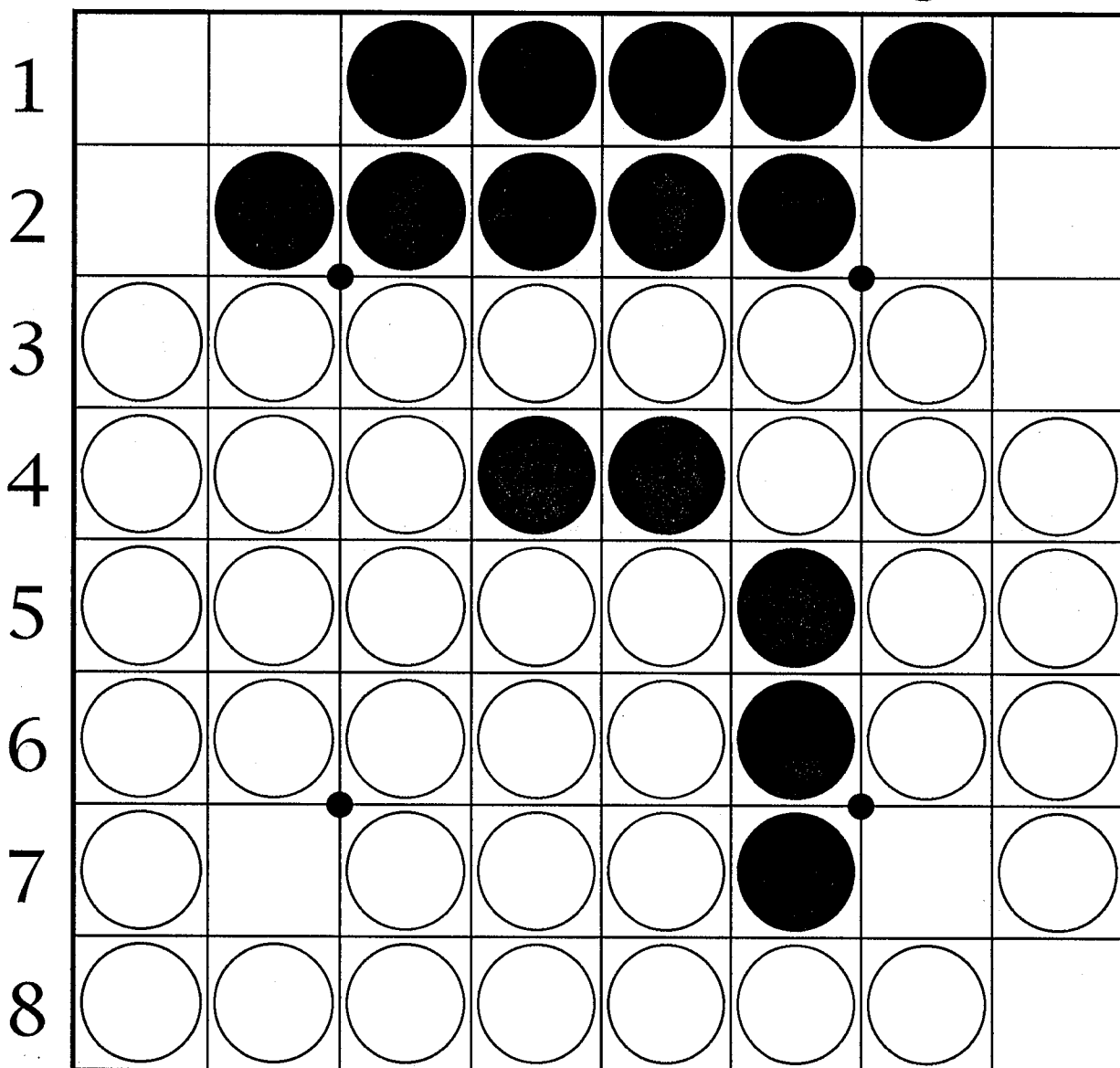


FFORUM

N° 38

a b c d e f g h



Noir joue et gagne...

Édito...

Chers amis, bonjour!

Le cycle de qualification pour le championnat du monde s'est achevé. Emmanuel Caspard a remporté la finale du Grand Prix, ce qui, ajouté à ses victoires à Strasbourg et Lyon, suffit largement à le qualifier pour le championnat du monde. Stéphane Nicolet, avec deux victoires (préqualificatifs de Paris et de Villeneuve-d'Ascq) est également qualifié. Comme l'année dernière, un tournoi de départage entre les autres préqualifiés a été nécessaire, Paul Ralle, Dominique Penloup et Marc Tastet ayant gagné un tournoi chacun. Paul s'étant désisté pour s'occuper de sa petite famille, un match au meilleur de trois parties a opposé les deux autres candidats au voyage, match qui fut remporté par Marc Tastet 2-0. Ces trois joueurs représenteront la France au mondial qui aura lieu du 16 au 18 novembre à Melbourne, en Australie. Le coût du voyage empêchera plusieurs bons joueurs étrangers de faire le déplacement mais on y verra quand même Karsten Feldborg, vice-champion du monde en titre, Marc Tastet et David Shaman, champions du monde et Hideshi Tamenori, quadruple champion du monde !

Le championnat de France 1995 entourera le championnat du monde : les sélections commenceront dès le week-end des 14 et 15 octobre et dureront jusqu'à celui des 18 et 19 novembre. La finale réunira ensuite 32 joueurs à Bordeaux, les samedi 9 et dimanche 10 décembre. Les frais de transport (mais pas d'hébergement) des finalistes de leur domicile à Bordeaux seront pris en charge par la fédération : le billet SNCF seconde classe sera remboursé intégralement à ceux qui en feront la demande.

Cette année encore, la participation aux sélections est gratuite pour tout le monde. Les personnes qualifiées pour la finale devront adhérer à la F.F.O., si elles n'en font pas encore partie. Les sélections sont ouvertes à tous, donc rien ne vous empêche de faire venir vos amis. S'ils ne sont pas encore membres de la Fédération, vous pouvez les inciter à adhérer, ce qui leur permettra de recevoir le livret d'initiation et la fabuleuse revue FFORUM.

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

Toutes les personnes (donc pas les ordinateurs) de nationalité française peuvent participer aux sélections ainsi que les étrangers résidant en France depuis au moins 12 mois. Toutefois, les onze joueurs suivants, qualifiés d'office pour la finale, ne peuvent jouer dans les sélections : Paul Ralle (champion en titre), Marc Tastet, Emmanuel Caspard et Stéphane Nicolet (les qualifiés pour le mondial), Didier Piau, Philippe Juhem, Emmanuel Lazard et Dominique Penloup (on complète à 8 en prenant dans l'ordre du classement publié dans ce numéro les joueurs français que l'on n'a pas déjà nommés et qui ont un classement officiel), Serge Poirier, Fabrice Di Meglio et Christian Massire (les trois premiers du classement final du Grand Prix de France de catégorie B 1995).

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

Dernière bonne nouvelle, Marc Tastet a remporté pour la troisième année consécutive le Grand Prix d'Europe, ex aequo avec Graham Brightwell mais devant lui au départage.

Et bien sûr, n'oubliez pas qu'il vous reste jusqu'au 31 octobre pour voter si vous ne l'avez pas déjà fait.

À bientôt, Emmanuel Lazard

Sommaire

- 4 ♦ Magazine
- 7 ♦ Gaston Lagaffe
- 8 ♦ Initiation : l'influence
- 11 ♦ Othello aléatoire
- 12 ♦ Les échos d'Othello
- 14 ♦ Partie commentée Murakami-Brightwell
- 17 ♦ Championnats étrangers
- 18 ♦ Anciens numéros
- 19 ♦ My Othello is rich
- 20 ♦ Noir (MT) joue et (ne) tue (pas)
- 21 ♦ Noir (EC) joue et tue
- 22 ♦ Grands Prix
- 24 ♦ Bords de cinq et cases X
- 26 ♦ Classement
- 27 ♦ Solitaire
- 28 ♦ Agenda

Ont participé à ce numéro :

Graham BRIGHTWELL

Thierry BOUSCH

Emmanuel CASPARD

Sophie COLLAY

Alexandre CORDY

Aubrey de GREY

Emmanuel LAZARD

Yi LIANG

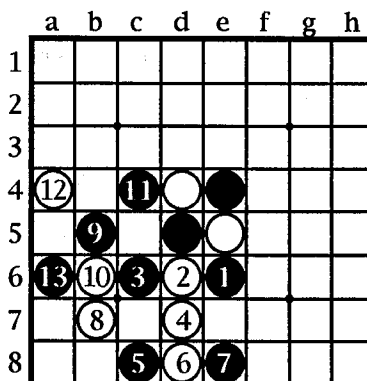
Stéphane NICOLET

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 : Seul Aubrey de Grey a fait mieux que lui-même ! Le but du jeu était de trouver une partie, la plus courte possible, où les deux joueurs ont encore au moins un pion chacun. Signalons que cette partie, comme la précédente, a été inspiré par une fameuse partie D. Rouillon 1-21 L. Pélissier du championnat de France 89 (cf. Forum 16).



Magazine

Tournoi International de Paris 95

par Emmanuel Caspard

Comme vous avez pu le lire dans le Contact ! FFO de l'été, seuls 33 joueurs étaient présents au Tournoi International de Paris 1995 en ce dernier week-end du mois d'août. Peut-être les autres se sont-ils perdus et errent-ils encore dans l'immensité du 15^e arrondissement, au cœur duquel Jean-Manu [le trésorier de la fédé, NDLR] avait réussi à dénicher in extremis une salle fort agréable et pas trop chère, la mairie du XIII^e ayant annoncé à la dernière minute que la salle des fêtes qui avait abrité les deux dernières éditions du tournoi était, cette fois, en travaux... Un grand bravo à Jean-Manu, donc, resté à Paris pendant que tous les autres se la coulaient douce au stage d'été ou ailleurs (à ce propos, que ceux qui étaient ailleurs se dénoncent !). Je n'insisterai pas sur la faible participation (cela dit, si vous rencontrez un de ces pauvres égarés lors d'une balade dans le 15^e, ne soyez pas trop rancunier et montrez-lui gentiment le chemin de la sortie, contre une promesse signée de revenir l'année prochaine), d'autant plus que la salle n'était pas très grande et aurait difficilement pu contenir quarante personnes ou plus. Le petit nombre de joueurs permettait à l'ambiance d'être peut-être un peu plus chaleureuse qu'à l'habitude : on pouvait voir, au détour d'une table, Takeshi Murakami perdre en blitz contre Elisabetta Vecchi devant des spectateurs mi-étonnés mi-admiratifs, les rescapés du stage d'été expliquer aux autres comment, cette année encore, ils avaient survécu à une semaine d'enfer, les Danois Karsten Feldborg et Erik Jensen vendre des T-shirts antinucléaires dont il ne resta plus un exemplaire au bout d'une demi-heure, notre président-arbitre (ou l'inverse) préféré mettre le tournoi en place de main de maître, aidé de Marc Tastet et Sylvain Quin, entre autres(SES), et tout ce petit monde échanger les

derniers potins nationaux et internationaux, voire les souvenirs des dernières vacances. On fêtait par ailleurs cette année la première participation au tournoi de Hugo Calendar, Junichi Kikuchi, Elisabetta Vecchi, Dominique Scherno, Kyoko Yamazaki et de Mme Hideko Hasegawa, la femme de Goro, « inventeur » du jeu en 1972.

Les débats furent sans conteste, ou presque, dominés par Takeshi Murakami, qui, si l'on en croit l'analyse informatique de ses parties après le coup 44, ne fut qu'une fois en position perdante, (NDLR : il obtint finalement une partie nulle). Il eut cependant de gros problèmes dans la finale de sa partie contre Philippe Juhem : après une erreur de Takeshi, celui-ci réussit à trouver un très joli gain mais perdit malheureusement au temps à quelques coups de la fin ! D'autre part, Marc Tastet a peut-être aussi raté quelque chose d'intéressant dans sa partie (NDLR : 44.e8 ou h5 gagnait facilement). Moralité : les Japonais ne sont décidément pas intouchables, et il est agréable de noter que trois des joueurs ayant posé le plus de problèmes à Murakami sont français.

La deuxième place revient à Graham Brightwell, à un demi-point seulement de Takeshi : avec sa victoire à Bruxelles en juillet dernier et sa première place ex aequo au Grand Prix d'Europe, Graham s'affirme décidément comme le meilleur joueur européen du moment. Derrière, mais un peu distancés, se placent quatre Français et Hideki Kitajima : je suis à 1,5 point de Graham et 1,5 point devant les 4^e ex aequo, Stéphane Nicolet en tête. David Shaman, Erik Jensen, Dominique Penloup et Karsten Feldborg terminent à 6/11 après un tournoi en demi-teinte, alors que Marc Aldebert, avec le même score, réalise une jolie performance (comprenant des victoires contre Dominique

Penloup, Joel Feinstein, Erik Nielsen et Bintsa Andriani, et une partie gagnante contre David Shaman). Au chapitre des grosses contre-performances, on retiendra la 18^e place de Joel Feinstein qui termine à 5/11 seulement, alors qu'il n'avait pourtant pas oublié sa peluche mascotte. Les sorts anti-mascottes de Philippe auraient-ils été efficaces ? La question reste posée, et nous vous tiendrons informés de tout élément nouveau dans l'enquête en cours. On est aussi un peu déçu par le résultat d'Elisabetta Vecchi, dont on espérait mieux au vu des qualités qu'elle avait montrées jusqu'ici, notamment au stage d'été. Je suis sûr... euh, sorry, I'm sure she'll do far better next time. Won't you, Elisabetta ?

Pendant que je m'adjugeais, en deux parties sans grande gloire, la troisième place, se déroulait à la table d'à côté une finale un peu à sens unique : on avait le sentiment que Graham commençait à résister avant même de poser le premier pion (j'exagère, mais pas tant que ça) et que Takeshi gagnait en maintenant simplement une pression suffisante. Dans la première partie, Graham a peut-être raté un meilleur coup 44 mais l'analyse a montré qu'il perdait quand même. Dans la seconde, Graham, avec les Noirs, essaie de gagner la parité avec un joli sacrifice et parvient à créer une zone impaire sans accès immédiat pour Blanc. Mais Takeshi parvient à récupérer la parité avec une grande maîtrise, et une fin de partie sans suspense lui permet de remporter le tournoi une nouvelle fois.

Après la traditionnelle remise des coupes pour le tournoi et le Grand Prix d'Europe, tout le monde se prête de bon cœur à la non moins traditionnelle séance de photos de nos amis japonais. Hiroyuki Abe aura d'ailleurs couvert l'ensemble du tournoi ; on espère voir les photos très bientôt ! Tout le monde aura également

apprécié à sa juste valeur la soirée du samedi chez les parents de Manu Lazard, qui a permis aux joueurs de se retrouver dans une ambiance plus détendue autour d'un buffet-pizza encore une fois parfait et de profiter d'une vue de Paris by night vraiment exceptionnelle. Un week-end plutôt réussi, donc.

Note : je voudrais rendre ici à César ce qui appartient à Murakami. Dans mon commentaire du tournoi de Rome du Fforum 37 s'est en effet glissée une erreur, bien malgré moi : je disais que c'était la première fois à ma connaissance que quelqu'un gagnait toutes ses parties du système suisse dans un tournoi du Grand Prix d'Europe. Eh bien mes connaissances ont été prises en défaut, puisque Takeshi Murakami avait réalisé deux sans-faute au tournoi de Paris 85 et au tournoi de Copenhague 89.

Classement final

- 1. Murakami T. {J} 10,5 +2
- 2. Brightwell G. {GB} 10 +0
- 3. Caspard E. {F} 8,5 +2
- 4. Nicolet S. {F} 7 +0
- 5. Juhem P. {F} 7
- Kitajima H. {J} 7
- Tastet M. {F} 7
- 8. Aldebert M. {F} 6
- Andriani B. {F} 6
- Andriani S. {F} 6
- de Grey A. {GB} 6
- Di Meglio F. {F} 6
- Feldborg K. {DK} 6
- Jensen E. {DK} 6
- Liang Y. {F} 6
- Penloup D. {F} 6
- Shaman D. {USA} 6
- 18. Arnold R. {GB} 5
- Cagley L. {USA} 5
- Calendar H. {S} 5
- Feinstein J. {GB} 5
- Johnson G. {USA} 5
- Nielsen E. {DK} 5
- Takeda K. {J} 5
- Thill O. {F} 5
- 26. Kikuchi J. {J} 4
- Scherno D. {F} 4
- Vecchi E. {I} 4
- Viviani A. {I} 4
- 30. Alard S. {B} 3,5
- Massire C. {F} 3,5
- 32. Yamazaki K. {J} 2
- 33. Hasegawa H. {J} 1/7

Finale 2

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

Brightwell 20-44 Murakami

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

Vecchi 43-21 Calendar

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

Takeda 25-39 Scherno

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

Feldborg 30-34 Kitajima

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

Nicolet 27-37 Caspard

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

Aldebert 49-15 Feinstein

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

Caspard 32-32 Murakami

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

Shaman 39-25 Aldebert

Bruxelles 95 : un tournoi sans surprise

par Alexandre Cordy

Sans surprise ? Mais si ! il y en a quand même eu une : à ce tournoi disputé en Belgique, il n'y avait qu'un seul Belge ! Notre ami Serge Alard représentait glorieusement son pays tout entier. Remonté comme une pendule, notre unique Belge a d'ailleurs fait des étincelles. Il s'est payé trois « gros bras » de l'assemblée : Marc Tastet, Graham Brightwell et Garry Edmead. Pas moins ! Après quoi, au bout des épreuves, il a fini septième. Jolie démonstration : nous en connaissons qui ont eu chaud.

