

FFORUM

N°36

a b c d e f g h

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

Blanc joue et gagne...

Changement d'adresse...
La nouvelle adresse de la F.F.O.
est désormais la suivante :
Fédération Française d'Othello
B.P. 383
75626 PARIS Cedex 13

Édito...

Chers amis, bonjour,

L'assemblée générale annuelle de la Fédération s'est tenue le 28 janvier dernier. Emmanuel Lazard, président, a procédé au rapport moral : le championnat du monde qui a eu lieu à Paris en 94 s'est très bien déroulé, le seul reproche étant la faible quantité de retombées médiatiques, le championnat de France a été très positif avec une belle augmentation du nombre de participants. Bravo aux organisateurs des sélections !

Pour 95, voici quels sont les projets :

- un tournoi « **débutants** » va être organisé à Issy-les-Moulineaux, près de Paris, le 20 mai pour inciter les joueurs qui, d'habitude, n'osent pas participer aux autres tournois à faire le « grand saut » et s'apercevoir que ce n'est pas si difficile que cela ;*
- les **tournois de catégorie B**, intermédiaires entre les tournois « débutants » et les tournois ouverts à tous, ont enfin vu le jour. Le premier a eu lieu à Paris en février, et les suivants sont prévus à Mulhouse, Strasbourg et Paris (cf. l'agenda). La création de ces tournois avait été décidée à l'assemblée générale 94 ;*
- le sixième **stage d'été** est prévu pour la troisième semaine d'août. Le lieu n'est pas tout à fait fixé mais nous avons de nombreuses propositions ;*
- l'un des deux derniers tournois **préqualificatifs** français n'est pas encore définitivement attribué. Il aura probablement lieu le dernier week-end de juin. Les villes intéressées sont priées de se faire connaître au plus vite. Celui de septembre aura lieu à Villeneuve d'Ascq les 9 et 10 septembre ;*
- le renouvellement des **pendules** utilisées en tournois par la FFO se fera désormais avec des pendules électroniques ;*
- le **numéro spécial informatique** est sorti. Certains d'entre vous l'ont déjà commandé et ne devraient pas tarder à le recevoir. Pour les autres, rappelons qu'il est en vente pour un prix correspondant à deux numéros de Fforum : pour vous le procurer, voir les instructions à la rubrique Échos d'Othello. Ce numéro spécial contient entre autres nouveautés la « version longue » de l'article de Nicolas Becquet et Jean Delteil, dont la « version courte » se trouve dans ce numéro de Fforum.*

*Après Paul Ralle qui a gagné le championnat de France, il y a trois nouveaux **préqualifiés** : Stéphane Nicolet, vainqueur du préqualificatif de Paris, Emmanuel Caspard, qui a remporté le préqualificatif de Strasbourg, et moi-même, vainqueur du tournoi international de Cambridge.*

À très bientôt, Marc Tastet.

Sommaire

3

- 4 ♦ Magazine
- 7 ♦ Romantisme contre réalisme
- 8 ♦ Initiation : l'influence
- 10 ♦ Stage d'été
- 12 ♦ Informatique : heuristiques
- 15 ♦ Jouez comme Takizawa
- 16 ♦ Ouverture : la Heath
- 20 ♦ Débat sur le système suisse
- 22 ♦ Partie commentée Piau-Caspard
- 24 ♦ Grand Prix de France
- 25 ♦ Les échos d'Othello
- 26 ♦ Le classement
- 27 ♦ Solitaire
- 28 ♦ Agenda
- 29 ♦ Les clubs

Ont participé à ce numéro :

Nicolas BECQUET

Thierry BOUSCH

Graham BRIGHTWELL

Emmanuel CASPARD

Frédéric COLLAY

Sophie COLLAY

Alexandre CORDY

Jean DELTEIL

Aubrey de GREY

Philippe JUHEM

Emmanuel LAZARD

Yi LIANG

Stéphane NICOLET

David SAHLI

Marc TASTET

Olivier THILL

FFORUM est le magazine de la
Fédération Française d'Othello
B.P. 383
75626 PARIS Cedex 13
Téléphone : (1) 45 35 55 86

OTHELLO® est une marque
déposée, distribuée en France par
JEUX SPEAR

La curiosité du trimestre : cette nouvelle rubrique a pour but de présenter un résultat surprenant ou amusant, lié de près ou de loin, à votre jeu préféré. Nous commençons par une partie inventée par le génial joueur anglais Aubrey de Grey (qui sera sans doute un hôte privilégié de cette rubrique) dans laquelle Noir joue 43 des 60 coups (excusez du peu). Serez-vous faire mieux ?

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

Magazine

Préqualificatif de Paris 95

par Bip

J'ai bien cru que j'allais pouvoir jouer dans ce tournoi, puisqu'au départ, treize concurrents s'alignaient et qu'il faut un nombre impair de joueurs en chair et en os pour que moi, le joueur fictif, je puisse entrer en scène. Hélas, treize est le plus mauvais nombre de participants pour un tournoi en onze rondes. Ce n'est pas que les joueurs d'Othello soient superstitieux, mais avec douze joueurs, on peut faire un toutes-rondes, tout le monde rencontrant tout le monde, alors qu'avec treize, on est obligé de faire un système suisse mais qui peut avoir du mal à fonctionner convenablement, vu le nombre très réduit de participants. Du coup, Yi Liang choisit noblement de se sacrifier, préférant ne pas jouer dans ces conditions et aller plutôt réviser ses examens, laissant un nombre pair de joueurs. La parité ! Et voilà comment je me suis retrouvé libre ce samedi 14 janvier.

Du coup, j'ai profité de la matinée pour aller visiter le quartier. Quand je suis revenu pour manger avec les joueurs, alors qu'ils avaient déjà disputé trois rondes, j'ai retrouvé Philippe Juhem, Emmanuel Lazard et Marc Tastet qui pour des raisons autres que les miennes, n'avaient pu ou voulu participer au tournoi mais qui venaient partager le repas de midi au traditionnel restaurant chinois. Philippe s'inquiéta du résultat partiel. On lui dit que Didier Piau et Stéphane Nicolet avaient gagné leurs trois parties. « Si ce sont les favoris qui sont en tête, ce n'est même plus amusant ! », rétorqua-t-il.

L'après-midi, pour me distraire, je suis allé au cinéma. Quand je suis revenu le soir pour mesurer l'étendue des dégâts, Didier était toujours souverainement dominateur (7/7) et avait réussi à décrocher Stéphane (6/7), ce dernier ayant perdu à la septième ronde face à Alexandre Cordy qui était troisième ex aequo avec Dominique Penloup et Frédéric Collay, tous les trois ayant cinq victoires.

Dans l'espoir de faire quelques parties, je suis allé passer la soirée chez Stéphane qui hébergeait Didier ainsi que Sophie et Frédéric Collay.

Hélas, comme ils étaient un nombre pair, je n'ai pu disputer la moindre partie ! La parité !

J'ai hésité à me lever tôt le dimanche matin, mais je m'y suis finalement décidé et j'ai bien fait car l'un des joueurs, David Liparo, ayant été empêché de revenir le second jour, j'ai pu prendre sa place et jouer ainsi ma première partie du week-end, que j'ai malheureusement perdue. Pendant ce temps, Stéphane et Dominique faisaient nulle (cf. partie à la fin) et Didier continuait sa marche triomphale. Toutefois, Stéphane parvenait à le battre à la neuvième ronde et dans la foulée Frédéric, qui joue désormais dans la cour des grands, en profitait pour faire de même. Il y avait donc du suspense jusqu'à la dernière ronde, mais Didier en battant Alexandre, prenant ainsi sa revanche du championnat de France, et Stéphane en battant Christian Massire se qualifiaient pour la finale. Pour la troisième place, il y avait aussi du suspense, mais pas besoin de recourir au départage puisque les quatre premiers s'échelonnaient de demi-point en demi-point.

Je ne rate jamais l'occasion de regarder avec envie une finale, puisque je n'ai jamais pu en jouer une. Stéphane choisissait les noirs pour la première partie. Les deux joueurs, ayant lu le premier jet de l'article de Brightwell sur la Heath publié dans ce numéro, essayaient une variante de cette ouverture.

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

S. Nicolet 26-38 D. Piau

Stéphane jouait 15.c4 au lieu de 15.h3, conseillé à juste titre par Brightwell pour enlever à Blanc la

possibilité de jouer 16.f8. Après 35, il semble clair que Noir a trop sacrifié pour pouvoir gagner.

À noter que Blanc pouvait faire un pion de plus en jouant l'arnaque 56.a1 a2 a7 ps a8 ps h8 25-39 mais c'est un cas où il n'est pas évident, sans compter, de savoir si l'arnaque est intéressante ou s'il vaut mieux récupérer la ligne 7.

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

D. Piau 26-38 S. Nicolet

Dans la deuxième partie, Didier semble prendre l'avantage dans l'ouverture mais se laisse enlever l'accès à h2 au coup 40 et ne le récupère que trop tard. Il oublie de penser à sauver des pions ce qu'il aurait pu faire avec 57.a2! a3 a1 ps h8 qui fait 27-37, c'est-à-dire un pion de plus, (mais il faut avoir le temps de compter). Quelle importance direz-vous ? Il s'agit d'avoir le choix de la couleur dans la belle. Comme le score a été exactement l'inverse de celui de la première partie, il a fallu recourir au classement à l'issue des onze rondes pour savoir qui aurait le choix de la couleur pour la troisième partie.

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

D. Piau 25-39 S. Nicolet

C'est Stéphane, il choisit les blancs et pour changer il joue la diagonale. Didier prend un gros avantage de mobilité dans l'ouverture mais Blanc ne meurt pas complètement car il garde la parité. Noir abandonne définitivement la parité au coup 47 (47.g8 sauvait 30 pions et 47.c2 gagnait 34-30 après a3 b2 b8 f8 g8 a8 a1 a2 b1 c1 ps a7 a6 b7) et Stéphane remporte ainsi le premier tournoi de l'année.

La parité, la parité, vous dis-je !

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

S. Nicolet 32-32 D. Penloup

Classement final

1. Stéphane Nicolet	9,5 +2/3
2. Didier Piau	9 +1/3
3. Dominique Penloup	8,5 +2/2
4. Frédéric Collay	8 +0/2
5. François Robin	7
6. Alexandre Cordy	6
7. Fabrice Di Meglio	5
Olivier Thill	5
9. Sophie Collay	3
Christian Massire	3
11. Bintsia Andriani	2
12. David Liparo	0/7

Tournoi de Cambridge 95

par Alexandre Cordy

Étonnant, très étonnant. On se serait cru dans un match France-Angleterre. On dénombrerait en effet autant de joueurs issus de l'un ou de l'autre pays. Heureusement, un Belge et un Scandinave nous ramenaient à la réalité. Les formalités d'inscription accomplies, les parties peuvent commencer. À la première ronde, exploit d'un Français (ex-Strasbourg) François Robin qui bat, que dis-je ? qui explose Garry Edmead ! François fera d'ailleurs un excellent tournoi, mal payé au classement final, à mon avis. Au bout de la journée, il ne manque qu'un favori en tête, mais de taille puisqu'il s'agit d'Emmanuel Caspard, vice-champion du monde 93. Le soir, pour le traditionnel dîner, nous nous retrouvons attablés dans un restaurant très étrange (oserais-je le qualifier d'anglais ?). On y servait de tout et de préférence des plats très mélangés. Cuisine indienne, italienne, anglaise ? En tout cas, une carte très chargée. Exemple : des spaghetti bolognaise tranquillement servis avec des... frites ! Après cet intermède gastronomique, retour au jeu. Les quatre rondes du dimanche matin désignent les finalistes : Marc Tastet et Imre Leader. Le match 3/4 devait opposer Dominique Penloup et Guy Plowman. Pendant le déjeuner, Imre nous confiait ses craintes et ses interrogations sur la manière d'aborder la finale.

La première partie de cette finale voit d'ailleurs la victoire on ne peut plus large de Marc. Dans le match 3/4, c'est finalement Guy qui s'impose par la plus petite marge (33-31). La deuxième partie de la finale voit la victoire à l'arraché de Imre. Dans le match 3/4, c'est Guy qui l'emporte. L'ultime grande partie est un modèle du genre. Marc, dans une

mauvaise situation, conserve l'avantage de la parité et remporte finalement l'enjeu ainsi que le tournoi. C'est la deuxième année consécutive qu'un Français gagne à Cambridge (après Stéphane Nicolet l'année dernière).

Le soir venu, l'euphorie de cette victoire tricolore influença bizarrement la boussole du deuxième groupe (essentiellement français) en route vers le restaurant. Alors que personne encore n'avait bu, on prit un pub pour l'autre, histoire de se retrouver finalement together autour des mêmes tables fraternelles du traditionnel et très pimenté restaurant indien.

Un thank you particulier au très hospitalier Aubrey de Grey qui reçut tout qui voulait dans son typical english home.

Classement final

1. M. Tastet (F)	9/11	+2
2. I. Leader (GB)	8,5	+1
3. G. Plowman (GB)	7,5	+2
4. D. Penloup (F)	8	+0
5. G. Brightwell (GB)	7	
G. Edmead (GB)	7	
7. S. Nicolet (F)	6,5	
8. E. Caspard (F)	6	
A. Cordy (F)	6	
A. de Grey (GB)	6	
E. Lazard (F)	6	
12. B. Andriani (F)	5,5	
13. M. Aldebert (F)	5	
I. Barrass (GB)	5	
F. Robin (F)	5	
16. P. Marson (GB)	4	
17. S. Alard (B)	3	
18. R. Arnold (GB)	2	
H. Calendar (S)	2	
20. C. Hands (GB)	1	

Finale 1

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

M. Tastet 54-10 I. Leader

Finale 2

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

I. Leader 35-29 M. Tastet

Finale 3

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

I. Leader 19-45 M. Tastet

Ronde 10

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

G. Brightwell 34-30 E. Caspard

Ronde 11

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

S. Nicolet 29-35 D. Penloup

Match 3/4 - partie 1

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

D. Penloup 31-33 G. Plowman

Préqualificatif de Strasbourg 95

par Le Vieux Dinosaur

Encore une organisation sans faille pour le désormais très dynamique club de Strasbourg. Quinze participants s'étaient donné rendez-vous à l'école de chimie de Strasbourg, bien plus facile d'accès que le lieu du championnat de France car situé presque au centre ville. Quelques absents de marque : Marc Tastet, qui préférait corriger des copies, Stéphane Nicolet, soi-disant occupé à réviser pour ses examens, Didier Piau, soi-disant occupé à préparer les examens de ses étudiants, Fabrice Di Meglio, qui « ne vise pas de norme de Grand-Maître », Philippe Juhem, qui trouve quand même plus intéressant (sociologiquement parlant bien sûr) de parader sur un plateau de télévision, Paul Ralle, qui a compris comment rester premier au classement... Bref, il ne restait plus aux seconds couteaux présents qu'à se partager un gâteau appelé « Préqualification au Prochain Championnat du Monde ». Et bien voilà ! Un quatrième préqualifié après quatre tournois : Paul gagne le championnat de France, Stéphane le préqualificatif de Paris, Marc le tournoi de Cambridge et Joe l'Anguille a réussi à se sortir des griffes alsaciennes pour triompher ici. Ça promet une belle foire d'empoigne à la fin de l'année...

Bien au chaud dans le foyer de l'école, les gladiateurs modernes pouvaient laisser libre cours à leur déchaînements de Stoner, contrôles et autres bords de cinq. Le soir du premier jour, alors que la poussière retombait sur le champ de bataille, on pouvait apercevoir Manu L. en tête avec 6 points sur 7 suivi de Manu C., Fred, DoP et Alex B. juste à un point derrière. D'un commun accord, la plupart des participants

décidèrent de continuer la lutte autour de quelques *Flammeküchen* locales.

Contrairement à d'habitude, le repas se termina assez tôt (bon, tout est relatif), mais comme d'habitude, la nuit fut courte puisqu'un mauvais démon décida d'avancer d'une heure toutes les horloges de France et de Navarre.

Après les quatre dernières rondes règlementaires, on trouvait Manu C. en tête avec 9 points sur 11 (défaite contre Fred et l'autre Manu), suivi de l'autre Manu (défaite contre Manu C. et deux contre DoP) et de DoP (deux défaites contre Manu C. et une contre Christian) ; au départage DoP se retrouvait troisième et affrontait Fred dans la petite finale.

Encore merci à tous les Strasbourgeois pour les innombrables navettes en voiture entre les hôtels, les restaurants et le lieu du tournoi et pour l'organisation impeccable du tournoi qui devrait donner à tout le monde l'envie d'en découdre lors de la prochaine édition.

