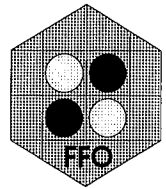


FFORUM



Le magazine de la Fédération Française d'Othello

AUTOMNE 1996

Magazine

Lyon 96

Font-Romeu 96

Paris 96

Initiation

Les retournements

Les insertions

Stratégie

Les coups naturels

Tamenori et cases X

L'antiparité

Ouvertures

Les nouveautés

Parties

Bruxelles 96

Problèmes

N°42

Marc Tastet remporte le Grand Prix

Stéphane Nicolet gagne Villeneuve-d'Ascq

La FFO est agréée !

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

Blanc joue et gagne...

Édito...

Bienvenue au club !

Comme vous pouvez le constater, que vous soyez fidèle adhérent(e) ou que vous nous rejoigniez pour ce numéro après une petite interruption, **Fforum a changé** : d'un point de vue technique tout d'abord, la qualité globale a été améliorée, avec une vraie couverture sur papier glacé, une meilleure reliure, et une qualité de mise en page toujours croissante. Le contenu ensuite est plus varié et s'adresse à un public plus large avec des articles (comme « Le coin des débutants ») destinés à faire entrer progressivement les nouveaux arrivants dans la grande famille d'Othello, mais que tout le monde peut lire avec profit. Les joueurs plus expérimentés pourront essayer d'y faire un sans-faute, ce qui n'est d'ailleurs pas si facile car il y a des pièges sympathiques.

N'hésitez pas à nous faire part de vos suggestions pour améliorer encore la qualité de votre magazine favori. Le courrier des lecteurs peut, bien entendu, servir à cela, mais si vous vous sentez la plume particulièrement alerte ou pédagogique, vous pouvez également envoyer des articles pour la rubrique de votre choix.

Comme c'est la saison, vous allez pouvoir participer à cette grande fête d'Othello qu'est le **championnat de France**. Signalons que les **sélections sont ouvertes à tous** (ou presque, comme on le verra). Comme en plus elles sont gratuites, vous pouvez amener tous vos amis. Vous n'avez rien à perdre et tout à gagner. Plus il y aura de participants à une sélection, plus elle enverra de qualifiés à la finale.

Pour être tout à fait précis, les personnes de nationalité française ou résidant en France depuis au moins douze mois peuvent participer, à l'exception des joueurs qui sont qualifiés d'office pour la finale, à savoir : Dominique Penloup (champion en titre), Stéphane Nicolet et Marc Tastet (les autres qualifiés pour le championnat du monde), Emmanuel Caspard, Philippe Juhem, Fabrice Di Meglio, Emmanuel Lazard et Marc Aldebert (on complète à huit en prenant dans l'ordre du classement publié dans ce numéro les joueurs français que l'on n'a pas déjà nommés et qui ont un classement officiel), ainsi que Sandry Andriani, Hiroyuki Abe, Frédéric Collay et Dominique Scherno, les quatre premiers du Grand Prix de France B 1996.

Comme d'habitude, pensez à vous **inscrire** le plus tôt possible par courrier ou par téléphone auprès de la FFO en précisant vos coordonnées et en signalant à quelle(s) sélection(s) vous avez l'intention de participer. Cela permet une meilleure gestion du flux de jeux et de pendules nécessaires au bon déroulement des sélections.

La rentrée scolaire correspond souvent, d'une part aux bonnes résolutions, d'autre part à la reprise de la vie associative. Avec les joueurs que vous rencontrerez lors des sélections, pourquoi ne pas entreprendre la **fondation d'un club** ? C'est très facile. Vous pouvez même commencer à vous réunir au domicile de l'un des joueurs, en attendant de trouver un lieu plus propice quand votre groupe se sera élargi. Après les vacances d'été, c'est le moment de se lancer dans des projets pour l'année à venir. N'hésitez pas à demander des conseils à la FFO à ce sujet.

La FFO n'est pas en reste puisque plusieurs changements sont à l'ordre du jour : **carte d'adhérent personnalisée, T-shirt d'animateur, agrément des programmes, nouveau matériel de relations publiques...** Nous vous tiendrons bien sûr au courant.

Un premier résultat dont nous sommes fiers est l'**agrément du Ministère de la Jeunesse et des Sports** attribué à la FFO. Cet agrément pourra crédibiliser les initiatives locales en rassurant les établissements scolaires, les municipalités lors des demandes de salles ou de crédits.

Pour ce qui concerne le haut niveau, la France sera cette année représentée par **Dominique Penloup et Marc Tastet**, qui ont remporté chacun trois tournois préqualificatifs, ainsi que par **Stéphane Nicolet**, qui a remporté le tournoi de Villeneuve-d'Ascq, au vingtième championnat du monde qui se déroulera à Tokyo.

À bientôt,
Emmanuel Lazard, Stéphane Nicolet et Marc Tastet

Sommaire

- 4 ♦ Magazine
- 9 ♦ Coin des débutants : les retournements
- 10 ♦ Les coups naturels
- 12 ♦ Initiation : Les insertions
- 13 ♦ Courrier des lecteurs
- 14 ♦ Ouvertures : les nouveautés
- 16 ♦ Les cases X de l'oncle Tam
- 17 ♦ Solutions du coin des débutants
- 18 ♦ Grands Prix de France et d'Europe
- 20 ♦ Problèmes
- 21 ♦ Bruxelles 1996
- 22 ♦ Les échos d'Othello
- 24 ♦ L'antiparité
- 24 ♦ Solutions des problèmes
- 25 ♦ Solitaire
- 26 ♦ Classement
- 27 ♦ Les clubs
- 28 ♦ Agenda

Ont participé à ce numéro :

Marc ALDEBERT

Thierry BOUSCH

Emmanuel CASPARD

Alexandre CORDY

Emmanuel JEANNOT

Philippe JUHEM

Emmanuel LAZARD

YI LIANG

Stéphane NICOLET

Dominique PENLOUP

Jean-Paul SARKISSIAN

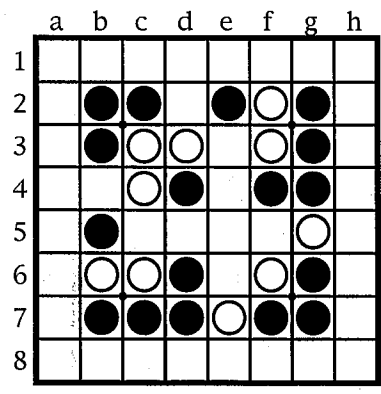
Marc TASTET

Olivier THILL

FFORUM est le magazine de la
 Fédération Française d'Othello
 B.P. 383
 75626 PARIS Cedex 13
 Téléphone : 01 45 35 55 86

OTHELLO® est une marque
 déposée, distribuée en France
 par MATTEL

La curiosité du trimestre
 Comme annoncé dans *Fforum 40*,
 on pouvait faire mieux, en trichant
 un petit peu. Aubrey de Grey était
 arrivé à une position avec 32
 coups légaux. La position ci-
 contre (trouvée par Aubrey) a la
 particularité d'avoir 35 coups
 légaux pour Blanc ! Évidemment,
 il ne s'agit pas d'une position
 légale mais tous les espoirs sont
 permis pour le record précédent...



MAGAZINE

Un week-end à l'École (Lyon, 6 et 7/7/96)

par Emmanuel Jeannot

En ce premier week-end de juillet, le soleil avait décidé de délaissier Lyon, charmante ville de province, et hôte du désormais traditionnel tournoi préqualificatif de la dite ville. En d'autres circonstances, la pluie aurait pu freiner l'enthousiasme des visiteurs, mais cette fois-ci, au moins, elle allait permettre de se concentrer sur l'essentiel : le jeu.

Arrivés pour la plupart le vendredi soir, les participants se divisaient en quatre catégories : quatre Parisiens, trois Strasbourgeois, un Moulinois (Moulinet? Moulinoxois ? Un gars de Moulins — Allier —, quoi !), et quatre Lyonnais. Bref, douze joueurs, plus ou moins motivés pour se qualifier pour le Japon. On regretta l'absence de deux habitués à ce rendez-vous, à savoir Laurent et Sophie, mais cela n'empêcha pas le tournoi de débiter : les absents ont toujours tort, c'est bien connu, d'autant plus quand on est déjà douze joueurs et qu'il faut faire onze rondes. En effet, cela permet de vérifier la fameuse équation :

$$X \text{ joueurs} + (X-1) \text{ rondes} = \text{toutes-rondes}$$

Alors que certains avaient profité du vendredi soir pour jouer un peu, les choses sérieuses ne commencèrent réellement que le samedi. L'ENS de Lyon allait abriter, une nouvelle fois, des duels sans merci, alternant

arnaques et sacrifices, Stoner et perte de la... (« la quoi déjà ? »).

La bonne surprise de l'après-midi fut l'arrivée, quelque peu attendue, de Didier Piau. Du côté des othelliens, Marc sortait vaincu de la première journée, suivi par Frédéric, une défaite, et Alexandre, deux défaites. En revanche, l'ambiance feutrée des couloirs déserts de l'École ne semblait pas trop convenir aux joueurs lyonnais...

Finalement, après les sept premières rondes, les joueurs partirent pour une petite balade dans le centre ville, à la recherche d'un bouchon. Et, le temps se faisant clément, c'est à la terrasse d'un resto de Saint-Jean qu'ils trouvèrent leur bonheur.

Le dimanche matin, Othello reprenait ses droits. Qui de Alexandre « battling » Cordy, ou de Frédéric « killer » Collay allait affronter en finale Marc ? Le combat se livrait à distance. Et, pendant que Fred perdait contre Jean-Paul, Alex évitait de peu la grosse masse (1-63 au 18ème coup) contre Serge pour finalement l'emporter 58-7. Bref après onze rounds de combat acharné, la deuxième place du toutes-rondes fut attribuée, par victoire aux points, au sieur Cordy.

Après un repas pris assez loin de l'ENS, nous passâmes le temps au coin café du labo de math, cherchant à répondre à la formalisation de la question existentielle : peut-on éplu-

cher d'un seul coup de couteau un Rubik's Cube ? La réponse est non, évidemment (n'est-ce pas Fred ?).

La finale et le match pour la troisième place pouvaient alors commencer. Marc (invaincu du week-end) et Frédéric remportèrent chacun leur duel, laissant la deuxième place à Alex et la quatrième à Dominique Scherno.

Un bien beau tournoi ma ptit'dame, que celui de Lyon, dommage que les gônes aient fait bien pâle figure (4 dans les 5 derniers). On fera mieux l'année prochaine, promis ! Il reste à remercier la direction de l'École pour avoir prêté les locaux, voilà c'est fait, alors à bientôt.

Emmanuel Jeannot
envoyé spécial de « Vélo vert »

Classement final

1.	Tastet Marc	11 (+2)
2.	Cordy Alexandre	9 (+0)
3.	Collay Frédéric	9 (+2)
4.	Scherno Dominique	7 (+0)
5.	Andriani Bintsa	6
	Massire Christian	6
	Caspar Emmanuel	6
8.	Sarkissian Jean-Paul	4
9.	Morel Gérard	3
	Colmar Michel	3
11.	Jeannot Emmanuel	2
12.	Prost Serge	0

match 3/4 - 1

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

Caspar 17-47 F. Collay

match 3/4 - 1

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

Scherno 22-42 F. Collay

finale 2

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

Cordy 30-34 Tastet

Le stage : comment en parler ?

par Philippe Juhem

Le stage d'Othello avait lieu cette année à Font-Romeu dans les Pyrénées-Orientales dans les bâtiments du Lycée, qui se trouvait être, curieuse coïncidence, celui où j'ai fait toutes mes études. J'avais donc quelques raisons de connaître les lieux et de savoir qu'ils convenaient parfaitement à l'organisation du grand rendez-vous annuel de l'Othello français. Que dis-je français ? en réalité les participants venaient souvent de beaucoup plus loin, puisque nous comptons dans nos rangs, David Shaman, grand habitué des alpages othellistiques, Greg Johnson et Leslie Cagley, Elisabetta Vecchi, accompagnée de sa charmante sœur, d'Alessandro Tucci et, hélas pour nous tous, de son ami Stefano, d'Hideki Kitajima qui venait de perdre une demi-finale du championnat du Japon contre Murakami dans une position supérieure et enfin de Joel Feinstein qui venait de gagner le championnat d'Angleterre. Plutôt que de trouver un fil conducteur artificiel (il serait difficile de faire un récit chronologique de ce qui s'est passé) reliant les différents aspects du stage, je vais en faire un lexique qui vous permettra de picorer les anecdotes et les bons moments de cette grande fête de l'Othello qui durait cette année environ une semaine. Il va sans dire qu'en tant qu'organisateur je serai d'une partialité totale et que je gommerai sans vergogne aucune les aspects négatifs, les couacs et autres dysfonctionnements liés aux circonstances.

Adhésion : nous avons réalisé une adhésion durant le Stage (il s'agit de Cédric Milhat qui nous a immédiatement envoyé une lettre pour nous dire que nous étions beaux, jeunes et intelligents : voilà un adhérent comme nous les aimons) et curieusement, c'est la première réalisée dans toute l'histoire du stage. Font-Romeu est, il faut le reconnaître, un endroit propice.

Arrivées : ceux qui arrivaient en train voyageaient généralement de nuit par le train direct venant de Paris et étaient attendus à la gare de Latour de Carol (sise sur la commune d'Enveitg) et accueillis. Cependant, les premiers arrivés du vendredi ou du samedi matin doivent se rendre de la gare de Latour de Carol à Font-Romeu, ce qui en soi ne présenterait pas de difficulté

si les employés de la gare de Latour de Carol acceptaient de vous parler du bus. Oui, ce bus virtuel qui relie Enveitg (prononcez Envè't'che) et Font-Romeu sur le papier et hélas pour le voyageur non informé seulement sur le papier. Voyons une conversation typique entre un voyageur innocent (mettons Stéphane Nicolet) et l'employé SNCF : « Excusez-moi monsieur, mais comment on va à Font-Romeu ? *Il y a un train, le petit train jaune.* Mais on m'a dit qu'il y avait un bus ? *Un bus ? non... seulement un train très joli, le petit train jaune. D'ailleurs la direction veut le supprimer, on a beaucoup de mal à le défendre.* Ah bon, il n'y pas de bus ? » Notre voyageur hésite, son bagage est lourd et il a probablement passé une partie de la nuit à retourner des pions d'Othello fictifs et l'autre à ramasser des pions réels qu'il a — intentionnellement — fait tomber au cours de la nuit sur les touristes allemandes qui dormaient sur les couchettes du bas, puis il se décide finalement à sortir de la gare pour vérifier : il n'y a effectivement pas — plus ? — de bus. Il rentre dans la gare. « *Monsieur cherche le bus pour Font-Romeu. C'est vrai vous cherchez le bus ? Mais non, on va à Font-Romeu en train (rire), c'est 50 francs (rire).* » La mort dans l'âme et la main sur son porte-monnaie, notre voyageur prend un billet pour la gare de Font-Romeu Odeillo Via, distante de plusieurs kilomètres du centre de la station qu'il rejoindra par un car SNCF. Heureusement que les gens du pays sont serviables et d'une grande simplicité.

Ascenseurs : autre nom du réveil dans la tour du Lycée de Font-Romeu où nous logions. Les ascenseurs s'arrêtaient à 23h30 et recommençaient à fonctionner à 7h. Ceci n'aurait eu que peu d'inconvénients si le principe du stage n'était pas justement de jouer jusqu'à épuisement et au moins 3 heures du matin. Il s'agissait donc de remonter dans sa chambre du 4ème ou 5ème après 23h30 (sans ascenseur évidemment) pour une courte nuit avant que le flot ininterrompu des patineurs de vitesse allemands (dûment munis d'un pot de Nutella) se rendant au réfectoire pour déjeuner ne vous réveille sur le coup de 7h30. Dernier détail amusant, il y avait un

escalier différent pour les étages pairs et impairs. Par charité, je tairai le nom de ceux qui ont cherché leur chambre dans l'escalier impair durant quatre ou cinq étages avant de s'apercevoir qu'ils habitaient à un étage pair...

Belote : nombreuses parties de coinche et de tarot après nos huit heures d'Othello quotidiennes. Elle furent malheureusement gâchées par la mauvaise conscience qui nous taraudait pour jouer à autre chose qu'à Othello.

Cacahuète : de 11h à 13h30 et de 18h à 21h, la cafétéria est prise en main par Christine, alias Cacahuète. Tout d'abord réservée à l'égard de ces « intellectuels » qui venaient faire de « l'Othello », elle a vite été intéressée par le jeu tout comme d'ailleurs Pierre, Cédric, Céline, Stéphanie, Claudie, Gaëlle et les autres étudiants venus passer d'industrielles vacances à Font-Romeu. Après notre séance de démonstration (voir initiation), nous avons fait de l'animation après chaque repas en emmenant des jeux à la cafétéria, qui d'ailleurs portaient en moins d'une minute tellement le public était accroché. Ce ne serait pas seulement pure propagande et éhontée autosatisfaction que de dire qu'il y a eu à Font-Romeu un réel engouement pour notre jeu (en tout cas plus que partout ailleurs où nous avons organisé un stage). Cacahuète va d'ailleurs se faire l'avocat énergique de l'Othello auprès des élèves du lycée qui viennent de reprendre les cours. Rappelons-nous que le club d'un établissement scolaire de Villepinte avait produit quelques bons amateurs...

