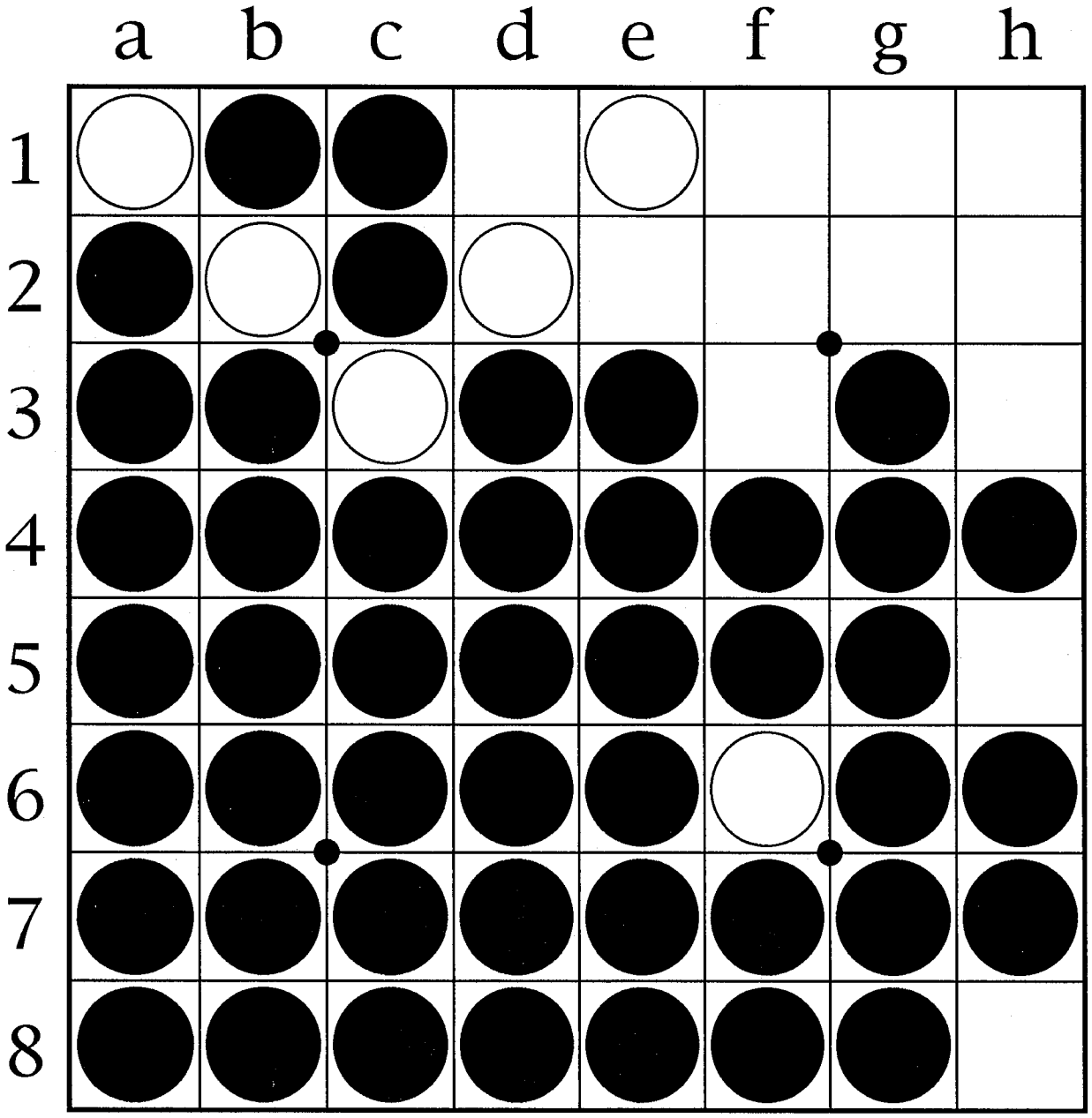
Le magazine de la Fédération Française d'Othello

FFORUM

AUTOMNE 1994

N°34



Noir joue et gagne...

Édito...

Chers amis, bonjour!

L'événement phare de l'automne sera sans conteste le ***championnat du monde 1994*** *qui se déroulera à* ***Paris*** *début novembre. Cet événement concerne tout le monde, les participants bien sûr, les spectateurs, les arbitres, mais vous aussi, même si vous n'avez pas la chance de pouvoir venir, car une bonne médiatisation du championnat ne peut être que bénéfique pour le développement du jeu en France, donc pour l'avenir de la FFO et donc pour vous. Si vous avez la possibilité de venir, alors faites-le car vous pourrez vivre l'événement en direct et même être arbitre de table, ce qui vous permet d'être aux premières loges. Assister de visu à une partie entre de très bons joueurs permet d'apprendre plus de choses qu'en regardant la partie après coup. Si un joueur a mis dix secondes ou cinq minutes avant de se décider à jouer une case X par exemple, cela ne signifie pas la même chose... Cette année, pour la première fois, trois anciens champions du monde participeront : Masaki Takizawa (vainqueur en 85 à Athènes), Marc Tastet (vainqueur en 92 à Barcelone) et David Shaman, tenant du titre. Cela laisse penser que le niveau sera sans doute extrêmement élevé.*

Le ***cycle de qualification*** *pour le championnat du monde s'est achevé. Stéphane Nicolet a remporté à la fois le tournoi de Villeneuve d'Ascq (compte rendu dans le prochain Fforum) et la finale du Grand Prix (battant en finale Philippe Juhem dans les deux cas), ce qui, ajouté à sa victoire à Cambridge, suffit largement à le qualifier pour le championnat du monde. Marc Tastet, avec deux victoires (préqualificatif de Paris et international de Rome) est également qualifié. Cette année, on a eu besoin d'un tournoi de départage entre les autres préqualifiés, Emmanuel Caspard, Philippe Juhem et Didier Piau qui avaient gagné un tounoi chacun. C'est Philippe qui a remporté le tournoi de départage devant Didier et Emmanuel. Mais, ne disposant pas de temps pour s'entraîner, Philippe a préféré laisser sa place à Didier, se contentant de la place de joker : s'il y a un nombre impair de joueurs, le pays organisateur, donc cette année la France, rajoute un quatrième participant (mais dont le score ne compte pas pour le classement par équipes, bien entendu).*

Le ***championnat de France 1994*** *entourera le championnat du monde : les sélections commenceront dès le week-end des 15 et 16 octobre et dureront jusqu'à celui des 19 et 20 novembre. La finale réunira ensuite 32 joueurs à Strasbourg, les samedi 3 et dimanche 4 décembre. Les frais de transport (mais pas d'hébergement) des finalistes de leur domicile à Strasbourg seront pris en charge par la fédération : le billet SNCF seconde classe sera remboursé intégralement à ceux qui en feront la demande (mais pas les suppléments ni les réservations).*

Cette année, la participation aux sélections est ***gratuite*** *pour tout le monde (sauf en ce qui concerne la sélection de Paris, organisée en collaboration avec la Confédération des Loisirs de l'Esprit dans le cadre de la journée nationale des personnes âgées ; une participation exceptionnelle de 30F sera demandée sur place, entièrement reversée à la Fédération des Hôpitaux de France). Les personnes qualifiées pour la finale devront adhérer à la FFO, si elles n'en font pas encore partie. Les sélections sont ouvertes à tous, donc rien ne vous empêche de faire venir vos amis. S'ils ne sont pas encore membres de la Fédération, vous pouvez les inciter à adhérer, ce qui leur permettra de recevoir le livret d'initiation et la fabuleuse revue FFORUM.*

Le nombre de qualifiés par sélection sera proportionnel au nombre de participants, mais toute sélection ayant 6 joueurs ou plus aura au moins un qualifié. Un vainqueur d'une sélection ayant au moins 6 joueurs est donc sûr d'être qualifié et n'a pas le droit de participer aux sélections suivantes. Si un joueur qualifié ne peut venir à la finale, il sera remplacé par le suivant de sa sélection, et ainsi de suite. Toutefois, pour être sélectionné pour la finale, un joueur devra avoir marqué au moins 2 sur 5.

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

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

À bientôt, Marc Tastet

SOMMAIRE

Ont participé à ce numéro:

Thierry BOUSCH

Graham BRIGHTWELL

Elie CALI

Emmanuel CASPARD

Mike HANDEL

Philippe JUHEM

Emmanuel LAZARD

Michèle LÉRY

Takeshi MURAKAMI

Stéphane NICOLET

Sylvain QUIN

Marc TASTET

Olivier THILL

FFORUM est le magazine de la
Fédération Française d'Othello
B.P. 147
75062 PARIS Cedex 02
Téléphone: (1) 45 35 55 86

OTHELLO®
est une marque déposée de
HABOURDIN INTERNATIONAL

COUVERTURE (pour être au chaud)	1
ÉDITORIAL (1ère à gauche)	2
SOMMAIRE (pas tant que ça !)	3
MAGAZINE (kesskicépacé ?)	4
OUVERTURE TAMENORI (débat pratique)	7
INITIATION : LE BÉTON (on coule)	8
LA NOUVELLE CUISINE (deux par deux)	10
OUVERTURE ROSE TOURNANTE (moteur !)	12
LES ÉCHOS D'OTHELLO (1 GM, 2 BB, 3M)	16
LE TIMING PARFAIT (quand, où, comment ?)	18
PROBLÈMES (pour réfléchir)	20
G. P. : FRANCE ET EUROPE (Stéphane & Marc)	21
PARTIE COMMENTÉE (dites 33 !)	22
TESTS DE FINALE (Machina ex Deus. Euh...)	24
CLASSEMENT (d'où viens-je ? Où vais-je ?)	26
SOLITAIRE (deux pour le prix d'un !)	27
AGENDA (où passer l'hiver ?)	28
CLUBS ET RESPONSABLES LOCAUX	29
ADHÉSION (on a peur, tous seuls !)	30

MAGAZINE

Stage d'été

par Philippe Juhem

Après la cinquième édition du stage d'été, il est temps d'en faire le bilan.

Bien sûr il y a eu de bons côtés : il y avait les amis joueurs, nous avons fait des tas de choses intéressantes, de la montagne, du sport (ping-pong, tennis, etc.), nous nous sommes attardés au bar, nous avons mangé une succulente raclette, nous avons joué au tarot, au baby-foot et, évidemment, au billard...

Ah oui, et puis nous avons fait un peu d'Othello...

Voilà sans doute où le bât blesse. Peut-être que nous n'avons pas fait assez d'Othello dans le stage d'Othello.

Pointons les problèmes :

- Il n'y avait pas de pendules.
- Nous n'étions pas assez nombreux (13).
- La salle n'était pas tout le temps ouverte.
- Chacun avait tendance à organiser ses journées de son côté.
- Les cours étaient parfois un peu improvisés du fait de la défection de dernière minute d'Emmanuel Caspard qui devait en faire deux (il avait envoyé ses notes mais le centre de vacances ne nous les a jamais transmises) et de la suppression du tournoi de blitz.
- Nous avons eu du mal à être deux par chambre et certains d'entre nous sont restés à trois jusqu'à la fin.

Beaucoup de ces problèmes sont liés.

L'année dernière nous dépassions une certaine « masse critique » qui faisait que chacun était à peu près certain de trouver à tout moment quelqu'un disposé à jouer dans la salle d'Othello. Cette année, nous étions quatre ou cinq de moins et la salle n'était pas ouverte en permanence, ou avec seulement un ou deux joueurs occupés à jouer entre eux ou à faire autre chose. Les participants étaient donc poussés à organiser leurs journées non pas autour du jeu d'Othello (ce qui aurait été plutôt incertain et aléatoire) mais à partir des activités sportives et ludiques proposées par le centre.

L'absence de pendules interdisait le « dernier petit blitz » avant d'aller se coucher ou d'aller manger, contraignant à faire des parties sans contrôle de temps et donc plus longues et plus réfléchies mais où l'aspect ludique du jeu s'affaiblissait. Le joueur en difficulté prenait de plus en plus de temps pour réfléchir et la partie finissait par devenir d'un ennui mortel pour son adversaire.

D'autre part, la plupart des joueurs présents étaient suffisamment compétents pour que les cours proposés leur soient d'une utilité réduite. Je pense que la formule du cours est arrivée à épuisement et qu'il faut proposer d'autres façons de faire réfléchir sur le jeu d'Othello (tournois thématiques, parties à 4 où les joueurs discutent les coups, études collectives d'ouvertures, compétitions de blitz...).

Les solutions :

- Supprimer le stage d'été : les problèmes cités ci-dessus se poseront avec une acuité bien plus faible.
- Organiser le stage ailleurs qu'au Rocher Blanc pour être moins nombreux dans les chambres ou, en tout cas, pour que les négociations avec la direction du centre se passent mieux.
- Organiser le stage dans un endroit où il n'y aura ni montagne, ni plage, ni campagne, ni aucune distraction d'aucune sorte pour obliger les participants à faire de l'Othello. Je propose un abri antiatomique.
- Remobiliser les adhérents de la FFO : la participation au stage d'été doit devenir une ardente obligation, un devoir civique, le point d'orgue de la vie de l'association.
- Une organisation repensée : il serait possible de prévoir une permanence dans la salle d'Othello pour que chacun soit certain de pouvoir à tout moment trouver un partenaire. D'autre part, l'organisation des activités othellistiques doit être aménagée, moins de cours généraux ou alors plus spécialisés et mieux préparés mais plus d'activités d'analyse en commun avec une plus grande interactivité entre l'animateur du « cours » et le public.

Il ne s'agit là que de quelques propositions. Il serait souhaitable que ceux qui sont déjà venus et qui ne sont pas revenus, ceux qui viennent chaque année, ceux qui ont hésité à venir jusqu'à présent, ceux qui n'ont pas eu la possibilité de venir la dernière fois et ceux qui refuseront toujours de venir, donnent leur avis et participent à un grand débat d'intérêt général sur la survie et la pérennité de notre stage. Nous attendons donc vos lettres et vos propositions orales pour l'organisation du prochain stage d'été.

Test : êtes-vous allé au stage d'été 94 ?

par Elie Cali

1. Quelle est la différence entre la raclette et les croque-monsieur ?
2. Quelle est la différence entre un très bon joueur d'Othello et un champion du monde ?
3. Combien font 9 fois 8 ?
4. Pourquoi est-on sûr que personne ne peut voter plusieurs fois aux élections de la FFO ?
5. Comment perd-on 840 points en une seule donne au tarot quand on a les trois bouts ?
6. Que fait un champion du Danemark à quatre heures du matin ?
7. Qui est •••80 ?
8. Comment faire griller les circuits de François ?
9. Qui est l'amant de Serge Alard ?
10. Qu'arrive-t-il quand on a six étoiles au tarot ?
11. Qui peut perdre au billard contre Serge ?
12. Qui gagne 33-31 contre Didier Piau en faisant équipe avec Serge Alard ?

Réponses :

1. *dans les croque-monsieur, il n'y a pas de viande, merci Serge.*
2. *un très bon joueur ne comprend rien à la mobilité locale, merci David.*
3. *57, merci Didier.*
4. *parce que chacun ne reçoit qu'un seul bulletin de vote, merci Manu.*
5. *on prend une garde contre, on fait exprès de s'appeler et on fait 25 points et demi, merci Steph.*
6. *il tient un filet de ping-pong, merci Karsten.*
7. *merci François.*
8. *en trichant au tarot, merci Magali.*
9. *censuré, merci Philippe.*
10. *merci pour les deux pots Alex.*
11. *dommage Christophe...*
12. *pardon Didier, bravo Daniel.*

Résultats :

Si vous avez :

- 0 point : vous n'étiez pas à Tignes cet été.
- entre 1 et 11 points : vous étiez peut-être à Tignes cet été, mais vous avez raté quelque chose...
- 12 points : vous étiez à Tignes cet été.
- plus de 12 points : non Didier, 2 fois 6, ça ne fait pas 13.

Enfin pour départager les gagnants, voici la :

Question subsidiaire :

Qui était-on particulièrement soulagé de voir partir après quatre jours de cauchemar ?

Réponse la semaine prochaine...

Tournoi international de Paris (27 et 28/08/94)

par Marc Tastet

Finalement, ce sont douze joueurs japonais qui ont participé au tournoi de Paris cette année, établissant ainsi un nouveau record. Parmi eux, Masaki Takizawa, champion du Japon 1994 (qui jouera donc au championnat du monde cette année ; il l'a d'ailleurs déjà remporté en 1985), Nobuyuki, son frère, champion du Japon 1993, Makoto Suekuni, Meijin (l'un des titres les plus prestigieux au Japon), Tetsuya Nakajima, challenger du Meijin cette année, Hideki Kitajima, quatrième au Championnat du Japon 1994, et, bien sûr, Takeshi Murakami, déjà vainqueur à trois reprises du tournoi de Paris !

Enfin, pour la première fois après de nombreux essais infructueux, le Russe Oleg Stepanov a réussi à venir à Paris.

Les autres pays étaient également bien représentés, comme on pourra le voir en regardant le classement final, mais je ne présenterai pas les autres joueurs qui sont mieux connus en France.

Comme l'an passé, la salle des fêtes de la Mairie du XIIIe arrondissement accueillait tout ce beau monde, en tout 46 joueurs.

Les chiffres entre parenthèses signalent que la partie figure à la fin de l'article sous le numéro correspondant.

Dès la première ronde, les choses sérieuses commencent, Murakami bat Shaman (1) et Suekuni bat Nicolet (2). Murakami enchaîne en battant M. Takizawa (3) et Kitajima ce qui le console un peu de sa mauvaise performance au championnat du Japon. Toutefois, il se fait battre à la quatrième ronde par Nakajima. N. Takizawa arrive, pour une fois, à battre Caspard (mais seulement 33 à 31) et je bats Suekuni, prenant ainsi la troisième place ex aequo avec de Grey (avec qui j'ai fait nulle à la ronde précédente) à un demi-point derrière Nakajima et N. Takizawa.

La cinquième ronde est dure pour la famille Takizawa, puisque Nobuyuki perd contre Nakajima pendant que je m'occupe de son frérot (4). Je joue donc la première place contre Nakajima à la ronde suivante mais je m'incline 35 à 29 tandis que Suekuni bat Murakami. Sur sa lancée, Suekuni arrête Nakajima, qui avait tout gagné jusque-là, et provoque un regroupement en tête : à la fin de la première journée, Nakajima, Suekuni et N.Takizawa ont 6 points, je suis quatrième avec 5,5 devant un groupe de 7 joueurs avec 5 points : Murakami, Kitajima, M. Takizawa, Feldborg, Feinstein, Nicolet et Liang qui réalise une belle performance. Juhem suit en embuscade à un demi-point, toujours prêt à bondir le second jour.

La soirée du samedi est cette année organisée sous forme de buffet pizza convivial chez les parents d'Emmanuel Lazard (merci de leur hospitalité). Je crois que tout le monde a beaucoup apprécié cette soirée bien mieux réussie que celle de l'an dernier.

Le lendemain, Nicolet bat Nakajima pendant que N. Takizawa prend seul la tête du tournoi grâce à sa victoire sur Suekuni. Je me retrouve seul deuxième et bats alors N. Takizawa pour prendre la tête du tournoi à deux rondes de la fin mais avec seulement un demi-point d'avance sur un quatuor de poursuivants dont Nicolet qui vient de s'offrir Murakami (5). Nakajima bat Feinstein dans des circonstances un peu troubles : l'Anglais joue une case X en contrôlant la diagonale, mais oublie de retourner un pion sur la dite diagonale. Le Japonais, au lieu de le lui faire remarquer, en profite lâchement pour prendre le coin tout de suite, ce que le règlement l'autorise à faire, mais qui n'est vraiment pas fair-play, c'est le moins que l'on puisse dire.

Je joue alors contre Stéphane, qui me bat tandis que Murakami dispose de N. Takizawa. Avant la dernière ronde, il y a donc deux Français dans les quatre premiers. Malheureusement, nous perdons tous les deux la dernière ronde, Stéphane contre N. Takizawa et moi contre Murakami. Ces deux Japonais jouent donc le match 3/4 car ils ont un meilleur départage que Stéphane tandis que Nakajima et Suekuni jouent la finale.