Classement final

1.	Emmanuel Caspard	9/11	+2
2.	Emmanuel Lazard	8	+1
3.	Dominique Penloup	8	+2
4.	Frédéric Collay	7	+1
5.	Alexandre Bourrachot	7	
6.	Greg Johnson	6	
	Christian Massire	6	
8.	Bintsa Andriani	5,5	
	Leslie Cagley	5,5	
	Alexandre Cordy	5,5	
	François Robin	5,5	
12.	Angélique Bouveresse	4	
	Gérard Morel	4	
	Dominique Scherno	4	
15.	Pascal Petitdidier	3	

Finale 1

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

E. Caspard 37-27 E. Lazard

Finale 2

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

E. Lazard 36-28 E. Caspard

Finale 3

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

E. Lazard 27-37 E. Caspard

Romantisme contre réalisme (0-64)

par Sophie et Frédéric Collay

« ...Il y a quelque grand principe de grandeur en l'homme et il y a un grand principe de misère. [...] Tout ce qui est incompréhensible ne laisse pas d'être. »
Après avoir expliqué l'incompréhensibilité, Pascal, *les Pensées* (147)

« Dans une partie, le meilleur des deux joueurs est celui qui a le plus de pions à la fin. » B. de la Boissérie, *Dieppe* (1991)

Sans vouloir établir une discrimination formelle entre les très forts joueurs — les « Gros » — et les joueurs moyens, il semblerait néanmoins que, lorsque l'on rejoue une partie transcrite dans Fforum (comme celles du Championnat du Monde), certains coups sont **compréhensibles** pour nous, alors que d'autres résistent à notre analyse et demeurent **mystérieux**. (*)

POURQUOI ???!!!!.....

Probablement cela vient-il de deux causes principales différentes : la plus grande profondeur de réflexion (« ceux-là qui gagnent et ben c'est pasqu'y réfléchissent plus ») et la résistance à l'attrait du « coup rigolo », voire romantique :

— Pourquoi continuez-vous à jouer des cases X perdantes, Sophie ?

— Hé bien, Doctor Fre(u)d, on m'en a trop empêchée lorsque j'étais enfant...

a - ÉVALUATION : Le joueur moyen se précipite, dès qu'il a vu un coup qui lui semble avoir un retentissement tactique et psychologique potentiel. C'est-à-dire comme s'il ne dégradait pas sa position sur l'othellier tout en portant une attaque au **moral** de son adversaire. Ces coups, qu'on a tendance à jouer instinctivement, sont, par exemple, ceux que l'on joue sur le bord sans retourner de pions dans la direction où la ligne est homogène. Yi Liang fait remarquer, de façon amusante, qu'ils correspondent à une façon occidentale de concevoir le jeu, dans laquelle la lutte a lieu aussi bien sur le plateau que dans les têtes.

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

Après 25.h3

Dans la même optique, en regardant la partie Feldborg-Tastet à la neuvième ronde du Championnat du Monde 1994, on constate que, après le coup 25 (cf. diagramme), Blanc a la possibilité de jouer en 26.f8 sans que Noir puisse s'insérer en e8. Or, il ne le fait pas (et pourquoi, dis, Marc, tu l'as pas joué ?) tandis que nous aurions sauté sur l'occasion, trop contents de l'avoir « généré ». La question n'est pas

de savoir s'il était en effet préférable ou non de jouer cette suite évidente qui à la fois gagne un temps réel (si Noir ne prend pas un bord déséquilibré en g8) et donne l'avantage moralement. Il importe plus de saisir que jouer ailleurs, c'est faire preuve de plus de discernement et de maturité — on peut penser que le coup a été envisagé mais pas retenu. Sans doute pour comprendre ce coup-ci faut-il l'imputer au travail sur les ouvertures ou tout simplement à l'expérience...

On peut remarquer d'ailleurs que les Japonais et les très fort joueurs acceptent parfois de se faire arnaquer ou « stoneriser » sciemment parce que les conséquences de ces attaques ont été jugées globalement avantageuses pour les victimes théoriques. Comme le disent nos amis d'outre-Manche, il ne faut pas craindre de jouer les « boring moves ».

L'indifférence à marquer un point psychologique explique cette capacité à résister face aux « coups rigolos ».

b - RÉSISTANCE : Le joueur moyen est très peu immunisé contre l'attrait du **coup rigolo**. Ainsi l'itinéraire du joueur d'Othello dans sa relation à la case X se construit selon le schème suivant (propos recueillis auprès du Doctor Fre(u)d) : « Débutant, le joueur développe un goût prononcé pour elle (la case X est très attirante car elle retourne beaucoup de pions), puis, il se voit interdit d'y jouer (lieu tabou) en raison de la très forte importance stratégique qu'on attribue au coin ; ensuite le joueur apprend des pièges et se rend compte qu'enfreindre avec succès la loi de la case X représente une action gratifiante et de fait, n'hésite plus à sacrifier à outrance. C'est l'illustration du fameux processus d'attraction-répulsion. La case X, c'est le phallus d'Othello. »

Toutefois, on peut se demander si l'on va assister à un retour de cette méfiance à l'égard de la case X dans un mouvement général de refus du « conjoncturel rigolo » ? Parce que le coin est tout de même une place stratégique diablement solide, nom d'une pipe !

Si la multitude des exemples et contre-exemples qui illustrent ou contredisent les idées contenues dans cet article semble prouver le manque total de fondement de nos propos, c'est parce qu'en effet, de fondement il manque totalement.

* Pour ceux qui aiment être confrontés au mur de l'incompréhension, nous recommandons particulièrement les parties japonaises et aussi la partie Brightwell 34-30 Murakami du Tournoi de Paris 1993 (Fforum 30) où les coups de Blanc dépassent l'entendement.

Initiation L'influence

par Stéphane Nicolet et Emmanuel Caspard

Nous avons décidé de vous parler de l'influence car elle nous apparaît comme une idée stratégique fondamentale d'Othello (au même titre que la parité ou la mobilité) que l'on évoque souvent sans vraiment en avoir une idée bien précise.

Pour commencer, nous donnons quelques définitions afin que tout le monde sache bien de quoi l'on cause, puis une position caractéristique qui illustrera le mécanisme de l'influence, pour finir par quelques exemples tirés de parties réelles et par de bons préceptes à consommer sans modération.

Définitions

Accès : possibilité de jouer en une case donnée de l'othellier.

Frontière : un pion est en frontière s'il est adjacent à une case vide et peut donc donner un coup à l'adversaire.

Coup tranquille : un coup est dit tranquille si aucun des pions retournés par ce coup n'est, après ce coup, en frontière (les coups tranquilles retournent souvent dans une seule direction, ce qui ne veut évidemment pas dire que tous les coups qui retournent dans une seule direction sont tranquilles). Les coups tranquilles augmentent donc très peu la frontière et sont souvent excellents.

Influence : on dit qu'un pion déjà posé influence une case vide si un nouveau pion posé sur cette case provoque le retournement de pions frontière situés entre le premier pion posé et lui-même. En entraînant ces retournements non désirés, il empêche ainsi d'appliquer l'un des principes fondamentaux d'Othello : le principe d'économie (merci à Didier pour les deux définitions précédentes).

Pion tabou : un pion tabou, c'est un pion, si j'y le retourne, j'me fais arnaquer. (merci à Emmanuel Lazard pour la définition précédente).

Coup pourri : on dit qu'un coup est pourri lorsqu'il entraîne des retournements intempestifs dus à un ou plusieurs pions d'influence.

Une position exemplaire

Regardez bien la position ci-dessous et essayez de « sentir » qui est mieux.

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

Noir joue et perd...

Le premier réflexe du joueur d'Othello bien élevé est sans doute de compter les pions frontière : Noir n'en a que deux (b3 et g6) alors que Blanc en a dix-sept (d2, e2, f2, f3, g3, g4, g5, f6, f7, e7, d7, c7, c6, c5, c4, c3 et d3). Donc, si on se base uniquement sur cet énorme déséquilibre de frontière, on conclut hâtivement à un avantage noir écrasant. Pourtant, nous allons essayer de vous démontrer que Blanc est mieux ! Pourquoi ?

Analysons ensemble :

1) point de vue statique

Blanc a une seule masse de pions, centrale, groupée, compacte et sans faiblesse. Certes, à cause de sa grande frontière, il ne dispose pas pour le moment d'une mobilité phénoménale (il a seulement trois coups raisonnables : a3, h5 et h6), mais c'est à Noir de jouer, ce qui va forcément lui redonner des coups.

La position de Noir, au contraire, fait peine à voir malgré une frontière très réduite : il est complètement dispersé, est handicapé par deux pions isolés (b3 et g6) et, surtout, a déjà pris pied sur deux bords opposés. L'ensemble de ses pions est en quatre morceaux.

Bref Blanc, bien placé entre les masses adverses, a une position d'attente idéale et il a réussi, littéralement, à repousser Noir aux quatre coins de l'othellier.

2) point de vue dynamique

On s'aperçoit alors que Noir a un autre petit problème : il n'a pas de bon coup. Tous ses coups sont pourris ou retournent dans plusieurs directions à la fois. Par exemple, il ne peut pas utiliser le grand mur Blanc qui va de c3 à c7 car il retourne à chaque fois des pions frontière catastrophiques : b6 retourne dans trois directions (notez l'influence de g6 et de g1), b5 donne trois coups tranquilles à Blanc (en b4, c2 et d1), tandis que b4 permet à Blanc de jouer successivement c1 puis c2 (ou c1 puis b1 si Noir joue c2).

Voici quelques suites plausibles à partir de cette position. Quand vous les jouez, essayez de bien voir comment Blanc utilise à fond les influences croisées des pions isolés et des bords de son adversaire pour trouver à chaque instant de nouveaux coups et finir par faire exploser Noir.

- d1 e8 f8 c1 b1 c2. Sans doute la meilleure suite pour Noir mais il doit désormais ouvrir sur l'un des deux murs blancs à l'ouest ou à l'est.

Les autres coups de Noir ne sont pas meilleurs et nous ne donnerons que des réfutations simples :

- h2 h3 et le coup h4 est pourri par le bord sud.

- h3 e8 f8 h5 et Noir est mort.

- h4 e8 f8 h3 h2 h5 h6 a3 et c'est à Noir. Blanc peut sacrifier quand il veut sur un bord de cinq adverse et prendre l'autre.

- g8 b4 h4 f8

- f8 h6 e8 a3 b6 b5 a5 a4

- e8 a3 et Noir doit ouvrir

- b6 b5 et Blanc a joué un coup facile mais Noir n'a pas fait avancé le schmilblick.

- b5 c2 (ou b4)

- c2 a3 d1 b5 a5 b1

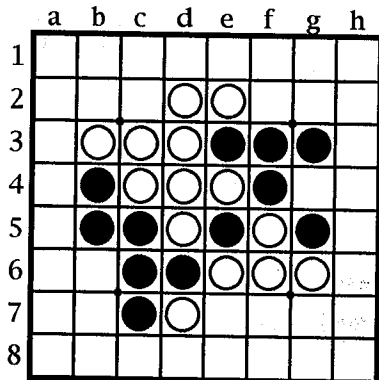
Retenons de cet exemple que Noir ne peut profiter de la frontière blanche. Ce n'est pas tant le fait que Noir soit en quatre morceaux qui crée ses problèmes d'influence, mais bien la disposition malheureuses de ses masses de pions (très dispersées et diamétralement opposées sur l'othellier). Insistons sur le fait que,

pour juger la position du diagramme, un bon joueur n'aura bien sûr pas besoin de calculer précisément toutes les suites données ci-dessus (même s'il en était capable). Il sait que l'influence va finir par payer et que Noir, même s'il paraît tactiquement mieux placé, est stratégiquement perdu.

C'est un cas typique d'exploitation d'influence : Noir ne peut que retarder l'échéance et va finir par exploser. Alors que Blanc, dans la position du diagramme, avait un déficit instantané de mobilité à cause de sa frontière étendue, Noir, lui, avait un problème d'influence, plus grave parce que plus structurel. Il faut bien voir que la frontière est une notion tactique qui reflète une difficulté instantanée (qui peut être réversible), alors que l'influence, elle, est plus stratégique, joue sur le long terme et amène des difficultés plus persistantes.

L'influence est une notion stratégique qui permet de relativiser les inconvénients de la frontière : avoir une grande frontière n'est pas grave si l'autre a beaucoup d'influence et le trait.

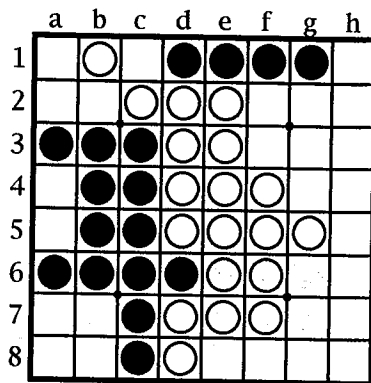
L'influence en pratique...



Influences multiples

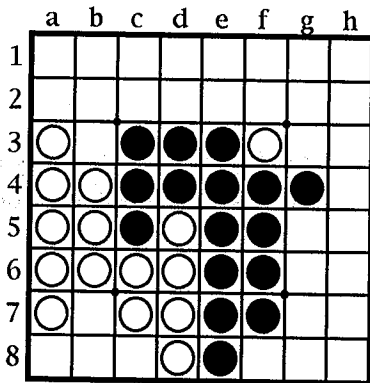
Le diagramme ci-dessus montre une position typique de l'ouverture Brightstein (rappelons, pour ceux auxquels les articles de la commission ouvertures donnent des boutons (ô comme on les comprend !), qu'il s'agit d'une variante de la Rose) qui met bien en évidence les pions d'influence. Le pion d7 influence la case a4 : si ce pion devenait noir, Blanc obtiendrait un bon coup en a4 qui ne retournerait rien sur la diagonale a4-d7. Mais jouer en a4 retourne b4, qui à son tour influençait e1 pour Noir : celui-ci peut maintenant jouer e1 sans rien retourner sur la

diagonale d2-b4. Toujours dans la position de départ, une influence plus subtile est celle des pions f5 et f6 : Noir peut jouer f7 qui ne retourne que dans une direction, mais Blanc obtient alors un coup tranquille en f2 car il ne retourne rien sur la colonne f.



Trouvez le bon coup de Noir...

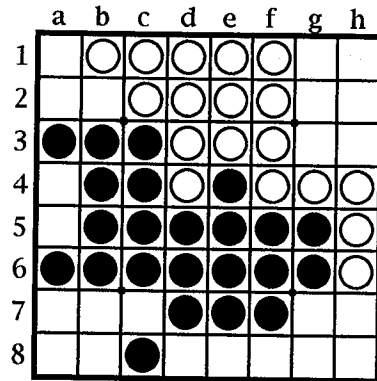
Dans cette position, Noir aimerait bétonner au sud et à l'ouest. Pour cela, il voudrait jouer en e8 puis en f8. D'où l'idée de sacrifier la seule faiblesse de la position noire, le bord nord, pour ôter l'influence du pion e1 sur e8 : le bon coup est donc 33.c1! Blanc obtient sept pions définitifs en prenant le coin, mais après 34.h1 e8 b2 f8 a5 a4, Noir a gagné deux temps au sud, donc son béton a pris et Blanc doit tout donner. (Nicolet-Alami, Milan 92).



Caspar-Shaman Mondial 93

Dans cette position, c'est à Blanc de jouer, heureusement pour Noir : nous avons en effet ici un parfait exemple de pion tabou (plus tabou que ça, tu meurs !). Si le pion f3 était noir, Blanc obtiendrait deux coups tranquilles en f8 puis b3, ne redonnant aucun coup à Noir qui serait forcé de donner le coin a8. Mais le trait est à Blanc, qui ne doit pas non plus jouer n'importe quoi : c2, par exemple, permettrait à Noir de répondre c8 sans rien retourner

sur la colonne c, en gardant donc un temps en b8. David Shaman a choisi f2, qui n'est sans doute pas très bon, car il ne tient pas compte des problèmes de Noir : avant f2, Noir n'a aucun coup dans la zone nord-est à cause du pion tabou. Maintenant, il en possède deux : d2, puis e2 ou g3, le coup f8 étant de toute façon toujours pourri par le pion f2 que Blanc vient de rajouter.



Tamenori-Ralle Mondial 90

Enfin, pour la bonne bouche, voici un exemple spectaculaire de sacrifice qui vise à résoudre des problèmes d'influence : Blanc a le trait et joue la case X b2, la partie se poursuivant alors par a1 a2 g1 g2 h1 g3 h2 h3 h7. De cette manière, le bord est ne pourrait plus les coups de Blanc au sud, qui peut maintenant jouer e8 tranquillement. Noir n'aura plus jusqu'à la fin de la partie que des réponses quasi-forcées et Blanc devrait gagner simplement avec la parité.

Quelques bons préceptes pour apprendre à jouer l'influence

1. Sur deux bords opposés, jamais tu ne bétonneras.
2. Jamais tu ne bétonneras.
3. Les pions adverses tu isoleras, et de te faire isoler les tiens éviteras.
4. Les pions d'influence tu sauras reconnaître.
5. Les cases tu déconnecteras et reconnecteras.
6. Aux tabous tu ne toucheras.
7. Aux grands coups droits au bord tu résisteras.
8. Tes faiblesses sans pitié tu sacrifieras.
9. Cet article tu reliras et méditeras.
10. Après tout ce n'est qu'un jeu.

