

Magazine

Sélections 96

Championnat 96

Mondial 96

Initiation

Les coins

Les cases C

Informatique

Tests de finale

Ouverture

La Chat

Parties

Mondial 96

Edmead-Lazard (II)

N°43

Bonne Année 97 !

Emmanuel Caspard Champion de France

Stéphane Nicolet finaliste du mondial

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

Noir joue et annule...

Édito...

Bonjour et bonne année 1997 !

Faisons tout de suite le bilan de l'année 1996.

Fforum a changé et je crois que son évolution a été bien appréciée de tous. N'hésitez pas à nous faire part de vos remarques et de vos critiques positives ou négatives à ce sujet, sur le fond aussi bien que sur la forme.

Le **championnat de France**, a été un succès. Beaucoup de joueurs ont participé aux sélections et la finale qui s'est déroulée à Lyon, a couronné un nouveau champion de France, Emmanuel Caspard. Il avait déjà été deux fois finaliste en 92 et 93, toujours face à Philippe Juhem et il a su faire mentir le proverbe : « Jamais deux sans trois ». Félicitations pour ce titre largement mérité.

Du point de vue des **résultats internationaux**, le bilan est convenable mais pourrait être encore meilleur. On a renoué avec la tradition qui voulait qu'il y ait un Français en finale du championnat du monde. Cette année, c'est Stéphane Nicolet qui a joué ce rôle, devenant ainsi le cinquième Français finaliste du Mondial. La tradition, maintenue de 90 à 93, avait été interrompue les deux dernières années. Par équipes, la France n'a pu faire mieux que conserver sa place de vice-champion du monde. Par ailleurs, Marc Tastet a remporté le tournoi international de Bruxelles (en battant en finale Graham Brightwell) et Dominique Penloup a remporté le tournoi international de Florence (en battant en finale David Shaman qui a gagné les trois autres tournois du Grand Prix d'Europe).

Les **tournois B** n'ont pas été très fréquentés en 96. Rappelons que ces tournois ont été créés pour permettre à tous de s'initier à la compétition sans être tout de suite confrontés aux plus forts joueurs et aux programmes impitoyables en finale. Il est dommage que vous n'en profitiez pas davantage. Il serait désolant d'être obligé de supprimer ces tournois, faute de participants.

Vous trouverez dans les *Échos d'Othello*, un extrait d'un article du **Monde**, qui parle des programmes d'ordinateurs qui jouent à Othello ou aux échecs. Il est agréable de voir que la référence des journaux français s'intéresse à Othello, même si certains points de l'article mériteraient des précisions (nous envisageons d'ailleurs d'écrire au journal à ce sujet).

Les dates du **stage d'été 97** ont été fixées du 16 au 23 août et il devrait se dérouler à Font-Romeu, dans les Pyrénées. Si vous pensez venir, si vous avez un avis à donner sur les précédents stages, contactez-nous !

A bientôt,
Marc Tastet

Sommaire

- 4 ♦ Magazine
- 11 ♦ Coin des débutants : les coins
- 12 ♦ Retour à Cambridge
- 13 ♦ Grands Prix de France
- 14 ♦ Les échos d'Othello
- 16 ♦ Initiation : attention aux cases C
- 17 ♦ Championnat du Monde
- 22 ♦ Tests de finales
- 23 ♦ Solutions du coin des débutants
- 24 ♦ Ouverture : la Chat
- 25 ♦ Solitaire
- 26 ♦ Classement
- 27 ♦ Les clubs
- 28 ♦ Agenda

Ont participé à ce numéro :

Marc ALDEBERT

Thierry BOUSCH

Emmanuel CASPARD

Christophe CERVANTES

Jean-Louis CORDONNIER

Philippe JUHEM

Emmanuel LAZARD

Stéphane NICOLET

Marc TASTET

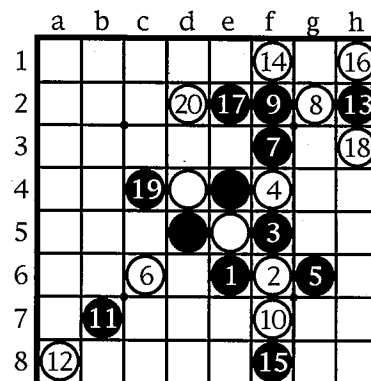
FFORUM est le magazine de la
Fédération Française d'Othello
B.P. 383
75626 PARIS Cedex 13
Téléphone : 01 45 35 55 86

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

La curiosité du trimestre

L'infâme Aubrey de Grey a encore frappé ! Voici la dernière (?) de ses élucubrations. Il s'agit de trouver la nulle la plus courte possible. Le record à battre est donc de 12-12 (cf. diagramme ci-contre).

À noter que la partie peut se conclure plus tôt avec 17.c4 18.h3 mais cela n'est pas une nulle, Noir gagnant 12-10.



La nulle la plus courte ?

MAGAZINE

Championnat du monde à Tokyo

par Marc Tastet

Pour les anniversaires importants, le championnat du monde se déroule au Japon : en 1986 pour le dixième championnat, comme en 1996 pour le vingtième, c'est Tokyo qui a accueilli les candidats au titre suprême.

Cette année, les Japonais avaient fait les choses en grand. Quelques jours avant le championnat du monde, est paru dans un quotidien sportif japonais, sur une demi-page, un encart publicitaire avec les photos des participants et un jeu-concours : les lecteurs devaient parier sur le pays qui gagnerait le championnat. Il y avait des jeux d'Othello électronique à gagner (le dernier modèle sorti par Tsukuda, la compagnie japonaise qui distribue Othello au Japon). Si l'on en juge par les impressionnants tas d'enveloppes que l'on a vus lors du dernier jour du tournoi, le concours avait eu un succès certain.

Ensuite, Tsukuda, qui organisait l'événement, avait choisi comme lieu le *Palace Hotel*, au centre de Tokyo, face aux jardins du Palais Impérial. La soirée de bienvenue dans un grand salon de l'hôtel était d'une très grande tenue. De nombreux journalistes étaient conviés à l'événement. Après force cocktails et quelques discours en anglais et en japonais (traduit en anglais), on a procédé au tirage au sort des appariements de la première ronde. Finalement, l'Australien George Ortiz n'ayant pu venir, il y avait vingt-deux joueurs.

Seule fausse note dans ce concert de louanges, les organisateurs avaient décidé de modifier certains points des règles du championnat du monde sans demander l'avis d'une fédération ou d'un joueur quels qu'ils soient. Ainsi, le choix de la couleur à chaque ronde devait se faire en tirant au sort à chaque ronde à l'aide du « fuse-ishi » : un joueur cache un pion posé sur la table et l'autre choisit « dessus » ou « dessous ». Il jouera alors avec la couleur qui apparaît du côté qu'il a

désigné. L'inconvénient de ce système est évident : cela peut permettre à un joueur de jouer très souvent, voire tout le temps, avec la même couleur, créant ainsi des injustices, puisque l'on n'est pas sûr du tout que l'une des deux couleurs ne soit pas avantagée (par exemple, presque tous les joueurs japonais pensent que Blanc est avantagé à cause de la parité).

De plus, de nombreux joueurs n'étaient même pas au courant de ce changement. Lorsque tout le monde en fut informé, il se dégagea une forte majorité de joueurs hostiles à cette modification des règles. Cet incident fut d'ailleurs fort instructif d'un point de vue sociologique et il est dommage que Philippe Juhem n'ait pas été là pour en faire une observation détaillée. En effet, les réactions des joueurs sont fortement influencées par leur culture. Ainsi, les Japonais, par principe, ne protestent jamais et obéissent toujours aux règles qu'on leur impose (même si au fond ils ne sont pas d'accord comme pour le système de sélection de l'équipe japonaise au championnat du monde). L'équipe américaine suivait le comportement japonais : il faut dire qu'elle était formée d'un Japonais vivant aux États-Unis, d'un Américain vivant au Japon et d'un adepte du proverbe : « À Rome, fais comme les Romains ». En revanche, tous les Européens étaient prêts à protester. J'ai donc conduit une délégation de joueurs auprès de M. Hiroshi Inoue, arbitre en chef (et premier champion du monde d'Othello en 1977) pour proposer la règle suivante : « Pour le choix de la couleur, on utilisera le fuse-ishi, sauf si l'un des joueurs a joué plus de fois avec les noirs que l'autre. Dans ce cas le premier joueur aura les blancs ». Cela paraissait être un compromis pour éviter les trop grands déséquilibres de couleurs. L'arbitre en chef a fini par dire qu'il serait d'accord si tous les joueurs l'étaient, mais il a été aussitôt contredit par un autre

membre du comité d'organisation qui a dit qu'il était impossible de changer les règles. Ils se sont lancés dans une longue discussion en japonais et on les a laissés.

Le lendemain, les organisateurs n'avaient pas changé d'avis, soutenus d'ailleurs par Jonathan Becker, dont la firme Anjar distribue les licences d'Othello dans le monde, et qui assurait que ce système était forcément juste puisque c'est le hasard qui décide ! (Pour moi, il n'y a rien de plus injuste que le hasard). Mais comme ce n'était plus le moment de discuter, puisqu'il valait mieux se concentrer sur les parties, nous avons fini par accepter le système après avoir promis de faire le bilan à la fin.

Ronde 1 :

Très mauvais départ pour les Français puisque pendant que je perds facilement contre Guy Plowman, Stéphane Nicolet perd au temps contre Hugo Calendar, et Dominique Penloup 30-34 contre Brian Rose. Notons que cela ne portera pas chance à Hugo et Brian qui perdront respectivement les trois et quatre parties suivantes.

Ronde 2 :

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

Sperandio 34-30 Tastet

L'équipe de France fait encore le minimum : une victoire forcée puisque Stéphane joue contre Dominique, mais je perds contre Roberto Sperandio qui dispute là son premier tournoi en dehors de l'Italie, mais n'est pas impressionné pour autant.

Il joue à juste titre une case X au coup 37 et nous jouons la suite parfaite jusqu'au bout. Pendant qu'il réfléchissait à son coup 45, je n'avais peut-être pas les idées claires, mais je pensais que mon pion b4 ne risquait rien. Hélas pour moi, Roberto a trouvé la manœuvre très élégante de 45 à 49 qui permet d'extraire le pion b4. Bien vu ! Combien de joueurs auraient trouvé cette suite ?

Bref, au bout de deux rondes, l'équipe malgache composée du seul et unique Bintsia Andriani a deux victoires et devance la France qui n'en a qu'une malgré ses trois joueurs !

À noter que le programme d'appariements spécialement écrit pour le tournoi s'est « planté » dès la ronde 2 (il a proposé de refaire jouer Stéphane et Hugo). Avant le tournoi, j'avais mis en garde les organisateurs contre le danger d'utiliser un programme qui n'avait jamais été testé en tournoi et leur avait proposé d'utiliser, PAPP, le célèbre programme écrit par Thierry Bousch. Ils ont refusé : tant pis pour eux, ils ont dû faire tous les appariements à la main, et c'était rigolo de les voir se mettre à six pour y arriver vers la fin...

Ronde 3 :

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

Andriani 26-38 Murakami

Seul le champion du Japon, Takeshi Murakami, parvient à arrêter Bintsia, et encore... Bintsia était gagnant 33-31 au coup 43 avec la suite 43.c2 f1 g1 h1 h2 g2 h8 g8 a8 b1 b2 a1 a2 a4 a3 ps b7 a7 a6. (Pour être honnête, il faut dire aussi que Takeshi était gagnant 31-33 au coup 42 avec f1).

Dominique et moi marquons enfin notre premier point face à Elisabetta Vecchi et Serge Alard.

Ronde 4 :

No comment.

Ronde 5 :

Je gagne honteusement contre David Parsons (il perd au temps au coup 60 alors qu'il fait 34 pions sur l'othellier). David regrette amèrement que l'arbitre en chef lui ait interdit d'utiliser sa pendule électronique, (dans un souci d'équité dans la mesure où tout le monde n'en avait pas). On s'est d'ailleurs demandé pourquoi au royaume de l'électronique, on jouait encore avec des pendules mécaniques. En fait les organisateurs avaient pensé à utiliser des pendules électroniques, mais avaient abandonné l'idée car ils n'avaient pas trouvé de modèle où on pouvait ajouter 2 minutes au joueur qui avait perdu au temps !

Pendant ce temps, l'Anglais Garry Edmead commence à s'affirmer comme un candidat sérieux aux demi-finales.

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

Feldborg 26-38 Edmead

Ronde 6 :

Sensation quand Edmead bat de belle manière Murakami et prend la tête du tournoi.

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

Edmead 44-20 Murakami

Ronde 7 :

Mais Stéphane s'occupe tout de suite de lui et pointe en tête avec 6/7 à l'issue de la première journée, devançant Murakami au départage et Edmead d'un demi-point. Suivent Guy Plowman, Karsten Feldborg et David Shaman à 4,5 devant un groupe de cinq

joueurs à 4 points (dont moi) et six joueurs à trois points (dont Dominique).

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

Edmead 25-39 Nicolet

Ronde 8 :

Murakami bat Stéphane et reprend donc la tête.

À noter que l'organisation du tournoi est très stricte et efficace. Les joueurs entrent dans la salle au fur et à mesure que l'on annonce les appariements et toutes les parties commencent en même temps. Si un joueur arrive néanmoins en retard à une ronde (comme cela m'est arrivé une fois) le fait de voir tout le monde en train de l'attendre l'incite à ne pas recommencer.

Ronde 9 :

Stéphane se reprend en battant joliment Karsten.

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

Feldborg 24-40 Nicolet

Ronde 10 :

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

Murakami 26-38 Feinstein

⑥

Nouvelle défaite pour Murakami, encore face à un Anglais. Du coup, Stéphane le rejoint en tête et Joel Feinstein s'installe dans les quatre premiers.

Pour ma part, je suis seul sixième à un point de Feinstein et l'accession aux demi-finales reste possible.

Ronde 11 :

Malheureusement, je perds contre Murakami tandis que Stéphane perd contre Feinstein après avoir eu une position gagnante : une partie très intéressante que je commenterai sans doute un jour.

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

Nicolet 26-38 Feinstein

Ronde 12 :

Stéphane joue contre l'Américain David Parsons. Il pense qu'il va gagner jusqu'à quelques coups de la fin où il compte la nulle. Déçu, il jette sur la table le pion qu'il tenait à la main et se lève pour reprendre ses esprits. Dominique, qui assistait à la scène, le saisit au vol et le force à se rasseoir pour terminer la partie. En effet, Stéphane était très juste au temps et il aurait pu perdre même le demi-point qu'il avait sur l'othellier. Merci Dominique.

Comme j'ai perdu contre Feinstein, sur une grosse bourde au coup 48, les quatre demi-finalistes sont connus : Murakami, Feinstein, Nicolet et Edmead.

Ronde 13 :

La dernière ronde sert seulement à décider les rencontres des demi-finales. Comme les quatre joueurs gagnent, cela ne change rien : ce sera Murakami-Edmead et Feinstein-Nicolet. Dominique avait accroché Murakami à l'hameçon, mais il l'a laissé filer par deux fois. Au coup 44, il fallait attaquer l'autre bord (44.g1 gagnait 33 à 31). Comme Noir redonne le gain avec 47.b8? (47.e8 était correct),

Blanc a une deuxième chance qu'il rate au coup 50 (50.d8 f8 e8 f7 g8 c8 a8 b2 a1 g2 g1 gagnait 31-33). L'idée était de s'arranger pour être sûr de recouper la diagonale pour prendre le coin a8, mais il n'était pas clair que 50.g8 n'y arriverait pas.

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

Murakami 38-26 Penloup

Il est temps de faire le bilan pour le « fuse-ishi » : j'ai joué 11 fois sur 13 avec les blancs ! Sans commentaire. Disons seulement que l'on a regretté l'absence d'Emmanuel Lazard comme arbitre en chef.

Le soir, nous avons préparé, Stéphane, Dominique et moi, les ouvertures pour le lendemain.

Je ne vais pas raconter ici les parties du troisième jour, puisque Emmanuel Caspard les a commentées dans ce numéro et que j'y ai rajouté les commentaires d'« ambiance ».

Disons quand même que Murakami a remporté la finale face à Stéphane, mais que Murakami était malade (il s'allongeait entre chaque ronde, une compresse sur le front). En fait, c'était le meilleur moyen pour battre Stéphane qui, d'un point de vue éthique, n'aurait pas supporté de gagner car il aurait toujours cru que c'était injuste du fait que Murakami était malade.

Après la finale, il y a eu des séances de photographies pour les finalistes et même des photos de tous les joueurs par les journalistes.

Le dîner de victoire, toujours dans les salons du *Palace Hotel* a commencé à l'heure, comme le reste du tournoi, et les discours ont eu lieu dès le début car Murakami, qui était vraiment très malade, a demandé à bouleverser l'ordre habituel (et exceptionnellement, ce fut possible) pour pouvoir aller se coucher sans même manger. Du coup, le repas a été un peu moins

gai que d'habitude et a été vite expédié. On a tout de même eu droit à du succulent « bœuf de Kobe ». Dommage que les arbitres de table et même l'arbitre en chef n'aient pu assister au dîner de victoire.

Comme on s'est retrouvé dehors vers 21h, un groupe d'une dizaine de joueurs est allé passer la soirée dans un Karaoke, où l'on a pu apprécier les diverses qualités vocales des joueurs.

Le lendemain, Madame Takeda avait organisé avec une amie qui parlait à la fois français et anglais, une visite de deux quartiers de Tokyo (quartier touristique et quartier de l'électronique) à laquelle une dizaine de joueurs est venue. Je tiens d'ailleurs à remercier vivement M. et Mme Takeda pour tout ce qu'ils ont fait pour l'accueil des joueurs étrangers : organiser l'hébergement (y compris chez eux), les nombreux aller et retour à l'aéroport, organiser un tournoi à Yokohama dans l'immeuble le plus haut du Japon, quelques jours avant le championnat du monde (tournoi gagné par Tatsuya Mine, devant Shigeru Kaneda, Dominique ayant fini sixième)... Merci aussi à Hideki Kitajima, qui m'a hébergé une partie du séjour et s'est également beaucoup occupé des Italiens.

Classement final

1.	T. Murakami (J)	11	+2	+2
2.	S. Nicolet (F)	9,5	+2	+0
3.	G. Edmead (GB)	9,5	+1	+1
4.	J. Feinstein (GB)	10	+1	+0
5.	G. Plowman (GB)	8		
	R. Sperandio (I)	8		
7.	K. Feldborg (DK)	7,5		
	T. Mine (USA)	7,5		
	D. Shaman (B)	7,5		
	D. Parsons (USA)	7,5		
11.	B. Rose (USA)	7		
	D. Penloup (F)	7		
13.	M. Tastet (F)	6		
	T. Nishimura (J)	6		
	E. Jensen (DK)	6		
16.	B. Andriani (MAD)	5		
	M. Ohyanagi (J)	5		
	S. Alard (B)	5		
19.	E. Vecchi (I)	4		
	H. Calendar (S)	4		
21.	A. Daix (B)	1		
	G. M.-Saska (H)	1		

Classement par équipes

1.	Angleterre	27,5
2.	France	22,5
3.	Japon	22
	USA	22...

Une journée pour sauver l'Othello en région PACA

par Christophe Cervantes

Un titre d'article aussi solennel mérite une explication qui peut se résumer en trois chiffres : 6, 0, 3 qui dénombrent la participation aux sélections en région PACA (Provence, Alpes, Côte-d'Azur) pour 1993, 1994 et 1995.