Faisons le bilan des onze rondes. La domination franco-japonaise de l'Othello international apparaît clairement : dans les 14 premiers, il y a 6 Français et 6 Japonais. Les 6 premiers joueurs du tournoi ont joué toutes les parties possibles entre eux et se sont presque toujours imposés par rapport aux autres (les seuls contre-exemples étant ma nulle avec Aubrey et la défaite de Stéphane contre Philippe). Le fait qu'il y ait quatre Japonais aux quatre premières places ne reflète pas vraiment la physionomie du tournoi puisque cela n'a été le cas à aucun moment, sauf justement après la dernière ronde. Enfin, chaque Japonais a perdu au moins une partie contre un Français.

En finale, Nakajima s'impose 2-0 (6 & 7), prenant ainsi sa revanche sur le Meijin et N. Takizawa bat

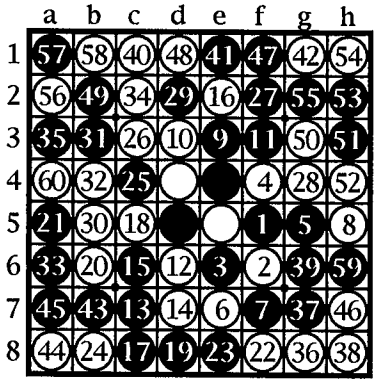
Murakami 2 à 1 pour la troisième place. Murakami, mal au temps, ratant le gain au coup 56 dans la troisième partie (8), ce que personne n'avait remarqué sauf Stéphane qui m'a dit tout de suite que 56.a1 gagnait (car c'est Blanc qui jouera b2 au lieu de Noir). Pour être juste, il faut dire que Noir venait aussi de jouer un coup perdant au coup 55 : 55.a6! a8 b2 a1 ps h2 h1 permet à Noir d'éviter l'arnaque au nord-est, 36-28.

Si vous n'avez pu venir cette année, essayez vraiment de venir l'an prochain, c'est assurément un tournoi pas comme les autres et il y aura peut-être encore davantage de Japonais...

Classement final :

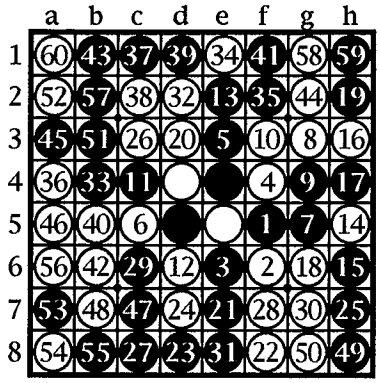
1.	Nakajima T.	(J)	9/11 +2/2
2.	Suekuni M.	(J)	9 +0/2
3.	Takizawa N.	(J)	8 +2/3
4.	Murakami T.	(J)	8 +1/3
5.	Nicolet S.	(F)	8
6.	Tastet M.	(F)	7,5
7.	Takizawa M.	(J)	7
	Feinstein J.	(GB)	7
	Shaman D.	(USA)	7
	Piau D.	(F)	7
	Andriani B.	(F)	7
	Liang Y.	(F)	7
13.	Juhem P.	(F)	6,5
14.	Kitajima H.	(J)	6
	Jensen E.	(DK)	6
	Feldborg K.	(DK)	6
	Penloup D.	(F)	6
	Caspard E.	(F)	6
	Maeda T.	(J)	6
	Cordy A.	(F)	6
	Barrass I.	(GB)	6
	Boisserie Bdl.	(F)	6
23.	Stepanov O.	(RUS)	5,5
	de Grey A.	(GB)	5,5
	Di Meglio F.	(F)	5,5
26.	Barnaba D.	(I)	5
	Cali E.	(F)	5
	Rignell D.	(S)	5
	Takeda H.	(J)	5
	Johnson G.	(USA)	5
	Aldebert M.	(F)	5
	Robin F.	(F)	5
33.	Thill O.	(F)	4,5
34.	Turner I.	(GB)	4
	Kitajima M.	(J)	4
	Maeda K.	(J)	4
	Poirier S.	(F)	4
	Andriani S.	(F)	4
	Horiuchi K.	(J)	4
	Arnold R.	(GB)	4
	Takeda K.	(J)	4
42.	Cagley L.	(USA)	3
	Alard S.	(B)	3
	Massire C.	(F)	3
	Azoulay G.	(F)	3
46.	Bertram H.	(F)	1

Ronde 1



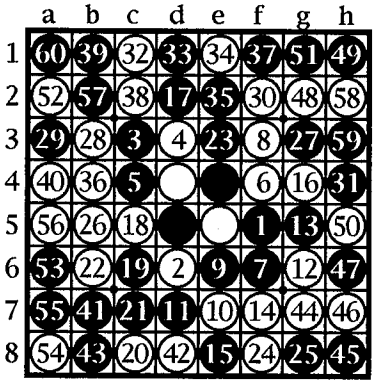
1. Shaman 24-40 Murakami

Ronde 9



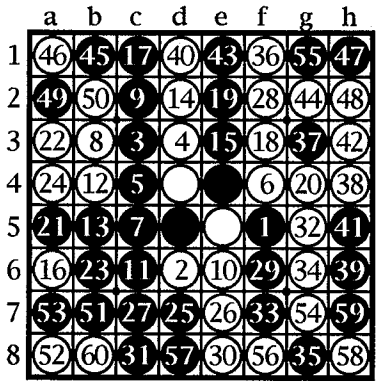
5. Nicolet 40-24 Murakami

Ronde 1



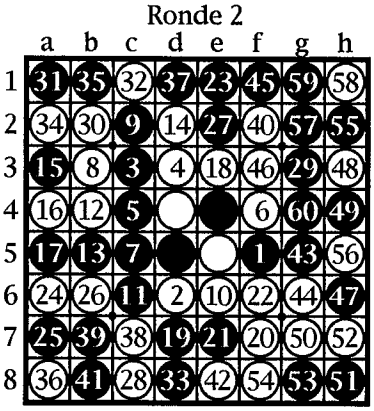
2. Suekuni 42-22 Nicolet

Finale 1



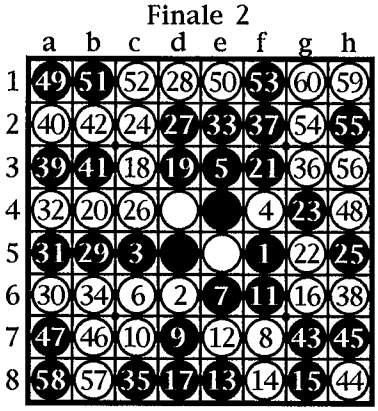
6. Suekuni 27-37 Nakajima

Ronde 2



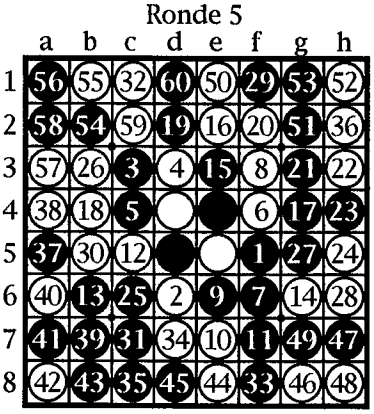
3. Murakami 34-30 M.Takizawa

Finale 2



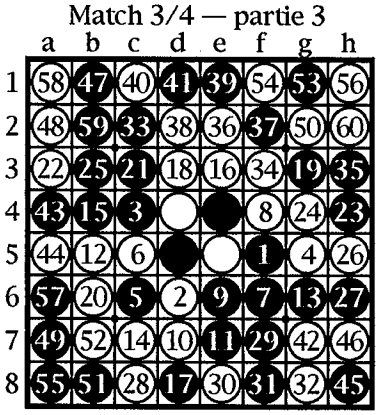
7. Nakajima 34-30 Suekuni

Ronde 5



4. M.Takizawa 27-37 Tastet

Match 3/4 — partie 3

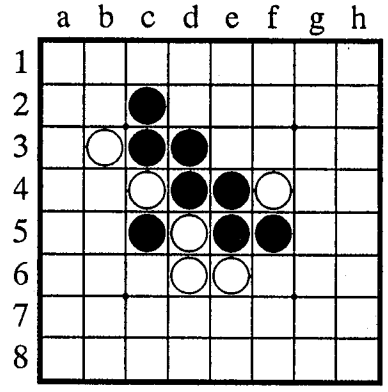


8. N.Takizawa 36-28 Murakami

Tournoi de programmes avec ouverture imposée : la Tigre centrale-Tamenori

par Olivier THILL

1.f5 2.d6 ouverture perpendiculaire, **3.c3 4.d3 5.c4** ouverture tigre, **6.f4 7.c5** ouverture tigre centrale. Cette variante s'est épanouie lorsque les joueurs noirs ont commencé à se fatiguer de la variante tigre diagonale (7.f6). **8.b3**. L'alternative 8.b4 est sans doute plus populaire puisque la commission des ouvertures la baptise "grande variante". **9.c2** (ou d2, ou e2). **10.e6,** voici **l'ouverture Tamenori**.



Ouverture Tigre centrale-Tamenori
Trait à noir. Qui gagne ?

La base de parties de Thor (un grand merci à l'auteur de Thor, Sylvain Quin, et à tous les anonymes qui ont saisi les transcriptions de plus de 20.000 parties) comporte 231 parties jouées à partir de cette ouverture :

1 986	1	Bill(prg)44-20Aldaron(prg).
1 990	6	dont Tamenori, deux fois.
1 991	36	dont Marc Tastet, treize fois.
1 992	34	dont plusieurs bons joueurs.
1 993	65	dont plusieurs petits joueurs.
1 994	89	sans l'open de Paris, etc.

Comme le montre ce tableau, cette ouverture est devenue assez populaire après les deux parties gagnées par Tamenori au championnat du monde de Stockholm, qu'il remporta. En janvier 1991, Graham Brightwell écrivait : "je n'ai aucune idée de ce que cela peut donner" (thank you GB).

Le dimanche 4 septembre 1994, à Paris, six bons programmes disputèrent 30 parties à la cadence de 15 minutes, en utilisant cette ouverture :

	Sp	Ca	Th	To	Ro	Pu	Tot.
Spock	**	1	2	2	1,5	1	=7,5
Cassio	1	**	0,5	0,5	1	2	=5
Thor	0	0,5	**	0,5	1,5	1	=4,5
TomPouce	0	1	1,5	**	1	1	=4,5
Rodionov	0,5	1	0,5	1	**	1	=4
Purée	1	0	1	1	1	**	=4

Jean Delteil avait sérieusement préparé Spock. Au début du tournoi, il paria sur noir. Stéphane Nicolet et le programmeur russe n'avait rien changé à Cassio et Rodionov. Ils n'étaient même pas là, Marc Tastet et Emmanuel Lazard eurent l'amabilité de faire jouer leur programme. Les autres avaient mis au point quelques petites bottes secrètes, mais n'avaient pas suffisamment travaillé pour pouvoir affirmer quelle couleur l'emporterait.

Le coup 11.c6 s'imposa 24 fois. Après chacun avait son coup préféré : 12.b4 pour Thor et Purée, 12.d2 pour Cassio, 12.e3 pour Tom Pouce et Rodionov, 12.f6 pour Spock qui subit ainsi ses deux seules défaites du tournoi.

Sur l'ensemble des parties, blanc obtient un bon résultat avec 66,67%.

Comme toujours, un tournoi très agréable.

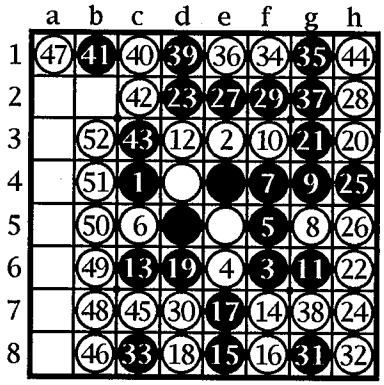
Initiation
Le béton

par Marc Tastet

Nous allons nous intéresser à une stratégie un peu particulière, appelée le **béton**, et qui consiste à **prendre les bords en essayant de gagner le plus de temps possible pour tenter de bloquer l'adversaire.**

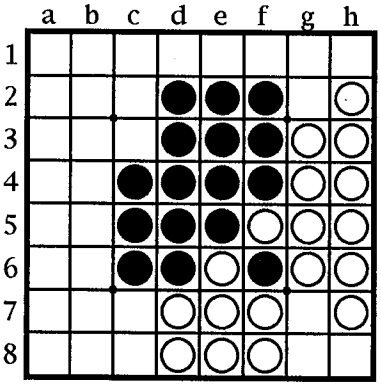
C'est une arme à double tranchant. Si un béton qui prend fait souvent un gros score pour le bétonneur, un béton raté tourne facilement à la catastrophe.

Pour commencer, voyons une partie que j'ai jouée à Lyon en 1991 avec Serge Trombetta.



S. Trombetta - M. Tastet

Dès que le jeu se développe sur les bords, il faut commencer à penser au béton. Dans la partie, Noir peut difficilement reprendre le bord avec 17.g8, ce qui lui donnerait un bord faible d'une part et retournerait beaucoup de pions en frontière d'autre part. Blanc en profite pour s'installer sur le bord en gagnant des temps.

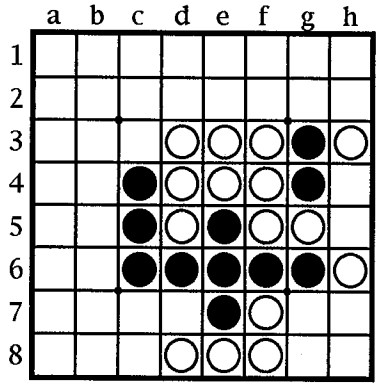


Après **30.d7**

Après 30, le béton a fait son œuvre : Noir n'a qu'un seul coup légal, 31.g8 qui donne un coin sans aucune compensation (insertion, gain de temps). À partir de là, il a très peu de choix et on peut même montrer qu'il ne peut plus sauver un seul pion (ce que je vous laisse faire en exercice).

Essayons d'analyser ce qui a rendu le béton possible et surtout ce qu'il aurait fallu faire pour l'éviter, l'objet de cet article n'étant pas tellement de vous apprendre à bétonner, ce qui est assez difficile, mais plutôt de vous apprendre à éviter de vous faire bétonner, ce qui est déjà plus facile.

Partons de la position après 30, où Noir a définitivement perdu et essayons d'améliorer ses coups en remontant dans la partie. Aux coups 29 et 27 il n'a pas d'autre possibilité intéressante. Au coup 25, h5 a l'air un peu meilleur car il force Blanc à retourner davantage de pions en jouant 26.h4, mais, à terme, cela change peu de choses.

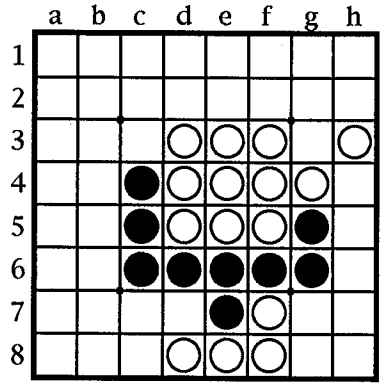


Après **22.h6**

En fait, Noir laisse passer sa dernière chance au coup 23. Il ne doit pas laisser autant de temps à Blanc sur le bord est. Il devrait jouer 23.h4. Si Blanc répond 24.h5 pour ne pas perdre un temps, il retourne g6 et se prive du même coup d'accès en h7. Le bord à l'est sera donc un bord de 5 et non un bord de 6 ! Cela change pas mal de choses. Ainsi après la suite 23.h4 h5 d2, si Blanc joue 26.h2, Noir peut attaquer le bord de 5 par la case C en jouant 27.g8 alors que le bord de 6 de la partie est inattaquable. Je ne dis pas que Noir va gagner, mais il est déjà bien mieux que dans la partie.

Sur 23.h4, si Blanc ne veut pas jouer h5, il peut jouer 24.h7 mais Noir répond 25.h2 et Blanc doit ouvrir (ou jouer g7, mais ceci est une autre histoire). Si Blanc ne joue pas non plus 24.h7, il doit ouvrir, ce qui donne un peu d'air à Noir qui pourra peut-être même reprendre le bord en h2 (mais en surveillant les possibilités de piège de Stoner de Blanc en g7 : 24.b3, 25.h2?, 26.g7! suivi de 28.h5).

Un dernier inconvénient du coup 23.d2 est qu'il donne encore un temps supplémentaire à Blanc en d7. Après le coup 23, il est très facile de voir que 24.h7 assure la victoire du béton : h4 et h5 forment une paire, il reste deux temps à Noir en e2 et f2, deux à Blanc en h2 et d7, donc quand tout cela sera rempli, Noir devra jouer et n'aura plus aucun bon coup.



Après **20.h3**

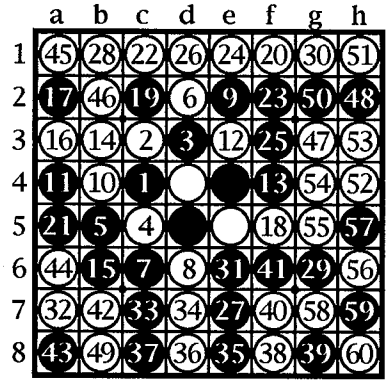
En fait, je m'étais plutôt engagé dans cette partie avec l'intention de rester au centre, (cf. la position après le coup 14) mais ce qui m'a fait penser que le béton allait marcher est le coup 21. Jouer 21.g3, c'est donner gratuitement un temps à Blanc, qui pourra jouer h2 au moment où il en aura besoin. Il valait mieux jouer 21.c3 par exemple.

Ce qu'il faut retenir de cette partie, c'est qu'**il ne faut pas laisser inconsidérément des temps à son adversaire sur les bords. Pour cela, il faut éviter de jouer des coups qui permettront à l'adversaire de**

jouer des cases C au moment où il en aura besoin pour achever le béton.

Si l'on fait le bilan de ce qui s'est passé sur le bord est, ce qui est très facile à voir sur le diagramme de la partie, on constate que Blanc a joué cinq des six coups de h2 à h7 (et successivement en plus, aux coups 20, 22, 24, 26 et 28) alors que Noir en a joué un seul ! Rien qu'en voyant le diagramme, sans même rejouer la partie, on peut assurer que Noir a dû avoir des gros problèmes de mobilité, ayant perdu la bagatelle de quatre temps par rapport à Blanc rien que sur le bord est.

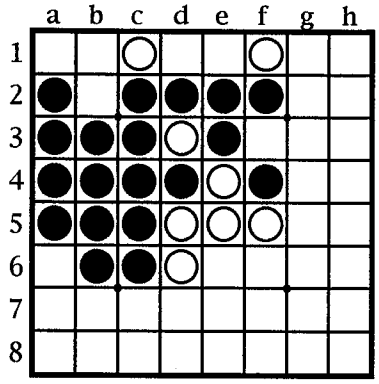
Voyons un autre exemple encore plus frappant puisque cette fois, Blanc a joué les six cases intérieures du bord.



B. de la Boisserie - M. Tastet

Cette partie a été jouée dans un tournoi à Toulouse en 1988 et Bruno était alors un débutant. Il suffit de regarder le bord nord pour voir que Blanc a joué successivement les six cases de b1 à g1 aux coups 20 à 30. Voyons comment cela est arrivé.

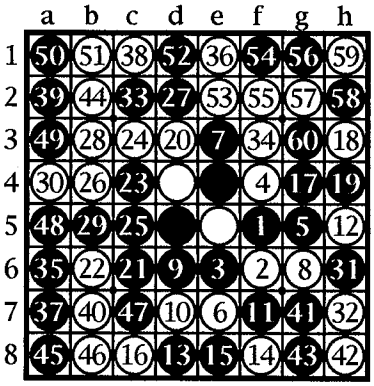
Dans la position suivante, Noir vient de jouer le coup désastreux 23.f2, retournant d2, e2 et e3 (23.e7 ou 23.f3 sont bien meilleurs). On retrouve ici la même situation que dans la partie précédente : les deux pions blancs sur les cases A (ici c1 et f1) et les deux pions noirs (ici c2 et f2) qui permettront à Blanc de jouer b1 et g1. Comme Noir n'a aucun moyen de forcer Blanc à retourner c2 et f2 (alors que dans le premier exemple, Noir pouvait jouer 23.h4 pour empêcher Blanc de jouer h5 et h7), on peut donc déjà être sûr que Blanc va jouer 5 des 6 coups du bord nord. En plus, ici, il se trouve que Blanc peut jouer les 6 car il peut jouer 24.e1 sans que Noir ait accès à d1 (et en étant sûr de pouvoir jouer d1 ensuite car Noir ne peut lui enlever l'accès).



