'on soit obligé d'en faire au minimum six (comme l'avait compris un des sondés).

## B) Nombre maximum de rondes d'un tournoi de catégorie B

5 rondes	Moyenne : <b>3,44</b>	Réponses : 27
7 rondes	Moyenne : <b>3,24</b>	Réponses : 29
quelconque	Moyenne : 1,63	Réponses : 27

Le nombre de rondes est limité à 7 au maximum.

## C) Durée maximale d'un tournoi de catégorie B

1/2 journée	Moyenne : <b>3,36</b>	Réponses : 28
une journée	Moyenne : <b>3,21</b>	Réponses : 28
quelconque	Moyenne : 1,70	Réponses : 27

La durée maximale d'un tournoi est d'une journée.

## D) Cadence d'un tournoi de catégorie B

reste à 25 mn par joueur	Moyenne : <b>3,89</b>	Rép. : 27
peut descendre à 20 mn par joueur	Moyenne : <b>3,50</b>	Rép. : 28
peut descendre à 15 mn par joueur	Moyenne : 2,30	Rép. : 27
peut se dérouler sans pendules	Moyenne : 1,00	Rép. : 30

Le temps alloué à chaque joueur pour une partie est de 20 ou 25 minutes. Bien entendu, ce temps doit être précisé dans l'annonce du tournoi.

## E) Non participation aux tournois de catégorie B

des joueurs titrés (Maîtres et Grands Maîtres)	Moyenne : <b>4,70</b>	Rép. : 27
des joueurs ayant au moins une norme	Moyenne : 3,78	Rép. : 27
des 8 joueurs français les mieux classés	Moyenne : <b>4,36</b>	Rép. : 28

des 12 joueurs français les mieux classés	Moyenne : 3,59	Rép. : 27
des joueurs classés à 2000 et plus	Moyenne : 3,67	Rép. : 27
des joueurs classés à 1900 et plus	Moyenne : 2,88	Rép. : 26
des joueurs classés à 1800 et plus	Moyenne : 2,08	Rép. : 26
des joueurs classés au dessus d'un niveau variable (c'est-à-dire fixé pour chaque tournoi)	Moyenne : 2,69	Rép. : 26
des ordinateurs (quel qu'en soit le classement)	Moyenne : 4,03	Rép. : 29

Ces tournois sont ouverts à tous les joueurs excepté les joueurs titrés (Maître et Grand-Maître), les 8 premiers joueurs du classement dans le dernier Forum paru au jour du tournoi et aux ordinateurs.

#### F) Les tournois de catégorie B sont pris en compte

pour le classement ELO	Moyenne : 4,33	Rép. : 30
pour le Grand Prix	Moyenne : 1,52	Rép. : 27

Les parties et résultats de ces tournois sont pris en compte dans le calcul du classement de la FFO, mais pas pour le Grand Prix de France.

#### Conclusion

Le jeudi 23 Juin, cette proposition a été présentée au Conseil de la FFO et a été acceptée. Les organisateurs de tournois peuvent donc librement organiser ce type de tournoi.

Dernier détail, le nom de ce type de tournoi. Dans le sondage, seules deux propositions ont été citées par plus d'une personne. Il s'agit de *catégorie B* (avec sa variante *catégorie*, sans lettre derrière) et *intermédiaire* (avec sa variante *intermezzo*). Il n'y a pas eu de vote sur ce sujet, et je pense que les deux termes seront compris par les joueurs.

# Grand Prix d'Europe 1994

Ci-dessous le classement du Grand Prix d'Europe 1994 après les trois premiers tournois (Cambridge, Copenhague et Rome). Après les deux derniers tournois, Bruxelles (fin juillet) et Paris (fin août), on déterminera le classement final en additionnant pour chaque joueur ses trois meilleures performances.