Samedi 22 juillet et dimanche 23, beau week-end bruxellois pour les 14 concurrents du tournoi international de Belgique. Il y avait là (presque) par ordre d'arrivée : outre Serge déjà cité, les Anglais Guy Plowman, Garry, Aubrey de Grey et Graham ; les Danois Karsten Feldborg et Erik Jensen ; les Américains Leslie Cagley et Greg Johnson ; et les Français Dominique Penloup, Emmanuel Caspard, Bintsu Andriani, Alexandre Cordy et Marc.

Impressionnant, Marc en verve s'écroule devant ses premiers adversaires, nage, boit la tasse, galère, pour finalement se redresser et clôturer sa rude journée à trois sur sept. Une étoile à failli naître sous nos yeux stupéfaits : Leslie s'envole, battant d'emblée Garry, le dur des durs, pour hélas retomber ensuite, étioyée, devant la rude réalité des rondes menées tambour battant par ses autres petits camarades. Chez les tricolores, Manu et Dominique démarrent joliment, ce dernier plumant au passage un grand format tel que Marc, et quelques autres aussi.

Pas à la fête, Bintsu et Alexandre font grise mine. Ce samedi-là ne leur réussit pas. Danois et Anglais mènent honnêtement leur barque, et la première journée prend fin dans une douce torpeur. Chacun s'est égaillé à sa façon pour la soirée et la nuit, et tous se sont retrouvés, gaillards, pour la seconde et décisive journée du dimanche.

Graham se met sur orbite, malgré sa défaite contre Serge : il rétablit la situation, pique un sprint magistral, bluffe tout le monde et se retrouve second ex aequo au

classement général, suivant de près un Manu (un peu égratigné par un Marc « deuxième journée » ressuscité) qui remporte la première place en bétonnant à mort Alexandre qui n'y a vu que du feu. La troisième et le quatrième place se jouent entre Dominique et Erik, une joyeuse empoignade. Émerge ensuite en cinquième position Marc, un tantinet essouffé, mais qui a effacé par quatre victoires successives l'impression bizarre laissée la veille.

La finale met en présence Manu et Graham. Géant le match, Manu en perdition exécute un rétablissement époustouflant et gagne la première partie. Après quoi, légitimement crevé, il laisse filer les deux autres. Graham sort donc grand vainqueur de ce Bruxelles 95, qui aura vu aussi la belle victoire de Dominique (deux à un) face à Erik.

Et Mannekenpis alors, direz-vous ? Eh bien, pas le temps et pas vu le petit bonhomme ruisselant. Consolation : il constituait, en miniature, le prix remis au valeureux Graham.

Classement final

1. G. Brightwell (GB) 7,5 +2
2. E. Caspard (F) 8 +1
3. D. Penloup (F) 7,5 +2
4. E. Jensen (DK) 7 +1
5. M. Tastet (F) 7
6. G. Edmead (GB) 7
7. S. Alard (B) 6
8. K. Feldborg (DK) 5
9. A. Cordy (F) 5
10. G. Plowman (GB) 4
11. A. de Grey (GB) 4
12. B. Andriani (F) 4
13. G. Johnson (USA) 3
14. L. Cagley (USA) 2

Finale 1

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

Caspard 36-28 Brightwell

Finale 3

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

Brightwell 34-30 Caspard

match 3/4 - 2

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

Jensen 33-31 Penloup

match 3/4 - 3

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

Jensen 24-40 Penloup

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

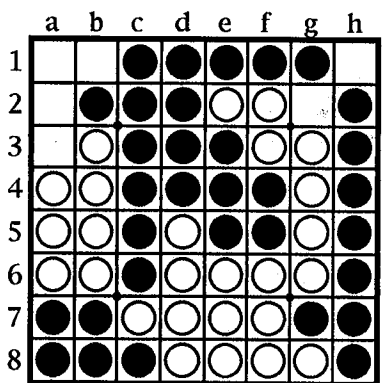
Alard 39-25 Brightwell

Gaston Lagaffe à Bruxelles

par Marc Tastet

Cette année, le tournoi de Bruxelles a été le théâtre d'un nombre considérable de doubles gaffes, i.e. de coups perdants immédiatement suivis d'un coup perdant de l'adversaire.

Pour chacune des positions suivantes, essayez de trouver ce qu'il (ne) faut (surtout pas) jouer.

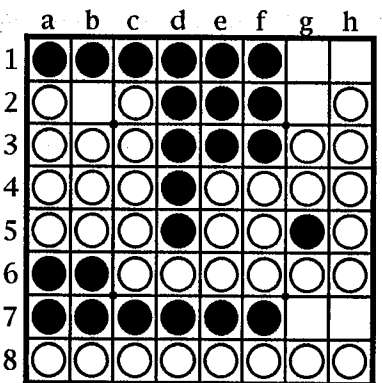


Noir joue et gaffe

Commençons par la partie Brightwell-Caspar à la ronde 7.

Noir a joué le coup perdant 55.g2 mais Blanc, trop confiant dans la parité, lui a rendu la pareille avec 56.h1 qui perd 33-31 sur 57.a3 a2 a1 b1. En fait, Blanc se retenait depuis le coup 42 de jouer a1 car il craignait une réponse noire en a3 fermant le trou a2-b1. Mais après 55.g2? 56.a1 devient bon car sur 57.a3, Blanc va jouer les trois derniers coups : a2 ps h1 ps b1, gagnant 31-33 (et sur 57.b1, Blanc gagne 30-34 après h1 a3 a2).

Que devait faire Noir à 55 ? Jouer 55.a3 a1 g2! (retournant g6), ce qui lui permet de garder le bord nord (58.h1 b1 a2, 34-30), ou de jouer le dernier coup au nord-ouest (58.a2 b1 h1, 34-30 aussi).

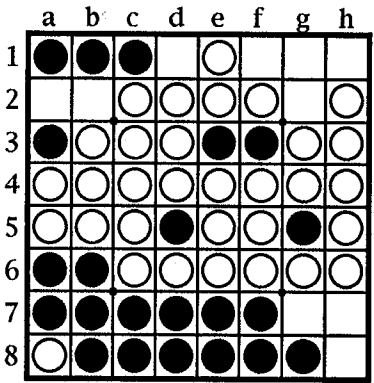


Noir joue et gaffe

Voyons maintenant la partie Brightwell-Plowman (ci-dessus).

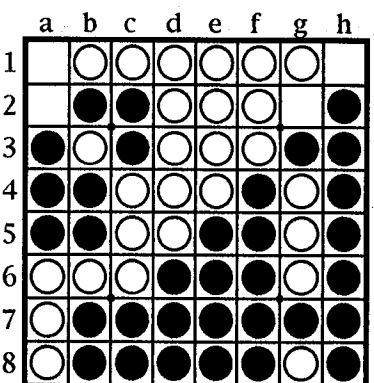
Noir (Graham) a joué 55.h7? pour s'insérer sur le bord de cinq. Blanc a répondu machinalement 56.g7? et Noir a gagné 35-29 après 57.h1 g2 g1 ps b2. Que devait faire Blanc à 56 ? Récupérer la parité avec 56.g1! qui enlève l'accès blanc à g7 et gagne 31-33 après 57.h1 g2 b2 b7.

Comment Noir pouvait-il gagner au coup 55? Il lui suffisait de jouer g2 qui garde la parité et gagne d'autant plus facilement que Noir jouera les quatre derniers coups quoi que fasse Blanc. En effet, sur 56.h1, il y a g1 ps h7 ps g7 ps b2, 39-25, et sur 56.g1, il y a b2 ps g7 ps h7 ps h1, 41-23 (belle arnaque dans les deux cas).



Noir joue et gaffe

Si on remonte de quelques coups dans cette partie, on arrive à la position ci-dessus, qui a été (aussi !) le théâtre d'une double gaffe. Comme là c'est plus compliqué, je vous laisse trois mois pour trouver comment on peut gaffer et ce qu'il faut faire pour gagner (il y a plusieurs possibilités dans les deux cas).



Noir joue et gaffe

Enfin, j'ai gardé le meilleur pour la fin, la position ci-dessus est tirée de ma partie contre Graham Brightwell au coup 57.

Nous étions tous les deux très mal au temps (comme sans doute aussi dans les exemples précédents). J'ai réfléchi rapidement pour savoir dans quel ordre il valait mieux jouer les deux paires qui restaient. J'ai eu l'impression que si je jouais g2 h1 d'abord, je garderais d5 en plus. J'ai donc joué 57.g2? Au moment où j'ai posé le pion, je me suis aperçu de la gaffe, mais Graham, encore plus mal au temps que moi a enchaîné immédiatement avec 58.h1? me laissant gagner 33-31 après 59.a2 a1. Après avoir compté les pions, j'ai dit à Graham que je pensais qu'il aurait pu jouer les trois derniers coups. Il m'a répondu, étonné et incrédule : « J'espère que non ! », mais j'avais semé le doute dans son esprit et il a fini peu à peu par se convaincre de la dure réalité : il venait de rater un gain trivial avec 58.a2 ps a1 ps h1 30-34 !

J'ai expliqué que j'avais joué 57.g2 pour avoir d5 en plus, sur quoi, Manu Caspard, qui avait vu la fin de partie et s'était bien amusé, m'a fait remarquer que certes j'avais d5 en plus, mais j'avais aussi b7 en moins ! Et donc, j'aurais pu gagner 33-31 avec 57.a2 a1 g2 h1, sans aucune gaffe. Du coup, Graham a suggéré (en plaisantant) que l'on modifie les coups notés pour rendre un minimum de décence à notre fin de partie, mais évidemment, nous n'en avons rien fait : il faut savoir assumer ses erreurs.

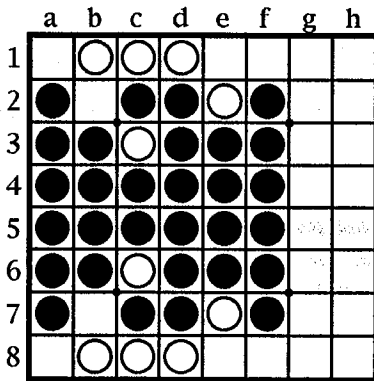
Que prouve tout cela ? Tout simplement que sous la pression du temps, même les meilleurs joueurs peuvent se tromper, à quelques coups de la fin et jouer des coups parfaitement ridicules. On va dire que peut-être ils n'étaient pas en forme. Pas du tout, puisque Graham Brightwell, impliqué dans chacune de ces gaffes, a fini par gagner le tournoi !

Peut-être, tout naturellement, était-ce l'esprit de Gaston Lagaffe qui soufflait sur Bruxelles !

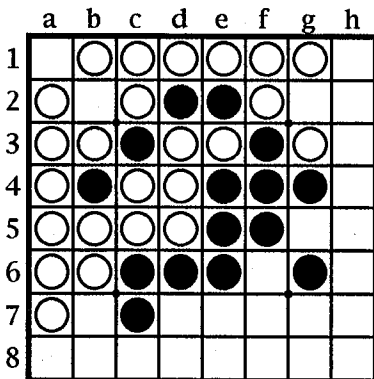
Initiation L'influence

par Emmanuel Caspard et Stéphane Nicolet

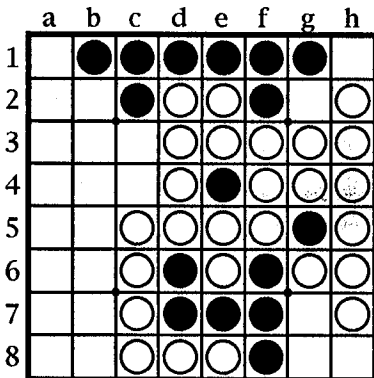
Un article en forme de questions/réponses pour mettre en pratique les importantes notions stratégiques développées dans le numéro 36 de Fforum. S'il vous plaît, mettez ces positions sur votre othellier pour bien suivre les explications : c'est à notre avis la meilleure façon de progresser.



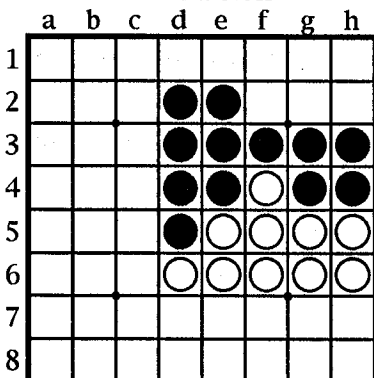
Trait à Noir



Trait à Blanc



Trait à Noir



Trait à Noir

Diag. 1 : Influence, rappels de base.

Définition : on dit qu'un pion influence une case vide si un nouveau pion posé sur cette case provoque le retournement (indésirable) de pions frontières situés entre le premier pion et cette case. Dans cette position, Noir doit jouer en e1 (ou symétriquement bien sûr en e8) pour attaquer le coin a1 et forcer Blanc à défendre en f1, pion d'influence que Noir peut utiliser en allant en e8 pour attaquer le coin a8 : lorsque Blanc reprend le bord sud avec f8, il est obligé de retourner toute la colonne f ! Noir, en deux coups, a transformé le mur noir à l'est en mur blanc, et se retrouve donc (presque) sans frontière, après quoi il a partie gagnée.
Moralité : Donnez les bords à l'adversaire et jouez l'influence.

Diag. 2 : Qui bétonne dans cette position ?

Voici une position tendue dans laquelle Blanc a deux bords adjacents, mais où Noir a très peu de libertés, *i.e.* de coups qui ne donnent pas de coin (si c'était à lui de jouer, il ne pourrait choisir qu'entre h2 et h3). On dit que Blanc **bétonne** : il a essayé de gagner des temps en prenant des bords, afin de bloquer Noir et de le forcer à donner un coin. La stratégie de Noir, pour résister au béton, va être de faire jouer l'influence des bords blancs pour obliger son adversaire à retourner beaucoup de pions, et donc de récupérer de nouveaux coups pour ne pas avoir à donner un coin.

Moralité : Le béton est une stratégie à double tranchant : soit on gagne vite en bloquant l'adversaire, soit l'influence nous tuera.

Diag. 3 : Noir doit-il reprendre le bord sud ?

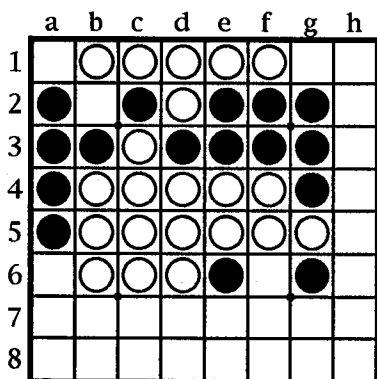
Dans cette position où Blanc est presque bloqué (il a une très faible mobilité, et trois de ses coups sont des cases X), Noir pourrait être tenté de « bétonner » au sud en reprenant le bord avec 39.b8. Mais ce coup est suicidaire. En effet, après 40.g7, Noir, qui se retrouve avec deux bords opposés et le trait, doit jouer à l'ouest dans de mauvaises conditions car les influences croisées de ses bords l'amèneront à retourner très vite la frontière blanche. Le meilleur coup de Noir dans la position de départ est en fait 39.g7 ! : après 40.h8 41.g8, Noir a sacrifié un coin mais gagné un temps et Blanc va devoir donner un des deux coins a1 ou h1.

Moralité : Évitez de bétonner sur deux bords opposés.

Diag. 4 : Noir doit-il reprendre le bord est ?

D'une manière générale, on peut dire qu'il vaut mieux, à Othello, éviter de prendre les bords car ils sont mauvais à long terme. Noir a donc joué 19.c7. Mais Blanc a alors repris le bord avec 20.h2 et Noir s'est retrouvé très à court de coups : après 21.d7 22.f2 23.g1 24.e1 il a dû donner un coin. Ici, Noir, qui n'avait que des coups au sud, était déjà à court de temps avant le coup 19 et ne pouvait donc pas permettre à Blanc d'en gagner un de plus avec 20.h2. Le seul coup pour résister était donc de prendre soi-même le bord de cinq avec 19.h7.

