

FFORUM

HIVER 1996

N° 39

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

Blanc joue et gagne...

ÉDITO...

Bonjour et bonne année 1996 !

Comme le reste de la France, la Fédération a été perturbée par les grèves du mois de décembre dernier. La **finale du championnat de France** prévue à Bordeaux n'a pas pu avoir lieu et a été reportée et déplacée aux 20 et 21 janvier à Paris. Remercions ici nos amis bordelais d'avoir tout préparé jusqu'à la dernière minute. Souhaitons bonne chance aux 32 participants qui vont venir s'affronter à la Sorbonne (merci à Monsieur Claude Nicolet de nous avoir trouvé la salle).

En conséquence, le tournoi préqualificatif de Paris ainsi que le tournoi I.D.F. de janvier et l'**Assemblée Générale** sont reportés à une date ultérieure, probablement au mois de mars.

Que s'est-il passé en 1995 ?

Du point de vue des **résultats internationaux**, le bilan est moins bon qu'en 95. Stéphane Nicolet a remporté le tournoi international de Rome (en battant en finale un autre Français, Dominique Penloup) et Marc Tastet a remporté pour la troisième année consécutive le Grand Prix d'Europe (en gagnant au passage le tournoi international de Cambridge), mais nos trois représentants jouèrent en-dessous de leur niveau au grand rendez-vous mondial qui se déroulait cette année à Melbourne. Pas de Français en finale et un titre par équipe qui nous échappe de 3 points alors que nous étions les grandissimes favoris : que de déceptions ! Il faudra se montrer à la hauteur de l'événement pour le vingtième championnat du monde au Japon en novembre prochain. Bravo à Hideshi Tamenori qui emporte son cinquième titre de champion du monde.

Stéphane Nicolet a été élu au **conseil de la FFO** à la place de Sylvain Quin. Que celui-ci soit ici remercié pour les trois années de bons et loyaux services qu'il a fournis au sein du conseil. Sylvain continue à s'occuper de la base de données de parties et prépare une nouvelle version de Thor pour Windows. Le conseil a ensuite réélu Jean-Manuel Mascort Trésorier, Emmanuel Caspard Secrétaire et moi-même Président. Je voudrais aussi remercier Alexandre Cordy, candidat malheureux, qui j'espère sera bientôt parmi nous.

Le club de Bordeaux change de nouveau d'adresse (voir page 29).

Les **tournois B** continuent en 96 avec les mêmes règles que l'année dernière : ils sont réservés aux joueurs débutants et moyens et vous permettront de faire vos premières armes sans avoir à affronter de trop grosses pointures ou de trop puissants ordinateurs. Et toujours ce Grand Prix de France de catégorie B qui récompensera les meilleurs d'entre vous par trois places qualificatives à la phase finale du championnat de France .

Les dates du **stage d'été 96** ont été fixées du 17 au 24 août 96 et il devrait se dérouler à Font-Romeu, dans les Pyrénées. Si vous pensez venir, si vous avez un avis à donner sur les précédents stages, contactez-nous !

A bientôt,
Emmanuel Lazard

MAGAZINE

Un dimanche à la campagne

par Marc Aldebert

On n'imagine pas l'attraction que peut exercer une petite ville anodine comme Colombes le dimanche ! Et ce dimanche 12 novembre, le centre de Colombes est un petit café-jeu nommé Tart'en Pions... Parmi les visages présents on reconnaît l'arbitre (un honorable joueur de la République de Chine), un ancien de la fédé (très très ancien), un grand voyageur (et néanmoins ancien, qui avait ressenti l'attraction depuis sa campagne distante), un jeune espoir et quelques habitués. Ajoutez à ceux-ci quelques joueurs du cru (dont deux charmantes jeunes filles et c'est assez rare pour être signalé, mais non Sophie j'ai pas dit que...), mélangez dans la machine et c'est parti ! Un seul regret : l'absence de Manu pour beugler « apparitions de la 1^{ère} ronde »...

Comme toujours dans ce genre de tournoi, quelques inconnus donnent des sueurs froides aux joueurs dits « chevronnés », tout heureux de sauver une partie mal

engagée surtout quand il s'agit de la première ronde... Cependant l'essentiel n'est pas sur l'othellier mais bien dans le café. Derrière la porte de notre salle se déroule un tarot endiablé et une partie de Magic qui d'ailleurs rend l'arbitre invisible. Des effluves de croque-monsieur viennent chatouiller les papilles des pauvres joueurs d'Othello ; au bar quelqu'un demande « Un milk-shake poire ! ». Dans ces conditions, jouer à Othello nécessite au moins la pratique du yoga et sans doute celle de la méditation transcendente. Pour ma part n'étant pas rompu à ces subtiles finesses orientales, j'ai fini par me venger sur les dits croque-monsieur (vous voyez, là je fais exprès de donner du travail au gentil correcteur de Fforum qui adore les accords de mots composés au pluriel...) qui m'avaient tant nargué durant le tournoi. Bref l'ambiance est sympa et ça ne ressemble pas tellement à un tournoi d'Othello ! On voit des tables liquider leurs

parties rapidement qui pour vider le bar (sans alcool), qui pour aller suivre les explications de Stéphan sur un jeu diabolique où le maître-mot est rebondir. À 19 heures vient l'heure des comptes. Les joueurs s'enfuient dans la nuit et Colombes retrouve son statut de ville morte. Seuls quelques irréductibles restent dans le café pour une ultime partie d'échecs. Je donne mon chèque à l'arbitre à l'abri des regards indiscrets et nous quittons à regret le local non sans avoir pris le programme des réjouissances organisées par Tart'en Pions.

Pour conclure, un GRAND merci aux organisateurs, c'est de loin la sélection la plus sympa de la région parisienne ! J'espère qu'ils répondront de nouveau présents en 1996. C'est bien simple, Tart'en Pions me fait regretter de ne pas être Colombois, Colombais, Colombanais (?) enfin bref de là-bas quoi...

Championnat du monde à Melbourne

par Marc Tastet

Onze ans après l'exploit de Paul Ralle (vainqueur du championnat du monde 84 face au Japonais Taniguchi) le championnat du monde est revenu à Melbourne. Cela laissait bien augurer pour les Français, puisque la tradition a montré que le lieu influait sur la nationalité du gagnant : les Américains gagnent à Londres, les Français à Melbourne et Barcelone (qui sont presque des anagrammes), et les Japonais partout ailleurs...

En raison du lieu (l'Australie c'est loin de tout), peu de participants avaient fait le déplacement. Seuls quatre pays avaient envoyé une équipe complète : la France (Emmanuel Caspard, Stéphane Nicolet et moi-même) grandissime favori par

équipes, le Japon (Masao Kikushima, Hideshi Tamenori et Mami Yamanaka), les États-Unis (Tatsuya Mine, David Parsons et David Shaman) et évidemment l'Australie (Geoff Hubbard, Simon Jones et George Ortiz). Enfin deux valeureux vikings étaient venus chercher fortune « down under », le Danois Karsten Feldborg et le Suédois Hugo Calendar. Pour la première fois depuis que le championnat du monde existe, il n'y avait pas de joueur anglais ni italien. Signalons que Simon Jones est bien le même que celui qui avait participé aux championnats du monde 85 et 86 et George Ortiz (australien) est bien le même que Georges Ortiz (français qui jouait à Othello en France dans les années 86 et 87 et

qui est parti depuis en Australie, la patrie de sa mère).

Peu de joueurs donc, ce qui allait permettre d'organiser un toutes-roudes, mais un beau plateau toutefois : 3 champions du monde (même 6 si on les compte avec multiplicité), et 3 vice-champions du monde (4 avec multiplicité).

Nous étions arrivés un peu à l'avance pour pouvoir récupérer du décalage horaire, et en avons profité pour visiter la ville de Melbourne, vieille seulement de 160 ans et qui compte de nombreux bâtiments de style néo-quelque-chose (néo-grec, néo-romain, néo-roman, néo-gothique, néo-classique, néo-baroque)...

Le cocktail de bienvenue avait lieu le mercredi soir, 15

novembre, En plus des joueurs, évidemment, on pouvait y croiser Emmanuel Lazard, arbitre en chef, Roslyn Michaels, organisatrice locale de chez Mattel, Jonathan Becker, qui distribue les licences d'Othello dans le monde entier, et une délégation japonaise peut-être moins importante que d'habitude.

Emmanuel Lazard a procédé au tirage au sort qui détermine les appariements de toutes les rondes. Tamenori a été tiré en numéro un, ce qui a amusé beaucoup de gens voyant là un signe avant-coureur du résultat final. Tout le monde s'est précipité pour voir contre qui il jouerait avec quelle couleur à quelle ronde, puisque tous les appariements étaient prévus pour le tournoi entier.

Ronde 1 : Nous commençons par une rencontre fratricide entre Manu et moi. Après de nombreuses erreurs de fin de partie c'est lui qui l'emporte. Je commets la dernière erreur en ratant la nulle au coup 52 (voir page 20). Pendant ce temps, se déroule un match USA-Australie. Les Américains l'emportent sans appel 3-0, les Australiens totalisant 18 pions à eux trois.

Ronde 2 : Zéro pointé pour l'équipe de France, puisque je perds contre Tamenori (n'ayant pas vu venir son excellent coup 36) pendant que Manu perd contre Mine et Stéphane contre George Ortiz. Comme les États-Unis marquent encore 3 points, ils ont déjà 4 points d'avance sur nous au bout de deux rondes.

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

Tastet 23-41 Tamenori

Ronde 3 : J'enregistre ma troisième défaite d'affilée face à Mine et les Américains perdent enfin une partie puisque Feldborg bat Parsons. Encore une rencontre

franco-française. Elle tourne à l'avantage de Stéphane.

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

Caspar 13-51 Nicolet

Ronde 4 : Pour en finir avec les duels franco-français, je joue et perds contre Stéphane ce qui me vaut de toucher le fond avec 0 sur 4 (ce qui ne m'était jamais arrivé même quand j'étais débutant). Il faut dire que dans un système suisse on joue contre des joueurs plus faibles quand on perd, alors que dans un toutes-rondes, on a beau perdre, on peut continuer à rencontrer des bons joueurs (de fait, j'ai rencontré aux 4 premières rondes 4 des 5 premiers du classement final).

Ronde 5 : Seuls Tamenori et Shaman ont gagné leurs quatre premières parties. Dans un système suisse, ils se rencontreraient forcément et étonnamment le toutes-rondes avait justement prévu de les faire se rencontrer à ce moment-là. C'est le Japonais qui l'emporte de justesse mais sans que l'Américain ait jamais été gagnant en finale (au moins après le coup 40). Tamenori perd un pion au coup 41, un autre au coup 45 et surtout 3 pions au coup 53 : b7 a8 a7 b1 a1 b2 e1 a2 gagne 36-28.

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

Tamenori 33-31 Shaman

Bien que toujours pas dans le coup, je gagne ma première partie contre Geoff Hubbard. Merci à lui.

Ronde 6 : J'arrive même à en gagner une deuxième grâce à Simon Jones qui joue un coup perdant au coup 53.

Plus sérieusement, Stéphane, qui n'a perdu qu'une partie rencontre Tamenori (encore un appariement que le système suisse aurait fourni).

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

Nicolet 22-42 Tamenori

Stéphane fait un grand sacrifice au coup 41 pour essayer de gagner la parité à l'est, mais à ce stade-là il n'avait pas prévu 46.a7 qui retourne f2 et redonne ainsi à Blanc les accès dont il a besoin. Finalement cela ne marche pas car les deux trous impairs sur le bord est sont connectés : quand Stéphane joue 55.h7, il donne à Blanc accès à h5.

Manu perd contre Feldborg, laissant filer le gain au coup 48.

Ronde 7 : Sensation quand David Parsons bat Tamenori.

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

Tamenori 30-34 Parsons

Tamenori a raté le gain au coup 43. Il pouvait gagner 36-28 en jouant 43.c7 e8 e7 f8 f7 b2 b1 g2 h1 h2 h7 g7 h8 g8 a8 b7 a2 a1. Il fallait jouer sur le contrôle noir de la diagonale b2-g7. Après cela,

David s'accroche à sa victoire, perdant seulement deux pions au coup 46 et trouvant la solution du solitaire au coup 54 ; vous pouvez essayer de la trouver aussi.

Après la partie, j'ai demandé à Tamenori : « Que s'est-il passé ? ». Il m'a répondu : « Il ne s'est rien passé », signifiant ainsi qu'il trouvait tout à fait naturel de perdre une partie de temps en temps.

Il termine quand même la journée en tête ex aequo avec Shaman avec 6/7. Stéphane Nicolet et Tatsuya Mine suivent de près à 5/7. Ensuite, 4 joueurs dont Manu à 4/7 puis Karsten, Hugo et moi avec 3/7. J'ai encore une petite chance d'aller en demi-finale, mais je n'ai plus droit à l'erreur. Parmi les joueurs de tête, c'est Shaman qui a le parcours le plus difficile. Il doit encore rencontrer les trois Français. Si nous gagnons ces trois parties, il y a de bonnes chances d'avoir deux Français en demi-finale avec Mine et Tamenori.

Par équipes, les États-Unis ont 3 points d'avance sur nous, mais nous avons joué toutes les parties entre nous alors qu'il leur en reste encore deux.

L'équipe de France prépare sa deuxième journée en jouant à... la belote pour se détendre.

Ronde 8 : Les trois Français gagnent mais cela a été un peu dur : 33 à 31 pour Stéphane contre Simon Jones et de même pour Manu (finale parfaite depuis 47).

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

Yamanaka 31-33 Caspard

Ronde 9 : C'est mon tour de jouer contre Yamanaka. La partie est serrée. J'ai cru prendre un avantage dans l'ouverture mais je le laisse filer petit à petit. Au coup 52, elle hésite longuement entre a1 et a4, sa main oscille entre les deux et elle choisit finalement a4.

Je savais que ce coup-là était gagnant pour elle et j'espérais qu'elle jouerait plutôt a1, plus naturel. J'avais vu la suite 52.a1 a5 a4 b7 g7 h8 a7 a8, 33-30 pour moi, mais en fait sur 52.a1 a5, il y a 54.g7! qui gagne 29-35 sur h8 a4 a8 h1 a7 b7. L'idée de la paire 52.a1 a2 était de rendre d4 blanc pour protéger e4 (afin qu'il ne soit pas retourné après a5 a4) et l'idée de la paire 54.g7 h8 est d'enlever la protection en retournant de nouveau d4.

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

Tastet 30-34 Yamanaka

Heureusement, pendant ce temps, Manu a battu Shaman 46-18.

Ronde 10 : J'enchaîne en battant également Shaman. Il rate le gain au coup 45 ; 45.c8 e8 b2 a1 f1 b1 a2 b7 a8 h7 h8 h2 h1 g2 g8 g7 gagnait 34-30. Après cela, la suite jouée est parfaite.

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

Shaman 31-33 Tastet

Comme Manu bat également David Parsons, nous remontons sur les USA.

Ronde 11 : Malheureusement, je perds contre Parsons et surtout Stéphane perd 33 à 31 contre Yamanaka (cf. la partie en page 21 dans ce numéro). Furieux, il rejoue plusieurs fois la partie à toute allure en essayant des variantes et j'essaie en vain de la

calmer, lui disant qu'il a encore toutes ses chances puisque Shaman a fait nulle contre Mine.

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

Mine 32-32 Shaman

Ronde 12 : La partie critique oppose Stéphane à David Shaman. Si Stéphane gagne, il est à coup sûr en demi-finale. Il arrive au coup 54 (le fameux coup 54). Il lui reste 10 minutes. Il compte et recompte la suite 54.g7 h8 g8 g1 g2 a1 b2 et trouve qu'il perd 33 à 31 (alors qu'en fait il gagne 33 à 31). Il finit par compter une suite qui fait nulle sur 54.g8 et il joue donc ce coup sans voir que Noir peut l'arnaquer pour jouer g7 et h8. Shaman, qui ne pensait pas s'en tirer à si bon compte, ne peut s'empêcher de lui dire : « Stéphane, pourquoi as-tu joué ce coup ? ».

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

Shaman 39-25 Nicolet

Dès lors, on sait qu'il n'y aura plus qu'un Français en demi-finale et que les Américains ont quasiment gagné le titre par équipes. Même si cette partie a eu une influence capitale sur le résultat final individuel et surtout par équipes, il serait très injuste d'en faire porter à Stéphane la responsabilité : j'ai très mal joué pendant tout le tournoi et je m'en veux aussi de ne pas avoir su faire profiter Stéphane de mon expérience puisqu'il a fait exactement le même parcours

malheureux que moi à Varsovie en 1989 : 8 sur 10 et la perte des trois dernières parties. Disons plutôt que si Stéphane avait battu Shaman, cela aurait compensé ma contre-performance.

Ronde 13 : Du coup, Stéphane, qui ne peut plus atteindre les demi-finales qu'en passant par un match de départage avec Manu, laisse filer sa dernière partie contre Parsons, tandis que Manu perd contre Tamenori qui commente ainsi la partie : « Caspard is strong! ».

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

Tamenori 43-21 Caspard

Demi-finales : Après une nuit de repos, Manu se retrouve le samedi devant le même adversaire, mais avec les couleurs interverties puisque Tamenori choisit les blancs. L'ouverture était prévue jusqu'à l'innovation intéressante de Tamenori au coup 20. Après 29, la partie est tendue, mais Blanc gagne suffisamment de temps à l'ouest pour réduire fortement la mobilité de Noir. Blanc aurait même pu gagner plus largement avec 48.g2.