Une telle situation peut sans doute être attribuée à une pénurie de joueurs dans nos régions. Je donnerai cependant plutôt comme explication l'absence de personnes susceptibles de s'investir dans l'organisation de manifestations autour de l'Othello.

Ce constat (et surtout le fait, je dois l'avouer, qu'en l'absence de sélection, il y avait bien peu de chances pour moi de participer à la phase finale) m'a amené à mettre en place avec l'aide, matérielle et morale, de la Fédération (salut P.J. !) la journée que je vais essayer de vous résumer dans ces quelques lignes.

Le fait est que les efforts consentis ont été largement récompensés par une participation (record ?) de onze joueurs (merci encore à tous). La douzième personne qui aurait permis d'éviter de faire appel à Bip s'est malheureusement désistée au dernier moment, peut-être impressionnée par la dimension qu'avait prise l'événement.

Cette carence n'a en rien affecté le bon déroulement des choses. L'ensemble des joueurs qui ont rencontré Bip ont apprécié cette petite pause, car ils n'étaient pas forcément habitués à jouer dans des conditions de tournoi. De manière générale, la journée s'est déroulée dans la bonne humeur, donnant l'impression quelquefois d'une réunion entre vieux amis.

Ronde 1

Ludovic Mas annonce la couleur en battant Frédéric Fievet 51 à 13 (il survolera les trois premières rondes sous le regard admiratif de chacun). Pour ma part, le hasard se fichant des probabilités, je joue contre mon ami Cyril Carando comme cela avait déjà été le cas lors de la première ronde de la sélection 1993 à Marseille. Fatigué par l'organisation et contrarié de rencontrer si tôt un fort joueur, j'oublie de retourner le pion e6 au

coup 21 sans que Cyril s'en rende compte. Après quelques coups imprécis de part et d'autre, le jeu s'équilibre. Je l'emporte en définitive 38 à 26, la partie m'étant acquise dans les seize derniers coups.

La partie qui opposait Jean-Michel Lacroix à Michel Rougé dura environ soixante minutes et se solda par une victoire de Jean-Michel 48 à 16 après un suspense comme sait en ménager l'Othello. On put alors entendre Michel avec son flegme tout britannique annoncer : « J'ai perdu avec une partie gagnante, mais j'ai sans doute gagné au temps. ». Ce à quoi Jean-Michel a répondu : « Oui, mais nous n'avions pas de pendule ». Il était bien difficile dans ces conditions de trancher le désaccord et je remercie les deux joueurs d'avoir accepté sans faire d'histoire les limites matérielles qui nous étaient imposées.

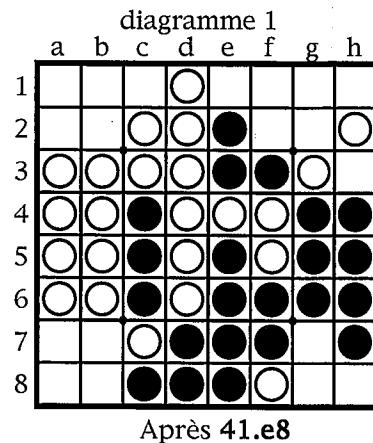
Ronde 2

Ludovic poursuit son parcours en prenant un nouveau point à Marijo Theron (Hé oui ! Une femme, et qui a fini quatrième de la sélection après départage.). Pendant ce temps, Cyril défait Pierre, l'époux de Marijo, 34 à 30 dans une partie jouée un peu légèrement par Cyril, ce qui lui a causé bien du souci (parité quand tu nous sauves...). En ce qui me concerne, je bats Jean-Michel Lacroix, mal remis de l'intensité de sa partie précédente.

Ronde 3

Ludovic consolide sa première place en battant 54-10 Jean-Baptiste Perucchini, non sans se faire quelques frayeurs (cf. diag. 1). Noir vient de jouer 41.e8, laissant à Blanc la possibilité de prendre un bord de cinq qui peut se transformer en bord de six dès le coup suivant. Jean-Baptiste qui connaît Othello depuis trois mois n'ose pas prendre le bord déséquilibré et perd facilement la partie après 42.e1. En fait, même si Blanc avait pris le bord déséquilibré, le jeu restait difficile pour lui à cause de la parité perdue au nord-ouest. (NDLR : En fait, si Blanc joue 42.b8, prenant le bord déséquilibré, il est gagnant 27-37 !

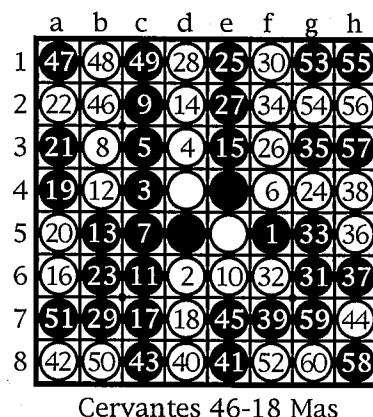
En effet, Noir ne pourra pas profiter du trou impair au nord-ouest car il va bientôt être obligé d'y jouer. Au coup 41, Noir ne peut pas faire mieux que la nulle.)



Cyril, plus vigilant cette fois, bat Jean-Michel Lacroix 5-59, après avoir exécuté un Stoner au coup 28. Il dirige ensuite tranquillement la partie jusqu'à son terme.

Christian Rouxel me donne bien du mal après que j'ai joué de façon approximative avec les blancs l'ouverture c4 e3 f4 c5 d6 f3 d3 c2 c6 dont j'ignore le nom mais qui reste, bien qu'elle soit peu utilisée aujourd'hui, difficile à gérer pour Blanc (NDLR : il s'agit de la Inoue).

Ronde 4

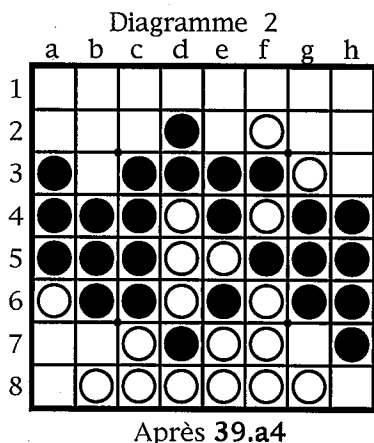


Le système suisse rendait inévitable ma rencontre avec Ludovic lors de cette ronde (nous étions les seuls joueurs invaincus à ce stade). Contrairement à ce que je pensais au vu de ses précédents résultats, c'est assez facilement que je réussis à le battre. Une analyse plus fine de la partie ferait sans doute apparaître quelques erreurs de la

part de Ludovic dans l'ouverture... affaire à suivre.

Jean-Baptiste Perucchini fait les frais d'une rencontre avec Cyril (54-10). Il est vrai qu'ayant remporté ses deux premières parties (la première contre Bip) il avait toutes les chances de tomber sur une grosse pointure à ce moment de la sélection.

Ronde 5

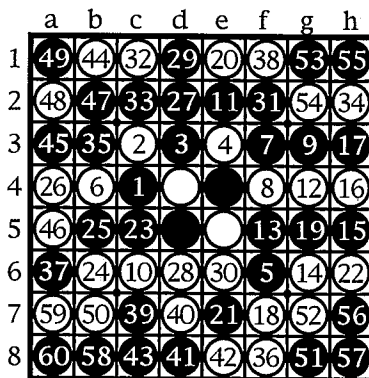


Michel Rougé, qui a remporté toutes ses parties depuis sa défaite contre Lacroix développe contre moi un bon début de jeu avant de tomber dans un piège assez subtil (cf. diag. 2). Noir vient de jouer 39.a4, laissant à Blanc le loisir de décider s'il doit ou non prendre le bord de cinq. Qu'en pensez-vous ?

Je joue 40.a2, prenant le bord déséquilibré que Michel s'empresse d'attaquer par 41.b7 ; mais après 42.h3, 43.h2, 44.c2, 45.e2, Noir ne peut plus empêcher que je

joue a8 puis a7, gagnant la partie et la première place.

Ludovic, décidément bien aguerri pour un joueur qui en est seulement à son troisième tournoi, l'emporte facilement contre Cyril, s'adjudgeant ainsi la seconde position.



Mas 48-16 Carando

La journée se finit par un bref échange entre les participants sur la façon dont pourrait se développer l'Othello dans le grand Sud et nous convenons de l'organisation d'un tournoi dans ces mêmes lieux courant mai ou juin 1997. Il est aussi évoqué la possibilité de créer un club sur Avignon ou Orange, ville qui aurait un bon potentiel en jeunes joueurs. Enfin des rencontres ponctuelles permettant aux joueurs isolés d'être intégrés dans une logique de compétition sont aussi envisagées.

Finalement, les dernières bouteilles sont ouvertes, permettant à chacun de se rafraîchir (certains auraient même vu traîner une

bouteille de pastis... assez indispensable, il est vrai, pour les joueurs venant du périmètre marseillais, mais appréciée aussi par d'autres... on a les noms !). C'est le moment permettant des échanges entre joueurs en dehors d'Othello. Frédéric Fievet, qui travaille dans un magasin de jeux, nous présente un casse-tête électronique et évoque un jeu d'Othello se jouant à quatre joueurs qui serait sur le point de sortir. Je pense qu'on peut tirer deux conclusions de cette journée :

- il reste en PACA un noyau irréductible de joueurs suffisamment intéressés par Othello ;

- les « dinosaures » gagnent encore dans le sud mais la relève est assurée.

Il me reste à remercier :

- les joueurs qui par leur présence ont permis la réussite de cette fête de l'Othello dans le sud ;

- Nathalie, Philippe et Noelle, préposés aux appariements, boissons, timing... sans qui le déroulement de la journée n'aurait pas été aussi réussi ;

- le cabinet Ecofi S.A. où je travaille, qui a mis à notre disposition la salle ainsi que les moyens logistiques nécessaires à une bonne organisation.

Que tous ceux que je n'ai pu citer nommément par manque de place dans ces lignes soient ici plus particulièrement remerciés car leur présence en toute sympathie à ce type de rencontre est une condition indispensable au succès.

Sélections Régionales

Amiens (19/10/96)

- | | |
|--------------------------|-----|
| 1. Bernou Stéphan | 5/5 |
| 2. Ovion Jacques | 4 |
| 3. de Guerville François | 3,5 |
| 4. Desesquelles René | 2 |
| 5. Bénard Anne-Marie | 1,5 |
| 6. Havet Gaëtan | 0 |

Avignon (9/11/96)

- | | |
|-------------------------|-----|
| 1. Cervantes Christophe | 5/5 |
| 2. Mas Ludovic | 4 |
| 3. Carando Cyril | 3 |
| Theron Marijo | 3 |
| Fievet Frédéric | 3 |
| Rougé Michel | 3 |
| 7. Lacroix Jean-Michel | 2 |
| Rouxel Christian | 2 |
| Carbon Julien | 2 |
| Perucchini J.-Baptiste | 2 |
| 11. Theron Pierre | 0 |

Beauchamp (22/09/96)

- | | |
|-----------------------|-----|
| 1. Journot Jean-Marie | 5/5 |
| 2. Ovion Jacques | 4 |
| Chevallier Alain | 4 |
| 4. Sun Qun-Loun | 3 |
| Duhamel Guillaume | 3 |
| Jobet Elisangela | 3 |
| Heurtebise Vincent | 3 |
| 8. Ferreira Maria | 2 |
| Onalfa Nathalie | 2 |
| 10. Carely Nicolas | 1 |
| Rodrigues Jordan | 1 |

Colombes (17/11/96)

- | | |
|--------------------|-----|
| 1. Liang Yi | 5/5 |
| 2. Roch Barbara | 4 |
| 3. Grison Marc | 3 |
| Keke Manasse | 3 |
| 5. Ovion Jacques | 2 |
| Castille Guillaume | 2 |

De nombreux responsables locaux se sont secoués cette année pour faire des sélections au championnat de France une belle réussite. Citons, par exemple, Avignon qui est venu brillamment remplacer Marseille, Lyon qui réunit de plus en plus de monde et surtout Mulhouse où plusieurs nouveaux joueurs ont pu affronter les champions locaux. Espérons que le contact ne sera pas perdu avec ces jeunes recrues et que de nombreux tournois B seront organisés en 97 !

Encore merci à tous les participants et surtout à tous les organisateurs qui se sont tous donnés du mal pour réussir de beaux tournois !

Gandolfo Daniel	2
Richard Patrice	2
Sun Qun-Loun	2

Lille (16/11/96)

1. Letouzey Fabien	4/5
Gruson Thierry	4
3. Claude Rémy	3
Grandchamp Maxime	3
Dufay Jean-Marc	3
6. Dorsimont Guilain	2
Warendien Carole	2
Meunier Hervé	2
Koudache Saïd	2
10. Thieffry J.-Christophe	0

Lyon (12/10/96)

1. Collay Sophie	4,5/5
2. Sarkissian Jean-Paul	4
Kashiwabara Takuji	4
4. Jeannot Emmanuel	3,5
5. Pélissier Laurent	3
Prost Serge	3
Thuilière Stéphane	3
Tiran Nicolas	3
9. Prost Frédéric	2
Colmard Michel	2
Gouy Frédéric	2
Belin Lionel	2
Tonkeul Cyril	2
14. Marceau Louis	1

Reynier Paul	1
16. Pélissier Claude	0

Mulhouse (27/10/96)

1. Massire Christian	5/5
2. Freyss Alain	4
Morel Gérard	4
4. Lanuit Christophe	3
Freyss Joel	3
Jérôme Sylvie	3
Bischoff Guillaume	3
Freyss Paul	3
9. Morel Frédéric	2,5
Reinbold Christophe	2,5
11. Reinbold Nathalie	2
Muller Isabelle	2
Benali Amid	2
Pichon Delphine	2
Eyfried Sébastien	2
16. Benali Majid	1
Kuenemann Pierre	1
18. Bischoff Florence	0

Rennes (19/10/96)

1. Poirier Serge	5/5
2. Garel Stéphane	3
Lemouel Frédéric	3
Renault Christian	3
Nicolas Magali	3
Botrel Alan	3
7. Jestin Didier	2

Mathieu Nicolas	2
Salmon Émeric	2
Cardin Jérôme	2
Sellin Éric	2

Strasbourg (9/11/96)

1. Freyss Joel	5/5
2. Lanuit Christophe	4
3. Morel Gérard	3
Reinbold Nathalie	3
Morel Frédéric	3
6. Freyss Alain	2
Reinbold Christophe	2
Wendling Olivier	2
Muller Isabelle	1
10. Mignot Delphine	0

Villeurbanne (19/10/96)

1. Tonkeul Cyril	4/5
Garnier Jacques	4
3. Prost Serge	3
Pélissier Laurent	3
Colmard Michel	3
6. Tiran Nicolas	2
7. Pélissier Claude	1
8. Martin Rémy	0

Pour la finale 97, qui aura lieu à Lille, vous pouvez organiser une sélection dans votre ville, il suffit d'un local et d'une date.

Championnat de France

par Emmanuel Caspard

Alors voilà, c'est l'histoire d'un mec, il doit écrire le compte rendu du championnat de France 1996, le mec. Et il est bien embêté, parce qu'il se demande ce qu'il va bien pouvoir raconter d'original, pour sortir des sempiternels : le championnat de France s'est déroulé le week-end des 7 et 8 décembre 1996 à l'ENS Lyon, près de la célèbre Halle Tony Garnier, au sud de la presqu'île (mais non, j'l'ai pas dit Sophie).

Enfin bon, on n'est pas là pour faire original, mais pour raconter le tournoi, le week-end, l'ambiance, etc. Alors allons-y à fond, hop, c'est parti, attachez vos ceintures.

Le week-end commençait sur les chapeaux de roue avec l'arrivée des joueurs, et en particulier des Parisiens : à eux tous, ils ont presque réussi à tester tous les T.G.V. du vendredi après-midi, obligeant Sophie Collay à effectuer un nombre certain d'aller et retour à la gare (c'était toujours la même, de quoi elle se plaint ?) (NDLR : E. Jeannot et J.P. Sarkissian se sont aussi donnés beaucoup de mal). Les derniers arrivants débarquaient le samedi matin à l'aube, et fina-

lement tout le monde se retrouvait à l'heure prévue à l'endroit prévu (les gens ne respectent vraiment plus rien de nos jours). Mais l'honneur était sauf, on commença le tournoi avec une demi-heure de retard, il ne faut pas exagérer.

Autour des seize othelliers géants se pressait une faune à peu près aussi internationale que déjantée : on ne comptait pas moins d'un Belge, un Malgache, un Chinois et deux Japonais, ce qui la fout mal pour le championnat de France, j'veux dire. À ceux-là s'ajoutaient des Strasbourgeois, des Marseillais, Rennais, Mulhousiens, Lillois, sans parler des Lyonnais et des Parisiens (tiens, il y a encore des joueurs d'Othello à Paris ?). Comme petits nouveaux, on remarquait... une nouvelle, Barbara Roch, qui se sortit fort bien de l'épreuve et que l'on est très heureux de rencontrer à ce niveau, et un nouveau, Takuji Kashiwabara, dont la performance fut plus modeste mais qui va très vite progresser, c'est sûr. C'était également la première participation de Jean-Marie Journot, Stéphane Garel et Cyril Carando.

On vit également un petit ancien, Christophe Cervantes, qu'on n'avait pas vu devant un othellier depuis... oh là là, Othello existait à peine à l'époque (pour vous dire, Jacques Ovion avait déjà été champion de France et Manu Lazard n'allait pas tarder à le devenir : c'est dire si ça date), bref longtemps, et qui avait de beaux restes : il donna du fil à retordre à beaucoup, dont les deux finalistes et battit Manu Lazard, notamment. Les sensations du début de tournoi furent la victoire à l'arraché de Sandry Andriani contre Dominique Penloup (qui ne rééditera pas sa performance de l'an passé et terminera avec 7/11 après un tournoi en demi-teinte) et de Jean-Marie Journot contre Alexandre Cordy, qui n'était pas non plus dans le coup ce week-end (il ratéra entre autres un gain pas trop compliqué contre Philippe). Autres jolies victoires : Fabien Letouzey contre Dominique Penloup et Hiroyuki Abe contre Stéphane Nicolet. À part ça, on retiendra le bon tournoi de Sandry, qui termine quatrième et confirme ainsi tout le bien que nous en avons toujours pensé. On

espérait par contre peut-être un peu mieux des Marc Aldebert, Alex Cordy, Yi Liang et autres Collays : mais ils ne parviendront pas à inquiéter vraiment les trois premiers : Philippe Juhem, Stéphane Nicolet et votre serviteur, entre lesquels on sentit assez vite qu'allaient se disputer les places en finale. Ils se battirent circulairement (Stéphane me bat, je bats Philippe, qui bat Stéphane), Stéphane et Philippe perdant chacun une partie supplémentaire, respectivement contre Hiroyuki et Sandry. La deuxième place en finale se joua donc au départage et Philippe l'emportait d'un cheveu (en théorie de 3 points si Stéphane ne s'était pas trompé dans sa dernière partie, en pratique 14, sur plus de 1300 ! Comme quoi, Philippe sait aussi bien gérer son départage que son temps.).

Le samedi soir vit une grande partie des joueurs dîner dans une pizzeria : un bouchon était normalement prévu, mais tout était plein en ce week-end de fête des lumières (tout le monde teste les bougies de Noël en les installant par rangées entières sur les rebords des fenêtres : les rues en sont toutes joyeuses, c'est très joli).