Moralité : Si vous décidez de ne pas bétonner, vérifiez quand même que votre adversaire ne peut pas vous tuer en bétonnant lui-même.

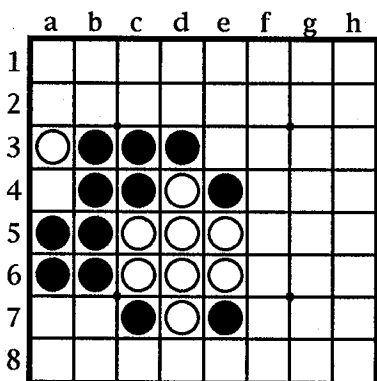


Trait à Blanc

Diag. 5 : Quels sont les pions tabous de cette position ?

Il est souvent important de savoir reconnaître les pions tabous. Ici, il y en a deux : e6 et g5. g5 est tabou pour Noir car, s'il le retourne, Blanc peut stabiliser le bord nord en jouant g1 (sans rien retourner sur la colonne g) puis le coin h1. e6 est (presque) tabou pour Blanc car s'il le retourne en laissant la case f6 vide, Noir peut gagner deux temps à l'ouest en jouant en a6 (sans rien retourner sur la ligne 6) puis en a7 : Noir aura transformé son bord faible en bord de six sans augmenter sa frontière. Le meilleur coup de Blanc est 34.f6, qui connecte les cases a6 et g6 : c'est maintenant l'influence de g6 qui empêche Noir de jouer en a6.

Moralité : Le joueur pour lequel un pion est tabou voit le choix de ses bons coups fortement réduit.

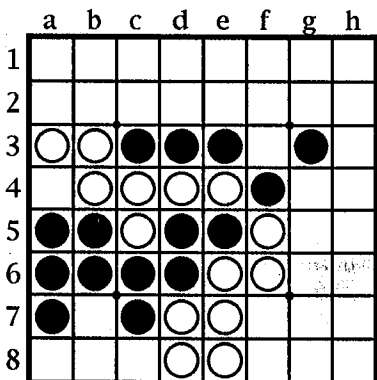


Trait à Blanc

Diag. 6 : Comment empêcher Noir de jouer en e3 ?

Le meilleur coup de Noir est sans conteste en e3 : c'est un coup tranquille (i.e. qui n'agrandit pas sa frontière) qui reprend du centre. Vous avez le trait avec les Blancs, et voulez donc empêcher Noir d'y aller. Rappelons qu'il existe trois moyens de le faire : y jouer vous-même (ce qui est mauvais ici car l'influence de a3 vous oblige à retourner toute la ligne 3), enlever l'accès (ce qui est mauvais aussi car cela veut dire jouer a7 en donnant le coin), ou **pourrir le coup**. C'est ici la solution : en jouant 18.f3 ou f4, vous faites jouer l'influence de e7 sur e3 et 19.e3 retourne alors toute la colonne e.

Moralité : Pourrir un (bon) coup de l'adversaire équivaut souvent à gagner un temps : soit il joue quand même sur la case pourrie en retournant beaucoup de frontière, soit il joue ailleurs.

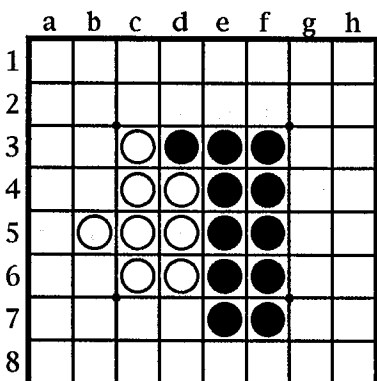


Trait à Blanc

Diag. 7 : Comment Blanc obtient-t-il un coup tranquille en f3 ?

Le problème de Blanc, s'il veut jouer maintenant en f3 (par exemple pour empêcher Noir d'y aller lui-même), est qu'il est obligé de retourner presque toute la troisième rangée ; f3 est pourri par les pions a3 et b3, donc la solution est, bien sûr, de forcer Noir à les supprimer ! Pour cela, Blanc doit jouer en a4 qui attaque le coin a8. Quand Noir défend en a2, il retourne entre autres a3 et b3, dépouvrissant ainsi le coup f3 pour Blanc. C'est la faiblesse initiale de la structure du bord ouest de Noir (bord de trois déséquilibré contenant une case C) qui a permis cette combinaison.

Moralité : Essayez de forcer votre adversaire à retourner vos pions d'influence.

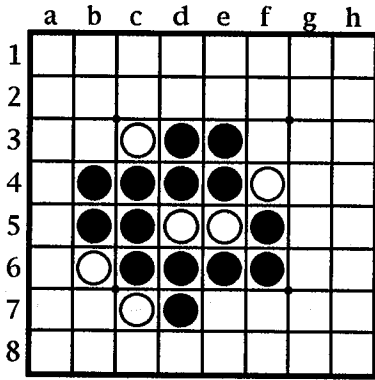


Trait à Blanc

Diag. 8 : Pion isolé : Blanc veut jouer 16.f2, est-ce bon ?

Le coup 16.f2, bien que ne retournant qu'un pion, est l'un des plus mauvais dans cette position. Son gros inconvénient est qu'il laisse à Noir une réponse évidente avec 17.e2, après laquelle la position ne diffère de la position courante que par la paire des pions e2 (noir) et f2 (blanc). f2 est alors un pion extérieur isolé, et constitue donc une grosse faiblesse stratégique. En fait, dans la position du diagramme, beaucoup de coups de Blanc permettent à Noir une réponse facile qui isole un pion Blanc : sur g4 vient g5 ; sur g5, g4 ; sur g6, g5 ; sur f8, d8. Le meilleur coup, qui prend le moins d'influence, est sans doute en d2 : si Noir rentre dans la suite 16.d2 c1 e1 c2 e2, c'est lui qui se retrouve avec des pions isolés (c1 et c2).

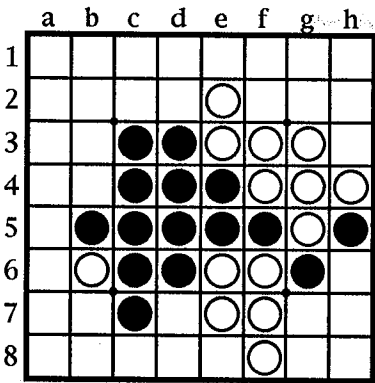
Moralité : Les pions adverses tu isoleras, et de te faire isoler les tiens éviteras.



Trait à Noir

Diag. 9 : Pions isolés (II) : quel pion Noir doit-il retourner ?

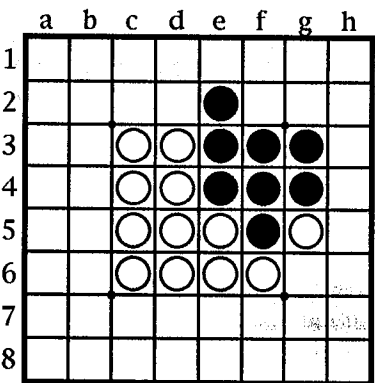
Dans cette position, Blanc a quatre pions isolés en c3, f4, b6 et c7. Noir, qui a le trait, aimerait laisser ces faiblesses à Blanc, mais malheureusement il doit jouer et en enlever une. Comment choisir ? Un des critères possibles dans cette situation est de retourner le pion ayant le moins d'influence et de garder ceux qui en génèrent le plus. Retourner a6 laisse à Blanc un très bon coup en b3, enlever c7 permet e7, retirer c3 donne le coup tranquille f3, donc il reste f4, dont l'influence est moins importante : après 17.f3 (par exemple), Blanc a certes obtenu des coups plus « faciles » en d2 et f7, mais Noir peut répondre e2 à d2 et e7 à f7, et dans les deux cas Noir a de nouveau isolé un pion adverse. Moralité : Tous les pions d'influence ne naissent ni ne meurent égaux.



Trait à Blanc

Diag. 10 : 26.a5 est-il vraiment bon ? Sinon, pourquoi ?

Ce coup peut sembler intéressant pour Blanc car il enlève l'accès de Noir en d7 (en retournant le pion f5) tout en le prenant soi-même. Mais il est catastrophique au niveau stratégique car il prend une influence terrible, ce qui est très souvent la cas de ce genre de grand coup droit au bord. Ainsi, après le coup tranquille 27.b4, Blanc a du mal à trouver un bon coup : d2, par exemple, est pourri par le pion a5. Pour les plus courageux, regardez la position après la suite 26.a5 b4 d7 f2 h6 e8 d8 d2 jouée dans la partie : tous les coups de Blanc au nord sont pourris par a5 et le bord est. La position s'est donc dégradée très rapidement après le coup 26, et il faut faire très attention avant de jouer ces coups tactiques qui enlèvent ou récupèrent des accès mais sont mauvais à long terme.

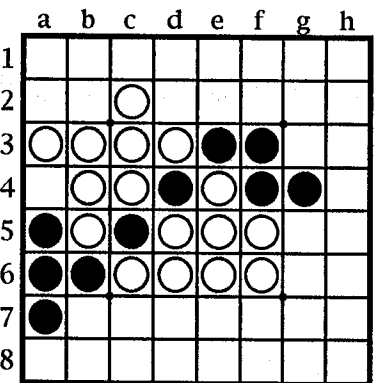


Trait à Noir

Diag. 11 : Comment jouer en premier sur le bord ?

Voilà une question qui se pose souvent sans que l'on sache bien comment y répondre ; considérer le problème du point de vue de l'influence est une bonne idée. En règle générale, on préférera le coup diagonal au coup droit, c'est-à-dire, ici, h6 à h5. En effet, après 17.h5 18.g6, Noir a construit un petit mur à l'est (les pions g5 et h5) qui va influencer les coups au sud et en particulier f7, qui retourne g6. Par contre, la séquence classique 17.h6 18.g6 19.f7 permet à Noir de jouer f7 sans retourner le pion g6 et donc de garder un coup supplémentaire en h5 si Blanc n'y joue pas tout de suite, ou en h7 si celui-ci joue la paire 20.h5 21.h4. On a donc ici un bon exemple du fait que limiter son influence permet d'avoir une meilleure mobilité.

Moralité : les cases du milieu des bords (e.g. d1 et e1) exercent surtout des influences diagonales, tandis que les cases A (e.g. c1 et f1) ont des influences verticales et horizontales.



Trait à Noir

Diag. 12 : Connexion / Déconnexion

Certains auront reconnu ici une position classique de l'ouverture Ishii, variante cannibale (mais ce n'est pas grave si vous ne l'avez pas fait). Le gros problème de Noir est l'influence des pions du bord déséquilibré ouest sur les coups d2 et e2, alors qu'un des thèmes de l'ouverture est de laisser Blanc sans accès en a4, donc de ne pas toucher aux pions b4 et b5. Le seul coup possible dans la région nord est donc c1, qui déconnecte les coups en d2 et e2 des cases b4 et b5. Celles-ci sont d'une certaine manière protégées par le petit mur (les pions c3 et c4) que Noir vient de mettre en place, et il pourra ainsi, s'il le désire, jouer une séquence normale dans la région nord sans donner d'accès à Blanc dans le trou a4.

Informatique amusante

Évaluation aléatoire

par Stéphane Nicolet

Cet article explique scientifiquement pourquoi Othello est, par essence même, un jeu de hasard.

Imaginez deux programmes jouant à Othello qui, pour choisir leurs coups, utilisent deux stratégies idiotes : l'un (appelons-le Idiot) dresse la liste de tous ses coups jouables et élit un des coups au hasard ; l'autre (que nous nommerons Simplet) utilise tout l'attirail normal d'un programme classique, c'est-à-dire qu'il essaie, pour chacun de ses coups, d'anticiper toutes les réponses possibles de l'adversaire, puis toutes ses possibilités après ces réponses, et ainsi de suite jusqu'à une grande profondeur (il « voit » par exemple 4 ou 5 coups à l'avance), puisqu'il remonte les notes renvoyées par sa fonction d'évaluation suivant le principe du minimax. La seule subtilité est que sa fonction d'évaluation renvoie un nombre purement aléatoire, indépendant de la position, ne tenant donc aucun compte des critères reconnus comme importants à Othello : coins, bords, centre, frontière, parité, etc.

On pourrait s'attendre, intuitivement, à ce que les deux programmes aient des performances équivalentes, e.g. qu'ils fassent match nul sur un grand nombre de parties, ou tout au moins qu'ils fassent des parties aussi nulles l'un que l'autre. J'ai, bien sûr, essayé, et voici ce qui arriva !

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

Simplet 39-25 Idiot

Impressionnant, n'est-ce pas ? Non seulement Simplet écrase Idiot 2-0, mais en plus il le fait avec style, lui retournant tous ses pions dans la première partie après un béton presque parfait, et « inventant » des séquences de grande classe dans la seconde (la séquence 27-31, qui échange deux coins pour éviter d'ouvrir, est particulièrement rusée).

Il semble paradoxal, à première vue, que des évaluations « aléatoires » de positions d'Othello puissent aboutir à autre chose qu'à un jeu aléatoire quand on les utilise dans une recherche minimax : le réflexe naturel consiste à dire que la recherche sur des nombres purement aléatoires ne peut entraîner qu'un choix aléatoire à la racine.

Comment expliquer le phénomène ?

Il faut bien distinguer, dans un algorithme de recherche dans un arbre de jeu, la partie « fonction d'évaluation » de la partie « processus de rétro-propagation des notes des feuilles ». Les propriétés d'une fonction d'évaluation ne se retrouvent pas forcément dans la note renvoyée par le processus de filtrage qu'est le minimax : la recherche « sélectionne » les évaluations des feuilles de l'arbre de jeu, en maximisant aux niveaux pairs et en minimisant aux niveaux impairs. Or le facteur de branchement d'un nœud influence la valeur aléatoire choisie par le minimax : plus un nœud a de fils, plus il y a de chances qu'on trouve une grande (resp. petite) valeur

aléatoire parmi eux, donc plus, en moyenne, la note renvoyée à un niveau maximisant (resp. minimisant) sera grande (resp. faible)¹. Donc le minimax aléatoire de Simplet sélectionne naturellement les coups qui donnent peu de coups à l'adversaire, et lui assurent beaucoup de coups jouables. Autrement dit, sans rien savoir d'Othello, il joue la mobilité !

On peut penser que les nombres aléatoires constituent un moyen inefficace et peu précis d'estimer la mobilité, par rapport à la méthode consistant à compter les coups légaux ou la frontière dans la fonction d'évaluation. C'est vrai, d'une certaine manière, mais il faut bien voir que ce minimax appliqué à des évaluations aléatoires fait des choses subtiles dont les effets sont difficilement quantifiables. Par exemple, il permet d'estimer la mobilité à toutes les profondeurs — le nombre de branches des positions près de la racine influe autant que le nombre de branches des positions plus profondes dans l'arbre ; au contraire, les programmes classiques ne prennent en compte que la mobilité à l'horizon de recherche.

Ceci nous amène d'ailleurs à envisager une façon amusante d'améliorer une fonction d'évaluation existante. Supposons que l'on dispose d'une fonction d'évaluation classique E, alors, d'après ce qui précède, on peut envisager que la fonction d'évaluation E+u (où u est un bruit blanc, c'est-à-dire une composante purement aléatoire suffisamment petite pour que E soit toujours dominante), utilisée à des profondeurs suffisantes, améliore le jeu du programme !

De l'art de créer de l'ordre à partir du chaos...

Référence : D.Deal et M. Smith, « Random Evaluation in Chess », ICCA Journal 17-1, pp 3-9, 1994.

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

Simplet 64-0 Idiot

¹ Pour les matheux de l'assistance : si X1, ..., Xn sont des variables indépendantes suivant une loi uniforme, alors E(max(X1, ..., Xn)) = E(X1) * (n-1)/n

Les échos d'Othello

Cette rubrique accueille, dans chaque numéro de FFORUM, des informations



brèves, diverses et variées sur tout ce qui concerne Othello et les joueurs : clubs, activités, initiatives, idées, informatique, réflexions, offres et recherches, nouvelles, projets et même délires ! Elle est ouverte à tous : joueurs, responsables de clubs, amis d'Othello, etc...

Pour y faire passer des informations ou un texte, il suffit de nous les communiquer, même non rédigés (on peut s'en charger !). Adressez vos informations à la FFO.

LE CLASSEMENT SUR INTERNET

Si vous possédez une connexion Internet, vous pouvez retrouver votre classement favori mis à jour en permanence en consultant avec Netscape ou XMOsaic la page d'accueil d'Emmanuel Lazard à l'adresse : <http://www.lamsade.dauphine.fr/~lazard>.