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

Caspard 28-36 Tamenori

Dans la deuxième partie, Tamenori change au coup 15 par rapport à la partie de la ronde 13. Pour une étude de cette ouverture, voir la partie commentée en page 16. Tamenori joue une jolie case

X au coup 37 adjacente à son bord de 5 (il avait dû lire l'article de Fforum 38). Il gagne la parité et n'oublie pas de nourrir (55.h7, voir l'article d'initiation) ce qui lui permet de gagner facilement.

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

Tamenori 44-20 Caspard

Pendant ce temps, Mine surprend Shaman. Blanc prend l'avantage dans l'ouverture mais la position s'équilibre pour atteindre une finale compliquée où Shaman commet la dernière erreur : 49.e8 a1 g2 f8 g8 b8 a7 h8 g7 g1 h1 ps a2 faisait nulle.

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

Shaman 30-34 Mine

Shaman gagne plus largement la deuxième (commentée brièvement en page 20).

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

Mine 15-49 Shaman

Il choisit les blancs pour la troisième et on a l'impression que Mine craque un peu sur la fin, en particulier au coup 45 : il pouvait

sauver 29 pions en jouant sur le fait que Blanc a du mal à jouer dans le trou de trois au nord-ouest sans se faire arnaquer : 45.f1 g1 g2 h1 h2 h7 g7 a7 a8 b2 b8 b7 b1 a1 g8 h8.

On a donc droit à une finale entre deux anciens champions du monde. Cela était arrivé une seule fois auparavant dans l'histoire d'Othello, en 87 entre Ishii et Ralle et c'est d'ailleurs la seule fois où la finale s'est jouée en trois parties.

Dans la première, sur les conseils de Stéphane, Shaman rejoue l'ouverture avec laquelle Sakaguchi avait battu Tamenori au championnat du Japon 92. Ce dernier change au coup 16 (il avait joué e1 en 92). Noir a quand même l'air bien durant toute la partie, mais dès que les ordinateurs ont pu calculer la finale, on a su que Blanc était gagnant, ce qui ne s'est jamais démenti.

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

Shaman 21-43 Tamenori

La deuxième partie de la finale est tellement bonne que j'en ai fait un commentaire détaillé à partir de la page 16. Tamenori l'emporte 38-26 gagnant ainsi brillamment son cinquième championnat du monde. Son bilan personnel sur les cinq championnats du monde où il a joué est 68 victoires, 6 défaites et 2 nulles. Paul Ralle est responsable à lui seul de 2 défaites et d'une nulle.

Dans le match pour la troisième place, Manu n'a pas de chance puisqu'il s'incline de justesse, bien qu'ayant tout essayé. En particulier, 55.g8 tendait un piège : si Blanc joue 56.a7 pour arnaquer au sud-ouest, Noir gagne 34-30 avec 57.g7 b8 c1 b1. Mais Mine a joué bêtement la parité et ne s'est pas laissé avoir...

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

Caspard 31-33 Mine

Le dîner de la victoire a eu lieu au fameux zoo de Melbourne. Contrairement à certaines habi-

tudes, tout le monde a été très sobre. Il faut dire que l'absence des Russes n'a pas favorisé l'approvisionnement en vodka.

L'année prochaine, le championnat aura lieu au Japon et l'équipe de France, quelle qu'elle soit se devra de mieux réussir.

7.	D. Parsons	(USA)	7
	M. Tastet	(F)	7
9.	K. Feldborg	(DK)	6
10.	G. Ortiz	(AUS)	5
11.	H. Calendar	(S)	4
12.	G. Hubbard	(AUS)	3
13.	S. Jones	(AUS)	2
14.	M. Kikushima	(J)	0

Classement final

1.	H. Tamenori	(J)	12/13
2.	D. Shaman	(USA)	9,5
3.	T. Mine	(USA)	10,5
4.	E. Caspard	(F)	9
5.	S. Nicolet	(F)	8
	M. Yamanaka	(J)	8

Classement par équipe

1.	USA	27
2.	France	24
3.	Japon	22
4.	Australie	10
5.	Danemark	6
6.	Suède	4

Sélections Régionales

Beaucoup moins de participants cette année pour les sélections du championnat de France. Encore merci à tous ceux qui se sont dévoués pour les organiser et faisons mieux l'année prochaine !

Voici tous les résultats :

Amiens (18/11/95)

1.	Serander Gilles	5/5
2.	Serander Arnaud	4
	Bernou Stéphan	4
4.	Gautier Eric	2
	Desesquelles René	2
	Bénard Anne-Marie	2
7.	Wiert Claude	1

Beauchamp (22/10/95)

1.	Andriani Bintsa	5/5
2.	Bernou Stéphan	4
	Ovion Jacques	4
4.	Majout Omar	3
	Lecalvez Alexandre	3
	Lecalvez Bruno	3
	Rodet Sophie	3
8.	Lemoine Thierry	2
	Feinard Julien	2
	Crepin John	2
	Tambour Christian	2
12.	Lecalvez Rémi	1
	Heurtebise Vincent	1
14.	Lecalvez Christelle	0

Bordeaux (12/11/95)

1.	Sahli David	4/5
	Le Saout Alain	4
3.	Draper Bruno	3
	Aleau Didier	3
	Saint-Jours Emmanuel	3
6.	Lopez Bernard	2
7.	Benyaich Joël	1
8.	Maury Michel	0

Colombes (12/11/95)

1.	Aldebert Marc	5/5
2.	de la Boisserie Bruno	4
	Delègue Gérard	4
4.	Grison Rémi	3
	Bernou Stéphan	3
	Nicolaidès Thomas	3
	Doudet Dominique	3
	Druais Philippe	3
9.	Ovion Jacques	2
	Simon Jean-Marc	2
	Abadie Henri	2
	Lechevalier Marc	2
	Etard Véronique	2
14.	Gherghout Mohamed	1
	Ansart Carine	1

Issy-les-Moulineaux (25/11/95)

1.	Nicolet Stéphane	5/5
2.	Andriani Sandry	4
3.	Liang Yi	3
4.	Abe Hiroyuki	2
5.	Delègue Gérard	1

Lyon (21/10/95)

1.	Collay Frédéric	5/5
2.	Sarkissian Jean-Paul	3,5
3.	Collay Sophie	3
	Prost Serge	3
5.	Pélissier Laurent	2,5
6.	Jeannot Emmanuel	2
	Garnier Jacques	2
	Thuilière Stéphane	2
9.	Colmard Michel	1
	Tiran Nicolas	1

Moulins (4/11/95)

1.	Collay Sophie	5/5
2.	Sarkissian Jean-Paul	4
3.	Pélissier Laurent	3
4.	Jeannot Emmanuel	2
5.	Rigaud Régis	1
6.	Roy Alain	0

Mulhouse (22/10/95)

1.	Freyss Alain	4/5
	Freyss Joel	4
3.	Morel Gérard	3,5
4.	Freyss Paul	3
5.	Scherno Dominique	2,5
6.	Jérôme Sylvie	2
	Morel Frédéric	2
	Bischoff Guillaume	2
9.	Belkhir Mohamed	1
	Eyfried Sébastien	1

Rennes (4/11/95)

1.	Quazzo Claude	5/5
2.	Dumast Pierrick	4
3.	Guenée Mathieu	2
	Botrel Alain	2
	Perez Antonio	1
6.	Mauger Vincent	0

Strasbourg (4/11/95)

1.	Bourrachot Alexandre	4/5
2.	Scherno Dominique	3
	Lanuit Christophe	3
	Georges Claude	3
5.	Morel Gérard	1
	Morel Frédéric	1

Villeneuve-d'Ascq (5/11/95)

1.	Gruson Thierry	5/5
2.	Dorsimont Guilain	4
3.	Weimann Christophe	3
4.	Declercq Stéphane	2
5.	Kuylle Grégory	1
6.	Warendien Carole	0

Encore merci à tous les joueurs et aux valeureux organisateurs qui se sont donnés du mal. Pour le championnat de France 96, vous pouvez organiser une sélection dans votre ville, il suffit d'un local et d'une date.

Takeshi Murakami

par Olivier Thill

Premier au classement publié dans le dernier Fforum, Takeshi Murakami domine la scène othellistique mondiale, depuis une douzaine d'années.

Il a commencé par jouer au go. Il a atteint un très bon niveau. Toutefois, il s'est rendu compte qu'il lui serait quasiment impossible de passer professionnel.

Vers 1982, il découvre le jeu d'Othello. De temps en temps, il va dépenser quelques centaines de yens dans une salle pleine de jeux vidéo : Pacman, courses de F1, batailles sous-marines, et un ordinateur jouant à Othello. Murakami est fier de battre tous les records et d'inscrire son nom en haut de la liste des meilleurs joueurs d'Othello (je l'ai vu de mes yeux).

En 1985, il remporte le tournoi de Paris en gagnant toutes ses parties. À son retour, il commence la rédaction d'un petit journal d'Othello. Il consacre tout ses moments de temps libre au jeu d'Othello.

En 1988, il revient à Paris pour participer au championnat du monde. Il termine en tête, les 13 premières rondes, avec un point d'avance sur Leader, 1,5 sur Tamenori, et 2 sur Brightwell. La première partie de la demi-finale entre Murakami et Brightwell est sans doute la partie d'Othello la plus célèbre, et hélas la plus dramatique pour Murakami (voir Fforum 11). Brightwell joue une grosse masse, et l'emporte grâce à son légendaire fighting spirit, et grâce à deux petites imprécisions de Murakami (coups 35 et 45). Score final 64-0. Murakami ne se décourage pas. Il gagne la partie suivante, et annule la troisième. Son mauvais départage le prive de la finale.

• Avril 1989, Murakami remporte le tournoi de Copenhague en gagnant encore toutes ses parties. Septembre 1989, au tournoi de Paris, Murakami finit en tête avec 10/11, mais perd en finale contre Brightwell.

• Tournoi de Paris 1990 : Murakami ne finit qu'à la sixième place (derrière Brightwell, cinquième).

• Tournoi de Paris 1991 : Murakami réalise 10/11 et remporte la finale contre Shaman.

• Tournoi de Paris 1993 : Murakami réalise 10/11 et remporte la finale contre Brightwell.

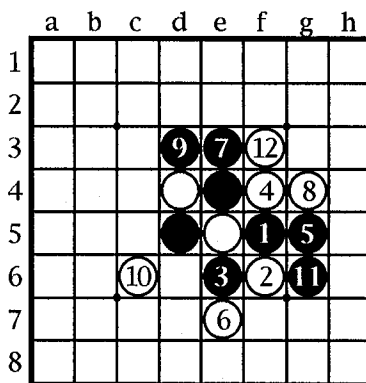
• Tournoi de Paris 1994 : Murakami réalise 8/11 et termine derrière trois autres Japonais.

• Tournoi de Paris 1995 : Murakami réalise 10,5/11 et remporte la finale contre Brightwell.

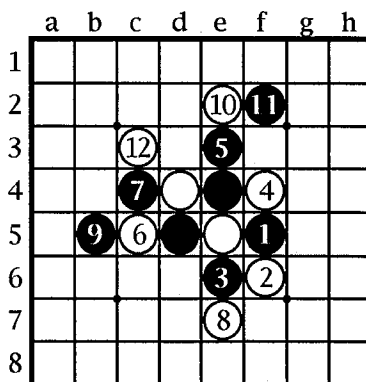
Actuellement Murakami travaille à Tokyo en tant que professeur d'anglais. Il aurait récemment déclaré : « le jeu d'Othello est plus intéressant que le jeu de go ». (Je ne partage pas du tout cet avis.)

La base de parties contient 743 parties de Murakami. Il en a gagné 71% mais n'était gagnant au coup 45 que dans 65% des parties. Il est donc un excellent spécialiste des fins de partie. Son ouverture préférée est la Heath (164 avec Blanc et 118 avec Noir).

Je me suis amusé à créer le début d'une partie fictive, Murakami contre Murakami, en me basant sur les coups qu'il a le plus souvent joués. La partie s'arrête au coup 12 car personne ne lui a jamais joué ce coup 12.



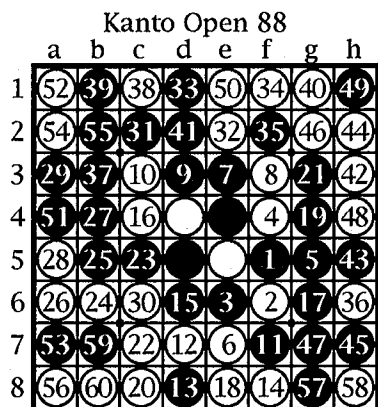
Murakami - Murakami



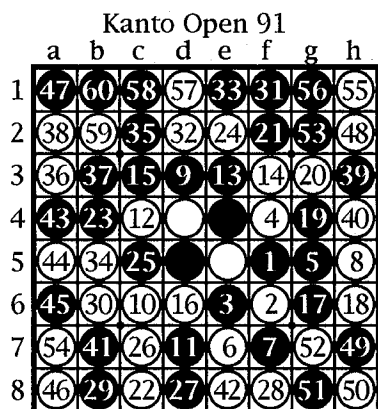
Le coup 12 de Murakami

Le diagramme précédent montre une autre suite originale de Murakami dans l'ouverture Tanida. C'est encore le coup 12.c3! qui est inhabituel. Si Noir joue 13.d3, Murakami répond 14.f3.

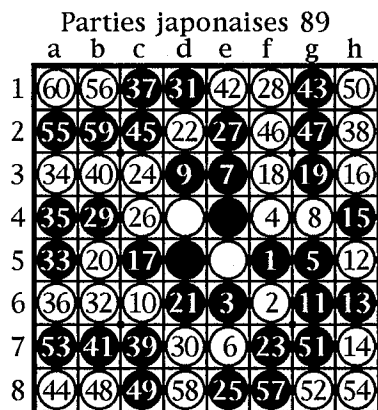
Enfin, voici trois belles parties équilibrées, sans grosse faute d'un côté comme de l'autre.



Murakami 26-38 Kitajima M.



Kaneda S. 24-40 Murakami



Murakami 18-46 Ishii K.

NDLR : Vous trouverez deux autres parties de Murakami dans la partie commentée en page 20.

Initiation

Nourrir l'adversaire

par Marc Tastet

Une technique souvent employée à Othello consiste à essayer de limiter les possibilités de jeu de l'adversaire. Quelquefois, cette stratégie poussée à l'extrême aboutit à une situation où l'adversaire n'a plus aucune possibilité de jeu. Nous allons voir qu'il faut parfois savoir lui donner quelques pions à retourner : c'est ce que l'on appelle le « nourrir ».

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

Blanc doit jouer

Dans cette position, il reste un trou d'une case et un trou de quatre cases ; Noir ne peut jouer dans aucun des deux (donc le trait est forcément à Blanc, c'est-à-dire que c'est à lui de jouer). Si Blanc joue 56.g1, Noir passe et gagne la parité : il reste quatre cases dans le coin sud-ouest. Blanc devra y jouer en premier et Noir jouera donc le dernier coup. Par exemple 57.b8 b7 a8 a7 et Noir gagne 37-27.

Remarquons que la perte de la parité n'a pas permis à Blanc de récupérer le bord ouest, malgré son insertion en a2. C'est d'ailleurs un principe plus général : il est souvent inutile d'être inséré sur un bord de quatre si on n'a pas la parité. Pour éviter cela, Blanc doit commencer par « nourrir » Noir en jouant dans le trou pair (ici de quatre cases) de façon à ce que Noir puisse y jouer deux fois. Entre ces deux coups de Noir, Blanc jouera dans le trou d'une case, et

conclura en jouant le dernier coup dans le coin sud-ouest. Ainsi, après 56.b8 b7 g1 a8 a7 ou 56.b8 a8 g1 b7 a7, Blanc gagne 30-34. Notez bien que même si Noir joue d'abord 57.b7, Blanc ne doit pas se laisser tenter par le coin. En effet, sur 56.b8 b7 a8? a7 ps g1, Blanc perd 37-27. À ce niveau de la partie, la parité est bien plus importante que le coin.

Blanc avait trois coups possibles dans le coin sud-ouest. Mais b7 n'est pas bon car Noir répond b8, laissant de nouveau un trou pair dans le coin sud-ouest, auquel il n'a pas accès. Blanc devra donc y jouer en premier ; après 56.b7 b8 a8 a7 g1, Noir gagne 38-26. Pour nourrir correctement dans un trou de quatre, il faut être sûr que l'adversaire sera forcé d'y jouer deux fois.

Commencer par jouer a7 n'est pas bon non plus : cela donne bien à Noir deux coups dans le coin sud-ouest, mais sacrifie inutilement le bord ouest. Sur 56.a7 a8 g1 b7 b8, Noir gagne 35-29.

Dans cette première position, le seul coup gagnant de Blanc est donc b8.

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

Blanc doit jouer

Ce second problème relève de la même idée que le précédent, sinon qu'ici Noir a accès au trou impair en h7. Blanc pourrait se croire obligé d'y jouer, mais il a mieux à faire : il

doit jouer b1, qui, simultanément, nourrit Noir dans le coin nord-ouest et le prive d'accès à h7 ! Après 56.b1 a1 h7 b2 a2, Blanc gagne 30-34.