Dopages : tous les sportifs sont dopés et à Font-Romeu ils le savent. Ils les ont tous vu s'entraîner dans le centre et ils sont bien placés pour tout savoir sur le sujet. Une question nous était donc souvent posée : « Mais vous, vous prenez quoi ? ». Nous avons bien essayé de nous en sortir en parlant de lait concentré, de kiwis ou de barres de chocolat, mais il était difficile de se voiler la face plus longtemps : à Othello, nous ne sommes pas de vrais sportifs parce que nous ne nous dopons pas. Une commission va donc être mise sur pied pour dresser une liste de produits interdits et une autre de produits indécélables.

Framboises (trop de) : présentes en quantité considérable sur les bords des chemins de la randonnée dans les forêts du Capcir. Nous avons également rencontré des myrtilles (dans des quantités également trop importantes), des groseilles, des cèpes et des coulemelles.

Initiation : comme chaque année, nous avons réalisé une démonstration du jeu dans la cafétéria du lycée. Gros succès à partir de 23 heures. Il faut avoir entendu Emmanuel Lazard expliquer les arcanes de la fédération et son histoire depuis sa fondation à deux patineurs de vitesse médusés. La simultanée de Marc Tastet a été très courue. Il a évidemment remporté toutes ses parties, non sans avoir été accroché par un tout jeune garçon qui a réussi à obtenir une position gagnante à moins de dix coups de la fin. Hélas, la peur de gagner et le fait que plus personne ne lui donnait de conseil ont empêché ce réel espoir de créer la surprise. Le blitz de minuit dix a également impressionné l'assistance qui se demandait comment il était possible de jouer aussi vite des coups aussi subtils. Les jours suivants nous avons été souvent sollicités par des gens ayant assisté à la séance d'initiation qui désiraient des jeux ou des conseils.

Les mots du stage : dès que plusieurs personnes sont en vase clos durant quelques jours, ils développent un ensemble de particularités, de souvenirs communs, de vocabulaire propre et de plaisanteries privées. Voilà, entre autres, ce qui différencie les gens qui en étaient (du stage) et ceux qui n'en étaient pas (vous), et voilà pourquoi vous essayerez d'en être l'année prochaine. Toutefois, bon prince, le conseil de la fédération a accepté que je révèle quelques-uns des bons mots entendus au stage :

- Abusif, se dit du coup que vous venez de jouer, ex. « jouer en f6 est abusif, je vais te punir ».
- J'en peux plus, j'en ai trop mangé : se dit le long des chemins des environs de Font-Romeu (voir framboises).
- Le cigare : lorsque vous prononcez une phrase manifestant votre vanité, votre prétention, en un mot votre hubris habituelle (du genre « oui, je compte encore gagner le championnat du monde cette année » ou « je suis le juge arbitre de tous les championnats du monde » ou « qui est au conseil de la fédération ? Ben lui est vice-président, lui vice-président et moi Président », votre interlocuteur affecte

de vous voir dans un fauteuil patronal, sûr de vous et dominateur, allumant un énorme barreau de chaise. Il vous dit alors « eh bé, tu as le cigare, toi ! » et dans un geste irréprouvable, il affecte de vous l'allumer avec un briquet fictif. Plus il trouve que vous avez le cigare, plus il est obligé de l'allumer loin de votre bouche. Pour contrer les stratégies de dérision de votre adversaire vous pouvez être tenté de rentrer partiellement dans son jeu et de mimer votre havane, ou plusieurs, d'affecter que votre cigare, telle la canebière de Scotto, s'étend jusqu'au bout de la terre. L'échauffement de la soirée aidant la blague enfle dans des proportions mythologiques : vous n'arrivez plus à soutenir le poids de votre cigare, vous ne pouvez plus avancer tant la fumée de votre cigare obscurcit la lumière du soleil, vous essayez d'allumer le cigare de votre interlocuteur à la moindre phrase prononcée, etc.

• « Why do you hate me ? » : c'est la phrase que prononce Elisabetta Vecchi lorsque je la taquine en lui parlant des bons joueurs italiens.

Marconi : nous avons trouvé le moyen de faire bisquer les joueurs italiens. Durant le stage, vous leur demandez d'un air innocent pourquoi se fait-il que l'Italie n'a plus de bons joueurs ? Comme ils semblent ne pas réagir à vos provocations pourtant grossières (en fait ils sont en train de réfléchir, pourquoi effectivement l'Italie...) vous êtes obligé d'en rajouter une (petite) louche en leur disant que Francesco est toujours le meilleur joueur italien et qu'il pourrait probablement les battre sans difficulté. Ils se récrient évidemment puisqu'ils ont l'impression depuis plusieurs années de battre régulièrement un individu du nom de Marconi lors de divers tournois et du championnat italien. Et là vous poussez votre avantage en leur disant qu'après quelques semaines d'entraînement, il pourrait les atomiser, en simultanée, à l'aveugle, en buvant du Chianti, en se lavant les dents, en dormant, etc., puis après quelques secondes de réflexion David Shaman les finit en lâchant « après quelques semaines d'entraînement ? Oui, et probablement aussi sans entraînement ! »

Nourriture : copieuse et correcte. Puisque c'est la première fois qu'Emmanuel Lazard ne se plaint pas du cuisinier, nous devons même en conclure que la nourriture (dans le cadre d'une cuisine de collectivité)

était excellente. Et on ne vous parlera pas des serveuses...

Patinoire : il y avait trois catégories de gens sur la glace, ceux qui avaient déjà patiné, ceux qui patinaient pour la première fois, et Elie Cali dont les bras tenaient fermement la rambarde mais qui cherchait manifestement à s'asseoir sur la glace. Stéphane Nicolet a tenté un saut de patinage dès sa première incursion sur la glace. Finalement il s'en est bien sorti puisque seule la réception de son saut était ratée. Ses multiples lésions lui font manquer la sortie restau.

Programme : lourd. Le planning fixé dès dimanche fut respecté à la lettre. Outre les divers tournois (voir tournois), nous avons des cours sur le comptage, des parties commentées, en particulier celle de Murakami lors du dernier championnat du Japon.

Randonnée : voir framboises. Les paysages sont superbes, nous suivons une ligne de crête au milieu d'une forêt. Elisabetta parvient à mettre ses framboises dans une bouteille pour les rapporter aux autres Italiens qui font les magasins en Andorre. Elle arrive dix minutes avant les derniers et elle avait si peur de se faire distancer qu'elle en est très fière (ah bon on faisait la course ?).

Restaurant : comme les années précédentes nous sommes allés au restaurant, cette année à la Taverne Cerdane. Fondue, Raclette, pierrades diverses, civet de sanglier aux cèpes. Emmanuel Lazard joue les chefs d'orchestre en cherchant à rapprocher les individus par leurs affinités culinaires « les raclettes par ici ! les fondues en face, là ! » devant une assistance (des clients ordinaires) proprement médusée.

Sport (trop de) : la diversité des installations sportives était, il faut le reconnaître, une source de tentation permanente. La salle d'Othello se vidait brusquement juste avant 11 heures, c'est-à-dire pour l'ouverture de la piscine. La patinoire a rapidement décimé notre effectif. La salle de musculation nous enlevait David Shaman plusieurs heures par jour. La piste d'athlétisme permettait à certains de s'entraîner dès le matin, tandis que le terrain de volley accueillait l'ensemble du groupe entre 17 et 19 heures presque tous les jours. Il faut également mentionner le tournoi de tennis de table dont Manu Caspard est

sorti grand vainqueur, le billard, les courts de tennis que nous avons finalement peu fréquentés, et les terrains dédiés à d'autres sports (handball, basket, foot...) que nous n'avons pas pratiqués.

Tournois : nombreux tournois organisés, deux de blitz, un par équipe de deux joueurs et un tournoi en cinq rondes ordinaire. Car finalement nous avons réussi à jouer à Othello.

Les comptes fantastiques de Marc Tastet et David Shaman (ou dis-moi comment tu comptes et je te dirai... comment tu comptes) : nous avons assisté à un nouveau numéro des duettistes du comptage, les docteurs, grands maîtres et champions du monde Marc Tastet et David Shaman. Comme à leur habitude ils y furent brillants, laissant l'assistance absolument stupéfaite, voire interdite. Chacun connaît les caractéristiques du sketch « *monsieur plus* » qui a fait leur succès, mais je les rappellerai cependant à la fois pour les lecteurs qui nous rejoignent pour ce numéro 42 de *Fforum* et pour l'édification des masses de la Fédé. Leur prestation commence de façon en apparence anodine : l'un d'entre eux (pour l'occasion Marc Tastet) se lance dans une explication des méthodes de comptage (mais le sujet peut être différent), et l'autre, au moment opportun, doit intervenir pour surenchérir et assurer que certes, son éminent collègue a raison mais qu'il y a mieux, plus facile, moins compliqué, plus sophistiqué, plus fiable, plus adapté à la situation, et que lui-même dans de telles circonstances n'hésite pas à choisir la meilleure méthode. Le premier se défend alors en assurant qu'il apprécie à leur juste valeur les suggestions de son docte confrère mais que, toutefois, sa propre manière, son propre exemple, etc. est plus performant, plus judicieux, mieux

conçu, plus fin, etc. Bon, jusque-là le principe est bien rôdé, c'est du solide. La suite est plus corsée : l'un d'entre eux ne pouvant surenchérir par des moyens classiques doit prononcer un énoncé un peu bizarre voire extravagant, du genre « le vrai bon joueur doit avant tout se demander quel bord il va donner » ou bien « je compte la mauvaise suite et comme je vois qu'elle perd je joue la bonne » ou encore « je regarde quelle est la meilleure suite pour savoir laquelle il faut compter d'abord » (il s'agit là d'exemples grossiers qui ne rendent pas justice à la subtilité et au caractère imperceptible du franchissement de la frontière entre le vrai, le vraisemblable, le plausible, l'étrange et le paranormal). À ce point des opérations, les spectateurs non avertis ne remarquent rien et pensent à la parité. Les spectateurs plus avertis se disent « là il est allé trop loin, l'autre ne peut pas ne pas réagir et lui dire ce qu'il pense de ses fantaisies ». Ils attendent, un vague sourire au lèvres, jubilant d'avance à la réponse cinglante que de telles exagérations manifestes ne vont pas manquer d'entraîner. Et là, stupéfaction, l'autre continue sur le thème « oui bien sûr, mais il vaut sans doute mieux regarder quelle est la moins bonne suite et la compter pour éliminer cette éventualité » ou « il vaut d'ailleurs mieux donner son meilleur bord » : le compère n'est bien entendu pas d'accord avec les propos prononcés par son partenaire, mais son désaccord porte sur un point de détail et il ne paraît pas percevoir l'étrangeté des phrases prononcées. Et là l'homme de bonne volonté se dit « suis-je un crétin prétentieux (ce qui est par ailleurs probable) ou se moquent-ils de moi ? ». Pendant que *in petto* vous interrogez votre conscience, perdant toute mesure, nos amis sont en train de passer dans la quatrième dimension : « oui, bien sûr, il faut savoir quel bord

il faut donner, mais souvent il vaut mieux d'abord donner celui immédiatement à côté », « si on doit jouer une case X, il vaut mieux le faire au coup 37 » (bien sûr tous nos exemples sont fictifs). À ce moment, vous avez fini par décider qu'ils sont champions du monde et pas vous, ce qui est un pur argument d'autorité mais vous êtes emporté par le désarroi et le désordre émotionnel qui vous habitent. Vous sortez de la salle perplexe, raisonnent-ils vraiment comme cela ? À ce stade, il est trop tard : ils vous ont eu.

Vins fins : Elie Cali, Emmanuel Lazard et moi-même avons pensé que puisque les stages s'internationalisaient, il était nécessaire que nous fassions la promotion des meilleurs produits de notre pays, des fleurons de notre civilisation et de notre art de vivre. Nous nous sommes donc cotisés pour offrir à l'ensemble des joueurs deux bouteilles d'un cru bourgeois du Haut-Médoc de 1989. À notre grande confusion, certains Français (dont deux feront partie de la future équipe envoyée à Tokyo) n'ont pas bu une goutte d'un vin auquel nos amis étrangers, Elisabetta et Stefano, Hideki, David, Greg et Leslie ont tous rendu hommage. On a parlé du déclin de la France, il est là.

Venez donc nombreux au prochain stage d'été. Non seulement nous proposons pour un prix extrêmement compétitif des prestations sportives uniques (essayez donc de trouver mieux) mais en outre vous vous trouverez avec vos amis othellistes et vous pourrez jouer à votre rythme ou améliorer votre jeu au contact des meilleurs joueurs occidentaux et même japonais.

Dernière minute, Hideshi Tamenori a annoncé sa participation au prochain stage d'été.

Tournoi international de Paris (31/8 et 1/9/96)

par Emmanuel Caspard

L'espace Moncassin, toujours aussi perdu au toujours aussi fin fond du 15^e arrondissement, a été cette année encore le décor du tournoi international de Paris. Tout autre ressemblance avec le tournoi 1995 serait par ailleurs vachement difficile à trouver, en plus de n'être que pure coïncidence et indépendante de notre volonté (la marque de l'eau minérale mise à disposition des joueurs, peut-être ; à

part ça, je ne vois pas). Parmi les changements les plus évidents, celui de la salle, d'abord : après celle du 1^{er} étage, qui avait réussi avec peine à contenir les 33 joueurs l'année passée, une salle beaucoup plus grande et un peu plus luxueuse du rez-de-chaussée, malheureusement sans fenêtres et pas très bien climatisée, accueillait seulement 25 courageux rescapés d'un été... comment dire... pourri.

Autre changement, et non des moindres : pour la première fois depuis des années (combien exactement, Manu ?), Manu Lazard ne fut pas l'arbitre en chef du tournoi, pour une sombre histoire de mariage qui tombait le même week-end, fable à laquelle évidemment personne ne croit (en plus, ce n'était même pas le sien de mariage, ou alors j'ai raté un épisode). Toujours est-il qu'il fut

remplacé à ce poste par Stéphane Nicolet, qui ne participait pas au tournoi (puisque c'est bien connu, il a arrêté de jouer à Othello : pour ceux qui s'étonneraient de le voir classé troisième au Grand Prix de France et vainqueur de Villeneuve-d'Ascq, ce n'est pas lui, c'est un clone. Celui-ci fera partie de l'équipe de France au prochain championnat du monde à Tokyo. On aura tout vu : pourquoi pas Marc Aldebert pendant qu'on y est ?) et assura brillamment la relève, en tout cas le samedi... puisqu'il commençait sa nuit le dimanche matin à peu près au moment où les premiers pions étaient retournés.

Et, d'autre part, l'absence de Manu rendait impossible la désormais presque traditionnelle soirée pizza du samedi dans le château familial des bords de Seine. Des joueurs étrangers, venus parfois de très loin pour l'occasion (il y avait même 1,75 Belges, c'est vous dire), en furent fort marris, et ravalèrent leur dépit, entre autres, en allant se marrer dans quelque restaurant de la capitale.

Autre chose : pas l'ombre d'un Japonais cette année. Hideki Kitajima choisit plutôt de venir s'éclater avec quelques autres à 1850 m d'altitude, au stage d'été, en quoi il eut bien raison et ceux qui n'y étaient pas bien tort, ce que l'article de Philippe vous prouve certainement. À ce propos, des bruits courent sur la présence possible au stage l'an prochain d'un champion du monde japonais, voire deux, dont je tairai les noms pour ne décourager personne (là, c'est bien, tout le monde peut comprendre ; certains comprendront juste un peu plus de choses que d'autres... ils en ont, de la chance ! (là c'est plus dur j'avoue)).

Bon, trêve de billevesées, ceci est un compte rendu du tournoi de Paris, pas un catalogue de devinettes ! Alors donc : le système suisse fut dominé par Feldborg et Feinstein, rejoints in extremis par David Shaman. Joel ratait une place en finale en perdant à la dernière ronde contre moi (ce pour quoi je suis bien désolé), et se retrouvait dans le match 3/4 contre Alexandre Cordy. Celui-ci terminait à 7/11 ex aequo avec Bintsia Andriani (joli perf' aussi) et votre serviteur et les devançait au départage. En revanche, nos deux qualifiés pour Tokyo, Marc et Dominique, réalisaient un mauvais tournoi : pendant que Marc se découvrait une passion subite et immodérée pour les bords, Dominique perdait notamment contre Elisabetta Vecchi, qui, d'après ses propres dires, fit là un de ses meilleurs

tournois (elle aurait d'ailleurs dû me battre également, après une partie complètement folle, surtout à la fin). La délégation strasbourgeoise brilla moins ici qu'à Lyon (le climat peut-être), malgré l'apport de sang neuf avec la présence de Frédéric Morel qui participait à son premier grand tournoi.

On notera enfin le retour de Vincent Baillet, un « dinosaure » de la grande époque (celle où on ne connaissait pas les ouvertures jusqu'au coup 27 en sachant être gagnant ensuite, méthode que d'aucun trouverait ennuyeuse... salut Steph') (salut Didier), retour remarqué, puisqu'il fut longtemps le Français le mieux classé et s'offrit le scalp de Marc, entre autres.

La finale et le match pour la troisième place se terminèrent en deux parties, et virent les victoires assez nettes de David et Joel. Alex rate un coup gagnant dans la deuxième (49.h7 gagne 33-31), mais il était mal depuis longtemps et Joel a bien mérité sa place. Quant à David (qui, aux dires de certains, commencerait à jouer pas trop mal), il remporte haut la main son premier Grand Prix d'Europe et place la barre très haut pour ceux qui voudraient faire mieux : 800 points en cinq tournois (record absolu) dont trois victoires, une place de deuxième et une de quatrième. Et pour ce qui est du tournoi, vous, je sais pas, mais moi, l'an prochain, j'y vais.