De façon assez amusante, lors des trois premiers tournois, Marc Tastet a toujours fini dans les quatre premiers, alors que les trois autres joueurs dans les quatre premiers n'étaient jamais les mêmes (les dix joueurs en question occupent sans surprise les dix premières places du classement du Grand Prix d'Europe). C'est d'ailleurs ce qui explique son avance actuelle au classement et lui donne une bonne chance de se succéder comme vainqueur du Grand Prix d'Europe, ce qui serait d'ailleurs automatique, si la règle évoquée ci-dessus restait valable pour les deux derniers tournois.

Quoi qu'il en soit, avec Stéphane Nicolet également bien placé, on peut penser que le titre ne devrait pas échapper à un joueur français et on peut même rêver d'un doublé français !

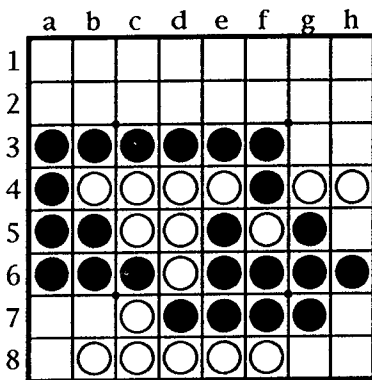
Remarquons que cette année les Français ont déjà gagné deux tournois du Grand Prix d'Europe égalant ainsi le record de 1992. Comme il en reste deux à jouer, on peut essayer de battre ce record.

			Cam	Cop	Rom	Total
Tastet	Marc	F	90	90	200	380
Nicolet	Stéphane	F	200		25	225
Jensen	Erik	DK		200	10	210
Shaman	David	US	8	140	25	173
Handel	Mike	GB	140			140
Marconi	Francesco	I			140	140
Penloup	Dominique	F	30	60	40	130
Feldborg	Karsten	DK		30	90	120
Brightwell	Graham	GB	30		60	90
Edmead	Garry	GB	60			60
Vallund	Torben	DK		40		40
Caspard	Emmanuel	F	30			30
Nielsen	Erik	DK		20		20
Johnson	Greg	US		5	10	15
Cagley	Leslie	US		13	0	13
Vallund	Henrik	DK		13		13
Silvola	Andrea	I			10	10
Feinstein	Joel	GB	8			8
Leader	Imre	GB	8			8
Plowman	Guy	GB	8			8

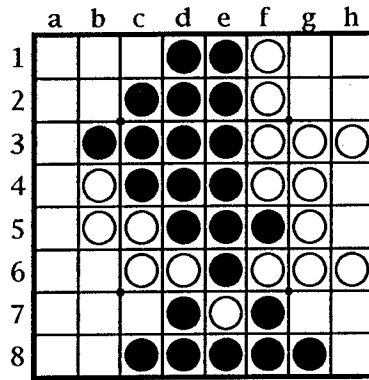
# Les coups qui tuent !

par Alexandre Cordy

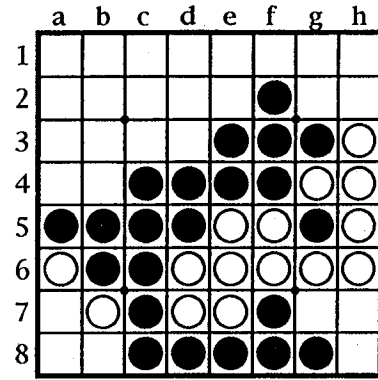
Dans les cinq diagrammes proposés ci-dessous, on demande de trouver le coup qui assure un gain tranquille. Stéphane Nicolet avait proposé des problèmes similaires dans un Forum précédent (n°29), en voici d'autres. Tous les termes techniques utilisés dans cet article sont expliqués dans le livret d'initiation



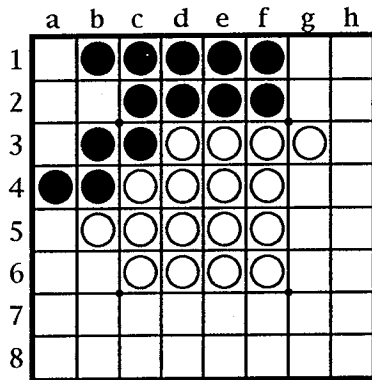
1. Blanc joue et tue...