CHAMPIONNAT DU JAPON

Après avoir échoué plus d'une fois en finale, Hideshi Tamenori est redevenu cet été champion du Japon en battant Kasuhiro Sakaguchi, champion 1992 (voir diagramme). Il sera donc en Australie en compagnie de la championne Japonaise pour disputer le mondial.

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

Tamenori 33-31 Sakaguchi

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 « Échos 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.

Voici le classement des huit premiers :

1. TAMENORI Hideshi
2. SAKAGUCHI Kasuhiro
3. TEZUKA Hirokazu
4. AZUMA Hideki
5. TAKIZAWA Masaki
6. NAKAJIMA Tetsuya
7. KANEDA Shigeru
8. KAWATE Masayuki

ainsi que le classement féminin :

1. YAMANAKA Mami
2. WATANABE Azusa
3. OYANAGI Masaki

Notons que ces trois joueuses trustent les titres féminins japonais depuis 1991 !

Les échos d'Othello

APPEL À TÉMOINS

Vous possédez, pour votre club, des pendules ou des jeux que la Fédération vous a prêtés. Laissez-nous un petit mot sur le répondeur de la Fédération au (1) 45.35.55.86 pour nous en confirmer le décompte exact.

INFORMATIQUE

Brutus est l'un des meilleurs programmes d'Othello sur PC et probablement le plus rapide en finale pour donner le score parfait. Ses auteurs, les Canadiens Louis Geoffroy et Martin Piotte, vous proposent au prix de 100F une version complète (configuration minimale : 386 avec 2 Mo de mémoire). Si vous êtes intéressé, envoyez à la F.F.O. un chèque au nom de Marc Tastet qui vous enverra une disquette 3,5" DD en retour.

Sinon, 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 F à l'ordre de la F.F.O., votre adhésion sera prolongée de deux numéros et vous recevrez le numéro spécial.

LES NORMES

Un nouveau Grand Maître cette année, **Graham Brigh-twell**, qui remporte sa dernière norme en gagnant le tournoi de Bruxelles. David Shaman et lui sont les deux seuls Grands Maîtres étrangers.

En réalisant cette année respectivement trois et deux normes, qui viennent compléter les deux de l'année dernière, **Didier Piau** et **Fabrice Di Meglio** obtiennent le titre de Maître Français.

Par ailleurs, à l'issue du Grand Prix de France 95, **Paul Ralle**, **Frédéric Collay** et **Sophie Collay** obtiennent chacun une norme de Maître. Notons que Frédéric a raté la deuxième norme pour deux malheureux petits points.

CHAMPIONNAT DU MONDE

En raison du coût excessif du déplacement au championnat du Monde cette année, les trois sélectionnés français se verront rembourser leurs frais dans la limite de 6.600F.

LE COIN DU CONSEIL

ASSURANCE

La Fédération est maintenant assurée pour son stage d'été, pour le tournoi de Paris et pour le championnat de France, et dispose également d'une assurance pour son conseil.

STAGE D'ÉTÉ

Après la demi-déception de l'année passée, le stage d'été a retrouvé le chemin du succès. Toujours à Tignes et toujours avec 15 joueurs, mais cette fois-ci beaucoup plus motivés : on a joué de 9h du matin à 3h du matin !

TOURNOI DE PARIS

Encore un grand succès malgré l'impossibilité d'utiliser la salle des fêtes de la mairie du 13e en raison de travaux de réfection. Un regret, le faible nombre de joueurs français qui ont fait le déplacement pour venir affronter les meilleurs joueurs du monde. Venez plus nombreux l'année prochaine.

CHAMPIONNAT DE FRANCE UNIVERSITAIRE

Nous avons le projet de lancer un championnat de France universitaire l'année prochaine. Si vous connaissez un BDE ou des clubs de jeux dans des grandes écoles ou des universités, laissez-nous un message.

CHAMPIONNAT DE FRANCE

Comme l'année précédente, les sélections du championnat de France sont gratuites même pour les non-adhérents, mais nous leur demanderons d'adhérer à la F.F.O. s'ils sont qualifiés pour la finale. Celle-ci aura lieu à Bordeaux, le week-end du 9 et 10 décembre et les qualifiés se verront rembourser leurs frais de déplacement (cf. éditorial). Il est encore temps d'organiser une sélection dans votre ville, du 14/10 au 19/11 ; nous tenons à votre disposition tous les documents nécessaires : affiches, coupons, feuilles de parties, règles et principes...

Emmanuel Lazard

Partie commentée

Murakami-Brightwell à Paris 95

par Emmanuel Caspard

Finale 1

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

Murakami 42-22 Brightwell

1.f5 à 6.e4 : ouverture Tigre, une des plus jouées lors des finales de tournois, quels qu'ils soient.

7.e6 : variante française, aussi connue sous l'appellation « O'plane ». La commission ouvertures n'a pas encore statué sur cette variante. C'est une des tâches qui l'attendent, et non des moindres : voilà encore de longs débats en perspective.

8.b3 : Une des deux réponses ; l'autre est 8.f6, avec des suites longues et parfois subtiles que certains joueurs connaissent jusqu'aux environs du coup 25 et qui toutes, à première vue, me semblent légèrement avantager Blanc, ou tout au moins ne pas lui poser de gros problèmes. Le coup du texte donne des suites plus complexes pour Blanc. Noir garde une position centrale, et peut dans certaines variantes avoir de bonnes opportunités de bétonnage à l'ouest (le programme Othel du Nord est un grand spécialiste de ce type de partie). En bref, je pense que 8.f6 est meilleur que 8.b3, mais peut-être Graham avait-il de bonnes suites après ce coup (probablement, sinon il ne l'aurait pas joué à ce moment du tournoi).

9.e2 : une surprise. Les suites habituelles commencent avec 9.c2. Mais Takeshi avait déjà joué cette variante à trois reprises pendant le week-end et avait gagné à chaque fois. On avait donc certainement droit à une préparation maison.

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

Après 9.e2

10.e3 : réponse classique, qui revient dans beaucoup de positions similaires de la Tigre. 10.c5 tout de suite est aussi possible. On peut même envisager des suites comme 10.b4 e3 d2 ou 10.d2 c5 b4. Le coup du texte est, disons, plus « calme », mais présente l'inconvénient d'offrir plus tard à Noir un coup tranquille en f2.

11.f3 : profitant de la troisième ligne entièrement blanche pour regrouper tranquillement ses pions à l'est. La partie va maintenant se dérouler suivant la stratégie d'opposition de masses : chaque joueur se constitue une masse de pions, la plus compacte possible, d'un côté de la position et tente de forcer son adversaire à transpercer le premier sa frontière. On pourrait jouer aussi 11.d2, engageant immédiatement une lutte pour le centre, mais je ne sais pas trop ce qui se passe après 12.b4 f3 f2 f1, ou 12.c5 b4. 11.f3 avait l'avantage d'avoir gagné dans les trois parties précédentes.

12.c5 : pour empêcher Noir de jouer f2. Après 12.b5 f2, c'est Blanc qui doit ouvrir sur la frontière noire, alors que c'est l'inverse ici.

13.b4 : coup central qui récupère l'accès en f2. Simple et efficace.

14.b5 : probablement le meilleur coup. 14.f6, essayé par Marc, (cf. la partie Murakami-Tastet) et qui enlève de nouveau l'accès en f2, est un peu trop extérieur à mon goût. Quant à 14.a5, cela ne fait

que prendre position sur le bord alors que cela ne s'impose pas, et une suite comme 14.a5 f2 b5 d2 me semble vraiment mauvaise pour Blanc. 14.b5 a d'ailleurs été joué dans toutes les parties en dehors de celle de Marc.

15.f2 : tire le jeu vers l'est. C'est maintenant à Blanc de jouer du côté de la frontière noire.

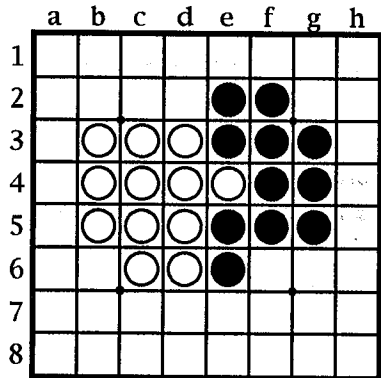
16.g4 : pour prendre accès en c6 et d2. Il est peut-être intéressant d'intercaler la paire 16.f1 d1, mais cela restera possible jusqu'au coup 22.f6, qui pourrait le coup en f1, puis au coup 26. Mais 26.g6 le pourrait cette fois définitivement.

17.g5 : enlève l'accès en d2. Takeshi doit avoir ses raisons pour choisir g5 plutôt que g3 ; j'aurais tendance, dans ce type de position, à jouer g3, pour regrouper mes pions au nord-est, mais bon. Et de toute façon, dans les trois parties, Noir jouera successivement g5 puis g3 (la raison de g5 est peut-être alors que cela coûte plus cher à Blanc d'empêcher g3 après g5 que l'inverse).

18.c6 : le plus simple. Blanc craint peut-être, sur 18.e7, de se voir répondre 19.a4 qui, tout en prenant beaucoup d'influence au nord et au sud, enlève l'accès de Blanc en c6 et en prend un en f6 (pour ceux qui ont trouvé toutes les bonnes réponses dans l'article d'initiation sur l'influence, voilà un très bon exercice : les avantages tactiques de 19.a4 sont-ils suffisants pour compenser le désavantage stratégique dû à l'influence importante qui découle de ce grand coup droit au bord ? Pour l'instant, je ne sais pas trop non plus : cela fera peut-être l'objet d'un prochain article).

19.g3 : donc. La position illustre parfaitement la notion d'opposition de masses, pour ceux qui dormaient pendant le commentaire du coup 11. Les deux masses de pions sont à peu près équivalentes, celle de Blanc étant cependant un peu plus compacte. C'est maintenant à Blanc

d'ouvrir, mais j'ai quand même une préférence pour la position blanche. Ce sera dans tous les cas compliqué pour les deux joueurs, comme souvent après une opposition de masses, quand aucun des deux n'est vraiment mal, et que s'engagent les échanges de coups qui traversent les frontières respectives de la manière la plus économique.



Après 19.g3

20.f7 : attaque la frontière blanche le plus lentement possible et garde f6 et g6 en réserve. Une suite intéressante commençant par 20.e1 a été jouée dans la partie Murakami-Kitajima. (cf. partie annexe à la fin de l'article). Le milieu de partie est très tendu et je ne sais pas trop où et pourquoi cela a basculé si nettement en faveur de Noir : à étudier.

21.d7 : le plus économique, encore une fois. Après 21.b6 22.a6, Noir aurait du mal à trouver un coup ne laissant pas de bonne réponse à Blanc.

22.f6 : la suite logique du coup 20. 22.e7 serait moins bien, laissant pour plus tard un bon coup à Noir en f6. En revanche, j'aurais peut-être essayé 22.d8, comme dans la partie Murakami-Shaman, pour forcer Noir à jouer immédiatement à l'ouest.

23.e7 : prépare éventuellement un coup en c7 (sur c7 tout de suite, Blanc peut répondre e7) et isole le pion f7 tout en regroupant les pions noirs.

24.d8 : finalement. Blanc ne peut raisonnablement pas enlever l'accès de Noir en c7, et y jouer soi-même est trop coûteux aussi bien en termes de temps qu'en termes de frontière. Il reste donc la solution de pourrir un peu le bon coup de Noir, ou tout au moins de jouer le premier dans la zone où se trouve ce bon coup.

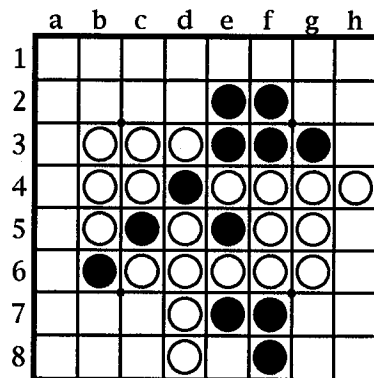
25.f8 : la dernière liberté de Noir à l'est, mais cela suffit, d'autant plus que Blanc n'a pas accès en e8, qu'il est donc forcé d'ouvrir à l'est et que ses coups sont souvent pourris par les pions d7 et d8.

26.g6 : la meilleure façon d'ouvrir. Noir doit maintenant jouer à l'ouest ou au sud, car h5 est réfuté par e8 qui ne retourne pas f7 ; Noir serait alors certainement forcé, tôt ou tard, de reprendre le bord sud, puis de prendre un bord est faible ou de perdre des temps sur ce bord après Blanc h6.

27.b6 : profite de la colonne b et de la ligne 6 blanches pour redonner le moins de coups possible. On a vu que 27.h5 ne marche pas et 27.c8 ne ferait, après 28.e8, qu'offrir à Blanc une bonne insertion au sud ; en plus, Noir n'a alors toujours pas accès en h6 !

28.h4 : alors là, ça ne rigole plus. Après des échanges de petits coups économiques et astucieux, on rentre dans le vif du sujet. Arriver le premier sur le bord ouest avec 28.a6 ne paraît pas vraiment indispensable ; 28.e1, toujours possible, est moins intéressant maintenant qu'il y a des pions blancs sur la colonne f et ne ferait que pourrir les coups sur le bord est (cela prendrait trop de... d'influence ! Bravo, on applaudit la jeune fille du premier rang). 28.h4 prend accès en d2, d2 c'est un coup tu fais pas plus tranquille, et en plus, Noir ne peut même pas répondre c1. Et comment y fait, Noir, pour empêcher d2 ? Hein, comment ? Eh ben, il peut pour ainsi dire pas, Noir (et ça l'embête pas mal) : h6 retourne toute la sixième ligne et Blanc a tellement de bonnes réponses que j'en parle même pas ; quant à 29.d2, cela laisse c2 à Blanc et Noir n'est pas tellement plus avancé. En plus, il n'a pas accès en h3 et ça va être coton pour reprendre un pion sur la diagonale d7-g4 (en tout cas, ça va être dur de le faire économiquement, sans que ça se remarque, du style : « t'avais pas vu que j'avais subrepticement repris accès là, eh ben si, pouf pouf, et même que j'y joue plaf ! à toi... »). Bref, la partie ne « flottait » déjà pas beaucoup, mais là, c'est même plus de la

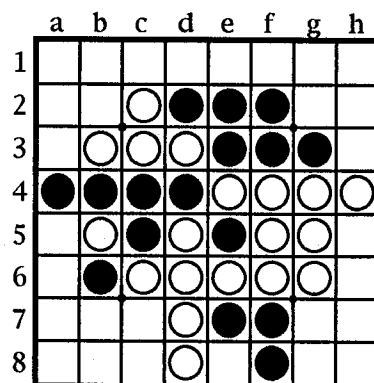
plongée, on dirait carrément Ed Harris dans « Abyss », c'est dire. Cela dit, 28.h4 prend beaucoup d'influence au nord, et cela va handicaper Blanc pour le reste de la partie. Mais il faut bien jouer quelque chose, et il n'y a pas grand-chose d'autre.



Après 28.h4

29.d2, 30.c2 : Noir choisit quand même de décaler le coup tranquille de d2 en c2, avant d'attaquer à l'ouest, c'est toujours ça que Blanc n'aura pas. Bon, je rigole, n'empêche que c'est vachement important de voir que c'est le bon coup : d'abord la réponse est forcée, sinon Noir joue lui-même le deuxième coup en c2, ensuite, après la séquence 29.d2 c2 a4 a5 a6 c'est à Blanc de jouer, alors qu'après 29.a4 a5 a6 d2, c'est à Noir. Comme quoi l'ordre des coups est souvent primordial, en particulier dans des positions tendues.

31.a4 : c1 pourrait les coups de Noir à l'ouest, tandis que a4 profite des diagonales b3-c2 et b5-d7 blanches pour retourner un minimum de pions sur le prébord.