Classement final

1.	Shaman D.	{USA}	9/11 +2
2.	Feldborg K.	{DK}	10 +0
3.	Feinstein J.	{GB}	8,5 +2
4.	Cordy A.	{F}	7 +0
5.	Andriani B.	{F}	7
	Caspar E.	{F}	7
7.	Liang Y.	{F}	6
	Penloup D.	{F}	6
	Tastet M.	{F}	6
	Baillet V.	{F}	6
	Andriani S.	{F}	6
	Johnson G.	{USA}	6
	Vecchi E.	{I}	6
15.	Vallund H.	{DK}	5,5
16.	Nielsen E.	{DK}	5
	De Grey A.	{GB}	5
	Massire C.	{F}	5
	Cagley L.	{USA}	5
	Morel G.	{F}	5
21.	Robin F.	{F}	4
	Scherno D.	{F}	4
23.	Arnold R.	{GB}	3
	Morel F.	{F}	3
25.	Mårtensson M.	{DK}	2

finale 1

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

Shaman 37-27 Feldborg

finale 2

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

Feldborg 29-35 Shaman

match 3/4 - 2

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

Cordy 30-34 Feinstein

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

Penloup 20-44 Vecchi

Le coin des débutants

Les retournements

par Emmanuel Lazard

Voici donc une nouvelle rubrique de *Fforum*. Vous trouverez dans le coin des débutants des petits problèmes simples qui vous aideront à mieux visualiser certains concepts du jeu d'Othello. Comme toujours, nous vous conseillons de reproduire les positions ci-dessous sur votre othellier et d'essayer de les résoudre sans retourner physiquement les pions (ou alors pas trop et seulement au début...)

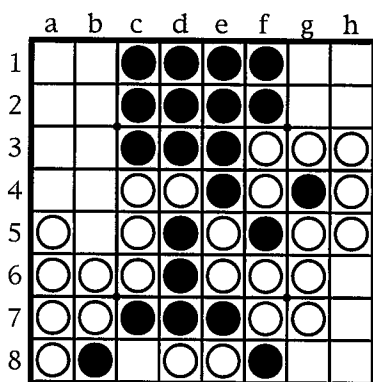


diagramme 1 : Noir joue

1) Quel est le coup de Noir qui retourne le plus de pions ? Et celui qui en retourne le moins ?

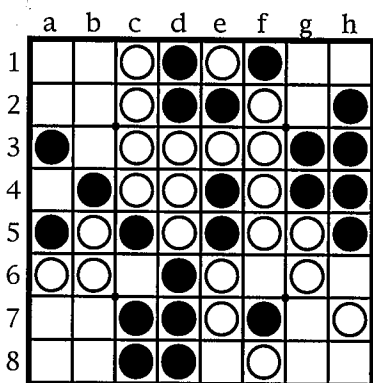


diagramme 2 : Noir joue

2) Quel est le coup de Noir qui retourne dans le plus de directions possibles ? Et quels sont les coups qui ne retournent que dans une direction ?

Les deux grandes diagonales sont celles qui vont de la case a1 à la case h8 d'un côté, et de a8 à h1 de l'autre. Elles sont souvent importantes en fin de partie car elles donnent accès aux coins. On

dit qu'un joueur « contrôle » une diagonale si tous les pions de cette diagonale sont de la couleur du joueur.

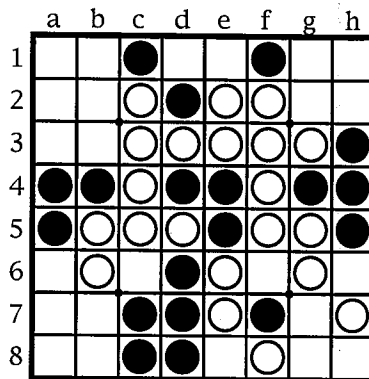


diagramme 3 : Noir joue

3) Quel coup de Noir permet de « contrôler » les deux grandes diagonales ?

Les cases X sont les cases b2, g2, b7 et g7. Elles donnent accès aux coins et sont donc très importantes. Si vous êtes obligés d'en retourner, vous risquez de donner un coin à l'adversaire.

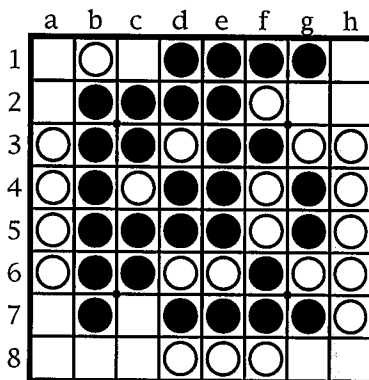


diagramme 4 : Blanc joue

4) Quel coup de Blanc ne retourne pas de case X ?

Un petit peu plus difficile maintenant. Il faut envisager les conséquences de son coup en étudiant les réponses possibles de l'adversaire. Dans les deux problèmes suivants, vous devez empêcher Noir de jouer un coup précis en réponse à votre coup. Attention, vérifiez bien que Noir n'a pas accès à la case citée après que vous avez joué votre coup.

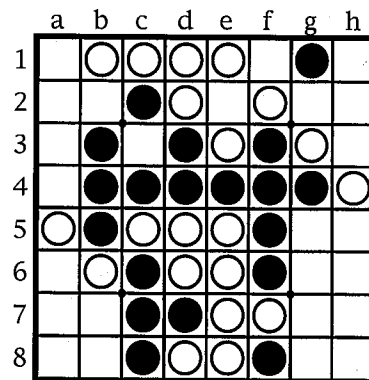


diagramme 5 : Blanc joue

5) Quel coup laisse Noir sans accès en e2 ?

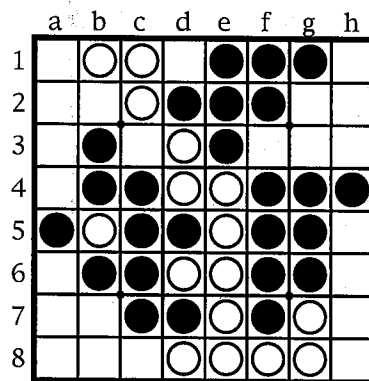


diagramme 6 : Blanc joue

6) Quel coup laisse Noir sans accès en c3 ?

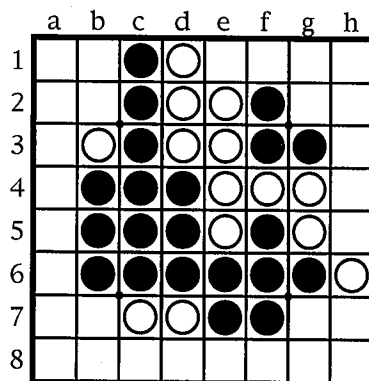


diagramme 7 : Blanc joue

7) De combien de coups légaux dispose Blanc ?

Les solutions se trouvent en page 17. C'est tout pour aujourd'hui. Si vous avez des thèmes particuliers que vous aimeriez me voir traiter, laissez-moi un message à la FFO.

Les coups naturels

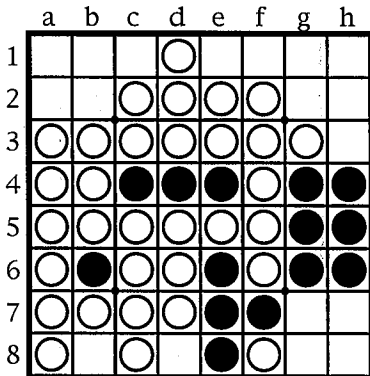
par Marc Aldebert

Pour contrecarrer le regain d'intérêt de certains membres de la fédération pour le métier de nègre (Salut Marc !), voici un article réellement écrit par son signataire. Depuis le dernier numéro, vous savez qu'il faut toujours nourrir... sauf quand ça ne marche pas. Aujourd'hui vous allez découvrir : 1) que les coups naturels sont parfois les pires ; 2) que les coups apparemment débiles sont parfois les meilleurs. Étonnant non ?

Dans toutes les positions présentées ci-après, il s'agit de trouver le bon coup, pas nécessairement de voir toute la suite qui en découle !

Position 1

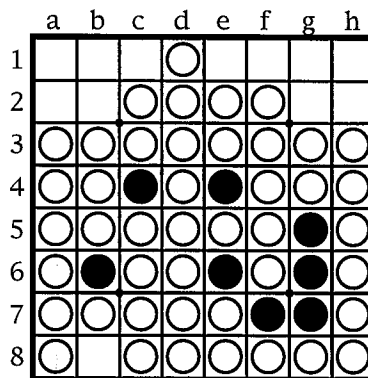
Commençons par une partie réelle (diag. 1). Nous sommes au coup 43 — le coup où je perds la majorité de mes parties — et Noir doit jouer. Prenez quelques minutes et essayez de trouver une suite potable.



diag. 1 : Noir joue...

Pas grand-chose de bon à l'horizon. Sur chaque coup de Noir, Blanc a une réponse évidente. Par exemple c1 e1, b8 d8, f1 e1 et à chaque fois Noir n'est guère avancé. Et pourtant Noir a un unique coup gagnant qui n'est pas introuvable... a posteriori. Le problème consiste plus à générer ce coup qui est g8 ! Le concept caché est la parité. Noir l'a gagnée en b8 et l'idée est de ne pas la rendre ou alors de faire payer à Blanc le prix fort pour la récupérer. N'empêche qu'il en faut pour jouer g8 (de la vision à long terme s'entend, bien sûr...).

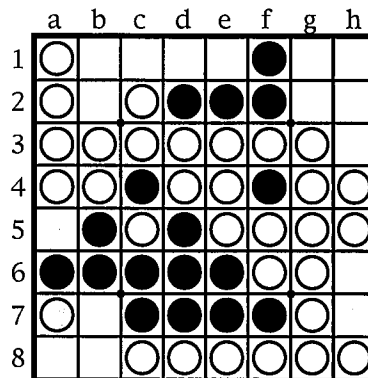
Blanc joue alors d8 et une suite probable est : g7 h8 h7 h3. Évidemment encore faut-il voir que la position résultante (cf. diagramme 2) est gagnante pour Noir (à mon sens, un bon article d'initiation pourrait traiter de la meilleure façon d'ouvrir dans ce genre de positions...). Ici un bon exercice consiste à déterminer combien Blanc va garder de pions sur les lignes 1 et 2. Pour les amoureux de finales, Noir gagne 34-30 en jouant la suite : f1 g1 h1 g2 b8 e1 c1 b1 a1 b2 a2 ps h2.



diag. 2 : Noir joue et gagne

Après g8, Blanc aurait pu jouer également h3 qui pose le même genre de problèmes à Noir que la suite précitée, par exemple g8 h3 g7 (enlevant l'accès à d8) h8 d8 h7 b8 et Noir gagne encore en jouant la suite parfaite f1 g1 h1 g2 b1 e1 c1 b2 h2 ps a2 a1 34-30. Ou même mieux : g8 h3 g7 h8 h7 d8 f1 g1 h1 g2 b8 e1 c1 b1 a1 b2 a2 ps h2 39-25. C'est la même suite qu'après g8 d8 g7 h8 h7 h3 sauf que Noir garde le bord est en plus.

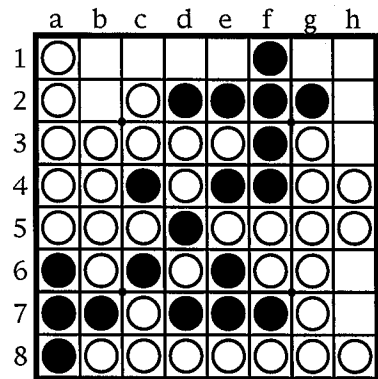
Position 2



diag. 3 : Noir joue...

Maintenant que vous êtes bien échauffés, passons aux choses sérieuses. Dans la position précédente, que joueriez-vous à la place de Noir ? Accessoirement, si vous vous demandez comment on peut arriver à ce genre de configuration sur le bord ouest, vous pouvez regarder le diagramme 8 à la fin de l'article.

Pour l'avoir joué, je peux témoigner que a5 est le coup naturel, qu'on le joue a tempo et également qu'il est perdant. Bizarrement, il faut jouer a8. Et là, même après coup, on peut se demander quelle est la subtile différence entre les suites a5 b8 a8 b7 g2 et a8 b8 b7 a5 g2. Le lecteur attentif aura bien évidemment remarqué que, suivant la variante, le coup a5 est joué soit par Noir soit par Blanc.



diag. 4 : trait à Blanc

Dans la seconde suite après g2 (diagramme 4), Blanc aura le choix entre ne pas recouper la diagonale et garder la parité (en jouant c1 par exemple) ou bien recouper la diagonale et perdre la parité (en jouant d1). Il choisit en fait la deuxième solution qui après d1 e1 h1 laisse Noir devant un solitaire (trouvable celui-là).

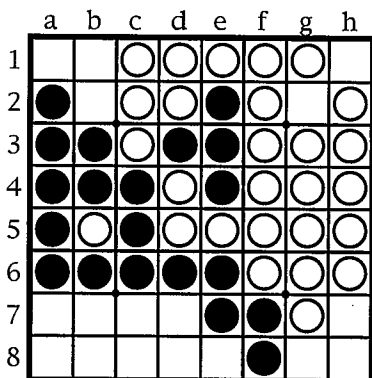
En pratique Blanc ne va pas jouer b8 après a8 mais va essayer de compliquer encore les choses avec c1 d1 e1 g2 puis b7 pour recouper la diagonale. Noir est gagnant, une suite possible est donnée dans le diagramme 8 en fin d'article (on notera le solitaire au coup 57, une astuce qu'il est utile de connaître !).

Si Noir joue a5 au lieu de a8, tout change. Après la suite a5 b8

a8 b7 g2, Blanc n'a pas perdu la parité au nord-ouest puisque le pion c3 est noir. Blanc n'a plus qu'à exploiter tranquillement la parité pour s'assurer un gain sans grande difficulté. Par exemple b2 b1 c1 d1 e1 h6 h7 h3 g1 h2 h1 gagne 28-36.

Position 3

Voici une position qui m'a été communiquée par Emmanuel Lazard. Votre pendule tourne, il ne vous reste plus qu'une poignée de minutes, que jouez-vous ?



diag. 5 : Blanc joue...

b2 bien sûr. La parité, la frontière, on poursuit le contrôle de la diagonale, et puis un bétonnage, ça doit marcher... Malheureusement pour vous, Noir joue h7 et va récupérer un pion sur cette fameuse diagonale (b2-g7) après h8 g8 d7 e8, suivi des trois coups a1 h1 et g2 pour lui. Dommage, vous n'auriez pas dû prendre tellement de bords pendant la partie...

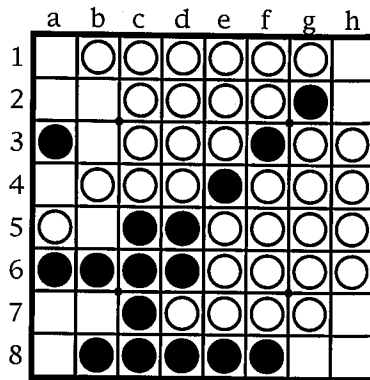
Et si on avait joué d8 ?

Si Noir attaque le bord avec b2, vous contrôlez avec b1! et c'est gagné : Noir joue g2 mais vous jouez d7 et arrivez en h1 avant lui. Si Noir joue plutôt e8 après d8, vous reprenez en g8 et Noir est coincé comme tout à l'heure (sur b2 b1!). Reste à regarder d7 en réponse à d8. Alors Blanc peut revenir à son plan initial : b2. Si Noir essaie à nouveau h7 h8 g8, Blanc devient désagréable en jouant c7 et Noir va devoir jouer g2 pour recouper la diagonale.

Position 4

Pour conclure, une dernière position. Nous sommes ici au coup 47 ; Noir a le trait et se rend

compte qu'il va falloir trouver quelque chose pour se sortir du guêpier...

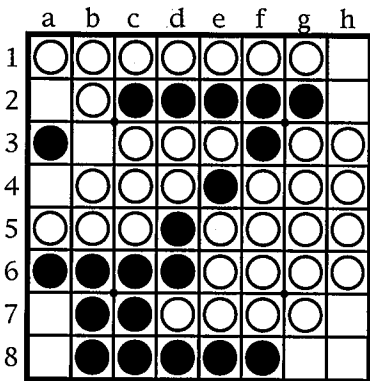


diag. 6 : Noir joue...

Vous avez bien sûr tout de suite remarqué que Noir a gagné la parité au sud-est. Peut-il en profiter ? À première vue, les coups les plus évidents ne marchent pas. Sur a4, Blanc répond b3 et Noir est mort ; b3 serait tentant si Blanc ne pouvait pas jouer b2 après... Alors que faire ? Il faut simplement jouer b2!, seul coup qui assure la nulle.

Deux coups sont alors envisageables pour Blanc : a1 et b5. Sur a1, Noir a deux coups gagnants (a4 et b5) et un qui fait nulle (b3). La différence tient principalement à la disparition de quasiment tous les pions noirs de la colonne b dans la variante b3. Donnons un exemple de suite gagnante : Noir joue a4 et après b5, Noir joue la parité : b7 b3 a2! a7 a8 h2 h8 g8 h7 h1 qui gagne 33-31...

Que se passe-t-il si Blanc joue plutôt b5 ? Noir joue logiquement b7 et Blanc poursuit par a1. Nous sommes alors dans la position du diagramme 7.



diag. 7 : Noir joue et annule

Noir ne doit pas alors jouer a4 qui permettrait à Blanc de recouper la diagonale et après la

suite b3 a2 a8, Blanc a récupéré la parité et gagne de 6 pions avec la suite : a7 g8 h8 h7 h2 h1.