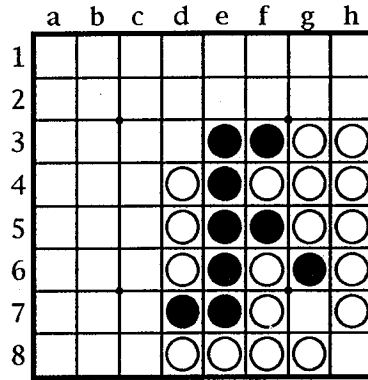
2. Noir joue et tue...



3. Blanc joue et tue...



4. Noir joue et tue...



5. Blanc joue et tue...

## Solutions

1. Dans cette position, remarquez le mur noir au nord, la zone impaire au sud-ouest et le bord de cinq faible occupé par Blanc au sud. Manifestement, Noir a déjà attaqué ce bord sud et peut donc se permettre de sacrifier une deuxième fois le coin h8 (par exemple en jouant la case C h7 plus tard). Certains coups sont à éviter : sur h5, Noir répond h7 et Blanc a juste joué une paire qui n'apporte rien ; d'autre part il ne faut pas toucher au mur noir car ce serait redonner des possibilités de jeu à l'adversaire. Donc trois coups sont envisageables : g3, b7 et h8. Le coup g3 est tranquille mais ne s'impose pas. b7, qui joue la parité dans le trou a7-b7-a8 est bien, mais h8 est encore meilleur et règle tout. En effet après la suite h8 g8 b7, Blanc a gagné.

2. Noir est central mais c'est à lui de jouer et il a beaucoup d'influence. Les coups à l'ouest retournent beaucoup trop de pions ou laissent une réponse facile à Blanc (a6 a5 par exemple). Reprendre le bord nord en g1 n'est guère encourageant. Après la suite g1 b1 (le piège de Stoner en b2 ne marche pas car le prébord est Blanc) g2 a4 h2 b2, c'est à Noir d'ouvrir. Il ne

reste donc plus que g7 ! L'idée, ici, consiste à contrôler la diagonale avec un effet dévastateur. Après g7 c1 b2 a4 a2, Blanc est obligé de donner le coin a1. Noir a pris un avantage décisif.

3. Ici, il est clair que Blanc a une position écrasante. Mais il lui manque un temps pour tuer. Sur h2, par exemple, Noir peut sacrifier contre le bord de cinq en g7 ou même tenter de répondre g2! qui donne beaucoup, mais qui a le mérite d'obliger Blanc à ouvrir le jeu. Sur a4, Noir prend le coin a8 et après l'insertion blanche en b8, Noir joue a7 et a encore deux temps en a3 et b4. Pour éviter tout cela, il suffit à Blanc de jouer b8! pour gagner un temps dans le trou de trois a7-a8-b8. Après la suite b8 a8 a7 g7 h2 g2, Blanc a le contrôle total de la partie.

4. Noir bétonne, il a pris un bord de cinq (donc faible) au nord, mais qui n'est pas attaquant pour l'instant. Un grand principe du béton dit qu'il ne faut surtout jamais faire machine arrière. Ouvrir le jeu au sud ou à l'est serait suicidaire, et h4 ou h3 permettrait à Blanc de sacrifier le coin h1. Il reste donc b6 ou a6. Jouer en b6 n'est pas très économique, puisqu'après b6 Noir n'a plus accès en a6. Au contraire, a6 laisse un autre coup à Noir en b6.