Après **23.f2**

Après 30.g1, il est clair que Noir ne pourra s'en sortir. Remarquez au passage l'efficacité du sacrifice au coup 42 : Blanc donne un coin à Noir, mais c'est le seul pion qu'il lui restera à la fin.

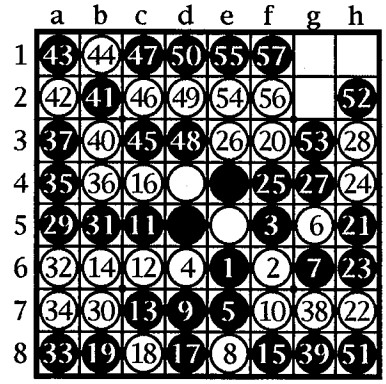
Un bétonnage se développe généralement sur un bord, ou sur deux bords adjacents. Si vous arrivez à contraindre le bétonneur à prendre trois bords, cela signifie souvent que le béton ne marchera pas. Ainsi sur cette partie jouée en 93 entre Dominique Penloup et Tom Pouce, le programme écrit par Bintsa Andriani et qui « aime » autant bétonner que son maître.



D. Penloup - Tom Pouce

Blanc s'est installé sur les bords. Dominique donne également le bord est à Blanc au coup 31 pour lui faire prendre de l'influence : après 33, un coup blanc en c1 retournerait aussi tous les pions de d2 à g5 (ce qui n'aurait pas été le cas si Noir avait joué 31.c2 directement). Blanc doit ouvrir au nord et comme il a les trois autres bords, tous ses coups sont pourris.

Pour éviter de se faire bétonner, il faut penser assez tôt que l'adversaire va peut-être bétonner. Souvent on s'en aperçoit trop tard, quand il n'y a plus de solution alors que prendre conscience de problème deux coups plus tôt aurait suffi à éviter le béton. Dans la partie ci-dessous, jouée au tournoi de Copenhague 94, Erik a réalisé trop tard que la suite 18.c8 19.b8 me mettait en excellente position pour bétonner. S'il l'avait vu plus tôt, il aurait pu jouer 18.b8 par exemple . Après 29.a5, il n'y a plus rien à faire (si 30.a6, 31.a7 ; si 30.a7, 31.a6 a4 b5 ; 30.g7 laisserait Noir jouer g8 et h8).



M. Tastet - E. Jensen

Une autre leçon à tirer de cette partie, est que l'on ne doit pas se décourager parce que l'on a perdu sur un gros score. Cela peut arriver à tout le monde. Cette défaite n'a pas empêché Erik de gagner le tournoi !

Enfin, méfiez-vous particulièrement du béton quand vous avez les blancs car il est plus facile de bétonner avec les noirs : certaines ouvertures (telles la Heath ou la Campagnarde) se prêtant particulièrement bien au béton. De plus, bétonner nécessite souvent de prendre des bords de cinq ou de créer des trous impairs où l'on ne peut jouer, ce qui est toujours dangereux mais encore plus grave si on a les blancs que si on a les noirs.

La nouvelle cuisine

L'art d'apparier les joueurs

par Thierry Bousch

Un ingrédient essentiel de tout bon tournoi d'Othello est le « programme d'appariements ». Comme son nom ne l'indique pas, ce programme doit s'occuper non seulement des appariements, mais aussi de l'inscription des joueurs, de la compilation et la sauvegarde des résultats, du calcul du départage, etc. Nous ne nous intéresserons pas ici à ces aspects « administratifs », mais uniquement au problème de la détermination des appariements.

La situation la plus simple et la mieux connue est celle d'un tournoi en $2k-1$ rondes, quand le nombre de joueurs vaut $2k$ ou $2k-1$. Il est alors possible d'organiser un *toutes-rondes*, c'est-à-dire un tournoi où chaque joueur rencontrera tous les autres, et exactement une fois (cf. article dans Fforum 11). On peut également faire en sorte que chaque joueur joue autant de fois chaque couleur (s'il y a $2k-1$ joueurs), ou une fois de plus une couleur que l'autre (s'il y a $2k$ joueurs). C'est, en fait, la seule situation où les appariements ne dépendent pas du résultat des parties.

Dans le cas général, il y aura trop de joueurs pour organiser un toutes-rondes, et chaque joueur ne pourra donc pas rencontrer tous les autres. Si les appariements sont tirés sans précautions particulières, le score d'un joueur à l'issue du tournoi risque de dépendre davantage de la « force » des adversaires rencontrés que de celle du joueur. Une façon de résoudre ce problème consiste à faire jouer entre eux des joueurs de même « force », celle-ci étant estimée par le score à ce moment donné du tournoi. C'est le principe du *système suisse*. D'autre part, et toujours pour des raisons d'équité, on souhaite que chaque joueur rencontre autant d'adversaires que possible (donc, ne rejoue pas toujours contre les mêmes) et joue autant de fois une couleur que l'autre. En résumé, le système suisse repose sur trois principes :

- deux joueurs ne peuvent se rencontrer que s'ils ont le même score ou des scores voisins ;
- deux joueurs ne doivent se rencontrer qu'une seule fois ;
- chaque joueur doit jouer aussi souvent blanc que noir.

On dit qu'un joueur *flotte bas* (resp. *haut*) si son adversaire a un score plus bas (resp. haut) que lui. On peut considérer qu'un joueur qui flotte bas (haut) est avantagé (désavantagé) puisque son adversaire est supposément plus faible (fort) que lui ; c'est pourquoi on demande aussi que

- si un joueur flotte, il faudra le faire flotter dans l'autre sens par la suite.

(Cette règle est tout de même subordonnée aux précédentes, parce que le score n'est pas un indicateur très précis de la force d'un joueur, surtout dans un système suisse.)

Il existe diverses variantes du système suisse (suisse modifié (sic), suisse 3/2, suisse double, etc.) qui permettent à un joueur de rejouer contre le même adversaire, sous certaines conditions.

Les quelques principes énoncés ci-dessus ont un inconvénient majeur : ils sont fondamentalement contradictoires. Les variantes proposées du système suisse ne font que modifier l'importance relative de ces contraintes, pas les contraintes elle-mêmes. D'une part, on vous dit de jouer contre ceux qui sont aussi forts que vous, et d'autre part, on vous dit de ne pas toujours jouer contre les mêmes ! Les contraintes de couleur (jouer aussi souvent blanc que noir) posent, heureusement, moins de problèmes.

Donc, un système d'appariement est forcément un compromis. Il n'y a pas de système d'appariement meilleur qu'un autre, et encore moins de système parfait ; il n'y a que des compromis différents. Il y aura donc toujours une part de « cuisine » que nulle théorie ne pourra évacuer. Mais il existe différentes façons de faire la cuisine, plus ou moins satisfaisantes pour l'œil ou l'intellect, et je voudrais maintenant présenter l'approche utilisée dans le programme d'appariement actuel.

Cette approche est basée sur l'idée de *pénalité*. Cette idée, directement inspirée de TEX (le traitement de texte grâce auquel cet article est écrit), mais aussi de Thor (où l'utilisateur peut choisir les coefficients de la fonction d'évaluation), consiste à associer un nombre positif, plus ou moins grand, à chaque événement désagréable ; ce nombre (sa pénalité) indique dans quelle mesure cet événement n'est pas souhaitable ; plus il est grand, plus la chose est à éviter. Si plusieurs désagréments se produisent simultanément, on additionne toutes les pénalités. La « meilleure solution » est alors celle des configurations possibles dont la pénalité totale est la plus faible.

Considérons par exemple la manière dont TEX coupe les paragraphes en lignes. Une fois les points de coupure choisis, on peut déterminer la quantité d'espace supplémentaire à insérer entre les mots de chaque ligne. Une pénalité est alors calculée pour chaque ligne (essentiellement, le cube du pourcentage d'« étirement » des espaces sur la ligne), et puis on fait la somme. Si la pénalité totale est petite, le paragraphe sera « bien » justifié. TEX choisira les points de coupure afin de minimiser la pénalité totale du paragraphe. (J'ai outrageusement simplifié ; en réalité, TEX peut également comprimer les espaces pour justifier une ligne ; d'autre part, si la valeur minimum de la pénalité totale lui paraît trop élevée, il

fera une seconde passe en s'autorisant cette fois-ci à couper les mots ; mais les césures apportent également leur lot de pénalités ; et encore d'autres détails). Par comparaison, un traitement de texte ordinaire commencera par chercher un point de coupure raisonnable pour la fin de la première ligne, puis un autre pour la fin de la deuxième, etc., mais sans jamais revenir en arrière. Vous avez sans doute déjà constaté ce problème : une ligne (autre que la première) d'un paragraphe, horriblement étirée parce qu'il n'est pas possible d'y faire tenir le premier mot de la ligne suivante, mais qui pourrait être grandement améliorée en coupant la ligne précédente un mot plus tôt.

Le lecteur aura sûrement fait le rapprochement avec certains programmes d'appariements qui se contentent d'optimisations purement locales, au lieu d'estimer la qualité globale des appariements. Donc, un problème posé « en termes de pénalités » (plutôt que « résolu » par des méthodes *ad hoc* avant même d'avoir été énoncé) donnera des solutions globalement meilleures. Mais ce n'est là que l'un des avantages des « pénalités ». L'autre avantage, tout aussi important, est que les pénalités ne sont pas codées en dur dans le programme (contrairement à l'algorithme d'optimisation lui-même) ; l'utilisateur peut donc modifier ces pénalités pour les adapter à ses préférences personnelles (ou en fonction du type de tournoi) et donc modifier complètement le comportement du programme sans avoir à modifier le programme en quoi que ce soit. En d'autres termes, c'est à l'utilisateur de décider de l'importance relative des différentes contraintes.

Tant de choix peut donner le vertige, surtout quand on n'est pas habitué (il y a à peu près une trentaine de pénalités à configurer). En tout cas, le cadre semble suffisamment large pour prendre en compte toutes les variantes possibles et imaginables du système suisse, les situations pénalisées étant les suivantes :

- le fait de flotter de un, deux, trois... demi-points, la liste pouvant continuer aussi loin que vous le souhaitez ;
- le fait de flotter deux fois de suite dans le même sens ; inversement, vous aurez droit à un « bonus » si vous flottez deux fois de suite dans des directions opposées ;
- le fait d'avoir joué (une fois que les appariements auront été décidés) une couleur ℓ fois de plus que l'autre, pour ℓ valant un, deux, trois...
- le fait de jouer deux fois de suite la même couleur ;
- le fait de rejouer contre Bip ou contre un autre joueur, soit avec les mêmes couleurs, soit avec les couleurs opposées ;
- le fait de rejouer immédiatement contre Bip ou un autre joueur ;
- le fait de jouer contre quelqu'un du même pays.

Comme pour tout logiciel où il y a une étape de configuration, la configuration est beaucoup plus délicate que l'utilisation. Choisir l'ensemble des pénalités afin de mettre en œuvre certaines préférences demande du goût, de l'imagination, et une bonne dose de paranoïa, tant la moindre imprécision peut conduire à des surprises.

Juste un exemple : le fichier de configuration pour les systèmes suisses 3/2 indique qu'il est infiniment pénalisant de rejouer contre Bip. Donc on ne peut pas rejouer contre Bip, alors qu'on peut rejouer contre un « vrai » joueur, mais pas plus d'une fois, et à condition d'intervertir les couleurs. Tout ceci a l'air parfait, mais que se passera-t-il dans un tournoi en onze rondes avec treize participants ? Tous les joueurs, sauf deux, joueront contre Bip. Est-ce une bonne chose ? Question d'appréciation. Était-ce prévu ? Bonne question. Un des officiels de la fédé me répond que c'est tout à fait intentionnel ; quelqu'un qui viendrait à une sélection et biperait plus d'une fois aurait peut-être l'impression qu'on se moque de lui. Bien, mais comment faisait-on « avant », je veux dire, du temps de l'ancien programme d'appariement ? Eh bien, si vous étiez le treizième et que vous arriviez en retard à la première ronde, vous bipiez une première fois (logique), mais l'ordinateur était incapable de prendre cela en compte, et vous faisait parfois biper aussi à la deuxième ronde ! De deux choses l'une : soit les règles ont changé, soit les ordinateurs respectent désormais les règles... [1]

Un dernier mot concernant les questions d'efficacité. Lorsque j'ai commencé à écrire ce programme fin 1992, j'étais à peu près convaincu que le problème de l'optimisation était NP-complet, c'est-à-dire demandait un temps de calcul croissant exponentiellement avec le nombre de joueurs. Il n'en est rien, comme me l'ont fait remarquer G. Brightwell et E. Lazard ; il existe des algorithmes permettant de résoudre le problème en temps polynomial. Dans l'implémentation actuelle, les temps de calcul croissent comme la puissance quatrième du nombre de joueurs. Sur une machine raisonnablement rapide avec un bon compilateur, par exemple un 486dx2-66 sous Linux, il faut environ une seconde pour apparier 80 joueurs.

Vous qui devez organiser des tournois d'Othello, pourquoi ne demanderiez-vous pas une copie de ce programme ? Il est gratuit, librement redistribuable, fourni avec les sources C ainsi qu'une documentation d'une vingtaine de pages, et tourne sur la majorité des architectures et systèmes d'exploitation existants (Ms-Dos, Unix, MacOS). Ecrivez pour cela à la fédé, qui transmettra.

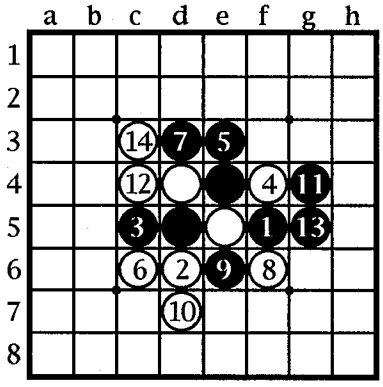
1. (NDLR) Les règles ont-elles changé ? Elles n'ont malheureusement jamais été complètement écrites et c'est en voulant le faire que nous nous sommes aperçus de la difficulté du problème. Le premier programme essayait d'exhiber un appariement acceptable par tous sans essayer de respecter toutes ces règles qui n'existaient que dans l'esprit de certains (et de façon confuse). De toute façon, tout le monde a son idée d'un « bon » appariement mais personne n'est d'accord...

Ouverture

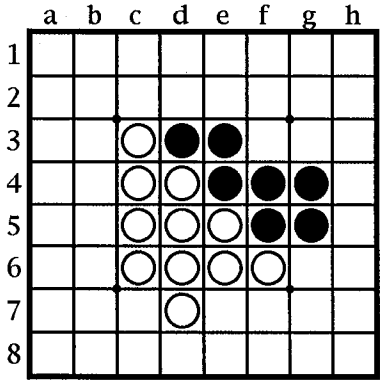
Et pourtant elle tourne...

par Graham Brightwell

Une des choses difficiles concernant cet article a été de décider à quel coup commencer. Finalement, j'ai pris la décision, arbitraire, de commencer à étudier la Rose plate tournante après le coup 14 (cf. le deuxième diagramme ci-dessous). Le troisième diagramme donne la position de la Rose tournante, obtenue si Noir joue 11.g3 plutôt que 11.g4. Ces lignes ne sont pas forcées pour Blanc mais si Noir y tient, il peut souvent arriver à ces positions. La position de Noir a l'air plus compacte dans le deuxième diagramme mais il y a des cas où un pion en g3 est plus utile qu'en g4 et il est difficile de dire quelle est la meilleure suite.

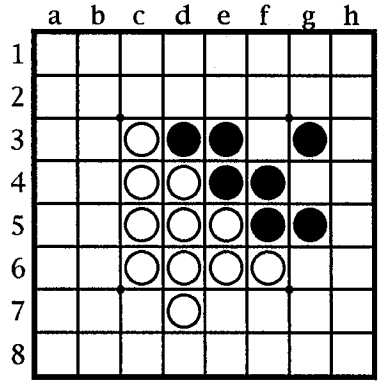


La Rose plate tournante



2. Plate — après 14.c3

La ligne standard dans ces deux ouvertures est maintenant quelque chose comme 15.f7 16.d2 17.e7 18.f2 19.c8 20.f3 21.c7 : vous devriez comprendre d'où vient le nom de ces ouvertures. Comme avec toutes les ouvertures, il faut se demander qui est mieux et comment l'autre joueur peut l'éviter. Mon idée est que ces deux lignes sont bonnes pour Blanc, de peu, mais que Noir n'est pas celui qui va chercher à les éviter. Cela fait toujours peur d'avoir un dangereux adversaire déroulant une Tournante pour aboutir à une petite innovation dans l'ordre des coups 25 à 30, et Blanc ferait mieux de connaître quelques autres possibilités, au cas où. De plus, il semblerait que Noir ait le choix des lignes stratégiques, et dans ces ouvertures, une préparation en profondeur peut rapporter gros. Joel Feinstein a poussé ce raisonnement au maximum et son étude d'ouvertures se poursuit jusqu'au coup 60 (avec un ordinateur, bien sûr) dans quelques variantes. Heureusement pour nous, la plupart de ces lignes conduisent à une courte défaite de Noir. Voyez combien de secrets de Joel sont dévoilés dans cet article !

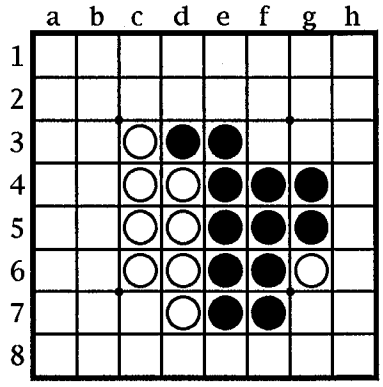


3. Rose — après 14.c3

Nous commencerons en regardant d'abord la Rose plate tournante puis nous verrons les différences avec la Rose tournante à la fin.

15.f7 dans le diagramme 2 est la suite standard mais pas obligatoire. 15.b3 est intéressant et peu essayé, mais j'ai l'impression que 16.c2 17.b4 18.e2 est l'une des nombreuses bonnes lignes pour Blanc. 15.b4 n'est pas à négliger non plus, revenant dans le style de la Rose transverse retardée. Blanc peut alors jouer dans le style de la Rose béton avec 16.b3 17.b5 18.a5 19.a4 20.a3 21.b6 22.a6, qui n'a quasiment jamais été joué ; ou dans le style de la Brightstein avec 16.e2 et Noir répond alors 17.f3 avec l'idée qu'après un coup Blanc en g6 dans un ou deux coups, la suite naturelle en h5 sera pourrie par le pion g4. J'estime quand même que 16.e2 est bon pour Blanc.

Si Noir n'est pas tenté par ces variantes (et il a probablement raison), alors va pour 15.f7. Une possibilité pour Blanc d'éviter les lignes classiques est de jouer 16.g6. Après 17.e7 pour Noir, voyons les choix de Blanc dans le diagramme 4.



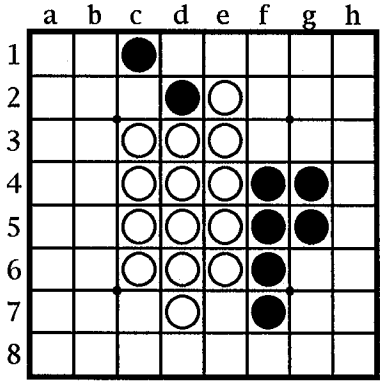
4 — Après 16.g6 17.e7

Une possibilité est 18.d2, en prévoyant de poursuivre avec f2, f3 et ainsi de suite. Le pion isolé en g6 va être gênant quelque part, même si on ne voit pas exactement ce que Noir doit faire — peut-être que 19.c8 20.f2 21.e2 est bon après tout, car cela laisse le pion g6 tranquille et termine par un coup en c7. 18.e2 est peut-être plus intéressant mais 19.c8 (ou 19.e1, aussi joué) 20.f2 21.c7 22.d8 23.e8 24.f3 25.d2 a l'air de mener à une très bonne position pour Noir. Attention, il ne s'agit pas d'arriver à cette conclusion en jouant la suite et en regardant la position ; il faut jouer encore quelques coups et s'apercevoir que Blanc va être à court de coups. C'est le grand test pour les variantes de la Rose plate tournante : si Blanc n'est pas rapidement à court de

coups, alors Noir va devoir casser le mur blanc de la colonne c et Blanc sera bien revenu. Noir essaye de forcer Blanc à prendre des bords ou à sacrifier, puis doit trouver un bon moyen pour transpercer le mur.