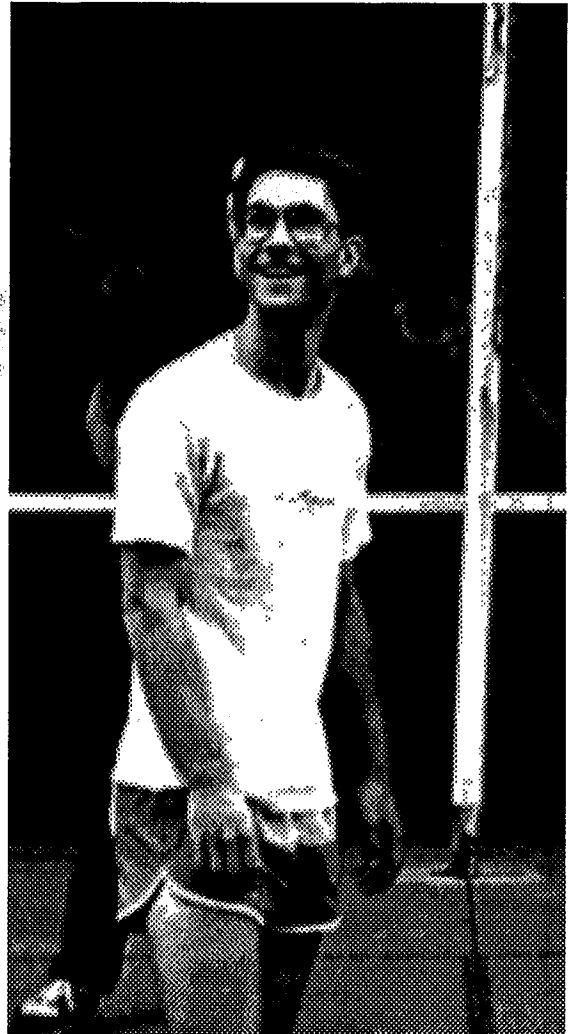
Nous n'avons bien sûr pas épuisé le sujet dans ce petit article. Rendez-vous donc bientôt pour la deuxième partie...

par Stéphane Nicolet

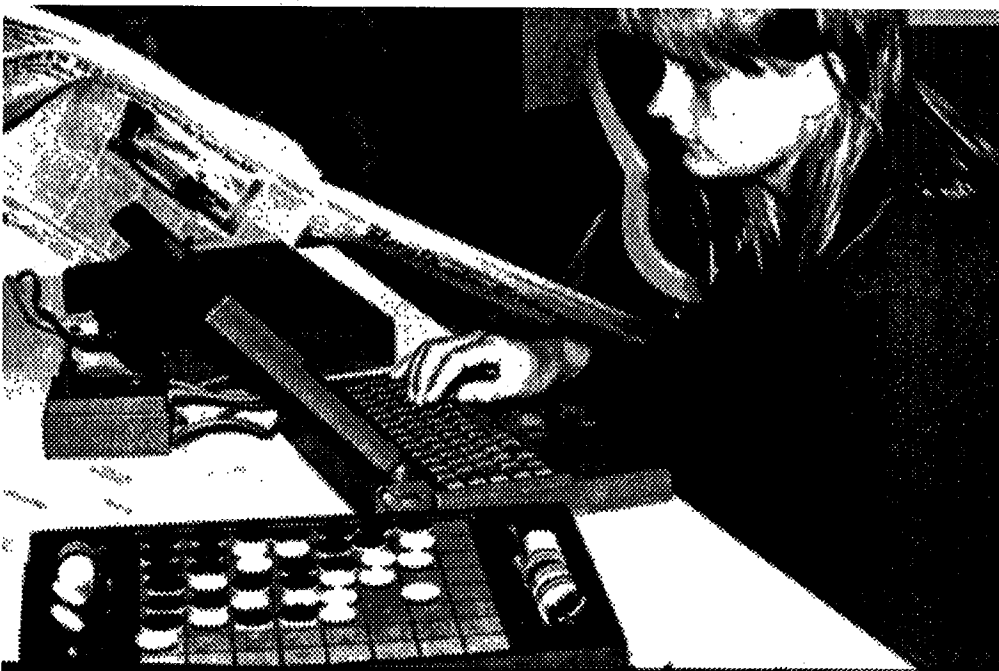
Négligemment détachés, flegmatiques, faussement blasés, modestes, restés très simples (pas fiers, au fond), badins, rayonnant d'une discrète joie intérieure, magnanimes, sereins, épanouis, équilibrés (voire sains), recrus d'une juste fatigue, accordés à leur monde, pacifiés, tolérants, charitables, calmes et sans artifices : ainsi se positionnait dans l'Univers, sans aucun doute, l'innombrable multitude des humanoïdes othellistes présents à l'issue du dernier Stage International de la Fédé.

Car c'est au-dessus des étangs, au-dessus des bois, par delà les vallées, par delà les montagnes, les nuages, les mers, au milieu des sapins, dans un mini Domaine des Dieux géré par l'Éducation Nationale (c'est dire !), bref en un lieu coupé de vos turpitudes urbaines (des grandes voies de communications, aussi, d'accord), qu'une poignée de membres distingués de la F.F.O., irréductible et donc sans doute un peu allumée, confondant complaisamment bénévolat et sacerdoce, organise chaque été pour Toi, cher adhérent, une semaine de méditation. En général, on y cause vecteurs d'influence, Diplomacy, volley, psychanalyse, tarot, tennis, raclette ou fondue (au choix), alpinisme, sociologie, sexe, génépi et Othello.

Le programme des cours ? Quoi, le programme ? Il est, comment dirais-je, foncièrement malléable et dynamiquement adaptatif. Ce qui veut dire que les « profs » sont très à l'écoute des attentes des « stagiaires » et, tels les théologiens sorbonneux du XII^e siècle, improvisent brillamment d'un jour sur l'autre sur n'importe quel sujet proposé par les p'tits jeunes. Plus sérieusement, on s'efforce de vous concocter un cocktail aussi varié que possible, avec un équilibre subtil entre théorie et pratique, entre des cours « magistraux » (parties commentées, théorie des ouvertures, principes stratégiques et tactiques, préparation psychologique aux tournois— importantissime, ça, croyez-moi, pour pouvoir affronter la victoire comme la défaite) et des séances de jeu (tournois sur ouverture imposée, parties par équipes, tournois blitz, etc.).



Oh ! Un pion volant !



Johanna en pleine analyse.

Le prix ? Raisonnable, en général. On sait ce que c'est, on est tous fauchés. Cette année, on cherche dans une fourchette de prix entre 150 et 180 francs par jour en pension complète, avec des possibilités de ne payer que la chambre ou les repas (pour ceux et celles qui voudraient camper).



Les dates et le lieu ? Les dates du prochain stage d'été sont déjà arrêtées : du 12 au 19 août. Vous le voyez en pleines vacances scolaires (c'est-y pas pratique, ça, on dirait qu'ils l'ont fait exprès, à la F.F.O...), idéalement placé à une semaine du tournoi de Paris pour mieux vous échauffer au plus grand rendez-vous othellistique de l'année. Quand au lieu, ce ne sera ni trop chaud ni trop froid, ni trop mouillé ni trop sec, on pourra même, selon toute espérance, camper, bref ce sera bien. On a des pistes sérieuses dans les Alpes (à Tignes ou ailleurs) et en Bretagne, parce que certains d'entre vous, après tout, aimeraient peut-être revoir la mer.

Il convient de rappeler ici, sans fausse modestie, les conclusions tirées de l'expérience passée : « La quasi-unanimité s'est faite sur le niveau élevé des connaissances et des capacités à l'analyse et à la synthèse des grands joueurs français et étrangers. Les critiques qui paraissent avoir la portée la plus profonde et qui sont en relation directe avec les insuffisances majeures de notre entreprise, qu'elles expliquent pour une grande part, concernent les comportements et les personnalités ». Rapport interne d'évaluation du Stage Fédéral 1994, conseil de la F.F.O., séance du 6 mai 95.

Alors :

- 1) si, vous aussi, vous voulez intégrer le septième degré des sommets de la sagesse,
- 2) si vous savez déjà tout, mais voulez mieux appréhender le dernier petit rien qui vous manque pour devenir Champion du Monde,
- 3) si vous ne comprenez rien des prétendues « explications » de Fforum, et pensez que ça passera 'achement mieux de vive voix,
- 4) si vous aimez les vacances décontractées,
- 5) ou si vous ne savez tout bonnement pas quoi faire la troisième semaine d'août,
- 6) tout à la fois,

un seul mot d'ordre : **Venez au stage d'été d'Othello !!!**

Pour preuve, vous trouverez ci-dessus quelques portraits pris hier (mais qui auraient pu être pris demain) des vaillants participants du stage 1993. Seuls quelques-uns (sans doute mûs par des convictions animistes fort respectables et bien compréhensibles) ont résisté à la duplication diabolique de leur être perceptible. (Photos : D. Sahli.)

Informatique

Heuristiques de milieu de partie

par Nicolas Becquet et Jean Delteil

I. Introduction

Nous avons tenté d'établir une synthèse (sûrement pas exhaustive) de diverses techniques tendant à améliorer l'algorithme alpha-bêta, ceci en mettant nos forces en commun (docs, sources, échanges d'idées). Notre étude porte sur le milieu de partie, mais certaines des méthodes sont utilisables en finale. Les finales feront peut-être l'objet d'une publication du même style... Beaucoup de ces techniques doivent leur existence aux recherches sur les logiciels d'échecs et les documents sont nombreux (mais en anglais...). Mais l'implémentation pour Othello est souvent délicate, et plusieurs années de travail ont été nécessaires. Les résultats que nous fournissons sont obtenus pour un alpha-bêta de profondeur fixe, c'est-à-dire ne faisant pas d'extension de recherche sur certains coups comme il est d'usage dans les programmes d'échecs (à notre connaissance l'extension singulière n'est pas ou peu utilisée pour Othello).

II. Heuristiques d'ordonnement des coups

Nous présentons ici quelques méthodes d'ordonnement des coups dans la recherche alpha-bêta. Nous en verrons la grande efficacité globale par rapport à un alpha-bêta de base. Ce qui confirme, si besoin en était, la justesse du paradigme « essayer d'abord les meilleurs coups à chaque nœud de l'arbre ».

II.1 Base de comparaisons

Alpha-bêta standard, retournant la cote et la variante principale. Il y aurait aussi à dire sur l'implémentation de l'algorithme, notamment sur l'utilisation d'une version non récursive.

II.2 Recherche courte, fenêtrage, alpha-bêta progressif

Une recherche courte (une constante R_SHORT indiquant la profondeur doit être établie) est effectuée sur chaque coup racine. Les lignes principales et cotes obtenues sont mémorisées. Les coups racines sont triés par cotes décroissantes. Objectif avoué :

- trier rapidement les coups racines ;
- obtenir les lignes de jeu principales ;
- obtenir une cote prévisionnelle du meilleur coup (réglage du fenêtrage).

On effectue alors la recherche réelle. On utilise un alpha-bêta de profondeur progressive, qui démarre à $R_SHORT+1$ jusqu'au niveau max souhaité. Rappelons au passage que cette méthode offre un avantage considérable dans la gestion du temps. En effet, on peut arrêter le processus quand on le souhaite ; on dispose alors toujours du meilleur coup de la précédente itération, dans le pire des cas celui de la recherche courte.

Dans une boucle de recherche progressive, on doit par souci d'efficacité commencer par examiner le meilleur coup de l'itération précédente. Pour ce coup, la fenêtre alpha-bêta ne sera pas initialisée à $[-\infty, +\infty]$ mais à $[Cote_precedente-valeur, Cote_precedente+valeur]$. Valeur sera implémentée selon votre fonction d'évaluation

(ce peut être une constante ou un savant calcul). Bien sûr quelquefois une nouvelle recherche sera nécessaire, lorsque la valeur retournée sera hors fenêtre (\leq alpha ou \geq bêta). Le premier coup résolu, les suivants seront recherchés en *zero-window* (c.-à-d. $[\alpha, \alpha+1]$). Dans le cas où un coup dépasse alpha, une nouvelle recherche est nécessaire (pas toujours) avec $[\alpha+1, +\infty]$ par exemple. Ce coup devra alors être placé en tête de liste pour la prochaine itération.

Pour que tout marche bien, il nous faut un alpha-bêta légèrement modifié (algorithme PVS : Principal Variation Search). L'algorithme reçoit un paramètre supplémentaire par rapport à alpha-bêta, qui est la variante principale. Le coup de la variante principale (s'il existe) est exploré par appel récursif à PVS en premier. Les autres coups sont explorés avec fenêtre *zero-window* par un appel à l'alpha-bêta standard. Dans le cas où il n'y a plus de coup dans la variante principale, l'alpha-bêta standard est invoqué.

II.3 Tri des coups

À chaque nœud, la liste des coups jouables est triée par mérite (en utilisant une partie de la fonction d'évaluation). Toutefois la priorité (dans PVS) est gardée au coup de la variante principale. Comme nous le verrons les résultats sont très bons : un bon exemple d'une programmation facile rapportant beaucoup. La principale difficulté est de trouver une fonction d'évaluation simplifiée qui doit :

- être très rapide ;
- bien trier les coups.

Beaucoup de tâtonnements sont nécessaires. Si vous tentez l'expérience n'oubliez pas de contrôler bien sûr le nombre de nœuds générés mais surtout le temps utilisé... Pour gagner un peu de temps, on peut arrêter le tri quand on se rapproche de l'horizon de recherche. Nous utilisons une limite de 2 (le tri est effectué quand il reste plus de 2 niveaux à explorer).

II.4 Utilisation d'une table d'élagage

Il s'agit de garder en mémoire des informations sur l'arbre de jeu (par exemple des données issues d'une recherche courte). Il semble en effet dommage dans la recherche courte de ne garder que les lignes principales pour chaque racine. D'où l'idée du stockage mémoire d'informations. Le plus simple semble être pour une position donnée le meilleur coup à jouer. C'est une sorte de table de « coups neutriers » où un coup est associé à une position. Le problème de base d'une telle table est l'indexation. En effet, il est impensable de réserver une place mémoire pour chaque position possible sur l'othellier. Il faut donc se donner :

- 1) une taille raisonnable de stockage ;
- 2) un moyen rapide de stocker et de retrouver l'information.

Pour le point 1, deux tables (une par couleur) de 64 Ko peuvent par exemple être utilisées, nous verrons qu'un octet d'information suffit. Une fois cette taille fixée, il nous faut (point 2) un système qui « convertisse » une position en un indice de table qui ici sera compris entre 0 et 65535 ce qui sera très pratique (l'index correspond à un

mot de 16 bits). C'est le principe du « hashing » ou « adressage dispersé » (aussi appelé « hachage »). Bien entendu les doublons sont inévitables dans le cas général (deux positions différentes seront converties en un même indice). La fonction d'adressage dispersé doit posséder deux propriétés essentielles :

- rapidité du calcul de l'index ;
- faible probabilité d'obtenir des doublons (dispersion aléatoire et uniforme).

Ici, nous ne pouvons pas utiliser un calcul d'adresse basé sur la méthode classique des nombres premiers (trop de calculs). Une méthode spécifique aux arbres de jeux a été mise au point par Zobrist, qui permet entre autres merveilles un calcul incrémental.

II.4.1 Principe des clefs de Zobrist

Nous nous contenterons d'une description sans justification théorique de la méthode. Pour simplifier, supposons que nous ayons une seule table THASH à gérer dont chaque poste contiendra les informations mémorisées. Il nous faut d'abord une petite table annexe TALEA, dont chaque entrée correspond à une case de l'othellier. Dans cette table nous allons affecter, une fois pour toutes, deux nombres aléatoires à chaque entrée (un pour blanc, un pour noir).

Voici maintenant la méthode pour calculer l'adresse d'une position :

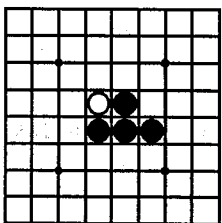
```

clé = 0 ; /* élément neutre du XOR */
Parcours de l'othellier case c
  si la case (c) n'est pas vide
    clé=clé XOR (TALEA[c,couleur(c)])
  Finsi
Fin du Parcours
/* clé contient la clé de la position,
l'entrée est retrouvée par THASH[clé] */

```

On le voit, le calcul est fort simple. Pour un calcul incrémental, il suffit de faire l'opération XOR sur la clef courante et la case jouée. En principe, il faudrait également tenir compte des pions retournés, mais cela ne sera pas nécessaire dans notre table d'élagage de base (bien que justifié dans une table de transposition). Dans l'alpha-bêta, il suffit de passer en paramètre la clef courante et de calculer la nouvelle clef avant chaque appel récursif.

Position exemple



Après 1.f5

Soit 1010101111000001
la clef de la position de départ,
soit 1000000011110000 la
clef de la case f5 pour les
Noirs. Après le coup, la clef
devient
0010101100110001

II.4.2 Implémentation de la table d'élagage

1) Éléments de la table

Nous aurons dans une entrée (un octet) :

- Le coup à jouer (6 bits).
- Indicateur de profondeur de recherche (0 si < 4, 1 sinon) (1 bit).

- Indicateur de zero-window (1 bit) (1 si le coup a été calculé par zero-window ou est hors-fenêtre alpha-bêta, 0 sinon).

- (Une entrée non utilisée contient 0).

Les indicateurs sont très importants, ils permettent de décider d'une priorité en cas de collision, c'est-à-dire quand on veut stocker des informations dans une entrée déjà utilisée. Nous avons utilisé les règles de priorité suivantes :

1. si le nouveau coup n'est pas calculé en zero-window, alors stockage ;
2. si l'ancien coup n'est pas calculé en zero-window, alors pas de stockage ;
3. si l'indicateur de profondeur (ancien) > (nouveau), alors pas de stockage ;

Globalement, la préférence est accordée aux coups à l'intérieur de la fenêtre alpha-bêta ou aux coups recherchés au moins à une profondeur donnée.