# Classement F.F.O.

Joueurs français			Joueurs étrangers					
2196	+/- 72	(117)	CASPARD Emmanuel (GM)	1875	+/-126	(37)	GROS-THELLO (Pinta)	
2169	+/- 148	(25)	RALLE Paul	1810	+/-239	(13)	VERS2 (De Wolf)	
2157	+/- 63	(153)	TASTET Marc (GM)	1770	+/-307	(7)	ASOTH (Coulon)	
2139	+/- 79	(96)	JUHEM Philippe (GM)	1588	+/-234	(12)	INTHELLO (Bras)	
2127	+/- 194	(19)	PIAU Didier					
2080	+/- 64	(146)	NICOLET Stéphane (M)	2460	+/-249	(14)	MURAKAMI Takeshi	{J}
2080	+/- 250	(11)	MAS Ludovic	2331	+/-179	(26)	MARCONI Francesco	{I}
2037	+/- 49	(232)	PENLOUP Dominique (GM)	2310	+/-186	(16)	TAKIZAWA Nobuyuki	{J}
1998	+/- 214	(11)	CALI Elie	2200	+/-189	(13)	HANDEL Mike	{GB}
1970	+/- 86	(81)	LAZARD Emmanuel	2197	+/-118	(39)	BRIGHTWELL Graham	{GB}
1924	+/- 229	(15)	RIVIERE Luc	2195	+/-185	(14)	ROSE Brian	{USA}
1914	+/- 155	(33)	LANUIT Christophe	2179	+/-190	(13)	OHYANAGI Masaki	{J}
1891	+/- 371	(5)	MASCORT Jean-Manuel	2164	+/- 73	(104)	SHAMAN David	{USA}
1884	+/- 71	(126)	CORDY Alexandre	2145	+/-138	(34)	JOHANSEN Niklas	{S}
1873	+/- 76	(105)	DI MEGLIO Fabrice	2140	+/-124	(37)	LEADER Imre	{GB}
1869	+/- 387	(5)	DRAPER Bruno	2131	+/-157	(24)	SVIRSKIY Dmitri	{SU}
1857	+/- 71	(114)	LIANG YI	2113	+/- 74	(104)	FELDBORG Karsten	{DK}
1811	+/- 153	(32)	LE SAOUT Alain	2097	+/-188	(13)	EDMEAD Garry	{GB}
1807	+/- 94	(62)	COLLAY Frédéric	2090	+/-125	(35)	FEINSTEIN Joel	{GB}
1782	+/- 112	(45)	COLLAY Sophie	2083	+/- 96	(69)	BERNER Nils	{S}
1768	+/- 202	(17)	ALDEBERT Marc	2012	+/- 72	(103)	JENSEN Erik	{DK}
1764	+/- 110	(50)	COULON François	2002	+/-158	(22)	PLOWMAN Guy	{GB}
1756	+/- 178	(16)	DAUNAS Bernard	1992	+/- 84	(71)	VALLUND Torben	{DK}
1733	+/- 142	(32)	ZALATEU Alain	1985	+/-199	(13)	PARSONS David	{USA}
1719	+/- 209	(21)	SAHLI David	1958	+/-172	(28)	JUSTVIK Jonny	{N}
1716	+/- 241	(12)	DE LA BOISSERIE Vincent	1929	+/-159	(21)	SILVOLA Andrea	{I}
1696	+/- 117	(46)	DE LA BOISSERIE Bruno	1912	+/-126	(35)	BARNABA Donato	{I}
1693	+/- 158	(24)	THILL Olivier	1903	+/-153	(24)	PEROTTI Mauro	{I}
1692	+/- 94	(69)	POIRIER Serge	1889	+/-149	(24)	ANTONELLI Stefano	{I}
1658	+/- 102	(58)	BOURRACHOT Alexandre	1883	+/-155	(22)	COLANGIUOLO Enrico	{I}
1652	+/- 93	(69)	ROBIN François	1859	+/-137	(26)	NIELSEN Erik	{DK}
1620	+/- 136	(32)	PELLISSIER Laurent	1855	+/- 89	(69)	VALLUND Henrik	{DK}
1594	+/- 376	(12)	FREYSS Joel	1838	+/- 87	(71)	JOHNSON Greg	{USA}
1593	+/- 215	(16)	DECOEYERE Eric	1836	+/-172	(21)	HAUGLAND Jan-Kristian	{N}
1593	+/- 185	(16)	RIGAUD Régis	1814	+/-108	(48)	BERNER Johan	{S}
1592	+/- 209	(16)	GRUSON Thierry	1806	+/-166	(22)	TRAMMA Roberto	{I}
1580	+/- 199	(19)	BOUSCH Thierry	1785	+/-197	(17)	FINNAS Stig	{SF}