La réponse la plus fréquente dans le diagramme 4 est 18.f8. Ce qui se passe alors est typiquement 19.h6, Blanc rejoue sur ce bord (avec 20.h3 ou 20.h5) et Noir prend le bord de cinq. Blanc peut alors retourner le pion d3 et permettre à Noir de jouer tranquillement d8 car Blanc peut sacrifier en jouant g8, e8 et g7. J'ai quand même l'impression que Blanc est le plus embêté et je ne pense pas que 16.g6 soit très bon mais peut-être faudrait-il l'étudier mieux .

On tourne donc encore : 16.d2. 17.e7 a longtemps été la réponse automatique, mais dernièrement 17.c1 a connu un grand intérêt, avec des thèmes complètement différents (plate tournante ouverte). 18.f2 n'est probablement pas très bon, à cause de la suite 19.e2 20.f3 21.f1 qui semble correct pour Noir. La réponse normale est donc 18.e2 (cf. diagramme 5).

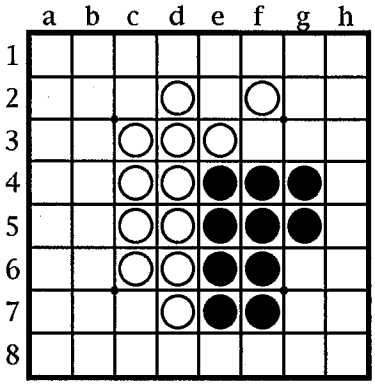


5 — Après 17.c1 18.e2

L'idée originale (plutôt bizarre) était de continuer par 19.f2 20.f1 21.c2 22.d1 23.e7 (variante japonaise plébéienne), qui n'a pas l'air mauvais pour Noir. Malheureusement 20.h3 (variante japonaise réfutation Tamenori), juste pour enlever à Noir son accès en c2, me semble une excellente amélioration et 19.f2 n'est presque plus joué actuellement.

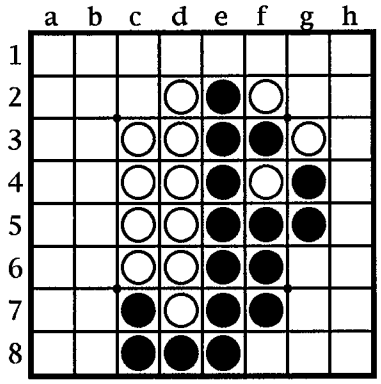
C'est alors que quelqu'un remarqua que 19.b5 avait l'air jouable, prenant accès en f3. Un autre bon point est que les réponses naturelles de Blanc en b4 ou b6 vont laisser Noir jouer des coups tranquilles en c2 et e7, et c'est pourquoi Blanc ne joue pas du côté gauche de l'othellier tout de suite : autrement dit, Noir a trouvé un très bon moyen de transpercer le mur ! Les lignes classiques après 19.b5 commencent avec 20.g3 21.f3 (variante de Tchéliabinsk) et maintenant Blanc joue 22.h4 (Tchél. droite au bord) ou 22.h6 (Tchél. diagonale au bord), pensant continuer avec l'autre ou avec 24.f2. La partie Leader-Tastet vous montre les principaux thèmes. Comme conclusion, je m'en tire avec ma pirouette habituelle : il y a des possibilités un peu partout sur l'othellier, donc Blanc est mieux.

On tourne donc toujours : 17.e7 18.f2 et nous sommes maintenant dans la « vraie » Rose plate tournante, la variante fermée (cf. diagramme 6).



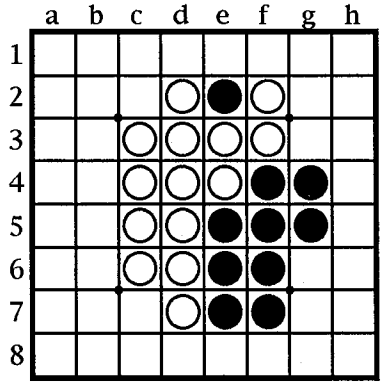
6 — Après 17.e7 18.f2

C'est l'heure des décisions : Noir doit-il jouer 19.c8 tout de suite, ou doit-il saisir l'opportunité de jouer 19.e2 tant que cela ne retourne qu'un pion ? Les deux lignes sont serrées. 19.c8 conduit immanquablement à 20.f3 21.c7 22.d8 23.e8 24.g3 25.e2 (cf. diagramme 7). Ayant déjà commenté cette position dans un précédent article de la revue anglaise, je ne donnerai ici qu'un bref résumé : Blanc doit jouer 26.h4 et pas 26.f1 ; 26.h4 27.h5 28.f1 est correct pour Blanc car il peut répondre 30.g6 à 29.h3 avec une très bonne position ; si 26.h4 27.f1, 28.e1 semble acceptable. Si Noir s'en sort, la séquence b6-b5-a5 gagne un tempo important et Blanc préfère répondre maintenant a6 à b6. De toute façon, cette ligne (19.c8) n'est plus un élément de surprise et ne marche — probablement — pas si bien que ça.



7 — Après 25.e2

En avant pour 19.e2 et c'est au tour de Blanc de choisir entre 20.f1 et 20.f3, aussi populaire l'un que l'autre. Il ne sont pas similaires : ce serait trop simple de dire que Blanc joue les deux pendant que Noir joue c8. Après 20.f1, Noir a eu son heure de gloire avec 21.c8 22.f3 23.c1, menaçant de jouer g3 et d1/e1, mais il me semble que 24.c2 25.g3 26.h3 27.e1 28.e8 ne soit pas sans espoir. Une autre possibilité pour Noir est 23.c7 24.d8 25.e8 26.g3 après quoi 27.e1 28.d1 29.h3 donne une position très similaire à celles obtenues avec la ligne commençant par 19.c8 ; ce qui veut probablement dire que Noir ne devrait pas s'y engager.



8 — Après 20.f3

Il reste donc 20.f3 (cf. diagramme 8). L'idée est de jouer g3 avant Noir, mais le revers de la médaille est que Noir va avoir c1 et f1 en plus de c8. Il y a à peu près cinq types de positions — proches mais pas iden-

tiques — auxquelles on peut aboutir simplement en jouant ces trois coups dans un certain ordre, si Blanc joue g3 et h4. Pour moi, toutes ces positions sont bonnes pour Blanc car il peut faire ce qu'il faut sur le bord est (en général prendre un bord de cinq) pour laisser à Noir le soin de casser le mur. Mais ce n'est pas si simple car Noir a d'autres alternatives, les plus courantes comprenant un coup en c2.

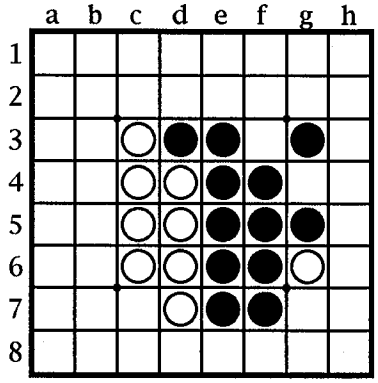
Je pense que le meilleur début est 21.c1 et il semble logique pour Blanc de répondre 22.g3, avec comme exemple de ligne 23.c2 (probablement pas 23.f1 car 24.h3 retire à Noir les accès en c2 et c8) 24.f1 25.d1 26.e1 27.g1 28.h6 et Blanc s'en sort, donc est mieux. Si Blanc répond 22.f1 à 21.c1, ce qui a l'air tentant, alors je pense que Noir prend l'avantage avec 23.g3 et par exemple 24.d1 25.c8 26.e8 27.b3 28.b4 ou 24.c2 25.b1 (!?), qui est osé mais semble correct.

Bien sûr, il y a beaucoup d'autres possibilités à partir du diagramme 8, mais je pense que vous avez une idée générale des suites qui peuvent survenir. Pour moi, Blanc peut réfuter tout ce que Noir peut inventer, mais c'est toujours tendu. En revenant en arrière, cela veut dire que je préfère 20.f3 à 20.f1 et aussi que 19.e2 ne marche pas. Comme je ne pense pas beaucoup de bien de 19.c8 non plus, je devrais peut-être me convaincre du bien fondé de 17.c1.

Ou alors je fais ce que Joel Feinstein décida de faire il y a 18 mois, c'est-à-dire de passer à la Rose tournante (diagramme 3) : 11.g3 12.c4 13.g5 14.c3 15.f7.

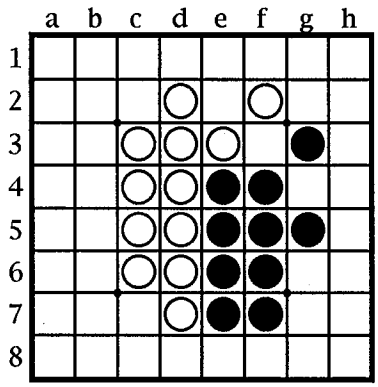
16.g6 est plus intéressant ici que dans la Plate, d'abord à cause de la suite 17.e7 (cf. diagramme 9) 18.f8 19.h6 20.h4 et Noir doit maintenant ouvrir à l'ouest avec 21.b4.

Blanc peut aussi essayer, à partir du diagramme 9, 18.e2 (tournante Tamenori) 19.c8 20.f2 21.c7 22.f3. Voilà une différence capitale avec la Rose plate tournante : Blanc a plus de coups pour « tourner », en commençant par h3. Nous verrons plus tard que Noir aimerait bien utiliser le pion g3 pour jouer e1 en retournant f2, mais ici c'est mauvais car Blanc a joué e2 au lieu de d2, et ceci grâce à la paire g6-e7 : c'est presque la naissance d'un plan ! Cependant, Noir a 23.f1 à suivre et cela semble bon pour lui.



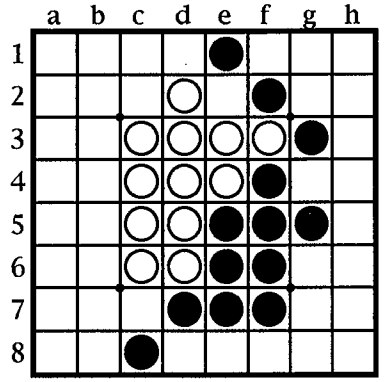
9 — Après 15.f7 16.g6 17.e7

Nous continuons donc à tourner avec 16.d2. Ici, 17.c1 est moins intéressant : je recommande 18.e2 19.b5 20.g4 21.f3 22.h6 avec une meilleure position que dans la suite correspondante de la plate. Et tournez manège avec 17.e7 18.f2 (cf. diagramme 10).



10 — Après 17.e7 18.f2

Si on le laisse faire, Blanc va jouer f3, h3, g4 et h6, profitant de la structure noire à l'est. Ce n'est certainement pas pour laisser ceci arriver que Noir a joué g3 plutôt que g4 ; il doit donc faire autre chose. A mon avis, 19.c8 (tournante tourniquet) et 19.e2 (tournante manège) n'ont aucun intérêt : une ligne typique peut être 19.e2 20.f1 21.c8 22.f3 23.c7 24.d8 25.e8 26.h3 ; comme ailleurs, la paire d8-e8 sert à avoir un accès en b5 après un coup noir en b6. La seule variante intéressante ici est donc 19.e1 (tournante paradoxale), suivi immanquablement de 20.f3 21.c8 (cf. diagramme 11).



11 — Après 19.e1 20.f3 21.c8

Blanc peut essayer 22.g4 comme dans la partie Feinstein-Leader de la finale du championnat anglais 1993.

Le meilleur coup est 22.h3. 23.h4 24.g4 25.c7 et 23.c7 24.g4 25.h4 redonnent la même position et la suite normale est 26.h5 27.e2 28.g6 29.h6 30.h7 31.g2 32.d1 ; Noir doit prendre le bord nord et aura trop sacrifié.

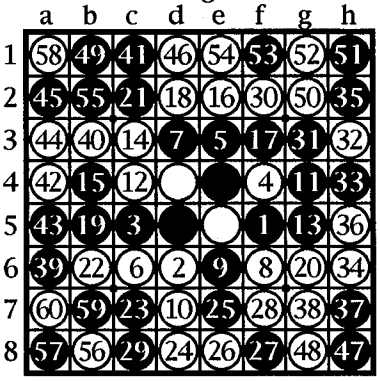
L'amélioration de Joel Feinstein est la variante 23.h4 24.g4 25.h2. La suite 26.e8 27.d8 28.b8 29.e2 ne mène nulle part et Blanc se retrouve à jouer 26.h6 27.c7 28.g6 29.e2 30.d1 31.g2. Si j'ai bien compris, Joel et Modot (son programme) sont arrivés à la conclusion que Blanc avait le gain dans cette position, mais pour l'instant les « vrais » joueurs ne l'ont pas vraiment prouvé. Vous pouvez choisir entre 32.h1 (Feinstein-Plowman), 32.f8 (Feinstein-Takizawa) ou 32.f1 (Feinstein-Juhem). Il s'agit évidemment d'une ouverture équilibrée et ouverte qui donne des parties serrées.

Finalement, notre analyse a été poussée jusqu'au coup 32. Disons simplement qu'il s'agit des lignes d'ouvertures les plus profondes. A chaque fois, les joueurs ont un choix restreint et il est possible d'arriver au point où les ordinateurs peuvent calculer le vainqueur. Dans quelques décennies, avec le progrès technique, il sera possible de dire si Noir est mort ou vivant.

Traduction Galileo Galilei

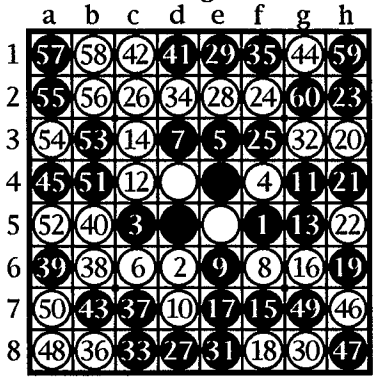
Voici une sélection de parties sur cette ouverture tournante. Graham tient à remercier S. Quin et la base de parties de Thor. C'est son premier article d'ouvertures écrit avec Thor, qui fut d'une grande aide.

Cambridge 1990



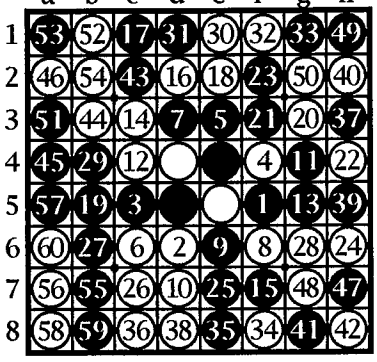
Leader 29-35 Bhagat

Cambridge 1986



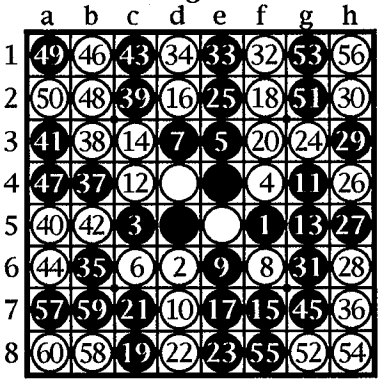
Leader 36-28 Piau

Cambridge 1994



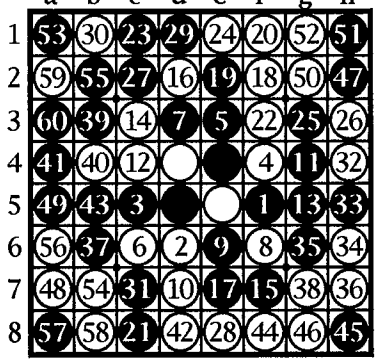
Leader 31-33 Tastet

Parties anglaises 1993



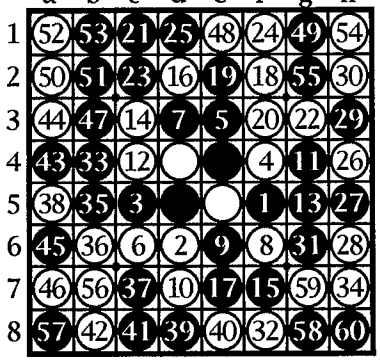
Feinstein 31-33 Marson

Championnat du monde 1991



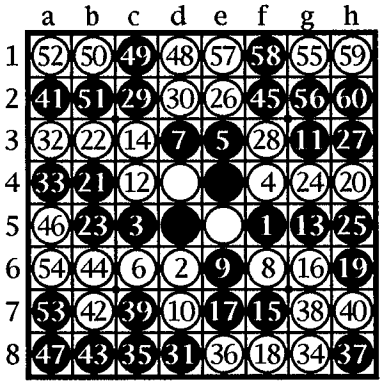
Shaman 38-26 Stepanov

Pérenchies 1989



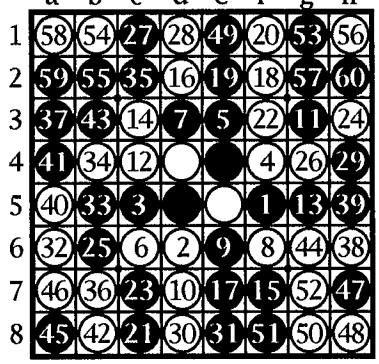
Ralle 31-33 Tastet

Parties russes 1992



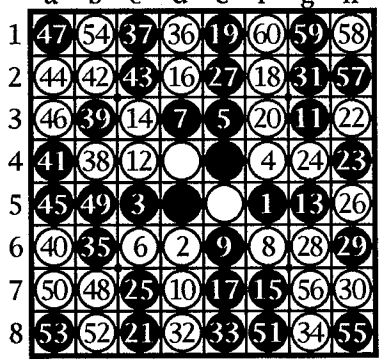
Melnikov 30-34 Leader

Parties japonaises 1989



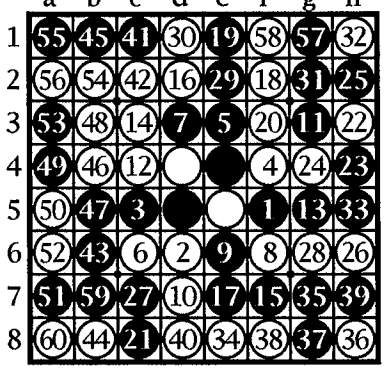
Sakaguchi 31-33 Kaneda

Parties japonaises 1989



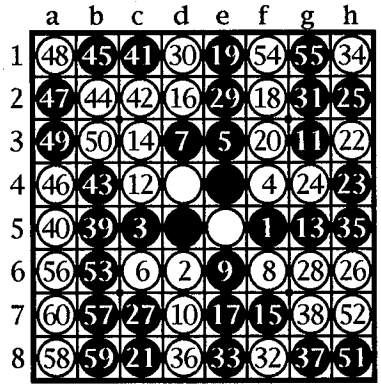
M. Takizawa 32-32 Tamenori

Championnat anglais 1993



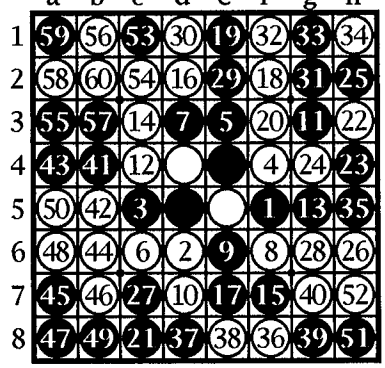
Feinstein 34-30 Plowman

International de Paris 1993



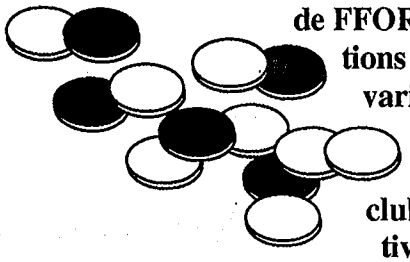
Feinstein 32-32 M. Takizawa

Championnat du monde 1993



Feinstein 31-33 Juhem

Les échos d'Othello



Cette rubrique accueille, dans chaque numéro de FFORUM, des informations brèves, diverses et variées sur tout ce qui concerne Othello et les joueurs : clubs, activités, initiatives, idées, informatique, réflexions, offres et recherches, nouvelles, projets et même délires ! Elle est ouverte à tous : joueurs, responsables de clubs, amis d'Othello, etc. Pour y faire passer des informations ou un texte, il vous suffit de nous les communiquer, même non rédigés (on peut s'en charger !). Adressez vos informations à la FFO.

