

FFORUM

N° 37

a b c d e f g h

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

Noir joue et fait nulle...

Édito...

Cher(e)s ami(e)s, bonsoir !

Voici le numéro estival de votre magazine othellistique préféré.

*Pour bronzer encore plus, il est bien connu qu'il faut aller en altitude, alors n'hésitez plus, venez nous rejoindre à Tignes, en Savoie, du 12 au 19 août pour notre habituel **stage d'été**. Attention, nous avons indiqué dans le dernier Contact ! F.F.O. qu'il avait lieu à St Jean de Maurienne mais nous avons dû changer d'endroit à cause d'une modification des conditions financières de la part de l'organisateur local. Si vous ne vous êtes pas déjà inscrit, il est encore temps de le faire, et pour tout renseignement complémentaire, contactez Emmanuel Lazard au (1) 43 31 87 93.*

*Après ce repos (sic !) bien mérité, venez vous dégourdir l'esprit au douzième **tournoi international de Paris**, les 26 et 27 août prochains. Beaucoup de joueurs étrangers sont attendus, parmi les meilleurs du monde, et bien sûr la fine fleur de l'Othello français. Ne croyez pas que ce tournoi soit réservé aux tous meilleurs ; il y a des joueurs de tous niveaux. Le système d'appariements utilisé vous assure que vous jouerez la plupart du temps avec des joueurs de votre niveau mais vous aurez sans doute le plaisir de vous mesurer à quelques gross pointures.*

*L'automne viendra pourtant, hélas, et avec lui l'époque de la rentrée (ce qui est accessoire), mais aussi et surtout des **qualifications au Championnat de France**. Comme d'habitude, la finale sera organisée début décembre, sans doute par Alain le Saout, David Sahli et toute l'équipe du club de Bordeaux. Rappelons qu'il est très simple, amusant, voire valorisant, d'organiser une sélection dans votre ville :*

- convainquez une poignée de copains de venir jouer avec vous à un nouveau jeu génial que vous venez de découvrir, en le leur apprenant si nécessaire ;*
- mettez-vous d'accord avec les autres othellistes de votre région (ce peut être les mêmes que les précédents) pour éviter d'avoir deux sélections locales concurrentes ;*
- choisissez un samedi ou un dimanche quelconque d'octobre ou de novembre (on vous laisse le choix de la date) ;*
- trouvez une salle pouvant accueillir un tournoi de cinq rondes sur une après-midi (les salles des fêtes, les ludothèques, les BDE, les arrière-salles de café, ou votre appartement font en général l'affaire) ;*
- prévenez la FFO, qui peut vous soutenir moralement ou vous prêter des jeux et des pendules.*

Le vainqueur d'une sélection (peut-être VOUS !) est automatiquement qualifié pour la finale (à condition que vous ayez réussi à réunir au moins six joueurs). Le nombre des autres qualifiés est déterminé à la proportionnelle en fonction du nombre de participants total de toutes les sélections, bref selon une de ces règles obscures que le conseil de la F.F.O. aimait à pondre voici quelques années et dont il a le secret : plus vous ferez venir de joueurs à votre sélection, plus vous avez de chance d'être qualifié.

Rappelons que ces sélections sont gratuites et que les sélectionnés à la finale voient leurs frais de déplacement remboursés, sur la base d'un billet SNCF 2e classe, à condition qu'ils adhèrent à la Fédération s'ils ne sont pas déjà adhérents.

Donc, n'hésitez pas : organisez une sélection ! Et appelez-nous dès que possible, en temps et en heure, pour que l'annonce du tournoi (indispensable) passe dans le prochain Fforum, c'est-à-dire avant le 15 septembre.

*Le lieu du prochain **championnat du monde** n'est pas encore complètement arrêté mais on parle sérieusement de Sydney (Australie). Emmanuel Caspard a pris la tête du processus de qualification en remportant le tournoi de Lyon ; tous les autres préqualifiés (Tastet, Ralle, Penloup et Nicolet) n'ayant gagné qu'un tournoi chacun. Il ne vous reste que quatre chances d'aller aux antipodes : le tournoi international de Bruxelles, le tournoi de Paris, le tournoi de Villeneuve d'Ascq et la finale du Grand Prix.*

À bientôt, Marc Tastet, Stéphane Nicolet et Emmanuel Lazard

Sommaire

- 4 ♦ Magazine
- 9 ♦ Initiation : les bords BiBi
- 10 ♦ Partie commentée Nicolet-Caspard
- 12 ♦ Les échos d'Othello
- 14 ♦ Partie commentée Ohwaku-Andriani
- 17 ♦ Le bon coup
- 18 ♦ Les ouvertures de Logistello
- 21 ♦ Hommes-Machines : Nicolet - Théole
- 22 ♦ Grands Prix
- 23 ♦ Marc Tastet joue et tue
- 24 ♦ Tests de finale
- 26 ♦ Le classement
- 27 ♦ Solitaire
- 28 ♦ Agenda
- 29 ♦ Les clubs

Ont participé à ce numéro :

Marc ALDEBERT

Bintsa ANDRIANI

Sandry ANDRIANI

Thierry BOUSCH

Michael BURO

Emmanuel CASPARD

Alexandre CORDY

Paul FREYSS

Aubrey de GREY

Ludovic HELLET

Emmanuel LAZARD

Yi LIANG

Stéphane NICOLET

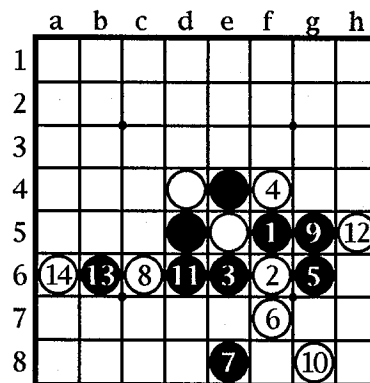
Serge PROST

Marc TASTET

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. Voici de nouveau une partie inventée par le génial joueur anglais Aubrey de Grey ; le but du jeu est de trouver une partie, la plus courte possible, où les deux joueurs ont encore au moins un pion chacun. Serez-vous faire mieux ?



Magazine

Tournoi international de Copenhague 95

par Marc Tastet

Seize joueurs s'étaient donnés rendez-vous à Copenhague cette année. Nous aurions même dû être dix-huit si Greg Johnson et Leslie Cagley, Américains résidant en Allemagne, n'avaient oublié chez eux leur passeport. Ils n'ont pu entrer au Danemark qui malheureusement n'avait pas encore signé les accords de Schengen et surveillait donc particulièrement ses frontières avec l'Allemagne !

Côté français, Sophie Collay découvrait Copenhague, accompagnée des vieux habitués Dominique Penloup et moi. Les Anglais et les Italiens avaient également délégué deux « nouveaux » chacun, Guy Plowman et Garry Edmead d'un côté, Elisabetta Vecchi et Stefano d'Angelo de l'autre. Stefano n'avait d'ailleurs pas prévu de jouer, mais a finalement accepté pour compléter à un nombre pair de joueurs. Évidemment, tous les Danois étaient là ainsi que quelques Suédois venus en voisins, y compris David Shaman.

Je gagnais mes trois premières parties à l'arraché : 35 à 29, 33 à 31 et même 32 à 31 contre Garry ! Après la pause, je rencontrai David qui avait aussi fait carton plein et se reprenait à espérer un retour en forme, mais je sonnais le glas de ses illusions (40 à 24).

À l'avant-dernière ronde du samedi, Guy, un peu distrait, pouvait jouer les quatre derniers coups et gagner aisément contre Karsten Feldborg, vice-champion du monde en titre, mais en voulant faire quelques pions de plus, il commença par la mauvaise case ce qui laissait un coup à Karsten qui n'en espérait pas tant (au point même que c'est Guy, fair-play, qui lui a fait remarquer qu'il pouvait jouer, alors que Karsten s'était déjà désintéressé de la partie considérée comme perdue ; comme quoi, il faut toujours y croire jusqu'au bout).

Du coup, j'ai rencontré Karsten à la dernière ronde de la journée et il m'a battu. Je termine alors en

tête avec 6/7 ex aequo avec Garry et à un point devant Karsten.

Le lendemain, Garry gagne toutes ses parties, alors que je perds contre Erik Jensen. Heureusement, au même moment, Karsten perd contre le Suédois Nils Berner qui revient bien et décrochera même in extremis une place dans le match 3/4, au détriment de Dominique qui l'aurait pourtant bien mérité. Sophie termine avec quatre victoires ce qui est une bonne performance, vue la difficulté des tournois de Copenhague où aucune partie n'est facile à gagner.

Je me retrouve donc en finale contre Garry.

Dans la première partie de la finale, au coup 33, il ne faut pas jouer b7 car Blanc enlèverait successivement les pions d7 et c7 ce qui lui permettrait d'arnaquer avec a8 puis a7. Garry se croit perdu au coup 36 et joue une case X à la désespérée alors que je craignais 36.g4 qui m'aurait empêché définitivement de sacrifier en b7. De fait 36.g4 fait nulle après 37.f3 b3 a4 a7 h4 g2 h1 h2 h3 c1 c2 b2 g5 h5 h6 g7 a2 a1 b1 h7 h8 g1 a8 b7. Mais Garry pouvait même gagner 31-33 avec 36.f3 b7 h3 a4 a8 a7 b3 b2 c2 g5 h5 h4 g2 g1 h1 h2 a2 c1 b1 g4 a1 h7 g7 h8 h6.

Après 38.b3, qui laisse définitivement e7 à Noir, ce dernier est gagnant : il lui suffit de jouer la parité.

Dans la deuxième partie, Garry joue, avec les couleurs inversées, une ouverture que lui avait jouée Erik Jensen durant le système suisse. Je change au coup 26 (Garry avait joué f2) et Noir fait une grosse masse. Je ne pensais pas que cela allait marcher. Au coup 44, j'avais vu la suite jusqu'au coup 50, pensant que j'aurais récupéré la parité, mais j'avais raté que 51.b7 contrôlerait la diagonale et tuerait complètement, dommage ! De toute

façon, l'analyse informatique montre que je n'ai jamais été gagnant en fin de partie. Ma meilleure chance était 42.f2 qui sauvait 30 pions.

Pendant ce temps, Karsten avait battu Nils 2 à 1 pour la troisième place (ils avaient joué plus vite que nous) !

Dans la belle, je commençais à ne plus avoir les idées bien claires et jouais quelques mauvais coups dans l'ouverture. Je perdais définitivement la parité au coup 32 (mais je n'avais pas grand-chose de mieux à faire) et Garry assurait le gain avec brio, remportant ainsi son premier tournoi du Grand Prix d'Europe.

Classement final

1.	G. Edmead	(GB)	10 (+2/3)
2.	M. Tastet	(F)	9 (+1/3)
3.	K. Feldborg	(DK)	8 (+2/3)
4.	N. Berner	(S)	7 (+1/3)
5.	D. Penloup	(F)	6,5
6.	E. Jensen	(DK)	6
	D. Shaman	(USA)	6
8.	J. Berner	(S)	5
	E. Nielsen	(DK)	5
	G. Plowman	(GB)	5
	T. Vallund	(DK)	5
12.	S. Collay	(F)	4
	H. Vallund	(DK)	4
	E. Vecchi	(I)	4
15.	H. Calendar	(S)	3,5
16.	S. d'angelo	(I)	0

Finale 1

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

Tastet 41-23 Edmead

Finale 2

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

Edmead 56-8 Tastet

Finale 3

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

Edmead 38-26 Tastet

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

Calendar 41-23 Nielsen

Tournoi d'Othello d'Illzach

par Paul Freyss

Le premier samedi de mai, la chaleur enfin retrouvée, le tournoi traditionnel de printemps d'Illzach était au rendez-vous.

Un tournoi de catégorie B en cinq rondes de 20 minutes par joueur n'a attiré que peu de joueurs de la région de Mulhouse. Le samedi n'est décidément pas propice à Mulhouse car de nombreux joueurs étaient occupés par leur travail. Finalement, nous commençons la partie avec onze joueurs, dont cinq de la région de Strasbourg (un grand merci pour leur participation).

Un gros ordinateur 486 DX 33 sur les bras et le programme d'appariement Papp très pratique et agréable simplifiait le calcul

des appariements et empêchait toute contestation possible.

Alors que Dominique Scherno débute contre Bip (il en faut bien un), il y a dès le début une dure partie que j'entame avec Alexandre Bourrachot qui me cueille à froid par un score sans appel de 62 à 2.

Débutant ensuite avec des parties faciles, Dominique Scherno prend la tête après la troisième ronde, avec Alexandre Bourrachot qui se débarrasse d'adversaires coriaces, notamment Christian Massire et Joel Freyss.

La quatrième ronde est presque déjà une finale qui voit la victoire de Dominique sur Alexandre. La cinquième ronde peut encore tout changer mais Dominique sauve le match nul avec Christian et

l'emporte finalement, invaincu pour cette journée.

À signaler le tir groupé de la famille Freyss à la quatrième place et les participations des deux juniors Bischoff qui jouent avec beaucoup de plaisir.

Classement final

1.	Dominique Scherno	4,5
2.	Alexandre Bourrachot	4
3.	Christian Massire	3,5
4.	Alain Freyss	3
	Joel Freyss	3
	Paul Freyss	3
7.	Guillaume Bischoff	2
	Angélique Bouveresse	2
	Laurent Dieterich	2
	Gérard Morel	2
11.	Florence Bischoff	1

Tournoi International de Rome

par Emmanuel Caspard

Si une ville peut faire d'un tournoi d'Othello un prétexte pour voyager jusqu'à elle et la parcourir même brièvement, Rome est sans aucun doute celle-là. Rome en particulier, et l'Italie en général sont en effet des étapes obligées pour tout joueur d'Othello à l'âme un tantinet voyageuse, pour qui les Romains représentent autre chose que des têtes à baffes.

Comment, tout d'abord, ne pas tomber sous le charme du climat et de la langue italiens, dont on ne sait, des deux, lequel est le plus doux et le plus chaud ? Comment ne pas apprécier la vraie pizza, qui ravale sans peine les ersatz boul'michiens au rang de formes vaguement rondes et vulgaires

dont aucun discobole romain (on y revient) digne de ce nom ne voudrait, même pour s'entraîner ? Sans parler des pâtes qui, après qu'on les a goûtées, pousseraient le moins gourmet d'entre nous à ne plus utiliser les nouilles qui l'eût cru ? Et les spaghettis qui, etc.

Chacun, enfin, appréciera selon son caractère la philosophie italienne en matière de conduite automobile : les sémaphores sont là au mieux pour faire joli, le plus souvent pour vous empêcher de rattraper la voiture juste devant ; en revanche, ils permettent des démarrages à faire pâlir d'envie une Formule 1. Quant aux lignes blanches, discontinues, continues et autres zébrures, elles font certes

de jolis dessins sur la route mais on se demande bien à quoi elles peuvent servir. Pour les amateurs de sensations, je conseille vivement un trajet dans la voiture de « Francy » Marconi, qui même lorsqu'il conduit déceimment (dixit Barnaba) n'a pas grand-chose à envier à un pilote de rallye. Ajouter à cela les inévitables scooters qui se fauillent à toute vitesse partout où c'est possible et surtout où ça ne l'est pas (Ça passe ? Mais oui ça passe. Non ! Ça ne passe pas. Mais si, ça passe !) et vous aurez une idée de l'atmosphère de Rome en ce week-end des 25 et 26 mai, qui allait voir se dérouler le n^{ème} Tournoi International du même nom.

⑥

Comme c'est malheureusement depuis quelque temps une habitude, relativement peu de joueurs avaient fait le déplacement : les Danois Karsten Feldborg et Erik Jensen venaient agrémente le plateau constitué, par ailleurs, du canonique contingent français et d'une grosse douzaine de joueurs italiens. La qualité compensait la quantité, mais ce n'est pas une raison pour ne pas se préoccuper de la faible fréquentation des tournois du Grand Prix d'Europe. Mais ne morosons pas trop, on allait quand même avoir l'occasion de bien s'amuser. Et pour donner sans plus tarder la toile de fond du tournoi, voici quelques résultats : ronde 1, Stéphane Nicolet gagne ; ronde 2, Stéphane gagne ; ronde 3, Stéphane gagne ; et ainsi de suite jusqu'à la ronde 11. C'est la première fois à ma connaissance que quelqu'un gagne toutes ses parties du système suisse dans un tournoi du Grand Prix d'Europe ! Autres faits marquants : la contre-performance de Marconi, qui termine le premier jour avec 3/7 et le tournoi avec 6/11 ; l'écart énorme entre le premier, à 11, et les suivants à 7 ; le fait que ce score de 7/11 ait permis d'atteindre la finale (est-ce déjà arrivé ?) ; le très haut niveau (mais ce n'est pas vraiment une surprise quand on connaît le dynamisme de l'Othello transalpin) de nombreux joueurs (et joueuses) italiens : R. Benedetto, D. Sperandio, A. Silvola, D. Barnaba et Elisabetta Vecchi pour ne citer qu'eux ; un parcours moyen pour moi (euh, non, ça ce n'est pas un fait marquant, ça devient plutôt une habitude) et pour Marc Tastet (qui parvient même à perdre contre moi au coup 57 dans une position tranquillement gagnante, c'est dire ! Merci quand même).

Un mot sur la finale, à présent : elle réunissait Stéphane Nicolet, incontestable premier, et Dominique Penloup qui était donc second avec 7/11 et devançait le sympathique tandem danois, entre autres, au départage (celui-ci devait alors se déchirer en une lutte fratricide dans le match pour la troisième place, qui revenait à Karsten après deux parties assez rapides). Elle allait nous tenir en haleine jusqu'au bout du bout : Stéphane gagnait en effet la première partie sur l'othellier mais

perdait au temps au coup 60 en appuyant sur la pendule ! Il gagnait ensuite la deuxième avec les Blancs pour revenir à égalité.