1561	+/- 163	(26)	MOLLIE Patrice	1758	+/-198	(13)	STEPANOV Oleg	{SU}
1553	+/- 290	(9)	TASSIN Denis	1749	+/-173	(22)	ROSSI Pietro	{I}
1538	+/- 97	(67)	SCHEIDECKER Dents	1742	+/-169	(22)	DE GREY Aubrey	{GB}
1535	+/- 132	(39)	SARKISSIAN Jean-Paul	1741	+/-139	(32)	LONNQVIST Tom	{SF}
1525	+/- 339	(5)	DORSIMONT Guilaïn	1741	+/-124	(42)	AAS Vidar	{N}
1481	+/- 179	(21)	MASSIRE Christian	1741	+/-123	(43)	VEHUSHEIA Torstein	{N}
1411	+/- 192	(21)	ALEAUME Didier	1727	+/- 93	(70)	RIGNELL Daniel	{S}
1401	+/- 159	(29)	GRANDIN Hervé	1716	+/-161	(28)	ERICSSON Bengt	{S}
1398	+/- 158	(29)	IMOTO Hidetake	1711	+/-161	(22)	SPERANDIO Roberto	{I}
1383	+/- 173	(20)	PIERRET Michel	1699	+/- 88	(85)	ALARD Serge	{B}
1377	+/- 209	(16)	GAMBIER Olivier	1695	+/-161	(21)	TRAMMA Leandro	{I}
1348	+/- 90	(116)	BETIN Dominique	1681	+/-166	(21)	VECCHI Elisabetta	{I}
1329	+/- 267	(10)	DE LA ROUSSIERE Louis-Henry	1671	+/-164	(23)	DOVLAND Johan	{N}
1304	+/- 319	(4)	GUILLIAUMET Jean-Pierre	1652	+/-105	(58)	CAGLEY Leslie	{USA}
1297	+/- 130	(51)	OVION Jacques	1650	+/-119	(42)	BOE Alexander	{N}
1294	+/- 364	(5)	GRISON Rémi	1616	+/-159	(22)	LAMBERTI Luigi	{I}
1283	+/- 362	(5)	GRISON Marc	1606	+/-100	(64)	SYREN Ingerun	{S}
1281	+/- 425	(5)	AZOULAY Gilles	1590	+/-116	(48)	HOLM Jon-Inge	{N}
1238	+/- 253	(16)	FINOT Thierry	1580	+/-164	(22)	STANZIONE Pierluigi	{I}
1194	+/- 234	(16)	GUILLEN Elena	1566	+/-154	(22)	COMERCI Michele	{I}
1160	+/- 292	(16)	PROST Serge	1534	+/-187	(20)	HOLM Andreas	{N}
1068	+/- 271	(21)	SAINT-JOURS Emmanuel	1531	+/-123	(48)	DAIX Alain	{B}
969	+/- 440	(5)	DESEQUELLES René	1530	+/-161	(22)	TUCCI Alessandro	{I}
939	+/- 342	(27)	CHEVALLIER Alain	1501	+/-199	(19)	LONNQVIST Christer	{SF}
				1482	+/-186	(20)	NELIS Bernard	{B}
				1473	+/-180	(22)	HOLM Ole-Petter	{N}
				1458	+/-176	(21)	SELBY Mathew	{GB}
				1423	+/-180	(22)	LAMIA Salvatore	{I}
				1415	+/-147	(33)	SODERMAN Sven	{S}
				1389	+/-179	(21)	CASTALDO Maurizio	{I}
				1373	+/-198	(21)	WEILER Niklas	{S}
				1328	+/-185	(23)	RISLA Benn-Johan	{N}
				1310	+/-170	(27)	HELLGREN Bo	{S}
				1230	+/-154	(40)	BENNELID Daniel	{S}
				907	+/-158	(42)	AAS Bodil	{N}
				892	+/-156	(43)	AAS Hilde	{N}
<b>Programmes</b>								
2646	+/-250	(20)	OTHEL DU NORD (Delbarre)					
2469	+/-189	(31)	SPOCK (Delteil)					
2343	+/-213	(18)	CASSIO (Nicolet)					
2335	+/-294	(7)	JACPOTH (Gailhac)					
2306	+/-230	(16)	FOREST (Casile)					
2229	+/-135	(41)	THOR (Quin)					
2229	+/-309	(6)	FUGAZI (Brockington)					
2095	+/-154	(30)	PUREE (Thill)					
2034	+/-222	(13)	THEOLE (Becquet)					
1911	+/-224	(12)	REVOTH (Etienne)					