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

Blanc doit jouer

Cette position est tirée de la partie Perotti-Tastet du tournoi de Milan 1990. Les quatre cases vides au sud-ouest sont réparties en deux trous mais on peut considérer qu'elles n'en forment qu'un car Blanc peut jouer dans l'un en donnant à Noir un accès à l'autre.

En somme, il y a un trou impair au nord-est et un trou pair au sud-ouest. Si Blanc commence par jouer dans le trou impair, Noir répond dans ce même trou en veillant à garder un accès à la case vide restante (si 54.g1, 55.g2 ; si 54.g2, 55.g1 ; si 54.f1, 55.g1). Blanc est alors forcé de jouer dans cette case pour empêcher Noir d'y jouer. Celui-ci passe et gagne ainsi la parité. Comme ici, Blanc a de la marge, il arrive à gagner quand même, mais si la partie avait été plus serrée, une telle erreur aurait pu coûter le gain à Blanc.

Blanc doit donc commencer par jouer 54.e8, nourrissant ainsi Noir au sud-ouest en lui donnant accès à b7 et d8. Noir joue l'un de ces deux coups, Blanc répond g1. Il reste alors deux cases vides au nord-est et deux au sud-ouest. Blanc répond maintenant dans la région

où Noir joue, profitant ainsi de la parité et gagnant facilement, par exemple avec la suite jouée dans la partie, 54.e8 d8 g1 g2 f1 b7 b8 : 24-40.

Cet exemple montre qu'il faut parfois penser à nourrir l'adversaire assez tôt, c'est-à-dire avant de se lancer dans une suite où l'on est plus ou moins forcé de jouer certains coups et qui se termine quand l'adversaire passe.

Voici un autre exemple inspiré d'une partie réelle.

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

Blanc doit jouer

Ici, il y a de nouveau un trou pair (de six cases cette fois) et un trou impair où Noir ne peut pas jouer. Si Blanc joue 54.h1, il laisse le dernier coup à Noir au sud-est et il ne peut faire mieux que 30 pions : 54.h1 ps 55.h7 g7 g8 h8 f8 f7.

Blanc doit donc nourrir Noir au sud-est, mais pas n'importe comment ! Par exemple, s'il joue 54.f8, qui peut paraître naturel, Noir répond 55.f7 ou g8, Blanc joue 56.h7 (car il est meilleur de jouer h7 avant h1 pour récupérer en plus les pions c2 et d3). Noir joue 57.g8 ou f7 (celui qu'il n'a pas joué à 57) et Blanc s'aperçoit alors que s'il joue 58.h1, Noir gagne la partie 37-26 avec 59.g7 qui laisse Blanc sans accès à h8 ! Puisque, de toute façon, il ne jouera pas h8, Blanc doit jouer 58.g7 histoire de récupérer quelques pions au sud, mais il perd quand même 34-30 après 59.h8 60.h1. Remarquons au passage que ce coup 58, bien que peut-être pas très naturel, est une idée à retenir. Plutôt que de laisser l'autre

contrôler une diagonale, il vaut parfois mieux jouer la case X et donner le coin : au moins, on récupère des pions sur le(s) pré-bord(s) (ici, sur la ligne 7).

Donc, 54.f8 ne marche pas. Il faut nourrir autrement. Alors, 54.h7 paraît assez naturel, d'autant plus que l'on a remarqué qu'il valait mieux jouer ce coup avant h1. L'ennui, c'est que ce coup donne seulement un temps à Noir au sud-est : après 55.g7, Noir s'est refermé les accès au coin sud-est. Ce serait donc une erreur pour Blanc de jouer 56.h1 car il n'aurait alors pas nourri. Le bon coup est 56.g8 qui a l'avantage de nourrir tout en faisant des pions définitifs. Petite subtilité, 56.g8 ne donne qu'un coup à Noir (57.h8) mais ce coup lui-même en redonne un second. Blanc joue 58.h1 puisque c'est à la fois le bon coup pour la parité et pour sauver les bords nord et est. La partie se termine par 59.f8 60.f7, Blanc l'emportant 29-35. Remarquez bien le timing pour jouer h1. Si Blanc le joue trop tôt, 56.h1, il n'a que la nulle après ps 57.g8 h8 f8 f7.

Encore un autre exemple où le timing est crucial.

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

Noir doit jouer

Cette position est tirée d'une partie entre deux jeunes joueurs norvégiens en 1992. Noir peut jouer les deux coups au nord-est s'il joue g1 puis g2. Mais, il serait maladroit de les jouer en suivant. Noir doit commencer par 55.g1 tout de suite. En effet, tout autre coup ne lui permettra pas d'arnaquer : 55.b8 retourne g3 et donne accès à Blanc à g2 ;

sur 55.a7, 56.a8 ou 55.b7, 56.b8, Blanc récupère un pion sur la ligne 2, qui lui donnera accès à g2 après Noir g1. Après 55.g1, Blanc passe et Noir a gagné la parité à condition qu'il pense à nourrir. Comment ? Le coup 56.b8 est exclu tout de suite car il redonne à Blanc accès à g2. Le coup 56.b7 est très mauvais car sur 57.a8, Noir ne récupérera jamais son accès à g2 ; après 58.b8 59.a7, Blanc gagne 19-44. La seule façon est 56.a7 qui suivi de 57.a8 58.g2 59.b7 60.b8 donne la nulle (ce que Noir peut faire de mieux dans cette position).

Concluons avec un dernier exemple fameux tiré de la dramatique partie Leader-Marconi du championnat du monde 88 à Paris.

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

Blanc doit jouer

Marconi, plus très lucide à la fin de cette partie (c'est la dernière ronde du championnat du monde), après avoir laissé filer un gain facile au coup 48, rate définitivement le gain en jouant 52.f1 ? qui fait passer Noir et lui donne la nulle : 52.f1 ps g6 f7 g8 h5 h7 h8 g7 f8. Il fallait jouer 52.g6 f7 g8 h5 h7 h8 f1 g7 f8 qui gagne 29-35. Si on pense à nourrir, ce coup 52 est évident car c'est le seul qui nourrisse Noir tout en retournant d3 pour enlever l'accès noir à f1.

En résumé, pour le joueur qui a la parité (Blanc le plus souvent), nourrir l'adversaire consiste à lui redonner accès à une zone paire dans laquelle il ne pouvait pas jouer, cela dans le but de garder la parité.

La Tigre Compacte

par la Commission Ouvertures

++ : gros avantage (c'est gagné)	-- : gros désavantage (ça va être difficile)	= : égalité	!?: coup intéressant, peut-être bon	→ : suite normale
+ : avantage	- : désavantage	• : noir	?! : coup douteux	
+ = : léger avantage	- = : léger désavantage	o : blanc	⊗ : attention	

Ouverture Parker

Parker Rectangulaire
Parker Groupée

c4 e3 f6 e6 f4 (o+)
c4 e3 f6 e6 f4 c5 c6 (o+)
c4 e3 f6 e6 f4 c5 d6 (o++)

Tigre Brightwell
Tigre centrale
Tigre diagonale

c4 e3 f6 e6 f5 c5 d6
c4 e3 f6 e6 f5 c5 f4
c4 e3 f6 e6 f5 c5 c3

Tigre compacte

Compacte en coin

var. de Grey

var. principale

Compacte à plat

Compacte d'opposition

var. Sakaguchi

var. française

Compacte extérieure

Compacte triangle

var. de Varsovie

var. Qvist

Compacte extérieure droite

var. des deux diagonales

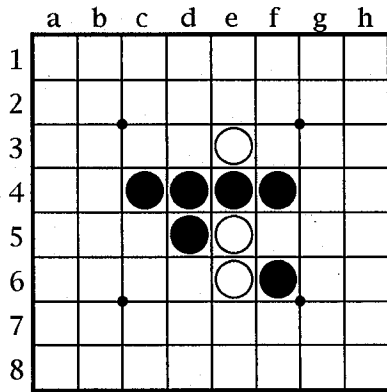
var. Aldaron

Compacte extérieure diagonale

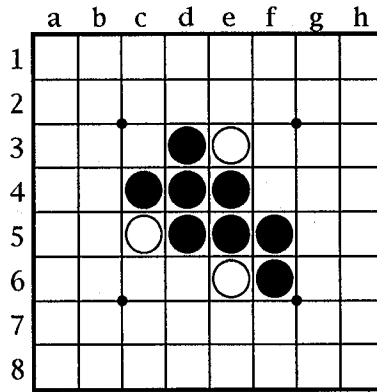
var. du quadruplet

var. du triplet

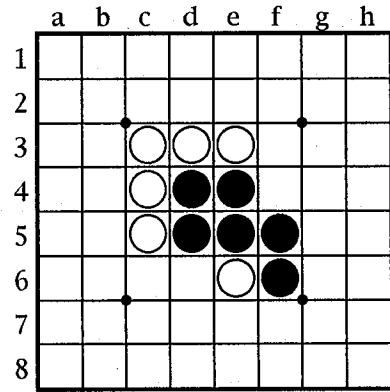
c4 e3 f6 e6 f5 c5 d3
c4 e3 f6 e6 f5 c5 d3 c3
c4 e3 f6 e6 f5 c5 d3 c3 d2 (→ 10.f4 o++)
c4 e3 f6 e6 f5 c5 d3 c3 d6
c4 e3 f6 e6 f5 c5 d3 c3 d6 f4 b5 (=)
c4 e3 f6 e6 f5 c5 d3 c3 d6 f4 f3
c4 e3 f6 e6 f5 c5 d3 c3 d6 f4 f3 g3 f2 g4 e2 d2 c2!(•+)
c4 e3 f6 e6 f5 c5 d3 c3 d6 f4 f3 g4 (=)
c4 e3 f6 e6 f5 c5 d3 g6
c4 e3 f6 e6 f5 c5 d3 g6 f7
c4 e3 f6 e6 f5 c5 d3 g6 f7 d6 e7 f4 (=)
c4 e3 f6 e6 f5 c5 d3 g6 f7 d6 e7 g5 f4 f3 e2 g3 (o+)
c4 e3 f6 e6 f5 c5 d3 g6 e7
c4 e3 f6 e6 f5 c5 d3 g6 e7 d6 g5 f4 f7 (=)
c4 e3 f6 e6 f5 c5 d3 g6 e7 f4 (=)
c4 e3 f6 e6 f5 c5 d3 g6 d7
c4 e3 f6 e6 f5 c5 d3 g6 d7 d6 (=)
c4 e3 f6 e6 f5 c5 d3 g6 d7 f4 (=)



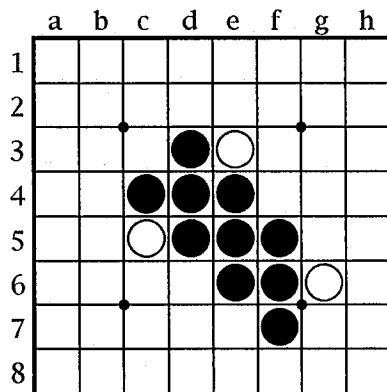
Ouverture Parker



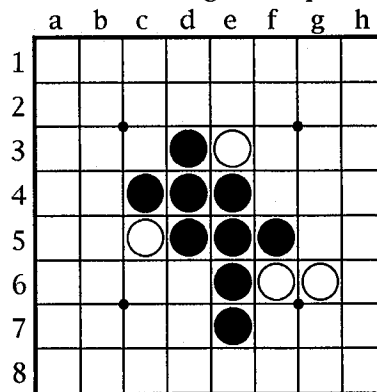
Ouverture Tigre Compacte



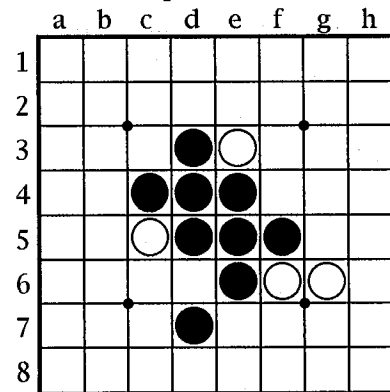
Compacte en coin



Compacte triangle



Compacte extérieure droite



Compacte extérieure diagonale

Frédéric Collay n'a pas que des bonnes idées

par lui-même

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

Collay F. 19-45 Penloup

Voici un bref aperçu du type de mauvaises idées que je peux avoir au cours d'une partie. J'ai concentré mon attention sur deux moments d'une partie contre Dominique Penloup au dernier Grand Prix de France : la fin de l'ouverture qui est censée donner les orientations de la partie et le milieu, où, souvent, tout bascule (préparez vos mouchoirs).

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

Après 16.f5

17.c2 : dans cette situation, j'ai bondi sur l'opportunité de jouer un coup qui avait l'air tranquille de loin et qui me permettrait de regrouper mes pions en quelques coups (à Othello, il m'arrive parfois de me projeter dans l'avenir). Mais arrêtons-nous un instant sur 17.f3 : ce coup obligeait immédiatement Blanc à taper dans les 3 pions du sud (soit en prenant un bord déséquilibré, qui aurait trahi la volonté de Dominique de réduire ma mobilité en gagnant des temps sur les bords, soit en remplissant les lignes 7 et 8 dans de mauvaises conditions ; le pion a6 constituant un handicap dans ce cas de figure), ou à jouer tout de suite 18.g4 (moi, je réponds mon c2 qui est meilleur à ce moment-là car 20.d2 retourne

e3 et accroît le nombre de mes libertés par rapport à ce qui s'est passé dans la partie). Question : peut-être dans cette hypothèse (17.f3 18.g4) ma position au nord aurait-elle été plus faible ? Je ne le crois pas. La suite probable 17.f3 g4 c2 d2 (sinon j'y joue !) f2 m'aurait laissé dans une meilleure situation.

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

Après 30.g5

Je pense que compléter proprement mon mur au sud peut être un objectif valable mais avant de jouer f6 je me dis que ce serait dommage de ne pas profiter de cette ligne 5 toute blanche pour m'installer à l'est : bientôt, me dis-je, j'aurai trop d'influence pour le faire convenablement. Erreur ! Il fallait, je crois, jouer à l'est mais plutôt h6 que h5. En effet, la seule réponse vraiment sérieuse de Blanc (si l'on exclut l'attaque du bord nord : Dominique craignant peut-être d'avoir à blanchir le pion b6 avec les conséquences terribles qu'on imagine) est 32.h5 qui pourrait l'éventuel 34.f7 à mon 33.f6 (ce qui s'est passé dans la partie).

Néanmoins après 31.h5 32.h3, il apparaît évident à tous les lecteurs de Fforum que le bon coup (c'est-à-dire celui qui permet de jouer deux fois dans une région, au lieu d'une seule) est 33.h6 et non pas ce farfelu 33.f6 qui permet à Dominique de casser mon mur de façon tout à fait économique (ce que je redoutais s'était produit !)

Mon coup 35 exprime mon désarroi : tandis que je pouvais encore essayer de gagner un temps à l'est, mon esprit n'a généré que ce coup « brillant » qui a pour seul mérite d'ôter à Blanc l'accès à h7 (l'aurait-il eu qu'il n'y serait

probablement pas allé !). La suite de la partie voit la récompense de la pondération stratégique de Dominique.

Écho par Dominique :

J'ai, en effet, l'impression que 17.f3 aurait été meilleur que 17.c2. En revanche, j'émets des réserves pour la seconde partie de l'article : je ne pense pas que 31.h6 soit meilleur que h5 :

- après 31.h6, 32.b2 est en effet trop dangereux (b6 est tabou et le trou de cinq cases au nord-ouest, très dur d'accès pour Blanc, me terrifie), mais Blanc peut jouer 32.h5 et après 33.f6 (diag. 1) 34.b2 (ou même a7) devient envisageable car Noir est sans doute amené à prendre un mauvais bord à l'est qui redonnera accès, via le bord nord, au trou du nord-ouest (c'est clair ou vous voulez une boussole ?) ;

- alors qu'après 31.h5 32.h3 33.h6 (diag. 2) je trouve Blanc beaucoup plus mal que dans la position du diagramme 1 car Noir a le coup f6 en réserve.

Mais, bien sûr, c'est 33.f6 (au lieu de h6) qui est vraiment une erreur.

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

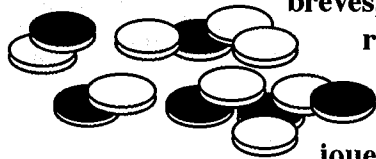
Diag. 1

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

Diag. 2

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.

LITTÉRATURE

Didier Piau (salut Didier !) vous propose deux passages de livres célèbres à retrouver. Le premier est facile, le deuxième un peu moins. Les solutions dans trois mois.

1.

(...) le seul entre tous les jeux qui échappe souverainement à la tyrannie du hasard, le seul où l'on ne doit sa victoire qu'à son intelligence ou plutôt à une certaine forme d'intelligence. Mais n'est-ce pas déjà le limiter injurieusement de l'appeler un jeu ? N'est-ce pas aussi une science, un art, ou quelque chose qui est suspendu entre l'un et l'autre, comme le cerceau de Mahomet entre ciel et terre ?

2.

— Ah ! c'est un de vos amis... Le roi (que Dieu le garde !) sera bien aise de l'apprendre, dit Monseigneur avec un sourire féroce.

— Je n'y peux rien, dit le duc. Je n'ai jamais approuvé ses idées et je pense que sa culpabilité ne fait pas de doute, justement parce que je connais ses idées, son caractère... Je dirai plus encore : son crime me fait horreur... Mais c'est un ami.