L'ouverture de la troisième fut une Toulousaine, avec une variante que les deux joueurs connaissaient bien pour l'avoir souvent jouée ensemble. Une fois n'est pas coutume, Dominique sortit le premier des lignes habituelles. Blanc se pose bêtement des problèmes de parité au coup 32 (32.f1 est bien meilleur), mais la position reste tendue jusqu'au coup 46 et il est en position gagnante (avec 46.g7, évidemment, encore g7...). Mais Stéphane choisit l'autre coup naturel à ce niveau, qui perd 34-30, Noir ayant alors un seul coup gagnant, difficile à trouver de surcroît. Dominique ne le laissa évidemment pas échapper et remporta ainsi le tournoi, venant par la même occasion grossir les rangs des préqualifiés pour le prochain Championnat du Monde : cinq en six tournois ! On va bien rigoler d'ici le dernier tournoi préqualificatif, moi j'vous l'dis. (Dis, Phil, tu viens jouer avec nous ?).

Que dire de plus ? La salle était très sympa, un buffet salé et des boissons à disposition pendant les deux jours, le temps superbe et l'ambiance aussi chaleureuse qu'on peut l'imaginer avec les Italiens. Il fallait voir Marc Tastet faire virevolter, dans le décor aussi aéré, fleuri et reposant qu'on peut l'espérer du resto du samedi soir, des petites cuillères de la table jusque dans un verre à pied, devant un public joyeusement étonné, et tenter des figures de plus en plus compliquées !

Comment après tout cela retourner vers le nord et Paris sans quelques regrets, en tout cas sans une seule envie : revenir l'année prochaine ! Et pour les absents de cette fois : ça va, on ne vous en veut pas trop ; mais on vous en voudra plus si vous ne suivez pas ce conseil : venez ! Venez vraiment, cela en vaut mille fois la peine. En tout cas, moi, j'y retourne ! Et pour finir, je tiens à remercier encore ici Monsieur et Madame Nicolet pour nous avoir si agréablement hébergés pendant notre séjour : ceux qui y étaient savent de quoi je parle et s'associent certainement à moi pour dire à quel point c'était splendide.

Classement final

1.	D. Penloup	(F)	7 (+2/3)
2.	S. Nicolet	(F)	11 (+1/3)
3.	K. Feldborg	(DK)	7 (+2/2)
4.	E. Jensen	(DK)	7 (+0/2)
5.	D. Barnaba	(I)	7
	B. Romano	(I)	7
	M. Tastet	(F)	7
8.	E. Caspard	(F)	6,5
9.	F. Marconi	(I)	6
	A. Silvola	(I)	6
	R. Sperandio	(I)	6
	E. Vecchi	(I)	6
13.	A. Tucci	(I)	5,5
14.	B. Andriani	(F)	5
	P. Stanzione	(I)	5
16.	M. Commerci	(I)	4
	D. Sperandio	(I)	4
18.	M. Brienza	(I)	2
19.	S. Lamia	(I)	1
20.	P. Diodati	(I)	0

Finale 1

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

Nicolet (tombé!) - Penloup

Finale 2

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

Penloup 31-33 Nicolet

Finale 3

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

Penloup 64-0 Nicolet

Match 3/4

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

Feldborg 41-23 Jensen

Ronde 7

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

Nicolet 39-25 Feldborg

Ronde 5

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

Nicolet 44-20 Barnaba

Ronde 7

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

Jensen 20-44 Tastet

Ronde 1

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

Feldborg 18-46 Andriani

Ronde 10

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

Caspar 31-33 Benedetto

Lyon 95 : un tournoi ric-rac !

par Alexandre Cordy

Entre le rock vibratoire du sous-sol (premier jour) et le délire du karaoke japonais pur souche (second jour), les quatorze glorieux concurrents du préqualif de Lyon réunis dans un centre...on vous le donne en mille : Œ-CU-MÉ-NI-QUE, ont tout de même réussi à s'affronter, se mesurer, bref jouer quoi !

Quelques vedettes : Stéphane Nicolet, Emmanuel Caspard, Philippe Juhem et Dominique Penloup sont de la fête ; la piétaille aussi, y compris votre serviteur. Ça commence fort : dès le vendredi soir, mangeaille géante chez Sophie Collay. Défilent sur la nappe du festin cochonnailles du cru, hamburgers « chimiques » (n'est-ce pas Philippe ?), pâtes, riz, le tout couronné par un super dessert de saison.

Les hostilités s'ouvrent dès le samedi matin, dans notre vrai-faux monastère dont les fondations tremblent : des groupes rock souterrains se déchaînent à intervalles réguliers. Bonjour la concentration ! D'emblée, impavides, Stéphane et Manu dé-

collent : ils survolent le débat et terminent la journée à 6/7, n'ayant perdu que l'un contre l'autre et inversement. Derrière, ça se bagarre ferme : un groupe de poursuivants se forme, emmené par Philippe. On y retrouve Sophie, Bintsa Andriani et Alexandre Cordy. À une longueur, outre Dominique en petite forme, on trouve Frédéric Collay hilare — il s'est payé le luxe de se faire battre, le bougre, par les étonnants Jacques Garnier, Jean-Paul Sarkissian et Laurent Pelissier — et Serge Prost. Fermant la marche, on note Stéphane Thuillère et Ludovic Hellet ; pour celui-ci c'est le premier tournoi.

Lyon est connue pour sa bonne cuisine. Samedi soir, nous avisons un restaurant après moult errances et tergiversations, où en lieu et place de gastronomie on va nous servir des résultats sportifs (rugby) tout à fait époustouflants. « Quel est le résultat de la finale Springboks-All Blacks ? », demandons-nous au garçon. Stupeur de ce dernier qui ne sait

visiblement pas de quoi nous parlons. À tout hasard, il s'informe auprès du cuisinier qui, de derrière ses fourneaux, hurle, triomphant : « C'est Mandela qu'a gagné ! ». Nous finissons par comprendre que l'Afrique du Sud a dû s'imposer. Le menu ? Pas mal, merci.

Dimanche matin, même monastère. C'est la surprise du chef : invasion de nippons karaokiens. Hérissés de guitares électriques et autres instruments barbares, ces tribus aux yeux bridés gagnent les mêmes locaux maudits. Mais la musique sera pire encore. Rebonjour la re-concentration. Rebelote, Stéphane et Manu se hissent au zénith. Impériaux, à deux rondes de la fin, ils étaient déjà qualifiés pour la finale. Au bout du compte, c'est Stéphane qui finit en tête. Épinglé à nouveau par Manu, Philippe est définitivement distancé, Alex l'emporte contre Philippe et Manu dans les dernières rondes et s'octroie la troisième place. Philippe, Bintsa et Sophie se retrouvent quatrièmes ex aequo.

L'après-midi, la finale tient toutes ses promesses. Après une première partie remportée 37-27 par Manu, la deuxième se dispute au couteau et voit la victoire de Stéphane 33-31. Mais on n'avait rien vu, car dans la dernière partie,

Manu est près d'abandonner. Il est à la dérive au coup 36, trouve une séquence fantastique au coup 40 et profite d'un « trou » de Stéphane qui ne peut qu'accorder la nulle. Au terme de cette partie épique, c'est finalement Manu qui

l'emporte au décompte des pions. Tu parles d'un Ric-Rac !

En conclusion, un grand merci à tous les joueurs Lyonnais, à la fois pour leur chaleureux accueil et le dynamisme qui fut le leur tout au long de ce tournoi.

LYON 95

Par Ludovic Hellet, petit reporter anonyme chez Rock'n Folk

Le samedi 24 juin 1995, je suis allé au dixième tournoi du CCO de Lyon à Villeurbanne. Les parties de l'après-midi se sont déroulées sur les accords plus ou moins tendus de groupes de rock de musique de jeunes, du bruit pour les non-initiés. C'était la première fois que j'allais à une manifestation ludique de si haut niveau, et je m'attendais à une ambiance tendue, mais non pas du tout, tout le monde est très gentil et très accueillant. Aussi, quelle ne fut pas ma stupeur quand, sur ces dits-accords plus ou moins tendus, certains se sont mis à maugréer voir à ronchonner.

Tandis que des joueurs d'Othello cherchaient le bon coup au premier étage, de vaillants techniciens cherchaient le bon son au rez-de-chaussée. Quand cette situation devint claire à mon esprit, la journée prit des couleurs

d'automne sauce filet-mignon. Quelle belle communion que ces gens cherchant le Meilleur ! Meilleur coup, meilleur son. Moi je cherchais le meilleur moyen d'occuper mon week-end, et crac ! tout ça d'un coup d'un seul au CCO de Lyon à Villeurbanne.

Quel dommage que les deux étages n'aient pas pu céder, se soutenir, fraterniser autour d'un grand feu d'ampli, pardon d'un feu de bois. Quel dommage que ces gens n'aient pas tissé ensemble leurs cordons d'argent, rênes du cheval de la liberté de leur divertissement favori. Quel gâchis !

Certains esprits grincheux pourraient me dire que ça a fait du bruit, et le bruit (tout comme les boutons de moustiques), ça démange. Bon, d'accord, mais il faudrait me dire avant combien coûte une pendule d'Othello en URSS. Sinon, organisation béton :

le lino était propre, le réservoir de la voiture plein, les chambres spacieuses et enluminées, les mots des plus fins, l'eau fraîche et claire, et les rossignols étaient même venus d'Australie avec leur matériel dans un gros camion noir. Bref, bon travail, 16/20.

Classement final

1. Emmanuel Caspard 9 (+1,5)
2. Stéphane Nicolet 10 (+1,5)
3. Alexandre Cordy 7
4. Bintsa Andriani 6
- Sophie Collay 6
- Philippe Juhem 6
- Jean-Paul Sarkissian 6
8. Jacques Garnier 5,5
9. Frédéric Collay 5
- Dominique Penloup 5
11. Serge Prost 4
12. Stéphane Thuillière 3,5
13. Laurent Pélissier 3
14. Ludovic Hellet 1

Ronde 2

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

Caspard 60-4 Cordy

Finale 2

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

Caspard 31-33 Nicolet

Ronde 4

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

Collay S. 34-30 Cordy

Finale 1

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

Nicolet 27-37 Caspard

Finale 3

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

Nicolet 32-32 Caspard

Ronde 3

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

Thuillière 32-32 Garnier

Pièges sur les bords bi-bi

par Marc Tastet

Les positions de bord sont souvent propices à des pièges. Nous en avons, dans cette rubrique d'initiation, déjà vu des exemples : piège de Stoner, attaque de bord de cinq, Boscov, etc. Nous allons aujourd'hui nous intéresser à une configuration de bord appelée «bord bi-bi» (où le bi-bi veut dire **bicolore-bibloc**). Il faut savoir les reconnaître (voir la figure 1) : chaque couleur a un bloc de pion(s) comprenant une case C, et il ne reste que trois cases vides, les deux coins plus une au milieu.

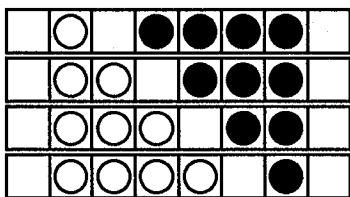


Fig. 1 : les quatre bords bi-bi

La caractéristique principale de cette structure, qui fait à la fois son intérêt et sa complexité, est que ce sont des bords à double tranchant : chaque joueur peut essayer d'en tirer avantage. **Pour exploiter un de ces bords, vous devez jouer la case X du côté de vos pions. Si votre adversaire prend le coin, vous pourrez vous insérer et gagner ensuite le coin opposé.**

Voyons cela concrètement sur l'exemple de la figure 2.

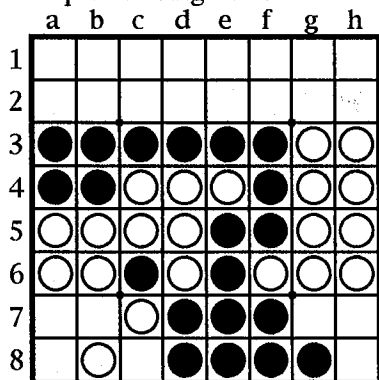


Figure 2 : Blanc doit jouer

Pour attaquer le bord sud, Blanc doit jouer b7. Si Noir prend le coin a8, Blanc pourra jouer en c8 et plus tard en h8, gagnant sept pions sur le bord, dont le coin sud-est.

Cela dit, non seulement Noir n'est pas obligé de prendre le coin a8, mais il peut attaquer symétriquement en jouant la case X de son côté. En effet, si Noir joue g7, le piège fonctionne dans l'autre sens :

quand Blanc prendra le coin h8, Noir pourra s'insérer en c8, gagnant ainsi le bord sud puis le coin a8.

Revenons à la position de la figure 2 et supposons que Blanc joue b7. La meilleure réponse de Noir est en fait c8 ! Blanc est alors quasiment obligé de prendre le coin h8, et Noir pourra prendre le coin a8. La situation sur le bord sud est alors la même que si Noir avait joué a8, Blanc c8 puis h8, mais Noir a gagné un temps crucial : il a joué deux fois sur le bord et Blanc une seule fois au lieu de l'inverse. De plus, Noir a encore un temps en a7 et menace éventuellement de jouer g7 puis h7 si Blanc ne fait pas attention.

Nous allons voir maintenant sur la figure 3 une situation semblable à la précédente, mais où Noir n'a pas de réponse satisfaisante.

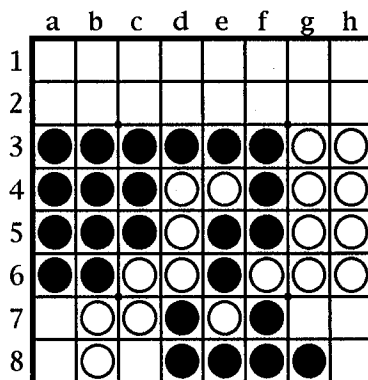


Figure 3 : Noir doit jouer

Blanc vient de jouer b7. La différence essentielle avec la situation précédente tient au fait que maintenant le pion a6 est noir. De ce fait, Noir ne peut jouer c8 car il retournerait b7 et offrirait à Blanc le bord sud et les deux coins. De même, si Noir joue g7, Blanc peut prendre le coin h8 car si Noir veut alors s'insérer en c8, il retournera b7 donnant le coin a8 à Blanc. Enfin, comme d'habitude, si Noir joue a8, Blanc s'insère en c8.

Nous terminerons par une mise en garde : le joueur qui joue la case X doit s'assurer qu'il aura un accès à la case vide au milieu du bord si son adversaire prend le coin.

Ainsi, sur la figure 4, si Blanc joue b7, Noir peut prendre le coin a8 car, ce faisant, il retourne (entre autres) les deux pions c6 et e4, privant Blanc de tout accès à e8 !

Noir pourra ensuite jouer e8 et Blanc aura perdu le bord sud et un coin.

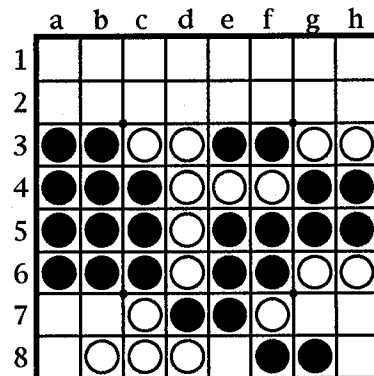


Figure 4 : Blanc doit jouer

De même, si Noir avait le trait, il ne devrait pas jouer g7 qui retourne f7 et ferme l'accès en e8.

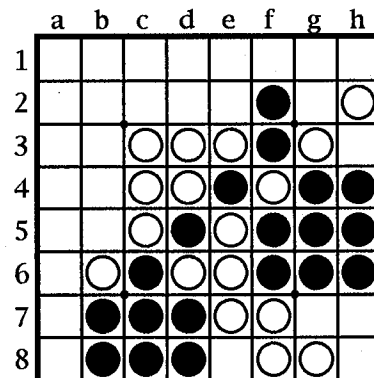


Figure 5 : Noir doit jouer

Terminons par un exemple tiré d'une partie réelle (entre Fabrice di Meglio et Marc Tastet). Noir a sacrifié sa case X b7 au coup précédent, car il semble avoir son accès dans le trou e8 assuré. Mais il joue maintenant 33.h3, ce qui est une horrible gaffe : quand Blanc défend en h7, il retire à Noir ses trois pions e4, h5 et h6 ! Pour reprendre accès en e8, Fabrice a joué 35.d2, sans voir que 36.c1 ! reblanchit toute la colonne e et que donc Blanc l'arnaquera avec a8 suivi de e8 contre toute défense. Noir abandonne quelques coups plus tard.

En résumé, si un joueur joue la case X pour attaquer un bord bi-bi, l'adversaire ne doit pas, en général, prendre le coin. Jouer l'autre case X ou même la case vide du bord sont en principe de meilleurs coups, sauf dans des situations avec des risques tactiques semblables à ceux rencontrés sur la figure 3.

Partie Commentée Analyse Subjective

par Sandry Andriani

Championnat du Monde 94
a b c d e f g h

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

Ohwaku 11-53 S. Andriani

2.f6 : ça va revenir à la mode ; on n'est que des hommes, après tout.
5.f3 à 14.e2 : quand j'étais petit scarabée (ben tiens, l'année dernière), mon Sensei ô incommensurablement plus sage que moi (mon frère) me répondit lorsque j'essayai par cette ouverture de lui démontrer la pertinence de ce coup novateur : « Mouais... Non, ça s'joue pas. ». Point. Et maintenant que j'y pense, l'ébahissement admiratif que je lui démontrai alors m'empêcha de lui demander pourquoi ; bah, petit scarabée deviendra grand...

a b c d e f g h

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

Après 8.e7

Tout ça pour dire que ne connaissant pas cette ouverture, je dus improviser en me basant sur la thématique (non, pas la mienne...).

15.d2 : là par exemple, j'ai eu un peu peur du coup 15 en d3 qui paraissait plus thématique : deux pions, pas d'agrandissement cataclysmique de frontière,

compact ; mais bon, il est vrai que mon analyse à tendance à s'occidentaliser ces temps-ci (je dois boire trop de coca).

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

Après 14.e2

N'empêche qu'en regardant ça maintenant, je me demande ce que j'aurais bien pu jouer après 15.d3. Le coup du texte a le mérite d'économiser d3.

16.h3 : comme le disait mon Sensei : « Quand quel coup jouer tu ne sauras, empêche Noir de jouer d3 ! ».