Après 31.a4

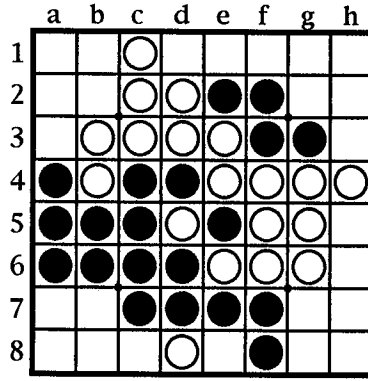
32.a5 : là, par contre, j'ai un doute. 32.a6 est mauvais, d'accord, parce que Noir va jouer a3 puis a5 et Blanc sera alors obligé de perdre encore un temps ou de prendre un bord de cinq :

dans les deux cas, cela commencera à devenir vraiment difficile pour Blanc. Mais qu'en est-il de 32.a3 ? Graham a sûrement envisagé ce coup, et je ne sais pas ce qu'il a vu qui lui a fait préférer la séquence 32.a5 a6 (je le lui ai demandé à la fin de la partie mais je ne me souviens plus de ce qu'il m'a répondu) : pour moi, les séquences 32.a3 a2 c1, 32.a3 a6 c1, ou encore 32.a3 a5 c1 sont également envisageables. De plus, un inconvénient majeur de 32.a5 a6 est que les pions noirs de la troisième rangée deviennent tabous pour Blanc (à propos des pions tabous, cf. encore l'article sur l'influence ; ici, si Blanc retourne ces trois pions, Noir gagnera deux temps avec a3 puis a2) ; celui-ci a déjà assez de problèmes d'influence, ce n'est pas la peine d'en rajouter.

33.a6 : bien sûr. C'est de nouveau à Blanc de jouer : on a vu que h3 est interdit, et e8 ne sert à rien car Noir reprend simplement le bord sud, gardant deux temps nets en c7 et g8. Donc Blanc doit jouer au nord, où l'on a également vu qu'il a de sérieux problèmes d'influence. On peut donc raisonnablement considérer que Noir est devant.

34.c1 : à peu près le seul coup au nord, même si on peut penser à d1 qui déconnecte les trois pions noirs tabous et permet de jouer h3 sans gros problème. Cela dit, Noir n'a pas vraiment de bonne réponse au nord après c1, donc Blanc pourra sans doute jouer d1 au coup 36 : c'est finalement un temps à l'est contre un temps au nord, il suffit de choisir...

35.c7 : Spectaculaire et efficace. Commentaire d'un spectateur après la partie : « c'est le genre de coup que l'on trouve génial quand on le voit jouer, mais qu'on ne trouverait probablement pas en partie ». En effet, ça a l'air de retourner beaucoup, mais Blanc a toujours les mêmes problèmes au nord, la séquence 36.e8 c8 est carrément suicidaire, et après la suite 36.c8 e8 g8 (forcé sinon Blanc perd trop de temps) a3, Blanc est mort. Et, la cerise sur le gâteau, c7 reprend accès en... h3 ! Eh oui ! Décidément, cette jeune fille est perspicace !



Après 35.c7

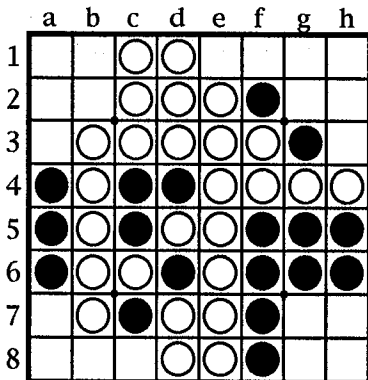
36.d1 : cette fois, c'est vraiment le seul coup : au sud rien ne marche, h3 est toujours impossible, sur 36.f1 vient 37.g2 et Blanc va s'amuser pour recouper la diagonale, enfin sur 36.e1 vient 37.h6 et Blanc est stratégiquement mort.

37.h6 : f1 ne presse pas, il vaut mieux jouer les coups h6 et h5 avant ; de toute façon, 38.f1 ne serait pas à l'avantage de Blanc, qui ne peut pas non plus jouer e1. Or, ce coup en e1 peut s'avérer très utile à Noir pour recouper la diagonale b7-f3 après un éventuel sacrifice de Blanc, et, après f1, e1 ne recouperait plus la diagonale.

38.b7 : Blanc devra tôt ou tard jouer cette case X, autant donc la jouer tout de suite. On a vu que h3 et e1 sont interdits pour cause de pion g3 tabou et qu'après f1 c'est Noir qui risque de contrôler la diagonale avec g2. Enfin, il faut jouer b7 tant que le prébord sud est noir, donc avant de jouer au sud. Et donc, finalement donc : 38.b7 coup forcé.

39.h5 : Noir, imperturbable continue à gagner des temps tout partout.

40.e8 : joli. Noir ne peut pas répondre c8 qui retournerait la case X, et son coup en e1 ne recoupe plus la diagonale b7-f3 !



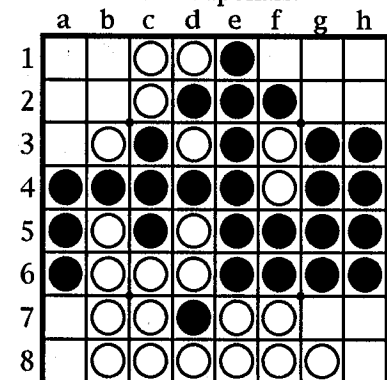
Après 40.e8

41.h3 : maintient la pression. Si Blanc retourne le pion f2, Noir peut jouer tranquillement b2 en profitant des deux prébords blancs, et la parité va finir par jouer en sa faveur. 42.b8 perd la parité en c8, 42.c8 perd la parité au sud-ouest et 42.g7 donne le coin h8 immédiatement. Il reste donc **42.g8**, un peu forcé (d'après le truc, le machin, euh... le bidule, enfin... l'ordinateur, quoi, 41.h3 et 42.g8 sont les meilleurs coups (dernière minute : il est environ 23h45 au moment où nous apprenons que 40.e8 est également bon. On croit rêver !). On atteint des profondeurs inexplorées, mais rassurez-vous, on va bientôt remonter vers la surface, ce ne sont que des hommes, après tout (si, si, même les Japonais)).

43.c8 : bon, la paire f1-e1 n'avance à rien, e1 et a3 rendent la parité (accessoirement a3 ne recoupe que momentanément la diagonale puisque f1 reconstruit), b1 recoupe la diagonale mais rend aussi la parité et donne beaucoup, et on ne voit pas à quoi pourraient bien servir a7 et g7. 43.c8 est donc un peu forcé, ça tombe bien, c'est (encore !) le meilleur coup, jouez hautbois, résonnez musettes, Alleluia ! Si ça intéresse quelqu'un, Noir est gagnant 34-30 avec la suite 43.c8 g7 g2 b8 h8 h7 e1 f1 g1 h1 h2 b2 a8 a7 a3 a2 a1 b1.

44.b8 : Blanc perd trois pions, le bon coup était donc g7, mais c'est difficile à voir.

45.e1 : le fameux, qui recoupe la diagonale b7-f3, ce qui était prévu depuis longtemps, et qui contrôle par la même occasion l'autre diagonale, ce qui ne devait pas être prévu depuis plus d'un demi-coup trois-quarts, sinon je réviserai mon opinion sur l'humanité des Japonais.



Après 45.e1

46.g1 : il faut absolument recouper la diagonale c3-f6, sinon Noir pourra jouer à peu près comme il veut dans la région nord-ouest et en g7. Meilleur coup (ouah, c'est même plus drôle).

47.f1 : il n'y a à peu près aucune raison de laisser à Blanc ce coup tranquille, donc meilleur coup c'est tout.

48.g7 : ah ! La preuve est maintenant faite, Graham n'est pas un ordinateur : il perd en effet quatre pions (oui, quatre !) d'un coup d'un seul. Il fallait jouer la parité en b2, parce qu'après **48.g7 49.a3**, Blanc ne peut pas jouer la parité avec g2 car il se fait arnaquer dans tous les sens ; il doit alors jouer la séquence **50.h2 51.h1 52.g2** qui donne beaucoup. La bonne suite était **48.b2 a3 a2 h1 g7 h8 h7 a8 a7 a1 b1 ps h2 g2 37-27**.

53.a8 : lance la séquence qui permet l'arnaque (Noir va jouer les deux derniers coups au sud-est parce qu'il ne retournera rien sur la diagonale a1-g7 avec h8 et que Blanc n'aura pas accès en h7). Mais pour une fois, cela n'est pas

optimal (elle est pourtant jolie, cette arnaque). La suite correcte est **53.b1 a2 a1 b2 h8 h7 a8 a7 41-23** : Noir ne s'intéresse ni à la parité ni à une quelconque subtilité mais fait bêtement le maximum de pions. C'est pas moral, je trouve. À présent, Noir ne gagne plus que 39-25 après **54.a7 b1 a2 a1 b2 h8 h7** et Blanc se laisse finalement fort courtoisement arnaquer, en perdant trois pions dans l'affaire, avec **56.b2** au lieu de **56.a2**. Une bien belle partie comme on aimerait en voir plus souvent.

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

Murakami 51-13 Kitajima

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

Murakami 38-26 Tastet

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

Murakami 37-27 Shaman

Loin de nos frontières...

Angleterre

Après avoir remporté son premier titre en 1988, Graham Brightwell est de nouveau devenu champion d'Angleterre en battant en finale Imre Leader (celle-ci se joue, en une partie). Voici le classement final et la partie décisive.

1. Graham Brightwell 7/9 +1
2. Imre Leader 9 +0
3. Aubrey de Grey 6
4. Phil Marson 6
5. Mike Handel 6...

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

Leader 25-39 Brightwell

Suède

C'est en revanche en 1992 que Niklas Johansen a remporté son premier titre suédois. Il a cette année battu Nils Berner sur le score de 2-0. Voici le classement partiel du tournoi et la deuxième partie de la finale.

1. Niklas Johansen 6/8 +2
2. Nils Berner 6+0
3. Hugo Calendar 6+1
4. Daniel Rignell 6+0
5. Ola Hansson 6...

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

Berner 18-46 Johansen

Italie

1. Benedetto Romano
2. Donato Barnaba
3. Andrea Silvola
4. Roberto Sperandio
5. Francesco Marconi...

Australie

1. Simon Jones
2. George Ortiz
3. Geoff Hubbard...

Danemark

1. Karsten Feldborg 6/7
2. Torben Vallund 5
3. Erik Jensen 4
4. Erik Nielsen 3
5. Henrik Vallund 2...

U.S.A.

1. David Shaman 6/7
2. Tatsuya Mine 6
3. David Parsons 5,5
4. Patrick Stanton 4
5. Atsuko Mine... 3,5

Les anciens numéros de Fforum

- N°9 :**
- Le programme IAGO.
 - Parties du Grand Prix d'Europe 1987.
 - L'histoire d'Othello.
- N°10 :**
- Parties Eclairs.
 - Tournoi du Meijin 1988.
 - Championnat du Japon 1988.
- N°11 :**
- Les tournois toutes-roudes.
 - Initiation : la grosse masse.
 - Etude d'une finale.
 - Grand Prix d'Europe 1988 (I).
- N°12 :**
- Sacrifices, Othello et Stratégie.
 - Le classement de Jech.
 - Partie Rose - Puget.
 - Tests pour programme d'Othello.
- N°13 :**
- Grand Prix d'Europe 1988 (II).
 - Etude d'une position.
 - Meijin 1989 : Encore Tamenori (I).
- N°14 :**
- Partie Shaman - Murakami.
 - Le programme BILL.
 - Championnat du Japon 1989.
- N°15 :**
- Finale Mondial 1989.
 - Initiation : la parité (I).
 - Impressions du pays du soleil levant.
- N°16 :**
- Partie Tamenori - Tastet.
 - Vu au National 1989.
 - Meijin 1989 (II).
 - Initiation : la parité (II).
- N°17 :**
- Comment perdre le championnat anglais en deux leçons faciles.
 - La force brute
 - Sacrifices et parité.
- N°18 :**
- Initiation.
 - Meijin 1990 : Tamenori s'abonne...
 - Partie Shaman - Tamenori.
 - Comp'oth à Londres en 89.
- N°19 :**
- Championnat du monde 1990.
 - Partie Tastet - Bhagat.
 - Ralle - H. Vallund au mondial 90.
 - Meijin 1990 (fin).
 - ... Et Dieu dans tout ça ?
- N°20 :**
- Une partie nulle : Leader - Piau.
 - L'ouverture tigre (I).
 - Utrecht 1990 (I).
 - Tournoi de Milan 1990.
- N°21 :**
- Partie Piau - Penloup.
 - Utrecht 1990 (II).
 - Comment battre les ordinateurs.
 - Etude d'une position.
- N°22 :**
- Initiation : Le piège de Stoner.
 - Répertoire d'ouvertures.
 - Améliorer une fonction d'évaluation.
- N°23 :**
- Championnat du monde 1991.
 - L'ouverture Cheminée.
 - Partie Piau - Caspard.
 - Les cases X défensives (I).
- N°24 :**
- Initiation : les bords de cinq.
 - Partie contre le programme Polygon.
 - L'ouverture tigre (II).
 - Les cases X défensives (II).
 - Piau - Caspard (2), Théole - Bousch.
- N°25 :**
- Initiation : apprenez à compter.
 - Répertoire d'ouvertures.
 - Partie Lazard - Penloup.
 - Othello torique.
 - L'algorithme Scout.
 - Partie Quizz...
- N°26 :**
- Initiation : la Parité.
 - Le Meijin 1992.
 - Répertoire d'ouvertures (II).
 - Parties commentées.
 - La malédiction du coup 54.
- N°27 :**
- Initiation : La Parité (II).
 - Le Meijin 1992 (II).
 - Le programme Othel du Nord.
 - Championnat du monde 1992.
- N°28 :**
- Initiation : le jeu des cases X.
 - L'ouverture Ishii.
 - Répertoire d'ouvertures : la Rose.
 - Partie Shaman - Kaneda.
 - Voyage à Tchéliabinsk.
- N°29 :**
- Initiation : Le meilleur coup.
 - Apprenez à tuer !
 - Répertoire d'ouvertures : la Ishii.
 - L'ouverture Rose.
 - Informatique : les bibliothèques d'ouvertures.
- N°30 :**
- Othello 6x6.
 - Initiation : les temps.
 - Parties commentées.
 - L'ouverture Rose (II).
- N°31 :**
- Initiation : Boscov, piège de l'âne et Compagnie.
 - Le championnat du Monde.
 - Othello et informatique.
 - Répertoire d'ouvertures : la Tigre.
 - Parties commentées.
- N°32 :**
- Initiation : les arnaques.
 - L'ouverture Cambridge.
 - Point de vue sur les finales.
 - Parties commentées.
 - L'art de la nulle.
 - Répertoire d'ouvertures : la Tigre (II).
- N°33 :**
- Initiation : les arnaques (II).
 - Jeu par correspondance.
 - Dictionnaire du championnat du monde.
 - La finale de Cambridge 1994.
 - Les coups qui tuent !
- N°34 :**
- Initiation : le béton.
 - L'art d'apparier les joueurs.
 - L'ouverture Rose plate tournante.
 - Le timing parfait.
 - Problèmes.
 - Partie Tastet - Marconi.
 - Tests de finales (I : diagrammes).

- N°35 : - Initiation : retour sur les arnaques.
 - Répertoire d'ouvertures : Brightwell, Shaman.
 - Les normes de Grands Maîtres.
 - Tests de finales (II : résultats).
 - Parties commentées.

- N°36 : - Initiation : l'influence.
 - Informatique : heuristiques de milieu de partie.
 - L'ouverture Heath.
 - Parties commentées.
 - Masaki Takizawa.
 - Répertoire d'ouvertures : la Tigre (II).

- N°37 : - Initiation : pièges sur les bords bi-bi.
 - Parties commentées.
 - Le bon coup.
 - L'apprentissage chez Logistello.
 - Noir joue et tue.
 - Tests de finales (III : mise à jour).

Vous pouvez commander les anciens numéros de FFORUM au prix de 120F le lot de 4. Si vous ne voulez pas en acheter un multiple de 4, nous prolongerons votre adhésion en conséquence.

Ainsi, si vous êtes adhérent jusqu'au numéro 40 et désirez acquérir les anciens numéros 14 et 15, vous pouvez acheter pour 120F les numéros 14, 15, et votre adhésion sera prolongée jusqu'au n°42.

Toute commande doit être envoyée à Alexandre Cordy, 25 avenue Nicolas II, 78600 Maisons-Laffitte, accompagnée d'un chèque à l'ordre de la F.F.O.

My Othello is rich

par Sophie Collay

Qui oserait nier, aujourd'hui, que l'anglais occupe la place enviée de langue internationale, si ce n'est universelle? Nous vous proposerons, au cours de trois séances progressives, non pas une initiation à Othello en anglais, mais une initiation à l'anglais par Othello. Fforum 39 et 40 verront des développements sur l'anglais technique et l'anglais diplomatique (deux domaines indispensables pour se débrouiller dans — ou se brouiller avec — le monde de l'Othello international). Le *Casual Othello Vocabulary* a pour but de présenter les termes simples qui permettent d'attaquer (to start) une partie (a game).