Jouer b3 laisse également la possibilité à Blanc de recouper la diagonale. Néanmoins cette suite est meilleure que la précédente. Si Blanc joue a2, Noir obtient la nulle en jouant a4 qui lui assure un accès en g8. Dans la suite précédente, l'absence de cet accès assure le gain à Blanc. Cependant, Blanc n'est pas obligé de jouer a2 et va en pratique jouer h2 pour l'emporter (remarque : c'est un solitaire gagnant 31-33. La suite optimale est h2 g8 a8 a7 h8 h1 a2 a4 ps h7 et malgré la parité, Noir ne fait pas assez de pions).

Le bon coup pour Noir est en fait a2 qui a le mérite de forcer la suite b3 a4 h2 h1 a7 a8 ps g8 h8 h7 32-32 et cette fois la parité suffit pour la nulle. Cette suite est assez facilement trouvable, c'est même sans doute la première à examiner car tous les coups de Blanc sont forcés.

Moralité

1- Quand une partie est mal engagée, plutôt que de la perdre bêtement, mieux vaut la perdre (ou la gagner) intelligemment !

2- Quand tout paraît mauvais, mieux vaut jouer la parité à fond et voir ce qui se passe. En effet, dans les positions ci-dessus, la parité était la notion décisive. Il me semble que c'est le cas dans 95% des parties (mais cette estimation n'engage que moi). Pour les 5% restants, on attend impatiemment l'article d'Alex sur l'antiparité !

3- N'oubliez pas quand même que cet article traite de positions exceptionnelles. La majorité des coups naturels ne sont pas suspects, ce sont même très souvent les meilleurs coups.

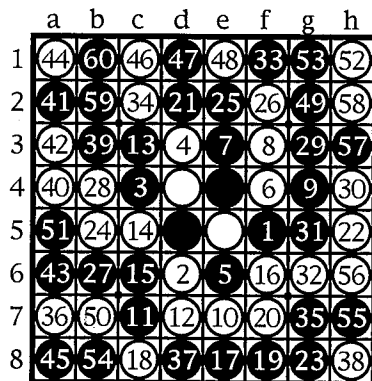


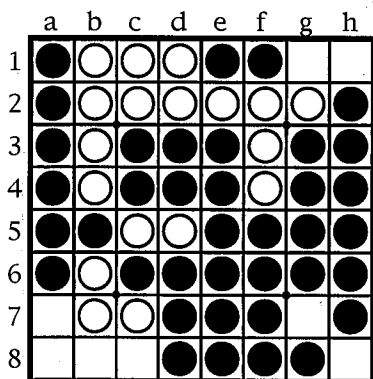
diagramme 8

Initiation Être ou ne pas être ... inséré

par Marc Tastet

Nous allons essayer de déterminer dans quel cas il est intéressant d'être inséré et dans quel cas cela ne sert à rien.

Rappelons que l'on dit qu'un joueur est **inséré sur un bord** lorsqu'il a au moins un de ses pions entouré de pions de l'adversaire. Par exemple, dans le diagramme suivant, Blanc est inséré sur le bord nord.

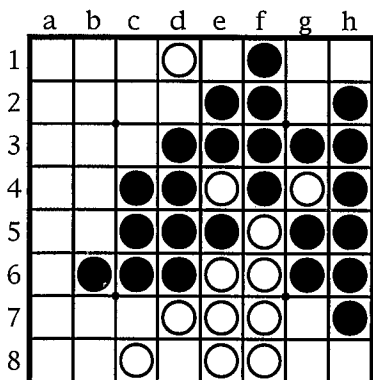


Blanc est inséré en b1 c1 d1

L'intérêt de l'insertion réside dans le fait que si Noir joue h1, Blanc aura toujours accès en g1 par le bord nord (alors qu'il se ferait arnaquer si b1, c1 et d1 étaient noirs). Évidemment, si Noir joue g1, Blanc a automatiquement accès à h1 pour la même raison.

Moralité 1 : Si on est inséré sur un bord au bout duquel il reste deux cases vides, on ne peut s'y faire arnaquer.

Continuons avec une position tirée d'une partie jouée contre Igor Durdanovic au mondial 94.



Après 32.e8

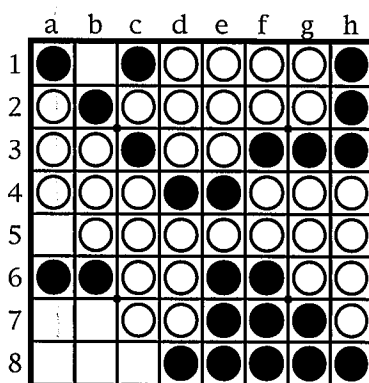
Je viens de jouer 32.e8, retournant e7 et laissant à Noir la possibilité de s'insérer en d8 ce

qu'il a fait. Mais, cela ne sert clairement à rien puisque sur 34.c7!, Noir n'a plus que deux coups légaux, 35.b8 et g8 qui l'obligent à se désinsérer. Il a choisi 35.b8, nous avons joué une suite parfaite jusqu'à la fin et il lui est resté 3 pions ! (33d8? 34.c7 b8 a8 g7 b5 b7 a5 a4 a3 b4 44.a7 a6 g2 g1 g8 a2 h8 ps h1 ps e1 d2 c1 ps c3 c2 b1 ps b3 ps a1. Remarquez comme dans cette suite, Blanc, avec 44.a7, force Noir à s'insérer en a6, voyant qu'il sera obligé de se désinsérer ensuite, offrant le coin a1.)

35.g8 n'est pas meilleur : Noir ne sauve alors aucun pion. Dans la position du diagramme, il aurait été bien meilleur pour Noir de jouer 33.g7, forçant Blanc à ouvrir pour prendre le coin h8. Quitte à donner un coin, il vaut mieux le donner en jouant une case X, ce qui peut obliger l'adversaire à ouvrir, plutôt qu'en se désinsérant, ce qui offre le coin immédiatement et généralement sans ouvrir de nouvelles possibilités de jeu.

Moralité 2 : il ne sert à rien de s'insérer si l'on voit que l'on va être obligé de se désinsérer tout de suite ou très vite.

Voyons un autre exemple.

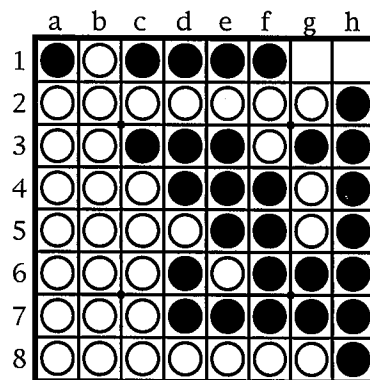


Blanc doit jouer

Blanc doit-il s'insérer en a5 ou jouer b1 ? Si l'on raisonne à deux coups de profondeur, on se dit que Blanc garde davantage de pions avec a5 b1 qu'avec b1 a5. Mais si l'on regarde un peu plus loin, on voit qu'après a5 b1, Blanc est forcé de se désinsérer en a7, offrant sans compensation le coin a8 et perdant de surcroît la parité. Donc sur a5,

Noir gagne facilement (42-22) avec b1 a7 a8 ps b7 b8 c8 alors que sur b1, Noir ne peut faire mieux que nulle après a5 b7 57.b8 a8 a7 c8. Remarquez au passage le coup 57. C'est un grand classique dans un trou de quatre en forme de L. Noir joue b8 menaçant de passer et donc de gagner la parité locale si Blanc joue c8 (c'est-à-dire que Blanc devra jouer le premier dans la paire a7-a8, Noir jouant donc le dernier coup). Pour éviter cela, Blanc doit jouer a8, ce qui est très souvent la bonne réponse pour parer cette menace.

Illustrons une autre idée.



Noir ou Blanc joue et gagne

Si personne n'a passé, dans cette position, c'est à Noir de jouer. Qu'il joue g1 ou h1, quand Blanc aura répondu l'autre, il aura récupéré, grâce à son insertion en b1, au moins six pions sur le bord nord. Dans les deux cas, il gagnera aisément (39 à 25).

Mais supposons que l'un des joueurs ait passé, ce qui était le cas dans la partie dont est tiré ce diagramme. Alors, c'est à Blanc de jouer. Il doit se désinsérer en jouant g1, seul coup possible, et Noir termine en h1, gagnant 33 à 31. Ici le fait d'être inséré pour Blanc n'a servi à rien, bien au contraire, car si b1 avait été noir au lieu de blanc (retournez-le pour voir), Noir aurait dû jouer en premier et Blanc aurait gagné 33 à 31 (Noir g1, Blanc h1).

Moralité 3 : il est généralement bon d'être inséré quand on a la parité, mais c'est inutile voire néfaste, quand on n'a pas la parité.

Courrier des lecteurs

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

Après 35.g5

À la première lecture de l'article de Frédéric Collay (page 23, paru dans *Fforum* 40), concernant la partie contre Bintsa Andriani (cf. diagramme), j'ai cru au début qu'il préconisait la suite 36.d8 b8 g4 pour éviter que Blanc se fasse arnaquer au sud-ouest. Mais j'avais vu que l'arnaque ne pouvait pas marcher, à moins que Blanc gaffe, car après un coup de Noir en b8, Blanc aura toujours accès à la case d8 notamment grâce à son bord Nord, et si Noir menace de gagner un temps en a7, Blanc pourra toujours y jouer avant Noir.

En fait, cette séquence a pour but de pourrir le bon coup de Noir en g6 mais 36.h5, le coup qui fut joué, a aussi le même effet sans pour autant sacrifier le bord sud inutilement. J'ai donc pensé, dans un premier temps, que ce coup (36.h5), bien qu'il soit brutal, était le meilleur puisque 36.g6 est réfuté par 37.h5. Je me jette à l'eau en ajoutant que 36.h5 est meilleur que le coup naturel 36.a7 car après 36.a7 g6, 38.h5 est pratiquement forcé ; donc autant le jouer au coup 36 et se réserver a7 pour gagner un temps plus tard. De plus, Noir a la possibilité de jouer g3 au coup 37 après 36.a7.

Par conséquent, je soupçonne 36.a7 d'offrir à Noir le choix entre deux coups d'attente g3 et g6, ce qui n'est pas très honnête !

Alors, cela ne m'étonnerait pas que la séquence optimale soit finalement 36.d8 b8 g4 (bravo Fred !) justement pour pourrir les deux bons coups de Noir en g3 et g6, et non pour éviter l'arnaque contrairement à ce que l'on aurait pu penser ! Et 36.g4 dans tout ça ? : il est jouable car si 37.h4,

Blanc répond 38.b8 (et non 38.a7 qui se fait arnaquer sur 39.b8!) mais à mon avis il reste inférieur à 36.d8 b8 g4 qui a le mérite de résoudre une fois pour toute la région sud-ouest et de ne pas laisser ainsi l'initiative à Noir d'échanger la paire b8 d8.

Pour finir (ouf !), il est drôle de constater, et c'est là le vice, que si un joueur voit qu'il n'y a aucun risque d'arnaque dans la région sud-ouest, jamais il n'aura idée de jouer la séquence 36.d8 b8 g4 (moi en premier !), d'autant plus que 36.a7 est le coup le plus naturel, alors que c'est à mon avis la meilleure suite pour parer les bons coups de Noir en g3 et g6 !

Je conclurai qu'à défaut d'avoir du silicium, seul l'ordinateur, ô tout puissant vénéré, pourra nous donner la réponse tant attendue !

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

Après 39.b3

Dans la deuxième partie contre Dominique Penloup, Blanc rate le plus facile avec le coup léthal 40.c7 (cf. diagramme) qui ôte h2 et reprend accès en g7 sans que Noir puisse y jouer ; ainsi 41.h1 ne marche pas car Blanc répond g7 et Noir n'a pas accès en h2. Après une suite naturelle comme 41.b4 g7 b5, Blanc doit faire très attention, me semble-t-il. Je crois que 44.a3 (44.b6 ne sert à rien à cause de 45.a6) donne une position serrée, ceci est dû au fait que Noir à la possibilité d'arnaquer Blanc en fin de partie au nord-ouest après l'avoir obligé à blanchir le prébord nord. En revanche, 44.a4 doit gagner avec environ une quarantaine de pions : Blanc doit jouer à fond la parité et ne pas hésiter à céder le bord ouest en échange du prébord ouest. Je

serais curieux de connaître, si possible, l'analyse informatique après les positions 40.c7 et 40.c7 b4 g7 b5.

Pour terminer, on peut envisager une autre éventualité : il se peut que j'ai tout faux depuis le début, ce qui ne m'étonnerait pas non plus !

Jean-Paul Sarkissian

Cher Jean-Paul,

Voici le verdict de l'analyse informatique. Pour ce qui concerne la première position, le meilleur coup est effectivement 36.d8! qui gagne 36 à 28, par exemple sur 37.b8 g4 e2 f2 g7 f3 b2 a7 h3 h6 g6 h5 h4 h2 g3 a1 a2 b1 f1 g1 g2 h1 ps h7 h8. Par ailleurs, sur 36.g6, la meilleure réponse est bien 37.h5 comme tu le dis, mais ce n'est pas vraiment une réfutation puisque ce coup 36 gagne aussi 36 à 28, Blanc devant encore jouer la paire d8 b8 : 36.g6 h5 d8 b8 a7 e2 h4 h3 h6 g4 g3 f3 f2 g7 h8 f1 g1 b2 a1 g2 h1 h2 h7 b1 a2. Il y a encore 2 autres coups 36 gagnants : b8 et b1 qui font respectivement 34 et 33 pions.

Et 36.g4 dans tout ça ? : il est effectivement jouable puisqu'il fait nulle : 36.g4 g6 h5 f3 b8 g3 h4 h6 h7 h3 h2 e2 f2 d8 a7 b2 b1 a1 a2 f1 g2 h1 g1 h8 g7. Complétons en disant que 36.h4 et h6 font également nulle.

Quant à départager le coup joué 36.h5 et le « coup naturel » 36.a7, c'est difficile puisque les deux perdent 29 à 35 : 36.h5 g4 a7 f2 e2 f1 g1 f3 g2 h1 g7 h8 d8 b8 b1 b2 g6 h6 h2 h3 h4 g3 h7 a1 a2 et 36.a7 g6 b1 g3 b2 a1 a2 f1 h5 h6 g4 h3 h4 e2 d8 b8 f3 f2 g7 h8 h7 ps g1 h1 h2 g2.

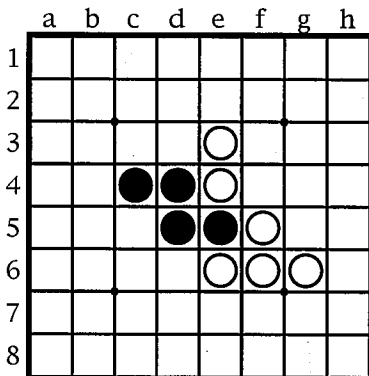
Pour ce qui est du second diagramme, la meilleure suite est effectivement 40.c7 b4 g7 b5. Blanc gagne alors 37 à 27 soit avec 44.a4 c8 a5 h1 h2 a6 a7 b6 a3 b2 b1 c1 a1 a2 b8 a8 b7, soit avec 44.a3 a4 a5 a6 a7 b2 b6 c8 b7 h1 h2 a8 b8 a2 a1 c1 b1, ou même 44.b6 voire 44.a6 !

Les ordinateurs de service (Brutus (PC) et Cassio (Mac)).

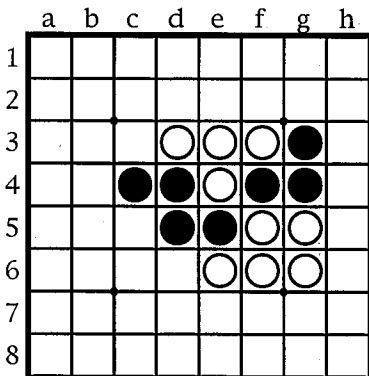
Les (futures) ouvertures à la mode

par la Commission Ouvertures

Ouverture Bill - de Grey :
1.c4 2.e3 3.f6 4.e6 5.f5 6.g6



ouverture Bill - de Grey



variante classique

Cette ouverture originale est très jouée par l'anglais Aubrey de Grey depuis longtemps (il en a près d'une sur cinq à son actif !), mais c'est Karsten Feldborg qui lui a donné une seconde vie en l'utilisant avec un succès certain au Championnat de monde 1994 à Paris, jusqu'en finale où il perdit malheureusement sur la variante classique, contre le vainqueur Masaki Takizawa. Elle a alors été reprise par quelques bons joueurs, et particulièrement étudiée par la nouvelle école anglaise (Garry Edmead, Guy Plowman, etc.).

Beaucoup de variantes mènent à un béton blanc qui peut très bien fonctionner si Noir ne fait pas attention.

• **var. classique 7.f4 g5 g3 f3 g4 d3** (avec des interventions possibles : par exemple 7.f4 f3 g4 g5 g3 d3, mais la suite du texte est sans doute meilleure car les coups y sont plus forcés). Cela semble plutôt bon pour Blanc. Le point essentiel va être la résolution du

bord est : si Blanc le prend, il doit bétonner sans hésiter, voire se préparer à jouer une grosse masse. Pour contrer cela, les deux meilleurs coups de Noir semblent être 13.d7 et 13.h6, qui résistent bien. En revanche, l'intuition comme la pratique indiquent que 13.h5 est franchement mauvais : il ne faut pas laisser à Blanc une réponse facile en h6.

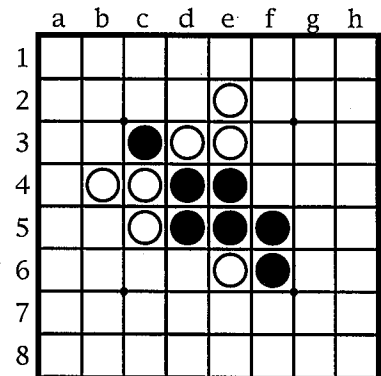
Une variante à conseiller pour faire des progrès donc, qui mène à des positions riches, pleines d'idées stratégiques et de pièges tactiques intéressants.