Finale 1

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

Caspard 33-31 Juhem

Quant à la finale, on peut difficilement faire plus serré (j'ai pas dit qu'on peut pas, mais c'est difficile) : 33-31 dans les deux parties. J'ai les noirs dans la première, qui nous voit poursuivre un débat théorique commencé le vendredi soir sur une innovation dans la Wada. Noir prend l'avantage en milieu de partie et rate peut-être quelque chose entre les coups 30 et 40 ; la suite est un peu forcée et donne un gain 33-31 pour Noir (la finale est parfaite depuis le coup 45 au moins ; Noir a de la chance de contrôler la colonne e après 58, mais il avait autre chose au coup

55 : prendre en h8 gagne aussi, sur le même score).

Dans la deuxième partie, Philippe choisit la même ouverture que pendant le système suisse : je m'étais retrouvé très mal et n'avais gagné qu'à cause d'une grosse erreur de mon adversaire. J'avais donc regardé l'ouverture et trouvé une autre variante au coup 16 beaucoup plus prometteuse pour Blanc. Nous suivons la ligne prévue jusqu'au coup 28 et nous sommes nombreux à penser que je suis gagnant au coup 36 avec g7 (j'ai hésité à jouer cette case X et ne l'ai pas fait, à tort : je ne me reconnais plus). Au lieu de quoi, je m'enlise dans une finale compliquée qui se révélera perdante pour Blanc jusqu'au coup 51, dernière erreur de la partie : la fin est une des deux suites optimales donnant 31-33. Pour la troisième finale du genre, le résultat fut donc finalement contraire à l'habitude.

Finale 2

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

Juhem 31-33 Caspard

Et je ne voudrais pas terminer sans souligner l'organisation parfaite du tournoi : ce n'est pas parce que c'est toujours le cas à Lyon qu'il ne faut pas en parler. On ne saurait trop remercier les personnes qui firent inlassablement la navette entre l'ENS, la gare et le centre-ville tout au long du week-end, ni trop insister sur l'ambiance toujours conviviale des tournois lyonnais : l'ENS est décidément l'endroit idéal pour ce type d'événement et le logement sur le lieu même du tournoi, dans des chambres très agréables pour un prix modique, est toujours très apprécié.

Enfin, un merci particulier pour Sophie Collay qui nous a gentiment hébergés, Philippe, Fred et moi pendant ces trois jours. Et rendez-vous l'année prochaine !

Classement final

1	Caspard Emmanuel	10/11	+2
2	Juhem Philippe	9	+0
3	Nicolet Stéphane	9	
4	Andriani Sandry	8	
5	Abe Hiroyuki	7	
	Cervantes Christophe	7	
	Penloup Dominique	7	
8	Aldebert Marc	6	
	Liang Yi	6	
	Lazard Emmanuel	6	
	Collay Frédéric	6	
	Letouzey Fabien	6	
	Massire Christian	6	
	Collay Sophie	6	
	Roch Barbara	6	
16	Poirier Serge	5,5	
17	Cordy Alexandre	5	
	Sarkissian Jean-Paul	5	
	Garnier Jacques	5	
	Jeannot Emmanuel	5	
	Carando Cyril	5	
	Schernon Dominique	5	
	Ovion Jacques	5	
24	Freyss Joël	4,5	
25	Prost Serge	4	
	Freyss Alain	4	
	Gruson Thierry	4	
28	Kashiwabara Takuji	3	
	Morel Gérard	3	
	Journot Jean-Marie	3	
	Garel Stéphane	3	
32	Bernou Stéphan	2	

Ronde 6

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

Letouzey 40-24 Penloup

Ronde 8

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

Juhem 30-34 S. Andriani

Le coin des débutants

Les coins

par Emmanuel Lazard

Les coins de l'othellier (les cases a1, a8, h1 et h8) sont des cases spéciales à Othello : un pion dans un coin est un pion imprenable, qui ne pourra jamais être retourné et pourra servir au contraire à récupérer des bords entiers.

Particularité du jeu, ces places fortes ne sont pas accessibles au début de la partie. Il faut pour cela qu'un des joueurs joue une case adjacente au coin pour permettre éventuellement à son adversaire de l'occuper. N'oublions pas que ces cases vont devoir être remplies à un moment ou à un autre dans la partie : inutile de trop temporiser, vous risquez d'être obligé de les jouer à un mauvais moment.

Mais après, quelle farandole de sacrifices, de retournements, d'arnaques !

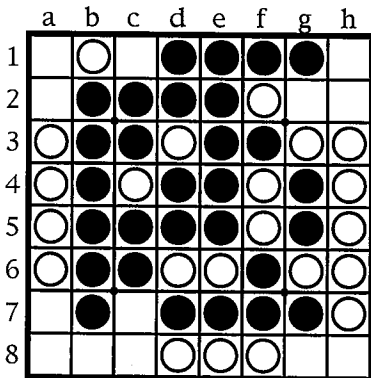


diagramme 1 : Blanc joue

1) Un seul coup de Blanc ne permet pas à Noir de prendre de coin au coup suivant, lequel ?

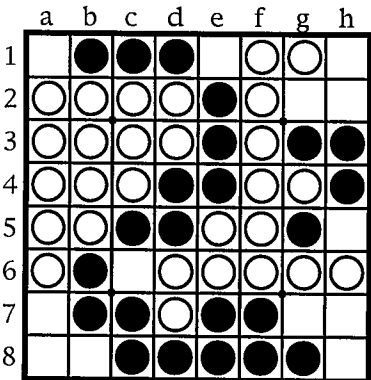


diagramme 2 : Blanc joue

2) Un seul coup de Blanc ne permet pas à Noir de prendre un coin au coup suivant, lequel ?

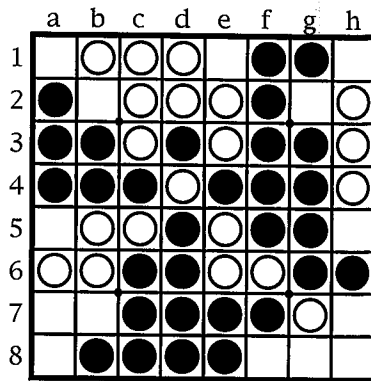


diagramme 3 : Noir joue

3) Un seul coup de Noir ne permet pas à Blanc de prendre un coin au coup suivant, lequel ?

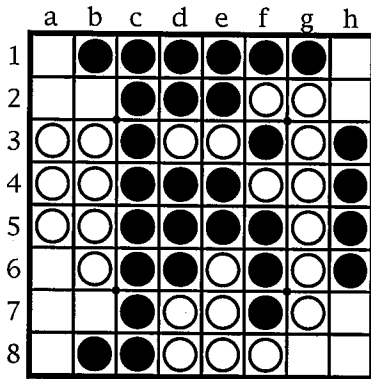


diagramme 4 : Noir joue

4) Un seul coup de Noir ne permet pas à Blanc de prendre un coin au coup suivant, lequel ?

Après avoir réussi à éviter de donner un coin, il faut savoir profiter des faiblesses de l'adversaire pour attaquer les coins.

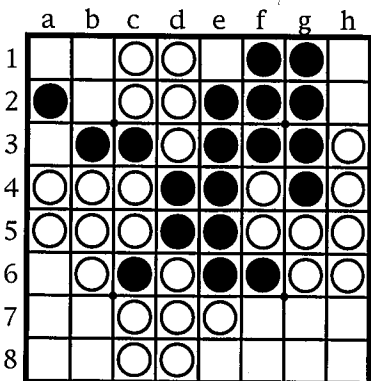


diagramme 5 : Blanc joue

5) Blanc joue et prend un coin à son deuxième coup.

L'exemple précédent montre une technique habituelle qui est d'attaquer un coin par deux directions à la fois, l'adversaire ne pouvant pas parer les deux menaces en un coup.

Un autre moyen pour attaquer un coin est de retourner deux pions donnant accès au coin sur une même direction, sans que l'adversaire ne puisse retourner les deux pions en même temps, comme dans l'exemple ci-dessous.

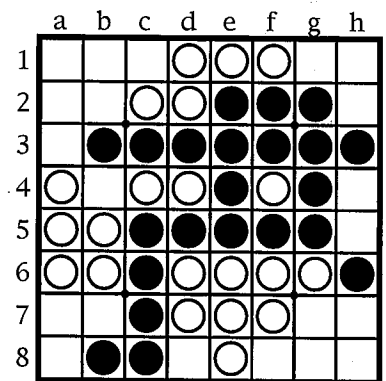


diagramme 6 : Blanc joue

6) Blanc joue et prend un coin à son deuxième coup.

La faiblesse de l'adversaire peut simplement être son manque de libertés. Dans l'exemple ci-dessous, Blanc n'a pas encore joué de case « dangereuse » — adjacente à un coin — d'une façon telle que Noir puisse en profiter, mais son seul coup tranquille, a6, va être pourri par Noir très simplement...

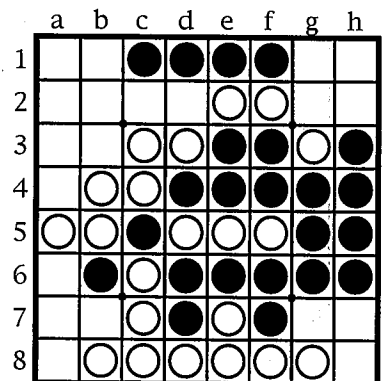


diagramme 7 : Noir joue

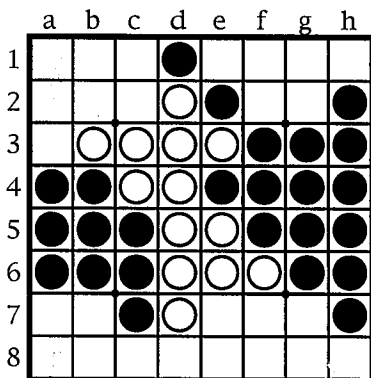
7) Noir joue et prend un coin à son deuxième coup.

Retour à Cambridge

par Marc Aldebert (et Emmanuel Lazard)

Eh oui ! On s'est mis à deux pour vous torturer le cerveau dès le début de l'année. Dans le rôle de la petite voix stratégique, Manu et dans le rôle du pénible qui aime les suites tordues, moi.

Attachez vos ceintures, on décolle direction Cambridge. Let us open *Fforum* 40 on page 13 (salut Sophie !) pour une relecture attentive de la partie commentée Edmead-Lazard. Quelque part au bas d'une page, le Président se permet une petite question anodine.



Après 34.b3

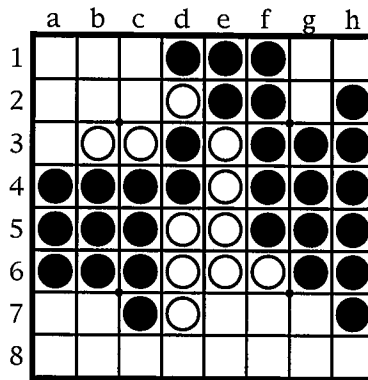
« 35.f7 : que jouer d'autre ? f2 e1 et puis quoi ? » scripsit Manu. Et si on essayait cette variante justement avec 37.f1 ? « Euh... mais pourquoi f1 ? » demandent en chœur le pauvre lecteur essayant péniblement de finir son *Fforum* en paix et Manu, surpris que quelqu'un ait lu son article. J'y vois trois raisons principales :

1- Noir a déjà des pions un peu partout autour de la position sauf au sud-est. Est-il vraiment utile d'en ajouter là-bas ?

2- f7 est un coup naturel obéissant au principe de minimisation. Oui mais voilà, si vous avez lu l'autre article paru dans *Fforum* 42, vous savez qu'un coup naturel dans une position où on est mal n'arrange pas toujours les choses.

3- A posteriori, en lisant le commentaire du coup 37 de *Fforum* 40, on voit qu'une suite faisant nulle commence par f2 e1 f1. On peut raisonnablement se dire que ça risque de se passer encore mieux si on n'ajoute pas de pions au sud-est...

Jouons donc plutôt 35. f2 e1 f1 ce qui nous amène à la ravissante position que voilà.



la variante 35.f2 e1 f1

Bien sûr les mauvaises langues vont tout de suite dire que Noir a beaucoup trop de pions pour être bien. Et pourtant...

On peut envisager plusieurs possibilités pour Blanc.

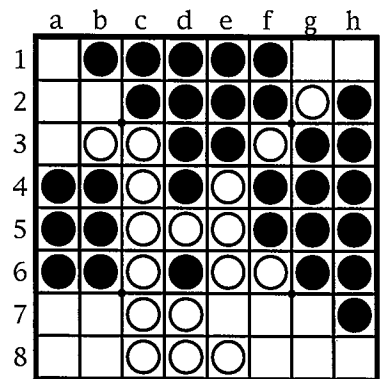
• 38.c8 est amusant. Noir joue b7 (contrôlant les diagonales a8-h1 et h7-b1) et Blanc mange ses dents et les gencives avec. Euh... je peux reprendre mon coup ?

• 38.c2 est déjà plus sérieux. Noir joue alors 39.d8 enlevant l'accès de Blanc à a3. Examinons les coups de Blanc.

- 40.c8. Il suit 41.c1 (profitant de la colonne c blanche).

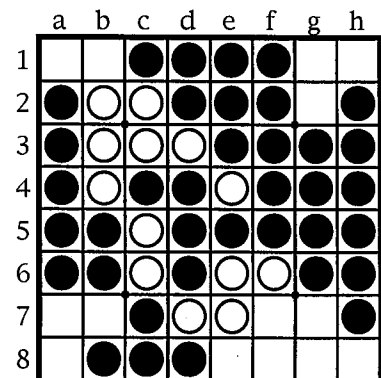
Si 42 e8 b1!, ce coup est subtil et interdit e7 à Blanc sinon Noir joue b7 et après la paire a3 a2, Blanc explose. Blanc doit donc jouer g2 qui n'a d'ailleurs pas l'air foncièrement mauvais puisque Blanc attaque un bord de 5 à prébord homogène. Nous sommes alors dans la position du diagramme suivant. Mais Noir joue alors a3 qui est gagnant puisque sur g7, h8 est assez concluant, sur e7 on peut se convaincre que Noir gagne par g7 ou f7 (mais c'est serré) et sur b2 Blanc va se faire arnaquer dans le coin nord-est : en retournant f2, Blanc permet à Noir de jouer h1 puis g1 et s'il joue g7 pour éviter cela, Noir joue d'abord g1, puis h1. Notons que ces arnaques, très classiques, sont rendues possibles par la structure du bord est. Cette structure dite en 6+4 homogène est très probablement la meilleure structure possible pour un bord car elle permet des arnaques, retire des pions d'appel à l'adversaire et

laisse la possibilité de commencer une grosse masse. Ainsi, si dans une partie vous avez la possibilité de retourner tous les pions du prébord pour arriver à cette structure, envisager ce coup : à long terme, cela pourra vous donner un avantage en finale, même si vous n'en voyez pas l'intérêt tout de suite. C'est l'exemple même de coup stratégique sans implication tactique immédiate (cf. la partie Tastet-Shaman du championnat du monde 1992, *Fforum* 27).



après 38.c2 d8 c8 c1 e8 b1 g2

Si 42.e7, Noir peut jouer b8 et après la séquence logique a3 a2 b2, il se trouve que Noir est gagnant en jouant le coup... f8 qui je vous l'accorde n'est pas vraiment facile à trouver... (voir le diagramme ci-après)



après 42.e7 b8 a3 a2 b2

Si Blanc a vu ces petits inconvénients, il a sans doute envie d'éviter le blanchissement de la colonne c et choisit donc de jouer plutôt

- 40.b8 pour finasser. Noir joue 41.e7! et laisse seulement quatre coups légaux à Blanc qui choisit parmi les deux coups les moins désastreux : b7 et g7 (voir le

diagramme suivant). Sur 42.b7, Noir joue 43.a3 et la finale est serrée : 44.g2 c1 g7 h8 f7 g8 b1 a1 f8 b2 a2 e8 c8 a8 a7 g1 h1 38-26. Sur 42.g7, les coups suivants sont forcés 43.a3 b2 c8 e8 et c'est là que la suite devient jolie et je ne résiste pas au plaisir de vous la donner en entier : g8! h8 f8 h1 f7 g1 a8! (Blanc n'a pas accès en g2...) c1 g2 b7 a1 b1 a2 ps a7 36-28.

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

après 38.c2 d8 b8 e7

• 38.a3 pour finir est complexe.également. Noir joue 39.c1.

Si Blanc joue 40.a7, Noir joue 41.c2. Il ne craint ni 42.b8 ni 42.c8 ni 42.d8 (43.g7! est alors excellent puisque la colonne f est noire et la suite typique est 44.g2 45.b2!) ni 42.b2 (43.e8 et Noir gagne grâce

au bord est inattaquable mais là encore c'est assez tendu. Une suite plausible est 44.d8 f7 e7 a1 f8 a2 b7 a8 b1 b8 g2 c8 g8 h8 g7 g1 h1 37-27).

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

après 38.a3 c1 a7 c2

Si Blanc choisit plutôt 40.c2 pour empêcher Noir d'y jouer, Noir joue alors 41.a2. Sur 42.b2, 43.e8 gagne avec des suites complexes, et sur 42.b8, c'est 43.f7 ou 43.b1. C'est sans doute la variante la plus compliquée et je serais bien incapable de gagner ça...

(NDLR : Une suite optimale après 34.b3 est 35.f2 e1 f1 a3 c1 c2 a2 b2 e8 d8 c8 f7 f8 b8 a1 b1 b7 g8 e7 g2 h1 g1 g7 h8 ps a7 a8 33-31.)

Le bilan

Il se trouve donc que f2 met Noir en position gagnante, ce qui

1) est sans doute immoral au regard de la partie ;

2) doit beaucoup à la structure du bord est et à diverses subtilités tactiques. Ces subtilités sont d'ailleurs invisibles au coup 35 quand on doit prendre la décision du coup à jouer ;

3) justifie le choix de ce coup, moins résigné que le f7 de la partie.

Néanmoins

1) Garry Edmead avait sans doute une dizaine de minutes à la pendule à ce moment-là et pas les quelques heures que cet article a nécessitées et les analyses de finales de Cassio...

2) Dans beaucoup de variantes mentionnées ici, le score est serré et Blanc n'a pas beaucoup à réfléchir alors que Noir n'a pas le droit à l'erreur. Dans une partie réelle, c'est toujours désagréable d'avoir la pression à chaque coup...

Alors f7 ou f2 ? Une affaire de tempérament sans doute...

			VDA	IDF5	CF96	Noël	PrPar	Total
Shaman	David	US		200		140	200	540
Lazard	Emmanuel	F		38	4	200	140	382
Nicolet	Stéphane	F	200	38	90			328
Caspard	Emmanuel	F			200	48		248
Penloup	Dominique	F	90	38	30	13	30	201
Aldebert	Marc	F	140		4	48		192
Robin	François	F		38		48	90	176
Andriani	Sandry	F		38	60	13	40	151
Juhem	Philippe	F			140			140
Tastet	Marc	F		140				140
Collay	Frédéric	F	25	38	4		60	127
Andriani	Bintsa	F	60			48	18	126
Abe	Hiroyuki	J			30	48	18	96
Collay	Sophie	F	40		4			44
Liang	Yi	F		38	4			42
Cervantes	Christophe	F			30			30
Cordy	Alexandre	F	25		0			25
Gruson	Thierry	F	15					15
Castille	Guillaume	F				3	10	13
Dorsimont	Guilain	F	10					10
Roch	Barbara	F			4	3		7
Journot	Jean-Marie	F		0	0	0	5	5
Ovion	Jacques	F		5	0			5
Warendien	Carole	F	5					5
Letouzey	Fabien	F			4			4
Massire	Christian	F			4			4

Grand Prix de France 97

Ci-contre le classement du Grand Prix de France 1997 au 15/1/97. Il prend en compte tous les tournois qui se sont déroulés en France depuis le préqualificatif de Villeneuve-d'Ascq pour le championnat du monde 96 (21 et 22/9/96) : le tournoi Ile de France 5 (27/10/96), la finale du championnat de France (7 et 8/12/96), le tournoi de Noël (21/12/96) et le préqualificatif de Paris (11 et 12/1/97).