FFORUM

le magazine de la Fédération française d'Othello, est adressé à tous les adhérents (à jour de cotisation !) chaque trimestre : début janvier, début avril, début juillet et début octobre.

VOUS VOULEZ FAIRE PARAITRE UN ARTICLE DANS FFORUM ?

Adressez vos documents à la
FFO, B.P.147 75062 PARIS CEDEX 02
Dates d'extrême limite pour la remise d'articles mis en page, prêts à photocopier :
15 décembre, 15 mars, 15 juin, 15 septembre.
Les articles non mis en page devront être remis une dizaine de jours avant ces dates. Pour être certain de figurer au sommaire du plus prochain numéro à paraître, remettre ses articles bien à l'avance.

POUR FAIRE PARAITRE UNE INFORMATION

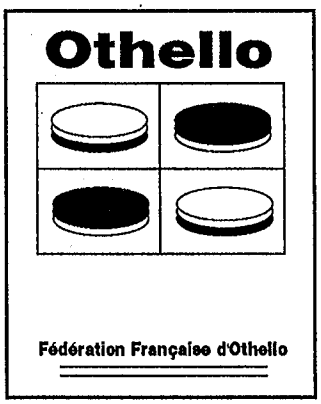
Pour passer une information ou tout autre texte bref dans cette rubrique "Echos d'Othello" : adressez-la à la FFO, dates de remise : 10 décembre, 10 mars, 10 juin, 10 septembre

COURRIER DES LECTEURS

Les courriers soulevant une question d'intérêt général sont publiés dans la rubrique "Courrier des lecteurs". Mêmes dates de remise que les articles.

Y a-t-il un volontaire dans l'avion ?

Ces deux pages des "Échos d'Othello" sont montées depuis quatre ans par Michèle Léry qui, prise par ses obligations professionnelles, souhaite passer le flambeau. Un(e) volontaire voudrait-il/elle s'en charger ? Il s'agit de rédiger certaines petites infos (la plupart le sont déjà par Marc Tastet) et de mettre en page le tout (de préférence sur Mac). La mise en page peut être très simplifiée et n'exige pas de gros moyens techniques. En outre, Michèle Léry pourra donner si nécessaire toutes indications voulues.
Toutes les bonnes volontés sont les bienvenues ! Adressez-vous à la FFO ou bien à Michèle Léry, 22 rue de Vouillé 75015 PARIS. Tél. : (1) 45 31 50 62. Fax : (1) 40 45 04 99.
Merci !

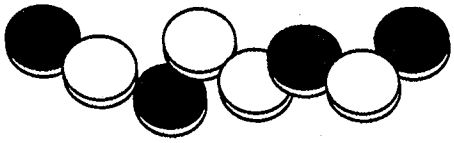


LES AFFICHES FFO

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

Les normes de Grand Maître

En gagnant le préqualificatif de Villeneuve d'Ascq, début septembre, **Stéphane Nicolet** a gagné du même coup le titre de Grand Maître (puisqu'il ne lui manquait plus qu'une demi-norme). Il a d'ailleurs confirmé ce très bon résultat en remportant la finale du Grand Prix la semaine suivante. Il y a donc cinq Grands Maîtres français. Par ailleurs, à l'issue du Grand Prix de France 1994, **Emmanuel Lazard**, **Yi Liang** et **Alexandre Cordy** ont acquis le titre de Maître (pour ce qui concerne Yi et Alexandre, c'est grâce à la norme marquée l'an dernier, complétée par deux normes marquées cette année). De plus, **Didier Piau** et **Fabrice Di Meglio** ont gagné deux normes de Maître. Rappelons qu'une norme de Maître est attribuée à tout joueur pour chaque tranche de 150 points marqués au Grand Prix de France en une année. Trois normes suffisent à décrocher le titre correspondant.



Les échos d'Othello

Carnet

La Fédération a reçu un superbe faire-part (avec photo) de la part de **Paul Ralle et Emmanuelle Montemont**, pour annoncer la naissance de leur fils, **Titouan**, le 8 septembre 1994. Félicitations aux heureux parents. L'histoire ne dit pas si Titouan sait déjà jouer à Othello... Avec la naissance, le 21 juin dernier, de **Joanna**, fille du joueur anglais **Imre Leader**, cela nous promet de belles parties d'Othello dans une quinzaine d'années ! La relève est assurée.

Tournois

SIMULTANÉE

Le 18 mai dernier, **Marc Tastet**, champion du monde 1992, a disputé des parties simultanées contre des élèves des Grandes Écoles, à l'INT (Institut National des Télécommunications) à Évry, dans l'Essonne. Sur 30 parties jouées dans l'après-midi réparties en trois simultanées contre 10 adversaires, Marc Tastet a perdu une fois face à un élève de l'INT, **Mathieu Fructus**, dit Toulouse, qui a montré d'excellentes dispositions pour le jeu d'Othello, et que l'on espère voir bientôt en tournoi avec plusieurs de ses condisciples.

CHAMPIONNAT DU MONDE 94

Il se rapproche. La date est maintenant fixée et nous aurons besoin de toutes les bonnes volontés disponibles pour arbitrer la première phase du tournoi (système suisse) qui aura lieu les jeudi 3 et vendredi 4 novembre prochains. La journée du samedi 5 sera consacrée aux demi-finales et à la finale et tous les spectateurs sont bien sûr les bienvenus. Rappelons que les arbitres du tournoi ont leur repas de midi offert et sont invités au dîner de bienvenue et au dîner de la victoire.

Café-Jeux

TART' EN PIONS À COLOMBES

Du mercredi au dimanche, l'après-midi et en soirée, on joue à tous les jeux - et, bien sûr, à Othello - au "Café-jeux sans alcool" Tart' en Pions de Colombes (square Denis Papin), à côté de Paris. En famille ou entre amis, on peut profiter de sa terrasse ombragée au milieu du square. Des tournois y sont organisés tout au long de l'année et, notamment, **une des sélections Ile de France du championnat de France d'Othello 1994, le 13 novembre.** Renseignements : (1) 47 82 46 38.

LE COIN DU CONSEIL

AGRÉMENT

Je vous en avais parlé dans le dernier numéro de Fforum, nous avions déposé une demande d'agrément auprès du ministère de la jeunesse et des sports. Malheureusement, il nous a été refusé et l'on nous a conseillé de demander un agrément départemental. Voici la conclusion du rapport effectué par le rapporteur du dossier de la F.F.O. : « Étant donné la réalité des activités de cette Fédération, il me semble que l'on pourrait répondre à leur attente en leur conseillant un ou plusieurs agréments départementaux, le nombre d'adhérents et d'activités à ce jour ne justifiant pas l'octroi d'un agrément national ».

Nous allons effectuer cette démarche prochainement et vous tiendrons au courant du résultat.

OTHELLO GÉANT

Il est arrivé ! Le jeu magnétique est là et il a déjà été utilisé avec succès au stage d'été. Il est pliable en deux et transportable facilement. Fini les salons sans bon matériel de démonstration !

STAGE

Une petite déception cette année : le faible nombre de participants. Par rapport aux autres années, il a manqué une vraie masse critique de joueurs pour animer une permanence régulière dans la salle. Malgré cela, le stage s'est bien déroulé et nous le reconduisons bien sûr pour l'an prochain.

3615 OTHELLO

Le serveur de Habourdin International est ouvert. Une rubrique y est réservée à la Fédération. Nous sommes en train de voir avec le concepteur comment la remplir de la meilleure manière possible. Vous pourrez bien sûr nous laisser des messages sur ce serveur.

SÉLECTIONS

Comme il a été annoncé dans l'éditorial du dernier numéro, les sélections du championnat de France sont maintenant gratuites même pour les non-adhérents, mais nous leur demanderons d'adhérer à la F.F.O. s'ils sont qualifiés pour la finale.

TOURNOI DE PARIS

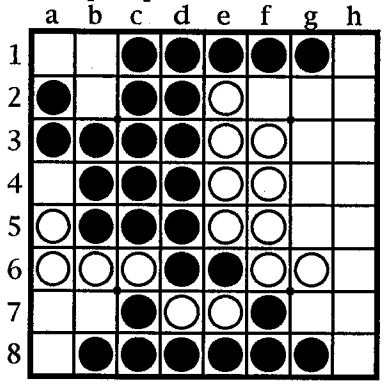
Un bilan très positif pour ce tournoi qui confirme son titre de plus grand tournoi international de l'année. La date de la prochaine édition a déjà été fixée au 26 et 27 août 1995 et nous allons essayer de le tenir au même endroit.

Emmanuel Lazard

Le timing parfait

par Mike Handel

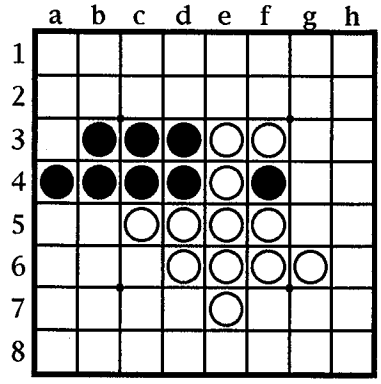
Tous les sportifs professionnels ont un bon sens du timing. Ils connaissent d'instinct le moment exact pour passer la balle, lancer la fléchette ou frapper l'adversaire. De même, les grands généraux ont toujours eu le chic pour faire donner les troupes d'élite au moment le plus décisif. Les joueurs d'Othello ne font pas exception. Avoir le bon timing peut vous permettre de assener des coups d'autant plus percutants !



Diag 1. Trait à Blanc

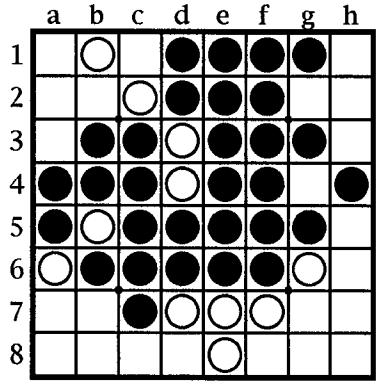
Regardez la position du diagramme 1. Le pauvre Blanc a seulement cinq coups légaux, qui lui semblent tous désespérés. Il joue b2, et meurt effectivement dans d'horribles souffrances, puisque Noir réplique gaillardement en b1, suivi de a1. Voici un exemple de sacrifice grossièrement à contretemps. Si Blanc avait été dans des dispositions moins pessimistes, il aurait joué a4. Noir doit répondre a7 et Blanc joue b2 comme tout à l'heure. Toute la différence est qu'un coup noir en b1 retourne désormais b2 et donne le coin a1 à Blanc. Donc Noir doit jouer à l'est et détruire le mur blanc : cette fois, c'est sans doute Noir qui va mourir horriblement.

A présent, examinons une partie complète. Le diagramme 2 est une position assez équilibrée. Nous allons supposer que les joueurs sont raisonnablement bons et de force égale, mais avec une différence importante entre eux : Blanc a le flair du timing. Le jeu s'engage : 17.c6 18.d2 19.g5 20.b5. Rien d'extraordinaire jusqu'ici, mais Noir joue 21.c2. Ce coup étonne Blanc, car il a une réponse évidente : e2. Comme nous l'avons dit, Noir joue bien, par conséquent ce n'est pas dans ses habitudes de laisser à ses adversaires des réponses évidentes s'il n'a pas de rudement bonnes raisons.



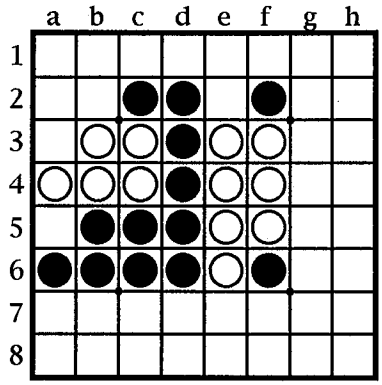
Diag 2. Trait à Noir

Dans ce cas particulier, la rudement bonne raison est qu'il peut contrer 22.e2 par 23.d1, et obtenir le dernier coup sur le bord nord. Pire encore, après 22.e2, Noir pourrait attendre pour jouer d1, et préférer jouer au sud-ouest le premier avec, disons, b6. Donc Blanc prend délibérément une décision : « C'est moi qui dois jouer au sud-ouest en premier, et je n'irai en e2 que lorsque Noir sera allé en d1. Comme ça c'est moi qui aurai le dernier coup au nord ». Le jeu continue : 22.d7 23.d1 24.e2 25.a5. Blanc s'est intelligemment créé un coup tranquille en b6 (avec a6 derrière), mais il n'y a pas le feu, il peut le jouer quand il veut. La priorité est de forcer Noir à jouer vers le sud, et ceci nécessite de lui épuiser ses libertés ailleurs. 26.g3 27.e1 28.f1 29.f2.

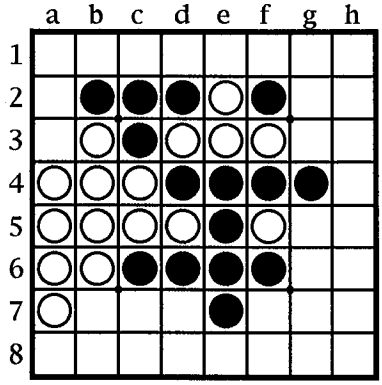


Diag 3. Trait à Blanc

Blanc peut enfin prendre b6 sans laisser de coup décent à Noir au nord-est. 30.b6 31.g1 32.a6 33.h4 34.b1 35.f7 36.e8 37.c7. Diagramme 3. Noir l'a jouée un peu légèrement sur le bord ouest, et Blanc en profite pour donner un tour de vis. 38.a3 39.c8 40.a7 41.d8 42.f8 43.g8. Blanc a fait montre d'un meilleur sens du timing des coups tranquilles et des coups de bord, et cela a suffi pour transformer une position équilibrée en position écrasante. Il ne manque que la touche finale. 44.g7! Facile... 45.h5 46.h6 47.c1 48.h1 49.h8 50.h7 51.a2 et le reste est pénible pour Noir.



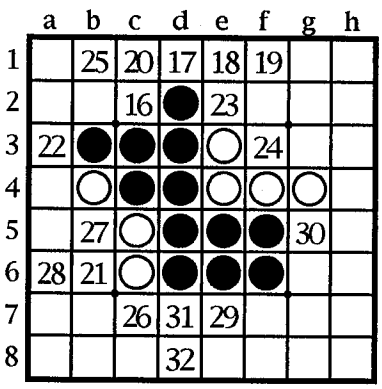
Diag 4. Trait à Blanc



Diag 5. Trait à Blanc

Le coup tranquille du diagramme 4 paraît très innocent. Le coup tranquille en e2, pour être exact. Mais Blanc ne devrait pas jouer en e2 tout de suite. Pourquoi ? Parce que Noir a5 poserait pleins de problèmes gênants à Blanc. Donc Blanc joue subrepticement 22.a5 d'abord, à quoi Noir réplique 23.g4. Que dites-vous de 24.e2 maintenant ? Pas possible, il dépourrit 25.a3. Voilà, voilà. Donc 24.a7 25.e7. Pourquoi pas 26.e2 maintenant ? parce que 27.b2 est un piège de Stoner ! Diagramme 5. Juste pour mémoire (ou pour ceux qui n'en ont jamais vu), je vous donne les coups suivants pour que compreniez comment ça marche. 28.e1 29.a3 30.a1 31.a2 32.b7

33.a8. Ce n'est pas tant le gain de pions définitifs qui fait que Noir a gagné, mais le gain de tempo. Et tout cela découle d'un coup tranquille pris à contretemps.

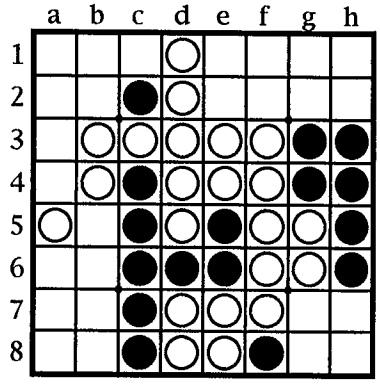


Diag 6. Trait à Blanc

Nous avons vu jusqu'à présent des exemples de ce qui arrive quand on joue un coup trop tôt, je me dois donc de vous montrer également les dangers de trop laisser traîner le choses. Dans cette position (diagramme 6), nous voyons que Blanc souffre d'une maladie très particulière couramment appelée le syndrome de l'allergie aux coups utiles.

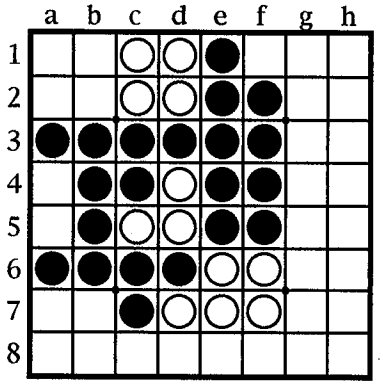
Entre les coups 16 et 20, il refuse catégoriquement de jouer un superbe coup central : g5. Pour finir, Noir (désespoir ou exaspération ?) lui retire l'accès avec 21.b6! Blanc a sans doute lu quelque part que c'est bien d'avoir sa masse de pions entre deux masses adverses (la position du sandwich). Malheureusement, il faut aussi jouer des coups qui respectent la position. Blanc aurait encore eu une chance après 21.b6, s'il avait réalisé que prendre le bord nord était une bonne affaire. La mort dans l'âme, Noir se sent obligé de lui enlever également cette possibilité et ne peut qu'assister avec respect à l'effondrement de la position de Blanc.

Il est évident que, dans une partie serrée, avoir un bon timing, en particulier la volonté de faire les sacrifices adéquats, peut faire la différence. Le diagramme 7 est tiré d'une partie Handel-Edgington. La position est très tendue. Un coup normal (et parfaitement acceptable) serait de jouer a4. Noir décide plutôt de se lancer dans un « grand plan » (ho-ho). Si l'on regarde la région sud-est, on s'aperçoit que le seul coup de Blanc est le suicidaire g8, qui donne un coin sans compensation. Or Noir peut transformer cette région en région impaire, tout en ne permettant toujours que g8, gagnant ainsi la parité.



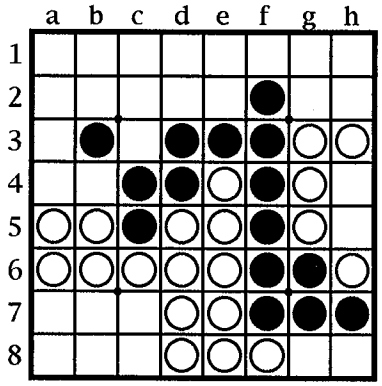
Diag 7. Trait à Noir

Noir réalise son plan avec 35.h7 36.b5 37.c1. Mais 35.h7 est en fait prématuré : si Blanc avait anticipé le danger, il aurait pu tout contre-carrer avec 36.g7. Sacrifier ainsi n'est pas un luxe : Blanc doit le faire maintenant ou jamais (si 36.c1, Noir peut essayer 37.g7). En conclusion Noir aurait dû commencer par extraire le pion g5 avec 37.c1, et jouer h7 seulement ensuite.



Diag 8. Trait à Blanc

Il est temps d'admirer les grands maîtres en action. Diagramme 8 : Wåhlberg-Bhagat au championnat du monde 1988 à Paris. Blanc est gagnant, mais comment réaliser son avantage ? Peter Bhagat nous montre la voie : 30.g6 31.g5 32.h5. Cela ne semble pas si terrible, puisque Noir a 33.d8. Mais attendez. 34.b2! une séquence superbe. Blanc attend maintenant que Noir recoupe la grande diagonale, puis gagne un autre temps dans le coin nord-ouest. Notez que 30.b2? à la place ne gagne pas de temps, car Noir prend le coin tout de suite. 35.e8 36.a2. On vous donne en général beaucoup de conseils concernant les sacrifices de coins, mais peu a été dit sur la manière et le bon moment pour accepter ces sacrifices. Ici le mieux est d'attendre. Blanc doit faire très attention puisque le pion e5 est tabou : s'il devenait blanc, Noir aurait a1 puis b1. Noir peut se servir de cela pour tendre des pièges. Par exemple, il peut jouer g7 à n'importe quel moment, et Blanc ne pourra pas prendre le coin h8 à cause de l'arnaque au nord-ouest. 37.g4 38.f8 39.g8 40.h4 41.h3 42.g3? (mauvais timing : 42.c8 43.b8 44.g3 est meilleur) 43.g2 44.c8 45.b8 46.h1 47.h2 48.a5 49.a4 50.b7?? Blanc avait fait le plus dur, mais il gaffe horriblement. Le coup 50.a7 est gagnant, car il force Noir à prendre a1, après quoi Blanc a la parité sur tout l'othellier : 51.a1 52.b1 53.a8 54.b7 55.h7 56.h6 57.g7 58.h8 (passe) 59.g1 60.f1 30-34. En revanche 50.b7 ne force rien du tout, et la longue attente de Noir porte ses fruits : 51.a8 52.a7 53.h7 54.h6 55.g7 56.h8 57.a1 58.g1 59.f1 (passe) 60.b1 41-23.