• **var. de bétonnage 7.f3 g3 e2 d1 e7 d8.** La position semble, à juste raison, complètement paradoxale : Blanc joue sur tous les bords dès qu'il le peut, et ses pions sont un peu trop « en l'air ». Mais Noir, bien qu'au centre, n'a pas une si grande mobilité que ça, et le bétonnage blanc sur trois bords, inévitable, peut marcher : Noir doit être très précis pour ne pas se trouver rapidement à court de coups. En particulier, 11.f7, joué entre autres par Brightwell et Murakami, paraît meilleur que 11.e7 pour résister aux menaces de béton. Il est, on le voit, préférable de (bien) connaître les suites qui en découlent pour, quelle que soit sa couleur, se lancer dans cette variante.

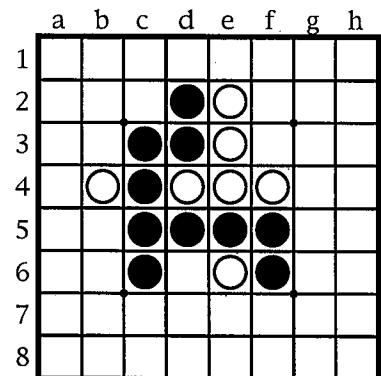
• **var. Edmead 7.e2 c5 c6 c3 d3 f3 d2 c1 d1 e1 b3 b4.** La variante Edmead paraît jouable pour Blanc, mais très difficile : il vaut donc mieux avoir regardé chez soi ce qui se passe sur la position finale avant de se risquer à la placer en tournoi. Tant qu'à faire, nous conseillerions plutôt de jouer 7.e2 c5 c6 d3 c3 b4 b5, qui est une ligne plus classique (jouée notamment à ce fameux championnat du monde 1994 par Feldborg) et donné un jeu moins tendu, donc plus facile lorsqu'on n'est pas spécialiste.

Enfin, si vous êtes Noir et que vous avez envie de sortir des suites classiques, nous ne saurions trop vous inciter à essayer 7.e2 8.c5 9.d6! qui semble tout à fait jouable et bon (il n'y a pas de réfutation connue) mais que, curieusement, pratiquement personne n'a jamais joué en tournoi.

Ouverture Milanaise :
1.c4 2.e3 3.f6 4.e6 5.f5 6.c5
7.c3 8.b4 9.d3 10.e2



ouverture Milanaise



après 11.d2 f4 c6

Ce coup 10 a été joué pour la première fois par Paul Ralle (salut Paul) en finale de Championnat du monde 1987 à Milan (d'où le nom). Il rencontrait alors Ken'Ichi Ishii et, ayant déjà remporté une partie dans cette finale, redevenait champion du monde s'il gagnait celle-ci, ce qui n'arriva pas. Puisqu'on parle de champions du monde, sachez aussi qu'Hideshi Tamerori avait aussi ce coup dans ses bagages au dernier Mondial à Melbourne, où il fut joué pas moins de neuf fois par des gens comme David Shaman, Marc Tastet ou Emmanuel Caspard. Bref, ça peut pas être mauvais !

Pourquoi ce soudain regain d'intérêt pour 10.e2 ? Il s'agit essentiellement d'un processus d'élimination : les deux coups les plus rabachés dans la position après le coup 9 sont 10.c2 et 10.f4, et Blanc a envie de changer. 10.e2 paraît a priori le meilleur coup autre que c2 et f4 (jouant en particulier sur une case où Noir a

un coup, ce qui peut gagner un temps), et Noir n'a pas encore trouvé de réfutation, donc on obtient des situations confuses où Blanc a souvent un (léger) avantage.

Maintenant que vous êtes convaincus de la validité de 10.e2, voyons quelques variantes.

• **11.d6 f4 c2 d2 d1** donne une position relativement équilibrée, avec cependant un petit avantage pour Blanc en raison de l'influence créée par le dernier coup de Noir en d1. L'idée pour ce dernier va être de transformer la prise du bord nord en gain de tempi, puis de repousser Blanc à l'extérieur. Pour Blanc, il faut reprendre accès en f3 (on a donc souvent 16.g5) et faire jouer l'influence de Noir.

• **11.d6 f4 c6 d2**. On s'oriente plutôt ici vers une opposition de masses (donc plus facile à jouer). 14.d2 n'est d'ailleurs pas la seule possibilité, on connaît 14.b3 et 14.b5. Blanc peut aussi jouer 12.d2 pour empêcher Noir d'arriver en c6 (qui compacifie bien sa position), mais il faut savoir que Noir ira sans doute en 13.b6 : Blanc aura donc un temps de moins à l'ouest, mais une position avec plus d'objectifs d'attaque (en particulier, c'est lui qui jouera en c6).

• **11.d6 f4 d2 c6 b5** amène une position complexe, avec des chances pour les deux joueurs. Cette suite est meilleure que 11.d2 f4 d6 c6 b5 (où les deux joueurs ont joué les mêmes coups, mais pas dans le même ordre), car alors Blanc dispose du bon coup central 16.d7 et est clairement mieux.

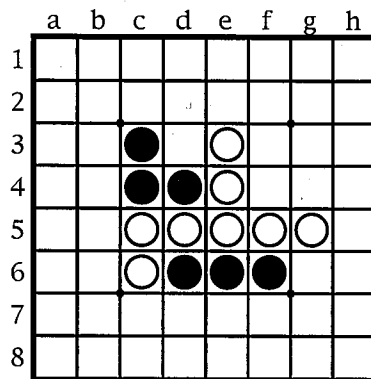
• **11.d2 f4 c6**. Le coup 13.c6 n'est pas très naturel, mais est thématique dans ce genre de position : il faut essayer de pourrir un peu d6 pour Blanc. Noir prépare ici deux pièges à Blanc : sur 14.d6 et 14.c1 (les coups naturels), Noir répond respectivement 15.b5! et 15.g4!, qui récupèrent durablement le centre. C'est pourquoi Blanc répond souvent 14.b5, mais cela signifie que Noir peut jouer 15.d6, ce qui n'est pas mal ! On obtient alors des positions qui ressemblent à la suite 11.d6 f4 c6 d2 (cf. plus haut).

• **11.c2 f4 g3 d6 f3**. Cette dernière suite donne des parties très tendues où Noir bétonne au nord et à l'est. Blanc a ici le choix entre g5 (qui ne presse pas) et d2 (Blanc

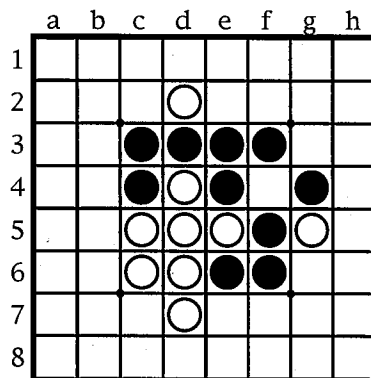
se retient de jouer son bon coup en g5, et se le réserve pour le moment où la diagonale e3-f4 redeviendra noire).

Il ressort de tout cela que la commission ouvertures conseille largement ce coup 10.e2 à tout le monde. (Exemple de dialogue avec un quidam : « Bonjour, c'est pour un sondage, que pensez-vous du coup 10.e2 ? ».)

Ouverture Tigre française : 1.c4 e3 f6 e6 f5 c5 c3 c6 d6 g5



ouverture Tigre française



après 11.g4 d7 d3 d2 f3

Ce coup 9, beaucoup joué par des Français depuis des années, y compris par Paul (encore bravo), a l'avantage d'être central, d'enlever le coup de Blanc en d3 (qui était évidemment la principale menace de celui-ci), et d'éviter les variantes hyper-rebattues de l'ouverture Wada.

Pour les aficionados des interversions, transpositions et autres mondes parallèles, il y a plein de choses à dire sur cette position : on notera tout d'abord que Blanc, s'il le désire, peut revenir par interversion dans des ouvertures de type Popov ou Japon 93 en jouant 10.b4 (l'ordre classique pour y arriver étant 1.c4 e3 f6 e6 f5 c5 c3 b4 d6 c6, après quoi 11.b5 donne la Popov et

11.b3 la var. Japon 93). La réponse la plus courante reste cependant 10.g5, avec une position à laquelle on peut arriver de trois façons différentes autant que classiques :

a) celle du texte ;

b) une variante de la Brightwell un peu étrange : 1.c4 e3 f6 e6 f5 c5 d6 c6 c3 g5 ;

c) l'ouverture Kung : 1.c4 e3 f6 f5 c5 c3 g5 d6 c6.

Pour les autres, l'ouverture se poursuit avec :

• **11.g4 d3 d2 b4 f4**. 12.d3 est, comme toujours, le coup naturel de Blanc, 13.d2 revient au centre, 14.b4 aussi et 15.f4 semble être le coup critique de la variante : Noir vise en fait b5 pour reconnexion sa position et disperser Blanc, mais il choisit de jouer son coup d'attente en f4 avant, tant qu'il ne retourne pas le pion e4.

• **11.g4 d7 d3 d2 f3!** La suite la plus en vogue (le double champion du monde Masaki Takizawa, en particulier, est adepte de 12.d7). Les coups de cette suite sont à peu près naturels, sauf 15.f3, dont l'idée est de rendre les deux cases f4 et e2 *miai* (c'est-à-dire que Noir joue l'autre si Blanc joue l'une, et réciproquement). Cela donne des bons résultats pour Noir. Une autre possibilité intéressante et peu explorée est 15.c2, toujours avec l'idée pour Noir de viser b5.

Pour conclure, la commission, à l'unanimité, est d'accord pour dire que, même si les suites après ce coup 9 sont sans doute un peu plus faciles à jouer pour Blanc que pour Noir, en pratique Noir a ses chances car on obtient toujours des parties animées où le plus fort des deux, et non celui qui connaît le mieux l'ouverture, gagnera. Que demander de plus ?

Nous espérons que cet article, qui tranche avec les longs catalogues habituels de la commission ouvertures, vous aura incités à tenter de placer ces nouveautés dans de futurs tournois. Nous nous proposons bien évidemment de traiter le trimestre prochain quelques suites en vogue sur l'ouverture diagonale, voire la parallèle.

La commission ouvertures :

Emmanuel Caspard, Alexandre Cordy, Philippe Juhem, Yi Liang, Stéphane Nicolet et Dominique Penloup.

Les cases X de l'oncle Tam

par Dominique Penloup

Novembre 1995, Tamenori gagne le championnat du monde pour la cinquième fois. Mais comment fait-il ?

Je commence par étudier ses ouvertures : des ouvertures solides et peu variées. C'est tout ce que j'aime et cela me semble une bonne idée de s'en inspirer si l'on veut se constituer un bon répertoire d'ouvertures.

Pour l'année 1995 on trouve 25 parties de ce joueur dans la base de données (disponible sur Mac ou sur PC). Il n'en a perdu que trois et de plus, si l'on regarde le score théorique (calculé par ordinateur au coup 43), il était toujours gagnant ! Mais en regardant les parties elles-mêmes ce qui me frappe c'est sa façon de jouer les cases X. Je cherchais à comprendre son style, les raisons de ses succès et je pense en avoir trouvé un élément important : Hideshi joue les cases X de façon brillante et souvent très tôt même s'il est en bonne position.

Voyons quelques exemples tirés du championnat du monde 1995 (les parties complètes sont à la fin de l'article).

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

Après 32.g4

Tatsuya Mine est Noir et c'est à lui de jouer. Il a un excellent coup en b3 mais il craint sans doute la réponse b7 : Blanc contrôle la diagonale et si Noir la recoupe et prend le coin a8, Blanc s'insère gentiment en b8. Il joue donc 33.g2 qui évite ce coup b7 en reproduisant le schéma précédent dans le coin h1 : si Blanc joue h1, Noir répond h2. En revanche ce coup pourrait tous les coups au nord (par exemple b3) et maintenant Tamenori peut frapper avec

34.g7. Il joue dans le trou de six du sud-est en contrôlant la diagonale et si Noir joue ailleurs, Blanc rejoue en f8 laissant un trou de quatre : il aura donc gagné deux temps et une insertion en g8. Ce qui est intéressant ici c'est que Noir peut jouer dans le trou : 35.h6, ce qui coupe la diagonale. Mais Blanc répond 36.f8 reprenant le contrôle et il ne lui restera plus qu'à jouer h7 quand Noir coupera de nouveau cette diagonale pour, là encore, gagner deux temps et une insertion.

Voici un autre exemple dans un « trou » de six : le carré a1-b2 avec d1 et a4.

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

Après 32.a5

Ici Manu Caspard vient de jouer en a5 et il estime la position « tendue ». Il garde d8 en réserve et Noir ne semble pas disposer de très bons coups. En fait, il suffit de relire le titre de l'article pour trouver le bon coup : 33.b2. Premier coup dans le trou de six au nord-ouest en contrôlant la diagonale, ensuite Noir rejoue dans ce trou en laissant un trou de quatre et il aura gagné deux temps, une ou deux insertions et la partie. Par exemple, comme dans la partie : 34.d8 35.a2 et tout va bien (enfin pour Noir !). Il faut là aussi envisager que Blanc joue dans le trou : 34.d1, Noir répondra alors 35.a4 et quand Blanc coupera la diagonale, il jouera au choix b1 ou a2.

Ces deux exemples nous montrent comment sacrifier dans un trou de six, ce qui n'est pas simple. Le grand risque, c'est de ne jouer que trois coups sur six sans être inséré. Il faut jouer le premier coup en contrôlant la dia-

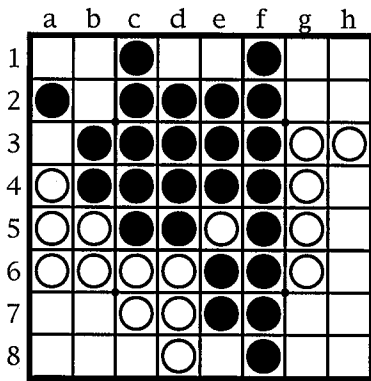
gonale (sinon l'adversaire prend le coin en laissant un trou de quatre). Ensuite si l'adversaire ne joue pas dans ce trou on y rejoue en laissant quatre cases vides et on est bien parti pour gagner deux temps et une ou deux insertions : tout va bien. Mais s'il rejoue tout de suite dans le trou il faut pouvoir en faire de même tout en gardant le contrôle pour être capable d'y rejouer le premier. Tout cela en surveillant les risques d'arnaques en tout genre ; ce n'est pas simple mais cela peut rapporter gros (enfin pas plus d'une partie).

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

Après 36.f2

Voici à présent un exemple plus sportif : Tamenori, Noir, doit jouer, il a beaucoup d'influence et tous ses coups retournent beaucoup de pions ou sont catastrophiques. Tous sauf un ! Encore une fois la case X : 37.g2. Il rejouera d'ailleurs en finale une case X au coup 37 contre ce même adversaire, toujours avec succès (voir « La case X au coup 37 » dans *Fforum 39* par Marc Tastet). À présent, Shaman a peu de choix : il peut essayer 38.h6 ; après 39.h5, 40.g6 coupe la diagonale mais 41.e1 reprend le contrôle et si 42.c1 43.b7! : game over. David joue donc 38.h5 qui coupe sérieusement la diagonale mais permet 39.c1 gagnant la parité en e1. Ensuite la séquence 40.h1 41.g1 42.h2 43.h3 est classique : Blanc prend le coin et Noir s'insère deux fois. Le seul problème c'est que le pion c8 fait sentir son influence et que le dernier coup ouvre beaucoup. Mais le gain de parité suffit et Noir gagne 33-31 (facile !). En fait, il pouvait gagner plus largement : il perd un pion au coup 45 puis encore trois

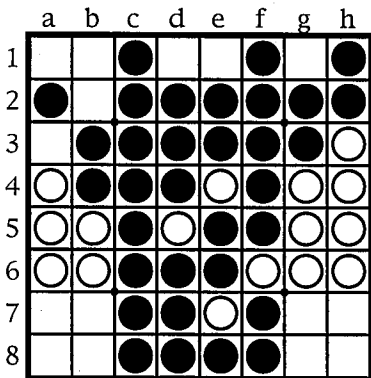
au coup 53 (comme disent finement mes collègues : « Heureusement que la partie n'a pas duré plus longtemps »).



Après 37.f2

Et enfin pour finir une partie perdue, jouée lors d'un tournoi japonais en 1995.

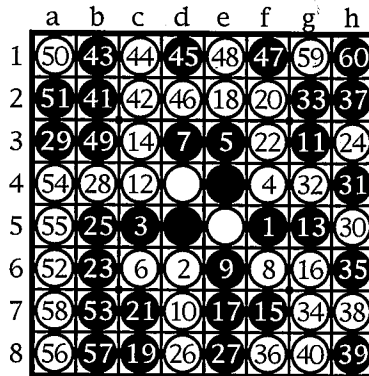
Hideshi doit jouer et 38.g2 est un bon coup car Noir doit jouer 39.h5 pour recouper la diagonale ce qui lui ferme beaucoup le jeu et donne le bon coup 40.e8 à Blanc.