Grand Prix de France B 97

			Par1	Total
Abe	H.	J	90	90
Roch	B.	F	90	90
Bernou	S.	F	60	60
Journot	J.M.	F	50	50
Castille	G.	F	35	35
Ovion	J.	F	35	35

Les échos d'Othello

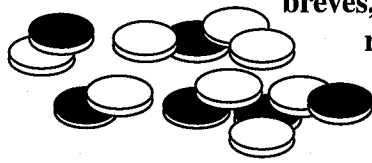
Cette rubrique accueille, dans chaque numéro de FFORUM, des informations

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.



COURRIER DES LECTEURS

Je suis débutant. Enfin, disons, « débutant de longue date » : je joue une petite partie par-ci par-là, juste pour le plaisir et sans aucune régularité. Je joue avec mes enfants, en particulier. Parce qu'Othello est un jeu convivial, qui s'apprend vite (les échecs, bon, j'ai rien contre, mais le temps qu'un enfant comprenne comment se déplacent toutes les pièces, il y a de quoi le lasser !). Quant au go, il y a environ 300 coups à jouer — s'il n'y a pas de ko —, ça en fait au moins cinq fois plus que les 60 coups maximum d'Othello. Mes enfants aussi sont débutants mais « de moins longue date que moi »... Et contre Émile (8 ans), le gain de la partie est un peu trop aisé, finalement. Je n'ai pas de quoi tirer gloire de victoires faciles. Alors, je me demande comment rendre la partie plus égale (et donc plus risquée et plus intéressante pour moi). Contre mon 486 préféré, il me suffit de changer le niveau de jeu, mais l'être suprême a oublié de prévoir ça dans mon ordinateur cérébral. Au go, il y a un handicap qui est prévu par la règle ; et c'est un handicap *pédagogique*. Est-ce qu'on peut imaginer un équivalent pour l'Othello. J'ai essayé, au gré des parties, quelques hypothèses, mais rien ne me satisfait vraiment :

- donner un coin avant de commencer la partie ;
- convenir d'un handicap au score (pour gagner il faut que j'aie, disons, au moins 40 pions à la fin) ;
- des coups interdits (comme ça existe au Renjou) : interdit de retourner dans plus de deux directions, par exemple... Peut-être des joueurs plus expérimentés que moi auraient un avis sur la question.

J'en profite pour lancer un appel à tous les concepteurs de programmes ! Avec les enfants, je joue aussi à un jeu encore plus simple et plus court que l'Othello. À la portée d'un enfant de trois ans, mais capable de passionner les adultes aussi. Il faut les douze pentaminos différents ; chacun à son tour choisit un des pentaminos restant dans le tas et le pose sur un échiquier 8 x 8 ; le premier qui ne peut plus jouer a perdu. Il y a donc au maximum douze coups ; en général, ça ne dure que deux ou trois minutes. La stratégie n'en est pas simple, c'est entièrement un jeu de parité. Si quelqu'un était capable d'en écrire un programme, ça me ferait bien plaisir !

Jean-Louis Cordonnier
36, rue Ernest Lavisse
66000 PERPIGNAN
Tél. : 04 68 63 87 04

Cher Jean-Louis,

La question des systèmes de handicap à Othello revient régulièrement, mais curieusement aucun consensus ne se dégage, même parmi les forts joueurs, sur le système « idéal ». Nous conseillerions pour notre part de donner au joueur le plus faible le droit de passer une, deux, ... ou N fois durant la partie (d'autant plus de fois que la différence de force est plus grande) ; cela dénature moins le jeu que les systèmes que tu proposes, et tend à mettre l'accent sur des principes stratégiques importants (les coups tranquilles, la frontière, les temps, la parité, etc.).

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 échos d'Othello

PRÉVOYEZ VOS VACANCES

Je voudrais attirer l'attention de nos membres sur les difficultés de l'exercice de la réservation d'un lieu d'hébergement pour notre stage d'été.

En effet, nous cherchons à réserver le plus tôt possible, pour des raisons évidentes de disponibilité et de choix du site. En avril, notre angoisse est donc : arriverons-nous à remplir ce stage ? Y aura-t-il assez de participants cette année ? Nous réservons donc au plus juste : pour douze personnes ce qui représente l'étiage le plus bas de notre histoire, Tignes 1994. En juin, comme d'habitude, personne ne nous avait envoyé de chèque et c'est donc Emmanuel qui a dû avancer l'argent, c'est-à-dire prendre le risque d'en perdre. Mais en juillet, personne ne s'était inscrit officiellement, si ce n'est en disant entre deux portes « ah oui je pense sans doute venir, enfin si je n'ai pas autre chose », obligeant ainsi Emmanuel à livrer en août une intense campagne de relance téléphonique pour confirmer la participation de chacun. Trois semaines avant le stage, il y a donc entre 21 et 23 participants potentiels ou virtuels qui ont confirmé leur venue, mais aucun (à la notable exception de Bintsa Andriani) n'a envoyé d'argent, alors que j'ai déjà réservé pour douze et que Manu a fait un chèque de 3500 francs d'arrhes. Mais nous ne pouvons évidemment refuser personne puisque nous cherchons à faire au mieux et que nous sommes ravis que le stage marche. Cependant, à dix jours du début du stage je dois aller voir l'intendance du Lycée pour leur dire qu'on sera 21 : évidemment, on me répond qu'il n'en est pas question puisque le centre est complet. Il ne me reste donc plus qu'à trouver un hôtel à côté du lycée pour neuf personnes ! Heureusement je suis en vacances sur place pour trois semaines et je connais le coin et les possibilités d'hébergement, mais imaginez qu'il m'ait fallu réserver un hôtel depuis Paris sans connaître le terrain pour des gens dont je ne suis pas certain qu'ils vont venir et qui bien sûr ont le mauvais goût d'annoncer leur arrivée en ordre dispersé du samedi au mercredi (il n'a pas été facile d'expliquer à l'hôtelier que je voulais une chambre pour le dimanche, deux pour le lundi, trois à partir du mardi et quatre le mercredi !).

Finalement moins d'une semaine avant le début du stage, des Belges et des Strasbourgeois qui avaient réservé ferme (mais toujours sans envoyer de chèque) annoncent qu'ils ne viendront pas (imaginez qu'Emmanuel ait dû faire un chèque d'arrhes pour 23 personnes !). J'annule donc une partie de mes réservations à l'hôtel mais maintiens celles de plusieurs chambres tout en me gardant de donner le moindre centime pour la réservation. Bien m'en prend puisque le lycée m'informe trois jours avant le début du stage que, des pentathlètes portugais ayant décidé de ne pas venir, quelques places se libèrent et qu'il sera donc possible de loger trois puis six personnes supplémentaires. Je dois donc annuler mes réservations à l'hôtel. Ouf, nous serons tous logés au centre.

Conclusion, il y en a marre, faites un effort ce coup-ci pour prévoir vos vacances et votre participation au stage et envoyez-nous vos arrhes au moins en juin.

Philippe Juhem

LE COIN DU CONSEIL

STAGE D'ÉTÉ

La date du stage 97 a été fixée : il se tiendra du 16 au 23 août prochains. Tous les participants ayant unanimement apprécié le Centre National d'Entraînement en Altitude, nous prévoyons de retourner à Font-Romeu pour une semaine d'Othello (et de sport) intensif. Réservez vos vacances pour venir passer avec nous un bon moment sportif et othellistique.

MATTEL

Suite à un accord avec la société Mattel France, les boîtes de jeux d'Othello devraient prochainement inclure un coupon d'adhésion à la FFO, avec un tarif préférentiel pour les nouveaux licenciés.

CHAMPIONNAT DE FRANCE

La finale du championnat de France 1997 sera organisée par Guilain Dorsimont et toute l'équipe d'IGOR à Villeneuve-d'Ascq, le week-end des 29 et 30 novembre.

Emmanuel Lazard

REVUE DE PRESSE

Le Monde, Jeudi 2 janvier 1997

« (...) La prochaine version de Virtual Chess devrait être dotée d'une fonction d'apprentissage qui lui permettra de profiter de l'expérience de ses parties passées et notamment d'essayer de repérer le moment où il a commis une erreur, afin d'améliorer son jeu.

Cette fonction existe déjà dans les programmes d'Othello, qui créent eux-mêmes leur propre bibliothèque d'ouvertures et l'ajustent après la partie. La confrontation entre le champion du monde d'Othello et le meilleur logiciel n'a pas eu lieu, mais on estime que la machine devrait gagner. Elle est capable, grâce à ses capacités de calcul, d'analyser les variantes possibles pour les vingt-deux coups suivants.

Certains jeux, comme puissance 4 ou le morpion à cinq croix ont déjà été « résolus » par les ordinateurs, c'est-à-dire que toutes les possibilités ont été explorées. L'Othello risque de connaître ses limites car une rencontre compte au maximum soixante coups. Les échecs, eux, ne sont pas près d'être menacés puisque le nombre de parties possibles est évalué à... 10^{120} . (...) »

Pierre Barthélémy

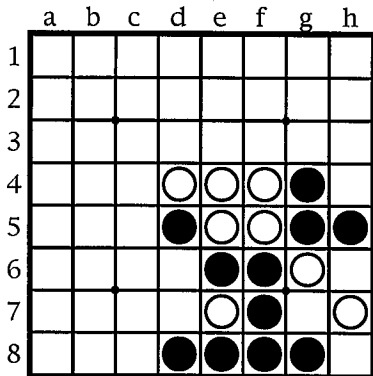
Initiation

Attention aux cases C

par Marc Tastet

Rappelons que les cases C sont les cases des bords qui touchent au coin, c'est-à-dire les cases b1, g1, a2, h2, a7, h7, b8 et g8. Jouer une case C peut se révéler extrêmement dangereux, d'autant plus que le bord est plus vide car cela peut permettre à l'adversaire de prendre le coin.

Voyons tout de suite un premier exemple tiré d'une partie jouée au championnat du monde 96.



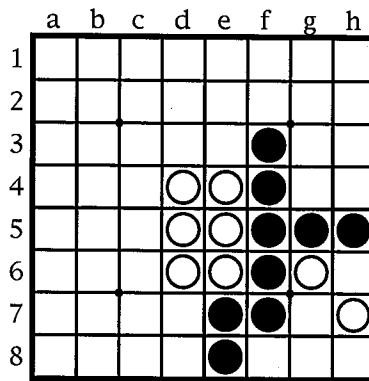
Blanc doit jouer

Blanc, pour son premier championnat du monde, a pris un risque en jouant une case C en h7. Pour l'instant, rien n'est perdu, mais Blanc va se suicider en jouant h4??? , attendant sans doute une réponse en h3. Notre ami Bintsa, avec les noirs, n'en espérait pas tant : il joue tout de suite h6, ce qui lui permettra de gagner h8 au coup suivant. Il gagnera d'ailleurs la partie 64 à 0. Que suffisait-il de faire ? Si Blanc avait joué h3, il n'aurait rien eu à craindre, pouvant alors répondre h4 si Noir joue h6.

Moralité : il ne faut pas laisser l'adversaire s'insérer sur un bord où on a une case C, sous peine de perdre le coin attendant.

Continuons avec une position tirée d'une partie jouée au tournoi préqualificatif de Strasbourg 96.

Une fois de plus, Blanc a pris très tôt une case C. C'est de nouveau à lui de jouer et il a joué g3. Cela a permis à Noir (toujours notre ami Bintsa) de jouer h3 gagnant à coup sûr le coin h8 (car Blanc ne pourra rien faire quand Noir jouera h6).

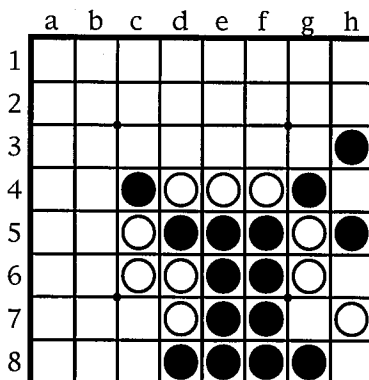


Blanc doit jouer

Dans cette position, Blanc n'a pas beaucoup d'autres possibilités. S'il joue g4, le même problème va se reproduire dès que Noir aura accès à h3. Cela signifie que l'erreur a été commise plus tôt, quand Blanc a répondu h7 sur un coup de Noir en h5. Même si c'est une réponse tentante, il faut savoir se retenir car la structure de bord qui en résulte (comme ici à l'est) est très faible : quasiment tous les coups à l'est sont interdits pour Blanc qui ne doit ni jouer h4 (comme il en avait la possibilité dans le premier exemple) ni permettre à Noir de jouer h3.

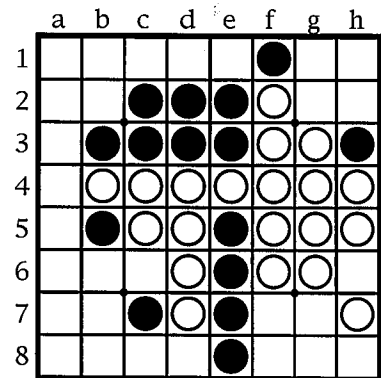
Moralité : évitez de jouer une case C si cela conduit à une structure semblable à celle du bord est ci-dessus.

En résumé, la structure suivante sur le bord est garantie que Noir finira par gagner le coin h8. Cette position est encore tirée d'une partie réelle jouée au tournoi international de Paris 96. Noir, l'Anglais Aubrey de Grey, a également gagné 64-0.



Blanc va perdre le coin h8

Blanc ne peut absolument rien faire pour éviter la perte du coin h8 : s'il joue h4, Noir s'insère en h6 ; si Blanc pouvait jouer h6, cela donnerait tout de suite le coin à Noir et si Blanc ne fait rien à l'est, alors Noir peut (quand il le veut, rien ne presse) jouer h6, gagnant h8 au coup suivant (même si Blanc répond h4, car h3 est noir).



Blanc doit jouer

Le dernier exemple est tiré d'une partie jouée au championnat du monde 94 à Paris.

Blanc a déjà joué une case C un peu aventureuse en h7, mais Noir ne peut prendre le bord car si Noir joue h6, Blanc répondra en h2, formant un bord de six à l'est.

Pour une raison mystérieuse, dans cette position, Blanc a joué b8 ! C'est un très mauvais coup. Essayez de voir ce que doit répondre Noir pour en profiter.

C'est tout simple, après un coup blanc en b8, il suffit à Noir de jouer c8 pour gagner tout de suite le coin a8 : en effet, si Blanc répond d8, Noir peut prendre le coin a8 grâce au pion e8 et si Blanc joue ailleurs, Noir prend aussi le coin a8 grâce au pion c8. Donc jouer b8 pour Blanc revient à donner gratuitement à Noir le coin a8.

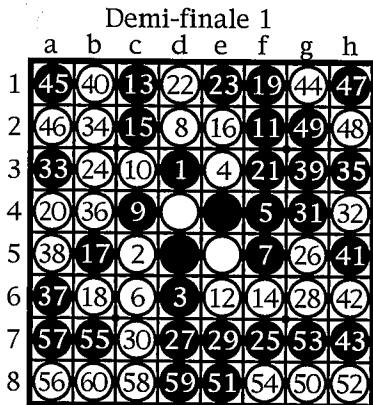
Conclusion : Si un bord est vide ou s'il contient un pion de votre adversaire sur une des quatre cases centrales, il est très risqué de jouer une case C sur ce bord. L'adversaire pourra sans doute en profiter pour former l'une des structures que l'on a vues dans cet article et vous allez très vite perdre un coin.

Parties commentées Le troisième jour à Tokyo

par Emmanuel Caspard

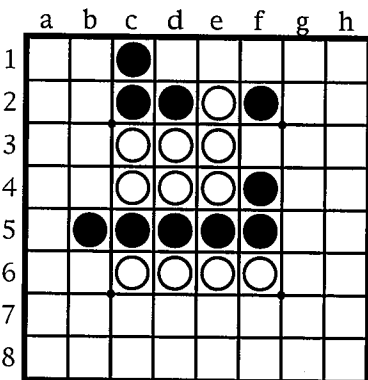
Voici toutes les parties jouées lors de la troisième journée du dernier championnat du monde.

(Les phrases en italiques entre parenthèses ont été rajoutées par Marc Tastet pour décrire l'atmosphère qui régnait et les idées qui flottaient dans la salle d'analyse, où les joueurs suivaient les rencontres sur deux écrans de TV.)



Feinstein 30-34 Nicolet

L'ouverture semble vouloir être une Rose, dans laquelle Joel se sent à l'aise et connaît bien de nombreuses variantes. C'est pourquoi Stéphane décide de dévier dès que possible avec le coup 8.d2 d'évitement de la Rose, dont il est « le » spécialiste. La suite 9.c4 c3 f2 e6 est bien connue, mais 13.c1 est nouveau et intéressant. Stéphane ne poursuit pas dans la stratégie d'opposition de masses esquissée par 14.f6 c2 et préfère revenir vers le centre par 16.e2, qui me plaît bien.

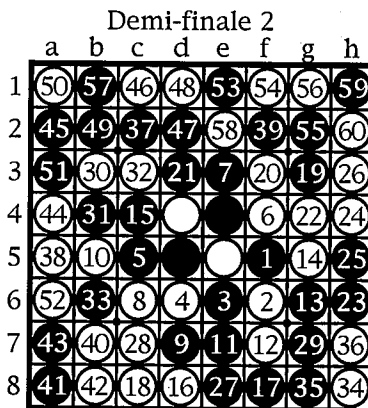


Après 17.b5

17.b5 est sans doute le meilleur coup noir, mais je ne suis pas du tout, mais alors pas du tout d'accord avec 18.b6 : d'abord, je ne vois aucune raison pour laisser

Noir jouer tranquillement 19.f1 et stabiliser son bord nord ; 18.d1 me semble obligatoire ; après 19.b4 b3, je pense que Noir est plus embêté que Blanc. Et, si on veut vraiment jouer sur la colonne b, je préfère 18.b4, qui laisse la possibilité de jouer 20.b3 après 19.f1. Donc 18.b6, bof... 19.f1 of course. 22.d1 sert à avoir accès en b4 après 23.e1 24.b3 25.a3, mais 24.b3 donne 25.f7, excellent pour Noir, et Blanc doit ouvrir à l'est avec 26.g5. (Les supporters, ici, ne sont pas tranquilles, mais gardent confiance car ils savent que Stéphane ne joue jamais si bien que quand il est en difficulté.)

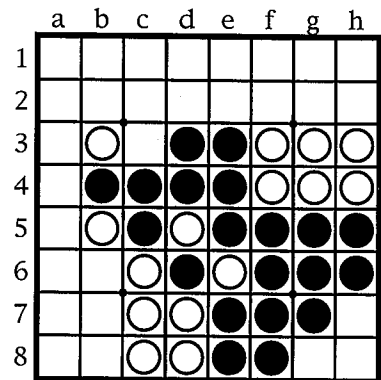
27.d7 enlève le fameux pion d2 et après l'échange de coups 28.g6 à 33.a3, Blanc n'est pas bien. Le sacrifice 34.b2 devient obligatoire. 35.h3 est peut-être une erreur : 35.b4 menace g3 et Blanc ne peut pas jouer à la fois a5 et g3 ou d8 (qui enlève g3 pour Noir). Blanc gagne un temps supplémentaire à l'ouest avec 36.b4. 37.a6 reprend accès en g3 mais laisse une bonne insertion à Blanc après 38.a5. 39.g3 recoupe la diagonale. J'aurais peut-être préféré 40.h2 à 40.b1 qui me semble donner trop facilement la colonne b à Noir. Je ne suis pas non plus convaincu par 41.h5 : 41.c8 me semble meilleur et il l'est peut-être également au coup 43. 44.g1 semble forcé : ça tombe bien, ça gagne. 45.a1 à 49.g2 sont corrects et la fin de partie n'a pas beaucoup d'intérêt, Blanc est toujours gagnant. (En fait, il l'est depuis le coup 36 au moins, et on l'a su en direct vers le coup 39, ce qui nous a rassurés.)