17.h5 : j'aurais fait pareil ! Pas vous ?

18.c6 : mon Sensei disait : « Quand de coup potable il reste moins de deux, joue-le ! ».

19.b5 : reprend l'accès en d3, vital apparemment (avec les noirs, j'aurais aussi aimé).

20.f2 : ça tombe bien : 1) ça lui enlève l'accès en d3 ; 2) ça m'en donne un pour le « boring move, arf, arf » en h6 ; 3) finalement, je crois que c'est le meilleur coup (celui-là au moins, je l'aurai pas loupé).

21.e1 : je crois que d1 m'eût davantage plongé dans l'embarras. J'eusse alors sûrement dû gaspiller mon « boring move, arf, arf, h6 », suivi de h7, suivi de « Pff... Tiens, une mouche qui vole à l'envers ?! » h4 ; et si l'adversaire ne s'est pas laissé distraire par la ruse éculée de l'insecte cocaïnomane, il faudrait la force du Liang pour sortir Blanc de la fosse à béton... Ceci dit : 1) je me fais beaucoup de films ; 2) il ne l'a pas joué ; 3) tant mieux !

22.h6 : (sur le ton du Schtroumpf grognon) « Moi, j'aime bien les boring moves. ».

23.h7 : j'ai beau aspirer à une sérénité d'approche du jeu toute orientale (si, si...), j'ai toujours répugné à jouer les cases C, plus même que les cases X. Je sais pas, c'est freudien peut-être ; malgache sûrement... Aussi je ne pus réprimer un claquement d'orteil jubilatoire sous la table lorsque mon adversaire joua cette case tabou (bouh !...).

24.c1 : et là, ça commence... Je rentre en transes : je prends une grande inspiration, je me redresse sur ma chaise, la tête rentrée dans les épaules, les mains sur les cuisses, le regard rapace cloué au plateau de jeu : soit

- 1) l'adversaire a peur ;
- 2) l'adversaire est mort de rire ;
- 3) mon frère, qui regarde la partie, est mort de rire ;
- 4) au moins, ça soulage le dos...

Et là, vous rigolez, mais ça a marché ; jusqu'au coup 43, j'ai découvert presque un à un les coups qui m'ont mené à la victoire, comme les clés du jardin du savoir. En jouant c1 donc, j'ai reproduit une ruse que j'affectionne particulièrement, que j'ai baptisée « Bhagatization », du nom du joueur anglais bien connu que je salue, qui m'a traumatisé jadis avec un « trou » qui est bien resté une dizaine de coups avant qu'il ne se décide à y jouer. Je ne sais pas si c'est une spécialité de Peter (NDLR : si !), mais je l'ai pas mal utilisée et je dois dire que si ça n'est pas toujours bien, ça ne peut pas faire de mal.

Le « trou » est ici la case d3 déjà citée pas loin du mot « accès » quelques lignes plus haut. Si vous ne vous en souvenez pas, arrêtez la lecture de l'article, allez prendre un verre de saké (c'est très bon, paraît-il), installez-vous confortablement et reprenez l'article du début après avoir éteint la musique, ça perturbe la méditation vraie. Sinon, passez

au coup 25 après avoir touché les 20000 du départ.

25.c2 : si 25.c3, Blanc répond 26.d3 et alors Noir ne peut plus jouer 27.c2. Avec 25.c2, après 26.d3, Noir pourra jouer 27.c3.

26.d3 : attention, là c'est plus long... Quand j'ai regardé cette partie à tête reposée chez moi, dans mon fauteuil en bambou, en kimono Kenzo, une tasse de thé au jasmin à la main, je me suis un moment laissé aveugler par l'arbre qui cachait la forêt du savoir.

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

Après 25.c2

27.g6 : « Tiens, il n'a pas joué c3 d'abord ? » C'est là qu'il faut absolument vous concentrer, car il faut bien suivre les hypothèses qui découlent de la question : « Et keski joue Blanc, après 27.c3 ? Et bien cf. coup 22 : boring move arf, arf ! 28.f1 ; enfin là, c'est une variante. Vous aurez bien sûr noté que Noir pourrait jouer 29.d1 mais de ce fait, retournerait inopinément le pion f3, permettant à Blanc de profiter enfin du fruit de sa pugnacité sur le bord est en « Stonerisant » en 30.g2 et 32.h4.

Donc, Noir serait contraint d'opter pour une deuxième case C sur les deux bords occupés jusqu'alors (NDLR : et Blanc peut toujours faire un Stoner à l'est), ou bien il laisse le bord nord à Blanc, comptant sur un sacrifice du coin h1 quand Blanc aura complété son bord de cinq au nord. Et en attendant, il faut trouver trois coups au sud !

Vous avez suivi ? Bon, à part les trois qui ont suivi, je résume pour les autres. 27.c3 pas bien sinon :

- 1) Stoner dans la tête de Noir, ou
- 2) deuxième case C dans ta tête de scarabée, ou
- 3) va trouver trois coups, mon chou...

Donc 27.g6! et non 27.c3?! Le point d'exclamation suivant le g6 marque d'autant plus mon respect déjà profond de mon adversaire qu'il venait là de se sortir d'un traquenard d'autant plus vil que je ne l'avais même pas fait exprès (il faut rappeler aussi que j'étais en transes depuis le coup 24). De plus, il venait de me rappeler mon vénérable Sensei, que je n'ai pas cité depuis plus de vingt lignes : « Liberté point n'est pressé de jouer ». Cela dit, g6 est aussi une liberté noire, mais moindre que c3 (vous voyez ce que je veux dire ?).

28.b6 : oui, bon, là, pas besoin d'être en transes pour le voir, mais bon... ça prépare le terrain ; car là, j'ai échafaudé le plan de l'assaut final. Objectif de la lutte : prendre un accès (si possible discret) sur la case f1, de manière à mettre Noir de force dans l'hypothèse du coup 27.

29.c3 : ah, enfin !... Bon, j'avoue que sur ce coup-là, l'esprit cartésien du Japonais l'a emporté sur sa conception shintoïste du jeu ; j'ai été déçu.

30.a5 : vue imprenable sur f1, la voie de la victoire.

31.d7 : j'aurais fait pareil, d'autant plus que Blanc n'a pas tout de suite accès en f7.

32.f1 : ça y est, je dévalle, précédant le cor qui sonne la charge de mes troupes blanches. La bataille de tranchées est engagée. En plus, je prends accès en f7.

33.g1 : il fallait choisir. À la place de Noir, j'aurais peut-être choisi le Stoner : une bataille n'est pas la guerre...

34.f7 : là, bien qu'étant toujours en transes, je me rappelle avoir vu la séquence 35.b4 c8 c7 d8 a4 et 40.a6 ou a3, on verra bien comment sont les pions... a6, coup d'analyse c'est le plein régime ; sorti de l'ouverture, c'est-à-dire assez rapidement, j'analyse à trois coups quand j'en ai l'envie. Et ça tombe bien, c'est ce qui s'est passé : et bien croyez-moi si vous le voulez, mais je n'étais pas peu fier ce jour-là d'avoir une fois de plus goûté les fruits de la connaissance.

35.b4 à 39.a4 : c'est ce que j'ai dit.

40.a6 : et paf ! Pile poil ! Il n'a pas accès à b3. Sinon, j'aurais

sûrement eu le bord ouest à 5 ou 6. Et la bataille ultime se serait jouée au sud, après un contrôle de diagonale en g7... peut-être. Mais bon, tant mieux.

41.a7 : là, je me suis dit : « Bon, c'est bien le diable si avec trois cases C, je n'arrive pas à lui prendre un coin, comme y dit François Pingaud, l'un de mes nombreux mécènes. »

Je sentis alors le frisson de la victoire chauffer mes oreilles (si, c'est possible !) et me concentrai sur la séquence gagnante : remplir le bord ouest puis attendre l'ouverture au sud après 42.a3 a2 b3, sûrement un échange Noir/Blanc en e8 et f8, puis une offensive 47.b7, histoire de faire parler la parité locale typique des années 90. Et après ? On n'en est pas là, ça se complique...

42.a3 : j'entame la séquence qui, je le crois, va nous mener à une fin de partie animée... avec sans doute un léger avantage pour Blanc, pensé-je.

43.b3? : j'aurais bien mis deux points d'interrogation, mais ce coup relève peut-être d'une analyse qui échappe quelque peu à mon synthétiseur Bontempi®, le japonais.

Mais je garde un « ? » car les noirs sont perdus ; c'est peut-être ce coup-là qui a précipité les choses. Je ne pus m'empêcher de penser à l'image du Seppuku (Harakiri) après ce coup 43. Même si la situation de Noir ne me paraissait pas jusqu'alors indéfendable.

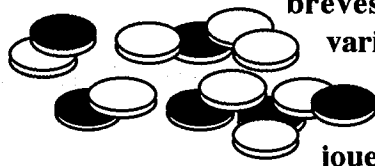
44.a8 : bon, là, y'a plus rien à voir. Je suis redescendu les pieds sur terre, j'ai rempli bêtement avec les blancs (pléonasme). Pas de contrôle en g7 à cause de h4 et paf, j'ai gagné.

45.g7 à 60.h1 : à la fin, c'est qu'est-ce que j'ai dit, et tant pis pour la meilleure suite car un autre mécène dont je tairai le nom par pudeur pour son génie a dit ceci : « À Othello, celui qui gagne, c'est celui qui a le plus de pions de sa couleur à la fin ».

Et bien depuis ce jour, j'ai vendu le seul bouquin de Pascal que j'avais dans mon placard chez Gibert (la librairie, pas mon placard) et je ne l'ai jamais regretté.

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 !).

Adressez vos informations à la FFO.

MATCH HOMMES-MACHINES 95

Fidèle à la tradition, une équipe de quatre joueurs humains : **Paul Ralle, Marc Tastet, Alexandre Cordy et Stéphane Nicolet** a affronté dimanche 18 juin une équipe de quatre programmes : **Spock** (Jean Delteil), **Théole** (Nicolas Becquet) manipulé par Bintsa Andriani, **Forest** (Olivier Casile) et **Logistello** (Michael Buro).

La première ronde voyait la déroute des humains qui perdaient toutes leurs parties. À la deuxième ronde, Marc Tastet battait Forest à l'arraché 33-31 pendant que Logistello perdait au temps face à Paul Ralle, dans une position gagnante. Précisons que Logistello est un programme allemand qui participait à ce tournoi via le réseau Internet et que sa perte au temps est due à un problème de connexion de son auteur et pas d'une mauvaise programmation. Alexandre Cordy gagnait, à la troisième ronde, sa partie contre Théole à cause d'une erreur de manipulation de Bintsa et Stéphane Nicolet amenait un dernier point en battant Forest à la dernière ronde. Score final de la rencontre : 12 à 4 !

ANCIENS NUMEROS

Attention, un petit changement pour les anciens Fforum, ce n'est plus **Olivier Thill** qui s'en occupe mais **Alexandre Cordy** : 25 Avenue Nicolas II 78600 Maisons-Laffitte.

Les anciens numéros sont toujours disponibles suivant le même principe : une adhésion donne droit à 4 anciens numéros. Si vous en voulez moins, la Fédération prolonge votre adhésion en conséquence.

FFORUM

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

VOUS VOULEZ FAIRE PARAÎTRE UN ARTICLE DANS FFORUM ?

Adressez vos documents à la FFO, B.P. 383 75626 PARIS CEDEX 13

Dates d'extrême limite pour la remise d'articles mis en page, prêts à photocopier :

15 décembre, 15 mars, 15 juin, 15 septembre.

Les articles non mis en page devront être remis une dizaine de jours avant ces dates. Pour être certain de figurer au sommaire du prochain numéro à paraître, remettre ses articles bien à l'avance.

POUR FAIRE PARAÎTRE UNE INFORMATION

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

COURRIER DES LECTEURS

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

LUI AUSSI !

Voici un extrait tiré du livre « Le jeu de la destruction » par Viktor Korchnoi.

« Ses heures de veille, disait-on, étaient occupées par Karpov, pour calmer son système nerveux, à jouer à un jeu de table nommé Othello. Un champion du monde des Échecs ne peut qu'être victorieux partout. Excellent joueur, excellent étudiant, bon père de famille, irréprochable citoyen. Un jour, Edmonson et Balashov disputèrent une partie d'Othello, le second ne jouant pas très bien. Bavardant après la partie, Edmonson demanda à son rival malheureux s'il avait déjà joué contre Karpov.

— Oui bien sûr.

— Et qui gagna ?

Balashov regarda attentivement autour de lui, s'assura que personne ne pourrait surprendre de secrets d'état, et répondit à voix basse :

— Moi ! »

Les échos d'Othello

STAGE D'ÉTÉ

Suite à un changement, de la part de l'organisateur, des conditions financières proposées, nous avons décidé de ne plus aller à St-Jean de Maurienne comme prévu mais de revenir à Tignes, comme les deux années précédentes. Le stage d'été d'Othello se tiendra donc du 12 au 19 août 95 (comme prévu), au Centre de vacances du Rocher Blanc, Tignes les Brévières, gare SNCF de Bourg St-Maurice. Le prix reste fixé à 170 F par jour et par personne, en pension complète. Pour plus de renseignement, vous pouvez appeler Emmanuel Lazard au (1) 43.31.87.93

OTHELLO, L'INFORMATIQUE ET LES HANDICAPÉS

Vous aimez Othello et vous jouez avec un des nombreux programmes d'Othello. Peut-être êtes-vous handicapé ou vous connaissez une personne handicapée qui rencontre des difficultés à manipuler le clavier ou la souris d'un ordinateur.

Savez-vous qu'il existe un logiciel qui peut vous aider ? L'access Pack pour Microsoft Windows 3.0 ou 3.1 possède plusieurs fonctions :

- blocage partiel des touches ALT, SHIFT ou CTRL pour pouvoir les frapper successivement au lieu de simultanément ;
 - différents réglages du clavier (vitesse de frappe des touches, répétitions des touches) ;
 - simulation de la souris par l'utilisation du clavier numérique ;
 - programmation de périphériques spéciaux sur port série.
- Ce produit a été développé par une société américaine pour Microsoft et *il peut être obtenu gracieusement.*

Pour tout renseignement, vous pouvez joindre Serge Prost (bénévole APF), 27 rue de la Sarra, 69600 Oullins.

(NDLR : Notons que des logiciels similaires existent également pour les ordinateurs Macintosh d'Apple, entre autres les tableaux de bord Options d'Accès et CloseView, fournis avec les disquettes systèmes.

INFORMATIQUE

Le numéro spécial informatique est toujours disponible auprès de la fédération. Il contient des anciens articles d'informatique de Fforum, plus quelques inédits ; bref tout ce qu'il faut pour programmer Othello sur ordinateur.

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 adhésion sera prolongée de deux numéros et vous recevrez le numéro spécial.

LE COIN DU CONSEIL

SALON DE LA PORTE DE VERSAILLES

Merci à tous les volontaires qui sont venus nous aider à tenir le stand de la F.F.O. au salon des Jeux. Ce fut un grand succès tant par l'accueil du public que par les différentes opérations que nous avons lancées (vente de jeux, vente de disquettes, tournois exhibition...). À l'année prochaine !

CHAMPIONNAT DE FRANCE

N'oubliez pas, à la rentrée, les sélections du championnat de France. Réservez votre samedi ou votre dimanche pour organiser une sélection dans VOTRE ville.

Emmanuel Lazard

OTHELLO SUR INTERNET

Si vous possédez une connexion Internet, vous pouvez retrouver votre jeu favori aux bonnes adresses suivantes :

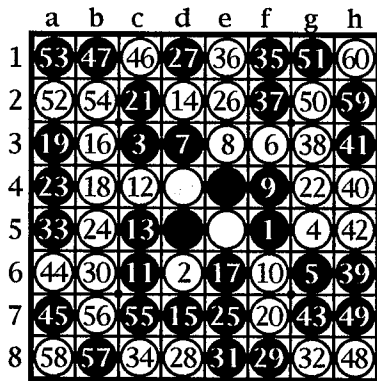
- <http://web.cs.ualberta.ca/~brock/othello.html> : il s'agit de la page www (à consulter avec Mosaic ou Netscape) de Mark Brockington qui vous donnera beaucoup de liens vers d'autres serveurs où l'on parle d'Othello ;
- [telnet faust.uni-paderborn.de](telnet:faust.uni-paderborn.de) 5000 : venez faire un tour sur IOS, le *Internet Othello Server* ; vous pourrez jouer contre les autres connectés, et il y en a toujours car de nombreux programmes sont connectés en permanence ;
- pour finir, envoyer un mail à hugo@minsk.docu.uu.se qui maintient une liste de diffusion pour Othello où tous les messages sont automatiquement renvoyés à tous les participants.

DERNIER FFORUM

Comment savoir où en est votre adhésion ? C'est très simple. Sur chaque étiquette de courrier que vous recevez de la F.F.O. (et en particulier sur celle que vous venez de mettre à la poubelle), figure la mention « Dernier Fforum = nn » où nn est le numéro du dernier Fforum que vous recevrez pour votre adhésion actuelle... Vous pouvez ainsi vérifier que votre renouvellement d'adhésion a bien été enregistré ou savoir quand vous devrez renouveler.

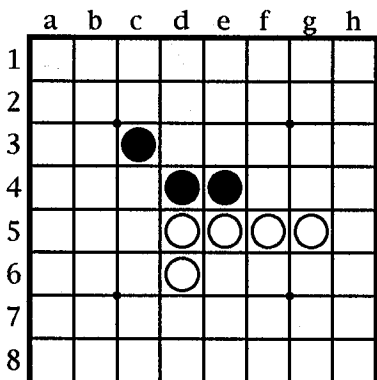
Partie commentée Caspard-Nicolet à Lyon 95

par eux-mêmes



Caspard 31-33 Nicolet

1.f5 à 4.g5 : ouverture Toulousaine. Très en vogue ces derniers temps, elle a été jouée notamment aux tournois de Rome, Straßbourg et Lyon ; Stéphane en est un fervent adepte, et un de ceux qui la connaît le mieux.