— Et en quoi vous est-il ami ? Est-ce parce que vous allez ensemble chez les « filles » — car les femmes dansaient toujours une sarabande dans les pensées de Monseigneur. — Est-ce parce que vous jouez ensemble au reversis, ou que vous organisez de concert des parties de campagne ?

— Nous étudions aussi le latin, nous lisons l'Aristote, dit le duc sur un ton où le mépris envers Monseigneur se mêlait à l'émotion du souvenir.

— Histoires de fous ! dit Monseigneur.

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.

SALON DES JEUX 1996

Du 6 au 14 avril 1996 se déroulera le salon des jeux au parc des expositions de la porte de Versailles.

Comme chaque année, la F.F.O. aura un stand et recherche des personnes pour initier les visiteurs et jouer des parties simultanées. Pensez dès maintenant à réserver cette semaine et contactez la F.F.O. au (1) 45 35 55 86 pour faire partie de l'équipe d'animateurs.

ANCIENS NUMÉROS

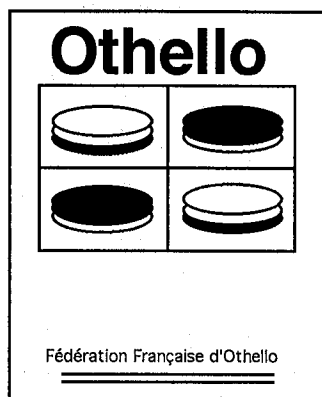
Il vous manque des numéros de Fforum ? Ne cherchez plus. Contactez Alexandre Cordy, 25 avenue Nicolas II 78600 Maison-Laffite, pour avoir la liste des numéros disponibles. Ils sont en vente pour 120 F le lot de 4.

Les échos d'Othello

LA BOUTIQUE

LES AFFICHES FFO

Les affiches de la FFO, d'un format 32x48 possèdent un espace libre sur lequel peuvent être indiquées les dates de tournois, les adresses de club. Contacter la FFO au (1) 45 35 55 86 pour vous en procurer.



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

Le numéro spécial Informatique est disponible au prix de 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.

Retrouvez le classement sur Internet : <http://www.lamsade.dauphine.fr/~lazard>.

OTHELLO, ORDINATEURS ET CAMBRIOLEURS

Les joueurs d'Othello français ont la réputation d'être bien équipés d'un point de vue informatique (du moins mieux que les joueurs d'autres pays). En 1995, au moins quatre d'entre eux ont été cambriolés à leur domicile et on leur a volé leur ordinateur.

Évidemment, comme ils n'avaient pas toujours de sauvegarde récente, ils ont perdu (sans parler du matériel lui-même) qui, une partie de sa thèse, qui, les sources de son programme d'Othello, qui, sa bibliothèque d'ouvertures, qui, de nombreux fichiers personnels, ce qui peut représenter, dans certains cas, jusqu'à deux ans de travail !

Comme cela n'arrive pas qu'aux autres, voici quelques conseils qui peuvent vous éviter semblable mésaventure : ne pensez pas que votre ordinateur est à l'abri parce qu'il est chez vous, faites régulièrement des copies sur disquette du contenu de votre disque dur (au moins des fichiers personnels) et ne laissez pas les disquettes à côté de votre ordinateur : pour aussi étonnant que cela paraisse, dans deux des cas cités, les cambrioleurs ont aussi pris les disquettes qui traînaient à côté de l'ordinateur !

Enfin, si cela vous arrive malgré tout, vous pourrez toujours vous consoler en vous disant que vous n'êtes pas le seul...

LE COIN DU CONSEIL

ÉLECTIONS

Emmanuel Lazard et Sylvain Quin arrivaient en fin de mandat et seul Emmanuel se représentait. Alexandre Cordy et Stéphane Nicolet étaient les deux autres candidats au conseil. Il y a eu 53 votants : Lazard 42 voix, Nicolet 31 voix, Cordy 23 voix et 3 bulletins nuls. Emmanuel Lazard est donc réélu et Stéphane Nicolet élu au conseil pour un mandat de trois années. Le conseil a ensuite procédé au vote interne. Emmanuel Lazard, Jean-Manuel Mascort et Emmanuel Caspard ont été réélus respectivement Président, Trésorier et Secrétaire.

TOURNOIS B

Le Grand Prix de France de catégorie B est reconduit pour l'année 96. Le premier tournoi a d'ailleurs déjà eu lieu à Paris.

Rappelons que les tournois B sont interdits aux ordinateurs, aux joueurs titrés (Maîtres et Grands-Maîtres) et aux 8 premiers du classement publié dans Fforum 38 ; ils se jouent en 5 rondes, en 20 ou 25 minutes par joueur. Chaque tournoi B, annoncé à l'avance dans Fforum ou Contact ! F.F.O., comprenant au moins six participants compte pour le Grand Prix de France de catégorie B. Les points suivants sont attribués aux 8 premiers : 100, 80, 60, 50, 40, 30, 20, 10 avec un partage éventuel entre les ex aequos. Et comme l'année dernière, les 3 premiers du classement final de ce Grand Prix B (arrêté à la date de la finale du Grand Prix de France) seront qualifiés pour la finale du championnat de France.

A.G. 95

Suite aux grèves et au décalage de la date du championnat de France, nous avons décidé de décaler également la date de l'Assemblée Générale de la F.F.O. qui aura lieu dans quelques semaines.

CHAMPIONNAT DE FRANCE

Un grand merci à tous ceux qui ont organisé une sélection du championnat de France. Seulement 96 participants cette année, alors que 94 avait vu des records de participation. Dommage ! Espérons que nous ferons beaucoup mieux en 96.

Emmanuel Lazard

Partie commentée

La case X au coup 37

par Marc Tastet

Voici un commentaire de la deuxième partie de la finale du championnat du monde 95 à Melbourne, que j'ai eu le plaisir d'arbitrer. Je n'ai d'ailleurs pas été déçu car ce fut une superbe partie de la part des deux joueurs.

Championnat du Monde 1995

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

Tamenori 38-26 Shaman

1.c4 à 7.f4 : Ouverture Tigre centrale, qui est en ce moment moins jouée que la Tigre diagonale (7.c3). Toutefois, Caspard, Nicolet et Tamenori l'ont jouée à Melbourne.

8.g6 : La variante extérieure. C'est l'une des deux réponses ; l'autre est 8.g5 (grande variante). D'après les statistiques de la base de données, 8.g6 est un peu plus joué et donne d'ailleurs de meilleurs résultats pour Blanc. En fait, les deux sont jouables et je les ai joués alternativement au fil des années.

9.f7 : Tamenori reste très classique et joue la triangle.

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

Après 10.d3

10.d3 : Ce coup 10 a été mis à la mode par Tamenori lui-même au championnat du monde 1990 et porte d'ailleurs son nom. Shaman essaie donc le coup de l'arroseur arrosé (ce qui, en soi, n'est pas une mauvaise politique).

11.f3 à 14.e7 : Cette suite est maintenant la plus classique sur la Tamenori. La suite de 1990, (variante de Stockholm) sans doute moins bonne pour Noir, était 11.g5 12.c6 13.d6 14.d7. D'ailleurs, les deux mêmes joueurs l'avaient jouée cette année-là avec les couleurs interverties (* : cf. partie annexe à la fin de l'article).

15.c2 : Tamenori sort de la ligne la plus classique qui consiste à jouer simplement le coup tranquille 15.d6 (ce qu'il avait joué à la ronde 13 face à Emmanuel Caspard). L'idée de c2 (variante anglaise) est de jouer ce coup tant que c'est possible (après 15.d6 16.h3, Noir a perdu son accès à c2) et également d'enlever à Blanc ses accès à c6 mais aussi à d6 et b5.

16.f2 : Si on veut empêcher Noir de jouer en d6, il n'y a que cela ou g3 (mais ce dernier coup ferme encore plus la frontière).

17.c6 : Tamenori a longuement hésité avant de jouer ce coup. De manière générale, à Melbourne, Tamenori a passé beaucoup de temps sur les débuts de parties et il a terminé plusieurs rondes avec moins de 20 secondes à la pendule ! Il avait déjà joué ce coup 17 en demi-finale contre Emmanuel Caspard. Cela s'était bien passé pour Noir, mais il faut parfois savoir changer avant l'adversaire ce qui explique peut-être le temps de réflexion de Tamenori. Son commentaire pendant le dîner de la victoire sur ce coup 17 : il n'est peut-être pas meilleur que 17.g3, (classique pour reprendre l'accès noir à d6 tout en enlevant l'accès blanc à c6) mais les gens savent moins ce qu'il faut répondre. De fait, sur 17.g3, 18.h3 fait quasiment l'unanimité alors que sur 17.c6,

Blanc a joué beaucoup de coups différents. En fait, Stéphane a même compris que Tamenori disait que 17.g3 et 17.c6 étaient tous les deux mauvais.

18.h5 : Avant la partie, Shaman avait étudié cette position sans vraiment conclure définitivement et il avait finalement choisi ce coup 18. Il y a beaucoup d'autres possibilités : en demi-finale, Manu avait joué 18.h3. 18.f8 est aussi possible. Shaman se rappelait d'une partie qu'il avait jouée avec les noirs à Bruxelles en 91 contre Feinstein (*) qui avait joué 18.f8 et obtenu une bonne position. On a appris par la suite qu'au dernier Kanto Open avant le championnat du monde, Murakami avait battu Tamenori sur cette ouverture. Murakami, avec les noirs, avait joué ce coup 17 et Tamenori avait répondu 18.c3 (*). Par ailleurs, 18.g3 avait été joué par Dominique Penloup (*) et Manu Caspard (*) à Rome, les deux face à Erik Jensen. Enfin 18.h4 est également possible.

19.e2 : Noir profite du fait que Blanc a retourné g4 pour pouvoir jouer e2 sans retourner f3.

20.d1 : coup assez naturel, qui retourne peu de pions en frontière.

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

Après 20.d1

21.h4 et 22.d2 : Shaman a trouvé que ce coup 21 n'était pas très bon et a répondu tout de suite 22.d2 qui à l'avantage d'enlever à Noir son accès en d6. Shaman attendait plutôt 21.g3, et je pensais aussi que ce coup était

meilleur, mais l'analyse après la partie a montré que 21.g3 était probablement moins bon. En effet, après 22.h4, sur 23.h3, les suites ressemblent à celles de la partie sauf que Noir a perdu un temps car c'est Blanc qui a joué en h4 au lieu de Noir. Par exemple, 21.g3, 22.h4, 23.h3, 24.c3, 25.h6, 26.c1, 27.h7, 28.d2 et cela ressemble beaucoup à la position de la partie après le coup 27, sauf que cette fois le trait est à Noir et non à Blanc, ce qui est donc nettement moins bien pour Noir. Une autre possibilité est 21.g3, 22.h4, 23.h6, mais après 24.e8, 25.h2, 26.h7, 27.d6, 28.c3, 29.b3, 30.d2, Blanc a l'air plutôt mieux (si 30.f1, 31.a3!).

Bref, 21.h4 était sans doute le bon coup à la réflexion.

23.g3 : Noir reprend finalement son accès en d6. Cette fois, on voit mal comment Blanc va empêcher Noir d'y jouer avant lui.

24.c3 : Un joueur moins expérimenté que Shaman jouerait peut-être 24.h3 tant que la ligne 3 est noire (pour ne pas retourner g3 et garder h2 pour plus tard). En fait, ce serait une erreur car après 24.h3, 25.d6, c3 est pourri pour Blanc alors que Noir a encore c1.

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

Après 24.c3

25.h6 : Entre les deux joueurs, et éventuellement aussi avec l'arbitre, il se crée parfois une symbiose du raisonnement qui ne parvient pas toujours à sortir de la salle. Ainsi, Tamenori, Shaman et moi avions conclu indépendamment que Noir devait nécessairement jouer h6. Pourtant, à l'extérieur de la salle où nous étions tous les trois, ce coup ne faisait pas l'unanimité. Au Kanto Open, huit jours après le championnat du monde, Murakami et Kaneda

(*) ont rejoué jusque-là la même ouverture, mais Noir a joué 25.d6 (et a perdu). En fait, je ne sais pas quel raisonnement avaient tenu les deux joueurs mais je peux essayer de reconstruire le mien. Si Noir joue 25.d6, Blanc répond 26.c1. Alors, Noir me paraît un peu en difficulté : le pion c3 est tabou car si Noir le retourne il laisse h3 à Blanc ; donc Noir devra sans doute finir par reprendre le bord est en h6 en retournant toute la ligne 6 et il finira par être en difficulté. Il semble donc opportun de reprendre tout de suite ce bord, tant que cela ne retourne pas g6.

26.c1 : Comme l'a fait remarquer à juste titre Stéphane Nicolet, si Blanc joue 26.d6, Noir ne peut jouer tout de suite 27.h7 car il s'expose à un piège de Stoner en g2 (par exemple, 26.d6 27.h7 28.b6 menace 30.g2, contrôlant la diagonale, suivi de 32.h3, gagnant à coup sûr le coin h8). Mais Noir peut répondre 27.b3, enlevant c1 à Blanc et se le réservant pour plus tard. Donc Shaman a très justement joué 26.c1 tout de suite.

27.h7 : Maintenant qu'il n'y a plus de pion noir sur la ligne 2, il n'y a plus de risques de piège de Stoner donc Noir peut jouer h7. D'ailleurs, on ne voit pas trop ce qu'il pourrait jouer d'autre.

28.d6 : C'est donc Blanc qui finit par jouer ce coup, ayant réussi à convaincre Noir qu'il devait le lui laisser : bien vu !

29.e8 : Puisque Noir a retourné f5 au coup précédent, il peut maintenant jouer e8 sans donner à Blanc d'accès à d7. Évidemment, on peut penser que cela était prévu avant de jouer 27, sans doute même avant de jouer 25.

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

Après 29.e8

30.b3 : Là, je ne suis pas d'accord avec le coup choisi par Shaman. Noir est en train de faire un bétonnage (à l'est et au sud) qui tourne à la grosse masse, Noir retirant peu à peu tous les accès intéressants à Blanc. J'aurais donc joué 30.h2. Après la partie, j'ai joué ce coup contre Shaman qui a pris les noirs dans cette position et nous avons continué la partie jusqu'à la fin. J'ai gagné. Bien sûr cela ne prouve rien, mais je pense que 30.h2 laisse davantage de chances à Blanc.

31.d7 : Bien sûr. La mobilité de Blanc diminue à vue d'œil : 12 possibilités au coup 30, mais plus que 6 au coup 32.

32.c7 : Tamenori n'attendait pas ce coup-là ; moi non plus. Blanc se bat pour récupérer son accès en h2. Et j'en profite pour reposer la question : pourquoi ne pas y avoir joué tant que c'était possible ? J'attendais plutôt 32.f8. Sur 33.g8, il y a 34.d8 c8 h2 et je trouvais que Blanc avait l'air mieux, mais en fait Noir gagne 34-30 avec 37.a3. De plus, sur 33.b4, Noir a l'air de bien s'en sortir (si 34.d8, 35.c7 et Blanc n'a toujours pas accès en h2). Donc 32.c7 n'est peut-être pas si mal.

33.b8 : Noir a décidé de jouer pénible et de faire regretter à Blanc de n'avoir pas joué h2 plus tôt.

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

Après 33.b8

34.c8 : Shaman a joué 34.c8 pour récupérer son accès à h2. Il y a beaucoup de choses à dire sur cette position, mais il est intéressant d'avoir vu la suite de la partie avant de commenter cette position. Je vous suggère donc de passer tout de suite au commentaire du coup 35 et de ne lire la suite du commentaire de ce coup 34 que quand vous aurez lu l'article jusqu'au bout.

Vous avez vu la fin de la partie, donc nous pouvons examiner les autres coups 34.

- Éliminons tout de suite 34.h3 qui, après 35.h2, donne à Noir un excellent bord de six à prébord homogène. De plus, Blanc a alors perdu la parité au nord-est.

- Le problème de 34.d8 est qu'il retourne d3, ce qui va permettre à Noir de jouer f1 sans retourner e2 et donc de jouer aussi e1. Blanc ne peut se permettre cela. Donc, si Blanc joue 34.d8, forçant 35.c8, c'est pour jouer tout de suite 36.h2. Ainsi, si Noir joue 37.f1, Blanc a accès à e1 (grâce à g3) et Noir ne fait que nulle : 37.f1? e1 b4 g1 f8 a4 b7 b5 b6 a8 a7 g8 g7 h3 h1 g2 a3 a6 a5 b2 a2 a1 b1 h8. Du coup, Noir doit trouver autre chose. Et, devinez quoi, une case X au coup 37 bien sûr ! Il peut gagner 37-27 avec 37.b7 g8 b5 a6 g2 b6 a4 a5 f1 g1 e1 a3 b2 a2 b4 a8 a7 f8 g7 h8 h3 h1 a1 ps b1.