Nicolet 30-34 Feinstein

1.f5 à 6.f4 constituent l'ouverture Cheminée, très jouée par Joel. 7.e3 à 13.g6 est une variante très classique. On se bat d'abord autour de l'accès en f3, puis de celui en c4, que Noir obtient définitivement avec 13.g6. 14.g5 permet à Blanc d'y jouer à la place de Noir. Je connais surtout 14.c4 g5 avec des parties serrées. 15.c4 16.d8 sont logiques. 18.c8 également, car après 18.f3 19.d3, Blanc n'a pas accès en g4. Ensuite, Noir joue 19.g3 avant que Blanc n'arrive en f3. 20.f3 prend accès en c7 et 21.d3 fait jouer l'influence du pion blanc b4. Peut-être faut-il jouer 22.c7, tant que c'est possible, au lieu de 22.g4. Ensuite, 23.h6, qui enlève le coup de Blanc en c7, s'impose et 24.h4 25.h5 26.h3 est classique.

Je ne suis pas convaincu par le coup 27.e8 : 27.b4 est peut-être meilleur, même après une suite comme 28.c8 b8 c7 g8. 28.c7 est le plus simple et Noir avait peut-être peur de 30.d2 après 29.b4, d'où 29.g7. Après 31.b4, on se demande comment Blanc va s'en sortir.



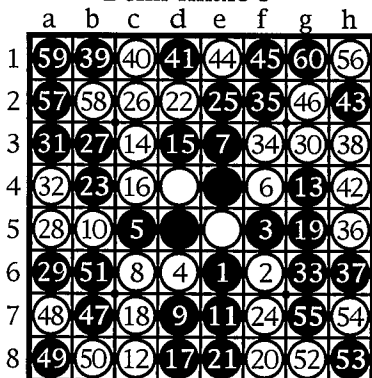
Après 31.b4

32.c3! est osé mais recoupe la diagonale et forme un mur plat au nord, ce qui est souvent la frontière la moins mauvaise. On a l'impression que Noir n'aura pas vraiment de bonnes séquences sur le bord ouest et qu'il sera obligé d'ouvrir au nord, Blanc ayant gardé la parité et un temps au sud-est. On peut peut-être rajouter un « ! » au coup 32. Après 33.b6 34.h8 35.g8 36.h7, Noir doit ouvrir et 37.c2 est sans doute la meilleure façon de le faire. 38.a5 garde b7 pour plus tard, 39.f2

économise en récupérant un pion sur la ligne 7 et **40.b7** ouvre un minimum. Peut-être **41.a8** n'est-il pas urgent (**41.e2** et **41.d2** paraissent jouables) et peut-être que **43.a6** est mieux que **43.a7**, car cela évite le problème de **44.a4** qui enlève l'accès en a6. **46.c1** appuie là où ça fait mal : Noir n'a aucun coup sur la diagonale b5-d3. **47.d2** **48.d1** ne me paraît utile qu'à donner plus de pions à Blanc et ensuite **49.b2** est à peu près forcé. Après **50.a1** qui ne presse pas, **51.a3** **52.a6** **53.e1** sont forcés, **55.g2** aussi, mais **56.g1** force Noir à rendre la parité car il n'a pas accès en e2 et la fin est parfaite. On notera que **45.a2** est le meilleur coup mais que Noir est perdant 29-35. Le bon coup 47 est bien d1 et non d2, 48 est bon ; 49 doit être joué en b1 mais la suite parfaite est une suite d'ordinateur... 50 est meilleur en e1 et 56 est une légère erreur, mais le gain est resté blanc depuis 46. (En fait, à part au coup 41 où Noir a eu la nulle avec **41.a4**, ce qui nous a laissé un fugitif espoir Blanc a été gagnant dès qu'on a su l'issue de la partie.)

On peut noter que Joel a oublié de retourner un pion au coup 58 (zeitnot quand tu nous tiens...) et que le score officiellement enregistré fut 31-33, ce qui permit à Stéphane de choisir sa couleur pour la troisième partie. (Les spectateurs l'avaient vu, mais l'arbitre ne l'a pas vu ou n'a pas eu le temps de corriger, les derniers coups ayant été joué à une folle allure par les deux joueurs, mal au temps.)

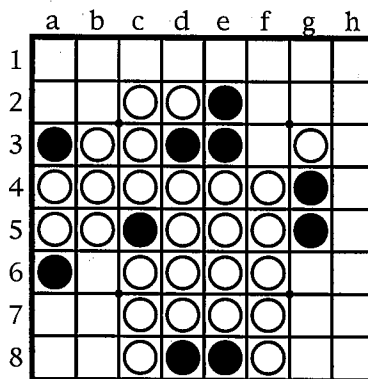
Demi-finale 3



Nicolet 45-19 Feinstein

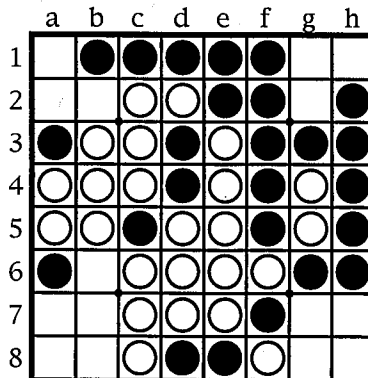
L'ouverture est de nouveau une Cheminée, mais Joel dévie de la suite de la partie précédente avec **12.c8**, façon originale d'enlever l'accès de Noir en c4. **13.g4** enlève c7 pour Blanc et **14.c3** le

récupère élégamment. **15.d3** et **17.d8** jouent dans les libertés adverses, **16.c4** et **18.c7** sont tranquilles. **19.g5** économise au maximum et **20.f8** qui force **21.e8** me semble douteux, comme **22.d2**. Après la séquence tactique **23.b4** à **28.a5**, Noir me semble devant et **29.a6** est bon, enlevant l'accès de Blanc en f1, entre autres. **30.g3** rend la position blanche bien compacte et prépare f3. **31.a3** force plus ou moins **32.a4** et **33.g6** force **34.f3** (cela dit, **33.b6** me plaît bien aussi). (Ce coup b6 a été attendu par les spectateurs aux coups 33, 34, 35 puis 46 notamment, mais pour des raisons mystérieuses, il semble qu'aucun des deux protagonistes ne tenait à le jouer.)



Après 32.a4

35.f2 enlève l'accès de Blanc en b6 (bien vu) et la position blanche ne s'améliore pas. **36.h5** économise, **37.h6** **38.h3** est classique et **39.b1** est joli. **40.c1** empêche Noir de gagner un temps au nord, mais 42 me semble devoir être en e1 (avec **42.e1** f1 b6 h4 h7, par exemple). **43.h2** est forcé et **44.e1** **45.f1** sont logiques.



Après 45.f1

Par contre, j'ai un doute concernant **46.g2** : **46.b6** qui contrôle la diagonale c3-f6 me paraît beaucoup plus prometteur et force Noir, d'une manière ou d'une autre, à jouer le premier au

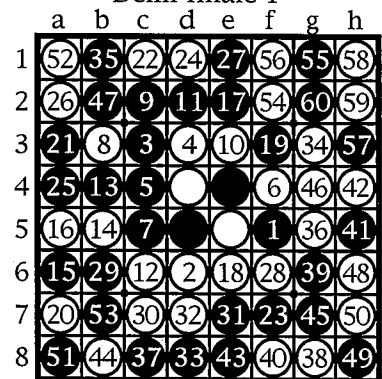
nord-ouest. (**46.b6** est d'ailleurs gagnant après **47.b2** a1 a2 g1 g7 h8 g2 h7 g8 h1 a7 a8 b8 b7 29-35.)

47.b7 est le meilleur moyen de recouper la diagonale et est gagnant (**46.g2** est donc bien une erreur) : **48.g8** h8 b8 (si **51.a8**, Blanc joue b6 puis a7) b6 h7 a8 h1 g7 a7 b2 a1 g1 a2 33-31 (jolie suite, ma foi). Mais même si la bonne séquence est compliquée, Blanc se suicide complètement avec **48.a7** : après **49.a8**, **50.b8** est forcé et **51.b6** tue définitivement. La fin de partie est correcte.

(Il semble que Joel, mal au temps une fois de plus, a paniqué.)

Pendant que Stéphane peinait pour battre Joel, Takeshi avait bien du mal à se défaire de Garry...

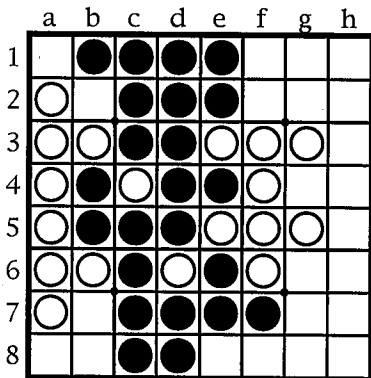
Demi-finale 1



Murakami 31-33 Edmead

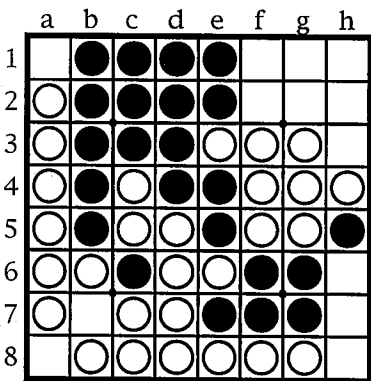
Les coups **1.f5** à **9.c2** constituent l'ouverture Tigre triangle et **10.d3** à **14.b5** la variante Nicolet. On joue habituellement **15.e2** plutôt que **15.a6**. La partie se tend avec **20.a7**. Je jouerais plutôt **20.c1** pour l'accès en f6. Noir joue **23.f7** avant que Blanc ne joue f6. Après **24.d1**, l'échange **25.a4** **26.a2** reprend accès en e1. Blanc tire alors le jeu vers le sud avec **28.f6**, **30.c7** et **32.d7**, et Noir est un peu obligé de suivre le mouvement. Mais il termine au sud et Blanc doit ouvrir à l'est avec **34.g3**. Noir augmente la pression avec **35.b1** qui laisse Blanc sans bon coup au nord. **36.g5** est alors à peu près le seul coup et Blanc est mal après **37.c8**. Peut-être faut-il alors essayer **38.b7**, mais j'aurais mauvaise conscience à critiquer **38.g8**, bien rigolo. (Au coup 39, on a su que Murakami était gagnant, avec **39.b7**! et tout le monde attendait avec impatience pour voir s'il allait le trouver. L'idée est que

Noir gagne un temps — si 40.a8, 41.b8 — et Blanc doit alors donner un coin : a1 ou h8. C'est le genre de coup qui s'impose si on l'envisage sérieusement, mais Murakami a dû l'éliminer a priori et il a joué un coup perdant : 39.g6.)



Après 37.c8

42 peut être joué en h6 au lieu de 42.h4 et 43.e8 lance une jolie séquence avec double sacrifice à la clef.

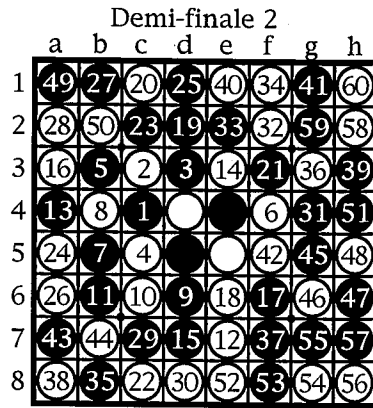


Après 47.b2

Mais Blanc recoupe la diagonale après 48.h6 49.h8 50.h7 et gagne de justesse avec la parité. La fin de partie est parfaite jusqu'à 58.h1 : 58.h2 h1 g2 fait un pion de mieux.

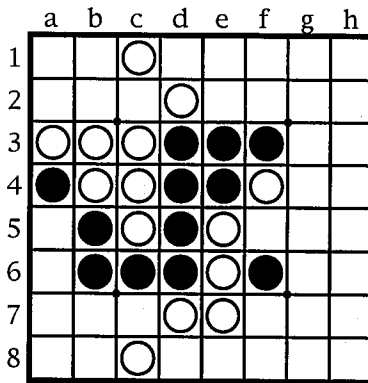
(Au coup 58, il restait 10 minutes à Garry, et David Shaman lui a reproché de ne pas avoir cherché à faire le maximum de pions. Garry a rétorqué qu'il avait compté trois fois la suite qu'il a finalement jouée et qui était forcée. Comme il a vu qu'il gagnait à coup sûr, il n'a pas essayé de faire mieux, et je lui ai dit qu'il avait bien fait : un « Tiens » vaut mieux que deux « Tu l'auras ».

Cette défaite de Murakami, la deuxième du tournoi face à Garry, a jeté un certain émoi chez les officiels japonais qui comptaient bien sur lui pour remporter le titre.)



Edmead 26-38 Murakami

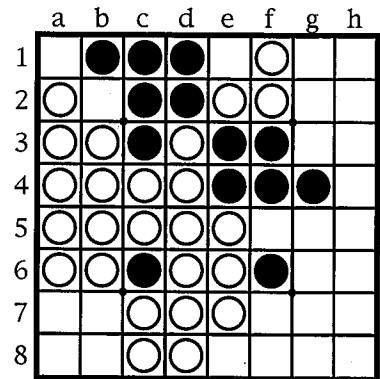
Ouverture Campagnarde. Le coup 11.b6 est une innovation théorique de l'équipe anglaise : Garry l'avait déjà utilisé avec succès contre Takeshi pendant le tournoi. Celui-ci avait alors répondu 12.a6 (cf. page 5) ; ici, il reprend accès en e3 avec 12.e7. 13.a4 est un coup typique de la Campagnarde, et 15.d7 laisse Blanc sans bon coup. 16.a3 récupère violemment un accès en e6, puis, après 17.f6 18.e6, 19.d2 tente d'arriver en a5, ce que 20.c1 empêche. 21.f3 pourrit e2 et empêche c2. Après 22.c8, Noir semble vraiment bien, mais 23.c2 est certainement une erreur : il faut sans doute jouer g4 puis f5 et f7, en laissant pendant ce temps Blanc dégrader sa position sur le reste du plateau. (Avant 23.c2, personne n'aurait parié un kopeck sur Murakami, la position de Noir ayant l'air bien meilleure pour les raisons exposées ci-dessus. Mais voilà, Garry, ayant gagné la première partie et pris un avantage décisif dans la seconde a commencé à paniquer : la peur de gagner...)



Après 22.c8

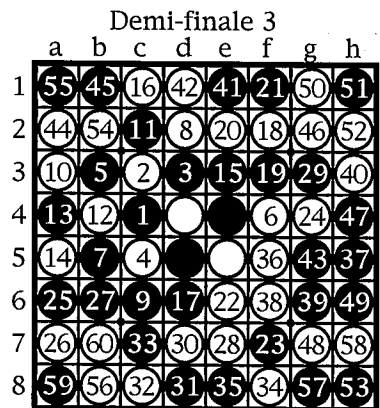
Au lieu de quoi, Blanc consolide sa position avec 24.a5, 26.a6 et 28.a2, amorçant une grosse masse et laissant Noir complètement à l'extérieur. Garry

essaie de récupérer des pions intérieurs avec 29.c7, mais 31.g4 laisse Blanc reprendre les pions c5 puis c4 : peut-être valait-il mieux intercaler la paire 31.f7 f5 avant de jouer g4, pour avoir le pion d5 et pourrir f3.



Après 34.f1

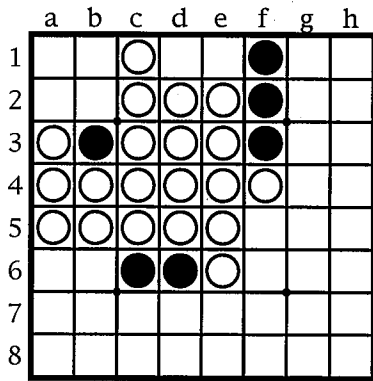
35.b8 attaque le bord de cinq en reprenant quelques pions intérieurs, mais 36.g3 enlève le pion permettant à Noir de s'insérer en a7. 37.f7 économise les coups au sud. 38.a8 entraîne 39.h3, et 40.e1 41.g1 42.f5 règle le problème : Blanc doit seulement veiller à ce que Noir ne puisse pas jouer les deux coups au nord-ouest ; si 43.b2, 44.g6 g7 f8 h6 g5 recoupe, 44.g6 h6 g5 g7 f8 aussi (attention, 44.h4 a7! et Noir arrive au coin le premier). 46.g6 garde ainsi un œil sur la diagonale et 48.h5 règle la question.



Edmead 29-35 Murakami

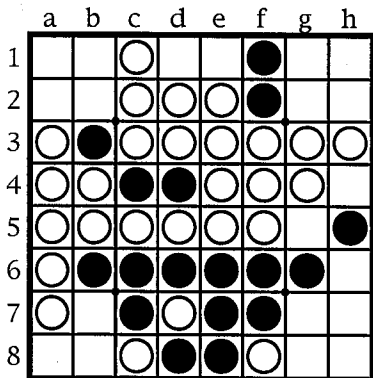
Ouverture Campagnarde. Murakami dévie le premier, pour éviter le coup 11 qui lui a donné des soucis. Je ne connais pas 8.d2, mais pourquoi pas ? 14.a5 est joli : Noir est complètement éparpillé et doit prendre garde à la grosse masse. 15.e3 est le plus raisonnable et 16.c1 insiste lourdement. 17.d6 redonne un peu de consistance à la position noire et 18.f2 enlève f6 tout en poursuivant dans la même idée,

tout comme 20.e2 et 22.e6 La forme blanche après ce coup est impressionnante.



Après 22.e6

23.f7 résiste au béton, 24.g4 joue l'influence et 25.a6 26.a7 27.b6 gagne un temps précieux. 28.e7 29.g3 30.d7 est une séquence logique et 31.d8 32.c8 33.c7 tente de gagner un temps au sud, ce qui est fait après 34.f8 35.e8. Blanc reprend son accès en a2 avec 36.f5. 37.h5 et 38.f6 jouent l'économie, 39.g6 et 40.h3 jouent les accès (t'as vu, tu peux pas jouer g5 ! Pouf, pouf, toi non plus...).

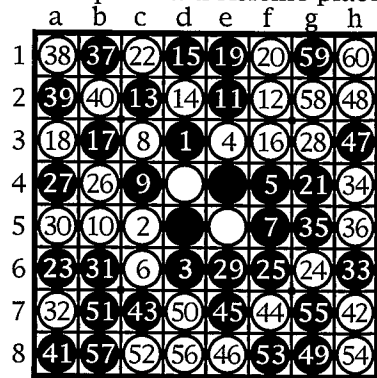


Après 40.h3

Peut-être faut-il essayer 41.g2, mais ce sera dur pour Noir de toute façon. Cependant, après 41.e1 42.d1 43.g5 44.a2, 45.b1 est le bon coup et donne une nulle après 46.h6 h4 h2 h1 b7 a8 b8 a1 b2 h7 g7 g2 g1 h8 g8 ! 46.g2 donne aussi une nulle (!) avec 47.b2! b8 h1 a1 a8 b7 g1 h2 g8 g7 h4 h6 h7 h8 rien que ça... 47.h4 est perdant 27-37 ; 48.g7 ne gagne plus que 31-33 : Noir doit jouer g8 avant a1 pour garder les pions e5 et f4 en plus par rapport à la partie.