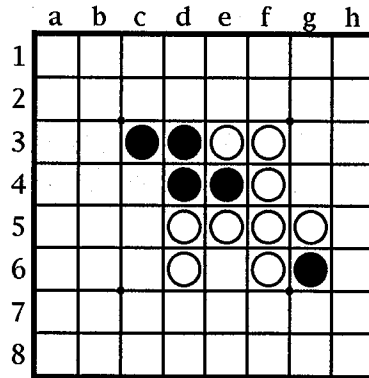


Après 4.g5

5.g6 : Emmanuel a joué en g6 pour éviter la variante à la mode 5.f6 6.d3 que son adversaire connaît sûrement mieux et dans laquelle Blanc s'en sort assez bien en général.

6.f3 à 10.f6 : Échange de petits coups économiques et/ou centraux. Jeu typique de l'ouverture. Tout tourne autour des accès de Blanc en c4 et de Noir en e6 : Blanc tient à arriver en f6 avant que Noir ne puisse jouer en e6, et dans le même temps Noir empêche Blanc de jouer en c4 le plus longtemps possible. Nous avons déjà joué cette suite plusieurs fois en parties amicales, sans pouvoir porter de jugement définitif sur cette position. Emmanuel pense

que la position est sensiblement égale, avec peut-être un petite préférence pour Noir (mais il a souvent tendance à préférer les noirs dans l'ouverture).



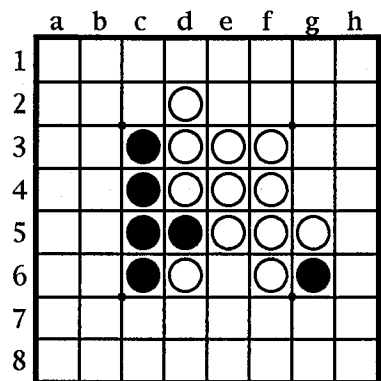
Après 10.f6

11.c6 : Blanc a déjà une masse de pions relativement importante. Noir cherche à la lui faire agrandir encore un peu vers l'ouest (on dit qu'il « tire le jeu vers l'ouest ») ou à lui faire retourner le pion g6 isolé. Les deux alternatives principales sont f2 et e6, dans l'ordre de préférence.

12.c4 : en règle général, il est bon de laisser le plus longtemps possible les pions isolés de l'adversaire. Blanc décide donc de ne pas retourner g6. En jouant en c4, Blanc retourne du centre, prend accès en e6 et d2 et menace éventuellement de rejouer en c5.

13.c5 : en jouant ce coup, Noir regroupe ses pions à l'ouest pour y rester bien compact et pare deux menaces sur trois : il enlève à Blanc l'accès en e6 et l'empêche de jouer en c5.

14.d2 : Stéphane, qui doit toujours laisser le pion isolé noir g6 qui pourrait g4, n'a pas vraiment le choix : Blanc n'a pas de bonne façon de transpercer le mur noir à l'ouest (14.b5 est réfuté par 15.d7! et Noir, qui contrôle la mini-diagonale c4-d5, va pouvoir jouer en e6 au moment opportun), donc il doit jouer au Nord pour contourner la masse noire. 14.c2 serait moins bon que 14.d2 car Noir répondrait en d2.



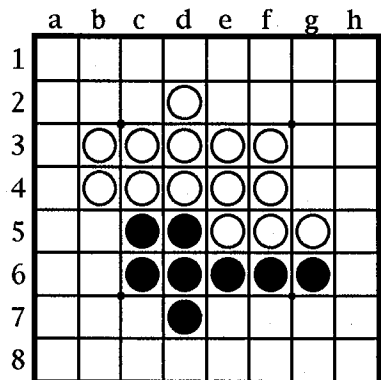
Après 14.d2

15.d7 : bof. Probablement influencé par les variantes vues plus haut, Noir se précipite pour jouer successivement d7 puis e6. 15.e2 paraît bien meilleur, gardant f2 en réserve et isolant le pion d2. Sur 16.c2, Noir pourrait alors jouer 17.d1 pour isoler c2. Sur 16.b5 vient toujours 17.d7 puis par exemple b4 e6 et Noir, plus central, est encore une fois légèrement devant.

16.b3 : ouvre au minimum sur le mur noir et reprend subrepticement accès en e6. On passe d'une stratégie d'économie au centre à une stratégie d'économie en opposition de masses.

17.e6 : dans la même idée : Noir enlève le bon coup de Blanc en y jouant à sa place et regroupe ses pions au sud.

18.b4 : un coup (presque) tranquille que Blanc s'était réservé.



Après 18.b4

19.a3 : Noir avait le sentiment que continuer à tourner à l'est serait à son désavantage (bien que 19.h5 ou 19.h4 h6 g4 ne

paraissent pas si mal). Emmanuel trouve donc un autre plan : aller en e2 pour reprendre du centre et menacer, à terme, de jouer en b5. Mais il joue auparavant a3 qui profite de la ligne 3, tant quelle est toute blanche, pour retourner seulement b4.

20.f7! : le meilleur coup, très géométrique, après lequel Noir ne peut jouer ni en e2, ni en e7, ni d'ailleurs aucun coup vraiment bon !

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

Après 20.f7

21.c2 : à peu près la seule possibilité, prenant accès en e7 et en a4, tout en contrôlant la mini-diagonale c4-d3. L'inconvénient est que cela donne une réponse évidente à Blanc en g4 (un coup tranquille), mais on n'a rien sans rien.

22.g4 : le plus simple. La position est tendue mais équilibrée, avec un pion isolé de chaque côté. Noir a maintenant trois possibilités : d1 qui ne nous plait pas plus que cela car cela prend trop d'influence à l'est ; e8 pour préparer e7 ; enfin a4, pour essayer de bétonner à l'ouest et au nord.

23.a4 : Noir choisit finalement la troisième solution, « parce qu' [il] n'a pas vraiment réfléchi aux deux autres ». C'est donc parti pour un béton (*alea binsta est !*) : Noir peut désormais répondre a6 à a5, puis éventuellement b6 à b5 et garder ainsi le contrôle de la mini-diagonale.

24.b5 : oui. Ce coup prend accès à la fois en c1, e2 et e7, et Noir ne peut pas enlever les trois en même temps.

25.e7 : Noir veut jouer e7 à la place de Blanc, celui-ci ayant à présent sa réponse « naturelle » en e8 pourrie par le pion b5.

26.e2 : intercaler la paire 26.a5 27.a6 serait une faute car Blanc perdrait son accès en e2. Le coup

du texte laisse Noir en trois morceaux et Blanc a tous ses pions regroupés. La position est à présent favorable à Blanc.

27.d1 : tente de regrouper quelque peu les pions en récupérant le centre, et prend surtout le contrôle de la diagonale b4-d2 : Blanc n'a accès ni en a5, ni en e1. Noir a certes une influence terrible à l'est (s'il devait taper maintenant dans la masse de pions blancs, la partie serait immédiatement finie), mais en contrepartie Blanc est très à court de temps : un en d8 et un en h6 ou h5.

28.d8 : donc.

29.f8 : Noir est bien content d'avoir une réponse aussi facile. C'est la seule case sur le bord sud car e8 est pourri par le pion g6.

30.b6 : le bon coup. 30.c1 b1 a5 a6 ne ferait que favoriser Noir dans son béton en résolvant les bords nord et ouest. 30.c8 permet 31.c7! et le coup b6 est désormais pourri pour Blanc par d8. 30.e8 est pourri par b5. Blanc se garde h5 (qui ne presse pas) et joue en b6, dans la zone où Noir a encore des bons coups.

31.e8 : pour pousser Blanc à prendre un bord et à enlever le pion f8 qui influence la case f2. Si Blanc ne plie pas, Noir reprend le bord sud en gagnant ainsi encore un temps (car Blanc ne peut pas jouer en c7).

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

Après 31.e8

32.g8 : forcé, mais Blanc, après tout, peut encore jouer en c8...

33.a5 : Noir a vraiment besoin d'un temps quelque part pour ne pas exploser. Il le trouve sur le bord ouest en envisageant la séquence 33.a5 a6 a7 : le bord de cinq qu'il se forme ainsi n'est pas attaquant par Blanc car il n'a pas de débord homogène (b5 est resté blanc, donc après 36.b2 ou 36.c1 b1 b2, Noir pourrait profiter

du débord nord tout blanc pour arnaquer dans la région nord-ouest en jouant en a2 avant de prendre le coin a1).

34.c8 : c'est la raison pour laquelle Blanc décide de ne pas donner le bord de cinq à Noir et préfère utiliser son tempo d'attente en c8 pour rendre le trait.

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

Après 34.c8

35.f1 : lance la séquence classique f1 e1 f2 g3. (Ce dernier coup en diagonale est souvent oublié, même par les meilleurs joueurs, et on peut dire qu'il est toujours désagréable de découvrir trop tard que son adversaire a un temps de plus que prévu !) 35.f2, qui empêche Blanc de s'insérer au nord, est possible aussi, mais Emmanuel ne voyait pas trop ce qui se passait après 36.h5 g3 a6 a7. Il a, bien sûr, aussi réfléchi à 35.g7, mais le contrôle de diagonale qui s'en suit (36.h5 h7 c1 b2 e1) ne marche sans doute pas car il manque un temps à Noir pour tuer vraiment et Blanc arrive toujours à recouper la diagonale (ne serait-ce, en désespoir de cause, que dans le trou impair a2-a1-b1).

36.e1 à 38.g3 : Blanc laisse Noir s'enfoncer doucement : ce dernier n'a gagné la parité nulle part, mais des pions partout et pas de sacrifice vraiment déterminant en vue. Y'a d'la joie, quoi !

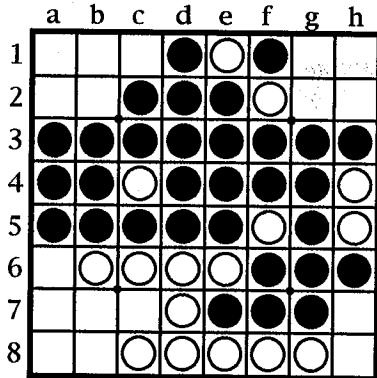
39.h6 : préparant tout de même, vaguement, un sacrifice en g7.

40.h4 : et Blanc regarde les efforts de Noir d'un air amusé et légèrement ironique (note de Stéphane : c'est mal me connaître...).

41.h3 : ce coup force Blanc à s'insérer, car s'il reprend en h2, il y a un piège de Stoner immédiat en g7 (42.h2 43.g7! 44. *ad lib.* 45.h5), tandis que s'il joue ailleurs, Noir gagne un temps avec h5.

42.h5 : Blanc s'insère tranquillement. On pourrait croire qu'il vient de perdre la parité dans le trou impair au sud-est, car son seul coup dans cette zone est de se désinsérer en h7, après quoi Noir peut prendre le coin h8 sans que Blanc ait accès en g7. Mais, dans ce cas particulier, Blanc se moque des ces considérations paritaires comme d'une guigne puisque Noir a lui-même un trou de cinq au nord-ouest : Noir devra rendre la parité bientôt...

43.g7 : voire tout de suite.



Après 43.g7

44.a6 : pour empêcher Noir d'y jouer si l'idée lui en venait, et le pousser, accessoirement, à prendre un bord de cinq.

45.a7 : il n'y a pas grand-chose d'autre, sinon 45.c7 qui n'a rien de génial, sauf que Blanc ne peut pas répondre tout de suite en b8. La meilleure suite est alors 45.c7 46.a7 (pour recouper la diagonale a1-h8) 47.a8 h8 h7 g2 h1 h2 g1 b7 b8 b1 c1 b2 a1 a2 25-39. Si Blanc reprend simplement le bord de cinq avec 46.a2, 47.g2 est rigolo (salut Fred, salut Sophie !) mais ne marche pas vraiment (oooh ! déçu) : il vient en effet prosaïquement 48.c1 b2 g1 h8 h7 h1 b8 a8 h2 a1 b1 a7 b7 26-38 (Blanc, après quelques circonvolutions astucieuses, se met finalement à jouer platement la parité, quoâ. Et le pire, c'est que ça marche... Même, quand on voit c'qu'on voit et qu'on entend c'qu'on entend...) Mais 45.a7 est bien la meilleure réponse et perd 27-37 après 46.g2 h8 h7 b8 g1 h1 h2 c7 c1 b1 b2 a2 a1 ps a8 ps b7 27-37.

46.c1 : pour recouper la diagonale c3-h8. Mais ce coup perd deux pions par rapport à la suite optimale (46.g2, etc.) car Noir, après qu'il aura repris en b1, aura réussi à créer une sorte de trou impair b2-a2-a1 qui fonctionne très mal pour Blanc. (La seule

façon qu'a Blanc de ne pas s'y faire arnaquer étant de donner deux bords en jouant en a2 !)

47.b1 : le plus simple. De plus Noir garde un temps en g1.

48.h8 à 50.g2 : comme disent les gens qui ont les pieds sur terre, dans une partie, il faut tout de même bien finir par faire les pions définitifs quelque part si l'on veut gagner.

51.g1 : jouer en c7 à la place de g1 ne peut pas être meilleur que la suite de la partie : au mieux Blanc a la possibilité de répondre en b7 et c'est une interversion de coups, au pire (et c'est le cas ici), la bonne réponse est en b8 et Noir fait moins. En bref et en slogan : surtout pas de souplesse ! les coups forçant d'abord !

52.a2 : Blanc perd encore deux pions car il ne s'aperçoit pas que la séquence 52.b7 c7 a8 b8, même si elle donne à Noir l'avantage de la parité locale au sud-ouest, permet à Blanc de jouer ensuite en b2 sans craindre de se faire arnaquer avec a2 suivi de a1 (cf. la note du coup 46) et donc de garder le prébord nord.

53.a1 à 60.h1 : suite correcte. Blanc l'emporte de justesse. (Salut Didier !)

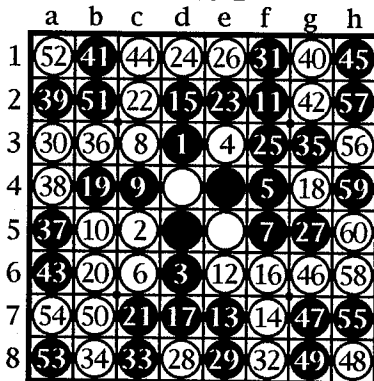
Finale du Meijin 1995

Voici les parties de la finale du Meijin japonais qui s'est déroulée il y a quelques semaines. Suekuni était le tenant du titre et favori de l'épreuve, même si son challenger, Sakaguchi, n'était pas le premier venu puisqu'il avait déjà remporté le championnat du Japon en 1992. C'est cependant Sakaguchi qui s'est imposé 3-0. La première partie fut la plus disputée puisque Blanc, c'est-à-dire Suekuni, était gagnant au coup 44 avec 44.g7 g6 h4 h3 h5 h6 c1 h1 h2 g8 h8 h7 a7 a8 b7 b2 a1 30-34 puis encore 31-33 jusqu'au coup 50 avec 50.h5 a8 h7 h6 h3 h2 h4 b2 a1 a7 b7. Malheureusement pour lui, il donne la nulle à Noir avec 50.b7 puis le gain de la partie avec 52.a1. Il fallait jouer 52.h5 h7 a1 a8 a7 h6 h3 h2 h4 (32-32). Noir gagne alors 33-31 et même finalement 35-29 car Blanc se trompe de nouveau au coup 58 où il aurait dû répondre 58.h5 h6 h4 (33-31).

Les deux autres parties furent beaucoup plus à sens unique et Sakaguchi a toujours été gagnant en finale.

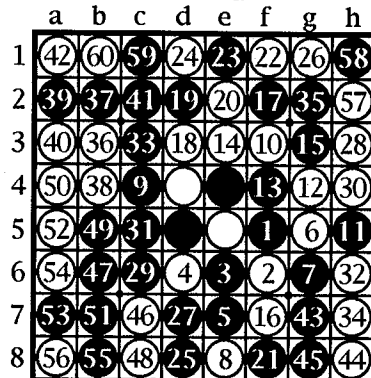
Rappelons que le Meijin est l'un des deux plus grands tournois japonais, avec le championnat du Japon, et oppose tous les ans le tenant du titre et un challenger issu d'un tournoi de qualification.

Finale 1



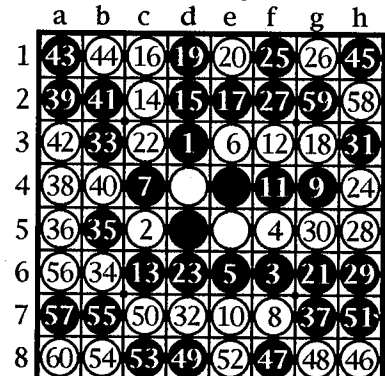
Sakaguchi 35-29 Suekuni

Finale 2



Suekuni 18-46 Sakaguchi

Finale 3



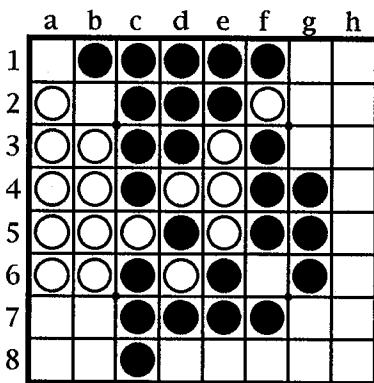
Sakaguchi 40-24 Suekuni

Le Bon Coup

par Marc Aldebert

Pour vous reposer un peu des ouvertures et des finales, voici un article sur la phase la plus créative du jeu d'Othello : le milieu de partie. Il arrive souvent en cours d'un match, qu'on sente qu'il y a un bon coup à jouer... et qu'on ne le trouve pas ! Ces quatre tests vous permettront de vous entraîner à le découvrir.

Toutes ces positions se sont produites lors de parties réelles. Dans chaque cas il faut trouver un coup ou une suite de coups assez courte qui assure le gain. Le dernier problème est sans doute un peu plus difficile que les autres.