Voici le classement de la F.F.O. au 30 juin 1994. Il prend en compte, depuis le classement paru dans Fforum 32, le tournoi Ile de France 4 (17/04/94), le tournoi international de Copenhague (23 et 24/04/94), le tournoi d'Ilzsch (24/04/94), le tournoi Ile de France 5 (07/05/94), le match Hommes-Machines (08/05/94), le tournoi international de Rome (21 et 22/05/94), le tournoi Ile de France 6 (11/06/94), le tournoi préqualificatif de Lyon (18 et 19/06/94), le tournoi de programmes de Courchelettes (19/06/94), 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 blancs, et vous devez trouver la seule suite qui leur permette de faire nulle (toutes les autres suites sont gagnantes pour Noir).

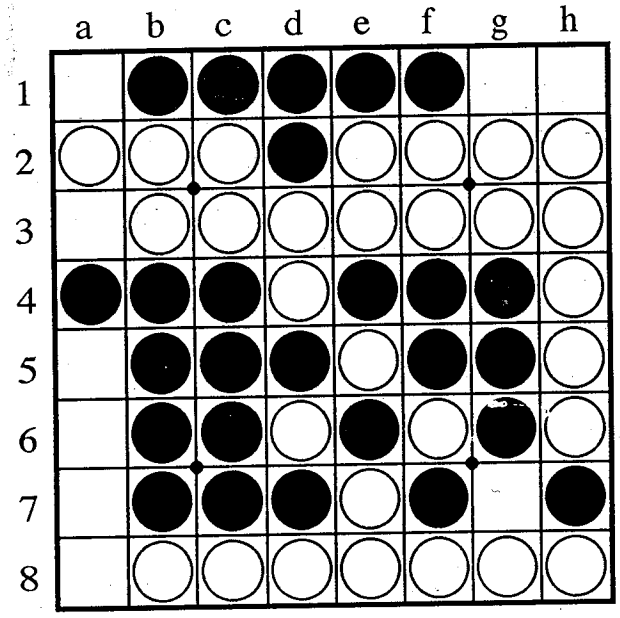
Vous trouverez ci-contre, pour chacun des coups que Blanc peut jouer, la réponse de Noir, calculée par ordinateur.

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

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

Tournoi des prétendants, 1988  
Noir : Marc Tastet  
Blanc : André Bracchi  
Score réel de la partie : 33 - 31

Référence ICARE : 218.



**Blanc joue et fait nulle...**

La solution du solitaire de Fforum 32 est : b2 a1 a2 b1 e8 b7 a8 a7 32-32. Ce solitaire est très difficile car Noir ne doit pas jouer la parité (sinon il donne trop). L'idée est de jouer les coups dans le bon ordre : commencer par remplir le coin nord-ouest permet à Noir de conserver les pions b5, e4 et f5.