2) Compléments

Il est bon de définir une constante K qui indique un niveau de profondeur maxi à partir duquel il n'est plus nécessaire d'utiliser la table. K doit être défini grosso modo en fonction de la taille de la table, ici nous avons pris K=8. Dans un but de contrôle et de tests, il est pratique de tenir quelques statistiques sur la table sous forme de compteurs, exemple :

- nombre d'entrées occupées ;
- nombre d'entrées écrasées (réécrites) ;
- nombre de tentatives d'écritures ;
- nombre de tentatives de lectures ;
- etc.

En effet, attention, le coup trouvé dans une entrée n'est pas forcément légal (doublons de clefs possibles).

II.5 Remarques

D'autres types d'heuristiques de tri de coups ont été publiées, en particulier :

- « *history* » : on tente de trier globalement tous les coups possibles dans une table. Pour Othello cette table pourrait permettre d'améliorer l'ordre dans lequel les coups légaux sont générés.

- « *countermove* » : on tente de trier globalement une table qui associe à chaque coup possible (60 pour Othello) une liste préférentielle des coups à essayer (voir par exemple la description du programme BILL).

Nous recommandons ces deux méthodes surtout quand on n'utilise pas un tri tel qu'expliqué en II.3, sinon le résultat II.3 + countermove est mauvais (nous ne savons pas pourquoi).

III. Heuristiques d'élagage a priori

Il s'agit ici de techniques beaucoup plus agressives et risquées. Le principe général est d'ignorer ou d'explorer partiellement certaines branches de l'arbre. Nous avons éliminé les méthodes qui consistent à réduire arbitrairement le nombre de coups explorés en fonction de la profondeur. Nous préférons les méthodes basées sur un critère de décision. L'appréciation des résultats obtenus reste subjective, certains estimeront par exemple que x% d'erreur sur le coup ou la cote obtenus à la racine ne sont pas tolérables, même si le temps de recherche est diminué

de y%. La vérification ultime est de faire jouer des parties entre deux versions de programme (en double toutes-roudes sur p positions de base).

III.1 La futilité

Le principe de base de cette heuristique est le suivant : on essaye de ne pas développer une position pour laquelle on peut s'attendre à ce que la cote soit hors de la fenêtre alpha-bêta courante. Ce qui paraît très logique. Pour cela, il nous faudrait deux estimations de la position en cours. Une estimation optimiste (EO) avec une probabilité faible que cote réelle > estimation optimiste. Une estimation pessimiste (EP) avec une probabilité faible que cote réelle < estimation pessimiste. Alors, par exemple, pour un nœud à maximiser, si on connaît EO et EP on arrête la recherche si $EO \leq \alpha$ ou $EP \geq \beta$. Tout l'art est de déterminer le calcul de EO et EP. On peut imaginer beaucoup de méthodes et nous vous encourageons à y réfléchir, ce domaine est très ouvert.

L'implémentation la plus ancienne (connue) remonte au programme CHESS 4.5 (années 70 !). Dans ce programme, la « futilité » était implémentée en gros comme suit : pour des positions terminales jugées tranquilles, l'estimation de la cote est fournie par la cote du matériel et un min ou max de la cote positionnelle qui, elle, n'est pas évaluée exactement. Outre les petits élagages produits, le gain de temps est important lorsque le calcul de la cote positionnelle (long) n'est pas effectué.

L'implémentation originale que nous avons utilisée est plus générale et peut être éventuellement appliquée n'importe où dans l'arbre. Prenons encore l'exemple d'un nœud à maximiser. On estime d'abord sa cote (CP) par la fonction d'évaluation habituelle. On suppose connaître deux valeurs dim_max et aug_max qui indiquent respectivement la diminution et l'augmentation relatives possibles de la cote. On élague alors si $CP + aug_max \leq \alpha$ ou $CP - dim_max \geq \beta$. (Bien sûr, on doit déjà avoir à la base $CP < \alpha$ ou $CP > \beta$.) Reste à définir comment on obtient dim_max et aug_max . On pourrait se contenter de constantes, mais il s'avère que c'est peu efficace et très dangereux. Nous allons donc actualiser dynamiquement ces valeurs. Il faut, bien sûr, fixer des valeurs initiales, par tâtonnement. Ces valeurs seront ensuite maximisées (dommage !) lors du parcours de l'arbre. L'opération de maximisation est effectuée, s'il y a lieu, après obtention de la cote réelle (CR) de la position.

On a alors :

$aug_max = \text{Max}(aug_max, CR - CP)$ ($CR > CP$)

$dim_max = \text{Max}(dim_max, CP - CR)$ ($CR < CP$)

Comme précaution supplémentaire, on peut décider d'utiliser la futilité seulement à partir d'une certaine profondeur dans l'arbre et/ou à une certaine distance de l'horizon. Il est bon également de gérer une variable logique qui indique à l'alpha-bêta si l'on souhaite utiliser ou non la futilité. Utile entre autres dans la recherche courte, pour bien remplir la table de hachage!

III.2 Le « rasoir » ou réduction de profondeur

Il s'agit ici de réduire, dans certains cas la profondeur de recherche d'une constante (RAZOR). Cas d'application (pour un nœud) :

- on n'est pas dans une recherche de type zero-windows (évite l'utilisation récursive du rasoir) ;
- ce n'est pas le premier coup testé de la position (pour « assurer » alpha et bêta) ;
- profondeur-RAZOR > 0 (devinez !).

Alors on y va ! : on recherche avec une profondeur p-RAZOR-1 (au lieu de p-1) en passant astucieusement les paramètres alpha et bêta pour le niveau suivant sous la forme $(\alpha, \alpha+1)$. Après retour de la valeur V si celle-ci est dans la fenêtre de base ($(V > \alpha)$ ET $(V < \beta)$), il vaut mieux alors effectuer le réexamen à profondeur réelle.

III.3 Remarques

Encore ici d'autres techniques ont été publiées, on peut citer par exemple le « NULL-MOVE ». C'est encore de la « futilité » ; une cote pessimiste est obtenue par une analyse à une profondeur réduite en passant carrément le trait à l'adversaire (NULL-MOVE). La justification est que, si l'on ne joue pas, la valeur retournée sera une cote pessimiste et l'on pourra agir en conséquence. Cela s'applique bien à un jeu comme les échecs où le fait de jouer est généralement avantageux (sauf zugzwang pour les connaisseurs). Mais à Othello, c'est plutôt le contraire qui est la règle. On aurait donc en général une cote optimiste... À essayer ! (Mais cela semble difficile à implémenter, car il y a beaucoup de cas particuliers.)

IV. Conclusion

Nous avons présenté des résultats chiffrés, basés sur un échantillon de 70 positions aléatoires comprenant de 24 à 34 pions, que nous ne pouvons malheureusement reproduire ici par manque de place (mais l'article complet est disponible dans le Forum « spécial informatique »). Ces tests montrent bien l'importance des heuristiques ; certes on est toujours exponentiel mais la divergence passe de 5,00 à 3,60, ce qui au niveau 12 représente environ 50 fois moins de nœuds explorés !

Nous espérons que beaucoup d'entre vous tireront profit de cette étude (euh... pas trop tout de même). Nous attendons impatiemment vos critiques, suggestions, publications, questions, cela ne peut que nous encourager à poursuivre nos efforts (courrier à adresser à la F.F.O. qui transmettra).

V. Références

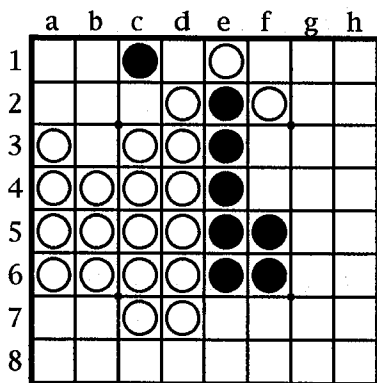
- Méthode d'adressage dispersé :
 - Zobrist A. L (1970), « *A New Hashing Method with Applications for Game Playing.* » Tech. Rep. 88., Computer Sciences Department, University of Wisconsin, Madison, Repris (1990) in ICCA Journal Vol. 13 No. 2, pp 69-73.
- Heuristiques diverses (synthèse et nombreuses références) :
 - Chun Ye and T. Antony Marsland, « *Experiments In Forward Pruning With Limited Extensions.* » Computing department, University of Alberta Edmonton. ICCA journal Vol. 15 No. 2, pp 55-66.
- Futilité :
 - Peter W. Frey, *Chess Skill In Man And Machine*, Springer-Verlag New York ISBN 0-387-07957-2 pp 82-118.

Masaki Takizawa

par Olivier Thill

Double champion du monde en 1985 et 1994, Masaki Takizawa est le joueur humain ayant le plus haut élo (en deux mots). Il joue en compétition depuis l'année 1982 au moins. Comme beaucoup d'autres othellistes, il a commencé en jouant en famille avec son frère Nobuyuki. Celui-ci n'est pas mauvais non plus (actuellement 3ème meilleur élo humain).

En étudiant quelques-unes des 414 parties de M. Takizawa contenues dans la base de parties, j'ai essayé de connaître un peu mieux ce champion. Il a gagné 71% de ses parties avec les noirs, et seulement 66% avec les blancs. Avoir un meilleur pourcentage de réussite avec les noirs indique que l'on joue suffisamment bien l'ouverture pour ne pas avoir besoin de bénéficier de la parité en fin de partie. Je l'ai vérifié en rejouant les parties de M. Takizawa. Par exemple, au championnat de Paris avec les noirs contre Paul Ralle, il a atteint la position suivante qui me semble clairement gagnante, car il dispose de trois coups de réserve : g1, c2, b7, alors que Paul n'en a aucun.

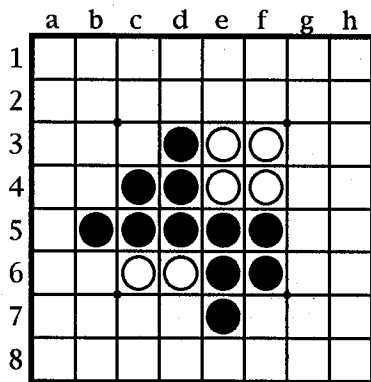


Takizawa - Ralle (trait à Noir)

La suite fut g1, f4, f3, e7, c2, g6, f7, e8, h6, g5, b7, g3, h3, etc. L'alternative g1, g3, c2, f4, f3, e7, h3, etc. n'est pas meilleure.

Pour contrer l'ouverture diagonale, deux fois plus populaire au Japon que la perpendiculaire, M. Takizawa utilise presque exclusivement la « Heath-bat » (coup 7 opposé au coup 6). Contre la perpendiculaire, il jouait la tigre centrale jusqu'en 1993. Depuis 2 ans, il préfère la tigre diagonale. Avec les blancs, il joue la perpendiculaire, puis diverses variantes classiques. Il n'a jamais tenté une ouverture X, une parallèle, ni une Spracklen.

M. Takizawa est l'un des Japonais qui maîtrisent le mieux la technique du bétonnage. Par exemple, Alexandre Cordy avec les noirs, parvint à la position suivante pour laquelle les statistiques sont défavorables aux blancs : 23% pour 15 tentatives en c2, 55% pour 9 essais en d2.

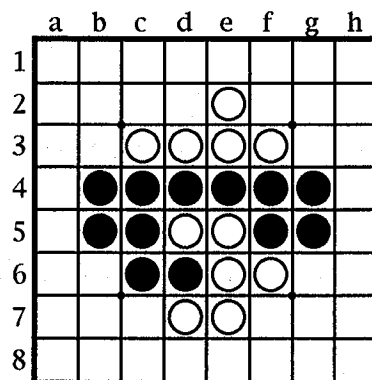


Cordy - Takizawa (trait à Blanc)

M. Takizawa choisit b6 et gagna facilement en bétonnant à l'ouest et au sud : b6, c3, a4 (nouveau théorique), d7, b4, a5, a6, c7, c8, b3, d8, etc.

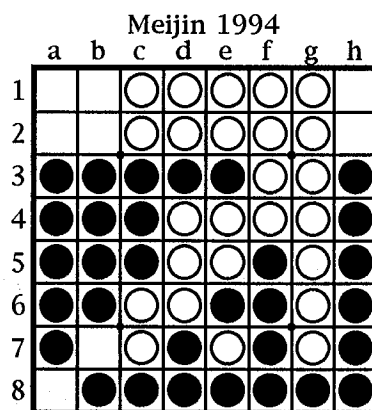
Voici un autre exemple où le champion ne joua pas comme tout le monde (Shaman, Leader, Bhagat, etc.).

Au lieu de b3, il opta pour g3, visant h3, h6 et g6. Rien de très spectaculaire.



Leader-Takizawa (trait à Blanc)

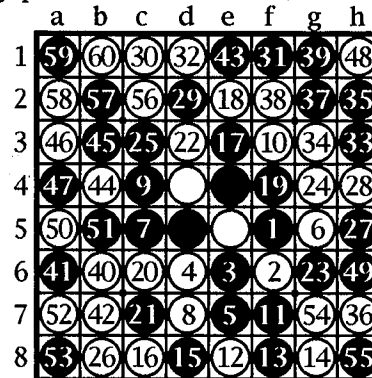
Il joue assez bien les finales.



Takizawa - Hisanori

b7! (ou b1!, mais pas h2? qui perd 32-31 après b7 b1 a1 ps a2 b2 a8), a8, h2?! (une petite imprécision, meilleure était b1! a1 h2 h1 ps a2 b2 36-28), a2, b1! (et non pas b2? ps b1 a1 31-33), a1 a2 33-30.

Pour terminer, voici une partie jouée au début de cette année, lors d'un tournoi japonais.



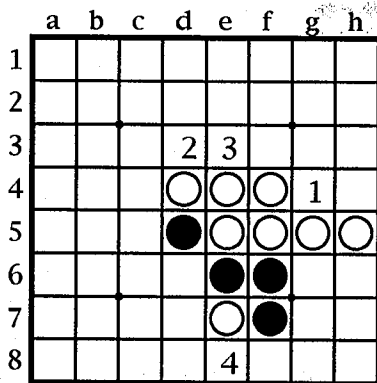
M. Takizawa 38-26 H. Ishizaki

Ouverture La Heath

par Graham Brightwell

Il y a bien longtemps, un sage arriva dans une contrée éloignée¹ et raconta l'histoire de la Heath². Il raconta tout de l'horrible Heath Cheminée, de l'effrayante Heath-Bat, et de la mystérieuse Iwasaki³. Après quoi il envoûta ses lecteurs avec sa saga des aventures de la Heath Centrale⁴. Maintes batailles, remportées ou perdues, décrivit-il. Ensuite le sage rapporta que de récents voyageurs avaient rencontré des monstres encore plus terribles, tapis sur le Bord⁵ de la Heath. Le sage quitta alors cette contrée, appelé par d'autres aventures. Les citoyens prièrent quotidiennement pour qu'il revînt⁶, mais le sage ne revint pas en ce pays, et l'on ne parla plus de la terrible Heath sur le Bord.

Bon, on ne va pas perdre son temps plus longtemps. 8.h5, soit... et après ? Voir figure 1.



1. La Heath, après 8.h5

La figure montre les quatre coups les plus joués. Commençons par des statistiques, fournies par la base de Thor, immédiatement après le Championnat du Monde de 1994. Les colonnes représentent le coup choisi, le nombre de parties de la base avec ce coup, le pourcentage où Noir était gagnant après le coup 44, et le nombre moyen de pions obtenus par Noir dans la partie.

En considérant simplement l'ensemble des scores, les trois options principales au coup 9 reviennent au même, mais la comparaison entre les années 80 et 90 est un peu plus parlante. Dans les années 80, 9.d3 était de loin le plus populaire, et aussi le plus efficace, suivi de g4 qui devint peu à peu la suite principale. Remarquez aussi que la Heath, d'une manière générale est meilleure pour Noir qu'elle ne l'était auparavant. (En regardant la position après le coup 8, pour 426 parties jusqu'en 1989, on s'aperçoit que Noir totalise 42,4% de victoires en partie, et 46,3% en théorie. Sur les 452 parties depuis 1990, Noir totalise 48,8% de victoires, et un impressionnant 52,9% en théorie.)

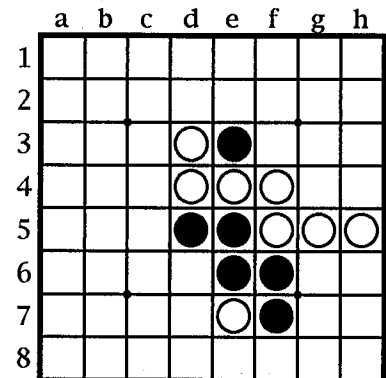
Remarque : pourquoi Noir, ici comme ailleurs, fait-il mieux « en théorie » que « sur l'othellier » ? Un fait qui participe certainement pour une partie, au moins, de l'explication est que les scores théoriques sont calculés alors que c'est à Noir de jouer, donc il a la première (et généralement aussi la dernière) occasion de commettre une bétise. Je pense qu'un des facteurs qui y contribuent également est le fait que les finales tendent à être plus dures à jouer pour Noir que pour Blanc, mais certains en doutent...

coup parties %réel %théorique

	Jusqu'en 1989		
g4	85	41,7	49,4
d3	174	49,1	51,1
e3	119	41,5	46,2
e8	42	22,6	26,1
	Depuis 1990		
g4	195	50,0	55,8
d3	90	46,6	53,3
e3	141	50,7	50,0
e8	21	30,9	38,0
	Total		
g4	280	47,5	53,9
d3	264	48,2	51,8
e3	260	46,5	48,2
e8	63	25,3	30,1

Dans cet article, nous ne nous pencherons que sur les deux coups qui sont le plus souvent joués : 9.e3 et 9.g4 (« 3 » et « 1 » de la figure 1). Il est logique de les traiter ensemble, puisqu'ils aboutissent à des situations de transpositions des coups. D'une manière générale, Noir joue e3 et g4 aux coups 9 et 11, où e3 est suivi de d3, et g4 soit de h4, soit de g6. L'idée est que Noir, en jouant 9.d3, arrive à des positions complètement différentes. 9.e8 est tout bonnement mauvais.