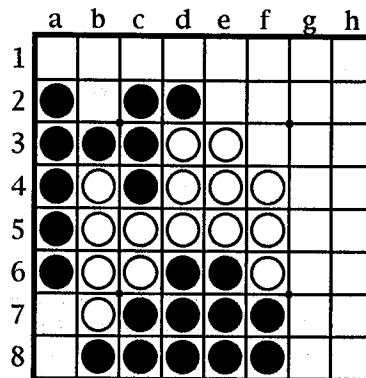
diag. 1 : Blanc doit jouer

Diag. 1 : Bien sûr, dans cette position de nombreux coups sont bons. Quel est alors le meilleur coup ? Celui qui laisse le moins de choix à l'adversaire et qui nécessite le moins de calculs ! C'est donc b2. Il faut penser à sacrifier de ce côté, Noir devra payer très cher son accès à a1. Après l'inévitable g3 de Noir, Blanc a encore le choix entre f6 et g2. La première suite donne : f6 a7 a8 a1 b8 et Blanc gagne facilement. g2 peut sembler intéressant pour ôter à Noir son accès à a7 qui recouperait la diagonale a1-h8 mais la suite est plus complexe : par exemple g2 h1 f6 b7. Pour rester logique Blanc doit jouer a7 et Noir joue alors g7 reprenant son accès à g1. Blanc est également gagnant, par exemple avec le coup naturel a8.

Diag. 2 : Blanc vient de sacrifier en b7 sans bien voir les conséquences. L'arnaque est classique. Si Noir peut jouer a8, le prébord sud devient noir et Noir jouera a7 ensuite sans que Blanc puisse y jouer.

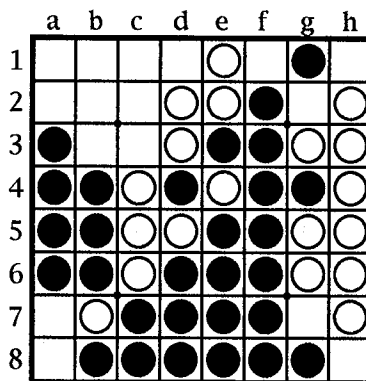
Il faut donc jouer g5 ! Si Blanc veut jouer g7 pour éviter l'arnaque

précitée, il se fait tout de même arnaquer par a7 qui ne retourne rien sur la septième rangée !



diag. 2 : Noir doit jouer

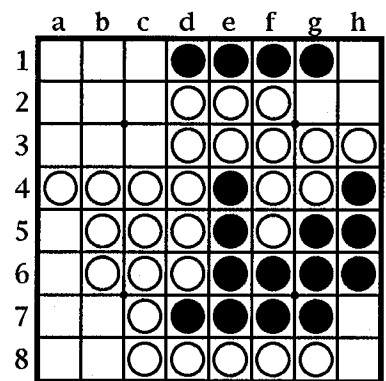
Une suite possible est : c1 a8 et le pion e3 assure à Noir de pouvoir jouer a7 tôt ou tard ; les tentatives de Blanc d'extraire tous les pions noirs de la diagonale a7-g1 échouent.



diag. 3 : Noir doit jouer

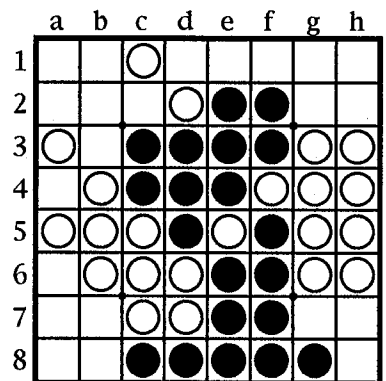
Diag. 3 : La position rappelle... les deux précédentes. Faut-il jouer g7 ou bien a8 ? Si Noir joue g7, Blanc joue b3 gardant la parité au sud-ouest. Donc quand Noir jouera a8, Blanc risque de garder beaucoup de pions sur la septième rangée. En jouant a8 tout change ! Si Noir joue parfaitement, il peut gagner 63-1. Un exemple : a7 g7! (gardant toute la rangée noire) g2 h1 f1 h8 b3 b2! a2 a1 b1 c3 c2 c1 d1. À noter que Noir joue les 4 derniers coups !

Diag. 4 : Voici une position difficile. Noir doit trouver un moyen de concrétiser son avantage. Le remplissage du bord nord laisse des coups à Blanc et ne marche donc pas. En revanche un coup permet à Noir de forcer la suite de la partie tout en donnant très peu. L'idée est de contrôler la diagonale a1-h8 par a7.



diag. 4 : Noir doit jouer

Blanc ne peut jouer la parité en g2 car Noir jouerait alors h2 puis h1. Blanc doit donc jouer a6 ou a5, Noir joue h2 et Blanc est très vite à court de coups. Une jolie suite : a7 a6 h2 a8 b8! (et Blanc n'a pas accès en b7 et doit tout donner).



diag. 5 : Noir doit jouer

Diag. 5 : Pendant cette partie, j'avais l'impression que si Blanc contrôlait la diagonale, j'étais mort. J'ai donc joué a4 et... j'ai perdu ! En fait, il fallait laisser à Blanc cette diagonale qu'on peut facilement recouper ensuite. L'idée est de jouer d1 et, après g2, d'aller en b1. Ainsi Noir gagne un temps, laisse c2 pourri pour Blanc et force le coup de Blanc en b3 (en résumé, il y a des pires coups !!) La suite est a4 recoupant la diagonale, b7 (il faut bien jouer quelque chose et si a6 h1! avec des suites amusantes tournant autour du contrôle de la diagonale b8-h2), c2 re-recoupant, f1 h1. Et maintenant tôt ou tard Blanc devra jouer a6 donnant la parité à Noir (zone impaire sans accès pour Blanc au sud-ouest). Attention : ceci marche parce que la paire g1 e1 rend c3 blanc permettant à Noir de jouer dans le trou de trois au nord-ouest et donc de ne pas redonner la parité à Blanc.

Informatique

L'apprentissage

des ouvertures chez Logistello

Par Michael Buro

La force des programmes jouant à des jeux de réflexion a considérablement augmenté ces dernières années. Cela a été rendu possible, d'une part, par l'augmentation de la profondeur de recherche due à l'accélération du matériel et aux raffinements des algorithmes de recherche dans les arbres et, d'autre part, par la mise au point de meilleures fonctions d'évaluation qui sont capables d'estimer les chances de gains à la fois précisément et rapidement. Dans les jeux tels que les Échecs, le Go ou Othello, la phase d'ouverture est très importante. Or c'est là que repose une des faiblesses connues des algorithmes de jeu, sans doute due à la difficulté de concevoir des plans stratégiques. D'où l'utilisation des bibliothèques d'ouvertures pour circonvier à ce problème. Jusqu'à récemment on n'attachait pas beaucoup d'intérêt à la génération automatique de telles bibliothèques, dans la mesure où on pouvait trouver les « bonnes » suites de coups dans la littérature, les rentrer manuellement dans sa machine en vérifiant éventuellement que son programme était capable de dominer les complications tactiques qui en résultaient, et en changer si nécessaire après chaque partie perdue. Cependant, la mise en œuvre de serveurs de jeux (en particulier sur Internet) sur lesquels les programmes connectés peuvent jouer contre d'autres programmes ou des humains toute la journée, et la multiplication du nombre des parties qui en a résulté, ont rendu nécessaire que les programmes puissent modifier dynamiquement leur répertoire d'ouvertures.

Cet article décrit un algorithme qui trouve des alternatives raisonnables dans l'ouverture. Il est basé sur une idée simple mais efficace : refuser de perdre deux fois la même partie. De plus, il est même capable, si on le laisse tourner assez longtemps, de battre un adversaire plus fort qui n'aurait pas ses capacités d'apprentissage, voire de corriger automatiquement une bibliothèque d'ouvertures existante en trouvant les faiblesses.

Stratégies pour une suite de parties.

Si un joueur électronique veut non seulement pouvoir être efficace dans une partie précise contre un adversaire dont il ne sait rien, mais aussi dans une séquence de parties contre cet adversaire, il devra sans doute résoudre les problèmes particuliers que posent les stratégies de match, simples mais néanmoins efficaces, que ne peuvent pas contrer les techniques connues de recherche

dans les arbres de jeu (minimax, alpha-bêta, etc.). La plus évidente et la plus simple de ces stratégies est la suivante :

I. Essayer de rejouer les parties gagnées.

Un programme dépourvu de mécanisme d'apprentissage et déterministe suit cette stratégie, mais, d'un autre côté, en est en même temps victime, puisqu'il ne sait pas dévier des parties qu'il a perdues. La première idée pour remédier à ce problème est l'utilisation d'une bibliothèque d'ouverture avec une composante aléatoire pour choisir les coups. Mais cette approche n'est pas très flexible, ni d'un grand intérêt sur le plan théorique. De plus, ce n'est pas vraiment une solution puisque la probabilité de perdre augmente après chaque défaite (si l'adversaire suit la stratégie I). Pour contrer la stratégie I, il est nécessaire de savoir trouver de bonnes alternatives. Une manière de le faire, passive mais qui marche néanmoins, est de suivre le principe suivant :

II. Essayer de replacer à l'adversaire les variantes avec lesquelles il vous a battu.

L'idée derrière cette méthode élégante est, en quelque sorte, de laisser l'adversaire vous montrer vos propres fautes afin de jouer vous-même la prochaine fois les coups gagnants qu'il aura trouvés. Même un adversaire largement plus fort, mais dépourvu de mécanisme d'apprentissage, peut être mis en difficulté de cette manière puisque, à terme, il jouera contre lui-même. Comment peut-on battre la stratégie II ? Pour se montrer supérieur, il est nécessaire d'être inventif, pour surprendre l'adversaire dans les parties suivantes. Ce qui mène finalement au troisième principe :

III. Si une position a déjà été rencontrée mais qu'aucun coup gagnant n'est connu, alors chercher des coups de rechange prometteurs.

Un programme qui suit ces stratégies est un adversaire très déplaisant à jouer, dans la mesure où il essaye de replacer ses victoires et celles que vous lui avez infligées, où il ne perd jamais deux fois de la même manière, où il apprend les grands schémas d'ouverture qu'il n'aurait peut-être jamais trouvés par lui-même, où, enfin, il corrige ses erreurs dans les parties successives. De plus, un tel programme peut vérifier la qualité de ses innovations avant les tournois en jouant contre lui-même.

L'algorithme de génération de la bibliothèque d'ouvertures

Les stratégies I et II peuvent être implémentées facilement : si le programme garde trace de toutes ses parties perdues jusqu'à un instant donné, il peut, à partir d'elles, reconstruire un arbre de jeu dans lequel les résultats des parties sont propagées des feuilles vers la racine suivant le principe du Minimax. Quand il joue une partie, il lui suffit alors de rechercher dans l'arbre ainsi construit la position courante : si elle a déjà été rencontrée et qu'elle est étiquetée comme gagnante, on connaît un coup gagnant dans l'arbre. Sinon, c'est soit qu'elle est nouvelle (auquel cas le programme effectue une recherche alpha-bêta normale pour trouver un coup), soit qu'elle est connue mais étiquetée comme perdante ou nulle. Dans ce cas, la stratégie III indique qu'il faut regarder s'il n'y a pas des alternatives plus prometteuses. Bien sûr, ce procédé ne doit pas concerner que la position en cours puisque la faute peut avoir été commise plus tard. Il est par conséquent nécessaire de connaître les évaluations heuristiques des coups qui ne sont pas encore joués pour effectuer le meilleur choix global.

Pour faire marcher concrètement l'algorithme, on définit (récursivement) ci-dessous la *valeur déviante* V_D d'une position : c'est la valeur de la variante que suivrait, à partir de cette position, deux joueurs appliquant les stratégies I, II et III.

Étant donné un arbre de jeu T construit à partir de toutes les parties déjà jouées, notons $V_T(v) \in \{Perte, Nulle, Gain\}$ la valeur minimax de

la position v (pour la couleur qui a le trait) découlant des résultats des parties de T , $S(v)$ l'ensemble des successeurs de v dans T et $S'(v)$ l'ensemble des successeurs de v qui ne sont pas dans T . Alors la valeur déviante $V_D(v)$ d'une position est définie comme suit :

- si v n'est pas dans T alors $V_D(v)$ est l'évaluation heuristique de v .

- pour une position terminale v dans T ,

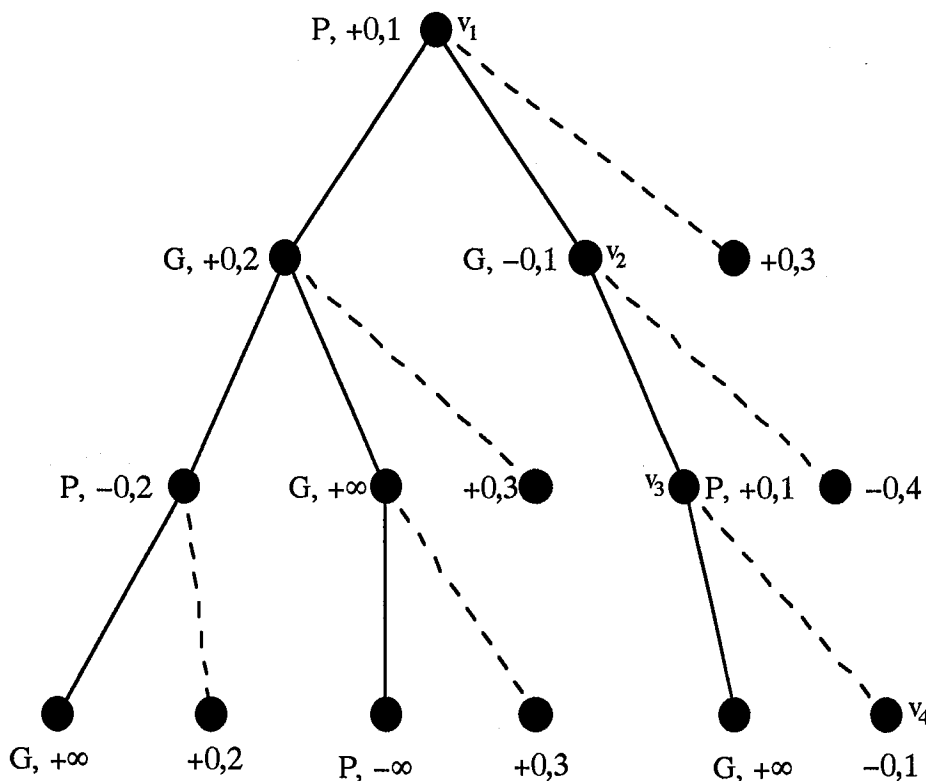
si $V_T(v) = \text{Gain}$,	$V_D(v) = +\infty$
si $V_T(v) = \text{Nulle}$,	$V_D(v) = 0$
si $V_T(v) = \text{Perte}$,	$V_D(v) = -\infty$

on modélise ainsi le résultat exact de la partie.

- si v n'est pas une position terminale dans T , alors

si $V_T(v) = \text{Gain}$,	$V_D(v) = \max\{-V_D(w) \mid w \in S(v) \text{ et } V_T(w) = \text{Perte}\}$
si $V_T(v) = \text{Nulle}$,	$V_D(v) = \max\{-V_D(w) \mid w \in S(v) \text{ et } V_T(w) = \text{Nulle ou } w \in S'(v)\}$
si $V_T(v) = \text{Perte}$,	$V_D(v) = \max\{-V_D(w) \mid w \in S(v) \text{ et } V_T(w) = \text{Gain ou } w \in S'(v)\}$

Dans chacun des trois cas, la valeur déviante est calculée récursivement à partir des successeurs de v qui ont mené aux meilleurs résultats dans les parties réelles. Cela assure de suivre la stratégie II. Si la position considérée n'a mené qu'à des nulles ou à des pertes, alors on regarde en plus dans toutes les alternatives pour choisir heuristiquement la meilleure suite.



La figure montre un exemple d'arbre de jeu T construit à partir de trois parties. Les positions sont étiquetées, d'une part, par les valeurs minimax $V_T(v)$ (G pour Gain, N pour Nulle et P pour Perte) issue de T et, d'autre part, par les valeurs déviantes $V_D(v)$, les alternatives heuristiques étant dessinées avec des pointillés. À la position racine v_1 l'algorithme doit choisir entre les deux coups « perdants » et l'alternative heuristique. Si l'on suppose que les deux joueurs suivent les stratégies décrites plus haut, alors la séquence optimale est v_1, \dots, v_4 . À cette position v_4 le programme considère qu'il y a de l'espoir puisque l'évaluation heuristique donne $-0,1$ pour l'adversaire. Par conséquent, en v_1 il va choisir le second coup « perdant » et dévier des lignes connues en v_3 .

Avant d'utiliser cet algorithme, il est nécessaire de répondre à deux questions : quelles parties utiliser pour construire l'arbre T, et comment évaluer les alternatives ?

La réponse à la seconde question est claire. Il faut bien évidemment avoir une évaluation qui permettent de comparer les notes de différentes phases de la partie : le mieux semble être d'avoir une fonction d'évaluation dont l'interprétation soit globale, par exemple une estimation de la probabilité de gain ou de l'espérance de la différence de pions finale. Ceci posé, on peut, pour chaque position de la partie en cours d'analyse, chercher les notes (heuristiques) des alternatives éventuelles en faisant une recherche normale de milieu de partie, de préférence à une profondeur au moins égale à celle que l'on atteint en tournoi pour éviter les mauvaises surprises.

La première question pose des problèmes plus subtils. Pour les parties perdues ou nulles, pas de problème : elles seront analysées et incluses dans l'arbre sans aucune restriction, puisque les premières seront répétées avec couleurs inversées, tandis que les secondes ne devront pas être rejouées contre un adversaire plus faible. Mais que faire des parties gagnées ? Afin d'éviter l'évaluation de nombreuses positions claires, il faut tester, avant d'importer une partie gagnée, si l'adversaire n'a pas eu, à un moment de la partie, une possibilité prometteuse (i.e. avec une forte note), auquel cas la partie doit être examinée puisque c'est une défaite potentielle. De telles parties peuvent être incluses dans l'arbre d'ouverture et corrigées en faisant jouer le programme contre lui-même. Cette pratique tend cependant à biaiser la bibliothèque d'ouvertures, dans la mesure où seules les parties les plus récentes sont rejouées. On peut, pour réduire cet effet néfaste, rechercher de temps en temps dans toute la bibliothèque d'ouvertures les positions « suspectes » qui ne sont pas gagnantes mais auxquelles existent de bonnes alternatives : les parties correspondantes seront finies pour les corriger.