- 34.f8 est une autre possibilité. Shaman avait peur de 35.g8, Blanc peut jouer alors 36.h2, mais il perd 37-27 sur 37.b5 b6 b4 d8 c8 a3 a5 a7 a4 a6 a2 a1 b7 g7 b1 b2 g1 g2 h8 a8 h3 ps h1 ps f1 e1. À noter que 37.g7 gagne aussi, mais seulement 34-30, alors que 37.b6 fait nulle. Pour éviter 37.g7, Blanc pourrait avoir l'idée d'intercaler la paire 36.c8 37.d8 pour que Noir se ferme l'accès à g7. Mais ce serait vraiment une très mauvaise idée : après 38.h2, la grosse masse marche au-delà de toute espérance et Noir ramasse tout : 39.b7 b6 a6 a7 a8 g7 h8 ps a5 ps b5 b4 a4 ps a3 ps h3 g2 g1 ps h1 ps f1 ps e1 ps b2 ps b1 62-0 ! Si Blanc joue 36.h2 tout de suite, il ne craint pas 37.b7 car il a 38.c8 qui lui permet de menacer le coin a8 de deux façons (par c6 et c8) et Noir ne peut parer les deux. D'où l'idée à retenir : il vaut souvent mieux garder une paire vide sur un bord, cela peut servir à recouper une diagonale au moment opportun.

Personnellement, je n'aurais pas non plus joué 34.f8, mais c'était plutôt la réponse 35.d8 qui m'inquiétait. Certes, Noir prend ainsi une structure de bord sud normalement très faible, car Blanc peut faire un piège de Stoner avec 36.g7, mais dans ce cas Noir aura trop de pions

définitifs. Après la suite 34.f8, 35.d8, 36.g7, Noir gagne 36-28 avec 37.b6 h2 h8 g8 b5 b4 h3 a5 a6 a7 h1 c8 a4 a3 g1 g2 e1 f1 b1 a8 a2 a1 b2 ps b7. Le problème de Blanc est que pour récupérer son accès à g8, il doit jouer h2 et donc sacrifier h1, ce qui finit par coûter trop cher.

- Shaman ne voulait pas jouer 34.g8, car sur 35.f8 il aurait dû reprendre en d8 et il aurait alors eu trop d'influence avec des pions au nord et au sud. (Signalons pour l'anecdote que sur 34.g8 35.f8, il aurait pu aussi faire un « piège de Tastet » en jouant 36.c8. L'idée est de laisser à Noir le coin h8 mais de gagner le coin a8 en contrepartie. Malheureusement, ici, cela n'est pas du tout du tout du tout intéressant car Blanc gagne seulement 3 pions définitifs et après 37.h8, il n'a même pas accès à d8.) En fait, après 34.g8, 35.f8, 36.d8, Noir n'a que la nulle avec 37.b6 b5 b7 a5 a4 a6 b2 b4 a3 h3 h2 c8 a8 a7 h8 b1 g1 g7 f1 a2 a1 e1 ps h1 ps g2. Sur 34.g8, Noir peut gagner 34-30 en jouant 35.b4 h3 h2 a4 b5 g7 h8 f8 g2 c8 d8 a8 b6 a7 a6 b7 a5 h1 g1 f1 b1 a1 e1 a3 a2 ps b2.

- Enfin, la dernière possibilité est 34.g2 et étonnamment c'est le meilleur coup ! Quelle est l'idée ? Dans les suites précédentes, Blanc cherchait à jouer en h2 pour gagner un temps en créant un bord bi-bi (cf. l'article d'initiation de Fforum 37). Ensuite, si Blanc a un tel bord, et s'il a accès à h3, il pourra sacrifier le coin h1 en jouant g2 pour s'insérer en h3. Le problème est qu'il a du mal à récupérer à la fois un accès à h2 et à h3. En jouant d'abord 34.g2, Blanc force Noir à ouvrir. Il ne peut jouer 35.e1 ou 35.f1 sous peine de tomber dans un piège de Stoner avec 36.h3. Il doit donc ouvrir à l'ouest ce qui va permettre à Blanc de récupérer ses accès plus facilement. Reste à savoir si Blanc va réussir à jouer h2 et récupérer son accès à h3 avant que Noir ne puisse prendre le coin. En fait c'est possible ! Une suite parfaite commence par 34.g2 b6 a6 a2 a3 a4. Là, Blanc a le choix entre 40.c8 ou 40.g8 qui font le même score : 33-31. Sur 40.g8, il y a plusieurs suites optimales, mais sur 40.c8, Noir a chaque fois un seul coup gagnant

et Blanc un seul coup qui sauve 31 pions. Je vous propose donc un petit jeu. Vous allez essayer de trouver chacun des 20 coups de la suite. Cherchez le premier coup, comparez avec celui de la suite. S'il est bon, marquez un point et continuez. S'il est mauvais, jouez le bon coup et continuez. Pensez à cacher les coups suivants quand vous regardez la solution. Vous allez ainsi obtenir une note sur 20. Je n'ai pas fait passer le test à un échantillon suffisamment représentatif pour pouvoir donner un barème mais je dirai seulement que si vous avez plus de 15, c'est que vous êtes très fort (ou que vous avez vu la suite d'abord) ; plus de 10, c'est déjà très bien. La voilà : 41.d8 42.g8 43.b7 44.h2 45.f8 46.a8 47.b5 48.h3 49.h1 50.g7 51.g1 52.a5 53.h8 54.b4 55.e1 56.a1 57.a7 58.f1 59.b1 60.b2 et Noir gagne 33-31. En résumé, Blanc est perdant au coup 34, mais il peut sauver 31 pions en jouant le coup peu évident 34.g2.

35.d8 : Quasi forcé.

36.h2 : Blanc joue enfin ce coup. Mieux vaut tard que jamais.

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

Après 36.h2

37.b7 : Tamenori a réfléchi longtemps avant de jouer ce coup et donc moi aussi puisque j'étais aux premières loges. Avant de dévoiler la teneur de mes réflexions, ouvrons une parenthèse sur la « fameuse » (certains diront « fumeuse ») théorie de la case X au coup 37. Depuis plusieurs années, je répète à qui veut l'entendre qu'il est souvent bon de jouer une case X au coup 37. Cela amuse certains, fait sourire d'autres, et laisse dubitatifs les derniers. Évidemment, il ne s'agit pas de jouer une case X pour le plaisir, du simple fait que l'on est

au coup 37, mais plutôt, si l'on hésite à jouer une case X et si l'on est au coup 37, je dis que c'est un excellent moment pour se lancer. En effet, cela correspond à un certain degré de remplissage de l'othellier qui fait qu'un contrôle de diagonale a des bonnes chances de tenir jusqu'au bout. En particulier, lorsqu'il s'agit d'une « Taniguchisation ». C'est aussi le moment pour Noir de tenter quelque chose avant qu'il ne soit trop tard. Refermons la parenthèse.

Bref, pour cette raison ou pour une autre (Noir a un gros avantage de mobilité, mais s'il commence à ouvrir à l'ouest, il risque de le perdre et la parité jouera en faveur de Blanc) je pensais que c'était le moment pour Noir de jouer une case X. J'ai commencé par examiner 37.g7 qui me paraissait le coup le plus prometteur, bien dans l'esprit de la « grosse masse ». En effet, ce coup enlève à Blanc son coup tranquille en g8 et ne lui laisse que quatre possibilités. Éliminons tout de suite 38.g8 qui est vraiment stupide et perd lourdement sur 39.h8. 38.h8 n'est guère meilleur car Noir s'insère en h3, Blanc aura le bord sud, mais Noir arrivera par le nord et n'aura pas de mal à gagner. J'avais éliminé aussi 38.f8 car sur 39.g8 je pensais que l'on retombait à peu de choses près dans les suites précédentes, mais je réalise maintenant que c'est faux car avec 38.f8, Blanc a récupéré un accès en h3 et peut donc jouer là avant que Noir ne le fasse, ce qui lui fait gagner un temps. Mieux, il peut jouer 40.g2 qui gagne 31-33 après 41.h3 h8 b7 b6 b4 a8 a5 a7 a2 b5 b2 a1 f1 e1 h1 g1 a6 a4 a3 b1 31-33. Noir peut éviter cela avec 39.h3 qui sacrifie beaucoup mais gagne la parité et la partie 33-31. En fait, le meilleur coup 39 de Noir sur 38.f8 est 39.b4 a3 b5 a6 g8 b6 a4 a5 b7 h3 h1 h8 a7 a8 g2 g1 e1 f1 b1 b2 a2 a1 qui gagne 35-29. C'est d'ailleurs la meilleure suite après 37.g7.

Finalement, à tort ou à raison, j'en étais arrivé à la conclusion que la seule réponse viable de Blanc sur 37.g7 était 38.g2, malgré le risque d'arnaque (Noir menaçant de jouer h1 sans que Blanc ait accès à h3).

Dès lors, je cherchais le moyen le plus rapide et le plus économique pour Noir d'arriver en h1. J'en étais arrivé à considérer 39.b7, suivant en cela le principe de la case X opposée de Feinstein qui dit qu'un bon moyen de recouper une diagonale est souvent de jouer la case X opposée. Du coup, puisque Noir allait finir par jouer b7, j'en suis venu à me demander s'il ne serait pas opportun de jouer tout de suite 37.b7. J'en étais là de mes réflexions quand Tamenori a joué 37.b7. Il avait vraisemblablement envisagé ce coup en premier car il a paru étonné quand je lui ai parlé de 37.g7 après la partie.

En fait, 37.b4 gagne aussi mais seulement 33-31 et 37.a3 fait nulle. Dans les deux cas, Noir doit jouer ensuite 39.g7. Autant le jouer tout de suite avant d'ouvrir à l'ouest.

Moralité, une fois de plus, le bon coup était g7 !

38.b6 : Blanc a joué très vite ce coup, (pour couper la diagonale) considérant sans doute que c'était le seul possible ou bien pour montrer qu'il avait prévu 37.b7. C'est dommage parce que c'est un coup perdant ! 38.g8 gagnait 31-33 après b5 b4 b6 g2 e1 f1 a4 h3 h1 g1 b2 a1 b1 g7 h8 f8 ps a8 ps a5 a6 a3 a2 a7.

39.a6 : Noir contrôle la diagonale.

40.g8 : Blanc la recoupe.

41.b5 : Noir recontrôle la diagonale

42.b4 : Blanc la re-recoupe.

43.a4 : Noir re-recontrôle la diagonale.

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

Après 43.a4

44.a5 : Ce petit jeu ne peut plus durer car Blanc ne peut recouper la diagonale. Shaman a réfléchi longtemps sur ce coup alors que je ne voyais pas ce qu'il pouvait

jouer d'autre : 44.a7 est vraiment stupide, 44.g7 ne sert à rien car Noir joue 45.h8 et Blanc n'a pas accès à f8. On m'a fait remarquer après coup que 44.h3 n'était pas aussi idiot qu'il en avait l'air car après 44.h3 h1, 46.a5 recoupe la diagonale. Cela dit, Noir gagne 41-23 avec 47.a3 a8 a7 g7 h8 f8 g1 g2 e1 f1 b1 b2 a2 a1.

45.a3 : J'avais envisagé que Tamenori pouvait jouer 45.g2 et avais compté une suite pour voir. J'avais trouvé 32-32 et avais conclu qu'il chercherait sans doute autre chose. En fait 45.g2 gagne 33-31 après 46.a3 a2 h3 h1 f8 h8 g7 f1 g1 e1 a8 a7 a1 b2 b1. Tamenori a trouvé 45.a3 qui était plus naturel et aussi le meilleur coup (comme tous les coups précédents depuis le coup 39 d'ailleurs).

46.a2 : Blanc recoupe finalement la diagonale, mais c'est trop tard. En fait 46.b2 est le meilleur coup. Shaman ne l'a pas joué car il craignait 47.b1. De fait après 48.a1 49.a2, Blanc est complètement mort. Mais, d'une part, il peut jouer 48.a2 qui peut revenir par interversion à la partie jouée après 49.a1 50.a8 51.a7 52.f8. D'autre part, il peut essayer d'arnaquer Noir au nord-ouest et au sud-ouest, même s'il se fait arnaquer au sud-est : 48.h3 h1 g7 h8 a1 f8 a2 g2 a7 e1 a8 ps f1 g1. Pour éviter ces arnaques, Noir doit sacrifier le bord est et il ne gagne que 37-27 avec 47.h3 h8 b1 a2 a1 g2 h1 f1 g7 a8 e1 f8 g1 ps a7.

47.a1 : Noir n'est pas vraiment obligé de prendre le coin tout de suite, mais pourquoi attendre ?

48.a8 : On ne voit pas non plus pourquoi Blanc, qui a eu tant de mal à recouper la diagonale, attendrait plus longtemps pour prendre le coin.

49.a7 : D'autant plus que Noir est devant une fourchette : il ne peut jouer à la fois a7 et f8. Tamenori fait le bon choix (f8 gagnait aussi mais perdait 5 pions).

50.f8 : Profitant de la fourchette pour y jouer avant Noir.

51.b1 52.b2 : Noir construit à partir de son coin.

53.h3 : Je dois dire que je trouve ce coup d'autant plus élégant que je ne l'avais pas vu venir du tout. C'est une jolie façon de gagner la parité en g7. Je pensais que Tamenori avait renoncé à gagner

la parité et qu'il avait compté qu'il avait assez de pions. Signalons pour l'anecdote que 53.g7 faisait 3 pions de plus après 54.g2 e1 f1 h1 h3 g1 h8. Mais, c'est la deuxième partie de la finale, et Tamenori ayant gagné la première partie, le score n'importe pas. Après 53.h3, il ne peut plus perdre. C'est le coup qu'il fallait jouer.

54.h8 : Bien sûr.

55.e1 : Là encore, 55.g7 faisait un pion de plus car il y a une arnaque : 55.g7 g2 e1 f1 g1 ps h1. Mais Tamenori poursuit son idée du coup 53 et personne ne saurait le lui reprocher sauf peut-être Emmanuel Lazard qui avait parié que Tamenori gagnerait 42-22 !

(Il faut préciser que les Australiens parient sur tout et n'importe quoi. Simon Jones avait donc pris des paris sur le vainqueur de la finale et les scores, et bien sûr il a gagné !)

56.f1 à 60.g7 : Fin parfaite et Noir joue le dernier coup comme prévu puisqu'il a gagné la parité.

Vous pouvez, maintenant que vous avez vu comment cela s'est terminé, revenir au commentaire du coup 34.

Pour conclure, disons qu'il s'agit d'une superbe partie tout à fait digne d'une finale de championnat du monde. Tamenori a avoué qu'il s'était fait peur sur cette partie et a trouvé que Shaman jouait de mieux en mieux (il ne l'avait pas rencontré depuis 90).

Voici les parties citées dans le corps de l'article.

Championnat du monde 90

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

Shaman 10-54 Tamenori

Kanto Open 26/11/95

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

Murakami 26-38 Kaneda

International de Bruxelles 91

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

Shaman 36-28 Feinstein

International de Rome 95

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

Jensen 29-35 Penloup

Kanto Open 29/10/95

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

Murakami 37-27 Tamenori

International de Rome 95

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

Jensen 46-18 Caspard

Brefs aperçus du championnat du monde

par Stéphane Nicolet

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

Caspard 39-25 Tastet

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

Nicolet 47-17 Feldborg

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

Tamenori 40-24 Calendar

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

Nicolet 31-33 Yamanaka

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

Mine 17-47 Tamenori

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

Mine 20-44 Shaman

Caspar-Tastet : le coup 7.e3 constitue l'ouverture Brightwell. Après 13.e6, Noir a beaucoup de pions, mais qui forment une belle masse bien carrée au centre. 14.c7 est un coup intéressant qui reprend accès en f3 tout en empêchant Noir de jouer g3. 22.f1 prend de l'influence et est curieux, mais Marc ne voulait pas jouer d2 qui retourne d3 et donne un coup à Noir en g6. Après cela, Noir prend le centre et semble avoir un léger avantage jusqu'à l'entrée de la finale. Celle-ci est très compliquée, mais Blanc fait la dernière erreur au coup 52 (h1 b2 g8! fait nulle).

Nicolet-Feldborg : Blanc rejoue, avec 6.g6, l'ouverture qui lui a permis de devenir vice-champion du monde 1994. 15.d8 est le seul coup de la position : Blanc menace de bétonner au sud et de gagner facilement, donc Noir doit prendre lui-même le bord et se lancer dans une grosse masse aventureuse. C'est la preuve qu'il a raté son ouverture. 27.f2 est bon pour reprendre accès en g4 et en b6 si Blanc veut aller en b4, mais Blanc sacrifie joliment au coup 32, après quoi il a partie gagnée. Karsten oublie malheureusement de jouer la parité au coup 46 (46.h4 gagnait : si 47.d1, 48.g2 !) et je récupère un temps miraculeux à l'est en 49.h4, après quoi je peux contrôler la diagonale.

Tamenori-Calendar : ouverture Rose (8.f6). Au coup 18, Blanc doit faire un choix stratégique : soit continuer à se battre pour le contrôle du centre (18.e2, ouverture Brightstein retardée), soit bétonner à l'ouest (18.a5).

Calendar se décide pour la Rose béton. Au coup 33, on pourrait penser que Noir est en danger, mais Tamenori exploite magnifiquement la structure du trou nord-ouest : il commence par la case X b2 qui profite des prébords blancs homogènes. À la fin de la séquence (49.b1), on s'aperçoit que Noir a gagné quatre temps au nord-ouest, ce qui est largement suffisant pour lui assurer un gain facile en finale.

Nicolet-Yamanaka : si j'avais gagné cette partie, j'aurais sans doute été qualifié pour les demi-finales... L'ouverture est une Cheval (5.c5), considérée comme faible, mais Blanc n'arrive pas à la réfuter (8.b6 et 10.d2 ne sont pas très cohérents). La position après 20.h5 est originale et sans doute favorable à Noir, mais je fais le mauvais choix : il fallait laisser le pion isolé d2 qui pourrait les coups de Blanc au nord, et traverser directement le mur au sud avec 21.d7, visant g4 ou b4. Ensuite Blanc survit, la position se complique et je rate le coup évident 41.d8 : dans la suite telle qu'elle a été jouée, elle trouve le superbe 46.h2! qui gagne.