Part One : Casual Othello

Basic glossary

the board
 a disc
 an X-square
 an edge
 a corner
 the Thill-square
 the clock

Glossaire sommaire

l'othellier
 un pion
 une case X
 un bord
 un coin
 la case Thill
 la pendule

Happy coincidences

parity
 Othello
 influence
 ping-pong
 sacrifice
 diagonal
 Erik Jensen

Heureuses coïncidences

parité
 Othello
 influence
 ping-pong
 sacrifice
 diagonale
 Erik Jensen

The game

a (x minute-) game
 example : Do you want a 2 minute-game?
 to flip a disc
 to lose on time
 example : Damn! I was miles ahead and I stupidly
 lost on time!!
 jibee!!!
 to win
 a move
 a good move

La partie

une partie (de x minutes)
 Veux-tu faire un blitz de deux minutes ?
 retourner un pion
 perdre au temps
 *** scrogneugneu ! J'étais complètement gagnant
 et j'ai bêtement perdu au temps!
 Youpi !!!
 gagner
 un coup
 un bon coup

Enfin, il sera toujours de bon aloi — ce que nous verrons plus amplement lors des prochaines séances — de sortir quelques formules comme : « Othello, a minute to learn, a lifetime to master », qui est l'équivalent de notre bien aimé « Facile à apprendre, difficile à maîtriser » ou bien de savoir dire : « Vous êtes le célèbre Graham Brightwell ?!!! »

Dans le prochain numéro, nous apprendrons plus particulièrement comment s'excuser d'avoir arnaqué quelqu'un, comment jubiler en se vantant d'avoir réussi un piège de Stoner, quelques noms d'ouvertures et bien d'autres surprises !!!

Noir (Marc Tastet) joue et (ne) tue (pas)

par un Détracteur

J'ai trouvé l'article paru en page 23 du dernier numéro de Fforum particulièrement de mauvaise foi. J'ai donc pris la peine de chercher deux positions, contre les mêmes adversaires, où Marc Tastet, toujours avec les noirs, n'a pas su trouver le coup qui tue. Saurez-vous faire mieux que lui ?

Comme dans l'article déjà cité, la première position est tirée d'une partie entre Marc Tastet et l'Anglais Graham Brightwell, au tournoi de Cambridge 93. La seconde vient d'une partie entre Marc et l'Américain David Shaman au tournoi préqualificatif de Villeneuve-d'Ascq 93.

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

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

Noir joue et tue

Blanc vient de jouer 40.f8 installant un pion blanc en f6. Comment Noir peut-il en tirer parti ? Marc Tastet a joué 41.h4, pour garder le contrôle de la diagonale, mais cela n'est pas vraiment intéressant ici. Noir a un coup beaucoup plus incisif qui lui donne le contrôle total de la fin de partie. Vous avez trouvé ? Cherchez bien !

Il s'agit de 41.a4 qui force 42.a1 et recoupe la diagonale b7-f3, permettant à Noir de prendre le coin avec 43.a8. Comme Noir a gagné un temps, c'est maintenant à Blanc de jouer et il n'a pas de coup intéressant. À part la paire b1-d1 au nord, il est obligé de permettre à Noir de se développer à partir de son coin. La meilleure suite est 44.b8 c8 d8 b1 d1 h5 h4 h2 h3 h7 g7 g1 f1 g8 h1 h8 ps g2 et Noir gagne 39-25.

Quelques explications sur cette suite :

- Blanc joue 44.b8 c8 d8 et non 44.d8 c8 b8 car cela lui permet de garder le pion d7 en plus (il n'y a pas de petit profit) ;

- Noir remplit d'abord la paire 47.b1 d1 avant d'ouvrir à l'est car s'il joue 47.h5 tout de suite, 48.b1 le laisse devant un choix désagréable : répondre 49.d1 pour s'insérer, mais cela retourne e2 f3 et g4, ou bien jouer 49.h4, mais laisser ainsi Blanc stabiliser beaucoup de pions au nord avec 50.d1 ;

- enfin, au coup 56, Blanc peut jouer aussi 56.g2 qui lui évite de se faire arnaquer au sud (mais il se fait alors arnaquer au nord !) : il suit 57.h1 ps f1 ps g8 h8 qui fait également 39-25. Du coup, on se dit que Noir pourrait arnaquer à la fois au nord et au sud en commençant par 55.g8 ps g1 g2 h1 ps f1 ps h8, mais cela ne fait que 38-26 car Blanc garde quatre pions sur la colonne g.

Revenons à la position du début. Pourquoi est-ce un mauvais coup pour Noir de jouer 41.h4 ? En fait, Blanc est bien content que Noir contrôle la diagonale b2-f6 car cela va lui permettre d'arnaquer en jouant a1 puis b1. Ainsi, une suite optimale sur 41.h4 est 42.h3 h5 d8 c8 b8 g1 f1 d1 g2 a4 a1 a8 b1 h1 h2 g8 g7 h7 h8 qui donne Blanc vainqueur 30-34.

Passons maintenant à la deuxième position. À vous de chercher.

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

Noir joue et tue

Noir a bétonné sur les bords est et sud mais c'est à lui de jouer et il

n'est pas clair que le béton va réussir, Blanc ayant toujours g7. Marc Tastet a joué 39.e1 d1 c1 b1... mais Noir n'a pas une bonne position après cela : s'il attaque tout de suite le bord de cinq au nord en g2, Blanc a un temps en c2 et il peut toujours jouer g7. Au lieu de cela, Noir a un coup 39 qui emporte facilement la décision. Saurez-vous trouver lequel ?

Il suffit de jouer 39.g2! et Blanc est perdu.

En effet, si Blanc répond 40.g7, Noir peut contrôler la diagonale avec 41.b7 et Blanc est complètement mort : la meilleure suite lui permet de sauver 12 pions seulement : 40.g7?? b7 b8 a8 a7 h7 h1 h8 ps a4 b4 c1 e1 a5 ps d1 c2 a3 b2 a1 b1 g1 ps a2.

Si Blanc prend le coin h1 au coup 40, ce qui est le coup naturel, Noir joue alors 41.g7! ce qui laisse à Blanc le choix entre le bord sud (s'il joue h8) ou le bord est (s'il joue h7) mais il ne peut avoir les deux. Et Noir a encore un temps en g1, ce qui fait qu'il gagne facilement : 40.h1? g7 b7 g1 h8 h7 b8 a5 b4 a4 a3 c1 d1 e1 b1 c2 b2 a1 ps a2 a7 a8, 42-22.

En fait, le coup 40 de Blanc qui lui permet de garder le plus de pions est 40.b7! qui, sur b8 h1 g7 h8 h7 a8 b4 a5 a3 c2 a7 b2 a1 a2 a4 ps c1 b1 d1 e1 g1, fait 41-23.

Pourquoi, après avoir joué 39.e1 40.d1 comme dans la partie, Noir ne peut-il jouer alors 41.g2 ? Le problème vient du fait qu'après 42.h1 et 43.g7, Blanc a accès à g1 (car f2 est noir), ce qui fait une grosse différence (deux temps, en fait, puisque c'est Blanc qui y joue au lieu de Noir). Noir doit ouvrir et est alors perdant.

Il est assez étonnant que Marc Tastet n'ait pas vu un tel coup. David Shaman, lui, ne l'aurait pas laissé passer ! Le fait que Marc ait fini par gagner cette partie, comme d'ailleurs la précédente, n'est pas une excuse. Il est inadmissible pour quelqu'un qui était alors champion du monde en titre de laisser filer ainsi par deux fois une occasion de forcer la décision !

De bien mauvais coups que l'on aimerait voir moins souvent !

Noir (Emmanuel Caspard) joue et tue

par un Admirateur

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

Comme le veut la tradition dans ce type d'article, le premier exemple est tiré d'une partie entre Manu Caspard et l'Anglais Graham Brightwell au tournoi de Bruxelles 95. C'est en fait la première partie de la finale. Le second vient d'une partie entre Manu et l'Américain David Shaman au dernier tournoi international de Paris.

Commencez par chercher ce que vous auriez joué avant de lire la suite. Quand vous avez trouvé un premier coup intéressant, essayez, bien sûr, d'envisager la suite de coups qui va en découler.

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

Noir joue et tue

J'ai eu la chance d'assister à cette partie en direct. Pour être honnête, je dois dire que depuis plusieurs coups déjà, je me demandais comment Manu allait faire pour se tirer de la situation dans laquelle il se trouvait et qui ne me paraissait pas très favorable. Mais, sachant qu'il n'a pas son pareil pour trouver une solution aux problèmes les plus délicats, je gardais confiance. La suite me prouva que je n'avais pas tort.

Mais revenons à la position. Brightwell vient de jouer 46.h7 et Noir est devant un problème plutôt épineux. S'il prend le coin h8, Blanc va s'insérer en g8 puis gagner le coin a8 et les bords sud et ouest. S'il ne le prend pas, Blanc peut reprendre en h2 et ce sera encore à Noir de jouer. Or il n'est pas vraiment facile de

trouver deux coups à jouer pendant ce temps.

C'est là que Manu a joué 47.g7 ! Certes, Noir contrôle la diagonale, mais après 48.h2 que faire ? 49.g2 ? Certainement pas ! Blanc jouerait 50.g1 qui recoupe la diagonale en d4 sans retourner g2 et Noir va être obligé de donner les quatre bords, autant dire trop.

Manu a trouvé 49.b1. L'idée est de gagner un temps dans le trou de trois au nord-ouest. D'accord, mais après 50.a1, 51.a2, 52.h8, que va faire notre Manu favori ? Tout simplement jouer 53.g2 ! En effet, Blanc n'a pas accès à g8 (je ris, mais c'est certainement très désagréable) et grâce au pion blanc en g7, Noir peut désormais jouer g2 sans que Blanc réponde g1 ! Du coup, Blanc doit donner le coin a8, ce qu'il fait avec 54.a7 (car sur 54.b7, il y a 55.a7 qui, comme dirait Manu, est bien rigolo aussi).

Là, Manu aurait pu jouer 55.b7 ! (suivi de a5 a8 g1 h1 ps g8 39-25) histoire de remuer le couteau dans la plaie, mais notre héros ne cherche pas à humilier l'adversaire : la victoire lui suffit. Il est allé la chercher, il la tient et ne la lâche plus. Il conclut sobrement mais efficacement avec 55.a8 b7 a5 h1 g8 g1, 36-28. Et Brightwell qui pensait avoir joué la sécurité !

Revenons un peu sur cette suite que Manu avait trouvée au coup 47 et qu'il avait vue au moins jusqu'au coup 53, en étant sûr qu'il serait alors gagnant. Remarquez bien que jouer 49.a2 50.a1 51.b1, qui ressemble beaucoup, ne marche pas du tout, car, contrairement à ce qui se passe dans la suite jouée, Blanc a le pion a2 qui lui donne accès à g8 au coup 54. Une des finesses de la suite est d'avoir vu cela.

Brightwell aurait-il pu faire autre chose au coup 48 s'il avait senti venir ce qui allait lui tomber dessus ? Il pouvait sauver 29 pions en jouant 48.a2 a1 b1 (ou 48.b1 a1 a2, ce qui revient exactement au même) suivi de 51.h8 g8 a5 a8 g1 h2 g2 h1 b7 a7, 35-29. Blanc a gardé la parité mais il a trop donné pour cela.

Passons maintenant à la deuxième position, plus facile que la première. À vous de chercher.

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

Noir joue et tue

Ici, Noir a l'avantage, il lui reste juste à trouver comment le concrétiser. Avez-vous une idée ?

Manu a joué 41.a4 forçant 42.a2, et a enchaîné avec 43.d1, profitant du fait que 42.a2 avait retourné b3. Mais surtout, 41.a4 avait retourné c6, faisant peser de lourdes menaces sur un contrôle de la diagonale b7-g2.

De fait, sur le coup 44.f2 de Shaman, Manu a tout de suite joué 45.g2 ! Il suit 46.g8, 47.f8 forçant 48.e8 laissant Blanc recouper provisoirement la diagonale pour mieux la contrôler ensuite avec 49.b7. Dès lors, Blanc doit tout donner : 50.g7 h6 h7 (qui ne recoupe pas la diagonale car f5 est blanc) h8 b8 et Noir récupère ses billes avec 55.a8 ps a1 ps h1 ps c1 b1 b2, 49-15, jouant même cinq des six derniers coups. Facile !

Que pouvait faire Blanc ? Rien ou presque ! Au coup 44, il pouvait sauver un pion de plus en intercalant la paire 44.c1 b1 avant de jouer 46.f2, mais cela ne faisait que retarder l'échéance, le contrôle en g2 se révélant toujours meurtrier.

Cela nous laisse un seul regret : que Manu n'ait pas réussi la même chose en finale du championnat du monde 93 contre le même adversaire. Mais ce n'est que partie remise. Il en sera tout autrement cette année. Tamenori n'a qu'à bien se tenir !

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

Grand Prix de France 95

			VDA	IDF7	CF94	IDF8	PrPa	IDF1	IDF2	IDF3	Stras	IDF4	IDF5	Lyon	Paris	Total
Nicolet	Stéphane	F	200	144	0	140	200	115		200		200	90	170	60	1519
Caspard	Emmanuel	F			16	200		200	97	115	200	64		170	90	1152
Penloup	Dominique	F	90		16	33	90		97	115	90	140	20	8	3	702
Juhem	Philippe	F	140	8	140			33	35	8		64	44	38	30	540
Piau	Didier	F	40	144	60	90	140									474
Di Meglio	Fabrice	F	19	8		33	18	33	97	38		64			3	313
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
Tastet	Marc	F		144					35						30	209
Murakami	Takeshi	J													200	200
Nicolet	Cassio	PG							200							200
Ralle	Paul	F			200											200
Becquet	Théole	PG											170			170
Delteil	Spock	PG											170			170
Collay	Sophie	F	60		0		8					44		38		150
Brightwell	Graham	GB													140	140
Andriani	Bintsa	F	19	50			0			0	8			38	3	118
Thill	Olivier	F		50		3	18	33		8					0	112
Abe	Hiroyuki	J				3		3	13	38		30				87
Liang	Yi	F		25						38					3	66
Andriani	Tom Pouce	PG				33		3	13				10			59
Aldebert	Marc	F	5		0	3		33		8					3	52
Robin	François	F			0		40				8					48
Massire	Christian	F	0	8	0	0	8	3			25				0	44
Bourrachot	Alexandre	F			0						40					40
Sarkissian	Jean-Paul	F												38		38
Shaman	David	US				33									3	36
Poirier	Serge	F		8		3		3	13				5			32
Kitajima	Hideki	J													30	30
Eymard	Joel	F		25												25
Johnson	Greg	US									25				0	25
Andriani	Sandry	F										18			3	21
Alard	Serge	B	19												0	19
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				0	8
Druais	Philippe	F			0	0		0		8						8
de Grey	Aubrey	GB													3	3
Feldborg	Karsten	DK													3	3
Jensen	Erik	DK													3	3
Scheidecker	Denis	F	0					3								3

Ci-dessus le classement définitif du Grand Prix de France 1995, avant la finale. Cette année, le record du nombre de points marqués a de nouveau été battu : c'est cette fois Stéphane Nicolet qui fait parler de lui en portant le score à battre à 1519, avec une moyenne de près de 140 points marqués par tournoi. Pas mal ! Le précédent record était détenu par Dominique Penloup avec 1445 en 1993.

La finale aurait dû réunir, les 16 et 17 septembre, les six premiers joueurs de ce classement. Mais le désistement de Didier Piau (salut Didier) permit à Fred Collay de participer pour la première fois : il réalise à cette occasion une bonne performance en battant Fabrice Di Meglio à deux reprises, mais Philippe une seule fois.

Classement après dix rondes : Emmanuel Caspard 9/10, Stéphane Nicolet 6, Philippe Juhem 5, Dominique Penloup 4, Frédéric Collay et Fabrice Di Meglio 3.

La finale de la finale a été brillamment remportée par Emmanuel 2-0 après deux parties serrées : un résultat qui reflète bien la physionomie du week-end.

Finale 1

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

Caspard 37-27 Nicolet

Grand Prix de France B 1995

			Par1	Par2	Mulh	Stra 1	Par3	Stra 2	Total
Poirier	Serge	F	58	80			64	80	282
Di Meglio	Fabrice	F	100	80			64		244
Massire	Christian	F			60	50	30	80	220
Abe	Hiroyuki	J	58	50			100		208
Schernon	Dominique	F			100	20		80	200
Thill	Olivier	F	58	80					138
Ovion	Jacques	F	30	40			64		134
Bourrachot	Alexandre	F			80	50			130
Morel	Gérard	F			8	50		50	108
Georges	Claude	F				90			90
Lanuit	Christophe	F				90			90
Bouveresse	Angélique	F			8	20		40	68
Gambier	Olivier	F	58						58
Morel	Frédéric	F				20		30	50
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
Bétin	Dominique	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

Un franc succès pour cette première année puisque six tournois ont permis de sélectionner trois qualifiés pour la finale du championnat de France.