Discussion

Nous avons présenté dans cet article un algorithme qui permet d'apprendre à partir de ses

parties, de telle sorte que des variantes raisonnables peuvent être trouvées pour éviter de perdre deux fois la même partie, et que même des adversaires plus forts peuvent être mis en danger en utilisant leurs coups gagnants. Le temps nécessaire pour évaluer les alternatives possibles dans une partie est du même ordre de grandeur que celui pris pour la partie elle-même si la même profondeur est utilisé, et est, par conséquent, acceptable.

En pratique, cette nouvelle technique est implementée dans Logistello, l'un des plus forts programmes d'Othello actuels, sous une forme cependant légèrement modifiée : Logistello joue pour gagner, et donc compte les nulles comme des défaites pour éviter leur répétition. Connecté au serveur Internet d'Othello (IOS), il a démontré ces derniers mois sa force au cours de centaines de parties contre d'autres programmes qui étaient aussi équipés de procédés d'apprentissage, en leur réservant leurs propres coups ou innovations.

Remerciements

Je tiens à remercier toutes les personnes qui ont pris part, sur IOS, aux discussions sur les mécanismes d'apprentissage. Les défaites de Logistello contre les forts programmes de l'IOS ont motivé ce travail.

Traduction : Stéphane Nicolet

Références

M. Buro, « *Techniken für die Bewertung von Spielsituationen anhand von Beispielen* », thèse de Ph.D., 1994, Université de Paderborn, Allemagne.
 A. L. Samuel, « *Some studies in machine learning using the game of checkers* », *IBM Journal of Research and Development* 3 (1959), 210-229.
 T. Scherzer, L. Scherzer, D. Tjaden, « *Learning in Bebe* », in T. A. Marsland et J. Schaeffer (eds.), *Computer, Chess and Cognition*, Springer-Verlag (1990).

Partie Internet 1993

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

Logistello 38-26 Rev/Kitty

Tournoi Humains contre Programmes

par Bintsia Andriani

Cette année, le traditionnel tournoi contre les programmes a changé de formule. Une équipe de quatre joueurs : Marc Tastet, Paul Ralle, Stéphane Nicolet et Alexandre Cordy, a affronté quatre programmes en un système toutes rondes : Logistello sur Sun Sparc 10 par l'intermédiaire du réseau Internet, Théole sur 486 à 25 Mhz, Spock sur Pentium à 66 Mhz et Forest sur 486 à 40 Mhz.

Comme vous pouvez vous en douter, les valeureux guerriers ont souffert. Peu ou pas de faiblesses de jeu pour les programmes, des progrès considérables dans les algorithmes de fin de partie qui ont permis à certains de lancer la recherche d'un coup gagnant dès le coup 36, alors que les humains sortaient à peine de leur bibliothèque d'ouvertures. Le score final a été douloureux ; 12 à 4 en faveur des machines : deux parties gagnées par Marc et Stéphane face à Forest (bravo) et deux gains, un à la pendule pour le match Ralle-Logistello dans une partie que Logistello gagna 47 à 17, et une erreur de manipulation de ma part permit à Alexandre de récolter une victoire inespérée face à Théole, alors qu'il devait perdre 45 à 19 au coup 42 (soyons honnêtes, ce fut moins glorieux)...

Plusieurs parties intéressantes furent jouées au cours de ce tournoi et j'ai choisi d'en commenter une pour vous montrer les étonnants progrès réalisés dans la fonction de milieu de jeu des programmes. Il s'agit de la partie Nicolet-Théole et peut-être penserez-vous, comme moi, qu'elle mérite un prix de beauté.

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

Nicolet 26-38 Théole

1.c4 à 10.g5 : ouverture Tigre centrale classique, que Stéphane connaît bien ; dans la base, 21 parties sont référencées à son nom avec un pourcentage de gain théorique de 59,5%. Théole n'a joué que 3 parties avec 66,7% de gain théorique.

Graham Brightwell avait longuement commenté cette ouverture dans un précédent numéro de Fforum et avait conclu à une position équilibrée mais reconnaissait n'avoir pas suffisamment joué avec, en tournoi, pour confirmer ou infirmer ses propos.

Nicolas Becquet n'était pas certain de la validité de sa bibliothèque d'ouvertures, mais il me semble qu'il n'avait pas lieu de s'inquiéter. Théole sort de cette bibliothèque après 27.e8.

Il n'y a pas de commentaire particulier pour la suite, tous les coups de Stéphane semblent aller de soi pour un humain mais nous voyons après le coup 24.f8 qu'il avait un peu sous-estimé les chances de succès du bétonnage blanc. Théole a perdu 31-33 face à Othel du nord au tournoi de Courchelettes 94 en jouant 24.e8, et a donc choisi une autre ligne qui semble perdre la parité locale au sud-est mais la suite de la partie m'a permis de voir qu'il augmentait peu à peu sa profondeur d'évalua-

tion ; de 10 coups de profondeur, il calcule longuement au coup 34 pour atteindre une profondeur de 20 coups, alors que sa note n'était pas exceptionnellement élevée, environ +24. Stéphane et moi sentions bien que Blanc pouvait faire basculer l'issue de la partie à ce moment, puisque Noir économisait au maximum ses temps au sud en espérant que l'influence des deux bords blancs lui serait néfaste. Mais pourquoi ce programme s'attardait-il autant sur un coup alors que sa note n'avait rien d'exceptionnel ? Nicolas Becquet me dit plus tard qu'il avait aussi appliqué les tables de transposition au milieu de partie, ceci explique donc cette séquence de coups tactiques 30.a5 a6 a7 b4 d8 g8 b7!! et les jeux sont faits. Par curiosité j'ai soumis la même position à Thor, Forest, Stell et Isaac, aucun ne propose la suite de la partie ; ils donnent l'avantage à Blanc mais se contentent généralement d'ouvrir au nord avec 34.f2.

Que se serait-il passé si Stéphane avait pris le coin avec 37.a8, me demanderez-vous ? Théole annonce le gain 38.b8 en 23 secondes et à la maison, je l'ai chronométré sur la suite optimale ; il lui faut 13 minutes 32 secondes pour sortir un score de 21 à 43 avec 38.b8 g7 b3 a4 h8 c2 c3 d2 e2 f1 f2 f1 b1 c1 b2 a1 d1 a2 a3 h2 h1.

Stéphane a bien répondu le meilleur coup 37.g7, qui perd quand même 24-40 après c2 d2 d1 c3 f2 b1 h8 f1 c1 a8 b8 e1 e2 a4 a3 b2 b3 h2 h1 a2 g2 g1.

Voici un aperçu des progrès réalisés par les programmes, je vous souhaite donc d'en faire autant pour sauver l'honneur des humains qui ne savent plus comment s'y prendre pour avoir leur revanche...

Grand Prix de France 95

			VDA	IDF7	CF94	IDF8	PrPa	IDF1	IDF2	IDF3	Stras	IDF4	IDF5	Lyon	Total
Nicolet	Stéphane	F	200	144	0	140	200	115		200		200	90	170	1459
Caspard	Emmanuel	F			16	200		200	97	115	200	64		170	1062
Penloup	Dominique	F	90		16	33	90		97	115	90	140	20	8	699
Juhem	Philippe	F	140	8	140			33	35	8		64	44	38	510
Piau	Didier	F	40	144	60	90	140								474
Di Meglio	Fabrice	F	19	8		33	18	33	97	38		64			310
Collay	Frédéric	F	0		40		60	115			60		15	8	298
Cordy	Alexandre	F	19		90	3	30	33			8	18		90	291
Lazard	Emmanuel	F			16	33				38	140		44		271
Nicolet	Cassio	PG							200						200
Ralle	Paul	F			200										200
Tastet	Marc	F		144					35						179
Becquet	Théole	PG											170		170
Delteil	Spock	PG											170		170
Collay	Sophie	F	60		0		8						44	38	150
Andriani	Bintsa	F	19	50			0			0	8			38	115
Thill	Olivier	F		50		3	18	33		8					112
Abe	Hiroyuki	J				3		3	13	38		30			87
Liang	Yi	F		25						38					63
Andriani	Tom Pouce	PG				33		3	13				10		59
Aldebert	Marc	F	5		0	3		33		8					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
Sarkissian	Jean-Paul	F												38	38
Shaman	David	US				33									33
Poirier	Serge	F		8		3		3	13				5		32
Eymard	Joel	F		25											25
Johnson	Greg	US									25				25
Alard	Serge	B	19												19
Andriani	Sandry	F										18			18
de la Boisserie	Bruno	F			16										16
Lanuit	Christophe	F			16										16
Garnier	Jacques	F												15	15
Chevallier	Alain	F		0					13						13
Belkhir	Mohamed	F										10			10
Cagley	Leslie	US									8				8
Druais	Philippe	F			0	0		0		8					8
Scheidecker	Denis	F	0					3							3

Grand Prix de France de catégorie B 95

			Par1	Par2	Mulh	Stras	Par3	Total
Di Meglio	Fabrice	F	100	80			64	244
Abe	Hiroyuki	J	58	50			100	208
Poirier	Serge	F	58	80			64	202
Massire	Christian	F			60	50	30	140
Thill	Olivier	F	58	80				138
Ovion	Jacques	F	30	40			64	134
Bourrachot	Alexandre	F			80	50		130
Scherno	Dominique	F			100	20		120
Georges	Claude	F				90		90
Lanuit	Christophe	F				90		90
Gambier	Olivier	F	58					58
Morel	Gérard	F			8	50		58
Delègue	Gérard	F					40	40
Freyss	Joel	F			40			40
Freyss	Alain	F			40			40
Freyss	Paul	F			40			40
Druais	Philippe	F		30				30
Bouveresse	Angélique	F			8	20		28
Bétin	Dominique	F	20					20
Morel	Frédéric	F				20		20
Woerth	Philippe	F				20		20
Kato	Yuri	J	10					10
Pradère	Ronan	F				10		10
Bischoff	Guillaume	F			8			8
Dieterich	Laurent	F			8			8

Grand Prix d'Europe 95

			Cam	Cop	Rom	Total
Tastet	Marc	F	200	140	30	370
Penloup	Dominique	F	60	40	200	300
Edmead	Gary	GB	35	200		235
Feldborg	Karsten	DK		90	90	180
Nicolet	Stéphane	F	20		140	160
Leader	Imre	GB	140			140
Plowman	Guy	GB	90	8		98
Jensen	Erik	DK		25	60	85
Berner	Nils	S		60		60
Brightwell	Graham	GB	35			35
Barnaba	Donato	I			30	30
Romano	Benedetto	I			30	30
Shaman	David	US		25		25
Caspard	Emmanuel	F	8		15	23
Berner	Johan	S		8		8
Cordy	Alexandre	F	8			8
de Grey	Aubrey	GB	8			8
Lazard	Emmanuel	F	8			8
Nielsen	Erik	DK		8		8
Vallund	Torben	DK		8		8
Marconi	Francesco	I			4	4
Silvola	Andrea	I			4	4
Sperandio	Roberto	I			4	4
Vecchi	Elisabetta	I		0	4	4

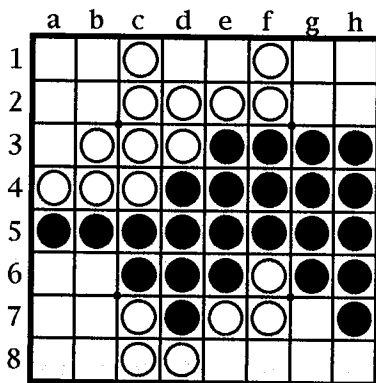
Noir (Marc Tastet) joue et tue

par un Admirateur

Voici deux positions où Marc Tastet, avec les noirs, a su trouver le coup qui tue. Saurez-vous faire aussi bien que lui ?

La première est tirée d'une partie entre Marc Tastet et l'Anglais Graham Brightwell au tournoi de Paris 92 (les deux joueurs s'étant ensuite rencontrés en finale). La seconde vient d'une partie entre Marc et l'Américain David Shaman au tournoi de Cambridge 93 (là encore, les deux joueurs se sont ensuite rencontrés en finale).

Commencez par chercher ce que vous auriez joué avant de lire la suite.



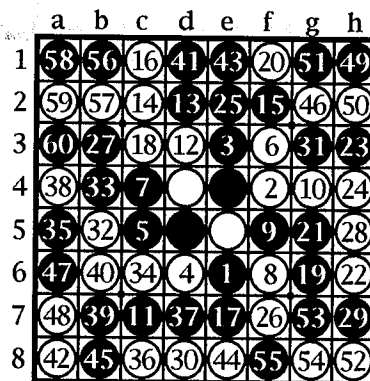
Noir joue et tue

Blanc vient de jouer 38.a4, perdant la parité dans le coin nord-ouest (mais il n'avait rien de mieux à faire). Comment Noir peut-il en profiter ?

Noir pourrait essayer 39.e8, laissant des trous pairs partout en dehors du trou de cinq cases au nord-ouest. Et comme 40.f8 retourne c5, Noir pourrait jouer 41.b6. L'ennui, c'est que Blanc va plutôt jouer 40.a6. Comment faire pour l'en empêcher ?

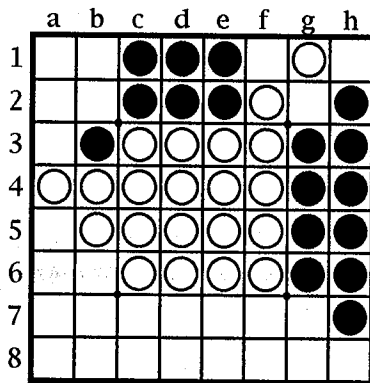
Eh bien, Marc Tastet a trouvé la solution, il suffit de jouer 39.b7 ! Remarquez bien que cela ne laisse à Blanc que quatre coups : 40.a6 et 40.a7 ne sont pas bons car ils retournent b7, 40.e8 recoupe la diagonale en c6 mais 41.b6 reconstruit définitivement la diagonale. Bref, il ne reste que 40.b6, que Graham a d'ailleurs joué. Alors, si 41.a6, Blanc peut recouper avec 42.e8. Suit 43.b8, mais il y a des risques d'arnaque, par exemple sur 44.g2, 45.h1? 46.a8 et Noir n'a pas accès à a7.

Noir jouerait bien plutôt 41.a7 suivi de a6 mais il n'a pas les accès nécessaires. Qu'à cela ne tienne, il suffit donc de jouer 41.d1 pour récupérer ces accès. Si Blanc répond 42.e1, alors Noir aura a7 puis a6 ; si Blanc joue 42.a8, comme il l'a fait dans la partie, Noir a encore e1 et il pourra s'insérer au sud en b8. Voyez la partie entière dans le diagramme ci-dessous pour plus de précisions.



Tastet 45-19 Brightwell

Et maintenant cherchez le coup qui tue dans le diagramme suivant.



Noir joue et tue

Blanc vient de jouer 34.g1. Noir a bétonné à l'est et au nord, laissant une grande frontière à Blanc. Il faut maintenant concrétiser l'avantage et essayer de tuer, sinon l'influence des bords pourrait finir par perdre Noir.

Une suite qui remplirait le bord ouest, épuisant la liberté de Blanc en a3 peut paraître intéressante. Par exemple, on peut envisager une suite du style 35.a6 a3 a5 a7 b2 (attaquant le bord de cinq et enlevant l'accès à b6) mais Blanc peut se contenter de 40.a1 a2 b1! et Noir n'a pas accès à f1 ! Je ris,

mais c'est sûrement très désagréable.

Sans aucun doute, Marc Tastet, dont on sait qu'il n'hésite pas à envisager des suites très longues en milieu de partie, avait vu cette suite et avait jugé que cela donnerait lieu à une finale incertaine. En fait, Noir est gagnant après 42.b1, mais c'est difficile à voir de loin et ce n'était donc pas un risque à courir. Le meilleur coup 43 gagne 41-23 : 43.d7 f1 e7 g7 h8 d8 a8 b6 e8 c7 c8 f8 b8 f7 b7 g8 g2 h1, mais 43.a8, qui peut paraître naturel également, ne gagne que 33-31.

Il fallait donc trouver autre chose. Avez-vous trouvé ?

En fait, Marc Tastet a trouvé le coup 35.f7 qui n'a pas l'air spécialement spectaculaire mais est redoutablement efficace. Pourquoi ? Regardez ce qui se passe si Blanc joue 36.e7, le coup joué par Shaman. Noir joue 37.f1, Blanc reprend le bord avec 38.b1 et Noir joue alors 39.b2! Quand on regarde la position avant le coup 35, on peut penser que cela ne marche pas, croyant que Blanc peut recouper avec 40.a3, mais cela ne marche pas puisque ce coup-là retournera aussi b2 ; Noir pourra prendre alors le coin a1 et Blanc n'aura même pas accès à a2 car tout le prébord nord est noir (37.f1 a retourné f2). Sur 40.f8, il y a 41.g7!, donc Shaman a joué 40.g8. Mais c'est fini pour Blanc, Noir pouvant encore gagner un temps avec la suite f8 e8 d8 c8 d7, tout de suite ou plus tard. Pour la fin de la partie, consultez Fforum 28 où le diagramme de la partie entière a été publié.

Blanc avait-il mieux à faire au coup 36 ? 36.d7 permet à Noir de jouer exactement la même chose. 36.a3 laisse Noir jouer d'abord en e7. 36.f8 est un peu meilleur car il enlève à Noir son accès à f1, mais ce n'est que retarder l'échéance : après 36.f8 e8 d8 e7 d7, Noir peut tuer comme dans la partie, avec 41.c8 b8 f1 b1 b2.

De bien beaux coups que l'on aimerait voir plus souvent !

Informatique Résultats des tests

Voici une mise à jour des résultats des tests de finale parus dans Fforum 34. Par rapport à ceux publiés dans Fforum 35, les modifications sont les suivantes.

- Les temps d'Isaac sont rarement les meilleurs, mais ils sont quand même toujours très bons.