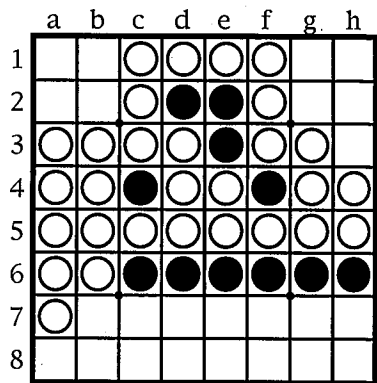
(Garry n'a jamais eu mieux que la nulle dans cette fin de partie, et cela ne lui aurait pas suffi pour aller en finale car il avait moins de pions que Takeshi sur les deux premières parties. C'est dans la deuxième qu'il a raté le coche !)

Match pour la troisième place



Feinstein 28-36 Edmead

Les coups 1.f5 à 11.e2 forment l'ouverture Rose plate. La variante 12.f2 à 15.d1 est classique et a été jouée notamment au dernier championnat de France (cf. la deuxième partie de la finale). 16.f3 est meilleur que e1 (j'ai essayé les deux récemment, je sais de quoi j'cause) qui laisse Noir bétonner comme un fou au nord, 17.b3 vise e6 et Blanc doit alors choisir d'ignorer superbement avec 18.g4 ou d'enlever l'accès tout de suite, ce que fait Garry avec 18.a3. 19.e1 20.f1 est classique dans cette ouverture et 21.g4 donne à Noir une forme agréable. 22.c1 ne me semble pas obligatoire, mais tire bien le jeu à l'ouest. 23.a6 est astucieux, mais 24.g6 reprend accès en b4. 25.f6 pourrait un peu g5, 26.b4 enlève e6 et 27.a4 le récupère. 28.g3 29.e6 sont logiques. J'aurais peut-être joué 30.d7 au lieu de 30.a5, mais de toute façon je n'aime pas trop la position blanche. Blanc peut difficilement éviter de reprendre avec 32.a7, mais sa position n'est pas brillante après 33.h6 34.h4 35.g5 36.h5.

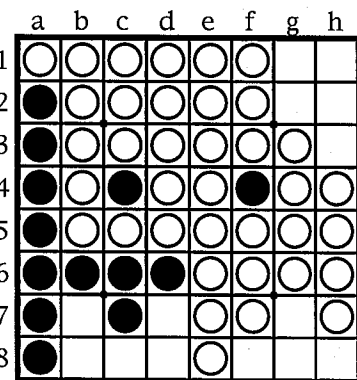


Après 36.h5

37.b1 est la bonne idée : Noir va s'insérer à l'ouest, gagner le bord et le coin, plus un temps, et Blanc a perdu la parité au nord-est. 38.a1 car sinon Noir gagne un

temps en g1 et peut sacrifier quand il le veut en b2. (Dominique a été le premier à suggérer que 37.b1 était le bon coup suivi de 38.a1 et 39.g1! avec l'idée de jouer b2 et a2 et tout le monde a trouvé cela très bien. Joel l'avait vu, mais, à juste titre, n'a pas voulu jouer 39.g1 car il a eu peur de 40.f7 ou même 40.g7! qui empêche Noir de jouer b2. Même 40.h1 est embêtant car sur 41.b2, il y a 42.h7 forçant 43.a2 et Blanc a la nulle après 44.g2.)

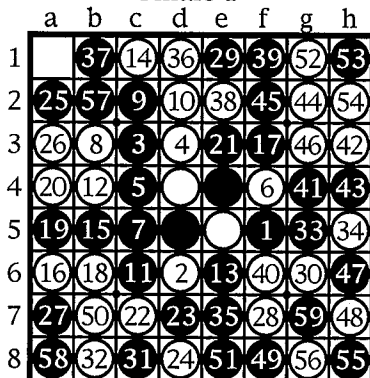
39.a2 40.b2 41.a8 et c'est à Blanc de jouer. 42.h7 n'ouvre pas mais 43.c7 rend le trait. On se demande comment Blanc va faire pour gagner. 44.f7 tire le jeu vers l'est, à la recherche de la parité perdue... mais Blanc est perdant. 45.e7 force 46.e8, mais Noir rate le gain avec 47.h3 48.h2 car le coin nord-est fonctionne mal.



Après 46.e8

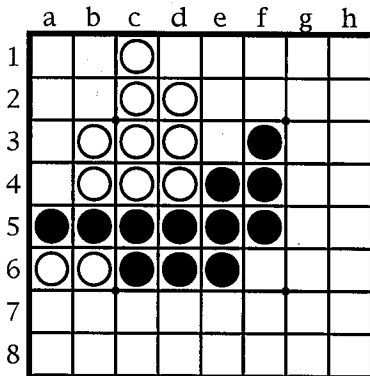
Il faut aller simplement en g2, car Blanc doit jouer au plus près du coin actif noir pour recouper la diagonale et, même après Blanc h1, Noir h3 force h2 et Noir gagne un temps en g1 : une suite correcte est 47.g2 b7 b8 d7 d8 c8 f8 h1 h3 h2 g1 g8 g7 h8 ou 47.g2 b7 b8 d7 h2 h1 g1 h3 d8 c8 f8 g8 g7 h8 37-27. 49.g8 50.d7 sont corrects et Blanc reste gagnant jusqu'à la fin.

Finale 1



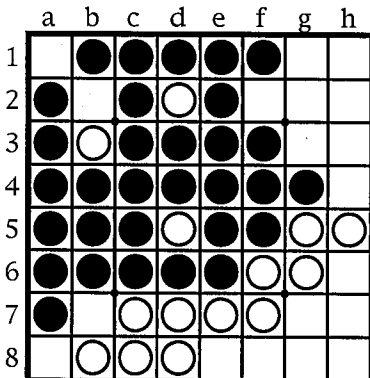
Murakami 51-13 Nicolet

1.f5 à 9.c2 est une Tigre triangle. Stéphane avait essayé avec un certain succès le coup 10.d2, notamment contre Philippe à Villeneuve-d'Ascq en 1994. La variante habituelle commence par 11.e6 b4, mais 11.c6 est aussi possible, la preuve. 12.b4 est thématique, 13.e6 enlève ce coup à Blanc. 14.c1 est toujours dans l'idée de l'ouverture. La séquence 15.b6 à 21.e3 est élégante et efficace, même si Noir est un peu rejeté à l'extérieur de la position (peut-être 20 serait-il meilleur en c7 pour enlever le pion c5, mais c'est difficile de juger). (Jusqu'au coup 16, on suivait la partie déjà citée entre Juhem et Nicolet qui avait fait 14-50. Nous étions confiants. Philippe avait joué 17.e3 laissant 18.f3 à Blanc, mais 17.f3 est une amélioration qui permet à Noir de jouer f3 et e3!).



Après 19.a5

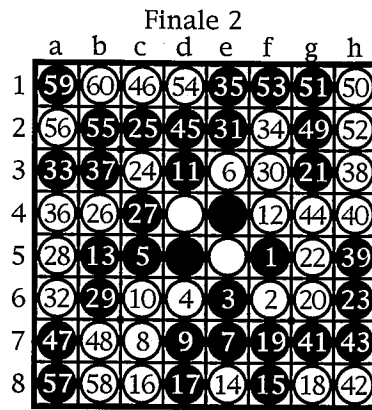
Blanc résiste avec 22.c7 et 24.d8, mais la séquence 25.a2 à 29.e1 le laisse très mal, d'autant plus que 32.b8 est quasiment forcé sous peine de perdre encore un temps (au moins). La position blanche se dégrade lentement mais sûrement et finit par exploser au coup 50.



Après 41.g4

Il faut remarquer que le contrôle en b2 ne marche pas au coup 42 car Noir recoupe

facilement avec 43.f8 g7 e8 g8 h4 f2 h6 ou 43.e8 f8 h4 g7 h6 f2 g1.



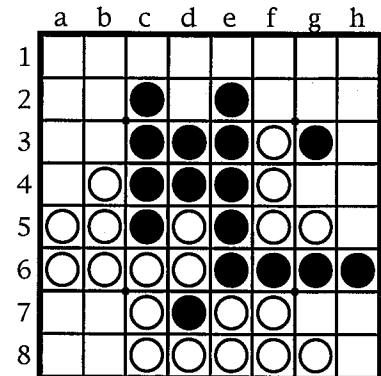
Nicolet 29-35 Murakami

1.f5 à 10.c6 forme l'ouverture Cambridge classique. Ce n'était peut-être pas le meilleur choix car les Japonais semblent bien connaître cette variante. 11.d3 est une des possibilités, l'autre variante principale commence par 11.f7. La suite 12.f4 à 17.d8 est bien connue depuis la partie Ghirardato-Piau du championnat du monde 88, commentée dans l'excellent livre *Othello par l'Exemple*.

On considérait jusqu'ici la suite classique 18.g8 à 22.g5 comme inférieure pour Blanc ; l'autre suite est 18.f7! b8 c4... 23.h6 car il faut éviter de retourner le pion blanc e3 : celui-ci pourrait pour l'instant b6. 24.c3 joue l'économie et 24.h5 h4 n'avance pas à grand-chose. 25.c2 est bien car e2, qui prend aussi accès en c4, retourne e3. 26.b4 fait un peu de dentelle mais menace dans de bonnes conditions de jouer c4, d'où 27.c4. (Jusqu'ici on suivait encore une partie Nicolet-Juhem de Lyon 95 que Stéphane avait gagnée également 50-14. Mais l'aventureuse précédente nous avait appris à ne pas être trop confiants. Philippe avait joué 28.d2.) 28.a5 revient efficacement au centre, prenant notamment accès en f3, au prix d'un peu d'influence et de bord. 31.e2 joue au nord avant un coup blanc en d2 et 32.a6 prend accès en f2. (Nous avions envisagé 31.b7, jouant dans un trou de cinq et pourrissant a6, mais Blanc peut répondre 32.e2.)

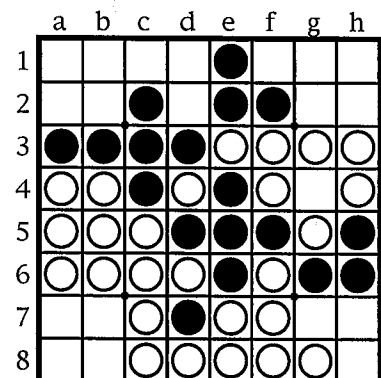
Le coup 33 est peut-être meilleur en h5, car si Blanc retourne le pion d7 avec 34.g4 ou 34.h4 h3 g4, la configuration du coin sud-ouest sera très bonne pour Noir : deux bords dont un

bord de cinq, avec débords homogènes ; Noir jouera trois temps sur quatre dans la zone si Blanc prend le coin et obtiendra beaucoup de pions si Blanc sacrifie tout pour garder la parité.



Après 32.a6

C'est moins bon après le coup 33.a3 qui met un pion sur la colonne b, mais 35.e1 ne me plaît qu'à moitié (et encore). Je jouerais bien a4, pour donner un deuxième bord de cinq à Blanc (Noir en gardera alors probablement un sur les deux) ou gagner un temps à l'ouest, et empêcher Blanc d'y jouer lui-même au coup d'après. 36.a4 37.b3 sont logiques. 38.h3 tire le jeu vers l'est car les autres régions sont à peu près résolues. Il est difficile de choisir entre le coup 39.h5 et h4, qui rend cependant peut-être les choses un peu moins claires pour Blanc. 40.h4 s'impose et Noir n'a plus de bon coup à l'est ni au nord.



Après 40.h4

41.g7 vient peut-être un peu tôt, mais 41.g4 laissera à terme Blanc contrôler la diagonale b6-g2 et il n'y a plus de suspense. La séquence 42.h8 à 45.d2 est quasi-forcée et Blanc gagne à peu près tranquillement avec la parité. 46.c1 est optimal, 50 doit être joué en d1 et la fin est correcte. (Notre dernier espoir s'est envolé quand Blanc a trouvé le bon coup 52, le seul gagnant.)

Informatique

Résultats des tests

Voici une mise à jour des résultats des tests de finale pour ordinateurs parus dans *Fforum 41* (les diagrammes ont été publiés dans *Fforum 34*). Par rapport aux résultats publiés dans *Fforum 35*, 37, 39 et 41 les modifications sont les suivantes.

Brutus I

Louis Geoffroy, Martin Piotte (CND)

Version du 11/01/97.
Cyrix686-P166+ 133Mhz, 512K cache, 32Mo RAM.

Isaac

par Luigi Lamberti (I)

Cyrix686-P166+ 133Mhz, 16Mo RAM.

Théole 95

par Nicolas Becquet (F)

Version 5.3 (Windows 95)
Pentium 166Mhz, 512Ko de cache, 32Mo RAM.

Langage C pur.

• Les résultats de Théole 95 sont « sûrs », la recherche est effectuée sans élagage a priori.

Cassio

par Stéphane Nicolet (F)

Version 2.9.7 de décembre 96.
Performa 6400 (PowerPC 603e 200Mhz), 256Ko de cache, 16Mo de RAM.
Écrit en Turbo-Pascal.

Spock

par Jean Delteil (F)

Version V10.0f (DOS)
Pentium 133Mhz, 256Ko de cache, 16Mo RAM.
Langage C + assembleur.

Recherche d'un coup gagnant

Coef Mach.	Diagramme 20			Diagramme 21			Diagramme 22			Diagramme 23			Diagramme 24		
	Tps	Nds	Suite	Tps	Knds	Suite	Temps	Knds	Suite	Temps	Knds	Suite	Temps	Knoeuds	Suite
Forest	1.90	0"	100 H5 +6	01"	496	G5 E8=	0'04"	1 292	G8 F8 +	0'03"	1 190	A2 F2+	0'18"	7 533	C3 G7 =
Logistello	2.00	0"	195 H5 +6	04"	557	G5 G6 H5 0	0'13"	1 167	G8 F8 D8 >=2	0'09"	916	A2 F2 F1 >=2	1'28"	8 661	C3 E1 D1 0
PeeweeRv	2.10	0"	H5 +1	01"		G5 E8 G2 0	0'01"		G8 F8 D8 +4	0'03"		A2 E1 F2 +14	0'16"		C3 E1 D1 0
Cassio	2.20	0"	11 H5+	01"	221	G5=	0'07"	485	G8+	0'03"	257	A2+	0'09"	1 340	C3=
Spock	2.80	1"	3 H5+	01"	289	G5 E8 G2=	0'04"	382	G8 C8 H2+	0'03"	285	A2 F2 F1+	0'07"	1 325	C3 E1 D1=
Isaac	2.85	0"	gagnant	00"		nulle	0'03"		gagnant	0'01"		gagnant	0'09"		nulle
Brutus	2.85	0"	112 H5 PS PS +1	01"	460	G5 G6 H5 0	0'02"	630	G8 B8 D8 +2	0'02"	673	A2 E1 F2 +2	0'09"	4 433	C3 E1 D1 0
Théole	3.00	0"	67 H5 PS PS	01"	263	G5 E8 G2 0	0'02"	645	G8 D8 B8 +2	0'01"	361	A2 B7 E1 +4	0'06"	1 786	C3 E1 D1 0
Keyano	3.28	0"	3 H5 PS PS +6	03"	527	G5 E8 G2 0	0'06"	806	G8 D8 B8 +2	0'04"	457	A2 B2 E1 +2	0'49"	5 605	C3 E1 D1 0

Coef Mach.	Diagramme 25			Diagramme 26			Diagramme 27			Diagramme 28		
	Temps	Knoeuds	Suite	Temps	Knoeuds	Suite	Temps	Knoeuds	Suite	Temps	Knoeuds	Suite
Forest	1.90	0'34"	13 667 A5 B8 =	2'02"	45 158	D8 A6 =	0'22"	7 002	B7 H5-	1'35"	38 398	E1 F1=
Logistello	2.00	2'18"	14 289 A5 C2 G1 0	9'14"	52 931	D8 A6 A4 0	1'20"	6 391	B7 A7 B1 <=-1	5'10"	29 871	F1 A3 F2 0
PeeweeRv	2.10	0'40"	A5 H1 H2 0	3'14"		D8 A6 A4 0	0'38"		B7 A7 B1 -12	1'49"		B2 A1 B1 0
Cassio	2.20	0'27"	3 909 A5=	2'36"	25 865	D8=	0'14"	1 580	perdant	1'22"	13 674	B2=
Spock	2.80	0'19"	4 185 A5 H1 H2 =	0'57"	12 375	D8 A6 A4 =	0'06"	785	H2 A7 B1-	0'50"	11 876	B2 A1 B1 =
Isaac	2.85	0'19"	nulle	0'55"		nulle	0'07"		perdant	0'52"		nulle
Brutus	2.85	0'16"	9 858 G1 C2 A5 0	0'59"	39 233	D8 A6 A4 0	0'11"	4 623	H5 H3 H2 -2	0'37"	23 012	F1 A3 F2 0
Théole	3.00	0'12"	4 612 G1 C2 A5 0	0'38"	12 901	D8 A6 A4 0	0'04"	971	B7 A7 E1 -2	0'24"	8 113	E1 F1 G1 0
Keyano	3.28	1'23"	10 531 A5 C2 G1 0	5'33"	32 774	D8 A6 A4 0	1'24"	7 346	B7 H5 E1 -2	4'36"	28 744	B2 A1 B1 0

Coef Mach.	Diagramme 29			Diagramme 30			Diagramme 31			Diagramme 32		
	Temps	Knoeuds	Suite	Temps	Knoeuds	Suite	Temps	Knoeuds	Suite	Temps	Knoeuds	Suite
Forest	1.90	0'04"	696 A1 A2+	0'32"	10 921	G3 G2 =	0'21"	6 850	G6 G4-	0'24"	8 952	B7 E1-
Logistello	2.00	0'15"	1 008 G2 G1 H1 >=2	1'32"	7 944	G3 H4 G4 0	1'13"	5 793	G6 G4 G2 <=-1	0'58"	4 316	B7 E1 F1 <=-1
PeeweeRv	2.10	0'04"	A1 H7 G1 +4	0'21"		G3 H4 G4 0	0'28"		G6 G4 H5 -10	0'18"		B7 A8 A7 -6
Cassio	2.20	0'03"	474 A1+	0'27"	3 820	G3=	0'27"	3 909	perdant	0'16"	2 364	perdant
Spock	2.80	0'02"	198 A1 H7 G1 +	0'14"	2 155	G3 H4 G4 =	0'20"	3 642	G6 G4 H5-	0'10"	1 838	H3 H4 G3 -
Isaac	2.85	0'03"	gagnant	0'14"		nulle	0'19"		perdant	0'11"		perdant
Brutus	2.85	0'04"	802 G2 D8 H2 +2	0'14"	5 706	G3 H4 G4 0	0'14"	7 197	G6 G4 G2 -1	0'11"	4 180	B7 E1 F1 -2
Théole	3.00	0'02"	301 G2 G1 H1 +10	0'07"	1 789	G3 H4 G4 =	0'10"	2 636	G6 G4 G2 -1	0'04"	986	G3 G8 F3 -4
Keyano	3.28	0'21"	1 259 G2 D8 H2 +2	1'25"	7 310	G3 H4 G4 0	1'17"	6 163	G3 G4 G7 -2	0'59"	5 625	G3 F3 E1 -2