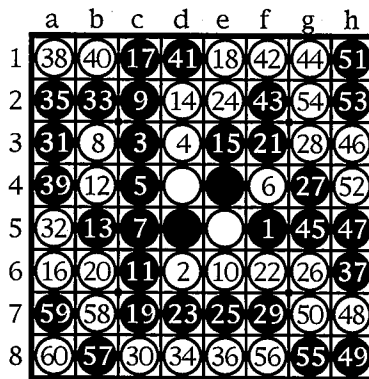
Après 45.h2

Ensuite notre ami joue sa deuxième case X 46.b2 qui, sans être le meilleur coup (g1 fait un pion de plus me dit mon ordinateur), est excellent et suffit pour gagner. Après 47.h7, voici la troisième case X : 48.g7. Là encore ce n'est pas le meilleur coup : 48.g1 gagnait 27-37 alors qu'à présent la meilleure suite lui donne 33 pions. Le problème étant que s'il joue en g1, il risque de se faire arnaquer car Noir va jouer g8 puis h8. Noir joue 49.a3 qui coupe la diagonale et Blanc répond 50.b7 (la quatrième case X ! une de trop) en effet, après 51.a8, il doit choisir entre 52.a1 qui ne peut plus éviter l'arnaque au sud-est et 52.b8 qui l'évite mais perd le bord ouest : dans les deux cas la partie est perdue. C'est pourquoi le coup gagnant était 50.a1 qui sauvait le bord ouest, puis l'insertion en b8 pour éviter l'arnaque.

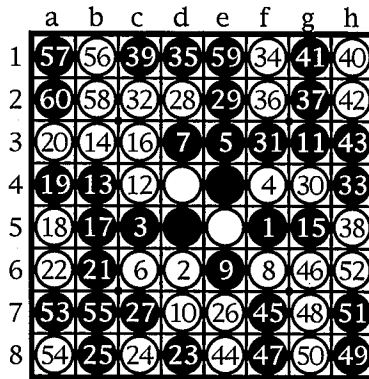
Tamenori a donc joué ici une case X de trop et son adversaire, un certain Takeshi Murakami, a su en profiter. Depuis lors il a gagné le championnat du Japon et sera donc un adversaire sérieux pour le prochain championnat du monde.



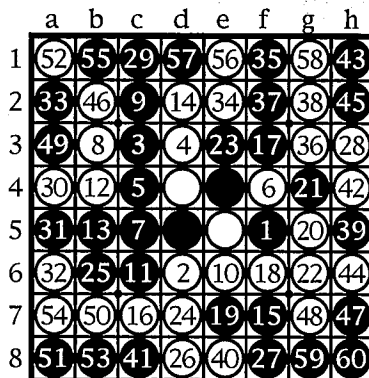
Mine 17-47 Tamenori



Tamenori 43-21 Caspard



Tamenori 33-31 Shaman



Murakami 37-27 Tamenori

Solutions des problèmes du coin des débutants (p. 10)

1. N'oubliez pas les retournements en diagonale. Il s'agit des plus difficiles à voir. Même les joueurs expérimentés se trompent quelquefois pendant leurs parties. Ici, le coup h6 retourne six pions (f4, g5, e6, f6, g6 et g7) ; c'est celui qui en retourne le plus. g8 et b5 en retournent cinq et à l'inverse, b3 est le seul coup qui ne retourne qu'un pion (c4).

2. On peut retourner au maximum dans les huit directions à la fois, mais bien sûr cela est très rare. Dans le diagramme 2, f6 est le seul coup qui retourne dans quatre directions (g5 au nord-est, e7 au sud-ouest, e6 à l'ouest et quatre pions blancs vers le nord). En revanche, il y a six coups qui ne retournent que dans une seule direction (g1, c6, h6, b7, g7 et e8).

3. Pour contrôler les deux grandes diagonales, il faut que Noir retourne les pions blancs c3, f3 et d5. Le seul coup à permettre cela est b3 qui retourne les pions blancs de c3 à g3 ainsi que les trois pions blancs suivant la diagonale au sud-est.

4. a7 bien sûr ! Attention à c8 qui retourne b7 à cause du pion a6. De même, c1 retourne b2 à cause de a3. Quant aux autres coups, ils retournent une case X suivant une ligne ou une colonne. Par exemple, c7 retourne entre autres g7 tandis que b8 retourne b2 et b7. Une remarque : a1, h1, g2, h2, a8 et h8 ne sont pas des coups légaux pour Blanc.

5. Deux coups retournent les deux pions qui donnent accès à Noir en e2 (c2 et e4) : a4 et g6, mais ce dernier a le défaut de retourner d3 et donc de redonner accès en e2 via le pion noir c4 !

6. De même, aussi bien h6 que f3 retournent f6 et e3 (qui donnent à Noir accès en c3) mais h6 retourne d2 qui redonne accès via le pion noir e1 !

7. 18 coups : b1, f1, g1, b2, g2, h2, h3, a4, a5, a6, a7, b7, g7, h7, d8, e8, f8 et g8. Ni e1, ni a3, ni h4, ni h5 ne sont des coups légaux.

Grand Prix de France 1996

			VDA	IDF6	IDF7	CF95	PrPa	IDF1	IDF2	IDF3	IDF4	Stras	Lyon	Paris	Total
Penloup	Dominique	F	90	15	170	200	60	90		38	144	200		7	1014
Tastet	Marc	F	60	200		38	90		200				200	7	795
Cordy	Alexandre	F	40	44	64	15	140			38	144	0	140	60	685
Shaman	David	US		140			200					140		200	680
Juhem	Philippe	F	140	44	170	90				38	144				626
Caspard	Emmanuel	F					22	170	60	144			30	35	461
Nicolet	Stéphane	F	200	90	64	38				38					430
Andriani	Bintsa	F	30	3		140	22			6	27	25	30	35	318
Lazard	Emmanuel	F		15	19	38	8			144		90			314
Nicolet	Cassio	PG							140	144					284
Andriani	Tom Pouce	PG			19			170	90						279
Andriani	Sandry	F		15	64		40		30		27			7	183
Collay	Frédéric	F	20		19	3	22			6			90		160
Feldborg	Karsten	DK												140	140
Thill	Olivier	F		44	19				15		60				138
Abe	Hiroyuki	J			5	0	8	50	30	6	27	6			132
Feinstein	Joel	GB												90	90
Robin	François	F									27	60		0	87
Scherno	Dominique	F				0						0	60	0	60
Bras	J'inthello	PG						50		6					56
Viviani	Alberto	I										40			40
Poirier	Serge	F				0		30			8				38
Rallé	Paul	F				38									38
Massire	Christian	F				0						6	30	0	36
Stevens	Patrice	F							30	6					36
Bourrachot	Alexandre	F										25			25
Sarkissian	Jean-Paul	F				3							15		18
Gruson	Thierry	F	15												15
Alard	Serge	B										6		7	13
Bernou	Stephan	F				0			13						13
Liang	Yi	F		3										7	10
Quazzo	Claude	F	10												10
Colmard	Michel	F											8		8
de la Boisserie	Bruno	F				0					8				8
Morel	Gérard	F				0						0	8	0	8
Baillet	Vincent	F												7	7
Johnson	Greg	US										0		7	7
Vecchi	Elisabetta	I												7	7
Cagley	Leslie	US										6		0	6
Freyss	Joël	F										6			6
Van Nuvel	Jean-Michel	F	5									0			5
Draper	Bruno	F				3									3
Pélissier	Laurent	F				3									3
Sahli	David	F				3									3

Ci-dessus le classement définitif du Grand Prix 1996, avant la finale. Pas de record cette année mais quelques belles performances comme celle d'Alexandre Cordy qui termine troisième ou celle de Frédéric Collay qui obtient sa deuxième norme de Maître. Notons que Sandry Andriani réussit là sa première norme de Maître : il va certainement rejoindre très vite son frère.

La finale a réuni, les 14 et 15 septembre, les six premiers joueurs de ce classement. Une belle brochette puisque seul Alexandre Cordy (pour qui c'était la première finale du Grand Prix) ne possédait pas le titre de Grand-Maître. Malheureusement pour lui, la pression était un peu trop forte (avec en plus une place à Tokyo en jeu pour le vainqueur) et il ne remportait pas de points, malgré quelques parties assez disputées.

Classement après dix rondes : Tastet 8/10, Caspard 7,5, Nicolet 6,5, Penloup 5, Juhem 3 et Cordy 0. La première partie de la finale, assez disputée, voit la victoire de Marc Tastet. Il perd la deuxième au temps, alors qu'il gagne sur l'othellier, mais se rattrape dans la dernière (cf. diagramme) pour finalement l'emporter 2 parties à 1.

Finale 3

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

Caspard 26-38 Tastet

Grand Prix de France B 1996

			Par1	Par2	Stras	Total
Andriani	Sandry	F	64	100		164
Abe	Hiroyuki	J	64	80		144
Collay	Frédéric	F	100			100
Scherno	Dominique	F			100	100
Bourrachot	Alexandre	F			80	80
Thill	Olivier	F	64			64
Massire	Christian	F			60	60
Mollie	Patrice	F		60		60
Morel	Gérard	F			50	50
Rütschlé	Yves	F		50		50
Morel	Frédéric	F			40	40
Bernou	Stéphan	F	35			35
Poirier	Serge	F	35			35
Druais	Philippe	F	20			20

Grosse déception cette année concernant les tournois B : seulement trois tournois en 96 et moins de participants. Les bouleversements du calendrier othellistique de l'année suite aux perturbations de l'hiver dernier expliquent en partie cette désaffection mais rappelons aux joueurs moyens et débutants que ces tournois ont été créés pour eux : pas de joueurs titrés, pas d'ordinateurs, tournoi sur une demi-journée... Les conditions idéales pour bien découvrir le jeu d'Othello en compétition !

En plus, à chaque tournoi, on attribue 100, 80, 60, 50, 40, 30, 20 et 10 points aux huit premiers et les trois premiers joueurs du classement publié dans le numéro d'automne de *Fforum* sont qualifiés directement pour la finale du championnat de France.

Cette année, Sandry Andriani, Hiroyuki Abe, Frédéric Collay et Dominique Scherno (tous deux ex aequo pour la troisième place) sont déjà qualifiés pour la finale, qui aura lieu les 7 et 8 décembre prochains à Lyon.

Grand Prix d'Europe 1996

			Cam	Cop	Flor	Brux	Paris	Total
Shaman	David	US	200	200	140	60	200	600
Tastet	Marc	F		30	90	200	7	320
Penloup	Dominique	F	10		200	90	7	300
Feldborg	Karsten	DK		90	60		140	290
Jensen	Erik	DK		140	40	8		188
Brightwell	Graham	GB	40			140		180
Edmead	Garry	GB	140					140
Caspard	Emmanuel	F	90				35	125
Feinstein	Joel	GB					90	90
Cordy	Alexandre	F				8	60	68
Berner	Nils	S		60				60
Calendar	Hugo	S		13	7	40		60
Plowman	Guy	GB	60					60
Andriani	Bintsa	F	0			8	35	43
Vallund	Torben	DK		40				40
Andriani	Sandry	F				30	7	37
Lazard	Emmanuel	F	30					30
Stanzione	Pierluigi	I			30	0		30
Alard	Serge	B	10			8	7	25
Johnson	Greg	US	10			8	7	25
Vallund	Henrik	DK		20			0	20
Vecchi	Elisabetta	I			7	0	7	14
Nielsen	Erik	DK		13			0	13
Barrass	Iain	GB	10					10
Haugland	Jan-Kristian	N	10					10
Barnaba	Donato	I			0	8		8
Romano	Benedetto	I			0	8		8
Baillet	Vincent	F					7	7
Castellano	Giorgio	I			7			7
Comerci	Michele	I			7			7
Liang	Yi	F					7	7
Menozzi	Giuseppe	I			7			7
Nicolet	Stéphane	F			7			7
Silvola	Andrea	I			7			7
Tucci	Alessandro	I			7			7
Hansson	Ola	S		5				5

Après trois titres consécutifs de Champion d'Europe, Marc Tastet a décidé de passer la main à David Shaman qui remporte un des derniers (le dernier ?) titres qui lui manquaient encore : il gagne haut-la-main ce Grand Prix d'Europe 1996, établissant un nouveau record au passage en marquant le maximum de points possible sur trois tournois, soit 600, grâce à ses victoires à Cambridge, Copenhague et Paris. Les Français sauvent l'honneur puisque Marc Tastet et Dominique Penloup terminent respectivement deuxième et troisième en ayant chacun remporté un des deux autres tournois.

Comment faire pour marquer des points au Grand Prix de France ou au Grand Prix d'Europe ? C'est tout simple, il suffit de jouer dans les tournois et de terminer « dans les points ». En effet, à chaque tournoi, on attribue 200, 140, 90, 60, 40, 30, 20, 15, 10 et 5 points aux dix premiers. En cas d'ex aequo, on additionne les points des joueurs à égalité et on divise par le nombre de joueurs en arrondissant au point supérieur.

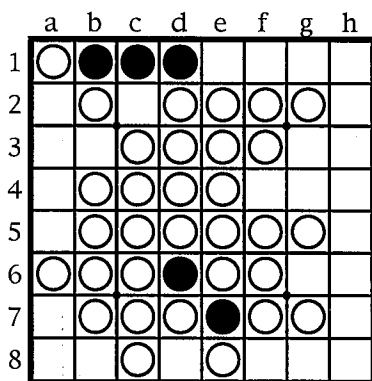
Pour ce qui concerne le Grand Prix d'Europe, on ne tient compte que des trois meilleurs résultats, ce qui explique que vous ayez pu trouver faux les « totaux » de certains joueurs.

Problèmes

par Olivier Thill

Dans tous ces problèmes, Noir joue et prend un coin lors de son deuxième coup, c'est-à-dire juste après la réponse de Blanc. Le but n'est pas ici d'avoir le plus de pions à la fin, ni d'empêcher l'adversaire d'avoir un coin. Les problèmes de prise de coin sont censés développer le sens tactique du joueur, sa vision à court terme du jeu.

Voici un petit exemple pour se mettre dans le bain :

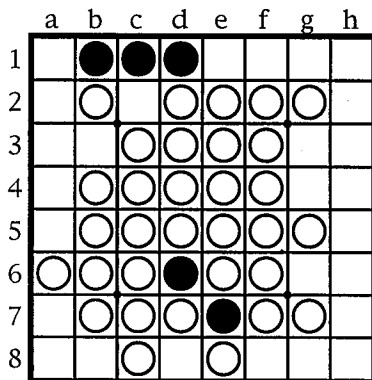


Noir prend un coin en 2 coups

Noir joue a3, retournant le pion b2, ainsi que b4 et c4. Blanc n'ayant pas la possibilité de retourner à nouveau b2, ne pourra pas empêcher Noir d'aller dans le coin h8 à son deuxième coup. Voilà, c'est facile, n'est-ce pas ?

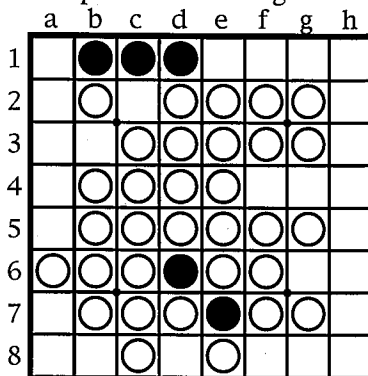
Chaque problème n'a qu'une solution ; vous pouvez le vérifier, à titre d'exercice. Si vous le faites vous vous apercevrez que ce premier problème est incorrect car il admet une deuxième solution 1.b3.

Maintenant, passons aux choses sérieuses. Déplaçons le pion a1 en f4.



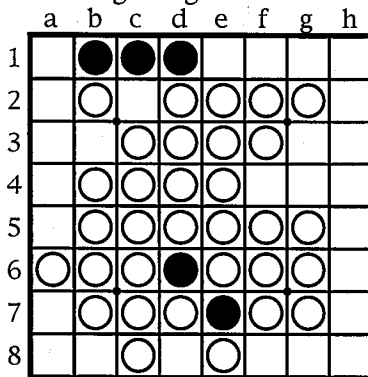
1) Noir prend un coin en 2 coups

Si le pion f4 allait en g3 ?



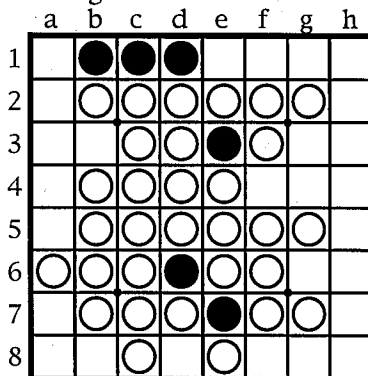
2) Noir prend un coin en 2 coups

Puis de g3 en g6 ?



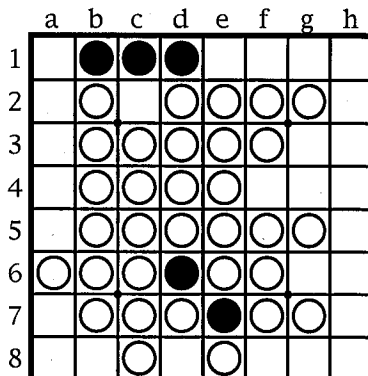
3) Noir prend un coin en 2 coups

Et de g6 en c2 ?



4) Noir prend un coin en 2 coups

Et finalement de c2 en b3 ?



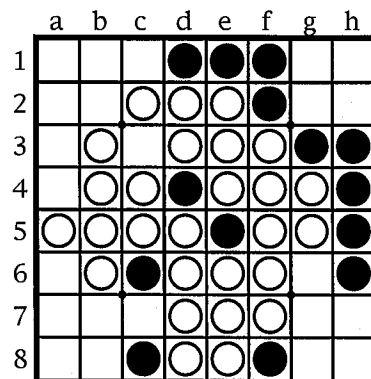
5) Noir prend un coin en 2 coups

Le pion a1 du premier problème a parcouru l'othellier en tous sens, comme une taupe dans un jardin. Je déteste les taupes. Je crois que je les hais tellement, que je serais capable d'être très cruel, par exemple de les enterrer vivantes. Évidemment, c'est de l'humour. Il n'est pas certain que cette plaisanterie mérite de figurer dans le taupe 50.