Écrit en C (7000 lignes) et assembleur (13000 lignes).

- Le nombre de nœuds a été fourni pour le meilleur coup mais pas pour la valeur de la position (sauf dans les cas de nulle). Il a alors été estimé assez précisément d'après le temps.

Isaac par Luigi Lamberti (I)

Version 4.3
486DX2-66Mhz, 256Ko de cache, 4Mo RAM (tests effectués par Donato Barnaba).
Écrit en assembleur. Tourne en mode mémoire « small ».

- Isaac ne peut trouver le meilleur score avec plus de 22 cases vides. Isaac ne donne pas la suite. À titre indicatif, voici les temps nécessaires pour toute la suite dans les tests 35 : 4'06" ; 36 : 25'42" ; 37 : 33'01".

PeeweeRv par Alan Whinery (USA)

Version 3.80
Hewlett Packard 486 DX2-66, (indice Norton Sysinfo 141)
Écrit en C (Microsoft C/C++ 7.0) et assembleur (MASM 5.1)
• PeeweeRv ne donne malheureusement pas le nombre de nœuds.

Spock par Jean Delteil (F)

Version V8.0 (DOS)
Pentium 66Mhz, 256Ko de cache, 8Mo RAM
Langage C + assembleur.

Forest par Olivier Casile (F)

Version 2.3β
Pentium 90Mhz, 256Ko de cache, 8Mo RAM.

Brutus I

Louis Geoffroy, Martin Piotte (CND)
Version du 10/06/95.
Clone 486DX4-100Mhz, 256K cache 4Mo RAM (mais utilise 900Ko seulement).

Recherche d'un coup gagnant

Mach.	Diagramme 20				Diagramme 21			Diagramme 22			Diagramme 23			Diagramme 24		
	Coef	Temps	Nœuds	Suite	Temps	Nœuds	Suite	Temps	Nœuds	Suite	Temps	Nœuds	Suite	Temps	Nœuds	Suite
Gros-Thello	0,57	0"	15	H5+	43"	2 71	pdcg	6'40"	2 112	G8+	2'19"	747	A2+	45'59"	15 170	pdcg
Jam'oth	0,57	0"	52	H5 +6	35"	639	G5 E8 G2=	1'41"	1 500	G8 C8 H2+				8'45"	11 060	C3 E1 D1=
Thor	0,75	0"		H5+	21"	1 050	G5=	1'04"	3 200	G8+	0'22"	1 100	A2+	5'15"	15 750	C3=
Cassio	0,80	0"	10	H5+	16"	3 11	G5=	1'00"	847	G8+	0'31"	427	A2+	2'27"	2 180	C3=
PeeweeRv	1,00	0"		H5 +1	01"		G5 E8 G2 0	0'09"		G8 F8 D8 +1	0'05"		A2 E1 F2 +2	0'29"		C3 E1 D1 0
Isaac	1,00	0"		gagnant	03"		nulle	0'09"		gagnant	0'05"		gagnant	0'29"		nulle
Spock	1,40	1"	3	H5+	03"	300	G5 E8 G2=	0'13"	974	G8 C8 H2+	0'06"	329	A2 F2 F1+	0'18"	1 911	C3 E1 D1=
Brutus	1,50	0"	109	H5 PS PS +1	02"	482	G5 G6 H5 0	0'04"	1 296	G8 F8 D8 +2	0'05"	1 120	A2 E1 F2 +2	0'22"	8 203	C3 E1 D1 0
Forest	1,90	0"	227	H5 +6	01"	554	G5 E8=	0'06"	1 775	G8 F8+	0'04"	1 189	A2 F2+	0'33"	12 204	C3 G7=
Logistello	2,00	0"	195	H5 +6	04"	557	G5 G6 H5 0	0'13"	1 167	G8 F8 D8 >=2	0'09"	916	A2 F2 F1 >=2	1'28"	8 661	C3 E1 D1 0
Keyano	3,28	0"	3	H5 PS PS +6	03"	527	G5 E8 G2 0	0'06"	806	G8 D8 B8 +2	0'04"	457	A2 B2 E1 +2	0'49"	5 605	C3 E1 D1 0

Mach.	Diagramme 25				Diagramme 26			Diagramme 27			Diagramme 28		
	Coef	Temps	Nœuds	Suite	Temps	Nœuds	Suite	Temps	Nœuds	Suite	Temps	Nœuds	Suite
Gros-Thello	0,57	1h03'08"	22 868	pdcg	10h43'24"	199 752	pdcg	6h37'47"	121 192	perdant	6h13'01"	121 447	pdcg
Jam'oth	0,57	15'15"	19 012	A5 C2 G1=	23'37"	28 313	D8 A6 A4=	13'12"	13 107	E1 H5 B7-	57'47"	68 944	E1 F1 G1=
Thor	0,75	8'22"	25 100	A5=	16'25"	49 250	D8=	41'39"	124 950	B7 -	15'19"	45 950	E1=
Cassio	0,80	5'21"	5 024	G1=	29'20"	26 377	D8=	4'10"	3 510	perdant	20'50"	18 619	B2=
PeeweeRv	1,00	1'23"		A5 H1 H2 0	5'46"		D8 A6 A4 0	1'05"		B7 A7 B1 -1	3'49"		B2 A1 B1 0
Isaac	1,00	1'03"		nulle	3'17"		nulle	0'24"		perdant	2'55"		nulle
Spock	1,40	0'58"	6 190	A5 H1 H2=	3'11"	22 350	D8 A6 A4=	0'19"	1 340	H2 A7 B1-	2'30"	18 305	B2 A1 B1=
Brutus	1,50	0'55"	26 572	A5 C2 G1 0	3'30"	105 303	D8 A6 A4 0	1'04"	43 286	H5 H3 H2 -2	2'37"	81 046	F1 A3 F2 0
Forest	1,90	0'41"	14 125	A5 B8=	2'29"	48 545	D8 A6=	0'42"	12 088	B7 H5-	2'36"	57 216	E1 F1=
Logistello	2,00	2'18"	14 289	A5 C2 G1 0	9'14"	52 931	D8 A6 A4 0	1'20"	6 391	B7 A7 B1 <=-1	5'10"	29 871	F1 A3 F2 0
Keyano	3,28	1'23"	10 531	A5 C2 G1 0	5'33"	32 774	D8 A6 A4 0	1'24"	7 346	B7 H5 E1 -2	4'36"	28 744	B2 A1 B1 0

Mach.	Diagramme 29				Diagramme 30			Diagramme 31			Diagramme 32		
	Coef	Temps	Nœuds	Suite	Temps	Nœuds	Suite	Temps	Nœuds	Suite	Temps	Nœuds	Suite
Gros-Thello	0,57	25'43"	8 357	A1+	1h31'51"	26 548	pdcg	3h03'55"	58 266	perdant	3h22'15"	66 073	perdant
Jam'oth	0,57	1'18"	1 397	A1 A2 G1+	9'31"	10 157	=	10'46"	11 573	G4 H5 G2-	7'14"	7 609	G3 G8 E8-
Thor	0,75	2'48"	8 400	G2+	3'13"	9 650	G3=	19'27"	58 350	G6-	3'45"	11 250	G3-
Cassio	0,80	0'53"	758	A1+	6'50"	5 308	G3=	6'24"	4 983	perdant	2'30"	2 168	perdant
PeeweeRv	1,00	0'09"		A1 H7 G1 +2	0'41"		G3 H4 G4 0	1'01"		G6 G4 H5 -1	0'39"		B7 A8 A7 -1
Isaac	1,00	0'11"		gagnant	0'46"		nulle	1'04"		perdant	0'38"		perdant
Spock	1,40	0'06"	3 37	A1 H7 G1+	0'40"	3 572	G3 H4 G4=	0'56"	5 738	G6 G4 H5-	0'27"	2 924	H3 H4 G3
Brutus	1,50	0'14"	6 135	G2 D8 H2 +2	0'46"	20 859	G3 H4 G4 0	0'56"	26 900	G6 G4 G2 -1	0'31"	13 973	H4 G8 F3 -2
Forest	1,90	0'08"	1 463	A1 A2+	0'49"	14 973	G3 G2=	0'22"	6 059	G6 G4-	0'23"	6 733	B7 E1-
Logistello	2,00	0'15"	1 008	G2 G1 H1 >=2	1'32"	7 944	G3 H4 G4 0	1'13"	5 793	G6 G4 G2 <=-1	0'58"	4 316	B7 E1 F1 <=-1
Keyano	3,28	0'21"	1 259	G2 D8 H2 +2	1'25"	7 310	G3 H4 G4 0	1'17"	6 163	G3 G4 G7 -2	0'59"	5 625	G3 F3 E1 -2

Coef	Diagramme 33			Diagramme 34			Diagramme 35			Diagramme 36		
	Mach.	Temps	Knoeuds Suite	Temps	Knoeuds Suite	Temps	Knoeuds Suite	Temps	Knoeuds Suite	Temps	Knoeuds Suite	
Gros-Thello	0,57	7h43'02"	159 908	5h43'37"	108 794	32'58"	31 186	C7 B8 D8=	2h05'30"	156 814	B7 E1 C1=	
Jam'oth	0,57	18'25"	22 924	24'27"	30 902	16'01"	48 050	C7=	3h06'32"	559 600	B7=	
Thor	0,75	17'03"	51 150	9'55"	29 750	12'36"	9 354	C7=	1h07'33"	57 492	B7=	
Cassio	0,80	5'48"	5 262	11'33"	10 079	1'57"		C7 A7 A5 0	9'26"		B7 E1 C1 0	
PeeweeRv	1,00	1'37"		1'41"		1'36"		nulle	5'48"		nulle	
Isaac	1,00	1'23"		1'54"		1'44"			7'30"			
Spock	1,40	1'09"	8 421	1'42"	11 971	7 787	7 787	C7 A7 A6=	52 813	52 813	B7 E1 C1=	
Brutus	1,50	1'58"	61 580	1'42"	50 236	42 728	42 728	C7 B8 D8 0	2'41"	79 092	B7 E1 C1 0	
Forest	1,90	1'20"	28 774	1'22"	28 946	1'26"	22 848	C7 D8=	5'55"	121 029	B7 A8=	
Logistello	2,00	2'35"	10 564	4'12"	24 558	3'08"	15 380	C7 B8 D8 0	9'47"	55 322	B7 E1 C1 0	
Keyano	3,28	1'06"	7 046	3'58"	27 280	4'45"	14 254	C7 B8 D8 0	8'38"	41 039	B7 E1 C1 0	

Coef	Diagramme 37			Diagramme 38			Diagramme 39		
	Mach.	Temps	Knoeuds Suite	Temps	Knoeuds Suite	Temps	Knoeuds Suite	Temps	Knoeuds Suite
Gros-Thello	0,57								
Jam'oth	0,57	9'43"	9 130	>4h (stop)	260 000	A5 A3 A2=?	3'10"	1 037	A8 D8 B8+
Thor	0,75	4'19"	12 950						
Cassio	0,80	2'42"	2 125	1h56'56"	94 561	B2+	0'04"	0,7	F7+
PeeweeRv	1,00	1'12"		1h12'19"		B2 C8 H2 +2	8'28"		F7 G8 B1 +1
Isaac	1,00	0'18"		20'27"		gagnant	1'04"		gagnant
Spock	1,40	0'39"	1 249	43'18"	347 331	B2 D8 A5+	0'22"		1 A8 PS B1+
Brutus	1,50	0'28"	13 403	30'03"	934 240	B2 D8 A5 +2	0'47"	25 777	A8 PS B8 +2
Forest	1,90	0'14"	3 081	30'58"	556 432	B2 C8+	0'05"	159	F7 F6+
Logistello	2,00	2'31"	7 484	22'39"	110 444	B2 D7 >= 2	2'02"	3 755	A8 >=14
Keyano	3,28	3'19"	5 929	1h15'06"	156 670	B2 C8 H2 +2	22'32"	22 681	A8 PS >=+20

Recherche du meilleur coup

Coef	Diagramme 20			Diagramme 21			Diagramme 22			Diagramme 23			Diagramme 24			
	Mach.	Tps	Nds Suite	Tps	Knds Suite	Temps	Knds Suite	Temps	Knds Suite	Temps	Knds Suite	Temps	Knoeuds Suite	Temps	Knoeuds Suite	
Gros-Thello	0,57	0"	99	H5 35 à 29	2'03"	750	G5 32-32	44'50"	14 906	G8 33 à 31	16'42"	5 147	A2 34 à 30	1h25'57"	28 344	C3 32-32
Thor	0,75	0"		H5 +6	22"	1 100	G5 =	1'32"	4 600	G8 +2	1'14"	3 700	A2 +4	12'08"	36 400	C3 =
Cassio	0,80	0"	59	H5 30-29	27"	495	G5 E8 G2 32	1'59"	1 689	G8 D8 B8 33	1'11"	975	A2 B7 E1 34	3'25"	3 099	C3 E1 D1 32
PeeweeRv	1,00	0"		H5 +1	03"		G5 E8 G2 0	0'19"		G8 D8 B8 +2	0'19"		A2 B7 E1 +4	1'01"		C3 E1 D1 0
Isaac	1,00	0"		+1	07"		0	0'23"		+2	0'16"		+4	1'03"		0
Spock	1,40	1"	65	H5 PS PS 35	03"	300	G5 E8 G2 32	0'16"	1 222	G8 D8 B8 33	0'12"	861	A2 B7 E1 34	0'18"	1 911	C3 E1 D1 32
Brutus	1,50	0"	109	H5 PS PS +1	02"	482	G5 G6 H5 0	0'06"	2 241	G8 D8 B8 +2	0'08"	1 906	A2 B7 E1 +4	0'22"	8 203	C3 E1 D1 0
Forest	1,90	0"	100	H5 +6	03"	1 240	G5 E8 =	0'17"	5 439	G8 D8 +2	0'07"	2 081	A2 B7 +4	0'33"	12 549	C3 E1 =
Logistello	2,00	0"	263	H5 +6	04"	557	G5 G6 H5 0	0'19"	1 820	G8 D8 B8 +2	0'21"	1 957	A2 B7 E1 4	1'28"	8 661	C3 E1 D1 0
Keyano	3,28	0"	51	H5 PS PS +6	03"	527	G5 E8 G2 0	0'09"	1 218	G8 D8 B8 +2	0'19"	2 089	A2 B2 E1 +4	0'49"	5 605	C3 E1 D1 0

Coef	Diagramme 25			Diagramme 26			Diagramme 27			Diagramme 28			
	Mach.	Temps	Knoeuds Suite	Temps	Knoeuds Suite	Temps	Knoeuds Suite	Temps	Knoeuds Suite	Temps	Knoeuds Suite		
Gros-Thello	0,57	1h43'30"	37 252	A5 32-32	12h34'16"	235 529	D8 32-32	17h54'50"	337 381	B7 31 à 33	7h42'13"	150 507	E1 32-32
Thor	0,75	20'14"	60 700	A5 =	1h34'05"	282 250	D8 =	1h06'48"	200 400	B7 -2	59'37"	178 850	E1 =
Cassio	0,80	10'08"	9 595	G1 C2 A5 32	36'57"	32 336	D8 A6 A4 32	8'28"	7 038	B7 A7 E1 31	24'17"	21 898	B2 A1 B1 32
PeeweeRv	1,00	2'35"		A5 H1 H2 0	9'39"		D8 A6 A4 0	3'13"		B7 A7 E1 -2	5'07"		F1 A3 F2 0
Isaac	1,00	1'57"		0	4'57"		0	2'23"		-2	5'18"		-4
Spock	1,40	0'58"	6 190	A5 H1 H2 32	3'11"	22 350	D8 A6 A4 32	1'17"	8 031	B7 A7 E1 31	2'30"	18 305	B2 A1 B1 32
Brutus	1,50	0'55"	26 571	A5 C2 G1 0	3'30"	105 303	D8 A6 A4 0	1'33"	43 286	B7 A7 E1 -2	2'37"	81 046	F1 A3 F2 0
Forest	1,90	1'12"	26 807	A5 H1 =	2'59"	60 113	D8 A6 =	1'14"	24 243	B7 H5 -2	3'03"	68 973	E1 F1 =
Logistello	2,00	2'18"	14 289	A5 C2 G1 0	9'14"	52 931	D8 A6 A4 0	2'01"	10 660	B7 A7 E1 -2	5'10"	29 871	F1 A3 F2 0
Keyano	3,28	1'23"	10 531	A5 C2 G1 0	5'33"	32 774	D8 A6 A4 0	1'59"	10 787	B7 H5 H3 -2	4'36"	28 744	B2 A1 B1 0

Coef	Diagramme 29			Diagramme 30			Diagramme 31			Diagramme 32			
	Mach.	Temps	Knoeuds Suite	Temps	Knoeuds Suite	Temps	Knoeuds Suite	Temps	Knoeuds Suite	Temps	Knoeuds Suite		
Gros-Thello	0,57	5h13'50"	99 273	G2 37 à 27	2h22'30"	40 926	G3 32-32	8h51'55"	171 194	G6 31 à 33	13h00'21"	262 529	G3 30 à 34
Thor	0,75	21'14"	63 700	G2 +10	6'07"	18 350	G3 =	24'06"	72 300	G6 -2	20'18"	60 900	G3 -4
Cassio	0,80	7'31"	6 246	G2 G1 H1 37	6'24"	4 977	G3 H4 G4 32	13'29"	10 900	G6 G4 G2 31	21'00"	18 382	G3 G8 F3 30
PeeweeRv	1,00	1'11"		G2 G1 H1 +10	0'43"		G3 H4 G4 0	2'01"		G6 G4 G2 -1	6'27"		G3 G8 F3 -4
Isaac	1,00	1'31"		+10	2'29"		0	1'38"		-1	5'05"		-4
Spock	1,40	0'35"	3 536	G2 G1 H1 37	0'40"	3 572	G3 H4 G4 32	1'07"	6 919	G6 G4 G2 31	2'48"	19 863	G3 G8 F3 30
Brutus	1,50	0'39"	16 787	G2 G1 H1 +10	0'46"	20 859	G3 H4 G4 0	0'56"	26 900	G6 G4 G2 -1	1'19"	35 950	G3 G8 F3 -4
Forest	1,90	0'40"	11 648	G2 G1 +10	1'13"	23 917	G3 H4 =	0'33"	9 589	G6 G4 -2	2'57"	67 336	G3 G8 -4
Logistello	2,00	1'13"	6 426	G2 G1 H1 +10	1'32"	7 944	G3 H4 G4 0	1'28"	7 147	G6 G4 G2 -2	5'50"	36 126	G3 G8 F3 -4
Keyano	3,28	1'15"	6 814	G2 G1 H1 +10	1'25"	7 310	G3 H4 G4 0	2'02"	10 884	G6 G4 G2 -2	3'20"	23 549	G3 G8 F3 -4