Mine-Tamenori : ouverture Rose. Cette fois Noir décide (au coup 15) de faire « tourner » la position, c'est-à-dire de prendre ses cinq temps au sud pendant que Blanc prend les siens au nord (séquence 15-24). La partie se transforme donc naturellement en opposition de masse. Jouer la paire 28.b4 29.a3 avant d'aller en h5 est rusé pour donner de l'influence sur la case d2 : a

posteriori, peut-être Mine aurait-il dû essayer 29.d2. En tout cas, le sacrifice de case X de Noir (33.g2) est incorrect : Noir ne peut espérer gagner de temps dans la zone nord-est, et au contraire se pourrait tous ses coups au nord (b3, c2 et d2 deviennent tous extrêmement mauvais !). Il fallait continuer à minimiser en jouant en b3, suivi de c2 puis d2. La réfutation de Tamenori (séquence 34-40) est à retenir : il n'essaie pas de prendre le coin offert, mais en revanche sacrifie le bord est pour gagner deux temps dans le coin sud-est, après quoi l'influence qu'a Noir au nord fait disparaître ce qui reste de la frontière blanche.

Mine-Shaman : troisième partie de la demi-finale. Même ouverture que la partie précédente, mais Noir essaie un autre coup 25 en jouant sur la case du bord est où Blanc a son bon coup (25.h5). L'inconvénient est que cela rend le coup 26.g4 tranquille et donc excellent. 28.f8 est le bon coup pour arriver en h4 avant Noir. 36.b7! est inattendu et superbe. Même si Noir recoupe la diagonale et prend le coin a8, Blanc pourra jouer d8 et placer Noir devant un dilemme. 38.c2 est naturel une fois que l'on a vu qu'il faut empêcher Noir de revenir en b4. Après cela Noir n'a plus de séquence satisfaisante au nord, et celle qu'il choisit permet à Blanc de mettre la touche finale par le joli contrôle de diagonale 44.b2.

Une partie de Shaman très impressionnante, où l'on voit qu'il a bien mérité d'arriver en finale.

Lexique à l'usage du béotien

par un auteur anonyme

Vous, oui vous cher lecteur ! Confortablement vautré dans un divan, vous feuillotez cette sympathique revue qui ornera bientôt le fond de la poubelle mais, chose curieuse, vous avez envie d'agiter vos doigts, votre langue aussi. Une soudaine pulsion vous fait décrocher le téléphone et composer le numéro d'Emmanuel Lazard. Raccrochez pendant qu'il est temps ! Trop tard. Après une heure et demie d'explications claires et précises du président (peu bavard aujourd'hui), vous venez de vous inscrire pour le tournoi IdF de dimanche et peut-être même avez-vous compris où il se déroulait.

Laissez-moi donc vous donner quelques conseils afin de profiter pleinement de ce moment unique. Les détails matériels ne sont pas à négliger : prévoyez d'arriver une heure en avance afin de confronter l'image que vous avez du chemin menant à la salle U ou V avec la dure réalité architecturale de l'École Normale Supérieure. Voilà vous y êtes, juste à l'heure. La porte est fermée ? C'est normal, c'est la règle tacite qui veut que seuls les nouveaux arrivent à l'heure. Heureusement une demi-heure plus tard, le président arrive. À partir de là tout va très vite et vous ne voyez pas passer la demi-heure suivante, occupée par les tâches exaltantes d'attendre les autres participants et de les inscrire.

Il est temps pour nous d'entrer dans le vif du sujet : le tournoi. On appelle votre nom, vous devez jouer contre X. Le temps de le repérer (facile, vous êtes les deux non encore assis qui scrutez la salle), vous voilà installé. X débonnaire vous explique rapidement le fonctionnement de la pendule. Après ou pendant la partie voici quelques expressions que vous êtes susceptible d'entendre et quelques personnages que vous pourriez croiser :

« **Tiens, c'est bien rigolo ça** » ou la découverte de l'humour à Othello.

A priori **vous** ne devriez pas trouver ça drôle. Curieusement le coup de votre adversaire contrôle les deux diagonales, vous coupe en quatre et vous force à donner un coin sur-le-champ; vous n'imaginiez pas ça possible. Votre adversaire, qui ne paye pas de mine derrière ses lunettes rondes, se révèle être un

killer hors-pair. Il vous laisse généreusement un pion en fin de partie.

Joe le rapide

Vexé de votre cuisante défaite, vous n'avez pas eu la présence d'esprit de demander à votre précédent adversaire la raison de celle-ci. Vous le regrettez amèrement. En face de vous, Joe le rapide joue tous ses coups a tempo et vous massacre avec entrain. Après qu'il a raté sa finale (il vous reste un pion), vous lui demandez un commentaire sur votre jeu. Il vous explique que votre coup 4 est débile. C'était l'analyse de la partie (à ne pas négliger).

Le sourire malgache

Lecteur de Fforum depuis un numéro, vous avez cru comprendre qu'il fallait jouer au centre. Néanmoins vous n'aviez pas prévu que votre adversaire au sourire énigmatique jouerait, lui, sur les bords. Vous n'avez plus de coup jouable et bientôt plus de pions non plus. La partie est finie, vous venez de faire connaissance avec le béton malgache. Au départage ça pourrait aller mieux, 2 pions sur 3 parties.

« Pif, paf et tu manges tes dents »

Cette fois-ci vous aviez cru comprendre la leçon et vous avez bétonné en souriant. Votre adversaire, à l'analyse de la partie, vous explique que bétonner sur 4 bords est rarement efficace et que malgré tout vous auriez pu sauver plus de 2 pions en jouant mieux la finale. « Et si j'avais joué là » dites-vous, croyant apercevoir une suite qui avait échappé au Grand-Maître, « Pif, paf et tu manges tes dents » vous répond-il. 3 pions en 4 parties, votre moyenne s'améliore.

« La parité locale... » et tutti quanti

Après un effort démesuré, vous arrivez en bonne position au coup 19. Malheureusement votre drapeau est tombé, vous aviez oublié la présence de la pendule. Comme ces jeux alvéolés sont décidément injouables, les deux minutes qu'on vous accorde pour finir la partie s'écoulent vous permettant tout juste d'atteindre le coup 23, haletant et transpirant. Sympathique, votre adversaire finit la partie et vous ex-

plique qu'au coup 37 « tu perds la parité locale, en plus il y a un piège de l'âne et donc tu te fais arnaquer partout ». Ces quelques mots incompréhensibles stigmatisent votre ignorance caractérisée des principes fondamentaux. Un détail annexe : vous perdez 64-0.

L'ange ou le démon

Plus que deux parties, la lassitude s'installe. Miracle, un visage angélique vous dit d'une voix presque timide « On joue ensemble, je crois ? ». Votre galanterie et votre naïveté vous interdisent de battre cette jeune fille ; vous vous retenez de jouer les bons coups et la joie qu'elle laisse exploser à la fin de la partie vous fait chaud au cœur. Dans la foulée, elle vous initie aux joies du blitz pour vous détendre. Une défaite mais pour la bonne cause !

« C'est dans la base »

Dernière partie en vue, vous voulez briller et c'est bien compréhensible. Vous avez une bonne mémoire visuelle et vous en profitez pour rejouer le début d'une partie entr'aperçue à la ronde précédente. Rapidement vous êtes dans une situation inextricable, vous sauvez brillamment une dizaine de pions puis votre adversaire vous annonce : « Au coup 14, il faut jouer c2 et pas e3 ». Bien naturellement, vous demandez : « Pourquoi ? ». Réponse laconique : « C'est dans la base ». Vous acquiescez d'un air entendu en vous demandant ce qu'est cette base qui vous fait cruellement défaut.

Voilà le tournoi est fini. Vous êtes dernier. Le président vous explique que seuls de très forts joueurs étaient là et que les opens de catégorie B vous conviendraient sans doute mieux. Vous le maudissez de ne pas vous en avoir parlé plus tôt. Il vous parle aussi d'un club le mardi soir à 20h30 ici-même où vous pourrez progresser rapidement. « Je vais y réfléchir » dites-vous sans même écouter ses paroles ; déjà vous peaufinez dans votre tête le personnage que vous serez en tournoi...

Toute ressemblance avec des personnages existant est purement fortuite.

My Othello is rich (II)

par Sophie Collay

Voici la suite de notre initiation à l'anglais par Othello. Une fois que la partie a commencé, on peut, s'il s'agit de matchs amicaux, la commenter pendant qu'elle se joue, ou bien, si l'on est très motivé, très philanthrope ou très vexé d'avoir perdu, rejouer la partie et, alors, chacun y va de ses justifications, ou tentatives d'explications, des coups. Voici qui pourrait vous aider. Bien sûr, le lexique qui suit n'a pour but que de servir aux rapports de parties animées, à midi ou le soir, où tout le monde fait semblant de comprendre ce que l'autre veut dire, alors que, objectivement, même s'il était clair, ce n'est pas dans l'ordre des capacités humaines. Entamons-nous déjà l'Othello diplomatique dans la partie technique ?

Part Two : Technical Vocabulary

to wedge in	s'insérer
to take a corner	prendre un coin
the tiger opening	la tigre
the snake opening	la campagnarde
to swindle	arnaquer
to grab the edges	bétonner
to be ahead	être gagnant
to be miles behind	être complètement perdant
to shake hands	se serrer la main

to my mind,...	à mon avis,...
... was better	... était mieux
wonderful	formidable
very clever	très bien vu
hopeless	nul
nonesens	absurde

(Nous verrons, dans « diplomacy », comment ces données changent selon la nationalité du joueur, s'il est japonais par exemple.)

Happy coincidences	Heureuses coïncidences
to pass	passer
the Rose opening	la Rose
touch down !	touch down !

a four on six	un bord de six à prébord
	homogène
to think	réfléchir
to pretend thinking	faire semblant de réfléchir
to try to think	essayer de réfléchir
to forget openings	oublier les ouvertures
the score	le score
to feel sick	se sentir mal
to be fed up	en avoir marre
a draw	un match nul
the Stoner trap	le piège de Stoner
you fell into	tu t'es fait stonériser !
my Stoner trap !	

boo hooo	geindre
to be upset	être vexé
to cheat	tricher
to cheat discreetly	tricher discrètement
to jump up and down	faire des cabrioles
with joy	de bonheur
to moan	se plaindre

an example of a moaning :

it's unfair	c'est vraiment trop injuste
I hate this silly game	plus jamais je ne toucherai à ce jeu de ***

Mais en fait, si désormais vous possédez parfaitement le vocabulaire nécessaire à exprimer vos pensées et vos émotions, il vous reste à apprendre à les envelopper dans une forme appropriée à chaque situation. En conséquence, le vocabulaire othellistique diplomatique (où l'on fait preuve de tact) sera pour la prochaine fois !

Grand Prix de France 1996

Ci-contre le classement du Grand Prix de France 1996 au premier janvier 1996. Il prend en compte tous les tournois qui se sont déroulés en France depuis le tournoi préqualificatif de Villeneuve d'Ascq pour le championnat du monde 95 (9 et 10/9/95) : le tournoi Ile de France 6 (29/10/95), et le tournoi Ile de France 7 (17/12/95). Les six premiers joueurs humains de cette liste disputeront, à la fin de la saison, la finale du Grand Prix qui est un tournoi préqualificatif pour le championnat du monde 1996.

			VDA	IDF6	IDF7	Total
Juhem	Philippe	F	140	44	170	354
Nicolet	Stéphane	F	200	90	64	354
Penloup	Dominique	F	90	15	170	275
Tastet	Marc	F	60	200		260
Cordy	Alexandre	F	40	44	64	148
Shaman	David	US		140		140
Andriani	Sandry	F		15	64	79
Thill	Olivier	F		44	19	63
Collay	Frédéric	F	20		19	39
Lazard	Emmanuel	F		15	19	34
Andriani	Bintsa	F	30	3		33
Andriani	Tom Pouce	PG			19	19
Gruson	Thierry	F	15			15
Quazzo	Claude	F	10			10
Abe	Hiroyuki	J			5	5
Van Nuvel	Jean-Michel	F	5			5
Liang	Yi	F		3		3

Informatique

Résultats des tests

Voici une mise à jour des résultats des tests de finale pour ordinateurs parus dans Fforum 37 (les diagrammes ont été publiés dans Fforum 34). Par rapport aux résultats publiés dans Fforum 35 et 37, les modifications sont les suivantes.

Théole

par Nicolas Becquet (F)

Version 4.6 (DOS)
Pentium 133Mhz, 256Ko de cache, 16Mo RAM.
Langage Pascal + assembleur.

• Nous avons appris à la dernière minute que les résultats de Théole ne sont pas « sûrs » à

100% car il effectue des évaluations a priori durant sa recherche.

Si ce procédé est intéressant en soi, ce n'est pas dans l'esprit de ces tests et nous publierons prochainement les résultats d'une recherche exacte.

Forest

par Olivier Casile (F)

Version 3.1 (DOS)
Pentium 90Mhz, 256Ko de cache, 16Mo RAM.

Cassio

par Stéphane Nicolet (F)

Version de décembre 1995.

Powerbook 190 (68040 33Mhz).
Écrit en Turbo-Pascal.

Spock

par Jean Delteil (F)

Version V8.1 (DOS)
Pentium 100Mhz, 256Ko de cache, 8Mo RAM.

Langage C + assembleur.

• Les temps de Spock sont arrondis à la seconde supérieure.

Brutus I

Louis Geoffroy, Martin Piotte (CND)

Version du 28/10/95.
Clone 486DX4 100Mhz, 256K cache 4Mo RAM.
Langage C + assembleur.

Recherche d'un coup gagnant

Coef Mach.	Diagramme 20			Diagramme 21			Diagramme 22			Diagramme 23			Diagramme 24		
	Tps	Nds	Suite	Tps	Knds	Suite	Temps	Knds	Suite	Temps	Knds	Suite	Temps	Kneuds	Suite
Cassio	0,80	0"	11 H5+	15"	320	G5=	0'37"	498	G8+	0'23"	338	A2+	1'48"	1 850	C3=
PeeweeRv	1,00	0"	H5 +1	01"		G5 E8 G2 0	0'09"		G8 F8 D8 +1	0'05"		A2 E1 F2 +2	0'29"		C3 E1 D1 0
Isaac	1,00	0"	gagnant	03"		nulle	0'09"		gagnant	0'05"		gagnant	0'29"		nulle
Brutus	1,50	0"	112 H5 PS PS +1	02"	479	G5 G6 H5 0	0'06"	1 595	G8 B8 D8 +2	0'04"	836	A2 E1 F2 +2	0'22"	8 236	C3 E1 D1 0
Forest	1,90	0"	100 H5 +6	01"	504	G5 E8 =	0'05"	1 226	G8 F8 +	0'05"	1 267	A2 F2 +	0'33"	12 204	C3 G7 =
Logistello	2,00	0"	195 H5 +6	04"	557	G5 G6 H5 0	0'13"	1 167	G8 F8 D8 >=2	0'09"	916	A2 F2 F1 >=2	1'28"	8 661	C3 E1 D1 0
Spock	2,10	1"	3 H5+	02"	273	G5 E8 G2 =	0'05"	360	G8 C8 H2+	0'03"	305	A2 F2 F1 +	0'10"	1 337	C3 E1 D1 =
Théole	2,80	0"	48 H5+	01"	305	G5 E8 G2 =	0'05"	1 099	G8 C8 A7 >=2	0'02"	460	A2 F2 F3 >=2	0'08"	1 458	C3 E1 D1 =
Keyano	3,28	0"	3 H5 PS PS +6	03"	527	G5 E8 G2 0	0'06"	806	G8 D8 B8 +2	0'04"	457	A2 B2 E1 +2	0'49"	5 605	C3 E1 D1 0

Coef Mach.	Diagramme 25			Diagramme 26			Diagramme 27			Diagramme 28		
	Temps	Kneuds	Suite	Temps	Kneuds	Suite	Temps	Kneuds	Suite	Temps	Kneuds	Suite
Cassio	0,80	4'33"	4 826 A5=	14'13"	14 685	D8=	1'50"	1 833	perdant	13'17"	14 364	B2=
PeeweeRv	1,00	1'23"	A5 H1 H2 0	5'46"		D8 A6 A4 0	1'05"		B7 A7 B1 -1	3'49"		B2 A1 B1 0
Isaac	1,00	1'03"	nulle	3'17"		nulle	0'24"		perdant	2'55"		nulle
Brutus	1,50	0'36"	14 705 G1 C2 A5 0	2'09"	57 538	D8 A6 A4 0	0'30"	9 503	H5 H3 H2 -2	1'53"	52 630	F1 A3 F2 0
Forest	1,90	0'41"	14 125 A5 B8 =	2'29"	48 545	D8 A6 =	0'54"	14 337	B7 H5-	2'15"	41 107	E1 F1 =
Logistello	2,00	2'18"	14 289 A5 C2 G1 0	9'14"	52 931	D8 A6 A4 0	1'20"	6 391	B7 A7 B1 <=-1	5'10"	29 871	F1 A3 F2 0
Spock	2,10	0'27"	4 007 A5 H1 H2 =	1'24"	12 900	D8 A6 A4 =	0'08"	7 87	H2 A7 B1-	1'12"	12 097	B2 A1 B1 =
Théole	2,80	0'17"	3 320 G1 C2 A5 =	0'49"	8 960	D8 A6 A4 =	0'09"	2 025	E1 B1 H2 -2	0'38"	6 374	E1 F1 G1 =
Keyano	3,28	1'23"	10 531 A5 C2 G1 0	5'33"	32 774	D8 A6 A4 0	1'24"	7 346	B7 H5 E1 -2	4'36"	28 744	B2 A1 B1 0