- A8 H1 G7 G1 A6 A1 A3 A5 VP A7
- A5 A1 A3 A6 A7
- A3 A5 A7 A6 VP A1
- A6 A1 VP A7
- A7 G1 G7 A6 A5 A3 A1
- A3 A5 VP A1
- A6 A5 G7 A3 A1
- A3 G7 VP A1
- A5 A3 G7 A1 VP A6
- A1 A6 G7
- A3 A5 G7 A1 A6
- A6 G7 VP A1
- A6 G1 G7 A1 A3 A5 VP A7
- A5 G7 A3 A1 VP A7
- A3 A1 G7 A5 VP A7
- A5 A6 G7 G1 VP A1 VP A3 VP A7
- A7 A3 G7 A1 VP G1
- A1 G1 G7
- A3 G1 G7 A5 A6 A1 VP A7
- A6 G7 A5 A1 VP A7
- A5 G7 VP A1 VP A6 A7
- G7 G1 A8 A1 A6 A3 VP A5 VP A7 VP H1
- A5 A3 VP A6 A7 H1
- A3 A5 A7 A6 VP H1
- A6 A7 VP H1
- A7 A1 A6 A3 VP A8 VP H1 VP A5
- A5 A3 VP H1 VP A6 VP A8
- A3 H1 A6 A5 VP A8
- A5 A6 VP A8
- A6 A5 A3 A1 A7 A8 VP H1
- A5 A1 A8 A6 A7 A3 VP H1
- A7 A3 VP H1 VP A6 VP A8
- A6 A7 A8 A3 VP H1
- A3 A6 A8 A7 VP H1
- A7 A8 VP H1
- A3 A1 A8 A5 A7 A6 VP H1
- A6 A7 VP H1
- A7 H1 A6 A8 VP A5
- A5 A6 VP A8
- A6 H1 VP A5 VP A7 A8
- A5 H1 A7 A6 VP A8
- A6 A7
- A7 A6 G7 A8 A5 G1 A3 A1 VP H1
- A3 A5 VP A1 VP G1 VP H1
- A5 A8 G7 G1 VP A1 VP H1 VP A3
- A3 A5 G7 A1 VP A8 VP G1 VP H1
- A6 A8 G7 A7 A5 G1 A3 A1 VP H1
- A3 A5 VP A1 VP G1 VP H1
- A7 A5 G7 G1 A3 A1 VP H1
- A3 A1 G7 G1 VP H1
- A5 A7 G7 G1 VP A1 VP H1 VP A3
- A3 A5 G7 A7 VP A1 VP G1 VP H1
- A7 G7 VP A1 VP H1 G1
- A5 A6 A8 G1 G7 H1 VP A1 VP A3 VP A7
- H1 A1 G7 A3 VP A7
- G7 G1 A8 A1 VP H1 VP A3 VP A7
- A7 A8 VP A1 VP H1 VP A3
- A7 A8 G7 G1 VP A1 VP H1 VP A3
- A3 A5 A8 G7 A7 A6 VP A1 VP H1 G1
- A6 A1 VP H1 VP G1 VP A7
- G7 A1 A8 G1 A6 A7 VP H1
- A7 A6 VP A8 VP G1 VP H1
- A6 A7 A8 G1 VP H1
- A7 A6 G7 A1 VP A8 VP G1 VP H1
- A6 G7 VP A1 VP H1 G1 A7 A8

# Agenda

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 94**

Informations : Serge Alard +32 (2) 673 06 24  
(après 19h30)

FRANCE

## STAGE INTERNATIONAL D'ÉTÉ : à TIGNES, SAVOIE

**du samedi 13 au samedi 20 août 94**

Pour plus de renseignements sur ce stage,  
consultez la feuille que vous avez reçue  
avec ce numéro de FFORUM.

Dans le cadre de ce stage, se déroulera le

**samedi 20 août après-midi  
UN TOURNOI AMICAL**

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

Informations : Pour le stage d'été, contactez  
Emmanuel Caspard au (1) 46 27 52 92 avant le 25/07

FRANCE

## 11e 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 94**

Droits d'inscription : 150 F

Le tournoi se tiendra, comme l'année dernière,  
à la Mairie du XIIIe arrondissement,  
1, Place d'Italie,  
75013 PARIS

Préinscription obligatoire auprès de la FFO :  
(1) 45.35.55.86

FRANCE

## TOURNOI PRÉQUALIFICATIF DE VILLENEUVE D'ASCQ (près de Lille)

Préqualificatif pour le championnat du Monde 1994  
Tournoi en 11 rondes, suivies d'une finale  
au meilleur de trois parties