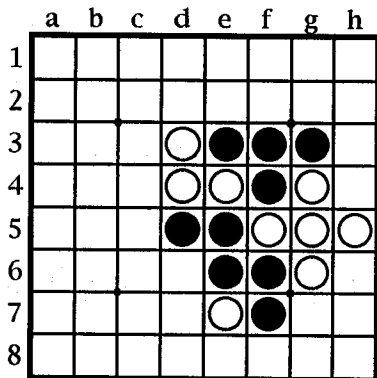
Il est commode de commencer avec 9.e3. Blanc joue presque invariablement 10.d3, voir fig. 2.



2. après 9.e3 10.d3

Comme il est mentionné plus haut, 11.g4 est le plus courant, avec la suite principale g4-h4-f3, mais il y a deux ou trois autres possibilités importantes à ce moment-là. Noir peut jouer 11.f3 tout de suite sans commettre la paire g4-h4 et il n'est pas tout de suite évident que ce soit pire. Une opinion d'expert datant de 1987 voudrait que 12.d6 succède à 11.f3, avec l'idée de jouer g6 sans que Noir puisse riposter en g4. Ainsi, un enchaînement comme 13.c5 14.g6 est très inconfortable pour Noir. La même opinion d'expert suggère que le meilleur choix de Noir est 13.c7, mais l'éventail 14.d7, 14.c5 et 14.g4 marche plutôt bien de nos jours. Il y a un autre coup légal en 11.g3, auquel on répondrait probablement 12.c6. Après l'un ou l'autre de ces coups, Blanc peut obtenir la position de la figure 3 en jouant soit 11.f3 12.g4 13.g3 14.g6, soit 11.g3 12.g4 13.f3 14.g6. Car, en effet, ce sont les suites les plus courantes.

Il s'agit d'une position importante, comme on le verra à nouveau plus tard. Je pense que c'est assez serré.

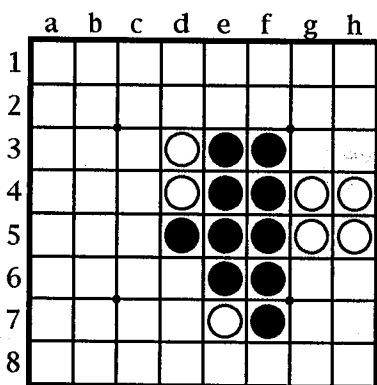


3. Une position critique

Noir peut jouer soit 15.h4 16.c6 17.h6 18.f8 19.d8 (ou 16.f8-d8-c6-h6 ou 16.f8-h6-c6-d8) 20.d6 21.c2, que je n'aime pas pour Noir, soit 15.c4 16.f2 17.h3 18.f8 19.h7, qui me semble être meilleur. Tout ceci reste presque totalement inexploré, en partie parce que Blanc a tout le temps une alternative qu'il doit prendre en considération.

Maintenant, voyons 11.g4. La bonne vieille sagesse populaire, qui paraît avoir encore raison, dit que Blanc doit répondre par 10.g6 quand Noir joue g4 dès le coup 9 alors qu'il doit répondre 12.h4 quand Noir attend le coup 11 pour y jouer. En effet, après 11.g4 12.g6 13.f3, Blanc n'a pas grand-chose de mieux que 14.h4, qui est assurément plus mauvais que 12.h4 13.f3 14.g6.

Après 12.h4, Noir ne peut que jouer 13.f3 (figure 4).



4. après 11.g4 12.h4 13.f3

La position du bord Blanc à l'est n'a rien d'enviable ; Noir peut faire prendre un bord de quatre déséquilibré à Blanc quand bon lui semble, sans perdre un temps. Par exemple 14.d6-h6-h7-g3 est très bon pour Noir (si Blanc refuse de prendre le bord, Noir reprend lui-même, avec de bonnes chances dans le béton).

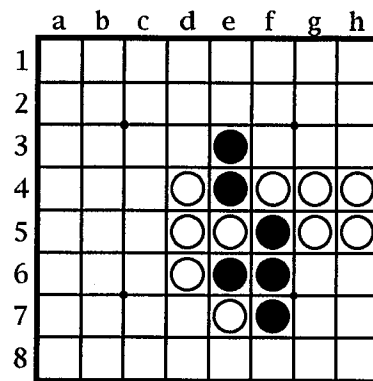
Il n'y a pas grand-chose à reprocher au coup naturel 14.g6

ici ; la suite la plus classique est 15.h3 16.h2 17.c4 (qui empêche à la fois f2 et c6) 18.e8 19.h7 (peu importe l'ordre dans lequel ces coups sont joués puisque beaucoup aboutissent à la même position, mais celui-ci est peut-être l'ordre le plus précis, car le coup en h3 enlève la possibilité à Blanc de jouer en f8 plutôt qu'en e8). Le meilleur coup de Blanc semble être 20.g3 et je ne sais pas qui sort gagnant. Si Noir joue 21.c2, alors Blanc a un coup tranquille en d6, auquel on peut répondre d7. Peut-être est-ce la chose à faire, mais 21.f8 ou 21.d8, qui donnent un peu plus de bord, doivent être pris en compte, et il se pourrait même que 21.g8 soit envisageable. Cette position mériterait des études plus approfondies, je crois.

Dans la situation de la figure 4, les experts jouent 14.f2. L'idée, c'est que si Noir remplit la paire avec 15.e2, alors il se pourrait c4, et Blanc peut donc continuer avec 16.g6 : cela ressemble à la suite qui suit 14.g6, juste en un peu meilleur. 14.f2-e2-g3, un autre enchaînement plus courant, est sûrement très efficace. La suite la plus jouée est 15.h6 16.h7 18.e2 19.g2 20.h3 (la seule façon d'empêcher le piège de Stoner). Il se pourrait que Blanc se trouve mieux ici, mais il y a des tas de choses à essayer pour Noir (Thor affectionne 15.c3!), et il n'est pas évident pour moi que 14.f2 soit vraiment mieux que 14.g6.

La conclusion ? Noir n'a pas de bonne solution pour éviter la position de la figure 4, c'est pourquoi les suites envisagées dans les deux paragraphes précédents sont incontournables. Le consensus actuel — selon mon point de vue — est plutôt que 14.f2 marche, et que par conséquent 9.e3 n'est pas un bon coup. Il se peut qu'il y ait tout de même du bon là-dedans, mais maintenant, voyons si je peux vous convaincre que 9g4 est meilleur.

Comme on l'a déjà évoqué, 10.g6 est la réponse recommandée sur 9.g4, mais que reproche-t-on à 10.h4 ? Nous avons déjà vu que la configuration de deux pions au milieu d'un bord est souvent faible, mais il y a aussi un problème tactique quand Noir joue 11.e3, puisque Blanc n'a accès ni en d3, ni en f3, donc il n'a pas d'autres solutions que 12.d6, qui au moins menace f3. Noir s'en sort apparemment très bien. Voir figure 5.

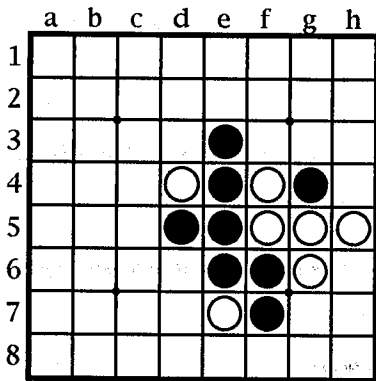


5. ligne g4-h4, après 12.d6

La plupart des gens suivent « l'avis de l'expert », qui préconise actuellement 13.c3, et en fait, c'est probablement ce qu'il y a de meilleur. Un coup plus naturel serait 13.f3, auquel on répond habituellement 14.g6, alors que Noir peut jouer 15.h3 16.h2 17.h7 18.g3, interversion de 10.g6 11.e3 12.f3 13.g3 14.d6 15.h4 16.h3 17.h7 18.h2 ; c'est là une séquence dont nous allons beaucoup parler d'ici à peine une minute, sans aboutir néanmoins à aucune conclusion définitive. Une autre alternative consiste à jouer 13.h3 14.h2 15.g6, qui pourrait un peu f3. L'idée de la suite principale 13.c3 est de répliquer à f3 par d3, qui semble donner une position très favorable à Noir. En fait Blanc ne devrait pas jouer cette paire du tout, mais devrait plutôt essayer de gagner des temps au sud-est, et de compliquer le jeu de Noir. Ainsi, une suite comme 14.d7 15.g6 15.h6 est recommandée, ce qui force Noir à trouver un coup à ce moment-là, plus un autre après f8. Mais sans doute le plan de Blanc ne marche-t-il pas, puisque Noir peut toujours forcer Blanc à prendre un bord de cinq à l'est pour sacrifier ensuite.

Donc, la majorité a probablement raison, et 10.g6 est correct (au fait, on peut obtenir cette position à partir de 8.g6 9.g4 10.h5, ou avec 6.g6 7.g4 8.e7 9.f7 10.h5, et les coups de Blanc après g6 g4 dans chacune de ces séquences sont les choix normaux, ainsi si vous affectionnez cette position pour Noir, pas besoin de vous inquiéter de trouver quelque chose pour parer 6.g6 ou 8.g6). Noir peut maintenant trouver un plan pour faire prendre un bord de cinq à Blanc, par exemple 11.h6 12.h7 13.h4 14.h3 15.e8 16.c5 — à part toutes les interversions de coups précitées, on peut arriver à cette situation en commençant par 9.e8 10.c5 11.g4

12.g6 — mais Blanc s'en sort sûrement mieux ici. Après 10.g6, 11.e3 est choisi par la grande majorité. Voir figure 6.

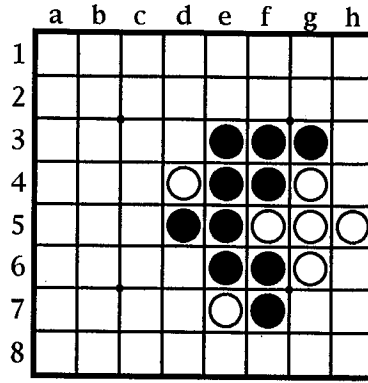


6. 9.g4 10.g6 11.e3

Ici, il y a beaucoup de choses à essayer pour Blanc. 12.d3 débouche exactement sur l'intervention de coups 9.e3 10.d3 11.g4 12.g6, et nous avons déjà vu que ce n'était pas bon. 12.h4 conduit généralement à 13.f3, 14.d3 qui est l'intervention de 9.e3 10.d3 11.g4 12.h4 13.f3 14.g6, que nous avons déclarée indécise. Ou bien, Blanc peut essayer 14.e8 15.d3 16.d6, alors Noir doit éviter 17.d7 18.c8, mais 17.c7 ou 17.f8 semblent bons. Noir n'a pas un choix extraordinaire au coup 13, c'est donc peut-être dans cette direction que Blanc doit chercher pour lutter dans cette ouverture.

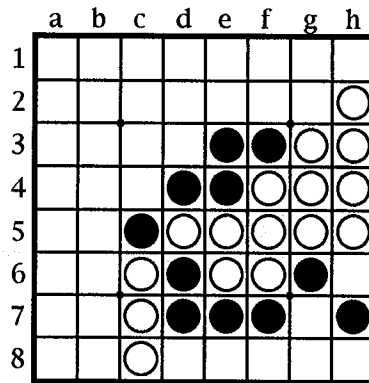
Le coup foncièrement agressif dans la situation de la figure 6 est 12.f8. L'expérience semble montrer que 13.g3, éventuellement précédé de e8-d8, marche pour Noir. Sans doute la meilleure suite pour Noir est-elle 13.e8 14.d8 15.g3 16.d7 17.d3 18.f3 19.h4 20.h3 (d'aucuns préfèrent 18.h3-h4-f3 qui laisse Noir s'insérer) 21.g7 22.d6 23.h7. Noir doit se méfier des pièges dans la région du coin ; si Noir n'est pas inséré, alors Blanc peut menacer h8 sans permettre une réponse en h6, alors que si Noir est inséré, il y a une possibilité encore plus diabolique pour Blanc : jouer h6 sans que Noir puisse répondre h8. Ne pas remplir la paire e8-d8 semble seulement accroître les problèmes de Noir dans le coin.

Beaucoup plus populaire (et de loin !) est le coup 12.f3, à partir de la position de la figure 6. Ce coup est éminemment logique : il empêche Noir d'y jouer lui-même. La réponse la plus courante est 13.g3, voir figure 7.



7. après 12.f3 13.g3

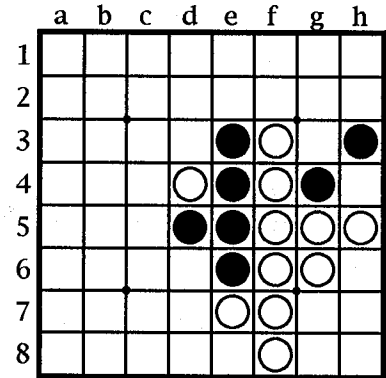
On peut jouer 14.d3, qui débouche astucieusement sur la figure 3 ! Comme on l'a expliqué, cette position semble assez serrée et peut-être qu'il faudrait se pencher sur elle. Le coup habituel de Blanc est 14.d6, qui mène inexorablement à la séquence 14.d6 15.h4 16.h3 17.h7 18.h2 (voir l'aparté après la figure 5 pour un autre moyen d'obtenir cette position) 19.d7 20.c8 21.c7 22.c6 23.c5. Voir figure 8 ; cette position apparaît vingt fois dans la base de Thor — voir également l'analyse de Brian Rose dans le numéro d'Othello Quarterly (Fall 1988). Je dois admettre que peu de ces coups, ici, peuvent être qualifiés de « naturels », et je détesterais jouer cette suite avec l'une ou l'autre des couleurs.



8. après 23.c5

Le coup habituel sur la figure 8 est 24.f8, qui conduit à 25.g7 (25.e8 26.d8 27.c4 28.f2 29.g7 30.e2 (menaçant h8) semble bon pour Blanc) 26.f2 27.c4 28.d2 29.e2 30.d3 j'ai l'impression que Noir est bien parti pour perdre — il aura sûrement à gagner un temps grâce à l'enchaînement h6-h8-g8 à un moment donné, mais ce sera un gros sacrifice, en plus sans espoir de gain de parité. Mais je peux me tromper et Noir semble s'en sortir correctement dans les faits. Quoi qu'il en soit, peut-être que 24.c3 est meilleur ?

À part 13.g3, quoi d'autre ? La plupart des coups légaux ont été essayés à un moment donné, mais ceux qui paraissent valables, sont 13.d3 (visant 14.f8 15.h3) et 13.h3. L'idée est la même, si Blanc répond naturellement à h3 par h4, alors Noir prend le bord et met la pression, tandis que si Blanc ne joue pas h4, alors Noir peut jouer h7 et gagner un nouveau temps au prix d'un bord faible. En fait, la suite 13.d3 14.f8 15.h3 16.d6 17.g3 18.c5 n'est peut-être pas très bonne, et il faut aussi regarder 14.d6. Alors concentrons-nous sur 13.h3. Ici, 14.h4 15.h6 n'est pas vraiment prescrit pour Blanc, bien qu'il ne soit pas tout à fait mort. Après 14.c5, c'est probablement 15.h4 le mieux, dans l'optique de jouer 16.h6 17.h7. Je crois bien que Noir est mieux là. Mais le coup décisif est 14.f8 ; voir figure 9.



9. après 13.h3 14.f8

C'est un coup très logique car il enlève à Noir l'accès en h4. Désormais 15.d3 16.d6 sont presque des interventions de coups des suites 13.d3 14.f8 15.h3 16.d6 (seul le pion f5 est différent, et cela ne semble pas décisif), ce qui n'est pas conseillé. 15.h7 est possible, avec une suite probable en 16.c5 17.c6, mais Blanc s'en sort mieux là. Le bon coup est presque à coup sûr le plutôt spectaculaire 15.h6 ! Alors, Blanc peut choisir entre 16.h4 17.g3 (option qui le conduit à résister encore avec une suite comme 18.d7 19.d6 20.c6), et 16.h7 où cette fois Noir doit choisir entre 17.g3 18.d3 19.c5 (ou 19.c4), et 17.d3 auquel Blanc sera presque obligé de répondre 18.g3. Il est probable que chacune des suites débouche sur des situations relativement confortables pour Blanc, mais j'aimerais mieux être Noir. Alors, 13.h3 marche-t-il ? Hé bien, je crois que oui ; c'est ma principale arme anti-diagonale depuis plusieurs années maintenant,

mais je n'ai pas eu, en fait, tellement l'occasion de l'expérimenter, puisque les gens font tout le nécessaire pour éviter cette séquence.