Bravo à tous les concurrents qui se sont déplacés en masse pour assurer la réussite de cette nouvelle formule qui, nous l'espérons, verra encore plus de rendez-vous en 1996. Merci à tous les organisateurs pour leur disponibilité.

L'année prochaine, venez tous dans ces tournois où les meilleurs joueurs ne pourront pas vous mettre des raclées.

Seule modification en 96, F.Di Meglio (qui est devenu Maître) ne pourra plus participer (tant pis pour lui, il n'avait qu'à pas être si bon).

Grand Prix d'Europe 1995

			Cam	Cop	Rom	Brux	Paris	Total
Tastet	Marc	F	200	140	(30)	35	(30)	375
Brightwell	Graham	GB	35			200	140	375
Penloup	Dominique	F	60	(40)	200	90	(3)	350
Edmead	Garry	GB	35	200		35		270
Caspard	Emmanuel	F	(8)		15	140	90	245
Nicolet	Stéphane	F	20		140		60	220
Murakami	Takeshi	J					200	200
Feldborg	Karsten	DK		90	90	13	(3)	193
Jensen	Erik	DK		25	60	60	(3)	145
Leader	Imre	GB	140					140
Plowman	Guy	GB	90	8		2		100
Berner	Nils	S		60				60
Barnaba	Donato	I			30			30
Juhem	Philippe	F					30	30
Kitajima	Hideki	J					30	30
Romano	Benedetto	I			30			30
Shaman	David	US		25			3	28
Cordy	Alexandre	F	8			13		21
Alard	Serge	B	0			20	0	20
de Grey	Aubrey	GB	8			2	3	13
Berner	Johan	S		8				8
Lazard	Emmanuel	F	8					8
Nielsen	Erik	DK		8			0	8
Vallund	Torben	DK		8				8
Andriani	Bintsa	F	0		0	2	3	5
Marconi	Francesco	I			4			4
Silvola	Andrea	I			4			4
Sperandio	Roberto	I			4			4
Vecchi	Elisabetta	I		0	4		0	4
Aldebert	Marc	F	0				3	3
Andriani	Sandry	F					3	3
Di Meglio	Fabrice	F					3	3
Liang	Yi	F					3	3

Bon, on ne va pas vous faire le coup de la surprise, ça ne marche pas trois années de suite : c'est encore Marc Tastet qui remporte le Grand Prix d'Europe. Et puisque l'année dernière c'était la première fois que quelqu'un l'emportait deux années de suite, inutile de vous dire que trois fois en suivant, c'est unique ! Par contre, il a eu un petit peu plus de mal cette fois-ci puisqu'il ne doit qu'au départage de se trouver devant Graham Brightwell : on ne prend en compte que les trois meilleurs résultats pour le total final mais on rajoute le quatrième pour départager les éventuels ex aequo (et le cinquième si cela ne suffit pas, et le sixième si... ah non).

On peut remarquer que notre Tastet national se la coule de plus en plus douce puisque après avoir assuré sa victoire avec 420 points en 93, il baisse à 380 en 94 et 375 cette année. Il aura du mal à faire mieux... s'il veut l'emporter bien sûr.

Si vous en avez marre de voir votre rédac' chef faire rien qu'à gagner plein de tournois, venez le battre au prochain tournoi de Cambridge en février prochain !

Bords de cinq et cases X

par Marc Tastet

Par suite d'événements que nous ne chercherons pas à élucider, vous vous retrouvez être l'heureux possesseur d'un bord de cinq (pour ceux qui ne sauraient pas ce que c'est, relisez : « À la découverte d'Othello », page 15). Qu'allez-vous faire de ce lourd et malheureux héritage ? En effet, un bord de cinq est souvent, à juste titre, considéré comme un sérieux handicap. Nous allons essayer de voir comment vous pouvez transformer cette tare en avantage.

Chapitre I. Dans lequel il est expliqué comment attaquer soi-même son bord de cinq.

Voici une position tirée d'une partie que j'ai jouée à un tournoi IDF en 88 contre Olivier Copetto.

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

Noir doit jouer

J'ai joué 35.g7, c'est-à-dire la case X que Blanc aurait jouée s'il avait voulu attaquer mon bord de cinq ! L'intérêt de ce coup est qu'il enlève à Blanc son dernier coup tranquille qui est h6. De fait, après 35.g7, Blanc n'a que trois coups 36 possibles, b7, g8 et h7 qui donnent un coin tout de suite ou très vite. Il faut quand même vérifier que tout se passe bien. On peut tout de suite éliminer 36.h7 qui ne sert à rien. En effet, Noir répond 37.g8 qui ne retourne pas g7 et Blanc doit donner un autre coin. 36.g8 ne mène à rien non plus car Noir poursuit avec 37.h8 h7 h6 h5 et il peut, tout de suite ou plus tard, jouer en b2 car il contrôle la diagonale. Donc Blanc a joué logiquement 36.b7, récupérant les pions b6 et c6 qui peuvent permettre de jouer e3 ou h6 pour recouper la diagonale. Mais Noir

peut jouer 37.a5, ce qui élimine la possibilité 38.e3, et lui assure la prise du coin a1, tout de suite ou à terme si Blanc choisit de jouer 38.a7. Dans ce dernier cas, il faut juste vérifier que Noir arrivera en a8 avant Blanc, mais il n'y a pas de problème : 39.e3 récupère e4, et si Blanc veut l'enlever avec 40.e2, Noir récupère définitivement d5 avec 41.h5.

Jouer la case X qui « attaque » son propre bord de cinq est un coup qui peut être décisif mais qui est aussi extrêmement dangereux : si l'adversaire peut récupérer le coin à peu de frais, il gagnera ensuite un deuxième coin à l'autre bout du bord de cinq. Il n'est pas indispensable d'empêcher à tout prix l'adversaire de prendre le coin, mais il faut être sûr qu'il devra donner suffisamment pour cela si bien que l'opération sera globalement rentable.

Voici un autre exemple tiré du même tournoi dans une partie contre Didier Piau.

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

Blanc doit jouer

En jouant 42.b2, je voyais bien que Noir allait recouper la diagonale, mais il était obligé de trop donner pour cela. En effet, après 43.g7 h8 h7, il est clair que Noir va arriver en a1, mais il est tout aussi clair que je vais arriver en a8 avant lui, stabilisant mon bord ouest. Et même, comme j'ai le temps, j'ai intérêt à jouer 46.h1 pour que Noir, en jouant 47.a1, retourne c3 avant que je joue 48.c8 ce qui me permettra de jouer les trois coups dans le coin sud-ouest (48.c8, 50.a8, arrivant au coin juste avant Noir, et plus tard, quand j'en aurai envie, b7).

Enfin, un dernier exemple, tiré encore du même tournoi (on va croire que je fais des tournois à thème), cette fois contre Vincent de la Boisserie.

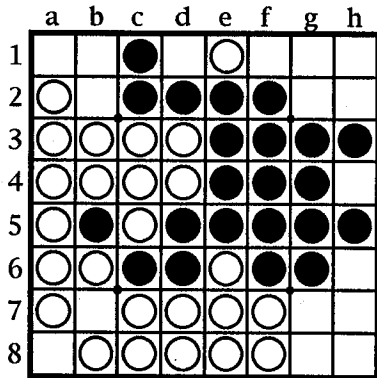
	a	b	c	d	e	f	g	h
1			●		●	○		
2	○		●	●	○	●		
3	○	●	●	○	○	○	●	○
4	○	●	●	○	○	○		○
5	○	○	●	●	●	●		○
6	○	○	●	●	●	●		
7			●					
8								

Blanc doit jouer

Là, j'ai envisagé de jouer 34.b7, mais je n'ai pas osé ! J'ai joué « petit bras » comme on dit au tennis, avec 34.g4 g5 d1 g1 b2. À la réflexion, je me dis que 34.b7 marchait aussi, mais à l'époque, cela m'avait paru risqué. En fait, comme dans le premier exemple, ce coup laisse seulement trois réponses à l'adversaire. 35.b8 a7 et 35.a7 a8 b8 c8 ne servent à rien, mais c'est 35.g1 qui m'avait inquiété, bien que ce coup ait l'air mauvais aussi. D'abord, 36.d1 gagne, même si cela permet à Noir de recouper la diagonale avec 37.b1. En effet, si Noir arrive en a8, ce n'est pas grave puisqu'alors Blanc aura déjà sauvé son bord ouest ; de plus, Blanc peut jouer pénible avec 38.g4 qui reconstruit la diagonale et il n'est pas dit que Noir arrive en a8. Ensuite, 36.g2, marche aussi car 37.h2 h1 g4 recoupe la diagonale mais Blanc la reconstruit avec 40.d1. Toujours sur 36.g2, 37.b8 a7 h1 d1 laisse aussi Blanc largement gagnant. Enfin, 36.c8 paraît encore meilleur, car il force Noir à donner le coin a8. Après 37.a7 a8 b8, 40.d1 gagne très largement, Blanc ne risquant plus de perdre a8.

Évidemment, il n'y a pas que dans mes parties que ce genre de phénomène arrive, mais ce sont mes parties que je connais le mieux. Voici une partie entre l'Américain David Parsons et le Russe Oleg Stepanov au

championnat du monde 93 à Londres.



Blanc doit jouer

Blanc a joué 44.f1 qui perd largement sur 45.d1 b1 g7, alors qu'il pouvait gagner facilement en jouant 44.g7 lui-même. Sur 44.g7, Noir n'a que 45.b2 d'intéressant. Après 46.a1 b1 d1 h8, Blanc gagne en jouant la parité (et donc en faisant attention de ne pas laisser Noir jouer les deux coups a8 et b7) par exemple avec 50.h4.

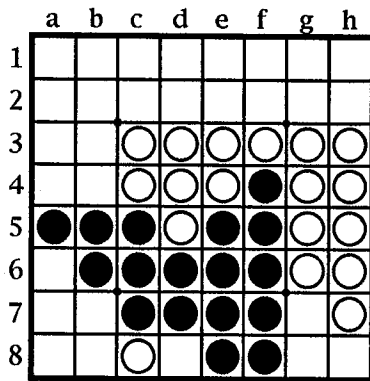
En conclusion, pensez à jouer la case X qui attaque votre bord de cinq, s'il s'avère que c'est un coup décisif. En plus, l'adversaire est souvent surpris car il pense sûrement que cette case lui est logiquement destinée.

Chapitre II. Dans lequel on verra comment on peut jouer aussi l'autre case X.

L'idée de base, qui, à ma connaissance, a été mise à la mode en son temps par Jean-François Puget, est de considérer que lorsque l'on a un bord de cinq, on a de fortes chances de perdre le coin adjacent à la case C dudit bord de cinq. Et donc, autant essayer de sacrifier doublement ce coin-là en jouant aussi la case X, le but étant de gagner un maximum de temps dans cette région.

Voici une position tirée de la deuxième partie de la finale du tournoi de Rome 95 entre Dominique Penloup et Stéphane Nicolet.

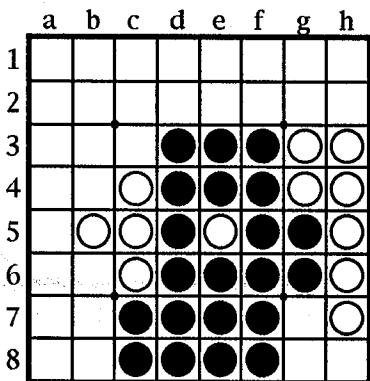
Blanc n'a pas beaucoup de possibilités ici. Son bord de cinq à l'est avec prébord homogène est une grosse faiblesse : Noir pourra l'attaquer en jouant g2 quand il le voudra.



Blanc doit jouer

Au lieu de jouer 32.b8 par exemple, Blanc (Stéphane) a choisi, à juste titre, de jouer 32.g7. Noir doit alors ouvrir au nord et s'il parvient à gagner le coin h8, il aura le bord est, certes, mais Blanc s'insérera sur le bord sud. De plus, le sacrifice de Noir en g2 est devenu complètement inutile puisque le seul but de ce sacrifice est de gagner le coin h8 ce que Noir peut faire maintenant sans donner le coin h1.

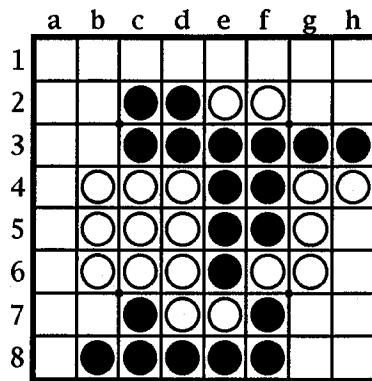
Voici une position qui ressemble à la précédente, tirée d'une partie de Jean-François Puget lui-même, face à Brian Rose au championnat du monde 1987.



Blanc doit jouer

Jean-François, plutôt que d'ouvrir au nord, a joué 30.g7. Ici, ce n'est même pas parce que Noir doit ouvrir pour recouper, car Noir peut très bien prendre le coin directement. S'il joue 31.h8 g8 h2, il retourne g3 et h3, ce qui débarasse Blanc de la mauvaise influence de ses pions à l'est et lui permet de jouer un coup tranquille en c3. Sinon, Noir doit fermer encore plus sa frontière à l'ouest, ce qu'il a choisi de faire avec 31.b6.

Enfin la partie suivante donne un exemple de case X au bout d'un bord de cinq, jouée cette fois avec les noirs.

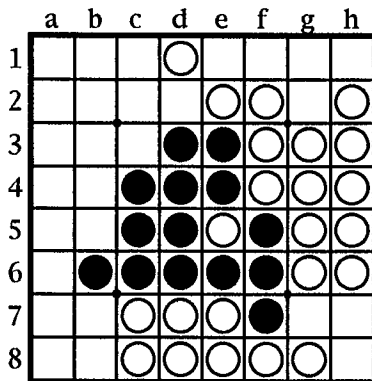


Noir doit jouer

Il s'agit de Feldborg contre moi au championnat du monde 94. Karsten, après une longue réflexion, a joué 35.b7, ce qui a l'avantage de ne donner aucun coup supplémentaire à Blanc qui est dans une situation délicate, tant et si bien que j'ai répondu 36.b1, qui peut paraître bizarre, mais permet de recouper la diagonale.

Chapitre III. Dans lequel il est fait la synthèse des deux chapitres précédents.

Puisque l'on a vu que quand on avait un bord de cinq, on pouvait jouer l'une ou l'autre des cases X, voici un exemple où Blanc a deux bords de cinq et va jouer une case X du type I pour l'un et une case X du type II pour l'autre.



Blanc doit jouer

Évidemment, il s'agit de la partie mythique Taniguchi-Ralle du championnat du monde 84 que l'on se doit de citer dans tout bon article d'Othello. Paul a joué d'abord 34.b7 et sur 35.f1, il a répondu 36.g2. On atteint ainsi la position de la couverture du livret « À la découverte d'Othello » et vous pouvez y relire ce qu'on en dit : Noir est perdu.

La boucle est bouclée.

Classement F.F.O.