Toutes les solutions se trouvent dans cette revue, en page 24.

Erratum

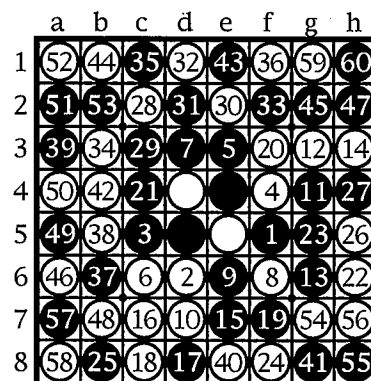
Une erreur s'est glissée dans le dernier numéro de *Fforum* : le problème numéro 1 page 8 n'avait pas de solution. Le pion c5 aurait dû être blanc. Voici la position correcte du problème.



6) Noir prend un coin en 3 coups

Bruxelles 1996

Voici la troisième partie de la finale du tournoi de Bruxelles 96.



Brightwell 27-37 Tastet

Comment gagner à Bruxelles

par Marc Tastet

Classement final

1.	Tastet M.	{F}	9 (+2)
2.	Brightwell G.	{GB}	11 (+1)
3.	Penloup D.	{F}	7 (+2)
4.	Shaman D.	{USA}	8 (+1)
5.	Calendar H.	{S}	7
6.	Andriani S.	{F}	6,5
7.	Johnson G.	{USA}	6
	Barnaba D.	{I}	6
	Jensen E.	{DK}	6
	Romano B.	{I}	6
	Alard S.	{B}	6
	Andriani B.	{F}	6
	Cordy A.	{F}	6
14.	Stanzione P.	{I}	5,5
	Daix A.	{B}	5,5
	Fasce P.	{I}	5,5
17.	Viviani A.	{I}	5
	Vecchi E.	{I}	5
	de Grey A.	{GB}	5
	Cagley L.	{USA}	5
	Mutti A.	{I}	5
22.	Herbeuval O.	{B}	4
23.	Lecat R.	{B}	3
24.	Véhelgé M.	{B}	2
25.	Dohogé Y.	{B}	2

Après de nombreuses tentatives infructueuses, j'ai enfin réussi à gagner la traditionnelle réplique du Manneken-Pis qui récompense le vainqueur du tournoi international de Bruxelles. Essayons de voir les recettes d'un tel succès.

Première recette : ne pas se décourager.

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

Tastet 15-49 Shaman

Dès la première ronde, je joue contre David. Au coup 26, il hésite à jouer g7, (histoire de gagner classiquement un temps et une ou deux insertions dans le trou de cinq cases au sud-est), mais se retient à juste titre car 27.e1! (recoupant la diagonale et enlevant l'accès à e8) est plutôt désagréable. Par exem-

ple, après 26.g7 e1 f2 h8, Blanc a de gros risques de se faire arnaquer : si 30.e8, 31.h7 et Blanc n'a pas accès à g8 ou si 30.g8, 31.e8 et Blanc n'a pas accès à h7. En revanche, après le coup joué 26.e8, si 27.g8, 28.g7 a l'air bon. Pour éviter cela, je joue 27.h7, mais Blanc en profite pour reprendre le bord sud et je n'ai plus assez de libertés pour survivre.

Du coup, je gagne le droit de me reposer à la ronde suivante puisque je suis apparié contre buf (le bip belge). J'en profite pour reprendre des forces pour la suite.

Deuxième recette : bien jouer les finales.

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

Tastet 61-3 Andriani

Dans cette partie, Bintsu bétonne sur le bord est et transforme habilement ce béton en grosse masse, m'enlevant tous les accès. Remarquez en particulier le coup 34 qui ne donne accès ni en b3, ni en c2, ni en d1 (et qui en plus m'enlève l'accès en f7), excusez du peu.

Après mon coup 35, qui est quasi-forcé (si 35.g1, je crains à terme un Stoner en b2) Bintsu est gagnant, mais il va jouer une succession incroyable de mauvais coups. En fait, tous ses coups de 36 à 50 compris sont mauvais ! Ensuite il ne joue plus qu'un coup et il n'a plus le choix. Comme pendant ce temps je joue parfaitement, on passe de 26-38 pour Blanc au coup 36 à 61-3 pour Noir ! Pour chaque mauvais coup, je vais donner un coup correct et le score que cela aurait fait pour Blanc : 36.d8 (38) ; 38.d8 (35) ; 40.c8 (34), (40 est le coup perdant) ; 42.c2 (23) ; 44.c8 (20) ; 46.b7 (15) ; 48.a7 (7) ; 50.h2 (4).

Troisième recette : bien jouer les ouvertures.

Dans la première partie de la finale, je bétonne sauvagement sur les bords ouest et nord et Noir a définitivement perdu au coup 35.

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

Brightwell 5-59 Tastet

Quatrième recette : ménager le suspense.

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

Tastet 30-34 Brightwell

Après 21.b4, Noir a une position bien centrale, mais en s'appuyant sur les bords ouest et sud, Blanc parvient à repousser Noir à l'extérieur de la position. La finale est serrée et les deux joueurs en crise de temps se redonnent le gain ou la nulle à plusieurs reprises. Le seul coup 45 gagnant est b1! qui fait 33-31 : 45.b1 g7 a3 a2 b2 h4 e1 a1 h5 h7 h8 g2 b8 a8 h2 h1. En fait, Blanc ne doit pas prendre le coin a1 avant que Noir ait joué e1, sous peine de perdre le coin h1.

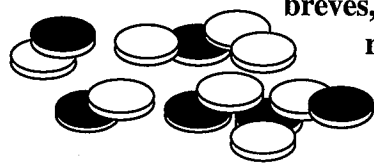
Ensuite 48.g2 faisait nulle, et je commets la dernière erreur : 51.h1 h5 h8 h7 b8 a8 ps g2 h2 b1 a1 gagnait 35-29 grâce à la parité locale au nord. Il me reste 7 secondes à la fin de la partie...

Cinquième recette : savoir rebondir et gagner la belle !

(cf. à la fin de la page 20)

Les échos d'Othello

Cette rubrique accueille, dans chaque numéro de FFORUM, des informations brèves, diverses et variées sur tout ce



qui concerne Othello et les joueurs : clubs,

activités, initiatives, idées, informatique, réflexions, offres et recherches, nouvelles, projets et même délires !

Elle est ouverte à tous : joueurs, responsables de clubs, amis d'Othello, etc.

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

Adressez vos informations à la FFO.

LE CLASSEMENT EUROPÉEN SUR INTERNET

Si vous possédez une connexion Internet, vous pouvez retrouver votre classement favori mis à jour en permanence en consultant avec Netscape ou XMOsaic la page d'accueil d'Emmanuel Lazard à l'adresse :

<http://www.lamsade.dauphine.fr/~lazard>.

Vous y trouverez également des liens sur les pages personnelles d'autres joueurs ainsi que les adresses des serveurs où vous pourrez jouer à Othello sur Internet contre d'autres connectés.

CHAMPIONNAT DU JAPON

Takeshi Murakami sera l'un des trois représentants japonais au prochain championnat du monde. Il a en effet remporté le championnat du Japon 1996 en battant en finale Makoto Suekuni qui fut Meijin en 93 et 94. Murakami est bien connu des joueurs occidentaux puisqu'il est un habitué des tournois du Grand Prix d'Europe (il a gagné quatre fois le tournoi de Paris).

Il a également battu Kitajima, Sakaguchi et Tamenori. Nous reproduisons ci-contre cette dernière partie. Remarquez comment Tamenori se laisse faire un piège de Stoner au coup 20.

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

Murakami 35-29 Tamenori

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 ? TOUS LES ARTICLES SONT LES BIENVENUS

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.

LES NORMES

Pas de nouveau Grand Maître cette année, ni de norme entière réalisée par des joueurs français. En revanche, en terminant deuxième du championnat de France, **Bintsa Andriani** acquiert sa première demi-norme. Une demi-norme également pour **Marc Aldebert** qui perd la finale du tournoi préqualificatif de Villeneuve-d'Ascq contre Stéphane Nicolet. La meilleure performance de l'année est à mettre à l'actif d'**Alexandre Cordy** qui termine deuxième des tournois préqualificatifs de Paris et de Lyon, ce qui lui permet d'emporter deux demi-normes et de devenir un candidat sérieux pour le prochain titre de Grand Maître.

Pas de nouveau Maître non plus, mais à l'issue du Grand Prix de France 96, **Frédéric Collay** obtient sa deuxième norme de Maître (encore un petit effort Fred !) pendant que **Sandry Andriani** récupère sa première norme.

Les échos d'Othello

LA BOUTIQUE

Savez-vous que la FFO propose également du matériel à ses adhérents ? Renseignez-vous au 01 45 35 55 86 ou écrivez à FFO, BP 383, 75626 Paris Cedex 13.

- Vous voulez vous perfectionner ? Commandez donc des **anciens numéros** de *Fforum*. Disponibles au prix de 20 F chacun, ils vous feront découvrir d'autres points stratégiques du jeu avec un article d'initiation dans chaque numéro ainsi que des problèmes, des parties commentées...
- Vous cherchez un partenaire ? La FFO peut vous communiquer la **liste des joueurs** de votre région ou peut vous envoyer une **disquette** avec les meilleurs programmes d'Othello pour Mac ou PC. Ces programmes sont écrits par des membres de la FFO et sont souvent bien supérieurs aux programmes du commerce.
- Vous battez toujours votre programme ? Pourquoi ne pas en écrire un vous-même. Le **numéro hors-série informatique** est là pour ça, en vente au prix de 40 F. Il regroupe tous les articles d'informatique parus dans *Fforum* et vous aidera dans la programmation de votre jeu favori.
- « Y'en a marre des machines ! » Montez-donc un **club** ! En plus de la liste des joueurs proche de votre domicile, la FFO peut vous envoyer des **affiches d'Othello**, d'un format 32x48, qui possèdent un espace libre pour inscrire une date de tournoi ou un horaire de club. Elles sont disponibles gratuitement. Une fois que ce club est monté, demandez à la FFO de vous envoyer des **jeux**, de la **documentation** et pourquoi pas, commandez des **livrets d'initiation**, au prix de 20 F chacun, port inclus.

CHAMPIONNAT DU MONDE

Comme l'an dernier, le conseil a décidé de ne pas rembourser l'intégralité du déplacement de l'équipe de France au Mondial à Tokyo en raison du coût, mais les trois joueurs français se verront rembourser leur billet d'avion (la FFO complètera les 500 \$ donnés par la société Tsukuda).

INFORMATIQUE

Nous allons probablement lancer un agrément pour les programmes d'Othello. Un cahier des charges devrait être rédigé en collaboration avec des programmeurs.

LE COIN DU CONSEIL

AGRÉMENT

La Fédération a obtenu l'agrément du Ministère de la Jeunesse et des Sports au titre de la Jeunesse et de l'Éducation Populaire par arrêté préfectoral. Cet agrément était la première démarche à effectuer pour pouvoir demander des subventions à des municipalités ou des instances ministérielles. Il renforce également notre crédibilité vis-à-vis de lycées, de MJC ou de municipalités lors des demandes de salles pour un club ou un tournoi.

STAGE D'ÉTÉ

Grand succès cette année au stage d'été à Font-Romeu : les 18 joueurs présents ont beaucoup apprécié le cadre du Centre National d'Entraînement en Altitude. Randonnée, Volley-ball, tennis de table, natation, jogging, mais aussi tarot, belote, go ou billard étaient au programme, avec bien sûr de l'Othello : deux tournois blitz, un tournoi sur ouverture imposée, plusieurs analyses de parties, un cours sur la finale et un autre sur une ouverture, sans oublier le tournoi de clôture, remporté par Joel Feinstein. Une soirée a été consacrée à une animation Othello dans le centre et c'est avec grand plaisir que nous y retournerons l'an prochain. Réservez vos vacances pour venir passer avec nous un bon moment sportif et othellistique.

T-SHIRTS

La FFO est en train de réaliser un T-shirt qui sera fourni aux animateurs lors des différents salons. Un joli dessin et le logo FFO pour inciter les spectateurs à venir nous découvrir.

CHAMPIONNAT DE FRANCE

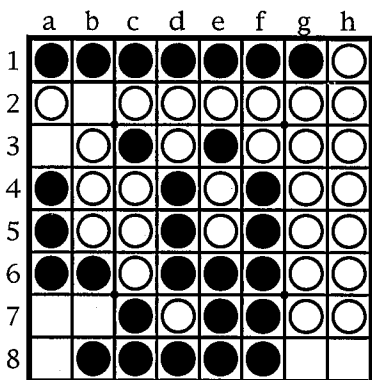
Comme l'année précédente, les sélections du championnat de France sont gratuites même pour les non-adhérents, mais nous leur demanderons d'adhérer à la FFO s'ils sont qualifiés pour la finale. Celle-ci aura lieu à Lyon le week-end des 7 et 8 décembre, et les qualifiés se verront rembourser leurs frais de déplacement (cf. éditorial). Il est encore temps d'organiser une sélection dans votre ville, du 12 octobre au 17 novembre ; nous tenons à votre disposition tous les documents nécessaires : affiches, coupons, feuilles de parties, règles et principes...

Emmanuel Lazard

L'anti-parité

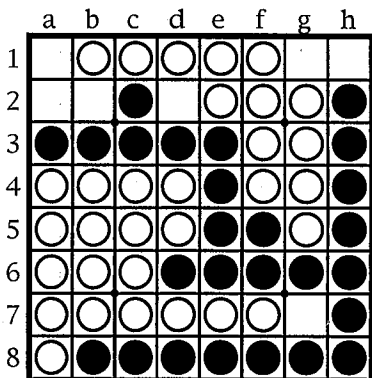
par Alexandre Cordy

En relisant le courrier des lecteurs du dernier numéro (cf. *Fforum 41*), je me suis demandé si finalement il n'y avait pas de nombreux cas où Blanc, pour gagner, devait éviter (au moins partiellement) de jouer la parité. Prenons tout de suite un exemple.



diag. 1 : Blanc joue et gagne

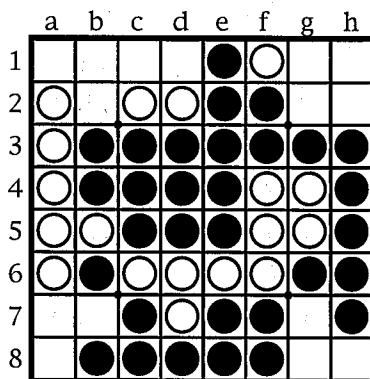
C'est à Blanc de jouer. Le coup évident, qui joue la parité, est b7. Mais après la suite 55.a8 a7 g8 h8 b2 a3, Noir gagne facilement 37 à 27. Si on analyse la position plus en profondeur, on s'aperçoit que les problèmes de Blanc viennent de la perte de la colonne g. De plus, le pion en g2 permet à Noir de prendre la ligne 2. Le bon coup est donc g8 ! Blanc ne donne la parité que localement à Noir (dans le coin sud-est) et après la suite : 54.g8 h8 a7 a8 b7 b2 a3, Blanc gagne 33 à 31.



diag. 2 : Blanc joue et gagne

Un exemple de partie jouée en tournoi : la partie du diagramme 2 entre Guy Plowman et Emmanuel Caspard à Cambridge en 96. On est au coup 54, c'est à Manu de jouer. Il a choisi la suite 54.b2 d2 a2 a1 g1 h1 g7 qui donne 33-31

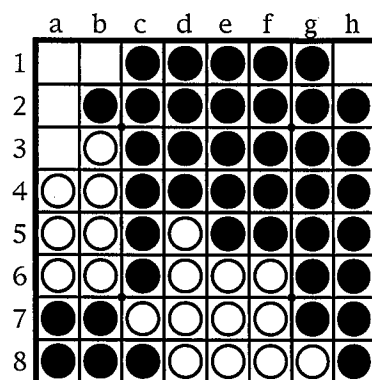
pour Noir. En fait, en jouant bêtement la parité par 54.g7 g1 h1 d2 b2 a2 a1, on obtient la nulle. Mais Blanc a même le moyen de gagner avec d2. On peut ne pas jouer g7 car Noir n'y a pas accès. Et après la suite 54.d2 b2 g7 g1 (et non h1 car Blanc répond a1 sans que Noir ait accès en g1) h1 ps a2 a1 30-34.



diag. 3 : Blanc joue et gagne

Voyons maintenant une position assez étrange et qui entre parfaitement dans le cadre de mon article. (diag. 3). Il s'agit d'une partie disputée entre Marc Tastet et David Shaman à la sélection de Villeneuve-d'Ascq 1993. En regardant cette position du point de vue de la parité, on remarque trois zones impaires. On élimine le coup en b7 qui ne me paraît pas promis à un grand avenir. Il reste donc d1, g7 et b2. Les suites après ces trois coups sont d'ailleurs complètement folles : 46.d1 g7 b2! b1 b7 a8 g2 h1 h2 g1 c1 a1 a7 ps h8 ps g8 31-33 ouf ! Vous l'auriez trouvé vous ? Alors c'est que vous vous êtes fait siliconer (ça ne se dit pas comme ça ? Ah, bon ?). Une autre suite : 46.g7 g1 d1 c1 b2 b7 h2 h1 g2 b1 a1 g8 h8 ps a8 a7 fait 32-32. Enfin 46.b2 c1 h2 h1 g1 a1 b7 g2 b1 a7 d1 g7 a8 ps g8 h8 donne 30-34. Maintenant, utilisez le concept d'anti-parité pour trouver le meilleur coup... J'avoue que ce n'est pas facile, mais une fois que l'on a sauté le pas on trouve tout de suite le coup g2!! Je déjante ? Peut-être, mais essayez de trouver une réponse correcte pour Noir... Pas évident, hein ! Sur h2, il vient d1 et la diagonale n'est plus recoupable. Sur g7, Blanc recoupe en a7. En plus, Noir

n'a pas accès en b7 ! Si Noir recoupe en d1, il met des noirs sur la deuxième ligne et la case X se justifie. En fait, à partir de ce coup, Blanc a un jeu facile, contrairement à Noir. La meilleure suite donne : 46.g2 c1 d1 b1 a1 b2 a7 h1 h2 g1 h8 b7 g7 g8 a8 29-35.



diag. 4 : Blanc joue et gagne

Une dernière position pour la route. Nous sommes dans une partie entre Graham Brightwell et Emmanuel Caspard extraite du tournoi international de Bruxelles 1995. C'est à Blanc (Manu) de jouer. La parité nous guide vers le coup évident h1, et après la suite 56.h1 a3 a2 a1 b1, Noir gagne 33 à 31. C'est effectivement la suite qui a été jouée dans la partie. Que se serait-il passé si Blanc avait pris le coin a1 ? Oh ! Une arnaque. En effet, si Noir répond a2 ou a3, Blanc jouera les trois derniers coups. Noir peut l'éviter en jouant b1 h1 a3 a2 mais il perd 30-34. Je sais, ce n'est pas très honnête de ma part : Manu devait sûrement être en zeitnot car avec un peu de réflexion il aurait trouvé la bonne suite. Mais c'est surtout pour vous encourager à ne pas bâcler vos fins de partie, sous prétexte que vous êtes Blanc et que vous avez la parité, que je vous ai suggéré cet exemple. Un ex-champion du monde disait qu'il faut toujours attendre au moins huit secondes avant de jouer un coup évident. Je vous laisse réfléchir là-dessus.