Coef Mach.	Diagramme 29			Diagramme 30			Diagramme 31			Diagramme 32		
	Temps	Kneuds	Suite	Temps	Kneuds	Suite	Temps	Kneuds	Suite	Temps	Kneuds	Suite
Cassio	0,80	0'28"	465 A1+	3'52"	3 540	G3=	4'31"	4 155	perdant	2'01"	2 029	perdant
PeeweeRv	1,00	0'09"	A1 H7 G1 +2	0'41"		G3 H4 G4 0	1'01"		G6 G4 H5 -1	0'39"		B7 A8 A7 -1
Isaac	1,00	0'11"	gagnant	0'46"		nulle	1'04"		perdant	0'38"		perdant
Brutus	1,50	0'07"	938 G2 D8 H2 +2	0'34"	12 141	G3 H4 G4 0	0'34"	13 566	G6 G4 G2 -1	0'24"	6 233	B7 E1 F1 -2
Forest	1,90	0'05"	747 A1 A2+	0'43"	10 943	G3 G2 =	0'28"	7 047	G6 G4-	0'33"	9 487	B7 E1-
Logistello	2,00	0'15"	1 008 G2 G1 H1 >=2	1'32"	7 944	G3 H4 G4 0	1'13"	5 793	G6 G4 G2 <=-1	0'58"	4 316	B7 E1 F1 <=-1
Spock	2,10	0'03"	194 A1 H7 G1 +	0'20"	2 300	G3 H4 G4 =	0'29"	3 761	G6 G4 H5-	0'13"	1 375	H3 H4 G3 -
Théole	2,80	0'03"	530 A1 A2 G1 >=2	0'14"	2 082	G3 H4 G4 =	0'14"	2 494	G6 G4 H5 -2	0'11"	2 255	B7 G8 G3 -2
Keyano	3,28	0'21"	1 259 G2 D8 H2 +2	1'25"	7 310	G3 H4 G4 0	1'17"	6 163	G3 G4 G7 -2	0'59"	5 625	G3 F3 E1 -2

Coef Mach.	Diagramme 33			Diagramme 34			Diagramme 35			Diagramme 36			
	Temps	Knoeuds	Suite	Temps	Knoeuds	Suite	Temps	Knoeuds	Suite	Temps	Knoeuds	Suite	
Cassio	0,80	3'54"	4 086	perdant	7'06"	7 327	perdant	6'36"	5 668	C7=	39'39"	40 292	B7=
PeeweeRv	1,00	1'37"		E7 H2 G2 -1	1'41"		A2 C2 D2 -1	1'57"		C7 A7 A5 0	9'26"		B7 E1 C1 0
Isaac	1,00	1'23"		perdant	1'54"		perdant	1'36"		nulle	5'48"		nulle
Brutus	1,50	0'33"	12 488	E7 C7 A4 -2	1'20"	34 626	C2 D2 E2 -2	1'26"	37 311	C7 B8 D8 0	2'30"	66 848	B7 E1 C1 0
Forest	1,90	0'40"	11 302	E7 H2-	1'25"	25 476	F1 E2-	1'57"	27 741	C7 D8=	4'19"	69 456	B7 A8=
Logistello	2,00	2'35"	10 564	E7 C3 B2<=-1	4'12"	24 558	D2 E1 C2<=-1	3'08"	15 380	C7 B8 D8 0	9'47"	55 322	B7 E1 C1 0
Spock	2,10	0'29"	4 716	E7 H2 B2-	0'43"	6 796	E2 D1 C2-	0'51"	5 950	C7 A7 A6=	2'20"	21 907	B7 E1 C1=
Théole	2,80	0'13"	2 281	E7 H2 C6 -2	0'36"	6 057	C2 D2 A3 -2	0'35"	5 882	C7 A7 A6=	1'48"	19 298	B7 E1 C1=
Keyano	3,28	1'06"	7 046	E7 H2 B2 -2	3'58"	27 280	D2 E2 C2 -2	4'45"	14 254	C7 B8 D8 0	8'38"	41 039	B7 E1 C1 0

Coef Mach.	Diagramme 37			Diagramme 38			Diagramme 39			
	Temps	Knoeuds	Suite	Temps	Knoeuds	Suite	Temps	Knoeuds	Suite	
Cassio	0,80	1'59"	1 923	perdant	2h32'50"	153 738	B2+	0'09"	0,4	F7+
PeeweeRv	1,00	1'12"		B7 A8 B8 -1	1h12'19"		B2 C8 H2 +2	8'28"		F7 G8 B1 +1
Isaac	1,00	0'18"		perdant	20'27"		gagnant	1'04"		gagnant
Brutus	1,50	0'23"	3 690	G4 H4 B7 -2	2'04'01"	587 754	B2 D8 A5 +2	1'03"	4 969	A8 PS B8 +2
Forest	1,90	0'10"	1 943	G2 G4-	23'32"	342 299	B2 C8+	0'03"	60	F7 F6+
Logistello	2,00	2'31"	7 484	H3 G4 G2<=-1	22'39"	110 444	B2 D7 >= 2	2'02"	3 755	A8 >=14
Spock	2,10	0'13"	837	B7 H6 H4-	7'26"	70 845	B2 D8 A5+	0'07"	4	A8 PS B1+
Théole	2,80	0'10"	1 666	G4 H4 B7 -2	6'10"	64 224	B2 D7 F7 >=2	0'50"	6 100	B1 PS A8 >=2
Keyano	3,28	3'19"	5 929	H3 G4 G2 -2	1h15'06"	156 670	B2 C8 H2 +2	22'32"	22 681	A8 PS >=+20

Recherche du meilleur coup

Coef Mach.	Diagramme 20			Diagramme 21			Diagramme 22			Diagramme 23			Diagramme 24			
	Tps	Nds	Suite	Tps	Knds	Suite	Temps	Knds	Suite	Temps	Knds	Suite	Temps	Knoeuds	Suite	
Cassio	0,80	0"	49	H5 30-29	15"	319	G5 E8 G2 32	0'56"	755	G8 D8 B8 33	0'43"	628	A2 B7 E1 34	1'50"	1 878	C3 E1 D1 32
PeeweeRv	1,00	0"		H5 +1	03"		G5 E8 G2 0	0'19"		G8 D8 B8 +2	0'19"		A2 B7 E1 +4	1'01"		C3 E1 D1 0
Isaac	1,00	0"		+1	07"	0	0	0'23"		+2	0'16"		+4	1'03"		0
Brutus	1,50	0"	112	H5 PS PS +1	02"	479	G5 G6 H5 0	0'07"	2 404	G8 D8 B8 +2	0'09"	2 331	A2 B7 E1 +4	0'22"	8 236	C3 E1 D1 0
Forest	1,90	0"	100	H5 +6	04"	1 393	G5 E8 =	0'09"	2 427	G8 D8 +2	0'07"	1 896	A2 B7 +4	0'36"	11 379	C3 E1 =
Logistello	2,00	0"	263	H5 +6	04"	557	G5 G6 H5 0	0'19"	1 820	G8 D8 B8 +2	0'21"	1 957	A2 B7 E1 4	1'28"	8 661	C3 E1 D1 0
Spock	2,10	1"	65	H5 PS PS 35	02"	273	G5 E8 G2 32	0'06"	528	G8 D8 B8 33	0'05"	445	A2 B7 E1 34	0'10"	1 337	C3 E1 D1 32
Théole	2,80	0"	101	H5 PS PS	01"	305	G5 E8 G2 0	0'07"	1 285	G8 D8 B8 +2	0'04"	709	A2 B7 E1 +4	0'08"	1 458	C3 E1 D1 0
Keyano	3,28	0"	51	H5 PS PS +6	03"	527	G5 E8 G2 0	0'09"	1 218	G8 D8 B8 +2	0'19"	2 089	A2 B2 E1 +4	0'49"	5 605	C3 E1 D1 0

Coef Mach.	Diagramme 25			Diagramme 26			Diagramme 27			Diagramme 28			
	Temps	Knoeuds	Suite	Temps	Knoeuds	Suite	Temps	Knoeuds	Suite	Temps	Knoeuds	Suite	
Cassio	0,80	5'13"	5 498	A5 H1 H2 32	14'45"	15 342	D8 A6 A4 32	3'27"	3 239	B7 A7 E1 31	13'12"	14 257	B2 A1 B1 32
PeeweeRv	1,00	2'35"		A5 H1 H2 0	9'39"		D8 A6 A4 0	3'13"		B7 A7 E1 -2	5'07"		F1 A3 F2 0
Isaac	1,00	1'57"		0	4'57"	0	0	2'23"		-2	5'18"		0
Brutus	1,50	0'36"	14 705	G1 C2 A5 0	2'09"	57 538	D8 A6 A4 0	1'04"	26 853	B7 A7 E1 -2	1'53"	52 630	F1 A3 F2 0
Forest	1,90	1'13"	23 061	A5 H1 =	3'05"	52 610	D8 A6 =	1'29"	25 107	B7 H5 -2	3'41"	52 610	E1 F1 =
Logistello	2,00	2'18"	14 289	A5 C2 G1 0	9'14"	52 931	D8 A6 A4 0	2'01"	10 660	B7 A7 E1 -2	5'10"	29 871	F1 A3 F2 0
Spock	2,10	0'27"	4 007	A5 H1 H2 32	1'24"	12 900	D8 A6 A4 32	0'30"	4 219	B7 A7 E1 31	1'12"	12 098	B2 A1 B1 32
Théole	2,80	0'17"	3 320	G1 C2 A5 0	0'49"	8 960	D8 A6 A4 0	0'24"	4 901	B7 A7 E1 -2	0'38"	6 268	E1 F1 G1 0
Keyano	3,28	1'23"	10 531	A5 C2 G1 0	5'33"	32 774	D8 A6 A4 0	1'59"	10 787	B7 H5 H3 -2	4'36"	28 744	B2 A1 B1 0

Coef Mach.	Diagramme 29			Diagramme 30			Diagramme 31			Diagramme 32			
	Temps	Knoeuds	Suite	Temps	Knoeuds	Suite	Temps	Knoeuds	Suite	Temps	Knoeuds	Suite	
Cassio	0,80	4'12"	4 066	G2 G1 H1 37	3'59"	3 683	G3 H4 G4 32	7'05"	6 410	G6 G4 G2 31	16'18"	17 177	G3 G8 F3 30
PeeweeRv	1,00	1'11"		G2 G1 H1 +10	0'43"		G3 H4 G4 0	2'01"		G6 G4 G2 -1	6'27"		G3 G8 F3 -4
Isaac	1,00	1'31"		+10	2'29"	0	0	1'38"		-1	5'05"		-4
Brutus	1,50	0'20"	6 556	G2 G1 H1 +10	0'34"	12 141	G3 H4 G4 0	0'34"	13 566	G6 G4 G2 -1	1'13"	31 583	G3 G8 F3 -4
Forest	1,90	0'33"	8 166	G2 G1 +10	0'56"	14 637	G3 H4 =	0'41"	105 782	G6 G4 -2	3'59"	76 858	G3 G8 -4
Logistello	2,00	1'13"	6 426	G2 G1 H1 +10	1'32"	7 944	G3 H4 G4 0	1'28"	7 147	G6 G4 G2 -2	5'50"	36 128	G3 G8 F3 -4
Spock	2,10	0'17"	2 198	G2 G1 H1 37	0'20"	2 300	G3 H4 G4 32	0'33"	4 258	G6 G4 G2 31	0'56"	9 056	G3 G8 F3 30
Théole	2,80	0'13"	2 056	G2 G1 H1 +10	0'14"	2 082	G3 H4 G4 =	0'19"	3 147	G6 G4 G2 -1	1'07"	13 450	G3 G8 F3 -4
Keyano	3,28	1'15"	6 814	G2 G1 H1 +10	1'25"	7 310	G3 H4 G4 0	2'02"	10 884	G6 G4 G2 -2	3'20"	23 549	G3 G8 F3 -4

Coef Mach.	Diagramme 33			Diagramme 34			Diagramme 35			Diagramme 36			
	Temps	Knoeuds	Suite	Temps	Knoeuds	Suite	Temps	Knoeuds	Suite	Temps	Knoeuds	Suite	
Cassio	0,80	15'12"	16 623	E7 C7 G2 28	8'04"	8 269	C2 D2 A3 31	6'09"	5 223	C7 B8 D8 32	39'09"	39 778	B7 E1 C1 32
PeeweeRv	1,00	8'50"		E7 C7 G2 -8	6'07"		C2 D2 A3 -2	2'06"		C7 A7 A5 0	9'08"		B7 E1 C1 0
Isaac	1,00	8'19"		-8	3'12"	-2	-2	2'04"		0	18'22"		0
Brutus	1,50	3'07"	93 670	E7 C7 A4 -8	1'34"	41 422	C2 D2 A3 -2	1'26"	37 311	C7 B8 D8 0	2'30"	66 848	B7 E1 C1 0
Forest	1,90	3'16"	61 370	E7 C7 -8	2'15"	41 836	C2 D2 -2	2'02"	31 172	C7 B8 =	14'54"	253 199	B7 E1 =
Logistello	2,00	9'46"	54 867	E7 C3 C7 -8	6'20"	37 311	C2 D2 A3 -2	3'08"	15 380	C7 B8 D8 0	9'47"	55 322	B7 E1 C1 0
Spock	2,10	1'33"	17 108	E7 C7 G2 28	1'02"	10 297	C2 D2 A3 31	0'51"	5 950	C7 A7 A6 32	2'20"	21 907	B7 E1 C1 32
Théole	2,80	0'50"	9 618	E7 C7 G2 -8	0'44"	7 644	C2 D2 A3 -2	0'35"	5 882	C7 A7 A6 0	1'48"	19 298	B7 E1 C1 0
Keyano	3,28	4'12"	30 618	E7 C7 A4 -8	6'17"	45 513	C2 D2 A3 -2	4'45"	14 254	C7 B8 D8 0	8'38"	41 039	B7 E1 C1 0

Coef Mach.	Diagramme 37			Diagramme 38			Diagramme 39			
	Temps	Knoeuds	Suite	Temps	Knoeuds	Suite	Temps	Knoeuds	Suite	
Cassio	0,80	59'42"	55 148	G2 G4 H4 22	4h13'09"	252 704	B2 C8 H2 34	58h12'49"	4 185 150	G1 B2 B1 +64
PeeweeRv	1,00	14'49"		G2 G4 H4 -20	3h40'06"		B2 C8 H2 +4	1h00'29"		A8 B8 C8 +64
Isaac	1,00	17'37"		-20						
Brutus	1,50	5'35"	157 607	G2 G4 H4 -20	38'07"	1 084 154	B2 C8 H2 +4	2'14"	44 530	A8 PS B8 +64
Forest	1,90	9'31"	163 626	G2 G4 -20	35'02"	503 511	B2 C8 +4	9h08'43"	12 268 685	G6 +64
Logistello	2,00	24'31"	135 349	G2 G4 H4 -20	1h02'21"	317 323	B2 C8 +4	13'52"	93 961	A8 >=64
Spock	2,10	4'42"	39 037	G2 G4 H4 22	17'17"	173 006	B2 C8 H2 34	7'14"	90 859	A8 PS B1 64
Théole	2,80	3'12"	34 573	G2 G4 H4 -20	8'38"	88 232	B2 C8 H2 +4	3'35"	43 126	B1 PS A8 64
Keyano	3,28	24'27"	123 697	G2 G4 H4 -20	1h39'09"	229 041	B2 C8 H2 +4			

Classement F.F.O.