Coef	Diagramme 33			Diagramme 34			Diagramme 35			Diagramme 36			
	Mach.	Temps	Knoeuds Suite	Temps	Knoeuds Suite	Temps	Knoeuds Suite	Temps	Knoeuds Suite	Temps	Knoeuds Suite		
Gros-Thello	0,57	17h51'47"	896 147	E7 28 à 36	11h03'50"	213 299	C2 31 à 33						
Thor	0,75	2h08'10"	384 500	E7 -8	17'27"	52 350	C2 -2	28'28"	85 400	C7 =	3h06'32"	559 600	B7 =
Cassio	0,80	23'33"	22 522	E7 C7 G2 28	18'34"	16 122	C2 D2 A3 31	15'18"	11 744	C7 B8 H8 32	1h34'53"	81 551	B7 E1 C1 32
PeeweeRv	1,00	8'50"		E7 C7 G2 -8	6'07"		C2 D2 A3 -2	2'06"		C7 A7 A5 0	9'08"		B7 E1 C1 0
Isaac	1,00	8'19"		-8	3'12"		-2	2'04"		0	18'22"		0
Spock	1,40	4'10"	32 900	E7 C7 G2 28	2'51"	20 580	C2 D2 A3 31	1'44"	7 787	C7 A7 A6 32	7'30"	52 813	B7 E1 C1 32
Brutus	1,50	5'06"	160 201	E7 C7 A4 -8	2'01"	59 280	C2 D2 A3 -2	1'34"	42 728	C7 B8 D8 0	2'41"	79 092	B7 E1 C1 0
Forest	1,90	3'39"	81 769	E7 C7 -8	1'37"	34 400	C2 D2 -2	1'32"	26 123	C7 B8 =	16'38"	356 286	B7 E1 =
Logistello	2,00	9'46"	54 867	E7 C3 C7 -8	6'20"	37 311	C2 D2 A3 -2	3'08"	15 380	C7 B8 D8 0	9'47"	55 322	B7 E1 C1 0
Keyano	3,28	4'12"	30 618	E7 C7 A4 -8	6'17"	45 513	C2 D2 A3 -2	4'45"	14 254	C7 B8 D8 0	8'38"	41 039	B7 E1 C1 0

Coef	Diagramme 37			Diagramme 38			Diagramme 39			
	Mach.	Temps	Knoeuds Suite	Temps	Knoeuds Suite	Temps	Knoeuds Suite	Temps	Knoeuds Suite	
Gros-Thello	0,57									
Thor	0,75	2h01'49"	365 450	G2 -20						
Cassio	0,80	1h39'59"	78 783	G2 G4 H4 22	3h28'56"	169 645	B2 C8 H2 34			
PeeweeRv	1,00	14'49"		G2 G4 H4 -20	3h40'06"		B2 C8 H2 +4	1h00'29"	A8 B8 C8 +64	
Isaac	1,00	17'37"		-20						
Spock	1,40	12'16"	76 763	G2 G4 H4 22	1h31'15"	725 827	B2 C8 H2 34	28'05"	247 783	A8 PS B1 64
Brutus	1,50	7'39"	221 150	G2 G4 H4 -20	51'00"	1 591 612	B2 C8 H2 +4	37'48"	1 246 408	A8 PS B8 +64
Forest	1,90	16'36"	346 273	G2 G4 -20	51'55"	938 202	B2 C8 +4	9h08'43"	12 268 685	G6 +64
Logistello	2,00	24'31"	135 349	G2 G4 H4 -20	1h02'21"	317 323	B2 C8 +4	13'52"	93 961	A8 >=64
Keyano	3,28	24'27"	123 697	G2 G4 H4 -20	1h39'09"	229 041	B2 C8 H2 +4			

Classement F.F.O.

Joueurs français				Joueurs étrangers					
2302	+/- 235	(14)	[+28]	1776	+/-122	(40)	[-122]	TOM POUCE (Andriani)	
2192	+/- 69	(120)	[-8]	1579	+/-238	(17)	[-51]	JAMOTH (Rump)	
2141	+/- 58	(186)	[+31]	1471	+/-363	(7)	[-52]	O (Koudache)	
2108	+/- 75	(106)	[-12]						
2075	+/- 68	(118)	[-30]						
2063	+/- 72	(108)	[-30]	2413	+/-198	(14)	[-7]	MURAKAMI Takeshi	{J}
2035	+/- 87	(76)	[+32]	2389	+/-159	(28)	[+10]	TAKIZAWA Masaki	{J}
2020	+/- 53	(203)	[-32]	2196	+/-121	(38)	[+93]	EDMEAD Garry	{GB}
1989	+/- 107	(51)	[+32]	2192	+/-131	(30)	[+43]	LEADER Imre	{GB}
1882	+/- 419	(5)	[-35]	2170	+/-100	(51)	[+9]	BRIGHTWELL Graham	{GB}
1869	+/- 69	(124)	[-13]	2167	+/-161	(22)	[+50]	FEINSTEIN Joel	{GB}
1855	+/- 499	(5)	[+363]	2162	+/-184	(23)	[+216]	JOHANSEN Niklas	{S}
1818	+/- 79	(101)	[-58]	2118	+/- 65	(127)	[+25]	FELDBORG Karsten	{DK}
1810	+/- 192	(16)	[-26]	2074	+/-145	(24)	[-86]	PLOWMAN Guy	{GB}
1807	+/- 76	(108)	[-54]	2046	+/-179	(24)	[-8]	FINNAS Stig	{SF}
1799	+/- 88	(73)	[+9]	2042	+/-199	(13)	[+2]	ROSE Brian	{USA}
1772	+/- 87	(84)	[+1]	2038	+/-107	(48)	[-74]	MARCONI Francesco	{I}
1741	+/- 73	(110)	[+21]	2032	+/- 83	(77)	[+12]	SHAMAN David (GM)	{USA}
1736	+/- 99	(61)	[+5]	2010	+/-193	(13)	[+9]	YAMANAKA Mami	{J}
1716	+/- 217	(11)	[-11]	2010	+/- 75	(110)	[+11]	BERNER Nils	{S}
1710	+/- 229	(16)	[-50]	2009	+/- 67	(115)	[-21]	JENSEN Erik	{DK}
1697	+/- 208	(16)	[-123]	2000	+/-193	(13)	[-3]	SENCHEV Vitalij	{SU}
1693	+/- 97	(72)	[-27]	1933	+/- 89	(66)	[-65]	VALLUND Torben	{DK}
1687	+/- 119	(47)	[-95]	1925	+/-157	(31)	[+16]	HYVONEN Keijo	{SF}
1668	+/- 172	(27)	[-97]	1922	+/-112	(41)	[-10]	BARNABA Donato	{I}
1666	+/- 92	(76)	[-42]	1908	+/-135	(28)	[-40]	SILVOLA Andrea	{I}
1656	+/- 272	(7)	[-11]	1886	+/- 93	(58)	[-4]	VALLUND Henrik	{DK}
1640	+/- 237	(16)	[-49]	1886	+/-166	(19)	[-40]	PEROTTI Mauro	{I}
1601	+/- 168	(27)	[+4]	1877	+/-162	(32)	[-13]	LONNQVIST Tom	{SF}
1588	+/- 162	(26)	[-57]	1875	+/-134	(31)	[+29]	SPERANDIO Roberto	{I}
1552	+/- 168	(26)	[-36]	1868	+/-192	(13)	[-9]	OHWAKU Michio	{J}
1549	+/- 166	(23)	[-90]	1866	+/-134	(33)	[+7]	DE GREY Aubrey	{GB}
1504	+/- 332	(5)	[-48]	1863	+/-129	(31)	[+88]	ROMANO Benedetto	{I}
1496	+/- 358	(5)	[-44]	1847	+/- 95	(57)	[-31]	JOHNSON Greg	{USA}
1472	+/- 148	(32)	[-10]	1806	+/-135	(33)	[+4]	BARRASS Iain	{GB}
1466	+/- 159	(26)	[-34]	1800	+/-117	(40)	[-25]	NIELSEN Erik	{DK}
1441	+/- 89	(103)	[-32]	1783	+/- 80	(90)	[+36]	BERNER Johan	{S}
1411	+/- 184	(22)	[nv]	1782	+/-178	(19)	[+23]	HAUGLAND Jan-Kristian	{N}
1395	+/- 170	(21)	[-176]	1775	+/- 78	(91)	[-18]	RIGNELL Daniel	{S}
1393	+/- 135	(35)	[+56]	1748	+/-136	(33)	[nv]	VECCHI Elisabetta	{I}
1353	+/- 387	(5)	[nv]	1725	+/-120	(42)	[+30]	HANSSON Ola	{S}
1327	+/- 201	(16)	[-62]	1719	+/-135	(34)	[+25]	HOLM Jon-Inge	{N}
1313	+/- 541	(4)	[-41]	1702	+/-250	(11)	[-37]	ROSSI Pietro	{I}
1310	+/- 167	(21)	[-50]	1694	+/-166	(23)	[+27]	WAHLBERG Per-Erik	{S}
1306	+/- 184	(26)	[-106]	1687	+/-153	(24)	[-1]	STEPANOV Oleg	{SU}
1267	+/- 249	(19)	[-133]	1685	+/-200	(13)	[+1]	BURO Michael	{D}
1213	+/- 413	(5)	[-49]	1667	+/-183	(22)	[nv]	TUCCI Alessandro	{I}
1202	+/- 343	(13)	[-30]	1658	+/-113	(47)	[+23]	BOE Alexander	{N}
1151	+/- 153	(34)	[-86]	1647	+/-136	(37)	[+26]	ABE Hiroyuki	{J}
1147	+/- 203	(16)	[-55]	1624	+/-177	(22)	[nv]	STANZIONE Pierluigi	{I}
1132	+/- 184	(24)	[+24]	1610	+/-103	(62)	[-17]	ALARD Serge	{B}
1121	+/- 165	(26)	[-81]	1601	+/-136	(34)	[+27]	AAS Vidar	{N}
1059	+/- 194	(44)	[-75]	1591	+/-180	(22)	[nv]	D'ANGELO Stefano	{I}
901	+/- 376	(10)	[-287]	1558	+/- 92	(98)	[+46]	CALENDAR Hugo	{S}
				1541	+/-151	(24)	[-11]	VENERITO Marco	{I}
				1537	+/-197	(22)	[nv]	SPERANDIO Damiano	{I}
				1490	+/-168	(29)	[+23]	DAIX Alain	{B}
				1440	+/-198	(20)	[nv]	HOLM Ole-Petter	{N}
				1434	+/-136	(43)	[-125]	CAGLEY Leslie	{USA}
				1408	+/-136	(44)	[+55]	WEILER Niklas	{S}
				1394	+/-129	(52)	[+44]	EKLUND Bruno	{S}
				1384	+/-135	(46)	[-9]	HELLGREN Bo	{S}
				1370	+/-195	(22)	[-8]	ARNOLD Roy	{GB}
				1277	+/-187	(27)	[nv]	HUSSEIN Behadin	{SF}
				1060	+/-139	(41)	[nv]	BLOMQVIST Helena	{S}
				1005	+/-175	(23)	[nv]	ERIKSSON Christine	{S}
				917	+/-163	(33)	[+69]	AAS Bodil	{N}
				847	+/-176	(32)	[+63]	AAS Hilde	{N}

Programmes

2895	+/-367	(13)	[+159]	OTHEL DU NORD (Delbarre)
2646	+/-314	(12)	[+319]	THOR (Quin)
2624	+/-269	(20)	[+199]	SPOCK (Delteil)
2515	+/-392	(7)	[+120]	PUREE (Thill)
2511	+/-470	(6)	[-124]	FOREST (Casile)
2482	+/-242	(20)	[+54]	CASSIO (Nicolet)
2195	+/-188	(20)	[+132]	THEOLE (Becquet)
2044	+/-343	(7)	[-19]	VERS2 (De Wolf)
1880	+/-242	(12)	[-66]	GROS-THELLO (Pinta)
1833	+/-324	(7)	[-17]	ASOTH (Coulon)

Voici le classement de la F.F.O. au 30 juin 1995. Il prend en compte, depuis le classement paru dans Fforum 36, le tournoi B de Paris (22/04/95), le tournoi international de Copenhague (22 et 23/04/95), le tournoi B de Mulhouse (06/05/95), le tournoi Ile de France 4 (06/05/95), le tournoi B de Strasbourg (13/05/95), le tournoi international de Rome (27 et 28/05/95), le tournoi Ile de France 5 (04/06/95), le tournoi B de Paris (17/06/95), le tournoi préqualificatif de Lyon (24 et 25/06/95), 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 36 (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 noirs, et vous devez trouver la seule suite qui leur permette de faire nulle. (Toutes les autres suites sont gagnantes pour Blanc).

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

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

VP signifie « Vous Passez ».

JP signifie « Je Passe ».

Tournoi du Meijin, 1991

Noir : Takayuki TOMISAKI

Blanc : Tuyoshi HASEGAWA

Score réel de la partie : 24 - 40

Référence ICARE : 516.

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

Noir joue et fait nulle...

La solution du solitaire de Fforum 36 est : g7 d1 e1 e8 f8 d8 g1 b8 ps h1 ps h8 31-33. À noter le joli coup 53.e8 qui prépare l'arnaque finale du prébord est si Blanc ne fait pas attention.

```

D8 E8 G7 H8 G2 H1 G1 H5
      G1 H5 G2 H1
      H5 H8 G7 JP G2 G1 H1
                        G1 H1 G2
                        G2 H1 G7 G1
                        G1 JP G7
                        G1 H1 G7 JP G2
                        G2 JP G7
G2 H1 G7 H8 G1 H5
      H5 G1 G7 H8
      G1 H5 G7 H8
G1 H1 G7 H8 G2 H5
      H5 H8 G7 JP G2
                        G2 JP G7
                        G2 H5 G7 H8
G7 H8 D8 E8 G2 H1 G1 H5
      G1 H5 G2 H1
      G2 H5 D8 E8 VP G1 H1
      G1 H5 D8 E8 G2 H1
      G2 H1 D8 E8
H5 H8 D8 E8 G7 JP G2 G1 H1
      G1 H1 G2
      G2 H1 G7 G1
      G1 JP G7
      G1 H1 G7 JP G2
      G2 JP G7
G7 D8 E8 JP G2 H1 G1
      G2 E8 VP H1 G1
G2 E8 D8 G7 VP G1 H1
      G7 D8 VP G1 H1
G1 E8 D8 G7 G2 H1
      G7 D8 G2 H1
      G2 H1 D8 G7
      G7 D8
G2 H1 D8 G1 G7 H8 VP E8 VP H5
      H5 H8 G7 E8
      G7 H8 D8 G1 VP E8 VP H5
      G1 H5 D8 E8
H5 G1 E8 H8 D8 G7
      G7 D8
      D8 H8 G7 E8
      G7 H8 D8 E8
G1 H5 D8 H8 G7 E8
      G7 H8 D8 E8
G1 H1 D8 H5 G7 H8 G2 E8
      G2 H8 G7 E8
      G7 H8 D8 E8
      G2 H5 D8 E8
      H5 H8 D8 E8 G7 JP G2
                        G2 JP G7
                        G7 E8 D8 JP G2
                        G2 D8
                        G2 E8 D8 G7
                        G7 D8
G2 H5 D8 H8 G7 E8
      G7 H8 D8 E8
  
```

Agenda

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 INTERNATIONAL D'ÉTÉ : à TIGNES (SAVOIE)

du samedi 12 au samedi 19 août 95

Attention, le stage ne se déroulera pas à St-Jean de Maurienne comme annoncé dans Contact ! F.F.O. 27 mais à Tignes les Brévières en Savoie.

Dans le cadre de ce stage, se déroulera le

**samedi 19 août après-midi
UN TOURNOI AMICAL**

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

Informations : Pour le stage d'été, contacter Emmanuel Lazard au (1) 43 31 87 93

FRANCE

TOURNOI de CATÉGORIE B de STRASBOURG

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 Forum 35.

Samedi 16 septembre à 14h

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

FRANCE

FINALE DU GRAND PRIX 95

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

Samedi 16 et dimanche 17 septembre

FRANCE

TOURNOI DE DÉPARTAGE

entre les préqualifiés pour le championnat du monde 95, si nécessaire.

**Samedi 30 septembre et/ou
dimanche 1 octobre**

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

CHAMPIONNAT DU MONDE

pas de date précise pour le championnat du monde qui aura lieu probablement à Sydney (Australie) dans la deuxième semaine de novembre

FRANCE

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

Préqualificatif pour le championnat du Monde 95
Tournoi en 11 rondes, suivies d'une finale au meilleur de trois parties

Samedi 9 et dimanche 10 septembre

Préinscription obligatoire auprès de la FFO

Informations : Guilain Dorsimont (20 75 50 00)

FRANCE

CHAMPIONNAT DE FRANCE

les sélections auront lieu dans toute la France en octobre et novembre 95

finale début décembre 95

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

Responsables locaux FFO et clubs d'Othello

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

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

Vous désirez créer un club, devenir responsable local FFO ? Téléphonnez à la F.F.O : (1) 45 35 55 86, ou écrivez à F.F.O. (Clubs), B.P. 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...

Pendant l'été, le club de la rue d'Ulm suspend ses activités.

- 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 75 50 00
Les mardis 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
- ⇨ Jean-Paul Sarkissian
Club de Lyon
69000 LYON
☎ 72 37 55 55
- 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 Cavailles
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 :