**Samedi 10 et dimanche 11 septembre**

Préinscription obligatoire auprès de la FFO  
Lieu du tournoi :

Le Westbury, place Salvador Allende, Villeneuve d'A

Informations : Contactez les responsables d'IGOR,  
Éric Decoeyère (20 21 01 27) ou  
Guilain Dorsimont (20 39 89 66)

FRANCE

## FINALE DU GRAND PRIX 94

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

**Samedi 17 et dimanche 18 septembre**

FRANCE

## TOURNOI DE DÉPARTAGE

entre les préqualifiés pour le championnat du monde 94,  
si nécessaire.

**Samedi 1 et/ou dimanche 2 octobre**

FRANCE

## TOURNOI ILE DE FRANCE 7

en 7 rondes, ouvert à tous sauf aux ordinateurs

**Dimanche 23 octobre 1994 à 9h30**

Lieu du tournoi et informations :  
contacter la FFO (1) 45.35.55.86

FRANCE

## CHAMPIONNAT DU MONDE 1994 à PARIS

**du jeudi 3 au samedi 5 novembre 1994**

## CHAMPIONNAT DE FRANCE

Les sélections auront lieu dans toute la France  
en octobre et novembre.

**finale début décembre 94**

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

# Responsables locaux FFO et clubs d'Othello

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

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

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

**Pendant l'été, le club de la rue d'Ulm suspend 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 Boisserie  
☎ 32 38 15 75 (pro)  
c/o Arcade Conseil  
9 rue de la petite cité  
B.P. 552  
27005 EVREUX CEDEX
- Luc Rivière  
☎ 98 84 89 68  
15 rue Henri Dunant  
29490 GUIPAVAS
- ⇨ Bruno Draper  
☎ 62 74 09 14  
31000 TOULOUSE
- ⇨ Alain Le Saout  
☎ 56 24 70 46  
Club le samedi à 17h  
Café « La Concorde »  
50 rue du Maréchal Joffre  
33000 BORDEAUX
- ⇨ Didier Aleaume  
☎ 56 07 27 50  
6 rue des pinsons  
33600 PESSAC
- 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 (ENSPPS)  
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 Pélissier  
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 Cavaillès  
45 rue d'Ulm  
75005 PARIS  
Contact : Emmanuel Lazard  
☎ (1) 45 35 55 86
- Paul Ralle  
☎ (1) 45 85 75 54  
10 rue de Reims  
75013 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 Aguilon  
☎ (1) 64 49 36 09  
Kerguelen 1  
1 rue du Haras  
91240 St MICHEL SUR  
ORGE
- Stéphane Massé  
☎ (1) 69 85 34 50  
C.R.S n°8  
Domaine du bel air  
B.P.8  
91570 BIEVRES
- ⇨ Club de Bièvres  
Le mardi et le jeudi de  
14h à 18h et le mercredi  
de 14h à 18h et 20h à 22h  
Centre Culturel Ratel  
Allée des Castors  
91570 BIEVRES  
Contact : Stéphane Massé
- Elie Cali  
☎ (1) 48 25 43 01  
4 impasse Durvie  
92100 BOULOGNE
- Dominique de Ribbentrop  
☎ (1) 30 38 11 58  
7 Justice Pourpre  
95000 CERGY
- ⇨ Club minitel : 3614  
JAM \*JEU ou 3615  
JAM\*JEU
- ⇨ OTHELLIOTT  
Club minitel : 3614 NESS  
ou 3615 ELIOTT  
RTC (pour les abonnés) :  
(1) 42 79 80 80  
Contact : Michèle Léry  
☎ (1) 45 31 50 62  
75015 PARIS

# FEDERATION FRANCAISE D'OTHELLO

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

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



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

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

Adressé à :

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

Nom : ..... Prénom : .....

Date de naissance : .....  : .....

Adresse : .....

.....

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

Je suis intéressé par les activités suivantes :

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

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

Date et signature :

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