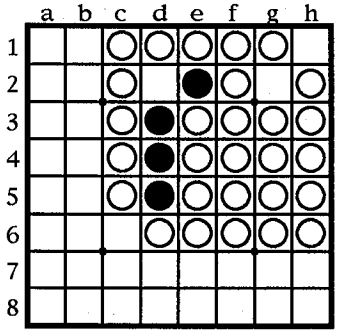
Diag 9. Trait à Blanc

En règle générale, il vaut mieux essayer de patienter le plus longtemps possible avant de prendre un coin, comme dans l'exemple précédent. Mais si Othello vous apprend quelque chose, c'est bien que les règles générales sont dangereuses. Le position 9 est tirée d'une partie japonaise. Noir a effectué au sud-est le même sacrifice que Bhagat au nord-ouest tout à l'heure, et Blanc décide encore d'attendre avant de l'accepter et joue 32.b4. Ce coup paraît bon au premier abord car Noir ne peut répondre 33.c3 à cause de l'arnaque dans le coin. Malheureusement Noir a trouvé 33.h5, qui récupère un temps, empêche l'arnaque et permet c3. Après 34.c2 35.c3 36.d2, Noir a de nouveau du jeu comme par miracle. Il fallait jouer 32.h8 33.g8 34.f1 qui gagne sans complications superflues.

traduction : Stéphane Nicolet

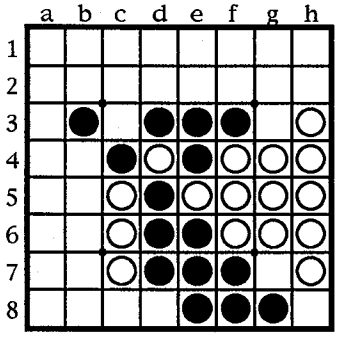
Problèmes

par Stéphane Nicolet



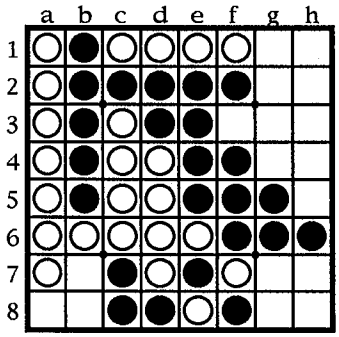
1. Noir joue et tue...

1. g2! contrôle la diagonale. Blanc n'a plus qu'un coup légal en d2 qui donne le coin h1 (cette position et les sept suivantes nous ont été envoyées du Japon par Takeshi Murakami. Merci à lui).



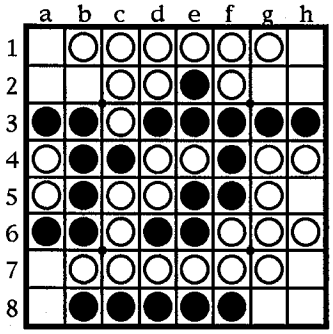
2. Blanc prend un coin en 3

2. Il faut jouer en d8 pour exploiter la faiblesse du bord de trois déséquilibré de Noir. Pour sauver son coin, Noir est forcé de répondre en c8 et de retourner tout le mur Blanc de la colonne c. Blanc achève alors avec g7, forçant Noir g3 qui retourne la case X.



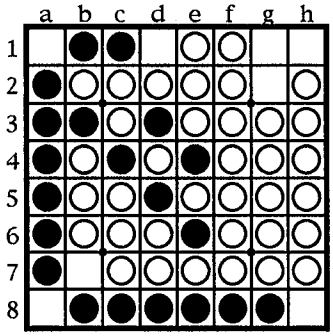
3. Trait à Blanc

3. Dans cette position, Blanc peut gagner un temps en deux endroits différents : d'une part dans le trou impair b7-a8-b8, d'autre part en jouant la case X suspendue g2 (puisque Noir n'a pas accès en f3). Il suffit de jouer dans le bon ordre : puisque Noir menace de gagner lui-même un temps en sacrifiant en b7, c'est là que doit commencer Blanc (principe général : pour gagner des temps, jouez là où votre adversaire peut jouer). Donc Blanc sacrifie : b7 a8 b8, forçant Noir à jouer g7, puis Blanc gagne son deuxième temps en g2 et Noir doit donner h1.



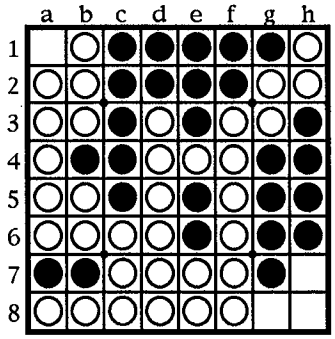
4. Trait à Noir

4. Se précipiter sur le coin h8 n'est pas bon, car Blanc s'insérerait en g8 pour exploiter le bord de cinq noir au sud, et menacerait de prendre en a8 ensuite. Noir doit remarquer que le pion g3 est tabou : s'il arrive à forcer Blanc à retourner g3, il pourra l'arnaquer au sud-est en jouant g8 puis h8. Donc il suffit de gagner un temps en sacrifiant en b2 : b2 a1 a2 et Blanc va devoir jouer g2 ou h2, perdant horriblement.



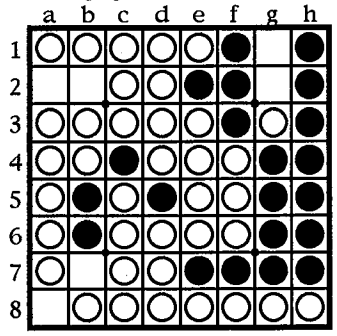
5. Trait à Noir

5. g1 est le seul coup qui ne perd pas immédiatement. En plus, c'est un coup gagnant car il recoupe la diagonale b2-g7 et gagne la parité en d1 : il suit g1 h1 a1 g2 h8 b7 a8 (passe) d1 36-28.



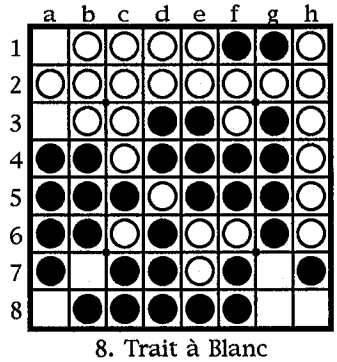
6. Trait à Noir

6. Il faut évidemment profiter du trou impair que Blanc s'est fermé au nord-ouest pour jouer la parité. Noir joue g8, obtient le dernier coup au sud-est, et garde a1 pour la fin : g8 h7 h8 (passe) a1 gagne 33-31.



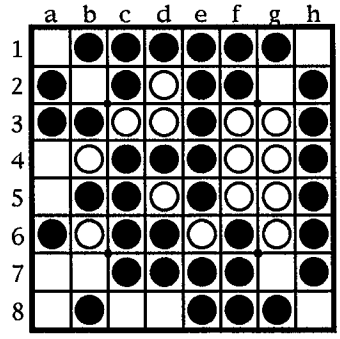
7. Trait à Noir

7. Il reste trois paires à jouer. Noir doit trouver une arnaque pour éviter de les remplir bêtement l'une après l'autre. Il faut jouer b2! Si Blanc répond en a2, il retourne le pion d5 et Noir peut contrôler la diagonale en b7, gagnant la parité en a8 : b2 a2 b7 g2 g1 33-30.



8. Trait à Blanc

8. Noir menace d'exploiter la structure du bord ouest en jouant en a3, forçant a8 b7 et gagnant la parité en a1. Donc Blanc doit jouer lui-même en a3, même si cela donne le bord entier, avant de prendre le coin h8. Si 54.a3 55.g7, Blanc fait assez de pions définitifs avec 56.a8 b7 g8 h8 (passe) a1 27-37.



9. Blanc prend un coin en 3

9. Blanc joue c8, forçant d8, puis va en a4, forçant a5. Blanc n'a plus de coup légal, donc il passe et Noir doit jouer b7 ou g2 : Blanc peut prendre un coin à son troisième coup. (Problème de Peter Bhagat).

Grand Prix de France 94

Le classement définitif du Grand Prix de France 94, avant la finale, est quasiment le même que celui paru dans Fforum 33, puisqu'on a seulement rajouté le tournoi de Paris (il suffit de consulter le classement du Grand Prix d'Europe ci-dessous pour voir qui a marqué des points). Cela n'a rien changé à l'ordre du classement de Fforum 33, sauf que Yi Liang est passé sur le fil devant Alexandre Cordy, grâce aux 9 points marqués à Paris.

La finale du Grand Prix a réuni, les 17 et 18 septembre, les six premiers joueurs de ce classement : Dominique Penloup, Emmanuel Lazard, Emmanuel Caspard, Philippe Juhem, Marc Tastet et Stéphane Nicolet.

Marc se retrouvait en tête après deux rondes, étant le seul à avoir gagné les deux premières parties, mais sur les huit dernières parties il n'allait plus faire que deux nulles (il était sans doute très fatigué). Philippe prenait ensuite la tête et la gardait brillamment jusqu'au bout, étant sûr d'aller en finale une ronde avant la fin. À ce moment-là, Emmanuel Lazard, auteur d'une superbe performance, tenait la corde pour la deuxième place en finale. Mais Stéphane le rattrapait en le battant largement, ce qui lui permettait de devancer Emmanuel au départage, alors que Dominique qui pouvait aussi espérer aller en finale perdait contre l'autre Emmanuel.

Le classement après 10 rondes :

1. Philippe Juhem	7/10	4. Dominique Penloup	4,5/10
2. Stéphane Nicolet	5,5/10	Emmanuel Caspard	4,5/10
Emmanuel Lazard	5,5/10	6. Marc Tastet	3/10

Stéphane remportait la première partie de la finale avec les blancs 40 à 24, Philippe la deuxième 47 à 17. Il choisissait les blancs pour la troisième mais Stéphane l'emportait 48 à 16.

C'est donc Stéphane qui remporte pour la première fois la finale du Grand Prix (gageons que ce ne sera pas la dernière) confortant ainsi sa place au championnat du monde, déjà acquise le week-end précédent à Villeneuve d'Ascq.

Grand Prix d'Europe 94

Comme nous l'espérions dans le dernier Fforum, Marc Tastet remporte à nouveau le Grand Prix d'Europe ! Sa victoire est logique puisque c'est le seul joueur à être monté trois fois sur le podium d'un tournoi du Grand Prix d'Europe cette année, alors que tous les autres joueurs y sont montés au plus une fois. C'est la première fois que quelqu'un gagne le Grand Prix d'Europe deux années de suite.

C'est l'Anglais Graham Brightwell qui prend la deuxième place, mais Stéphane Nicolet est troisième, complétant ainsi le triomphe français.

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

			Cam	Cop	Rom	Brux	Paris	Total
Tastet	Marc	F	90	90	200	35	30	380
Brightwell	Graham	GB	30		60	200		290
Nicolet	Stéphane	F	200		25		40	265
Jensen	Erik	DK		200	10	1	0	211
Nakajima	Tetsuya	J					200	200
Shaman	David	US	8	140	25		9	174
Penloup	Dominique	F	30	60	40	60	0	160
Handel	Mike	GB	140			20		160
Berner	Nils	S				140		140
Marconi	Francesco	I			140			140
Suekuni	Makoto	J					140	140
Feldborg	Karsten	DK		30	90	1	0	121
Piau	Didier	F				90	9	99
Takizawa	Nobuyuki	J					90	90
Edmead	Garry	GB	60					60
Murakami	Takeshi	J					60	60
Feinstein	Joel	GB	8			35	9	52
Vallund	Torben	DK		40		1		41
Caspard	Emmanuel	F	30				0	30
Nielsen	Erik	DK		20				20
Johnson	Greg	US		5	10	0	0	15
Vallund	Henrik	DK		13		1		14
Cagley	Leslie	US		13	0	0	0	13
Cordy	Alexandre	F				13	0	13
de Grey	Aubrey	GB	0			13	0	13
Silvola	Andrea	I			10			10
Andriani	Bintsa	F				0	9	9
Liang	Yi	F					9	9
Takizawa	Masaki	J					9	9
Leader	Imre	GB	8					8
Plowman	Guy	GB	8					8
Rignell	Daniel	S				1	0	1

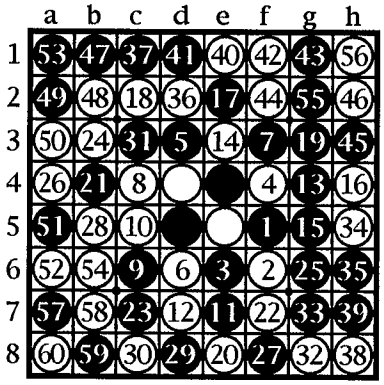
Partie commentée

« g7, forcément g7 ! »

par Emmanuel Caspard

Voici la deuxième partie de la finale du tournoi international de Rome qui s'est tenu en mai dernier. Marc a remporté la première partie, avec les blancs, sur le score de 35 à 29.

Rome 94 — Finale 2

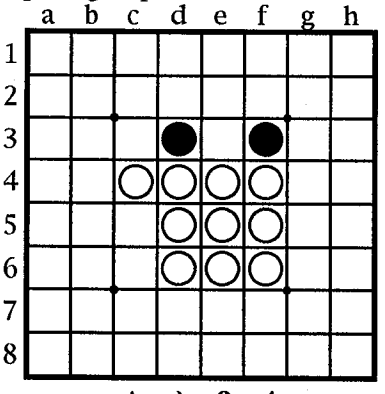


Tastet 35-29 Marconi

1.f5 à 5.d3 : ouverture Citadine. Sans doute pour éviter une préparation poussée de la Heath béton que Francesco avait utilisée avec succès pendant le week-end.

6.d6 : enlève le coup en e3. Probablement meilleur que d7, qui donne par exemple 7.e3 d6 e7. Pour cette variante, voir la partie Caspard-Nicolet, Strasbourg 94, commentée (brillamment, si si) par votre serviteur dans Fforum 32.

7.f3 : l'autre seule possibilité raisonnable me semble être g5. Le coup du texte minimise et prépare g4 après e3.



Après **8.c4**

8.c4 : évite la séquence précédente. L'idée est la même que dans la variante cannibale de la Ishii (1.f5 f6 e6 f4 c3 d6 f3 c4), avec laquelle l'ouverture présente de nombreuses analogies — les plus perspicaces ou les moins endormis auront tout de suite noté que la seule différence est le pion en d3 au lieu de c3, ce qui change pas mal les choses, Noir n'ayant pas ici la réponse classique en c5 de la Ishii — l'idée, donc, étant de laisser à Noir très peu de pions à l'extérieur de la position et se gênant mutuellement, tout en conservant un groupe de pions blancs le plus compact possible.

9.c6 : c5 étant impossible, le choix des coups est plus que limité. Noir n'a en effet que 5 coups légaux. d7 et f7 retournent un peu beaucoup ; b5 donne b3 et Noir a toujours les mêmes problèmes avec un pion extérieur supplémentaire. Reste à choisir entre c6 et g6. Sur g6 vient probablement g5 e7 f7 puis Blanc e3 sur tous les coups noirs excepté c6, mais alors c5 laisse Noir très (très) mal. La suite jouée dans la partie permet à Noir de jouer plus de coups sur le prébord est (il y jouera même tous les coups ! Bien joué lui).

10.c5 : comment choisir entre ce coup et e3 ? Blanc jouera certainement les deux, l'ordre ne paraissant pas primordial. Un argument peut être que Blanc préfère jouer le plus près de ses pions (ici c4), suivant en cela un des principes généraux bien connu des habitués et que les autres découvriront ici avec profit (non mais regardez-le, çui-là, quel frimeur avec ses principes généraux ; il ferait mieux de les appliquer, les principes, au lieu de nous bassiner, clame le gang des éternels moqueurs... Eh bien je méprise, voilà. Y z'ont raison, mais je méprise).

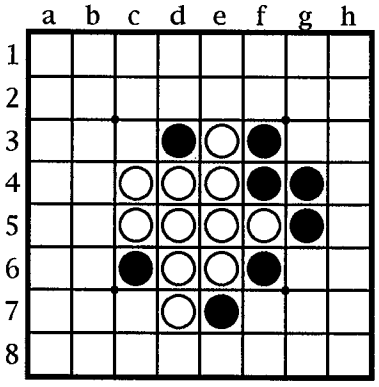
11.e7 : prend un peu de centre et pas trop d'influence, tout en empêchant momentanément e3. g4 laisse e3 et pourrit d7 ; d7 laisse soit e7, soit e3 et pourrit à peu près tout.

12.d7 : empêche Noir d'y jouer et reprend accès en e3.

13.g4 : minimise, joue g4 tant que c'est possible, car e3 enlevant e4 ne va sans doute pas tarder et... minimise. La position noire est délicate...

14.e3 : évidemment. Blanc est groupé au centre, Noir est complètement à l'extérieur avec trois pions isolés et le trait. On parierait difficilement sur une victoire noire à ce niveau de la partie mais, quand il le veut bien, Marc est aussi capable que n'importe qui, voire plus, de faire autre chose que réciter des nulles apprises par cœur à partir du coup 35...

15.g5 : continue à minimiser, tente de regrouper un chouïa les pions noirs et garde g6.



Après **15.g5**

16.h4 : beuh ! pourquoi pas g6 ? Je ne comprends pas ce coup, qui attaque un bord très tôt et surtout prend de l'influence au nord et au sud, influence que Marc va bien utiliser. J'ai le sentiment qu'en jouant des coups centraux tranquilles, Blanc aurait pu faire doucement exploser la position noire.

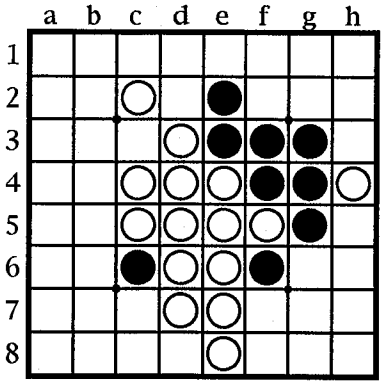
17.e2 : revient au centre, de manière un peu violente ; g6 est aussi possible. Marc veut sans doute menacer de jouer tranquillement g3 si Blanc enlève g5, et retourne pour cela le

pion e5. De plus, e2 empêche Blanc d'aller lui-même en g3 et projette d'y jouer dans tous les cas pour faire agir l'influence du pion h4.

18.c2 : enlève g6 et regroupe les pions.

19.g3 : empêche d2. Les pions noirs au nord-est sont maintenant bien placés entre h4 et la diagonale c2-f5. Noir remonte un peu.

20.e8 : là encore, je comprends mal. g6 puis h5, reprenant accès en d2 me semble plus tranquille et ne touche pas au pion d'influence e7. Une suite comme g6 f7 h5 h6 h7 laisse Noir avec de gros problèmes, les pions e2 et e7 pourrissant beaucoup de coups à l'ouest. A ces problèmes vient s'ajouter le pion tabou d3 qui, si Noir le retourne, donne à Blanc deux temps en h3 et h2.



Après **20.e8**

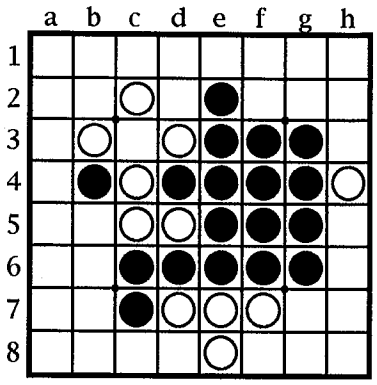
21.b4 : profite de l'inconvénient du coup précédent, regroupe les pions et reprend accès en f7 et g6. La position s'équilibre.