Joueurs français

2298	+/- 193	(16)	[-4]	RALLE Paul
2241	+/- 66	(131)	[+49]	TASTET Marc (GM)
2235	+/- 55	(191)	[+94]	NICOLET Stéphane (GM)
2225	+/- 60	(151)	[+150]	CASPARD Emmanuel (GM)
2169	+/- 87	(74)	[+61]	PIAU Didier (M)
2149	+/- 63	(135)	[+86]	JUEM Philippe (GM)
2140	+/- 92	(63)	[+105]	LAZARD Emmanuel (M)
2110	+/- 52	(199)	[+90]	PENLOUP Dominique (GM)
2016	+/- 102	(52)	[+27]	LIANG YI (M)
1980	+/- 66	(134)	[+111]	CORDY Alexandre (M)
1960	+/- 502	(5)	[+105]	GEORGES Claude
1958	+/- 74	(106)	[+140]	DI MEGLIO Fabrice (M)
1953	+/- 217	(16)	[+352]	SARKISSIAN Jean-Paul
1942	+/- 76	(107)	[+135]	COLLAY Frédéric
1940	+/- 420	(5)	[+58]	DECOEYERE Eric
1905	+/- 87	(73)	[+106]	COLLAY Sophie
1887	+/- 199	(16)	[+77]	LETOUZEY Fabien
1882	+/- 103	(58)	[+110]	ROBIN François
1876	+/- 67	(132)	[+135]	ANDRIANI Bintsu (M)
1852	+/- 90	(72)	[+116]	THILL Olivier
1840	+/- 208	(11)	[+124]	CALI Elie
1828	+/- 87	(83)	[+135]	ALDEBERT Marc
1811	+/- 228	(16)	[+101]	SAHLI David
1808	+/- 209	(16)	[+111]	LANUIT Christophe
1780	+/- 168	(27)	[+112]	DE LA BOISSERIE Bruno
1767	+/- 270	(7)	[+111]	EYMARD Joel
1753	+/- 98	(71)	[+87]	POIRIER Serge
1741	+/- 136	(36)	[+54]	BOURRACHOT Alexandre
1697	+/- 205	(16)	[+109]	BOUSCH Thierry
1649	+/- 169	(26)	[+97]	GAMBIER Olivier
1621	+/- 231	(12)	[+72]	PÉLISSIER Laurent
1593	+/- 160	(26)	[+127]	GARNIER Jacques
1578	+/- 151	(32)	[+106]	BÉTIN Dominique
1559	+/- 85	(109)	[+118]	MASSIRE Christian
1514	+/- 183	(22)	[+103]	OVION Jacques
1510	+/- 229	(15)	[+204]	PROST Serge
1480	+/- 172	(21)	[+85]	FREYSS Joel
1476	+/- 113	(50)	[+83]	SCHERNO Dominique
1460	+/- 384	(5)	[+107]	DELEGUE Gérard
1456	+/- 358	(5)	[-48]	DORSIMONT Guilain
1435	+/- 175	(27)	[+108]	GRUSON Thierry
1424	+/- 559	(4)	[+111]	GRISON Marc
1403	+/- 296	(15)	[+136]	SCHHEDECKER Denis
1401	+/- 169	(21)	[+91]	FREYSS Alain
1363	+/- 258	(16)	[-133]	QUAZZO Claude
1306	+/- 343	(13)	[+104]	CHEVALLIER Alain
1220	+/- 170	(29)	[+88]	MOREL Gérard
1204	+/- 149	(39)	[+53]	BOUVERESSE Angélique
1201	+/- 346	(11)	[nv]	VAN NUVEL Jean-Michel
1198	+/- 167	(26)	[+77]	PETITDIDIER Pascal
1169	+/- 214	(16)	[+22]	KUYLLE Grégory
1153	+/- 197	(44)	[+94]	DRUAIS Philippe
971	+/- 376	(10)	[+70]	FREYSS Paul

Programmes

2635	+/- 344	(11)	[+11]	SPOCK (Delteil)
2493	+/- 276	(11)	[+298]	THEOLE (Becquet)
2412	+/- 356	(7)	[-70]	CASSIO (Nicolet)
2193	+/- 331	(4)	[-318]	FOREST (Casile)
1861	+/- 164	(23)	[+85]	TOM POUCE (Andriani)

Joueurs étrangers

2572	+/- 168	(27)	[+159]	MURAKAMI Takeshi	{J}
2465	+/- 161	(28)	[+76]	TAKIZAWA Masaki	{J}
2276	+/- 101	(51)	[+106]	BRIGHTWELL Graham (GM)	{GB}
2265	+/- 130	(30)	[+73]	LEADER Imre	{GB}
2241	+/- 104	(49)	[+45]	EDMEAD Garry	{GB}
2237	+/- 166	(22)	[nv]	KITAJIMA Hideki	{J}
2171	+/- 133	(43)	[+9]	JOHANSEN Niklas	{S}
2162	+/- 67	(125)	[+44]	FELDBORG Karsten	{DK}
2121	+/- 197	(13)	[+79]	ROSE Brian	{USA}
2101	+/- 95	(57)	[+69]	SHAMAN David (GM)	{USA}
2080	+/- 118	(35)	[+6]	PLOWMAN Guy	{GB}
2076	+/- 67	(119)	[+67]	JENSEN Erik	{DK}
2071	+/- 190	(13)	[+71]	SENCEV Vitalij	{SU}
2068	+/- 191	(13)	[+58]	YAMANAKA Mami	{J}
2042	+/- 168	(22)	[-125]	FEINSTEIN Joel	{GB}
2036	+/- 77	(109)	[+26]	BERNER Nils	{S}
2016	+/- 160	(24)	[-22]	MARCONI Francesco	{I}
2005	+/- 162	(21)	[+83]	BARNABA Donato	{I}
1984	+/- 152	(24)	[+121]	ROMANO Benedetto	{I}
1979	+/- 111	(44)	[+113]	DE GREY Aubrey	{GB}
1950	+/- 98	(57)	[+17]	VALLUND Torben	{DK}
1946	+/- 162	(22)	[+140]	BARRASS Iain	{GB}
1935	+/- 103	(49)	[+49]	VALLUND Henrik	{DK}
1935	+/- 188	(13)	[+67]	OHWAKU Michio	{J}
1932	+/- 97	(56)	[+85]	JOHNSON Greg	{USA}
1877	+/- 82	(86)	[+102]	RIGNELL Daniel	{S}
1860	+/- 97	(59)	[+60]	NIELSEN Erik	{DK}
1850	+/- 84	(85)	[+67]	BERNER Johan	{S}
1811	+/- 181	(19)	[+29]	HAUGLAND Jan-Kristian	{N}
1780	+/- 103	(59)	[+55]	HANSSON Ola	{S}
1777	+/- 153	(24)	[+90]	STEPANOV Oleg	{SU}
1759	+/- 146	(33)	[+11]	VECCHI Elisabetta	{I}
1757	+/- 197	(13)	[+72]	BURO Michael	{D}
1752	+/- 137	(37)	[+105]	ABE Hiroyuki	{J}
1739	+/- 95	(72)	[+129]	ALARD Serge	{B}
1706	+/- 142	(31)	[+12]	WAHLBERG Per-Erik	{S}
1679	+/- 72	(152)	[+121]	CALENDAR Hugo	{S}
1662	+/- 125	(42)	[+228]	CAGLEY Leslie	{USA}
1648	+/- 139	(33)	[+278]	ARNOLD Roy	{GB}
1594	+/- 141	(33)	[-64]	BOE Alexander	{N}
1593	+/- 191	(15)	[-126]	HOLM Jon-Inge	{N}
1571	+/- 185	(15)	[-30]	AAS Vidar	{N}
1528	+/- 176	(21)	[nv]	TAKEDA Kyoko	{J}
1487	+/- 184	(14)	[nv]	LIDEN Rolf	{S}
1475	+/- 110	(53)	[+67]	WEILER Niklas	{S}
1470	+/- 185	(31)	[nv]	LONNQVIST Christer	{SF}
1468	+/- 181	(15)	[nv]	ROSENQVIST Anders	{S}
1468	+/- 166	(26)	[nv]	OSTERHOLM Johan	{SF}
1444	+/- 144	(30)	[nv]	ANDERSSON Anders	{S}
1422	+/- 111	(60)	[+28]	EKLUND Bruno	{S}
1412	+/- 153	(38)	[-465]	LONNQVIST Tom	{SF}
1390	+/- 118	(56)	[+6]	HELLGREN Bo	{S}
1332	+/- 133	(31)	[nv]	HAMRIN Goran	{S}
1278	+/- 186	(29)	[nv]	HANSSON Niklas	{S}
1192	+/- 99	(73)	[+132]	BLOMQVIST Helena	{S}
1154	+/- 146	(39)	[nv]	ANDERSSON Torbjorn	{S}
1124	+/- 131	(42)	[+119]	ERIKSSON Christine	{S}
1100	+/- 146	(30)	[nv]	STARBACK Per	{S}
1093	+/- 172	(30)	[nv]	LEPPALA Leo	{SF}
986	+/- 169	(33)	[nv]	AHLEREN Janne	{SF}

Voici le classement de la F.F.O. au 30 septembre 1995. Il prend en compte, depuis le classement paru dans Fforum 37, le tournoi international de Bruxelles (22 et 23/07/95), le tournoi international de Paris (26 et 27/08/95), le tournoi préqualificatif de Villeneuve-d'Ascq (09 et 10/09/95), la finale du Grand Prix de France (16 et 17/09/95), le tournoi B de Strasbourg (23/09/95), le tournoi de départage entre les préqualifiés (30/09/95), 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 37 (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 gagner. (Toutes les autres suites sont gagnantes pour Blanc ou font match nul.)

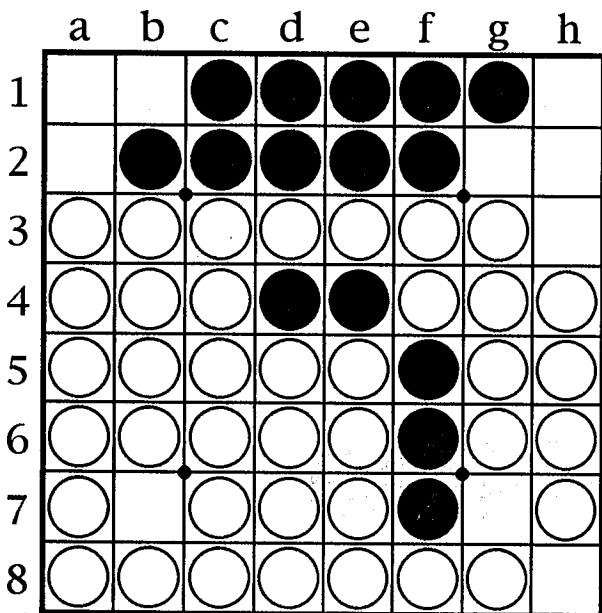
Vous trouverez ci-contre, pour chacun des coups que Noir peut jouer, la réponse de Blanc, calculée par ordinateur.

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 de Copenhague, 1990
Noir : Emmanuel LAZARD
Blanc : Erik JENSEN
Score réel de la partie : 31 - 33

Référence ICARE : 324.



Noir joue et gagne...

La solution du solitaire de Fforum 37 est : g1 h1 h5 h8 g7 e8 d8 ps g2 32-32. Il serait tentant de commencer par h5 h8 g7 pour jouer la parité mais Blanc enlève alors le pion b6 qui donne accès en g1. Il faut donc commencer par 53.g1!

B7 A2 H3 H2 G7 H8 G2 A1 B1 H1
G2 G7 H8 H1 VP B1 A1
H2 H3 H8 G7 G2 A1 B1 H1
G2 H1 G7 H8 VP B1
G2 H1 G7 H3 H2 H8 VP B1
H3 H2 G7 B1 A1 H8
B1 G7 H8 A1
A1 B1 G7 H8
H2 H3 G7 H8 VP B1

H3 H2 G7 A1 B7 B1 G2 H8 A2 H1
A2 H8 G2 H1
G2 H8 B7 H1 A2 B1
A2 H8 B7 B1 G2 H1
G2 H1 B7 B1
B7 A2 G7 H8 G2 A1 B1 H1
G2 G7 H8 H1 VP B1 A1
G2 A1 G7 H8 B7 H1 A2 B1
A2 H1 B7 B1
B7 G7 H8 H1 A2 B1
A2 H1 H8 B1
A2 H1 G7 H8 B7 B1
B7 G7 H8 B1
A2 A1 G7 B1 B7 H8 G2 H1
G2 H8 B7 H1
B7 B1 G7 H8 G2 H1
G2 G7 H8 H1
G2 B1 G7 H8 B7 H1
B7 G7 H8 H1
B1 H1 G7 G2 B7 H8
B7 G2 G7 H8
G2 G7 H8 JP B7
H8
G2 G7 H8 H1 B7 A2 H3 H2 B1 A1
A1 B1
H2 H3 B1 A1
A1 B1
B1 A1 H3 H2
H2 H3
A1 B1 H3 H2
H2 H3
H3 B1 B7 H2 A2 A1
A1 A2
H2 JP B7 JP A2 A1
A1 A2
A2 A1 B7
A1 A2 B7
A2 A1 B7 H2
H2 JP B7
A1 H2 B7 A2
H2 H3 B7 B1 A2 A1
A1 A2
B7 H1 H8 B1 H3 JP H2 JP A2 A1
A1 A2
A2 A1 H2
H2
H2 H3 A2 A1
A1 A2
A2 A1 H3 JP H2
H2 H3
A1 A2 H3 H2
H2 H3
H3 H2 H8 B1 A2 A1
A1 A2
H2 H3 H8 B1 A2 A1
A1 A2
H3 H2 H8 H1 B7 B1 A2 A1
A1 A2
B7 H1 H8 B1 A2 A1
A1 A2
A2 A1 B7 B1 H3 G2 H8 G7 VP H1
G7 H8 VP H1 VP H2
H2 H1 G7 H8
H2 H3 H8 G7 G2 H1
G2 H1 VP G7
G2 H1 H3 H2 G7 H8
H2 H3 VP G7
H3 H2 G7 B1 B7 H8 G2 H1
G2 H1 B7 H8
B7 G2 G7 H8 B1 H1
B1 G7 H8 H1
G2 B1 G7 H1 B7 H8
B7 G7 H8 H1
B1 G2 G7 H1 B7 H8
B7 G7 H8 H1
G2 B1 G7 H8 B7 H1 H2 H3
B7 H1 H3 H2 G7 H8
H2 H3 VP G7
H3 G7 H8 H1 B7 H2
H2 JP B7
B7 H1 H8 H2
H2 JP H8
B1 H1 B7 G2 H3 H2 G7 H8
H2 H3 VP G7
H3 G7 H8 G2 B7 JP H2
H2 JP B7
B7 G2 H8 JP H2
G2 H2 B7 G7 H8 JP H3
H3 JP H8
H3 G7 H8 JP B7
B7 JP H8

Agenda

FRANCE

CHAMPIONNAT DE FRANCE

Les sélections auront lieu dans toute la France, le samedi ou le dimanche après-midi, entre le 14 octobre et le 19 novembre. Les sélections débutent à 13h45 et se terminent vers 19h. Chaque participant dispute cinq parties.

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

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

Amiens (80)	
Beauchamp (95)	Dimanche 22/10
Bordeaux (33)	Dimanche 19/11
Brest (29)	
Caen (14)	
Clermont-Ferrand (63)	Samedi 28/10
Colombes (92)	Dimanche 12/11
La Roche-sur-Yon (85)	
Lille (59)	
Lyon (69)	Samedi 21/10
Marseille (13)	Samedi 21/10
Modane (73)	
Mulhouse (68)	Dimanche 22/10
Nantes (44)	
Paris (75)	
Poitiers (86)	
Rennes (35)	
Strasbourg (67)	Samedi 4/11
Toulouse (31)	

Les sélections sont ouvertes à tous, même aux débutants. Cette année, la participation aux sélections est gratuite pour tout le monde.

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

La finale du CHAMPIONNAT DE FRANCE 95 se déroulera à BORDEAUX

Samedi 9 et dimanche 10 décembre 95

FRANCE

TOURNOI ILE DE FRANCE 6

en 7 rondes, ouvert à tous sauf aux ordinateurs

Dimanche 29 octobre à 9h30

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

AUSTRALIE

CHAMPIONNAT DU MONDE 1995 À MELBOURNE

du jeudi 16 au samedi 18 novembre

Lieu du tournoi :
Rydges Melbourne Hotel
186, Exhibition Street
Melbourne
Victoria 3000
Australie

FRANCE

TOURNOI de CATÉGORIE B de PARIS

En 5 rondes de 2x20 mn, ouvert à tous sauf aux ordinateurs, aux Maîtres et Grands Maîtres et aux huit premiers joueurs français officiels du classement publié dans Forum 38.

Samedi 16 décembre 95 à 14 h

Informations : contacter la FFO

FRANCE

TOURNOI ILE DE FRANCE

En 5 rondes, ouvert à tous

Dimanche 17 décembre 95 à 13h45

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

ANGLETERRE

13ème TOURNOI INTERNATIONAL DE CAMBRIDGE

Premier tournoi du Grand Prix d'Europe 1996
Préqualificatif pour le championnat du Monde 1996

Samedi 10 et dimanche 11 février 96

FRANCE

13ème TOURNOI INTERNATIONAL DE PARIS

Dernier tournoi du Grand Prix d'Europe 1996
Préqualificatif pour le championnat du Monde 1996

Samedi 31 août et dimanche 1 septembre

Droits d'inscription : 150 FF

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 ? Téléphonez à la F.F.O : (1) 45 35 55 86, ou écrivez à F.F.O. (Clubs), B.P. 383, 75626 PARIS CEDEX 13. Un club existe dès lors que des joueurs se réunissent régulièrement dans une ville. Il suffit d'avoir un local, éventuellement votre logement...

Pendant l'hiver, le club du Luxembourg suspend ses activités.

- Claude Saramito
☎ 93 86 04 22
06000 NICE
- ⇨ Isabelle Goussard
☎ 48 26 26 95
Brouillançon 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 99 10 93
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 (ENSPE)
Contact : Christian Massire
☎ 88 28 17 36
- ⇨ 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
En vacances l'hiver
- ⇨ 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 Aguilon
☎ (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 :