Bien sûr, une autre raison pour laquelle je n'ai pas encore essayé toutes les variantes, est que la diagonale n'est plus à la mode en ce moment. Quand elle le sera de nouveau, les suites que nous avons étudiées ici seront jouées, et quelques-unes de ces conjectures seront éclaircies. Mais, pour l'instant, je pense que 9.g4 est meilleur que 9.e3, et que la suite après 13.h3 est une arme très dangereuse, que Blanc pourrait esquiver grâce à, par exemple, 12.h4. D'un autre côté, le sage sait certainement beaucoup de choses que j'ignore, et lui, quand c'est possible, joue encore la diagonale.

Pour finir, tous mes remerciements à Marc Tastet et Didier Piau pour leurs précieux commentaires sur une ébauche précédente de cet article, dont la plupart ont été incorporé dans la version définitive.

Traduction : Lola Choisepy

1. L'auteur veut dire : « Takeshi Murakami écrit deux articles dans Othello Quarterly. »

2. 1.f5 2.f6 3.e6 4.f4 5.g5.

3. Cheminée — 6.d6. Heath Bat — 6.e7 4.e3. Iwasaki — 6.e7 7.d7

4. On peut présumer que l'auteur veut parler de 6.e7 7.f7 8.c5.

5. 8.h5 au lieu de 8.c5 ; en fait, il a écrit : « Récemment 8.h5 est joué plus souvent ».

6. En fait, le rédacteur en chef a écrit : « Nous espérons avoir une étude des variantes de 8.h5 dans un prochain numéro de OQ ».

Correspondance 1989

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

M. Tastet 35-29 G. Brightwell

Cambridge 1992

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

M. Tastet 39-25 I. Leader

Bruxelles 1993

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

M. Tastet 30-34 A. Daix

Championnat de monde 1990

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

G. Brightwell 31-33 P. Ralle

Mariage de Brian Rose 1992

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

Komagata 34-30 Taniguchi

Paris 1993

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

Brightwell 24-40 Murakami

Paris 1990

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

M. Tastet 36-28 D. Shaman

Paris 1992

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

G. Brightwell 38-26 E. Jensen

Championnat du monde 1993

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

N. Takizawa 24-40 V. Svirskiy

À bas le système !

ou les simples suisses aux chiottes

par Philippe Juhem

Il y a quelques années, nous vivions heureux. La vie était belle, le championnat de France et le système suisse. Cependant, loin d'être simple, voire simplet, comme leur réputation nous les présente généralement, ce suisse était double : à partir de la septième ronde vous pouviez vous venger (couleurs inversées) des crapules putrides qui vous avaient battus durant les six rondes précédentes. Voilà un système qui était sévère et juste. Or une cabale injustifiée, conduite avec une rare détermination et disposant de complicités au plus haut niveau de la fédération (et là on frémit) et jusques et y compris dans nos médias officiels, a obtenu l'abandon du système suisse double au profit du simple, vaguement amendé sous le nom de code de « trois demis ». Les avantages du système suisse double sautent bien sûr aux yeux.

Toutefois, voyons rapidement l'argumentaire et le contre-argumentaire de ces deux systèmes.

Le système suisse double.

Avantages :

- Il favorise le suspense puisque il est plus facile de rattraper les concurrents de tête.
- Il est plus difficile de finir premier.
- Il maximiserait les parties entre « bons joueurs » (argument de Bernard Daunus et donc sans doute erroné quoique personne n'ait pu vraiment démontrer le contraire).
- Il donnerait à chacun une plus grande maîtrise de son avenir dans le tournoi.

Inconvénients :

- Il favorise les remontées à partir du bas du classement.
- Il favoriserait la multiplication des ex aequo à la première place.

Le système suisse simple.

Avantages :

- Il permet de jouer contre plus d'adversaires différents (autant qu'il y a de rondes).
- Il favoriserait la désignation de deux finalistes uniques.

Inconvénients :

- Il tend à figer le classement obtenu après six ou sept rondes puisque les concurrents de tête ne rencontrent plus leurs poursuivants immédiats : le système d'appariements leur donne des adversaires situés de plus en plus bas dans le classement, et donc tendanciellement de plus en plus faciles à battre si le niveau n'est pas homogène.
- Il tend à conduire à un départage au seul nombre de pions puisque les premiers du classement ont rencontré la plupart des joueurs qui les suivent au classement et que leur « Bucholtz » est très comparable. (NDLR : le « Bucholtz » désigne la somme des points des adversaires rencontrés durant le tournoi).

Or, lors du dernier championnat de France, nous avons vu une situation étrange : après la ronde neuf, il

y avait quatre concurrents à égalité de points à 7/9, Didier Piau, Paul Ralle, Alexandre Cordy et moi. Nous nous étions tous déjà rencontrés et nous ne pouvions donc jouer à nouveau ensemble. Didier Piau et Paul Ralle avaient le meilleur départage, ils avaient rencontré tous les adversaires réputés capables de les battre (ayant moins de 200 points de différence au classement), ils avaient donc, sauf défaillance improbable, les meilleures chances d'aller en finale. Nous avions donc la possibilité si chacun réalisait un sans-faute (ce qui était le plus probable puisque les premiers étaient contraints de flotter bas) de nous retrouver avec quatre concurrents à égalité de points à 9/11. On me rétorquera que l'improbable s'est produit, qu'il n'y a pas eu quatre ex aequo et qu'un des finalistes putatifs a chuté. Certes, mais à Othello comme aux échecs la menace est plus forte que la réalisation. Nous pouvons en conclure que le système suisse simple ne permet pas d'éviter les cas d'ex aequo, et que le système suisse double ne génère donc pas forcément plus de cas d'égalité en tête que le système suisse simple.

Dans ce cas, le fonctionnement du système tendait à réserver le parcours final le plus facile à certains des joueurs et à déposséder les autres de la possibilité d'influer sur leur sort : Alexandre Cordy savait qu'il avait le moins bon départage des quatre joueurs de tête et que même en gagnant ses deux dernières parties (ce qu'il fit) il ne pouvait guère espérer accéder à la finale. Dans un système suisse double il aurait, au contraire, pu rencontrer ses concurrents les plus dangereux ; soit il perdait, et il était alors normal qu'il ne fût pas en finale, soit il gagnait et éliminait ainsi directement ses concurrents les plus directs. La conclusion s'impose : alors que le système suisse simple est injuste et tend à vider la fin du tournoi de tout intérêt, le système suisse double permet au contraire à chacun de maîtriser son destin et de savoir pourquoi il est ou n'est pas en finale.

Reste à répondre à la critique la plus sévère envers le système suisse double : non seulement il permet les remontées du fin fond du classement, mais en plus il privilégie ces joueurs par rapport à ceux qui ont fait la course en tête. Les plus critiques disent même qu'il induit des stratégies scandaleuses du type : « Je perds mes deux premières parties, ensuite pendant sept rondes je joue contre des guignols et je fais un max de pions, je bats un ou deux bons joueurs fatigués aux rondes 10 et 11, hop, je les coiffe sur le fil au départage grâce à la différence de pions et me voilà en finale ». L'argument est fort. Le scénario est sans doute un peu poussé, en particulier sur le caractère *volontaire* de la perte de ces parties (on n'a généralement pas à se forcer beaucoup pour perdre des parties, surtout le premier jour) mais ça donne une idée de ce qui pourrait arriver. Cependant cet argument ne s'applique pas spécifiquement au système suisse double mais plutôt au système de départage (système mixte de Brightwell) qui tend à donner trop d'importance au nombre de pions par rapport à la force des adversaires rencontrés. Il est sans doute nécessaire

de réexaminer le système de départage utilisé depuis quelques années. Il faut se dire qu'il n'existe pas de système de départage parfaitement juste ou rationnel mais que chaque système sélectionne un type différent de joueur :

- le départage au nombre de pions sélectionne plutôt les joueurs qui ont eu le parcours le moins difficile et les bétonneurs dont le style de jeu leur permet d'avoir un coin plus tôt dans la partie.

- le départage qui fait la somme des points des adversaires avantage plutôt ceux qui ont eu le parcours le plus difficile et qui sont les plus réveillés le premier jour (il vaut mieux avoir ses défaites à la fin plutôt qu'au début du tournoi).

- le coefficient qui fixe l'équilibre entre les deux (le nombre de pions plus six fois la somme des points des adversaires) est *purement arbitraire* mais n'apparaît pas comme tel. Plutôt que de réfléchir, s'il vaut mieux donner un avantage au nombre de pions ou à la somme des points, nos amis mathématiciens ont décidé de ne pas décider en donnant un poids égal (??) à chaque facteur : les deux nombres dûment affectés du coefficient idoine doivent en moyenne être égaux. Le terme égal a un effet magique : on y entend aussi juste, raisonnable et approprié. Or il n'y a pas de proportion rationnelle entre ces deux facteurs. Pas de facteur logique qui permettrait d'établir la répartition la plus efficace ou la plus juste. Il y a d'ailleurs des raisons de penser que cette égalité est purement formelle. En effet si le nombre de pions peut tomber à zéro, le Bucholtz ne le peut pas : un joueur qui perdrait toutes ses parties 64-0 n'aurait pas un Bucholtz nul. Il est donc possible de penser que l'écart entre le Bucholtz du dernier joueur et celui du premier est moins important que l'écart de pions entre ces deux joueurs c'est-à-dire que les écarts au départage se font plus grâce au nombre de pions que par le Bucholtz : l'égalité formelle cache en réalité un avantage donné au nombre de pions. Il est donc tout à fait possible et souhaitable de changer le coefficient du système de départage pour rendre la tâche moins facile aux bétonneurs et aux remonteurs. Plus difficile mais pas impossible évidemment.

En conclusion on peut dire, au vue des dysfonctionnements qui se sont manifestés lors du championnat de France qu'il apparaît nécessaire de repenser le système suisse de nos tournois. Il ne s'agit pas de prétendre que le système suisse double n'a pas d'inconvénients : Marc Tastet va vous le montrer. Je suis d'ailleurs d'accord avec la plupart de ses arguments. Toutefois il me semble que tout bien pesé, je préfère le système suisse double avec un départage repensé parce qu'il nous donnerait ce que nous recherchons : des tournois plus difficiles pour les joueurs de tête et donc plus intéressants, plus indécis et plus spectaculaires. À bas le système !

Opinion de Marc Tastet :

Commençons par un rappel historique pour éclairer nos adhérents les plus récents et rafraîchir la mémoire des plus anciens.

Le système suisse double a fait son apparition en finale du championnat de France en 87. Cette année-là ainsi qu'en 88 et 89, le système a désigné quatre joueurs premiers ex aequo avec 8 sur 11, parmi lesquels il a fallu choisir les finalistes au départage (autant dire à la roulette russe).

Le comble a été atteint en 89. Je suis bien placé pour en parler puisque j'ai grandement profité du système cette année-là (mais ce n'est pas une raison suffisante pour que j'y sois favorable). Au bout de cinq parties, je n'avais que deux victoires. J'ai donc rencontré des adversaires plus faciles au cours des rondes suivantes, accumulant aisément les pions (deux 64-0 et deux 58-6), pendant que les joueurs de tête se battaient et se rebattaient entre eux. Je me suis retrouvé ex aequo à 8 sur 11 avec trois autres joueurs et largement en tête au départage. Le pire est que je n'avais joué que contre trois des onze premiers joueurs et qu'en particulier, je n'avais pas rencontré Emmanuel Lazard qui était pourtant premier ex aequo avec moi à la fin ! Voilà un dysfonctionnement qui me paraît rédhibitoire. Philippe prétend qu'il suffirait de changer le départage pour éviter cela. À mon avis, ce serait un cautère sur une jambe de bois car le problème est ailleurs : aucun départage ne peut permettre de comparer de façon raisonnable ce qui n'est pas comparable. Dans l'exemple cité, je prétends que la performance d'Emmanuel et la mienne n'avaient rien à voir : nous n'avions pas joué ensemble, et avions eu seulement trois adversaires communs parmi les onze premiers, autant dire que nous n'avions pas joué dans le même tournoi ! Il ne viendrait à l'idée de personne d'essayer de départager deux joueurs, l'un ayant fait un tournoi à Strasbourg et l'autre à Bordeaux ; c'est pourtant ce que l'on essaie de faire dans ce cas. Pour conclure, disons que le système suisse double favorise l'apparition de premiers ex aequo ayant des parcours très dissemblables et donc incomparables.

Par ailleurs, le système suisse simple n'empêche pas les joueurs qui ont pris un mauvais départ de faire des remontées, mais pour cela, ils doivent battre les joueurs de tête et non les « seconds couteaux ». Cette année, au championnat de France, Philippe Juhem a méritoirement battu lors de sa remontée du second jour quatre joueurs qui étaient en course pour la finale, Paul Ralle, Alexandre Cordy, Stéphane Nicolet et Emmanuel Caspard, alors qu'avec le système double (comme pour moi en 89) il n'en aurait rencontré qu'un ou deux.

Pour ce qui concerne le coefficient utilisé pour le départage, la valeur actuelle me paraît bien choisie et ne conduit pas toujours comme semble le croire Philippe, à un départage aux pions. Au dernier championnat du monde, j'étais ex aequo avec Takizawa à l'issue des treize rondes. Pour savoir qui nous allions rencontrer en demi-finale, il a fallu avoir recours au départage. Nous avions à deux pions près le même total de pions, et c'est le Bucholtz qui a fait la différence en sa faveur. À quoi était dû cet écart ? Tout simplement au fait que j'avais rencontré à la première ronde (donc, je n'y étais pour rien) celui qui a fini dernier du tournoi avec une seule victoire alors que tous mes autres adversaires, et tous ceux de Takizawa avaient au moins 6 victoires. Le fait que j'aie gagné ma première partie 61 à 3 était loin de compenser le faible score final de mon adversaire.

Concluons en disant que c'est un vieux débat qui revient périodiquement, un peu comme la proportionnelle aux législatives en France. Avec le temps, on oublie les inconvénients du système précédent, alors qu'on voit ceux du système actuel, donc on change, et le phénomène se reproduit dans l'autre sens quelque temps plus tard...

Partie commentée

par Emmanuel Caspard

Voici le commentaire d'une partie du tournoi Idf 8 de décembre 1994 (aussi appelé « tournoi de Noël »), jouée à la dernière ronde, et donc décisive pour la désignation du vainqueur.

Tournoi Ile de France 8

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

D. Piau 32-32 E. Caspard

1.f5 à 12.c4 : ces coups constituent l'ouverture Rose diagonale. Bien entendu, à ce niveau, les deux joueurs les connaissent « par cœur » et récitent, mais vous avez le droit d'essayer autre chose de temps en temps.

13.e7 : variante Piau : Didier est donc en terrain archi-connu. On joue aussi b4 et g5, plus rarement g6.

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

Après 13.e7

14.c3 : coup tranquille au centre, à peu près la seule réponse connue avec f8 tout de suite. Pour ce coup, voir les parties Piau-Feinstein et Piau-Maeda.

15.g4 : l'autre possibilité est g5 avec des suites complexes, bien étudiées par les Italiens notamment.

16.f8 : est considéré comme le meilleur coup. Je ne sais pas trop ce qui se passe après 16.g5. Voir les parties Piau-Kitajima et Piau-Barrass.

17.f7 : il faut y jouer à la place de Blanc.

18.g6 : le plus économique. Jouer d'abord au nord, par exemple d2, donne d8 et pourrait les futures ouvertures de Blanc à l'est, alors que le remplissage de la région est tout de suite ne pourra pas les ouvertures au nord.

19.e8 : menace de gagner un temps (au moins) en continuant avec e8, donc...

20.d8 : forcé. Jouer e8 retourne inutilement f7 et laisse un coup excellent à Noir en c7 qui lui permettra de donner, de manière quasiment forcée, un bord de cinq à Blanc.

21.e8 : prend accès en g5.

22.b8 : forcé pour ne pas perdre trop de temps.

23.g5 : sinon Blanc y joue.

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

Après 23.g5

24.h5 : j'avais vu une partie du tournoi de Paris où Blanc rajoute la paire h5-h4 avant g8 et je voulais voir ce que ça donnait (cf. la partie Piau-Takizawa). Pour le coup 24.g8, voir la partie Piau-Sahli.

25.h4 : seul coup à l'est (après 25.h6, on a soit 26.g8 27.h4 qui est une interversion, soit Blanc reprend en h7 : il a alors encore son temps en g8 et Noir, ne pouvant pas attaquer le bord sud avec g7 car toute la colonne g est noire, doit ouvrir à l'ouest et a donc perdu un temps dans l'affaire ; de plus, les pions c4 et d4 sont tabous : s'ils deviennent noirs, Blanc pourra jouer successivement h4, h3 et h2, et Noir, qui sera probablement déjà mort depuis longtemps, n'aura sans doute même pas accès en f3). D'autre part, il n'y a pas de bon coup à l'ouest, et il n'y a pas de raison d'ouvrir sur le mur blanc tant qu'il y a des coups ailleurs.

26.g8 : avant h3, car cette fois l'attaque du bord de cinq par g7 fonctionne bien (cf. la partie Piau-Shaman).

27.h6 : car h3 est maintenant bon pour Blanc.

28.d2 : il faut choisir entre ce coup et c2 ; mais c2 me semble donner plus de jeu au nord, entre autre des coups tranquilles en d2 et f3 après que Noir aura joué en b5, par exemple.