22.f7 : oui ! Noir a deux coups excellents en f7 et g6, Blanc en enlève un et pourrit l'autre.

23.c7 : oui bis. Noir veut jouer g6, mais ce coup enlève c7. Il faut donc y jouer avant. En plus, cela déconnecte les cases b5 et g5 : maintenant, si Noir joue b5, il ne retournera pas f5 et ne donnera donc pas le coup g6 à Blanc.

24.b3 : euh... Je jouerai plutôt c3, qui regroupe mieux les pions blancs, et peut-être h5 avant que Noir n'arrive en g6, même si cela laisse d8 tranquille pour Noir.

25.g6 : enlève c3. C'est maintenant Noir qui est bien au centre et Blanc dispersé à l'extérieur de la position.



Après **25.g6**

26.a4 : pas très engageant ; Blanc veut faire jouer Noir à l'ouest, tente à son tour de minimiser et garde b5 en réserve.

27.f8 : j'aurais peut-être essayé d2. Si Blanc h3, h5, si Blanc h5, c3 et Blanc a toute l'influence, si b5, b6 et si Blanc essaye d'enlever l'accès de Noir en c3 avec c8 alors Noir a3 est bien rigolo (merci Stéphane). Enfin, si Blanc d1, Noir b5 et Blanc n'a pas accès en c3 ! Après le coup noir en c3, la position sera un peu caricaturale et pourrait illustrer un article intitulé « de l'avantage positionnel, ou le centre à Othello ». Le coup du texte ne donne cependant pas grand-chose à Blanc : 28.g8 est risqué, et la séquence g8 c8 b5 b6 laisse Blanc sans accès sur la sixième rangée ; de plus, Noir peut toujours jouer d2 avec les mêmes idées que précédemment. 28.d8 est peut-être intéressant : cela récupère deux accès en d2 et c3 et Noir ne peut pas enlever les deux. Mais il peut jouer c3 et Blanc est toujours mal.

28.b5 : ne veut ni de g8, ni de d8, ni de h5 et ne dégrade pas trop la position.

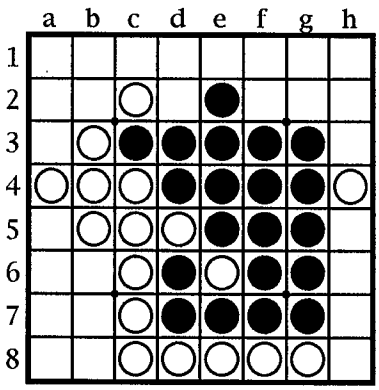
29.d8 : n'ouvre pas, mais enlève le pion e8...

30.c8 : ...ce dont Blanc ne profite pas pour jouer h5 et reprendre accès en c3. La position est alors très complexe et Blanc n'est peut-être plus si mal. Le coup joué pousse Noir à prendre un bord de cinq facilement attaquable, et projette sans doute de jouer h5 au coup d'après, c3 étant alors plus cher pour Noir.

31.c3 : avant que ce coup ne soit pourri par c8.

32.g8 : Blanc menace de gagner deux temps en jouant h6 puis h5 pendant que Noir ouvre à l'ouest et/ou au nord, et Blanc a encore des chances, grâce entre autres au pion tabou b3 et aux possibilités de contrôle de la diagonale b2-f6.

33.g7 : waouh !! En dehors du fait que, comme les personnes présentes au dernier stage d'été le savent bien, le bon coup est toujours g7, c'est un très bon coup. Cela évite les menaces blanches évoquées plus haut et joue tout simplement (?!) la parité : Noir va s'insérer à l'est dans la région paire, la région impaire se trouvant au sud-ouest. Et Blanc est encore forcé d'ouvrir pour recouper la diagonale. Je crois que Blanc a maintenant perdu, pour autant qu'aucune arnaque ne soit possible au sud-est. À ce propos, Blanc pourrait songer à une suite du type f2 d2 h8 h7 h6 (sans rien retourner sur la diagonale) et Noir n'a pas accès en h5 car Blanc a enlevé f7 en jouant f2. Mais cela ne marche pas car Noir récupère f7 lorsqu'il joue h7 ! C'est idiot, mais je me suis fait avoir une fois par ce type de raisonnement (qu'il est bête !), alors il n'y a pas de raison pour que je n'en fasse pas profiter tout le monde.



Après **33.g7**

34.h5 : pour recouper.

35.h6 : h7 laisserait des possibilités d'arnaque, i.e. si Blanc peut jouer h8 sans que Noir ait

accès en h5 : en effet, h7 d2 d1 donne soit c1 b1 f1 et ce n'est pas fini, soit e1 f2 h3! et l'arnaque marche, Blanc ayant alors probablement assez de pions définitifs pour gagner malgré la perte de parité. Blanc peut même tout simplement jouer 36.f2. Noir ne peut éviter l'arnaque sauf à jouer h2 ou h3 qui ne donnent plus la possibilité de s'insérer. 36.h6 est sûr car Blanc n'enlèvera jamais les pions d7 et e7 pour jouer h8 puis h7.

36.d2 : quoi d'autre, et quoi de mieux ?

37.c1 : forme une autre région impaire au nord-ouest et laisse Blanc exploser tranquillement.

38.h8 : pour éviter d'éventuels contrôles de diagonale, et puis il faudra bien prendre le coin tôt ou tard.

39.h7 : forcé. Noir gagne 41-23.

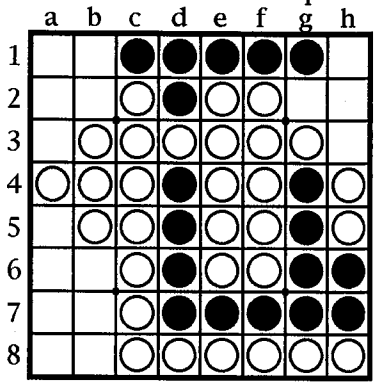
40.e1 : f1 d1 est encore pire, et de toute façon il n'y a plus de partie. Accessoirement le meilleur coup.

41.d1 : reprend accès en f2.

42.f1 : Blanc perd 5 pions, le bon coup est f2.

43.g1 : force la réponse, meilleur coup.

44.f2 : h3 suivi de b1 est pire.



Après **44.f2**

45.h3 : peut sembler étonnant, mais ce coup donne le contrôle complet de la finale à Noir (ce qui ne suffit pas toujours pour gagner ; souvent, mais pas toujours ; n'est-ce-pas... tout le monde). Noir perd 6 pions, mais c'est quand même le coup le plus sain dans la mesure où Noir peut difficilement perdre après. Une suite naturelle (donc non informatique...) serait : b1 h3 g2 h1 h2 a1 b2 a3 et Noir fait simplement les pions avec la parité.

46.h2 b1 b2 a2 a3 : suite logique. Noir perd 2 pions avec 49.a2, la suite optimale étant : a6 b6 a2 a3 a1 g2 h1 a5 a7 b7 b8 a8 40-24.

51.a5 : Noir perd trois petits pions ; il fallait jouer : a1 g2 h1 b7 a8 a7 a6 a5 b6 b8 38-26.

52.a6 à 60.a8 : meilleure suite. Il faut jouer 55.g2 car Noir jouera de toute façon g2 le premier ; dans l'ordre a7 b7 b8 a8 g2 h1, le pion e2 reste blanc. Par ailleurs, il ne faut pas prendre le coin a8 car Noir n'aura pas la diagonale ; il faut donc faire les pions sur le prébord.

(Note de Marc : J'ai choisi de jouer cette suite à partir du coup 45 car elle force tous les coups de Blanc, sauf 52, et ne lui laisse donc aucune chance de me surprendre. Ayant gagné la première partie de la finale, je n'avais pas besoin de faire un gros score.)

Tests de finales

par Marc Tastet

Voici une grille de problèmes destinés en priorité à tester les algorithmes de fin de partie des programmes. Évidemment, les humains peuvent aussi essayer de trouver les solutions (et contrairement à ce que l'on pourrait croire, ils ne seront pas toujours plus lents que les programmes).

Une grille du même type était déjà parue dans FFORUM 12. Mais les progrès des ordinateurs et ceux des programmes ont rendu cette grille complètement obsolète, les programmes les plus rapides résolvant chaque problème en une poignée de secondes.

Comme il y avait 19 problèmes dans la grille précédente, les problèmes de ce numéro seront numérotés à partir de 20.

Il est demandé à chaque auteur de programme de bien vouloir nous adresser les renseignements suivants (par écrit ou sur disquette) concernant les résultats de son poulain sur ces tests :

- nom du programme, langage utilisé, numéro de version ;
- caractéristiques de la machine utilisée : processeur, fréquence d'horloge, taille de la mémoire, mémoire cache.

Pour chaque position, nous aimerions avoir :

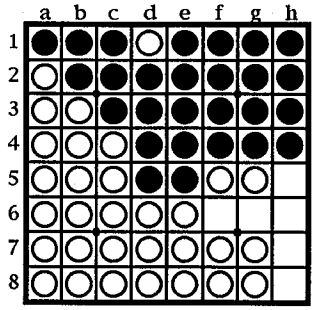
- la valeur de la position (gagnante, nulle ou perdante) et le temps utilisé par le programme ;
- le score exact en précisant le nombre de coups donnés par le programme et le temps utilisé ;
- une suite optimale et le temps utilisé par le programme. Si cela nécessite plusieurs recherches successives, additionner les temps.

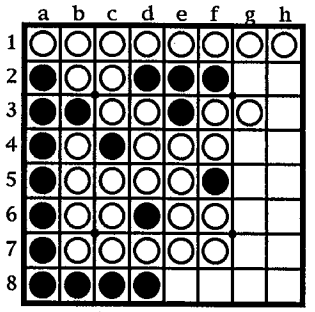
Dans les trois cas, il serait bon de donner le nombre total de nœuds générés, y compris les feuilles. Ceci permet de comparer l'efficacité des algorithmes utilisés.

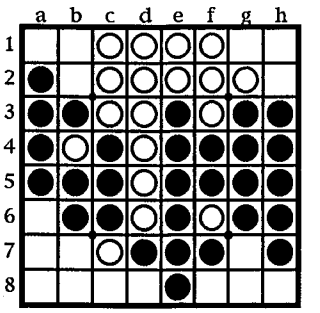
Certains programmes ne permettent peut-être pas de distinguer les 3 étapes ; dans ce cas, donnez ce que peut faire votre programme.

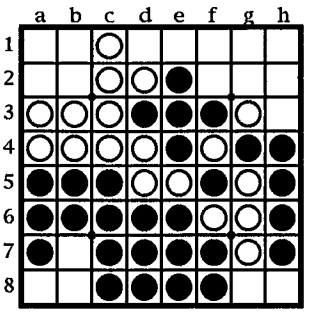
Certains tests sont peut-être trop longs pour votre programme (mais nous ne voulions pas publier une nouvelle grille dans six mois). Si vous perdez patience devant votre ordinateur, n'hésitez pas à répondre : « pas trouvé en n minutes ».

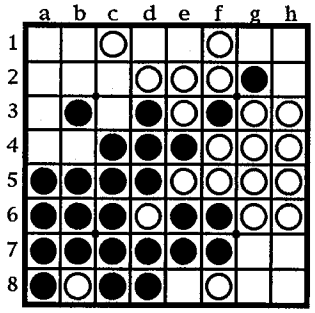
Je tiens à remercier Stéphane Nicolet et Oleg Stepanov qui m'ont indiqué plusieurs de ces positions.

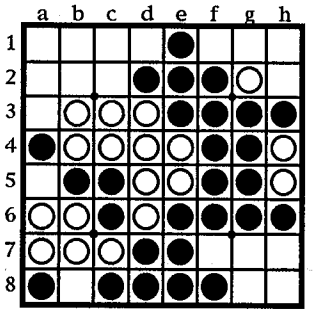

20. Noir doit jouer (55)

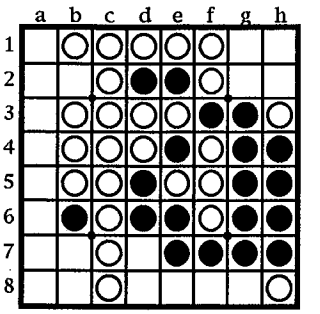

21. Blanc doit jouer (46)

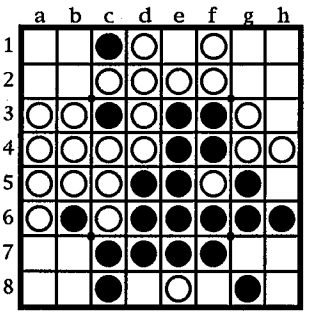

22. Blanc doit jouer (44)

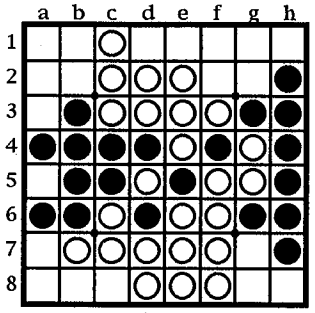

23. Noir doit jouer (43)

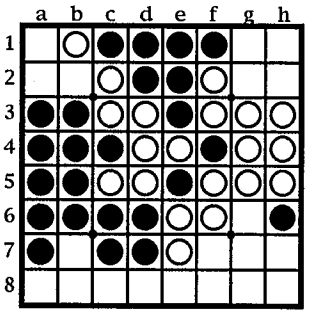

24. Blanc doit jouer (42)

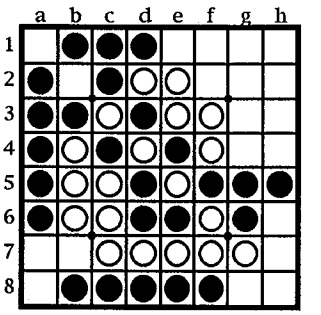

25. Blanc doit jouer (42)

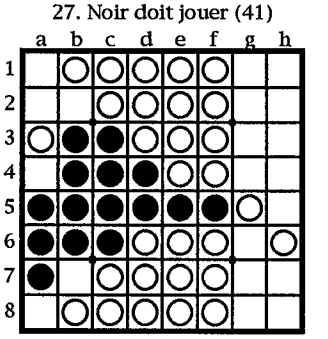

26. Noir doit jouer (41)

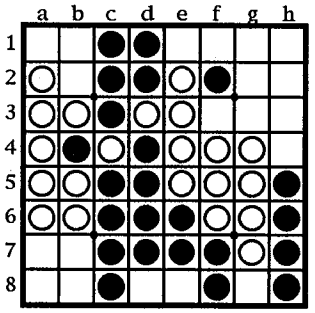

27. Noir doit jouer (41)

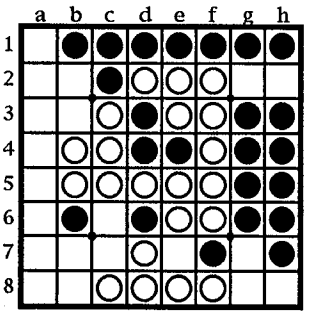

28. Noir doit jouer (41)

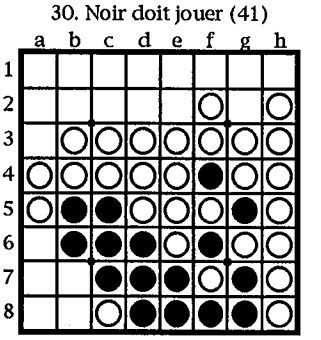

29. Noir doit jouer (41)

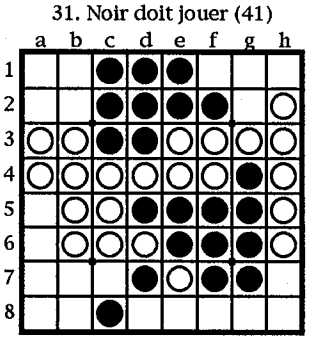

30. Noir doit jouer (41)

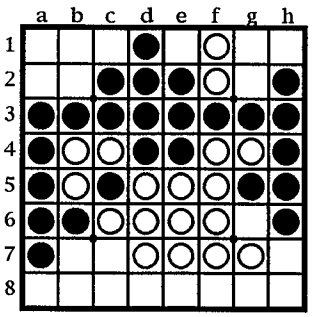

31. Noir doit jouer (41)

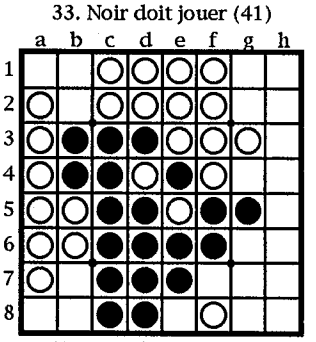

32. Noir doit jouer (41)

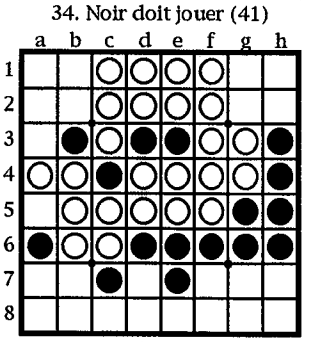

33. Noir doit jouer (41)

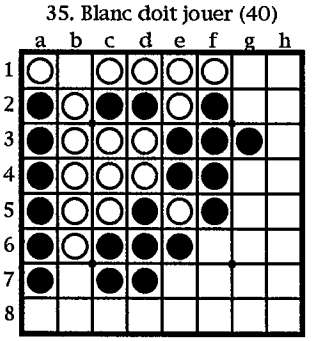

34. Noir doit jouer (41)


35. Blanc doit jouer (40)


36. Blanc doit jouer (40)


37. Noir doit jouer (39)


38. Noir doit jouer (37)


39. Blanc doit jouer (35)

Toutes les positions (sauf les 20, 21, 29 et 34) sont tirées de parties de la base de Thor. En voici les références.

22. Spock - Tastet, Match Hommes - Machines 94
23. Pee-Wee - Tastet, US Open 94
24. Nicolet - Juhem, IDF3 92
25. Rev - Logistello, Internet 94
26. Nicolet - Handel, Finale Cambridge 94
27. Suekuni - Nakajima, Finale 1 Paris 94
28. Logistello - Keyano, Waterloo 93
30. Logistello - Rev, Internet 94
31. Theofanopoulos - Fuller, Monde 1984
32. Forest - Tastet, Match Hommes - Machines 94
33. Logistello - Rev, Internet 94
35. Melnikov - Stepanov, Grand Prix Russie (1) 93
36. Logistello - Cassio, Courchelettes 94
37. Shaman - Tastet, Finale Monde 92
38. Tastet - Juhem, Grand Prix de France 93
39. Takahashi - Penloup, Monde 93

Classement F.F.O.