Coef Mach.	Diagramme 33			Diagramme 34			Diagramme 35			Diagramme 36		
	Temps	Knoeuds	Suite	Temps	Knoeuds	Suite	Temps	Knoeuds	Suite	Temps	Knoeuds	Suite
Forest	1.90	0'33"	12 628 E7 H2-	1'03"	25 522	F1 E2-	1'21"	25 254	C7 D8=	3'13"	72 513	B7 A8=
Logistello	2.00	2'35"	10 564 E7 C3 B2 <=-1	4'12"	24 558	D2 E1 C2 <=-1	3'08"	15 380	C7 B8 D8 0	9'47"	55 322	B7 E1 C1 0
PeeweeRv	2.10	0'47"	E7 H2 G2 -10	0'52"		A2 C2 D2 -2	1'05"		C7 A7 A5 0	5'49"		B7 E1 C1 0
Cassio	2.20	0'39"	6 475 perdant	0'52"	8 862	perdant	1'00"	7 707	C7=	4'06"	40 516	B7=
Spock	2.80	0'20"	4 532 E7 H2 B2-	0'30"	6 700	E2 D1 C2-	0'33"	5 363	C7 A7 A6=	1'35"	20 565	B7 E1 C1=
Isaac	2.85	0'26"	perdant	0'37"		perdant	0'30"		nulle	1'43"		nulle
Brutus	2.85	0'13"	6 516 E7 C7 A4 -2	0'30"	17 070	C2 D2 E2 -2	0'31"	15 613	C7 B8 D8 0	1'00"	36 866	B7 E1 C1 0
Théole	3.00	0'01"	3 575 E7 C7 G2 -8	0'19"	5 837	C2 D2 A3 -2	0'17"	4 420	C7 A7 A6 0	1'18"	27 362	B7 E1 C1 0
Keyano	3.28	1'06"	7 046 E7 H2 B2 -2	3'58"	27 280	D2 E2 C2 -2	4'45"	14 254	C7 B8 D8 0	8'38"	41 039	B7 E1 C1 0

Coef Mach.	Diagramme 37			Diagramme 38			Diagramme 39		
	Temps	Knoeuds	Suite	Temps	Knoeuds	Suite	Temps	Knoeuds	Suite
Forest	1.90	0'08"	2 018 G2 G4-	18'30"	346 040	B2 C8+	0'03"	82	F7 F6+
Logistello	2.00	2'31"	7 484 H3 G4 G2 <=-1	22'39"	110 444	B2 D7 >= 2	2'02"	3 755	A8 >=14
PeeweeRv	2.10	0'24"	B7 A8 B8 -19	36'09"		B2 C8 H2 +4	0'06"		F7 G8 B1 +60
Cassio	2.20	0'13"	1 873 perdant	8'21"	79 425	B2+	0'05"	0,5	F7+
Spock	2.80	0'08"	839 B7 H6 H4-	3'48"	43 713	B2 D8 A5+	0'04"	10	A8 PS B1+
Isaac	2.85	0'06"	perdant	6'05"		gagnant	0'17"		gagnant
Brutus	2.85	0'12"	2 911 G4 H4 B7 -2	7'06"	293 030	B2 D8 A5 +2	0'31"	6 548	A8 PS B8 +2
Théole	3.00	0'06"	1 256 G2 G4 H4 -20	3'04"	62 286	B2 C8 H2 +4	0'45"	4 730	B1 PS A8 64
Keyano	3.28	3'19"	5 929 H3 G4 G2 -2	1h15'06"	156 670	B2 C8 H2 +2	22'32"	22 681	A8 PS >=+20

Recherche du meilleur coup

Coef Mach.	Diagramme 20			Diagramme 21			Diagramme 22			Diagramme 23			Diagramme 24		
	Tps	Nds	Suite	Tps	Knds	Suite	Temps	Knds	Suite	Temps	Knds	Suite	Temps	Knoeds	Suite
Forest	1,90	0"	100 H5 +6	02"	805	G5 E8 =	0'06"	2 379	G8 D8 +2	0'06"	1 902	A2 B7 +4	0'19"	7 893	C3 E1 =
Logistello	2,00	0"	263 H5 +6	04"	557	G5 G6 H5 0	0'19"	1 820	G8 D8 B8 +2	0'21"	1 957	A2 B7 E1 4	1'28"	8 661	C3 E1 D1 0
PeeweeRv	2,10	0"	H5 +1	01"		G5 E8 G2 0	0'10"		G8 D8 B8 +2	0'10"		A2 B7 E1 +4	0'17"		C3 E1 D1 0
Cassio	2,20	0"	49 H5 30-29	01"	232	G5 E8 G2 32	0'09"	723	G8 D8 B8 33	0'05"	489	A2 B7 E1 34	0'09"	1 298	C3 E1 D1 32
Spock	2,80	1"	65 H5 PS PS 35	01"	289	G5 E8 G2 32	0'04"	566	G8 D8 B8 33	0'04"	472	A2 B7 E1 34	0'07"	1 325	C3 E1 D1 32
Isaac	2,85	0"	+1	02"		0	0'07"		+2	0'05"		+4	0'19"		0
Brutus	2,85	0"	112 H5 PS PS +1	01"	460	G5 G6 H5 0	0'03"	1 636	G8 D8 B8 +2	0'04"	1 605	A2 B7 E1 +4	0'09"	4 433	C3 E1 D1 0
Théole	3,00	0"	67 H5 PS PS	01"	263	G5 E8 G2 0	0'03"	860	G8 D8 B8 +2	0'03"	730	A2 B7 E1 +4	0'06"	1 786	C3 E1 D1 0
Keyano	3,28	0"	51 H5 PS PS +6	03"	527	G5 E8 G2 0	0'09"	1 218	G8 D8 B8 +2	0'19"	2 089	A2 B2 E1 +4	0'49"	5 605	C3 E1 D1 0

Coef Mach.	Diagramme 25			Diagramme 26			Diagramme 27			Diagramme 28		
	Temps	Knoeds	Suite	Temps	Knoeds	Suite	Temps	Knoeds	Suite	Temps	Knoeds	Suite
Forest	1,90	0'42"	17 441 A5 H1 =	2'23"	54 137	D8 A6 =	0'47"	17 323	B7 H5 -2	2'36"	67 213	E1 F1 =
Logistello	2,00	2'18"	14 289 A5 C2 G1 0	9'14"	52 931	D8 A6 A4 0	2'01"	10 660	B7 A7 E1 -2	5'10"	29 871	F1 A3 F2 0
PeeweeRv	2,10	0'40"	A5 H1 H2 0	2'46"		D8 A6 A4 0	1'02"		B7 A7 E1 -2	1'53"		F1 A3 F2 0
Cassio	2,20	0'24"	3 509 A5 H1 H2 32	2'48"	27 684	D8 A6 A4 32	0'29"	3 895	B7 A7 E1 31	1'22"	13 548	B2 A1 B1 32
Spock	2,80	0'19"	4 185 A5 H1 H2 32	0'57"	12 375	D8 A6 A4 32	0'13"	2 390	B7 A7 E1 31	0'50"	11 876	B2 A1 B1 32
Isaac	2,85	0'35"	0	1'26"		0	0'42"		-2	1'35"		0
Brutus	2,85	0'16"	9 858 G1 C2 A5 0	0'59"	39 233	D8 A6 A4 0	0'25"	13 127	B7 A7 E1 -2	0'37"	23 012	F1 A3 F2 0
Théole	3,00	0'12"	4 612 G1 C2 A5 0	0'38"	12 901	D8 A6 A4 0	0'09"	2 905	B7 A7 E1 -2	0'24"	8 113	E1 F1 G1 0
Keyano	3,28	1'23"	10 531 A5 C2 G1 0	5'33"	32 774	D8 A6 A4 0	1'59"	10 787	B7 H5 H3 -2	4'36"	28 744	B2 A1 B1 0

Coef Mach.	Diagramme 29			Diagramme 30			Diagramme 31			Diagramme 32		
	Temps	Knoeds	Suite	Temps	Knoeds	Suite	Temps	Knoeds	Suite	Temps	Knoeds	Suite
Forest	1,90	0'25"	8 178 G2 G1 +10	0'41"	13 974	G3 H4 =	0'30"	10 165	G6 G4 -2	2'15"	56 766	G3 G8 -4
Logistello	2,00	1'13"	6 426 G2 G1 H1 +10	1'32"	7 944	G3 H4 G4 0	1'28"	7 147	G6 G4 G2 -2	5'50"	36 126	G3 G8 F3 -4
PeeweeRv	2,10	0'40"	G2 G1 H1 +10	0'21"		G3 H4 G4 0	0'56"		G6 G4 G2 -1	2'07"		G3 G8 F3 -4
Cassio	2,20	0'26"	3 822 G2 G1 H1 37	0'27"	3 726	G3 H4 G4 32	0'46"	6 758	G6 G4 G2 31	2'00"	19 559	G3 G8 F3 30
Spock	2,80	0'12"	2 156 G2 G1 H1 37	0'14"	2 155	G3 H4 G4 32	0'23"	4 124	G6 G4 G2 31	0'37"	8 245	G3 G8 F3 30
Isaac	2,85	0'27"	+10	0'45"		0	0'30"		-1	1'33"		-4
Brutus	2,85	0'09"	3 870 G2 G1 H1 +10	0'14"	5 706	G3 H4 G4 0	0'14"	7 197	G6 G4 G2 -1	0'34"	21 445	G3 G8 F3 -4
Théole	3,00	0'10"	2 896 G2 G1 H1 +10	0'07"	1 789	G3 H4 G4 =	0'12"	3 610	G6 G4 G2 -1	0'34"	13 840	G3 G8 F3 -4
Keyano	3,28	1'15"	6 814 G2 G1 H1 +10	1'25"	7 310	G3 H4 G4 0	2'02"	10 884	G6 G4 G2 -2	3'20"	23 549	G3 G8 F3 -4

Coef Mach.	Diagramme 33			Diagramme 34			Diagramme 35			Diagramme 36		
	Temps	Knoeds	Suite	Temps	Knoeds	Suite	Temps	Knoeds	Suite	Temps	Knoeds	Suite
Forest	1,90	2'32"	62 286 E7 C7 -8	1'47"	45 170	C2 D2 -2	1'26"	27 903	C7 B8 =	11'10"	247 058	B7 E1 =
Logistello	2,00	9'46"	54 867 E7 C3 C7 -8	6'20"	37 311	C2 D2 A3 -2	3'08"	15 380	C7 B8 D8 0	9'47"	55 322	B7 E1 C1 0
PeeweeRv	2,10	4'23"	E7 C7 G2 -8	3'00"		C2 D2 A3 -2	1'11"		C7 A7 A5 0	5'24"		B7 E1 C1 0
Cassio	2,20	2'41"	27 286 E7 C7 G2 28	1'40"	16 962	C2 D2 A3 31	1'16"	10 008	C7 B8 D8 32	4'00"	39 067	B7 E1 C1 32
Spock	2,80	1'08"	17 566 E7 C7 G2 28	0'40"	9 089	C2 D2 A3 31	0'33"	5 363	C7 A7 A6 32	1'35"	20 565	B7 E1 C1 32
Isaac	2,85	2'32"	-8	1'22"		-2	0'38"		0	5'31"		0
Brutus	2,85	1'09"	49 839 E7 C7 A4 -8	0'34"	19 764	C2 D2 A3 -2	0'31"	15 613	C7 B8 D8 0	1'00"	36 866	B7 E1 C1 0
Théole	3,00	0'29"	11 231 E7 C7 G2 -8	0'24"	7 698	C2 D2 A3 -2	0'17"	4 420	C7 A7 A6 0	1'18"	27 362	B7 E1 C1 0
Keyano	3,28	4'12"	30 618 E7 C7 A4 -8	6'17"	45 513	C2 D2 A3 -2	4'45"	14 254	C7 B8 D8 0	8'38"	41 039	B7 E1 C1 0

Coef Mach.	Diagramme 37			Diagramme 38			Diagramme 39		
	Temps	Knoeds	Suite	Temps	Knoeds	Suite	Temps	Knoeds	Suite
Forest	1,90	7'12"	161 674 G2 G4 -20	27'29"	521 088	B2 C8 +4	0'42"	6 722	A8 +64
Logistello	2,00	24'31"	135 349 G2 G4 H4 -20	1h02'21"	317 323	B2 C8 +4	13'52"	93 961	A8 >=64
PeeweeRv	2,10	9'27"	G2 G4 H4 -20	1h16'43"		B2 C8 H2 +4	5'38"		A8 B8 C8 +64
Cassio	2,20	6'04"	55 999 G2 G4 H4 22	41'11"	406 520	B2 C8 H2 34	54'20"	409 718	G1 G2 B1 +64
Spock	2,80	2'59"	31 168 G2 G4 H4 22	9'35"	120 098	B2 C8 H2 34	2'50"	40 975	A8 PS B1 64
Isaac	2,85	5'20"	-20						
Brutus	2,85	2'02"	73 755 G2 G4 H4 -20	13'38"	553 219	B2 C8 H2 +4	0'33"	7 694	A8 PS B8 +64
Théole	3,00	1'53"	38 151 G2 G4 H4 -20	4'47"	98 571	B2 C8 H2 +4	12'02"	268 337	B1 PS A8 64
Keyano	3,28	24'27"	123 697 G2 G4 H4 -20	1h39'09"	229 041	B2 C8 H2 +4			

Solution des problèmes du coin des débutants (page 11)

1. Tous les coups de Blanc retournent une case X, donnant ainsi à Noir la possibilité de prendre un coin, sauf le coup a7, qui retourne uniquement suivant la diagonale.

2. Blanc, ayant joué la case X b2 plus tôt dans la partie, est condamné à perdre le coin a1 car Noir à un pion sur la diagonale b2-f6 : le pion d4. Pour empêcher cela, Blanc doit retourner ce pion, et le fait par le coup a7. Celui-ci retourne également le pion b7, mais Noir ne pas en profiter.

3. Noir n'a pas encore de grosse faiblesse, mais il doit jouer. Les coups au sud-est (h7, g8 et f8) sont pourris par la case X g7 : si Noir joue l'un de ces trois coups, il retourne le pion g7 et donne le coin

h8 à Blanc. Jouer e1, a5 ou a7 donne un coin à Blanc le long du bord ; il ne reste plus que b7, qui ne donne pas de coin car Noir contrôle la diagonale b7-f3.

4. Blanc menaçant de prendre le coin a8 le long du bord sud, il faut jouer g8 pour l'en empêcher. Ce faisant, Noir retourne les deux cases X g7 et g2, mais contrôle également les deux grandes diagonales.

5. Il suffit d'attaquer le coin h suivant deux directions à la fois : avec e1, Blanc menace de jouer h1 le long du bord, mais en a également profité pour retourner le pion e4 qui lui donne accès à h1 suivant la diagonale. Noir ne pourra pas retourner ces deux pions au prochain

coup. Si f5 avait été noir, après e1, Noir aurait répondu b1 et aurait retourné ces deux pions.

6. Noir ayant joué g2, il suffit à Blanc de recouper la diagonale, par exemple avec h5, retournant f3 et d5 ; Noir ne pourra alors pas retourner ces deux pions au prochain coup.

7. Un peu plus subtil. Blanc n'a presque plus de coups tranquilles : s'il joue h7 ou g7, Noir pourra prendre le coin h8. S'il joue b7, Noir joue a8. Il ne lui reste que a6, a7 ou g2. En jouant b7!, Noir lui enlève le coup g2 et pourrait les coups a6 et a7 ; Blanc va être obligé de lui donner un coin : sur h7 ou g7, Noir joue h8 et sur a6 ou a7, retournant b7, Noir joue a8.

L'ouverture Chat

par Emmanuel Caspard et Stéphane Nicolet

Nous allons ici vous aider à traiter une ouverture assez rare mais toujours dangereuse, l'ouverture Chat (1.f5 d6 c4 d3 c5, cf le diag. 1).

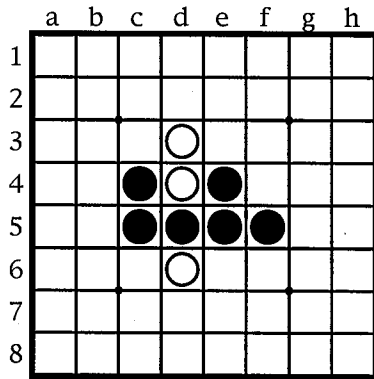
Voyons d'abord la Théorie Classique. Vous pourriez, bien sûr, jouer la seule variante qui, durant de nombreuses années, ait été considérée comme correcte, c'est-à-dire la suite 6.f4 7.e3 8.f3 9.c2 : Blanc joue au centre au coup 6, le coup 7.e3 cherche à prendre accès en e6 et en c3, Blanc les retire tous les deux avec 8.f3 (mieux que 8.c3 9.d2!) et 9.c2 (cf. diag. 2) est alors un bon coup de forme, difficile à trouver (mieux que 9.g4 10.g6!). Noir a sans doute un petit avantage.

Nous pensons, cependant, qu'il y a mieux à faire que de réciter dans l'ouverture des suites classiques,

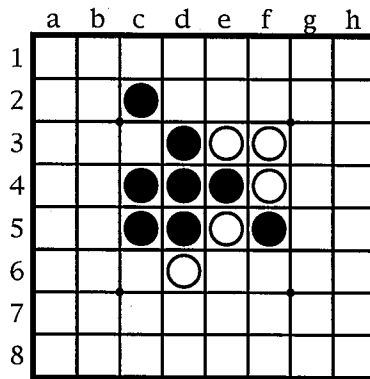
d'une part parce que votre adversaire les connaît peut-être aussi bien que vous, d'autre part parce que ce n'est pas « fun ». Dans ce cas précis, il se trouve que Blanc a, au coup 6, une excellente alternative, à savoir 6.b4! (cf. diag. 3). Ce coup peut sembler faible car extérieur, mais Blanc menace en fait, dans beaucoup de variantes, de bétonner sur le bord ouest si Noir joue les coups « évidents ». Une suite typique est 7.c3 8.d2! (une finesse de l'ouverture : Blanc gagne un temps au nord en jouant sur la case d2 où Noir peut jouer et se réserver e3 pour plus tard ; 8.e3 9.d2! serait moins bon) 9.b6 c6 b5 e6 a3 a5 (voir le diag. 4) et Blanc a l'avantage : Noir n'a pas de bonne séquence pour profiter de la structure blanche sur le bord ouest.

La partie illustrative H. Vallund-Feinstein est typique (après le coup 22) du genre de position de grosse masse que recherche Blanc. Notez qu'il existe une variante de l'ouverture Tanida où Blanc obtient la même structure idéale de bétonnage, cette fois sur le bord est (cf. le diag. 5) avec 1.f5 f6 e6 f4 e3 c5 c4 e2 b5 e7 f3 f2 g5 g4 g6 d6 h3 h5.

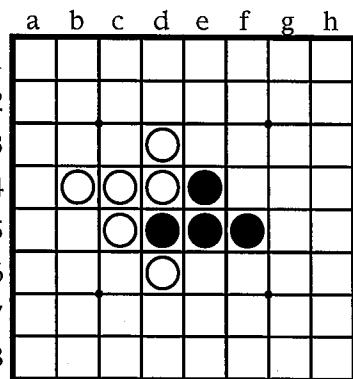
La meilleure réponse de Noir (mais c'est difficile à voir quand on est confronté pour la première fois à cette ouverture) est peut-être de tirer le jeu à tout prix vers le sud avec 7.d7 (diag. 6), mais alors une suite comme 8.f4 9.e3 10.f3 donne une position parfaitement équilibrée et saine pour Blanc (cf. la partie illustrative Menozzi-Nakajima pour une bonne façon de traiter la position).