Joueurs français

2293	+/- 194	(16)	[-5]	RALLE Paul
2257	+/- 65	(142)	[+32]	CASPARD Emmanuel (GM)
2235	+/- 61	(163)	[+0]	NICOLET Stéphane (GM)
2219	+/- 75	(106)	[-22]	TASTET Marc (GM)
2201	+/- 142	(29)	[+32]	PIAU Didier (M)
2126	+/- 76	(99)	[-23]	JUHEM Philippe (GM)
2114	+/- 56	(177)	[+4]	PENLOUP Dominique (GM)
2085	+/- 92	(65)	[-55]	LAZARD Emmanuel (M)
1993	+/- 90	(73)	[+35]	DI MIEGLIO Fabrice (M)
1989	+/- 75	(106)	[+9]	CORDY Alexandre (M)
1982	+/- 79	(97)	[+40]	COLLAY Frédéric
1896	+/- 119	(42)	[+14]	ROBIN François
1892	+/- 138	(27)	[-124]	LIANG YI (M)
1869	+/- 100	(61)	[-36]	COLLAY Sophie
1863	+/- 112	(53)	[+35]	ALDEBERT Marc
1856	+/- 99	(61)	[+4]	THILL Olivier
1833	+/- 81	(103)	[-43]	ANDRIANI Blntsa (M)
1819	+/- 239	(11)	[-68]	LETOUZÉY Fabien
1810	+/- 200	(21)	[-143]	SARKISSIAN Jean-Paul
1765	+/- 206	(16)	[-46]	SAHLI David
1740	+/- 135	(36)	[-1]	BOURRACHOT Alexandre
1713	+/- 125	(47)	[-40]	POIRIER Serge
1706	+/- 259	(10)	[-254]	GEORGES Claude
1625	+/- 384	(6)	[+319]	CHEVALLIER Alain
1621	+/- 175	(21)	[-28]	GAMBIER Olivier
1592	+/- 222	(16)	[-188]	DE LA BOISSERIE Bruno
1587	+/- 102	(71)	[+28]	MASSIRE Christian
1577	+/- 223	(17)	[-44]	PÉLISSIER Laurent
1565	+/- 398	(5)	[nv]	DRAPER Bruno
1565	+/- 398	(5)	[nv]	ALEAUME Didier
1539	+/- 238	(11)	[-158]	BOUSCH Thierry
1478	+/- 170	(26)	[-115]	GARNIER Jacques
1477	+/- 168	(21)	[-3]	FREYSS Joel
1453	+/- 111	(55)	[-23]	SCHERNO Dominique
1449	+/- 213	(16)	[-129]	BÉTIN Dominique
1421	+/- 177	(27)	[-14]	GRUSON Thierry
1420	+/- 154	(21)	[+19]	FREYSS Alain
1388	+/- 396	(5)	[-68]	DORSIMONT Guilain
1375	+/- 320	(14)	[-85]	DELÈGUE Gérard
1369	+/- 295	(15)	[-141]	PROST Serge
1340	+/- 565	(5)	[-63]	SCHEIDECKER Denis
1294	+/- 375	(16)	[-69]	QUAZZO Claude
1268	+/- 282	(10)	[+297]	FREYSS Paul
1259	+/- 230	(32)	[-255]	OVION Jacques
1231	+/- 151	(34)	[+11]	MOREL Gérard
1192	+/- 413	(5)	[nv]	GRISON Rémi
1141	+/- 206	(16)	[-28]	KUYLLE Grégory
1102	+/- 387	(11)	[-99]	VAN NUVEL Jean-Michel
1064	+/- 186	(38)	[-89]	DRUAIS Philippe
958	+/- 377	(22)	[nv]	BERNOU Stéphane

Joueurs étrangers

2806	+/-458	(13)	[+234]	MURAKAMI Takeshi	{J}
2673	+/-329	(17)	[nv]	TAMENORI Hideshi	{J}
2350	+/-193	(17)	[nv]	MINE Tatsuya	{USA}
2343	+/-126	(38)	[+67]	BRIGHTWELL Graham (GM)	{GB}
2296	+/-189	(14)	[+31]	LEADER Imre	{GB}
2262	+/-125	(36)	[+21]	EDMEAD Garry	{GB}
2215	+/-100	(59)	[+114]	SHAMAN David (GM)	{USA}
2197	+/-218	(13)	[nv]	YAMANAKA Mami	{J}
2167	+/-132	(43)	[-4]	JOHANSEN Niklas	{S}
2121	+/- 76	(101)	[-41]	FELDBORG Karsten	{DK}
2119	+/-219	(13)	[nv]	PARSONS David	{USA}
2081	+/-120	(35)	[+1]	PLOWMAN Guy	{GB}
2054	+/- 84	(79)	[-22]	JENSEN Erik	{DK}
2024	+/- 89	(82)	[-12]	BERNER Nils	{S}
1969	+/-125	(33)	[-10]	DE GREY Aubrey	{GB}
1951	+/-239	(13)	[nv]	ORTIZ George	{USA}
1918	+/-111	(42)	[-17]	VALLUND Henrik	{DK}
1888	+/-121	(43)	[+11]	RIGNELL Daniel	{S}
1878	+/-105	(51)	[-72]	VALLUND Torben	{DK}
1874	+/-123	(38)	[+14]	NIELSEN Erik	{DK}
1864	+/-101	(60)	[+14]	BERNER Johan	{S}
1859	+/-134	(32)	[-73]	JOHNSON Greg	{USA}
1823	+/-214	(11)	[-219]	FEINSTEIN Joel	{GB}
1817	+/-176	(19)	[+6]	HAUGLAND Jan-Kristian	{N}
1776	+/-128	(44)	[+37]	ALARD Serge	{B}
1765	+/-115	(46)	[-15]	HANSSON Ola	{S}
1764	+/-144	(33)	[+5]	VECCHI Elisabetta	{I}
1744	+/- 68	(159)	[+65]	CALENDAR Hugo	{S}
1725	+/-137	(31)	[+19]	WAHLBERG Per-Erik	{S}
1722	+/-142	(31)	[+60]	CAGLEY Leslie	{USA}
1716	+/-120	(51)	[-36]	ABE Hiroyuki	{J}
1705	+/-160	(22)	[+57]	ARNOLD Roy	{GB}
1667	+/-238	(11)	[+139]	TAKEDA Kyoko	{J}
1626	+/-189	(19)	[+32]	BOE Alexander	{N}
1549	+/-181	(25)	[nv]	VIVIANI Alberto	{I}
1531	+/-116	(45)	[+56]	WEILER Niklas	{S}
1528	+/-164	(26)	[+60]	OSTERHOLM Johan	{SF}
1525	+/-183	(14)	[+38]	LIDEN Rolf	{S}
1508	+/-180	(15)	[+40]	ROSENQVIST Anders	{S}
1492	+/-143	(30)	[+48]	ANDERSSON Anders	{S}
1460	+/-118	(53)	[+38]	EKLUND Bruno	{S}
1430	+/-178	(27)	[+18]	LONNQVIST Tom	{SF}
1394	+/-129	(48)	[+4]	HELLGREN Bo	{S}
1375	+/-132	(31)	[+43]	HAMRIN Goran	{S}
1317	+/-182	(29)	[+39]	HANSSON Niklas	{S}
1279	+/-105	(64)	[+87]	BLOMQVIST Helena	{S}
1210	+/-181	(24)	[+117]	LEPPALA Leo	{SF}
1207	+/-145	(39)	[+53]	ANDERSSON Torbjorn	{S}
1185	+/-130	(42)	[+61]	ERIKSSON Christine	{S}
1161	+/-145	(30)	[+61]	STARBACK Per	{S}
1082	+/-187	(23)	[+96]	AHLEREN Janne	{SF}

Programmes

2625	+/-344	(11)	[-10]	SPOCK (Delteil)
2483	+/-276	(11)	[-10]	THÉOLE (Becquet)
2416	+/-355	(7)	[+4]	CASSIO (Nicolet)
2188	+/-330	(4)	[-5]	FOREST (Casile)
1889	+/-143	(28)	[+28]	TOM POUCE (Andriani)

Voici le classement de la F.F.O. au 31 décembre 1995. Il prend en compte, depuis le classement paru dans Fforum 38, le tournoi Ile de France 6 (29/10/95), le championnat du Monde (16 au 18/11/95), le tournoi B de Paris (16/12/95), le tournoi Ile de France 7 (17/12/95), les sélections du championnat de France, 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 38 (ou « nv » si le joueur n'y apparaissait pas). L'évolution du classement d'un joueur n'est pas significative ; il faut comparer les évolutions de plusieurs joueurs. Rappelons que le classement est établi à partir de l'ensemble des parties jouées les 14 derniers mois.

Solitaire

par Stéphane Nicolet

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

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

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

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

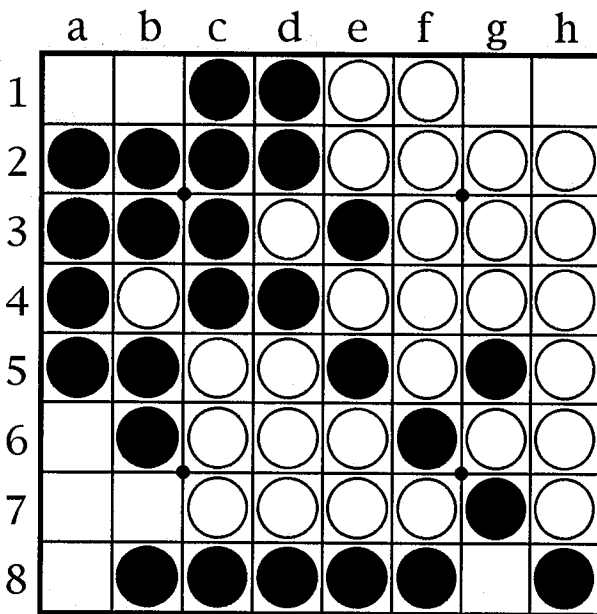
Parties nordiques, 1985

Noir : Torben VALLUND

Blanc : Henrik VALLUND

Score réel de la partie : 32 - 32

Référence ICARE : 67.



Blanc joue et gagne...

La solution du solitaire de Fforum 38 est : a2 a1 g2 b1 h3 h1 h2 g7 h8 b7 33-31. Il faut tout de suite jouer a2 (c'est la parité) car après un coup de Blanc en g7, Noir n'a plus accès en a2. 53.g2 permet alors à Noir de faire un Stoner ou de garder le bord nord.

G8 H1 A8 G1 B7 A7 A6 JP B1 A1
A1 JP B1
B1 A1 A6
A7 B7 A6 JP B1 A1
A1 JP B1
B1 A1 A6
A6 B7 A7 JP B1 A1
A1 JP B1
B1 A1 VP A7
A1 JP A7 JP B1
B1 A7
B1 B7 A7 A1 A6
A6 A1 VP A7
A1 B7 A7 A6 B1
A6 B1 VP A7
B1 JP A7 A6
A6 A7
B7 A6 A8 A7 B1 A1 VP G1
A1 G1 B1
A7 A8 B1 A1 VP G1
A1 B1 VP G1
B1 A1 A8 A7 VP G1
A7 A8 VP G1
A1 B1 A8 A7 VP G1
A7 A8 VP G1
A7 G1 A8 B7 A6 JP B1 A1
A1 JP B1
B1 A1 A6
A6 A8 B1 A1 VP B7
A1 B1 VP B7
B1 A1 A8 B7 A6
A6 A8 VP B7
A1 A6 A8 B7 B1
B7 A8 B1
B1 A8 B7
A6 G1 A8 B7 A7 JP B1 A1
A1 JP B1
B1 A1 VP A7
A1 JP A7 JP B1
B1 A7
B1 A1 A8 B7 A7
A1 B1 A8 B7 A7
B1 G1 A8 B7 A7 A1 A6
A6 A1 VP A7
B7 A8 A7 A1 VP A6
A7 A1 A8 B7 A6
A6 A8 VP B7
A6 A1 A8 B7 A7
A1 B1 A8 G1 B7 A7 A6
A7 A6 B7
A6 B7 A7
B7 A6 A8 A7 VP G1
A7 A8 VP G1
A7 A6 A8 B7 VP G1
B7 A8 G1
A6 G1 A8 B7 A7
B7 G8 B1 A8 A7 H1 G1 A1 VP A6
A7 G8 A6 A8 B1 H1 G1 A1 VP B7
B1 H1 A6 A8 G1 A1 VP B7
G1 A1 A6 A8 VP B7
A6 H1 G8 G1 A8 B7 A7 JP B1 A1
A1 JP B1
B1 A1 VP A7
A1 JP A7 JP B1
B1 A7
B1 A1 A8 B7 A7
A1 B1 A8 B7 A7
B1 A1 G8 G1 A8 B7 A7
A1 G8 B1 B7 A8 G1 VP A7
B1 G8 B7 A8 A7 H1 G1 A1 VP A6
A7 H1 A6 A8 G1 A1 VP B7
G1 A1 A6 A8 VP B7
A6 A7 B7 A8 VP H1 G1 A1

Agenda

FRANCE CHAMPIONNAT DE FRANCE

La finale du
CHAMPIONNAT DE FRANCE 95 (!)
se déroulera à
PARIS

Samedi 20 et dimanche 21 janvier 96

Lieu du tournoi :
Centre Gustave Glotz
Centre d'histoire ancienne
Escalier C, 3e étage
Université de Paris-Sorbonne
17, rue de la Sorbonne,
75005 PARIS

Pour les joueurs, le rendez-vous est fixé à 9h30
le samedi 20, dans la cour de la Sorbonne
(entrez par le 17, rue de la Sorbonne)

FRANCE
**L'ASSEMBLÉE GÉNÉRALE
DE LA FFO AINSI QUE
LE TOURNOI I.D.F. PRÉVU**
sont reportés à une date ultérieure
(sans doute au mois de mars 96)

FRANCE TOURNOI ILE DE FRANCE 1

En 7 rondes, ouvert à tous

Samedi 3 février 96 à 9h30

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

ANGLETERRE 13^e TOURNOI INTERNA- TIONAL DE CAMBRIDGE

Premier tournoi du Grand Prix d'Europe 96
Préqualificatif pour le championnat du Monde 96

Samedi 10 et dimanche 11 février 96

FRANCE TOURNOI DE PROGRAMMES DE PARIS

En 7 rondes, réservé aux programmes

Dimanche 18 février 96 à 10h

Lieu du tournoi et informations :
contacter Jean Delteil (1) 48 92 37 25 (Bureau)

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.

Dimanche 18 février 96 à 14 h

Informations : contacter la FFO

FRANCE 10^e FESTIVAL INTERNATIONAL DES JEUX DE CANNES

du samedi 24 février au
dimanche 3 mars 96

Dans le cadre du festival, la FFO organise de
nombreuses animations « Othello » (en particulier
sur son stand) : initiation, parties simultanées et un

TOURNOI OUVERT À TOUS

Dimanche 3 mars de 14h à 18h30

DANEMARK TOURNOI INTERNATIONAL DE COPENHAGUE

Deuxième tournoi du Grand Prix d'Europe 96
Préqualificatif pour le championnat du Monde 96

Il aura lieu probablement les
samedi 27 et dimanche 28 avril 96

ITALIE TOURNOI INTERNATIONAL DE FLORENCE

Troisième tournoi du Grand Prix d'Europe 96
Préqualificatif pour le championnat du Monde 96

Samedi 25 et dimanche 26 mai 96

FRANCE 13^e TOURNOI INTERNA- TIONAL DE PARIS

Dernier tournoi du Grand Prix d'Europe 96
Préqualificatif pour le championnat du Monde 96

Samedi 31 août et
dimanche 1^{er} septembre 96

Droits d'inscription : 150 FF

Responsables locaux FFO et clubs d'Othello

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

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

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

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

Le club de Bordeaux a changé d'adresse.

- 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 « Français »
5, place Pey Berland
33000 BORDEAUX
- Didier Aleaume
☎ 56 07 27 50
6 rue des pinsons
33600 PESSAC
- Marc Tastet
« Bordenave »
40180 ST PANDELON
- Francis Cayron
Bâtiment H2
Résidence Lamarche
54200 ECROUVES
- ⇨ Guilain Dorsimont
☎ 20 75 50 00
Les mardis et vendredis soir
à partir de 21h.
Local collectif
des chaumières
59 allée des chaumières
59650 VILLENEUVE
D'ASCQ
- Jean-Claude Delbarre
☎ 27 96 92 84
1bis rue Charles Paix
59552
COURCHELETTES
- Christophe Lanuit
☎ 88 60 71 21
37 avenue de la forêt noire
67000 STRASBOURG
- ⇨ Foyer des élèves de
l'Ecole Nat. Sup. Physique
de Strasbourg (ENSPS)
Contact : 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 Cavaillès
45 rue d'Ulm
75005 PARIS
Contact : Emmanuel Lazard
☎ (1) 45 35 55 86
- Stéphane Nicolet
☎ (1) 47 70 02 91
2 rue de Paradis
75010 PARIS
- Paul Ralle
☎ (1) 45 85 75 54
10 rue de Reims
75013 PARIS
- André Bracchi
☎ (1) 39 50 86 35
15 rue de l'Orangerie
78000 VERSAILLES
- Jean-Manuel Mascort
☎ (1) 30 24 31 64
3 passage Juliette
78220 VIROFLAY
- François Aguillon
☎ (1) 64 49 36 09
Kerguelen 1
1 rue du Haras
91240 St MICHEL SUR
ORGE
- Elie Cali
☎ (1) 48 25 43 01
4 impasse Durvie
92100 BOULOGNE
- ⇨ Tart'en Pions
Café-Jeux sans alcool
Club Multijeu
Le mercredi de 14h à 22h,
le jeudi et le vendredi de
16h à 22h, le samedi de 19h
à 23h30 et le dimanche de
14h à 20h
Square Denis Papin
rue Denis Papin
92700 COLOMBES
☎ (1) 47 82 46 38
Bus 164, arrêt Félix Faure,
SNCF Gare des Vallées
- Dominique de Ribbentrop
☎ (1) 30 38 11 58
23 avenue Bontemps
95800 CERGY ST
CRISTOPHE
- ⇨ Club minitel : 3614
JAM*JEU ou 3615
JAM*JEU
- ⇨ Club minitel : 3614 ALP2
- ⇨ Club minitel : 3615
OTHELLO
- ⇨ OTH'ELIOTT
Club minitel : 3614 NESS
ou 3615 ELIOTT
RTC (pour les abonnés) :
(1) 42 79 80 80

FEDERATION FRANCAISE D'OTHELLO

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

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



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

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

Adressé à :

**F.F.O. (Adhésions)
B.P. 383
75626 PARIS CEDEX 13**

Nom : Prénom :

Date de naissance :  :

Adresse :

Code Postal : Ville :

Je suis intéressé par les activités suivantes :

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

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

Date et signature :