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

Après 28.d2

29.b5 : après c7, Blanc peut jouer e2 puis f3 ; maintenant, Noir répond f3 à e2 grâce au pion d5.

30.f2 : b4 ou b6 suivi de c7 ne me plaisait pas. Avec le coup du texte, je me réserve f3, et e2 est un peu pourri par le pion b5.

31.b4 : oui. Aucun coup au nord n'est bien génial, c7 rend b4 meilleur pour Blanc qu'au coup précédent et b6 donne c7.

32.a4 : pour jouer sur le bord le plus économiquement possible. Une alternative est h3 : alors on a soit h2 f3 et Blanc pourra attaquer le bord de cinq en jouant g7, soit Noir joue ailleurs et Blanc gagne un temps en reprenant en h7 et en garde un autre en h2. Cette séquence a été jouée dans la partie Piau-Takizawa dans une position un peu différente et Blanc s'en est plutôt bien sorti ; elle restera possible ici jusqu'au coup noir en f3 qui pourrait complètement h3.

33.a6 : réponse classique, peut-être un peu trop. Blanc est plutôt mal et j'ai l'impression que Noir peut et doit essayer de tuer maintenant. Je ne sais pas exactement comment, mais j'ai du mal à croire que rien ne soit possible : en regardant les positions entre les coups 29 et 38, on voit une masse de pions noirs compacte au centre, tandis qu'il a

des pions blancs un peu partout ; de plus Blanc a déjà un bord et va très vite en prendre un deuxième. Il serait simplement immoral que Noir ne puisse pas concrétiser ce gros avantage de manière radicale.

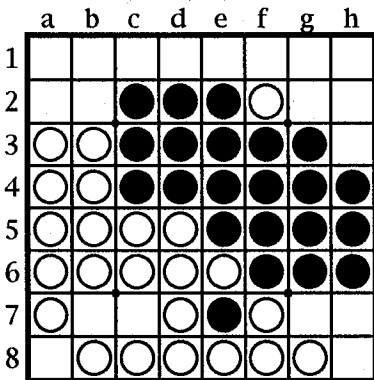
34.b3 : pour jouer a3 ensuite.
35.c2 : assure un accès en a5 après a3.
36.a3 : Blanc va se retrouver avec un bord de cinq à l'ouest, mais que jouer d'autre, sinon h3...

37.a5 : force la réponse.
38.a7 : sinon Noir a2 et Blanc va exploser. Après a7, il est seulement très mal.

39.f3 : empêche définitivement les séquences commençant par h3.

40.b6 : joue avant Noir au sud-ouest et l'empêche de sacrifier en b2. Mais ce coup fait perdre la parité à Blanc, qui a de plus un bord de cinq avec prébord homogène. Si Noir peut sacrifier au nord-ouest dans de bonnes conditions, il pourra récupérer le bord ouest et peut-être le bord sud si Blanc n'a pu l'assurer auparavant. Donc, ça va être dur pour Blanc.

41.e2 : enlève mon seul coup à peu près tranquille. Au secours !

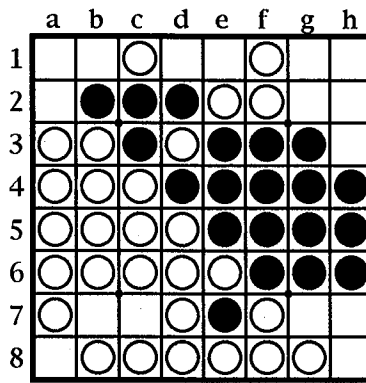


Après 41.e2

42.c1 : je ne vois pas grand-chose d'autre. Je garde d1 pour plus tard et envisage de sacrifier en g7. Si Noir joue b1, alors a1 et il n'a pas accès en a2 ; pour récupérer cet accès, il doit jouer lui-même en g7 ou me rendre la parité avec c7.

43.b2 : pour éviter tout problème de contrôle sur la diagonale c3-g7. c7 redonne toujours la parité et permet g7, après quoi le contrôle de diagonale va finir par tenir. Par ailleurs, f1 laisse d1 puis e1 (et e1 donne d1 et je ne sais pas trop ce qui va se passer).

44.f1 : le plus tranquille. Maintenant, sur e1 vient g2 et sur d1 vient e1 : Blanc contrôle la diagonale g8-b3 donc Noir ne peut pas jouer en a2 pour la parité.



Après 44.f1

45.g7 : empêche de répondre g2 à e1 et récupère un accès en a2. C'est le meilleur coup mais Blanc est gagnant 30-34 après e1 d1 h8 h7 g2 b1 a1 a2 h3 h1 h2 g1 ps a8 ps b7 c7.

46.e1 : recoupe la diagonale.

47.d1 : c7 est réfuté par d1 et Blanc joue la parité (la suite parfaite est alors 48.d1 g2 h2 h3 h1 g1 a2 a1 b1 a8 b7 h8 h7 25-39).

48.a2 : je pensais que c'était la seule façon de bien remplir le coin nord-ouest et de jouer la parité. On a vu au coup 45 que ce n'est pas la seule, mais mon coup gagne aussi, sur le même score, après 49.a1 b1 a8 h8 h7 h3 g2 h2 g1 h1 b7 ps c7.

49.a1 à 53.h7 : suite logique.

54.g2 : j'avais senti venir l'arnaque dans le coin sud-ouest mais je pensais qu'elle marcherait aussi bien après h3 et que ma seule chance de gagner était de récupérer les colonnes g et h. Cependant j'avais du temps et j'aurais pu prendre la peine de compter une des deux suites de sept (!) coups, à peu près forcées après h3, dans lesquelles l'arnaque fonctionne. Cela n'était pas infaisable et m'aurait peut-être permis de voir qu'elles gagnaient toutes les deux : 54.h3 g2 h2 g1 h1 b7 ps c7 (30-34) et 54.h3 g2 g1 h2 h1 b7 ps c7 (31-33). (Pour ceux qui ne sont pas bien réveillés, l'arnaque consiste pour Noir à jouer les deux coups b7 et c7 une fois qu'il aura pris le bord ouest avec a8 : il faut qu'il ait accès à b7 par la colonne b et que Blanc contrôle la diagonale c6-h1 ; ainsi, quand Noir jouera b7, il ne retournera rien sur cette diagonale et Blanc n'aura pas accès à c7 puisque tous les pions de la colonne a seront noirs. Pouf pouf, comme je dis toujours.)

Au lieu de cela, le coup du texte ne donne que la nulle après une des suites optimales, jouée dans la partie : 55.h2 h3 g1 h1 b7 ps c7.

Conclusion : je suis un gros flemmard (mais ça tout le monde le savait depuis longtemps) et c'est bien fait pour moi si je ne gagne pas.

55.h2 : seul coup qui permet de faire l'arnaque, car il prend un accès en b7 par la colonne b.

56.h3 : là encore je ne compte pas (ouh !), pensant que les deux autres coups ne peuvent être meilleurs, alors que g1 donne aussi la nulle après 57.h1 h3 b7 c7 ; on note que l'arnaque ne marche pas dans cette suite.

57.b7 : renonce à l'arnaque (57.g1 h1 b7 ps c7 donne aussi 32-32) mais laisse à Blanc la possibilité de se tromper entre g1 et h1.

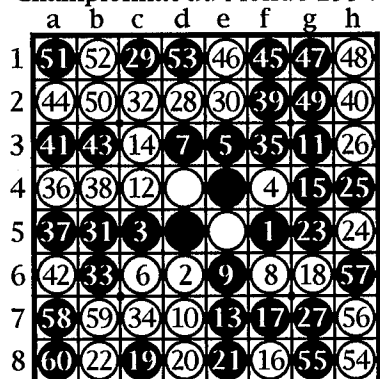
58.g1 : évidemment. Après h1, Noir joue g1 puis c7 et gagne facilement.

59.h1 : Ici, Noir ne doit pas non plus se tromper : h1 c7 fait nulle alors que c7 h1 perd 31-33. Avant de jouer g1 j'avais compté les deux « suites » et j'avais trouvé la nulle à chaque fois... J'aurai décidément tout raté dans cette partie.

60.c7 : meilleur coup, quand même.

Dernière minute : l'analyse rétrograde de la partie par Cassio (merci Stéph) donne les résultats suivants : les coups 37.a5 à 40.b6 sont optimaux et Noir est gagnant 33-31 avec la suite 41.f1 e2 c7 d1 g7 h3 h2 b7 b1 c1 e1 h8 b2 a1 h7 h1 a2 g1 g2 a8 33-31. 41.e2 ne donne que la nulle. 42.c1 est optimal (bravo moi). 43.b2 perd deux pions ; la bonne suite était 43.e1 d1 g7 h8 h7 g2 f1 h3 h1 h2 g1 c7 b7 a8 a2 b2 b1 a1 32-32. Le coup 44 est correct et la dernière erreur sera mon coup 54 (sic !!), comme il a été dit dans le commentaire. En fin de compte, une finale quand même pas trop mal jouée.

Championnat du Monde 1994



D. Piau 35-29 D. Shaman

International de Paris 1994

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

D. Piau 26-38 J. Feinstein

International de Paris 1994

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

D. Piau 42-22 M. Kitajima

International de Paris 1994

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

D. Piau 7-57 M. Takizawa

International de Paris 1994

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

D. Piau 34-30 K. Maeda

International de Paris 1994

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

D. Piau 37-27 I. Barrass

Championnat de France 1994

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

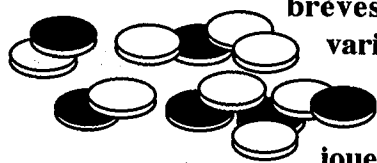
D. Piau 35-29 D. Sahli

Grand Prix de France 1995

			VDA	IDF7	CF94	IDF8	PrPa	IDF1	IDF2	IDF3	Stras	Total
Nicolet	Stéphane	F	200	144	0	140	200	115		200		999
Caspar	Emmanuel	F			16	200		200	97	115	200	828
Penloup	Dominique	F	90		16	33	90		97	115	90	531
Piau	Didier	F	40	144	60	90	140					474
Juhem	Philippe	F	140	8	140			33	35	8		364
Collay	Frédéric	F	0		40		60	115			60	275
Di Meglio	Fabrice	F	19	8		33	18	33	97	38		246
Lazard	Emmanuel	F			16	33				38	140	227
Nicolet	Cassio	PG							200			200
Ralle	Paul	F			200							200
Cordy	Alexandre	F	19		90	3	30	33			8	183
Tastet	Marc	F		144					35			179
Thill	Olivier	F		50		3	18	33		8		112
Andriani	Bintsa	F	19	50			0			0	8	77
Collay	Sophie	F	60		0		8					68
Liang	Yi	F		25						38		63
Abe	Hiroyuki	J				3		3	13	38		57
Aldebert	Marc	F	5		0	3		33		8		49
Andriani	Tom Pouce	PG				33		3	13			49
Robin	François	F			0		40				8	48
Massire	Christian	F	0	8	0	0	8	3			25	44
Bourrachot	Alexandre	F			0						40	40
Shaman	David	US				33						33
Poirier	Serge	F		8		3		3	13			27
Eymard	Joel	F		25								25
Johnson	Greg	US									25	25
Alard	Serge	B	19									19
de la Boisserie	Bruno	F			16							16
Lanuit	Christophe	F			16							16
Chevallier	Alain	F		0					13			13
Cagley	Leslie	US									8	8
Druais	Philippe	F			0	0		0		8		8
Scheidecker	Denis	F	0					3				3

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, ac-

tivités, 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 suffit de nous les communiquer, même non rédigés (on peut s'en charger !), avant le 15 juin, pour être certain de figurer au sommaire du prochain numéro.

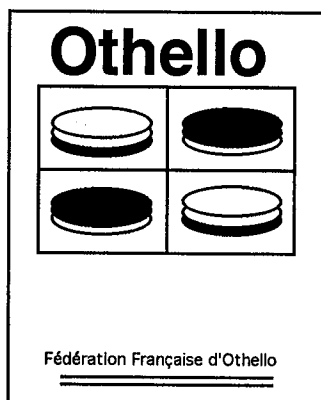
Adressez vos informations à la F.F.O.

Numéro spécial INFORMATIQUE

Il vient d'arriver, le numéro spécial informatique. Rappelons qu'il contient les anciens articles d'informatique de Fforum avec comme bonus quelques articles inédits. Algorithmes, descriptions de programmes, articles théoriques, tous les programmeurs en herbe y trouveront leur bonheur. Le prix de ce numéro spécial est fixé à deux numéros de Fforum. Pour vous le procurer, envoyez-nous un bulletin d'adhésion ainsi qu'un chèque de 120 francs à l'ordre de la F.F.O., votre date limite d'adhésion sera repoussée de deux numéros et vous recevrez le numéro spécial.

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.



Le manuel d'initiation « À la découverte d'Othello » est également disponible au prix de 15 F plus 5 F de port. Faites un cadeau à un ami !

LE COIN DU CONSEIL

STAGE D'ÉTÉ

Si vous connaissez un endroit agréable où passer une semaine de vacances pour jouer à Othello, écrivez-nous ! Du 12 au 19 août prochain se tiendra notre sixième stage d'été. Savoie, Bretagne, Hautes-Alpes... déjà plusieurs propositions nous sont parvenues et nous allons bientôt décider du lieu. Réservez vite vos vacances !

ANIMATIONS RÉMUNÉRÉES

Certaines animations d'Othello sont rémunérées par les organisateurs. Nous avons décidé la répartition suivante : chaque animateur ainsi que la F.F.O. reçoit une part de la rémunération avec un plafond de 20% du montant total pour la F.F.O.

ASSURANCE

Le conseil va renouveler son contrat d'assurance en incluant le stage d'été, le tournoi de Paris et le championnat de France.

Emmanuel Lazard

NOUVELLE ADRESSE

La F.F.O. déménage ! Comme je vous l'avais annoncé dans le dernier Fforum, nous changeons d'adresse postale. L'adresse de la Fédération est désormais la suivante :

F.F.O. - B.P. 383 - 75626 PARIS Cedex 13.

Le numéro de téléphone ne change pas ; c'est toujours le (1) 45.35.55.86.

SALON DES JEUX 1995

Vous pourrez rencontrer les meilleurs joueurs parisiens au Salon des Jeux de Réflexion de la porte de Versailles, du 8 au 17 avril 1995. Venez jouer ou simplement nous rendre visite, nous vous accueillerons toujours avec le sourire. Vous trouverez sur notre stand livrets débutants, numéros de Fforum, disquettes de programmes... Le samedi 15 et le dimanche 16 auront lieu les Masters de Blitz et les Masters de semi-rapides avec les huit meilleurs joueurs français : venez nombreux assister au spectacle !

Classement F.F.O.