Solutions des problèmes de la page 20

- Pb. 1 : e1 Pb. 2 : f4
- Pb. 3 : h4 Pb. 4 : a7
- Pb. 5 : b8 Pb. 6 : c7

Classement F.F.O.

Joueurs français

2219	+/- 71	(114)	[+62]	CASPARD Emmanuel (GM)
2211	+/- 63	(151)	[+120]	TASTET Marc (GM)
2151	+/- 68	(117)	[+25]	NICOLET Stéphane (GM)
2141	+/- 56	(173)	[+82]	PENLOUP Dominique (GM)
2111	+/- 82	(78)	[+69]	JUHEM Philippe (GM)
2039	+/- 146	(21)	[+126]	DI MEGLIO Fabrice (M)
2021	+/- 94	(61)	[+60]	LAZARD Emmanuel (M)
2003	+/- 150	(28)	[+108]	ALDEBERT Marc
1972	+/- 67	(131)	[+40]	CORDY Alexandre (M)
1963	+/- 86	(83)	[+132]	COLLAY Frédéric
1945	+/- 220	(11)	[nv]	BAILLET Vincent
1925	+/- 188	(20)	[+171]	BOURRACHOT Alexandre
1920	+/- 67	(130)	[+100]	ANDRIANI Bintsa (M)
1910	+/- 124	(33)	[+149]	LIANG Yi (M)
1904	+/- 240	(11)	[+90]	RALLE Paul
1877	+/- 193	(16)	[+65]	SAHLI David
1867	+/- 119	(39)	[+91]	THILL Olivier
1784	+/- 236	(11)	[nv]	STEVENS Patrice
1771	+/- 199	(16)	[+72]	DRAPER Bruno
1767	+/- 142	(28)	[+55]	ROBIN François
1731	+/- 193	(16)	[+144]	FREYSS Joël
1727	+/- 391	(5)	[+69]	ALEAUME Didier
1727	+/- 147	(31)	[-28]	COLLAY Sophie
1710	+/- 197	(26)	[+332]	GRUSON Thierry
1705	+/- 100	(63)	[+127]	MASSIRE Christian
1653	+/- 93	(74)	[+77]	SCHERNO Dominique
1636	+/- 173	(21)	[+56]	DE LA BOISSERIE Bruno
1630	+/- 151	(32)	[-47]	SARKISSIAN Jean-Paul
1630	+/- 350	(5)	[-64]	GEORGES Claude
1572	+/- 173	(21)	[+36]	PÉLISSIER Laurent
1564	+/- 147	(30)	[+91]	POIRIER Serge
1556	+/- 269	(15)	[nv]	DORSIMONT Guilain
1419	+/- 206	(16)	[+31]	FREYSS Alain
1371	+/- 384	(5)	[+140]	FREYSS Paul
1359	+/- 113	(62)	[+166]	MOREL Gérard
1356	+/- 222	(16)	[nv]	GRISON Rémi
1334	+/- 156	(32)	[+29]	JEANNOT Emmanuel
1263	+/- 344	(5)	[-190]	GARNIER Jacques
1262	+/- 304	(8)	[+48]	DRUAIS Philippe
1238	+/- 201	(35)	[+57]	BERNOU Stéphan
1236	+/- 231	(16)	[-148]	PROST Serge
1171	+/- 292	(23)	[+46]	QUAZZO Claude
1153	+/- 207	(22)	[+205]	VAN NUVEL Jean-Michel
1117	+/- 223	(32)	[-15]	OVION Jacques
954	+/- 346	(16)	[+67]	SERANDER Arnaud

Programmes

2563	+/-399	(7)	[+395]	GROS-THELLO (Pinta)
2563	+/-399	(7)	[+467]	FOREST (Casile)
2433	+/-234	(19)	[+221]	CASSIO (Nicolet)
2166	+/-416	(7)	[+328]	GOTO REVERSI (Koudache)
2083	+/-167	(24)	[+221]	TOM POUCE (Andriani)
1728	+/-300	(9)	[+95]	INTHELLO (Bras)

Joueurs étrangers

2829	+/-459	(13)	[+114]	MURAKAMI Takeshi (J)
2393	+/-142	(37)	[+157]	BRIGHTWELL Graham (GM) (GB)
2373	+/-193	(17)	[+80]	MINE Tatsuya (USA)
2285	+/- 69	(143)	[+75]	SHAMAN David (GM) (USA)
2182	+/- 89	(69)	[+138]	FELDBORG Karsten (DK)
2120	+/-173	(19)	[+220]	VALLUND Torben (DK)
2108	+/-147	(24)	[+316]	FEINSTEIN Joel (GB)
2071	+/-102	(54)	[+72]	JENSEN Erik (DK)
2053	+/-127	(43)	[+96]	BERNER Nils (S)
2044	+/-121	(45)	[+97]	SPERANDIO Roberto (I)
1984	+/-228	(13)	[+88]	ORTIZ George (AUS)
1979	+/-120	(48)	[+101]	BARNABA Donato (I)
1957	+/-139	(28)	[+161]	HANSSON Ola (S)
1952	+/-155	(22)	[+59]	VALLUND Henrik (DK)
1940	+/-130	(39)	[+72]	SILVOLA Andrea (I)
1936	+/-104	(53)	[+167]	JOHNSON Greg (USA)
1912	+/-119	(43)	[+42]	ROMANO Benedetto (I)
1900	+/- 84	(101)	[+100]	CALENDAR Hugo (S)
1875	+/-121	(45)	[+5]	TUCCI Alessandro (I)
1848	+/-140	(31)	[+83]	RIGNELL Daniel (S)
1844	+/-111	(55)	[+130]	STANZIONE Pierluigi (I)
1828	+/-117	(42)	[-56]	DE GREY Aubrey (GB)
1815	+/-121	(40)	[+22]	NIELSEN Erik (DK)
1768	+/- 89	(89)	[+45]	ALARD Serge (B)
1764	+/-100	(69)	[+46]	VIVIANI Alberto (I)
1756	+/-103	(64)	[+143]	VECCHI Elisabetta (I)
1736	+/- 89	(82)	[+55]	ABE Hiroyuki (J)
1705	+/-123	(47)	[+23]	DAIX Alain (B)
1639	+/-143	(31)	[-34]	ARNOLD Roy (GB)
1638	+/-114	(52)	[+85]	CAGLEY Leslie (USA)
1620	+/-164	(29)	[nv]	CASTELLANO Giorgio (I)
1576	+/-158	(29)	[nv]	MENOZZI Giuseppe (I)
1563	+/-172	(24)	[+125]	ANDERSSON Anders (S)
1525	+/-187	(18)	[nv]	CORRADI Federica (I)
1470	+/-191	(14)	[+23]	LIDEN Rolf (S)
1438	+/-148	(26)	[-15]	WEILER Niklas (S)
1409	+/-145	(46)	[nv]	FASCE Paolo (I)
1398	+/-158	(21)	[-3]	ROSENQVIST Anders (S)
1388	+/-165	(21)	[+29]	HAMRIN Goran (S)
1353	+/-162	(31)	[nv]	FANELLO Roberto (I)
1348	+/-118	(47)	[+58]	JULIEN Serge (B)
1338	+/-176	(23)	[nv]	MUTTI Andrea (I)
1337	+/-170	(29)	[nv]	COMERCI Michele (I)
1321	+/-132	(40)	[-52]	VAN LANGENDONCKT M. (B)
1280	+/-156	(27)	[+9]	HELLGREN Bo (S)
1269	+/-123	(47)	[+70]	MONNOM Olivier (B)
1251	+/-180	(20)	[+14]	HANSSON Niklas (S)
1227	+/-171	(23)	[+55]	RAZGONNIKOFF Alexandre (B)
1224	+/-182	(20)	[-54]	BLOMQUIST Helena (S)
1224	+/-111	(57)	[+87]	HERBEUVAL Olivier (B)
1127	+/-193	(25)	[-26]	ANDERSSON Torbjorn (S)
1125	+/-141	(39)	[+97]	LECAT Renaud (B)

Voici le classement de la F.F.O. au 30 septembre 1996. Il prend en compte, depuis le classement paru dans *Fforum 41*, le tournoi préqualificatif de Lyon (6 et 7/07/96), le tournoi international de Bruxelles (27 et 28/07/96), le tournoi international de Paris (31/08 et 1/09/96), la finale du Grand Prix de France (14 et 15/09/96), le tournoi préqualificatif de Villeneuve-d'Ascq (21 et 22/09/96), 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 41* (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.

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.

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. Vous désirez créer un club, devenir responsable local FFO ? Téléphonnez à la FFO : 01 45 35 55 86, ou écrivez à FFO (Clubs), B.P. 383, 75626 PARIS Cedex 13. Un club existe dès lors que des joueurs se réunissent dans une ville. Il suffit d'avoir un local, éventuellement votre logement et la FFO peut vous prêter des jeux.

**Pendant l'hiver, le club du Luxembourg suspend ses activités.
Un club à Rennes et un club à Cergy viennent de se créer**

- Bruno de la Boisserie
☎ 02 32 38 40 01
15 allée Maurice Denis
27005 **ST SÉBASTIEN DE MORSENT**
- ⇨ Bruno Draper
☎ 05 62 74 09 14
31000 **TOULOUSE**
- ⇨ Alain Le Saout
☎ 05 56 99 10 93
Club le samedi à 18h
Café « Français »
5, place Pey Berland
33000 **BORDEAUX**
- Didier Aleaume
☎ 05 56 07 27 50
6 rue des pinsons
33600 **PESSAC**
- Serge Poirier
☎ 02 99 64 01 38
10 rue Théodore Botrel
35590 **L'HERMITAGE**
- ⇨ Club de Rennes
Le vendredi de 20h à 22h
Contact : Serge Poirier
☎ 02 99 64 01 38
- Jean-Claude Delbarre
☎ 03 27 96 92 84
1bis rue Charles Paix
59552
COURCHELETTES
- ⇨ Guilain Dorsimont
☎ 03 20 75 50 00
Mardis et vendredis soir
à partir de 21h.
Local coll. des chaumières
59 allée des chaumières
59650 **VILLENEUVE D'ASCQ**
- ⇨ Dominique Scherno
☎ 03 88 44 06 39
14 rue de Rathsamhausen
67100 **STRASBOURG**
- ⇨ Paul Freyss
☎ 03 89 46 17 80
18 rue de la Banlieue
68110 **ILLZACH**
- Serge Prost
27 rue de la Sarra
69600 **OULLINS**
- Emmanuel Jeannot
☎ 04 72 56 01 13
13 cours Suchet
69002 **LYON**
- ⇨ Club de Lyon
Le lundi à 19h
Tous les 15 jours
Contact: Emmanuel Jeannot
☎ 04 72 56 01 13
- ⇨ Club du Luxembourg
En vacances l'hiver
- Dominique Penloup
☎ 01 48 87 19 74
26 rue Rambuteau
75003 **PARIS**
- ⇨ Club Normale Sup Paris
Le mardi à 20h30
Salle Cavallès
45 rue d'Ulm
75005 **PARIS**
Contact : Emmanuel Lazard
☎ 01 45 35 55 86
- ⇨ Club de Jussieu
Contact : Stéphane Nicolet
☎ 01 43 72 53 55
- Stéphane Nicolet
☎ 01 43 72 53 55
24 rue Titon
75011 **PARIS**
- Paul Ralle
☎ 01 45 85 75 54
10 rue de Reims
75013 **PARIS**
- Jean-Manuel Mascort
☎ 01 30 24 31 64
3 passage Juliette
78220 **VIROFLAY**
- Elie Cali
☎ 01 48 25 43 01
appt. 231
9 rue de Sèvres
92100 **BOULOGNE**
- ⇨ Tart'en Pions
Café-Jeux sans alcool
Club Multijeux
Le mercredi de 14h à 22h,
le jeudi et le vendredi de
16h à 22h, le samedi
de 19h à 23h30 et
le dimanche de 14h à 20h
Square Denis Papin
rue Denis Papin
92700 **COLOMBES**
☎ 01 47 82 46 38
Bus 164, arrêt Félix Faure,
SNCF Gare des Vallées
- ⇨ Club de Cergy
Campus de l'ENSEA
Contact : Alexandre Cordy
☎ 01 34 33 01 76
- ⇨ 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) :
01 42 79 80 80

BULLETIN D'ADHÉSION À LA FFO

Oui, je désire adhérer pour un an à la Fédération Française d'Othello, adhésion incluant quatre numéros de *Fforum*.

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

Nom : Prénom :

Adresse :

Code postal : Ville :

Pays : Téléphone :

Date de naissance : . . / . . / . . Profession :

Je fais partie d'un club d'Othello : Oui Non. Si oui, lequel ?

Date et signature :

Agenda

FRANCE CHAMPIONNAT DE FRANCE

Les sélections auront lieu dans toute la France, le samedi ou le dimanche après-midi, entre le **12 octobre et le 17 novembre**.

Les sélections débutent à **13h45** et se terminent vers 19h. Chaque participant dispute cinq parties.

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

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

Amiens (80)	Samedi 19/10
Avignon (84)	Samedi 9/11
Beauchamp (95)	Dimanche 22/09
Bordeaux (33)	
Colombes (92)	Dimanche 17/11
Dieppe (76)	
Lille (59)	Samedi 16/11
Lyon (69)	Samedi 12/10
Marseille (13)	
Modane (73)	
Montpellier (34)	Samedi 9/11
Mulhouse (68)	Dimanche 27/10
Nantes (44)	
Paris (75)	Samedi 16/11
Rennes (35)	Samedi 19/10
Strasbourg (67)	Samedi 9/11
Toulouse (31)	
Villeurbanne (69)	Samedi 19/10

Les sélections sont ouvertes à tous, même aux débutants. La participation aux sélections est **gratuite** pour tout le monde.

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

La finale du CHAMPIONNAT DE FRANCE 96

se déroulera à
LYON

Samedi 7 et dimanche 8 décembre 96

informations : contacter la FFO 01 45 35 55 86

FRANCE TOURNOI ILE DE FRANCE 5

En 7 rondes, ouvert à tous sauf aux ordinateurs

Dimanche 27 octobre 96 à 9h30

Informations : contacter la FFO 01 45 35 55 86

CHAMPIONNAT DU MONDE

du jeudi 7 au dimanche 10 novembre

Lieu du tournoi : Palace Hotel, Tokyo, Japon

FRANCE TOURNOI B de PARIS

En 5 rondes de 2x20 mn, ouvert à tous sauf aux ordinateurs, aux Maîtres et Grands Maîtres et aux huit premiers joueurs français officiels du classement publié dans *Fforum 42*.

Dimanche 15 décembre 96 à 14 h

Informations : contacter la FFO 01 45 35 55 86

FRANCE TOURNOI DE NOËL

En 5 rondes, ouvert à tous

Samedi 21 décembre 96 à 13h45

Informations : contacter la FFO 01 45 35 55 86

FRANCE TOURNOI PRÉQUALIFICATIF DE PARIS

Préqualificatif pour le championnat du Monde 97
Tournoi en 11 rondes, suivies d'une finale

Samedi 11 et dimanche 12 janvier 97

Préinscription obligatoire auprès de la FFO
Informations : contacter la FFO 01 45 35 55 86

ANGLETERRE TOURNOI INTERNATIONAL DE CAMBRIDGE

Premier tournoi du Grand Prix d'Europe 1997
Préqualificatif pour le championnat du Monde 1997

Samedi 15 et dimanche 16 février 97

FRANCE 12^e FESTIVAL INTERNATIONAL DES JEUX DE CANNES

du 22 février au 2 mars 97

La FFO organise de nombreuses animations
« Othello » : initiation, parties simultanées et un

TOURNOI OUVERT À TOUS

Dimanche 2 mars de 14h à 18h30