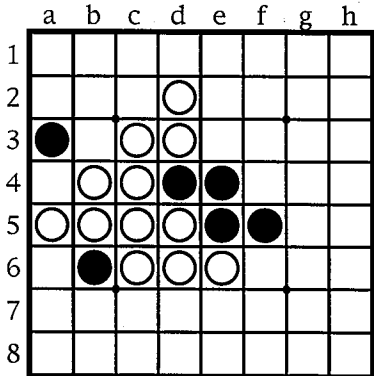
Diag 1 : Ouverture Chat



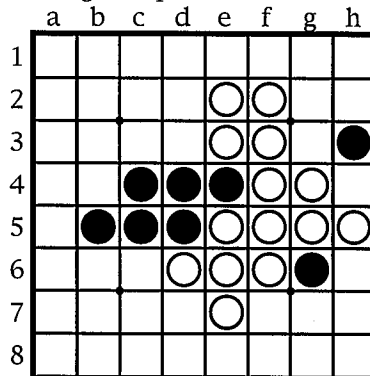
Diag 2 : après 6.f4 e3 f3 c2



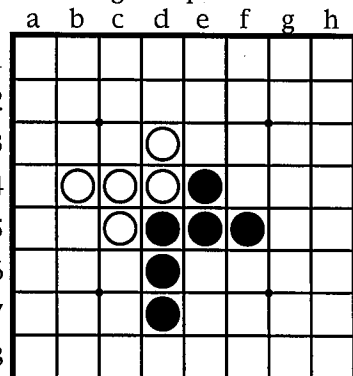
Diag 3 : après 6.b4



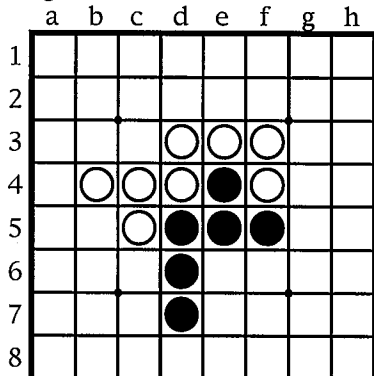
Diag 4 : c3 d2 b5 c6 b6 e6 a3 a5



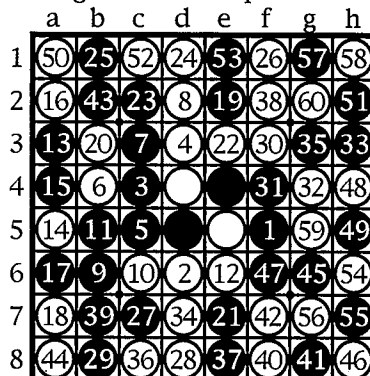
Diag 5 : Tanida après 18.h5



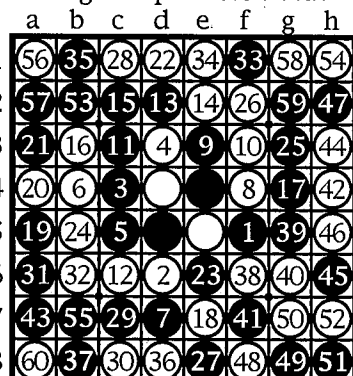
Diag 6 : après 6.b4 7.d7



Diag 7 : après 8.f4 e3 f3



Vallund 8-56 Feinstein



Menozzi 19-45 Nakajima

Solitaire

par Stéphane Nicolet

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

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

Choisissez votre coup sur la colonne de gauche en cachant les autres colonnes. Jouez ce coup sur votre jeu. Essayez d'imaginer la réponse de votre adversaire, puis déplacez votre cache vers la droite pour voir le coup qu'il choisit vraiment. Jouez ce coup et déplacez à nouveau le cache vers la droite pour choisir votre prochain coup dans la colonne suivante.

VP signifie « Vous Passez ».

JP signifie « Je Passe ».

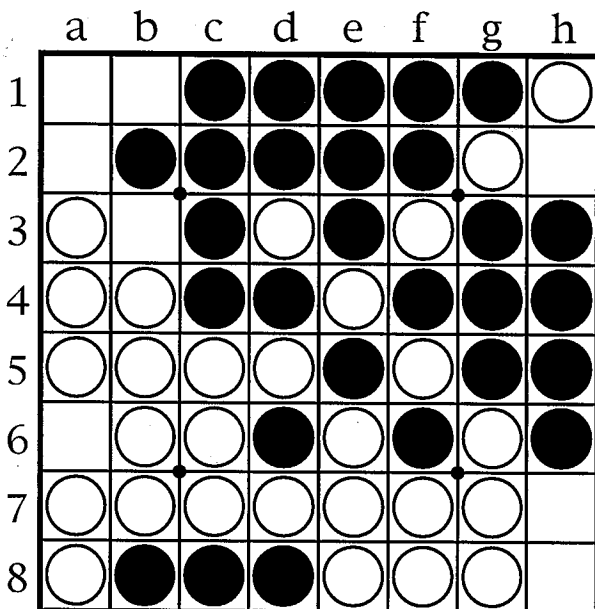
Diverses parties, 1987.

Noir : Graham BRIGHTWELL

Blanc : John LYSONS

Score réel de la partie : 33 - 31

Référence ICARE : 185 à 8 cases vides.



Noir joue et annule...

La solution du solitaire de *Fforum 42* est : h1 f1 f2 a1 g5 g8 h8 g7 h2 b7 a8 30-34. Commencer par f2 permet à Noir de contrôler la diagonale b7-g2. Avec la suite du texte, Blanc force Noir à jouer en premier dans le coin sud-est en gardant le coup h2 pour plus tard.

H8 B1 A6 H2 B3 H7 A2 A1
 A2 H7 B3 A1
 B3 H2 VP A6 VP A1 A2 H7
 H2 H7 A6 A1 B3 A2
 A2 B3
 B3 A1 A2 A6
 H7 A2 H8 B1 A6 B3 A1 H2
 B3 A6 A1 H2
 A1 B3 A6 H2
 A6 B3 H8 H2 B1 A1
 A1 B1
 B1 A1 H8 H2
 H2 H8
 A1 B1 H8 H2
 H2 H8
 B3 H2 H8 A6 B1 A1
 A1 B1
 B1 H8 VP A1 VP A6
 A1 H8 A6 B1
 B1 A1 H8 B3 A6 H2
 A6 B3 H8 H2
 B3 H2 H8 A6
 H2 H8 A6 B3
 B3 A6
 A1 B1 H8 B3 A6 H2
 A6 B3 H8 H2
 H2 H8
 B3 A6 H8 H2
 H2 H8
 H2 H8 A6 B3
 B3 A6
 A6 H2 H8 B1 B3 H7 A2 A1
 A2 H7 B3 A1
 H7 H8 B3 B1 A2 A1
 A2 B1 B3 A1
 B3 B1 H8 H7 A2 A1
 H7 H8 A2 A1
 A2 A1 H8 H7
 H7 H8
 A2 B1 H8 H7 B3 A1
 H7 H8 B3 A1
 B3 A1 H8 H7
 H7 H8
 B3 H2 H8 H7 VP A6 VP A2 B1 A1
 A1 B1
 H7 H8 VP A6 VP B1 A2 A1
 A1 A2
 H2 B1 H8 H7 A6 A1 B3 A2
 A2 B3
 B3 A1 A2 A6
 A6 A1 H8 H7 B3 A2
 A2 B3
 H7 H8 B3 A2
 A2 B3
 B3 A2 H8 H7
 H7 H8
 A2 B3 H8 H7
 H7 H8
 B3 A6 H8 H7 VP A1 A2
 H7 H8 VP A1 A2

Classement F.F.O.

Joueurs français

2324	+/- 63	(143)	[+113]	TASTET Marc (GM)
2324	+/- 71	(112)	[+173]	NICOLET Stéphane (GM)
2308	+/- 74	(107)	[+89]	CASPARD Emmanuel (GM)
2262	+/- 57	(172)	[+121]	PENLOUP Dominique (GM)
2255	+/- 100	(49)	[+144]	JUHEM Philippe (GM)
2187	+/- 84	(77)	[+166]	LAZARD Emmanuel (M)
2150	+/- 216	(16)	[nv]	CERVANTES Christophe
2147	+/- 128	(38)	[+237]	LIANG Yi (M)
2133	+/- 142	(33)	[+130]	ALDEBERT Marc
2114	+/- 88	(79)	[+151]	COLLAY Frédéric
2107	+/- 86	(81)	[nv]	ANDRIANI Sandry
2085	+/- 219	(11)	[+140]	BAILLET Vincent
2077	+/- 69	(124)	[+105]	CORDY Alexandre (M)
2074	+/- 185	(20)	[+149]	BOURRACHOT Alexandre
2065	+/- 234	(11)	[+161]	RALLE Paul
2060	+/- 71	(119)	[+140]	ANDRIANI Bintsa (M)
2039	+/- 191	(16)	[+162]	SAHLI David
1999	+/- 204	(16)	[nv]	LETOUZÉY Fabien
1948	+/- 125	(39)	[+181]	ROBIN François
1931	+/- 234	(11)	[+147]	STEVENS Patrice
1929	+/- 196	(16)	[+158]	DRAPER Bruno
1917	+/- 166	(21)	[+50]	THILL Olivier
1913	+/- 544	(5)	[nv]	MAS Ludovic
1895	+/- 101	(63)	[+190]	MASSIRE Christian
1888	+/- 114	(47)	[+161]	COLLAY Sophie
1887	+/- 391	(5)	[+160]	ALEAUME Didier
1857	+/- 172	(26)	[nv]	ROCH Barbara
1819	+/- 116	(48)	[+189]	SARKISSIAN Jean-Paul
1809	+/- 132	(37)	[+78]	FREYSS Joel
1809	+/- 168	(21)	[+173]	DE LA BOISSERIE Bruno
1809	+/- 95	(70)	[+156]	SCHERNO Dominique
1791	+/- 346	(5)	[+161]	GEORGES Claude
1739	+/- 127	(41)	[+175]	POIRIER Serge
1727	+/- 136	(31)	[+155]	PÉLISSIER Laurent
1707	+/- 146	(31)	[-3]	GRUSON Thierry
1684	+/- 173	(21)	[+421]	GARNIER Jacques
1675	+/- 223	(16)	[nv]	CARANDO Cyril
1656	+/- 318	(5)	[nv]	DUFAY Jean-Marc
1648	+/- 115	(48)	[+314]	JEANNOT Emmanuel
1641	+/- 391	(5)	[nv]	GRISON Marc
1584	+/- 252	(10)	[nv]	TONKEUL Cyril
1581	+/- 202	(20)	[+25]	DORSIMONT Guilain
1564	+/- 209	(16)	[+208]	GRISON Rémi
1547	+/- 97	(78)	[+188]	MOREL Gérard
1542	+/- 207	(16)	[nv]	KASHIWABARA Takuji
1536	+/- 136	(37)	[+300]	PROST Serge
1523	+/- 134	(37)	[+104]	FREYSS Alain
1444	+/- 293	(10)	[+73]	FREYSS Paul
1434	+/- 122	(56)	[+196]	BERNOU Stéphane
1429	+/- 367	(5)	[nv]	KOUDACHE Saïd
1424	+/- 119	(61)	[+307]	OVION Jacques
1348	+/- 172	(32)	[nv]	JOURNOT Jean-Marie
1327	+/- 221	(15)	[nv]	GAREL Stéphane
1302	+/- 252	(11)	[+149]	VAN NUVEL Jean-Michel
1226	+/- 278	(16)	[+272]	SERANDER Arnaud
1204	+/- 524	(5)	[nv]	CHEVALLIER Alain
1186	+/- 349	(12)	[+15]	QUAZZO Claude
958	+/- 495	(4)	[nv]	GAUTIER Éric
763	+/- 375	(9)	[nv]	DESEQUELLES René
238	+/- 395	(10)	[nv]	MULLER Isabelle

Programmes

2747	+/-394	(7)	[+184]	GROS-THELLO (Pinta)
2747	+/-394	(7)	[+184]	FOREST (Casile)
2593	+/-237	(19)	[+160]	CASSIO (Nicolet)
2365	+/-401	(7)	[+199]	GOTO REVERSI (Koudache)
2323	+/-143	(30)	[+240]	TOM POUCE (Andriani)
1896	+/-291	(9)	[+168]	INTHELLO (Bras)

Joueurs étrangers

2663	+/-205	(18)	[-166]	MURAKAMI Takeshi (GM)	{J}
2507	+/-135	(31)	[nv]	EDMEAD Garry	{GB}
2447	+/-137	(30)	[+339]	FEINSTEIN Joel	{GB}
2421	+/-160	(24)	[+28]	BRIGHTWELL Graham (GM)	{GB}
2421	+/- 67	(162)	[+136]	SHAMAN David (GM)	{USA}
2415	+/-138	(30)	[+42]	MINE Tatsuya	{USA}
2358	+/-139	(26)	[nv]	PLOWMAN Guy	{GB}
2342	+/- 87	(71)	[+160]	FELDBORG Karsten	{DK}
2284	+/-145	(26)	[nv]	PARSONS David	{USA}
2252	+/-175	(19)	[+132]	VALLUND Torben	{DK}
2243	+/- 83	(89)	[+199]	SPERANDIO Roberto	{I}
2225	+/-165	(25)	[+172]	BERNER Nils	{S}
2171	+/-101	(56)	[+100]	JENSEN Erik	{DK}
2122	+/- 87	(76)	[+143]	BARNABA Donato	{I}
2121	+/- 86	(72)	[+209]	ROMANO Benedetto	{I}
2113	+/-226	(13)	[+129]	ORTIZ George	{AUS}
2112	+/- 91	(68)	[+172]	SILVOLA Andrea	{I}
2096	+/-159	(22)	[+144]	VALLUND Henrik	{DK}
2095	+/-166	(19)	[+138]	HANSSON Ola	{S}
2080	+/-116	(43)	[+144]	JOHNSON Greg	{USA}
2054	+/-173	(16)	[nv]	PEROTTI Mauro	{I}
2041	+/- 92	(80)	[+141]	CALENDAR Hugo	{S}
2034	+/- 91	(70)	[+159]	TUCCI Alessandro	{I}
2007	+/- 88	(79)	[+163]	STANZIONE Pierluigi	{I}
1942	+/-147	(29)	[+127]	NIELSEN Erik	{DK}
1927	+/-189	(19)	[+79]	RIGNELL Daniel	{S}
1918	+/- 79	(103)	[+182]	ABE Hiroyuki	{J}
1914	+/-108	(63)	[+150]	VIVIANI Alberto	{I}
1911	+/- 86	(97)	[+143]	ALARD Serge	{B}
1899	+/- 92	(80)	[+143]	VECCHI Elisabetta	{I}
1846	+/-143	(31)	[+18]	DE GREY Aubrey	{GB}
1840	+/-162	(28)	[nv]	LAMBERTI Luigi	{I}
1838	+/-109	(60)	[+133]	DAIX Alain	{B}
1762	+/-122	(46)	[+186]	MENOZZI Giuseppe	{I}
1761	+/-133	(42)	[+141]	CASTELLANO Giorgio	{I}
1730	+/-129	(42)	[+92]	CAGLEY Leslie	{USA}
1584	+/-105	(70)	[+175]	FASCE Paolo	{I}
1548	+/-147	(28)	[+210]	MUTTI Andrea	{I}
1540	+/-141	(34)	[+15]	CORRADI Federica	{I}
1482	+/-109	(51)	[+134]	JULIEN Serge	{B}
1473	+/-171	(29)	[+136]	COMERCI Michele	{I}
1458	+/-189	(18)	[nv]	MORETTI Marco	{I}
1452	+/-150	(38)	[+99]	FANELLO Roberto	{I}
1443	+/-103	(61)	[+219]	HERBEUVAL Olivier	{B}
1442	+/-112	(51)	[+173]	MONNOM Olivier	{B}
1436	+/-129	(40)	[+115]	VAN LANGENONCKT M.	{B}
1391	+/-168	(23)	[+164]	RAZGONNIKOFF Alexandre	{B}
1340	+/-117	(50)	[+215]	LECAT Renaud	{B}

Voici le classement de la F.F.O. au 31 décembre 1996. Il prend en compte, depuis le classement paru dans *Fforum 42*, le match Hommes-Machines (20/10/96), tournoi Ile de France 5 (27/10/96), le championnat du monde (8 au 10/11/96), les sélections du championnat de France ainsi que la finale (7 et 8/12/96), le tournoi B de Paris (15/12/96), le tournoi de Noël de Paris (21/12/96), 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 42* (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.

- 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
- 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
Ibis rue Charles Paix
59552
COURCHELETTES
- ⇨ Guilain Dorsimont
☎ 03 20 75 50 00
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
- Dominique Penloup
☎ 01 48 87 19 74
26 rue Rambuteau
75003 **PARIS**
- ⇨ Club Normale Sup Paris
Le mardi à 20h30
Salle Cavailles
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

FF 43

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 :

Date et signature :

Agenda

FRANCE

TOURNOI ILE DE FRANCE 1

En 5 rondes, ouvert à tous

Samedi 25 janvier 97 à 13h

Ce tournoi sera suivi de

L'ASSEMBLÉE GÉNÉRALE DE LA FFO

Samedi 25 janvier 97 à 18h

ORDRE DU JOUR

- Rapport moral et financier
- Développement de la FFO
- Questions diverses

Lieu du tournoi et de l'A.G. :
contacter la FFO 01 45 35 55 86

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 16 mars 97 à 14 h

Informations : contacter la FFO 01 45 35 55 86

FRANCE

TOURNOI PRÉQUALIFICATIF DE STRASBOURG

Préqualificatif pour le championnat du Monde 97
Tournoi en 11 rondes, suivies d'une finale
au meilleur de trois parties

Samedi 22 et dimanche 23 mars

Préinscription obligatoire auprès de la FFO

Lieu du tournoi et 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

DANEMARK

TOURNOI INTERNATIONAL DE COPENHAGUE

Deuxième tournoi du Grand Prix d'Europe 97
Préqualificatif pour le championnat du Monde 97

**Il aura probablement lieu les
samedi 26 et dimanche 27 avril 97**

FRANCE

12^e FESTIVAL INTERNATIONAL DES JEUX DE CANNES

du 22 février au 2 mars 97

Comme chaque année, ce festival organise
toute une série d'animations autour de nombreux
jeux, et la désignation de l'As d'or 97.

Pour sa part, la FFO organise encore une fois
de nombreuses animations « Othello » :

initiation, parties simultanées et un

TOURNOI OUVERT À TOUS

Dimanche 2 mars de 14h à 18h30

ITALIE

TOURNOI INTERNATIONAL DE GÈNES

Troisième tournoi du Grand Prix d'Europe 97
Préqualificatif pour le championnat du Monde 97

**Il aura probablement lieu les
samedi 24 et dimanche 25 mai 97**

FRANCE

TOURNOI ILE DE FRANCE 2

En 7 rondes, ouvert à tous.

Dimanche 9 mars 97 à 9h30

Informations : contacter la FFO 01 45 35 55 86

FRANCE

14^e TOURNOI INTERNATIONAL DE PARIS

Dernier tournoi du Grand Prix d'Europe 97
Préqualificatif pour le championnat du Monde 97

Samedi 30 et dimanche 31 août 97

Droits d'inscription : 150 FF

La participation aux tournois organisés en
France est gratuite, sauf mention contraire.