Joueurs français				Joueurs étrangers									
2274	+/- 221	(14)	[-3]	RALLE Paul	2063	+/-219	(13)	[-64]	THEOLE (Becquet)				
2200	+/- 68	(119)	[-92]	TASTET Marc (GM)	2063	+/-329	(7)	[-57]	VERS2 (De Wolf)				
2120	+/- 73	(106)	[-90]	PIAU Didier	2000	+/-297	(7)	[-50]	REVOTH (Etienne)				
2110	+/- 59	(172)	[-71]	NICOLET Stéphane (GM)	1946	+/-177	(19)	[-57]	GROS-THELLO (Pinta)				
2105	+/- 66	(124)	[-119]	CASPARD Emmanuel (GM)	1898	+/-114	(45)	[-169]	TOM POUCE (Andriani)				
2093	+/- 77	(90)	[-141]	JUHEM Philippe (GM)	1850	+/-305	(7)	[-79]	ASOTH (Coulon)				
2052	+/- 52	(202)	[-33]	PENLOUP Dominique (GM)	1630	+/-225	(17)	[-80]	JAMOTH (Rump)				
2003	+/- 78	(96)	[-81]	LAZARD Emmanuel (M)	1523	+/-365	(7)	[-75]	O (Koudache)				
1957	+/- 90	(70)	[-33]	LIANG Yi (M)									
1917	+/- 417	(5)	[+55]	DECOEYERE Eric									
1882	+/- 65	(135)	[-133]	CORDY Alexandre (M)	2406	+/-197	(14)	[-54]	MURAKAMI Takeshi	{J}			
1876	+/- 71	(117)	[-74]	DI MEGLIO Fabrice	2379	+/-158	(28)	[-87]	TAKIZAWA Masaki	{J}			
1861	+/- 81	(90)	[-45]	COLLAY Frédéric	2161	+/- 89	(62)	[-92]	BRIGHTWELL Graham	{GB}			
1836	+/- 190	(16)	[-12]	LETOUZEY Fablen	2160	+/-142	(24)	[-7]	PLOWMAN Guy	{GB}			
1820	+/- 154	(29)	[-94]	LANUIT Christophe	2149	+/-111	(41)	[-52]	LEADER Imre	{GB}			
1790	+/- 116	(44)	[-102]	COLLAY Sophie	2122	+/-140	(24)	[-83]	HANDEL Mike	{GB}			
1782	+/- 111	(49)	[-9]	BOURRACHOT Alexandre	2117	+/-129	(33)	[-99]	FEINSTEIN Joel	{GB}			
1771	+/- 80	(95)	[-6]	ROBIN François	2112	+/-118	(37)	[-84]	MARCONI Francesco	{I}			
1765	+/- 152	(34)	[-56]	DE LA BOISSERIE Bruno	2103	+/-116	(37)	[-90]	EDMEAD Garry	{GB}			
1760	+/- 229	(16)	[-95]	SAHLI David	2093	+/- 70	(108)	[-91]	FELDBORG Karsten	{DK}			
1731	+/- 97	(63)	[-92]	THILL Olivier	2054	+/-177	(24)	[-234]	FINNAS Stig	{SF}			
1727	+/- 211	(11)	[-91]	CALI Elie	2040	+/-198	(13)	[-170]	ROSE Brian	{USA}			
1720	+/- 73	(106)	[-150]	ANDRIANI Bintsu (M)	2030	+/- 70	(103)	[-77]	JENSEN Erik	{DK}			
1720	+/- 95	(72)	[-110]	ALDEBERT Marc	2020	+/- 77	(88)	[-136]	SHAMAN David (GM)	{USA}			
1708	+/- 94	(73)	[-61]	POIRIER Serge	2001	+/-193	(13)	[-85]	YAMANAKA Mami	{J}			
1689	+/- 231	(16)	[-154]	ZALATEU Alain	1999	+/- 83	(95)	[-125]	BERNER Nils	{S}			
1667	+/- 269	(7)	[-46]	EYMARD Joel	1998	+/- 96	(56)	[-76]	VALLUND Torben	{DK}			
1645	+/- 147	(31)	[-53]	BOUSCH Thierry	1997	+/-193	(13)	[-95]	SENCHEV Vitalij	{SU}			
1639	+/- 197	(16)	[-69]	PÉLISSIER Laurent	1948	+/-166	(17)	[-68]	SILVOLA Andrea	{I}			
1605	+/- 180	(23)	[-91]	SARKISSIAN Jean-Paul	1946	+/-162	(22)	[-37]	JOHANSEN Niklas	{S}			
1588	+/- 166	(26)	[-14]	GAMBIER Olivier	1932	+/-129	(31)	[-93]	BARNABA Donato	{I}			
1571	+/- 164	(23)	[-51]	FREYSS Joel	1926	+/-163	(19)	[-30]	PEROTTI Mauro	{I}			
1552	+/- 329	(5)	[+57]	DORSIMONT Guilain	1909	+/-163	(25)	[-335]	HYVONEN Keijo	{SF}			
1540	+/- 355	(5)	[+209]	QUAZZO Claude	1890	+/- 94	(56)	[-97]	VALLUND Henrik	{DK}			
1500	+/- 191	(16)	[-9]	GARNIER Jacques	1890	+/-180	(23)	[-282]	LONNOVIST Tom	{SF}			
1492	+/- 175	(22)	[-70]	GEORGES Claude	1878	+/- 81	(77)	[-89]	JOHNSON Greg	{USA}			
1482	+/- 120	(48)	[-41]	BÉTIN Dominique	1877	+/-190	(13)	[-107]	OHWAKU Michio	{J}			
1473	+/- 88	(100)	[-20]	MASSIRE Christian	1859	+/-117	(44)	[-107]	DE GREY Aubrey	{GB}			
1412	+/- 207	(16)	[-16]	PROST Serge	1846	+/-166	(20)	[-71]	SPERANDIO Roberto	{I}			
1404	+/- 272	(11)	[-2]	FINOT Thierry	1825	+/-131	(30)	[-90]	NIELSEN Erik	{DK}			
1400	+/- 184	(26)	[-213]	SCHEIDECKER Denis	1810	+/-133	(33)	[-126]	BARRASS Iain	{GB}			
1389	+/- 201	(16)	[-186]	GRUSON Thierry	1793	+/- 78	(90)	[-74]	RIGNELL Daniel	{S}			
1360	+/- 167	(22)	[-36]	FREYSS Alain	1775	+/-162	(20)	[-87]	ROMANO Benedetto	{I}			
1354	+/- 510	(4)	[+13]	GRISON Marc	1759	+/-179	(19)	[+120]	HAUGLAND Jan-Kristian	{N}			
1337	+/- 139	(33)	[-105]	SCHERNO Dominique	1747	+/- 87	(80)	[-82]	BERNER Johan	{S}			
1262	+/- 411	(5)	[-155]	DECLERCQ Stéphane	1739	+/-250	(11)	[-54]	ROSSI Pietro	{I}			
1237	+/- 166	(25)	[-81]	BOUVERESSE Angélique	1695	+/-134	(34)	[nv]	HANSSON Ola	{S}			
1213	+/- 336	(10)	[-233]	MOLLIE Patrice	1694	+/-137	(34)	[-15]	HOLM Jon-Inge	{N}			
1205	+/- 251	(15)	[-49]	AZOULAY Gilles	1688	+/-153	(24)	[-114]	STEPANOV Oleg	{SU}			
1202	+/- 202	(16)	[nv]	KUYLLE Gregory	1684	+/-200	(13)	[-103]	BURO Michael	{D}			
1202	+/- 158	(26)	[-119]	PETITDIER Pascal	1667	+/-169	(23)	[nv]	WAHLBERG Per-Erik	{S}			
1188	+/- 237	(12)	[-50]	FREYSS Paul	1637	+/-182	(21)	[-142]	MARSON Phil	{GB}			
1172	+/- 259	(25)	[+288]	CHEVALLIER Alain	1635	+/-115	(47)	[-63]	BOE Alexander	{N}			
1163	+/- 255	(11)	[-40]	BILLIEN Magali	1627	+/- 92	(79)	[-139]	ALARD Serge	{B}			
1134	+/- 195	(39)	[-82]	DRUAIS Philippe	1621	+/-177	(23)	[-226]	ABE Hiroyuki	{J}			
1108	+/- 187	(21)	[nv]	MOREL Gérard	1574	+/-138	(34)	[-135]	AAS Vidar	{N}			
								1559	+/-106	(63)	[-54]	CAGLEY Leslie	{USA}
								1552	+/-149	(24)	[-76]	VENERITO Marco	{I}
								1512	+/-113	(59)	[-104]	CALENDAR Hugo	{S}
								1467	+/-162	(35)	[-45]	DAIX Alain	{B}
								1393	+/-136	(48)	[-228]	HELLGREN Bo	{S}
								1378	+/-166	(32)	[-74]	ARNOLD Roy	{GB}
								1353	+/-139	(51)	[-21]	WEILER Niklas	{S}
								1350	+/-158	(40)	[-67]	EKLUND Bruno	{S}
								848	+/-164	(33)	[-65]	AAS Bodil	{N}
								784	+/-177	(32)	[-6]	AAS Hilde	{N}
Programmes													
2736	+/-355	(13)	[-37]	OTHEL DU NORD (Delbarre)									
2635	+/-465	(11)	[-58]	FOREST (Casile)									
2428	+/-216	(20)	[-30]	CASSIO (Nicolet)									
2425	+/-219	(20)	[-36]	SPOCK (Delteil)									
2395	+/-362	(7)	[+8]	PUREE (Thill)									
2327	+/-167	(31)	[+4]	THOR (Quin)									

Voici le classement de la F.F.O. au 31 mars 1995. Il prend en compte, depuis le classement paru dans Fforum 35, le tournoi préqualificatif de Paris (14 et 15/01/95), le tournoi Ile de France 1 (26/01/95), le tournoi B de Paris (05/02/95), le tournoi Ile de France 2 (19/02/95), le tournoi International de Cambridge (25 et 26/02/95), le tournoi Ile de France 3 (18/03/95), le tournoi préqualificatif de Strasbourg (25 et 26/03/95), plus des tournois européens.

Pour plus de facilité, les joueurs sont séparés en trois catégories : Français, Étrangers 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 la différence avec le classement publié dans Fforum 35 (ou « nv » si le joueur n'y apparaissait pas). L'évolution du classement d'un joueur n'est pas significative ; il faut comparer les évolutions de plusieurs joueurs. Rappelons que le classement est établi à partir de l'ensemble des parties jouées les 14 derniers mois.

Solitaire

par Stéphane Nicolet

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

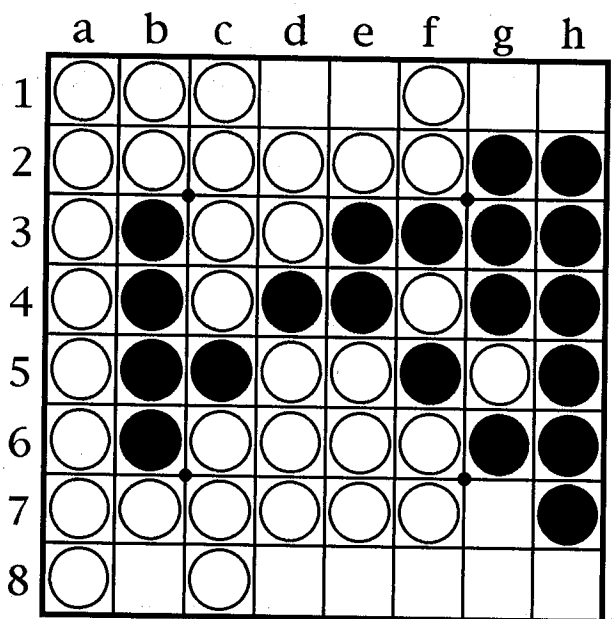
Vous trouverez ci-contre, pour chacun des coups que Blanc peut jouer, la réponse de Noir, calculée par ordinateur.

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

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

Tournoi International de Paris, 1986
Noir : Peter BHAGAT
Blanc : André BRACCHI
Score réel de la partie : 30 - 34

Référence ICARE : 76.



Blanc joue et gagne...

La solution du solitaire de Fforum 35 est : g8 f8 h2 h5 g2 h1 g1 ps g4 34-30. Noir contrôle la colonne g le plus longtemps possible pour empêcher Blanc d'arriver dans le trou g4 et gagne ainsi la parité. Trouvé par Murakami en tournoi.

- G7 D1 H1 H8 G8 E1 G1 D8 F8 E8 VP B8
- E8 F8 VP B8
- E1 G8 F8 E8 D8 B8 VP G1
- E8 F8 D8 B8 VP G1
- G1 E1 VP G8 H8 H1 F8 B8 D8 E8
- F8 H1 H8 B8 D8 E8
- E1 E8 G8 H8 D8 F8 H1 B8 VP G1
- G1 H1 VP B8
- H1 G1 D8 F8 VP B8
- G1 H1 D8 F8 VP B8
- F8 D8 B8 H8 H1 G8 VP G1
- H1 B8 H8 G8 VP G1
- G1 B8 VP H1 VP G8 H8
- D8 H8 G8 F8 H1 B8 VP G1
- G1 H1 VP B8
- F8 G8 H1 B8 VP G1
- G1 H1 VP B8
- H1 G1 G8 F8 VP B8
- F8 G8 VP B8
- G1 H1 G8 F8 VP B8
- F8 G8 VP B8
- H1 H8 G8 G1 D8 F8 VP B8
- F8 G8 D8 B8 VP G1
- D8 G1 G8 F8 VP B8
- F8 G8 VP B8
- G1 H8 G8 H1 D8 F8 VP B8
- F8 G8 D8 H1 VP B8
- D8 H1 G8 F8 VP B8
- F8 G8 VP B8
- H1 G7 H8 B8 D8 G8 F8 E8 VP G1 E1 D1
- E8 F8 VP G1 E1 D1
- G8 H8 VP D1 E1 E8 F8 G1 D8 B8
- D8 F8 VP B8 VP G1
- G1 G8 F8 H1 H8 E1 G7 D1 VP B8 D8 E8
- D1 G7 VP B8 D8 E8
- G7 H8 VP E1 D1 B8 D8 E8
- G7 E8 F8 H8 D8 H1 VP E1 D1 B8
- D8 H1 F8 H8 VP E1 D1 B8

Agenda

FRANCE

SALON DES JEUX DE RÉFLEXION DE PARIS

du samedi 8 au lundi 17 avril 95

Parc des expositions, Porte de Versailles

Dans le cadre du salon, la FFO organise de nombreuses animations : initiation, simultanées...

FRANCE

2^e TOURNOI de CATÉGORIE B de PARIS

En 5 rondes de 2x20 mn; ouvert à tous sauf aux ordinateurs, aux Maîtres et Grands Maîtres et aux huit premiers joueurs français officiels du classement publié dans Fforum 35

Samedi 22 avril 95 à 14h

Informations : contacter la FFO (1) 45.35.55.86

DANEMARK

TOURNOI INTERNATIONAL DE COPENHAGUE

Deuxième tournoi du Grand Prix d'Europe 95
Préqualificatif pour le championnat du Monde 95

Samedi 22 et dimanche 23 avril 95

FRANCE

TOURNOI de CATÉGORIE B de MULHOUSE-ILLZACH

Mêmes conditions de participation que pour le tournoi de catégorie B de Paris (cf. ci-dessus)

Samedi 6 mai 95 à 14h

Informations / Inscriptions : contacter Paul Freyss
au 89.46.17.80 avant le 5 mai.

Lieu du tournoi : Espace 110, 68110 ILLZACH

FRANCE

TOURNOI ILE DE FRANCE 4

En 5 rondes, ouvert à tous

Samedi 6 mai 95 à 13h45

Informations : contacter la FFO (1) 45.35.55.86

FRANCE

TOURNOI de CATÉGORIE B de STRASBOURG

Mêmes conditions de participation que pour le tournoi de catégorie B de Paris (cf. ci-dessus)

Samedi 13 mai (au lieu du 14) à 14h

Informations : contacter Christian Massire au
88.41.70.49 (bureau) ou 88.28.17.36 (domicile)

FRANCE

TRIATHLON de BORDEAUX

Tournoi multijeu (Othello, Lignes, Neutron)
Ouvert à tous

Dimanche 14 mai à 14h

Lieu : Salle du Vallon à Pessac

Informations : Alain Le Saout 56.24.70.46

FRANCE

TOURNOI « DÉBUTANTS » d'ISSY-LES-MOULINEAUX

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

Samedi 20 mai à 14h

Lieu : Ludothèque municipale, 18 rue de l'Abbé Derry,
92130 Issy-les-Moulineaux

ITALIE

TOURNOI INTERNATIONAL DE ROME

Troisième tournoi du Grand Prix d'Europe 95
Préqualificatif pour le championnat du Monde 95

Samedi 27 et dimanche 28 mai 95

FRANCE

TOURNOI ILE DE FRANCE 5

En 7 rondes, ouvert à tous

Dimanche 4 juin 95 à 9h30

Informations : contacter la FFO (1) 45.35.55.86

BELGIQUE

TOURNOI INTERNATIONAL DE BRUXELLES

Quatrième tournoi du Grand Prix d'Europe 95
Préqualificatif pour le championnat du Monde 95

Samedi 22 et dimanche 23 juillet 95

Informations : Serge Alard +32 (2) 673.06.24

FRANCE

STAGE D'ÉTÉ du samedi 12 au samedi 19 août 95

FRANCE

12^e TOURNOI INTERNA- TIONAL DE PARIS

Dernier tournoi du Grand Prix d'Europe 95
Préqualificatif pour le championnat du Monde 95

Samedi 26 et dimanche 27 août 95

Droits d'inscription : 150 FF

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. 383, 75626 PARIS CEDEX 13. Un club existe dès lors que des joueurs se réunissent régulièrement dans une ville. Il suffit d'avoir un local, éventuellement votre logement...

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

- Claude Saramito
☎ 93 86 04 22
06000 NICE
- ⇨ Isabelle Goussard
☎ 48 26 26 95
Brouillammon 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 18h
Café « Le Montaigne »
131, cours Victor Hugo
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 : Alex. Bourrachot
☎ 88 35 20 88
- ⇨ Paul Freyss
☎ 89 46 17 80
18 rue de la Banlieue
68110 ILLZACH
- Serge Prost
27 rue de la Sarra
69600 OULLINS
- ⇨ Laurent Pélissier
Club de Lyon
29, rue Sébastien Gryphe
69007 LYON
le samedi à partir de 14h.
☎ 78 58 97 42
- ⇨ Murielle Buclon
Club de Lyon
101 avenue Lacassagne
69003 LYON
Le mardi à 20h15
(tous les 15 jours)
☎ 72 12 17 51
- Dominique Penloup
☎ (1) 48 87 19 74
26 rue Rambuteau
75003 PARIS
- ⇨ Club du Luxembourg
Le mercredi à partir de 14h,
à l'angle nord-ouest
du jardin du Luxembourg
(amener une pendule et
un othellier si possible).
Contact : Dominique
Penloup (pas avant midi)
☎ (1) 48 87 19 74
- ⇨ Club Normale Sup Paris
Le mardi à 20h30
Salle Cavaillès
45 rue d'Ulm
75005 PARIS
Contact : Emmanuel Lazard
☎ (1) 45 35 55 86
- Stéphane Nicolet
☎ (1) 47 70 02 91
2 rue de Paradis
75010 PARIS
- 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
- Elie Cali
☎ (1) 48 25 43 01
4 impasse Durvie
92100 BOULOGNE
- ⇨ Tart'en Pions
Café-Jeux sans alcool
Club Multijeu
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 ST
CRISTOPHE
- ⇨ 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. 383
75626 PARIS CEDEX 13

Nom : Prénom :

Date de naissance :  :

Adresse :

Code Postal : Ville :

Je suis intéressé par les activités suivantes :

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

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

Date et signature :