Joueurs français

2185	**+/- 63**	**(141)**	**[+28]**	**TASTET Marc (GM)**
2174	**+/- 146**	**(25)**	**[+5]**	**RALLE Paul**
2161	**+/- 67**	**(120)**	**[-35]**	**CASPARD Emmanuel (GM)**
2160	**+/- 68**	**(121)**	**[+21]**	**JUHEM Philippe (GM)**
2113	**+/- 107**	**(53)**	**[-14]**	**PIAU Didier**
2106	**+/- 63**	**(145)**	**[+26]**	**NICOLET Stéphane (GM)**
2085	+/- 252	(11)	[+5]	MAS Ludovic
2040	**+/- 49**	**(222)**	**[+3]**	**PENLOUP Dominique (GM)**
2013	**+/- 85**	**(84)**	**[+43]**	**LAZARD Emmanuel (M)**
1941	+/- 229	(15)	[+17]	RIVIERE Luc
1932	**+/- 167**	**(28)**	**[+18]**	**LANUIT Christophe**
1921	**+/- 68**	**(129)**	**[+37]**	**CORDY Alexandre (M)**
1892	+/- 376	(5)	[+1]	MASCORT Jean-Manuel
1885	**+/- 149**	**(22)**	**[-113]**	**CALI Elie**
1877	**+/- 73**	**(106)**	**[+20]**	**LIANG Yi (M)**
1868	**+/- 119**	**(40)**	**[+86]**	**COLLAY Sophie**
1863	**+/- 69**	**(126)**	**[-10]**	**DI MEGLIO Fabrice**
1819	**+/- 94**	**(65)**	**[+12]**	**COLLAY Frédéric**
1789	**+/- 123**	**(39)**	**[+25]**	**COULON François**
1765	**+/- 183**	**(16)**	**[+9]**	**DAUNAS Bernard**
1742	**+/- 126**	**(38)**	**[-26]**	**ALDEBERT Marc**
1738	**+/- 146**	**(32)**	**[+5]**	**ZALATEU Alain**
1727	**+/- 128**	**(35)**	**[+34]**	**THILL Olivier**
1726	**+/- 112**	**(50)**	**[+30]**	**DE LA BOISSERIE Bruno**
1697	+/- 209	(16)	[-114]	LE SAOUT Alain
1693	**+/- 107**	**(54)**	**[+35]**	**BOURRACHOT Alexandre**
1663	**+/- 96**	**(68)**	**[-29]**	**POIRIER Serge**
1649	**+/- 90**	**(75)**	**[-3]**	**ROBIN François**
1628	**+/- 139**	**(32)**	**[+8]**	**PELISSIER Laurent**
1619	+/- 375	(12)	[+25]	FREYSS Joel
1602	+/- 213	(16)	[+10]	GRUSON Thierry
1602	**+/- 190**	**(16)**	**[+9]**	**RIGAUD Régis**
1581	+/- 468	(5)	[-138]	SAHLI David
1574	+/- 211	(19)	[-6]	BOUSCH Thierry
1559	+/- 296	(9)	[+6]	TASSIN Denis
1534	+/- 234	(16)	[-59]	DECOEYERE Eric
1533	**+/- 102**	**(65)**	**[-5]**	**SCHEIDECKER Denis**
1532	**+/- 139**	**(39)**	**[-3]**	**SARKISSIAN Jean-Paul**
1481	**+/- 179**	**(22)**	**[nv]**	**GEORGES Claude**
1470	**+/- 192**	**(21)**	**[-91]**	**MOLLIE Patrice**
1466	+/- 211	(16)	[+55]	ALEAUME Didier
1462	**+/- 129**	**(42)**	**[-19]**	**MASSIRE Christian**
1386	+/- 231	(11)	[-12]	IMOTO Hidetake
1379	+/- 359	(5)	[-146]	DORSIMONT Guilain
1364	+/- 204	(22)	[-37]	GRANDIN Hervé
1350	+/- 223	(16)	[-27]	GAMBIER Olivier
1320	+/- 269	(10)	[-9]	DE LA ROUSSIERE Louis-Henry
1318	**+/- 105**	**(87)**	**[-30]**	**BETIN Dominique**
1307	+/- 208	(15)	[-76]	PIERRET Michel
1270	+/- 280	(15)	[-11]	AZOULAY Gilles
1214	+/- 369	(5)	[-80]	GRISON Rémi
1192	+/- 269	(16)	[-46]	FINOT Thierry
1175	+/- 323	(4)	[-129]	GUILLIAUMET Jean-Pierre
1152	+/- 373	(5)	[-131]	GRISON Marc
1136	+/- 307	(16)	[-24]	PROST Serge
1049	**+/- 178**	**(29)**	**[-248]**	**OVION Jacques**
847	+/- 442	(5)	[-122]	DESESQUELLES René
822	+/- 361	(27)	[-117]	CHEVALLIER Alain

Programmes

2693	+/-350	(13)	[+47]	OTHEL DU NORD (Delbarre)
2613	+/-462	(11)	[+307]	FOREST (Casile)
2380	+/-215	(20)	[-89]	SPOCK (Delteil)
2377	+/-215	(18)	[+34]	CASSIO (Nicolet)
2312	+/-264	(12)	[+217]	PUREE (Thill)
2244	+/-136	(41)	[+15]	THOR (Quin)
2044	+/-218	(13)	[+10]	THEOLE (Becquet)
2027	+/-326	(7)	[+217]	VERS2 (De Wolf)
1951	+/-224	(12)	[+40]	REVOTH (Etienne)
1915	+/-159	(24)	[+40]	GROS-THELLO (Pinta)
1833	+/-306	(7)	[+63]	ASOTH (Coulon)
1619	+/-240	(12)	[+31]	INTHELLO (Bras)

Joueurs étrangers

2414	+/-148	(28)	[-46]	MURAKAMI Takeshi	{J}
2365	+/-144	(30)	[+55]	TAKIZAWA Nobuyuki	{J}
2321	+/-158	(24)	[nv]	TAKIZAWA Masaki	{J}
2243	+/-103	(52)	[+46]	BRIGHTWELL Graham	{GB}
2202	+/-185	(14)	[+7]	ROSE Brian	{USA}
2184	+/-191	(13)	[+5]	OHYANAGI Masaki	{J}
2149	+/-196	(13)	[+18]	SVIRSKIY Dmitri	{SU}
2139	+/- 66	(127)	[-25]	SHAMAN David	{USA}
2138	+/- 97	(57)	[+48]	FEINSTEIN Joel	{GB}
2137	+/-139	(24)	[-63]	HANDEL Mike	{GB}
2136	+/-154	(24)	[-195]	MARCONI Francesco	{I}
2128	+/- 95	(67)	[+45]	BERNER Nils	{S}
2125	+/-156	(27)	[-20]	JOHANSEN Niklas	{S}
2104	+/-187	(13)	[+7]	EDMEAD Garry	{GB}
2102	+/-144	(24)	[-38]	LEADER Imre	{GB}
2091	+/- 70	(106)	[-22]	FELDBORG Karsten	{DK}
2068	+/-169	(22)	[nv]	KITAJIMA Hideki	{J}
2019	+/- 69	(104)	[+7]	JENSEN Erik	{DK}
2008	+/-157	(22)	[+6]	PLOWMAN Guy	{GB}
2000	+/- 89	(65)	[+8]	VALLUND Torben	{DK}
1994	+/-198	(13)	[+9]	PARSONS David	{USA}
1954	+/-108	(44)	[+42]	BARNABA Donato	{I}
1934	+/-168	(17)	[+5]	SILVOLA Andrea	{I}
1922	+/-164	(17)	[+63]	NIELSEN Erik	{DK}
1901	+/- 98	(52)	[+46]	VALLUND Henrik	{DK}
1896	+/-148	(24)	[+7]	ANTONELLI Stefano	{I}
1894	+/-133	(33)	[+152]	DE GREY Aubrey	{GB}
1893	+/-131	(32)	[-10]	PEROTTI Mauro	{I}
1846	+/- 82	(77)	[+8]	JOHNSON Greg	{USA}
1835	+/- 86	(77)	[+108]	RIGNELL Daniel	{S}
1830	+/-169	(20)	[+119]	SPERANDIO Roberto	{I}
1805	+/-148	(24)	[+47]	STEPANOV Oleg	{SU}
1788	+/-131	(33)	[nv]	BARRASS Iain	{GB}
1763	+/-111	(51)	[-51]	BERNER Johan	{S}
1735	+/-154	(22)	[nv]	TAKEDA Hajime	{J}
1722	+/-251	(11)	[-27]	ROSSI Pietro	{I}
1719	+/-110	(54)	[+129]	HOLM Jon-Inge	{N}
1703	+/-112	(49)	[-38]	VEHUSHEIA Torstein	{N}
1693	+/- 78	(106)	[-6]	ALARD Serge	{B}
1690	+/-182	(22)	[-26]	ERICSSON Bengt	{S}
1685	+/-108	(55)	[-56]	AAS Vidar	{N}
1682	+/-117	(43)	[+32]	BOE Alexander	{N}
1664	+/-160	(22)	[nv]	HORIUCHI Keiko	{J}
1648	+/-146	(29)	[-23]	DOVLAND Johan	{N}
1584	+/-163	(21)	[nv]	TAKEDA Kyoko	{J}
1574	+/-120	(48)	[+43]	DAIX Alain	{B}
1555	+/-148	(31)	[-51]	SYREN Ingerun	{S}
1535	+/-106	(64)	[-117]	CAGLEY Leslie	{USA}
1516	+/-188	(20)	[+34]	NELIS Bernard	{B}
1471	+/-175	(21)	[+13]	SELBY Matthew	{GB}
1469	+/-186	(27)	[+96]	WEILER Niklas	{S}
1441	+/-171	(29)	[-32]	HOLM Ole-Petter	{N}
1425	+/-160	(28)	[+10]	SODERMAN Sven	{S}
1332	+/-188	(22)	[+22]	HELLGREN Bo	{S}
1201	+/-194	(29)	[-29]	BENNELID Daniel	{S}
923	+/-163	(48)	[+16]	AAS Bodil	{N}
679	+/-180	(47)	[-213]	AAS Hilde	{N}

Voici le classement de la F.F.O. au 30 septembre 1994. Il prend en compte, depuis le classement paru dans Fforum 33, le tournoi international de Bruxelles (30 et 31/07/94), le tournoi international de Paris (27 et 28/08/94), le tournoi préqualificatif de Villeneuve d'Ascq (10 et 11/09/94), la finale du Grand Prix de France (17 et 18/09/94), 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 (où ne figurent que les adhérents). Entre parenthèses se trouve le nombre de parties prises en compte pour calculer le classement et entre crochets se trouve la différence avec le classement publié dans Fforum 33 (ou « nv » si le joueur n'y apparaissait pas). Rappelons que le classement est établi à partir de l'ensemble des parties jouées des 14 derniers mois.

Solitaires

par Stéphane Nicolet

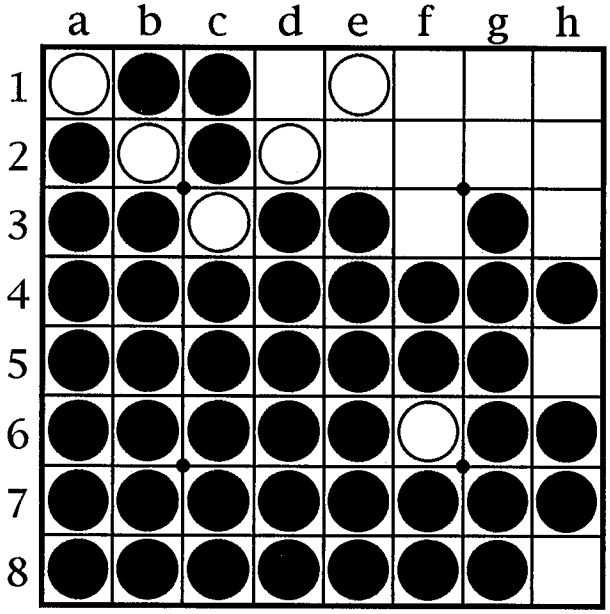
Reproduisez une des positions suivantes sur votre jeu. Vous jouez avec les noirs, et vous devez trouver la seule suite qui leur permette de remplir leur objectif.

Vous trouverez ci-dessous, pour chacun des coups que Noir peut jouer, la réponse de Blanc, calculée par ordinateur. Choisissez votre coup sur la première colonne 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 ».

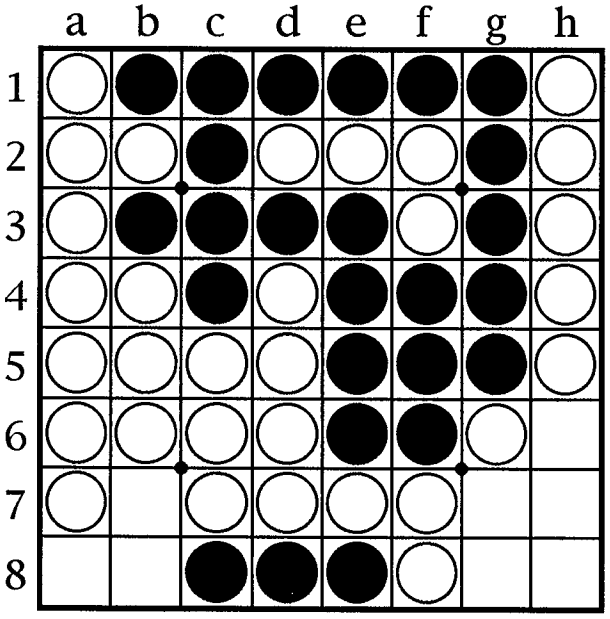
Parties nordiques, 1989
Noir : Karsten Feldborg — Blanc : Rikhard Andersson
Score réel de la partie : 35 - 29



Noir joue et gagne...

```
E2 H8 VP D1 VP H5 VP F2 G2 H3 VP G1 H2 H1 VP F1 VP F3
                        G1 G2 H3 H2 F1 H1 VP F3
                              H2 H3 VP H1 VP F1 VP F3
                              F1 H1 H3 H2 VP F3
                                    H2 H3 VP F3
                        F1 G1 G2 H3 H2 H1 VP F3
D1 H8 F1 H5 VP H3 VP G1 VP G2 H2 H1 VP F2 VP E2 VP F3
```

Championnat de France, 1990
Noir : Joseph Vespa — Blanc : Tony Eck
score de la partie: 31 - 33 — Référence ICARE : 441.



Noir joue et annule...

```
G8 H6 B8 G7 H8 H7 B7 A8
            H7 H8 B7 A8
            B7 A8 H8 H7
                  H7 H8
      H7 H8 B8 G7 B7 A8
            B7 B8 A8 G7
      G7 H8 B8 A8 H7 B7
                  B7 JP H7
            H7 B8 B7 A8
            B7 B8 A8 JP H7
                  H7 JP A8
      B7 A8 B8 H8 H7 G7
                  G7 H7
            H7 B8 VP H8 VP G7
            G7 B8 VP H8 H7
B8 A8 G8 B7 H7 H8 VP G7 VP H6
            G7 H8 H7 H6
            H6 H8 VP G7 VP H7
      H7 B7 G8 H8 VP G7 VP H6
      G7 G8 B7 H8 H7 H6
      B7 H6 G8 H8 H7 G7
                  G7 H7
            H7 H8 G8 G7
                  G7 G8
            G7 H8 G8 H7
                  H7 G8
      H6 B7 G8 H8 VP G7 VP H7
H7 B8 G8 H8 B7 A8 VP G7 VP H6
      B7 A8 G8 H8 VP G7 VP H6
G7 B8 G8 H8 H7 H6 B7 A8
            B7 A8 H7 H6
      B7 G8 VP A8 VP H8 H7 H6
B7 H6 G8 A8 B8 H8 H7 G7
                  G7 H7
            H7 H8 B8 G7
            G7 H8 B8 H7
                  H7 B8
      B8 A8 G8 H8 H7 G7
                  G7 H7
            H7 H8 G8 G7
                  G7 G8
            G7 H7 H8 G8
                  G8 H8
      H7 H8 G8 B8 A8 G7
            B8 A8 G8 G7
                  G7 G8
            G7 G8 VP B8 A8
      G7 H8 G8 B8 A8 H7
            H7 G8 VP B8 A8
H6 B8 G8 H8 B7 A8 VP G7 VP H7
      B7 A8 G8 H8 VP G7 VP H7
```

La solution du solitaire de Fforum 33 est : a8 h1 a7 g1 a3!! a5 g7 a1 a6 32-32. Le coup naturel est a5, mais Noir le réfute brillamment (cf. Fforum 11). Donc Blanc ne peut pas éviter de se faire arnaquer au nord-est et jouer a8 puis a7 permet de garder les deux diagonales. Ensuite Blanc a la parité mais doit jouer a3 pour garder la majorité des pions sur la troisième ligne.

Agenda

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 DE FRANCE

Les sélections auront lieu dans toute la France, le samedi ou le dimanche après-midi, entre le **15 octobre et le 20 novembre.** Les sélections débutent à **13h45** et se terminent vers 19h. Chaque participant dispute cinq parties.

Voici la liste des villes qui ont annoncé l'organisation d'un tournoi de sélection, avec indication de la date pour celles qui l'ont fixée à fin septembre. Pour les autres villes, il est nécessaire de s'informer auprès de la FFO.

Dans tous les cas, il est **indispensable** de s'inscrire auprès de la FFO, par courrier ou par téléphone si l'on a l'intention de participer à une sélection.

Amiens (80)	**Samedi 12/11**
Bordeaux (33)	**Dimanche 16/10**
Colombes (92)	**Dimanche 13/11**
Dieppe (76)	**Dimanche 23/10**
Issy-les-Moulineaux (92)	**Samedi 12/11**
La Roche-sur-Yon (85)	**Dimanche 16/10**
Lille (59)	**Samedi 5/11**
Lyon (69)	
Marseille (13)	
Modane (73)	
Moulins (03)	**Samedi 23/10**
Mulhouse (68)	**Samedi 23/10**
Nantes (44)	
Paris (75)	**Samedi 19/11**
Strasbourg (67)	
Toulouse (31)	

Les sélections sont ouvertes à tous, même aux débutants. Cette année, la participation aux sélections est **gratuite** pour tout le monde (sauf pour la sélection de Paris, organisée dans le cadre de la journée nationale des personnes âgées ; une participation exceptionnelle de 30F sera demandée sur place, entièrement reversée à la Fédération des Hôpitaux de France).

Les personnes qualifiées pour la finale devront adhérer à la FFO, si elles n'en font pas encore partie.

La finale du CHAMPIONNAT DE FRANCE 94 se déroulera à STRASBOURG
Samedi 3 et dimanche 4 décembre 94

FRANCE

CHAMPIONNAT DU MONDE 1994 À PARIS

du jeudi 3 au samedi 5 novembre 1994

Tous les joueurs souhaitant participer à cette grande fête de l'Othello international sont les bienvenus. Vous pouvez venir assister aux parties et même être arbitre de table le jeudi et le vendredi, ce qui vous permet de vivre en direct au cœur de l'événement (dans ce cas, prévenez la FFO le plus tôt possible).

Hôtel Forest Hill
Paris La Villette
28, Avenue Corentin-Cariou
75019 PARIS
Métro : Porte de La Villette

FRANCE

TOURNOI ILE DE FRANCE 8

En 5 rondes, ouvert à tous

Samedi 17 décembre 1994 à 13h45

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

ANGLETERRE

12ème TOURNOI INTERNATIONAL DE CAMBRIDGE

Premier tournoi du Grand Prix d'Europe 1995
Préqualificatif pour le championnat du Monde 1995

Février 95

FRANCE

12ème TOURNOI INTERNATIONAL DE PARIS

Dernier tournoi du Grand Prix d'Europe 1995
Préqualificatif pour le championnat du Monde 1995

Samedi 26 et dimanche 27 août 95

Droits d'inscription : 150 FF

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 la mauvaise saison, le club du Luxembourg suspend ses activités.

• Claude Saramito
☎ 93 86 04 22
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 (ENSPS)
Contact : Christophe Lanuit
☎ 88 60 71 21

⇨ Paul Freyss
☎ 89 46 17 80
18 rue de la Banlieue
68110 **ILLZACH**

• Serge Prost
27 rue de la Sarra
69600 **OULLINS**

⇨ Laurent 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 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 Aguillon
☎ (1) 64 49 36 09
Kerguelen 1
1 rue du Haras
91240 **St MICHEL SUR ORGE**

• Stéphane Massé
☎ (1) 69 85 34 50
C.R.S n°8
Domaine du bel air
B.P.8
91570 **BIEVRES**

⇨ Club de Bièvres
Le mardi et le jeudi de
14h à 18h et le mercredi
de 14h à 18h et 20h à 22h
Centre Culturel Ratel
Allée des Castors
91570 **BIEVRES**
Contact : Stéphane Massé

• Elie Cali
☎ (1) 48 25 43 01
4 impasse Durvie
92100 **BOULOGNE**

⇨ Tart'en Pions
Café-Jeux sans alcool
Club Multijeux
Le mercredi de 14h à 22h,
le jeudi et le vendredi de
16h à 22h, le samedi de 19h
à 23h30 et le dimanche de
14h à 20h
Square Denis Papin
rue Denis Papin
92700 **COLOMBES**
☎ (1) 47 82 46 38
Bus 164, arrêt Félix Faure,
SNCF Gare des Vallées

• Dominique de Ribbentrop
☎ (1) 30 38 11 58
23 avenue Bontemps
95800 **CERGY**

⇨ Club minitel : 3614
JAM*JEU ou 3615
JAM*JEU

⇨ Club minitel : 3614 ALP2

⇨ Club minitel : 3615
OTHELLO

⇨ OTH'ELIOTT
Club minitel : 3614 NESS
ou 3615 ELIOTT
RTC (pour les abonnés) :
(1) 42 79 80 80

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 :

❑ Tournois débutants
❑ Compétitions
❑ Stages d'initiation
❑ Tournois ordinateurs - nom de votre programme : .....
❑ Autres (préciser) : .....
❑ Livres sur Othello
❑ Clubs
❑ Anciens numéros de FFORUM

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.