

Magazine

Paris 97

Cambridge 97

Strasbourg 97

Initiation

La finale

La ruse de Landau

Informatique

Le format de WThor

Le jeu des machines

Stratégie

Arnaque et accès

Parties

Andriani-Caspard (x3)

Lazard à Paris (x3)

N°44

Bientôt le stage d'été

Graham Brightwell gagne à Cambridge

Marc Tastet remporte Strasbourg

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

Noir joue et gagne...

Édito...

Chers amis, bonjour,

*Avec le retour de la belle saison, nous voudrions vous encourager à venir jouer avec nous dans les tournois. Si vous n'avez encore jamais fait de tournoi, vous pouvez commencer par les **tournois B** (voir à ce sujet l'article de Marc Descos en page 7), ou les **tournois « débutants »** (il y en aura sans doute un en région parisienne à la fin du mois de mai ou au mois de juin). Si vous avez l'habitude de faire des tournois en France, pourquoi ne pas essayer un tournoi du **Grand Prix d'Europe** ? L'étape italienne a lieu cette année en mai à Gênes, ce qui n'est pas si loin du sud-est de la France, l'étape belge aura lieu comme d'habitude en juillet à Bruxelles, ce qui n'est pas si loin du nord et de l'est de la France, et évidemment, le **tournoi de Paris** aura lieu à la fin du mois d'août (et Paris n'est loin de nulle part en France surtout avec le TGV).*

Merci aux différents animateurs qui ont tenu le stand de la FFO au Festival des Jeux de Cannes et au dernier Salon des Jeux de la Porte de Versailles. Ils ont expliqué, retourné, distribué notre brochure, initié inlassablement pendant deux semaines pour faire découvrir au grand public notre jeu favori.

*Pour les préqualifications au **championnat du monde**, après Emmanuel Caspard qui a gagné le championnat de France, Marc Tastet a remporté le tournoi de Strasbourg. Les autres vainqueurs de tournois préqualificatifs n'étant pas français, on n'en est qu'à deux préqualifiés. Les portes sont donc encore grandes ouvertes sur la route du championnat du monde (dont on ignore encore la localisation cette année). Si le cœur vous en dit...*

*Comment faire pour participer ? Il vous reste sept **tournois préqualificatifs** : les tournois internationaux de Copenhague, Gênes, Bruxelles et Paris, la finale du Grand Prix et les tournois préqualificatifs de Lyon et Villeneuve-d'Ascq. Vous trouverez presque toutes les dates dans l'agenda à la fin de ce numéro.*

*Cet été, ne manquez pas le **huitième stage d'été**, du 9 au 16 août prochains avec les meilleurs joueurs francophones. Il aura lieu comme l'an dernier à Font-Romeu. Retenez ces dates dès aujourd'hui et pensez à vous inscrire dès que vous recevrez le bulletin d'inscription avec le prochain Contact FFO !*

*Avec ce même numéro de Contact FFO !, vous devriez recevoir, si tout se passe bien, votre **carte personnalisée d'adhérent à la FFO**. Vous pourrez dès lors, grâce à elle, épater vos copains ce qui devrait les inciter à adhérer aussi à la FFO. Votre carte indiquera aussi à quel numéro de Fforum vous devrez renouveler votre adhésion. En attendant, je vous signale que cette information figure déjà sur les étiquettes de tous les courriers que vous recevez de la FFO, à la suite de la mention : « Dernier Fforum = ».*

*À bientôt,
Marc Tastet.*

Sommaire

- 4 ♦ Magazine
- 9 ♦ Initiation : la manœuvre de Landau
- 12 ♦ Arnaques, accès et bords de cinq
- 13 ♦ Grands Prix de France
- 14 ♦ Les échos d'Othello
- 16 ♦ Coin des débutants : la finale
- 18 ♦ Nouveau format de la base
- 19 ♦ Parties commentées
- 22 ♦ Parties de programmes
- 23 ♦ Solutions du coin des débutants
- 24 ♦ Lazard à Paris
- 25 ♦ Solitaire
- 26 ♦ Classement
- 27 ♦ Les clubs
- 28 ♦ Agenda

Ont participé à ce numéro :

Marc ALDEBERT

Bintsa ANDRIANI

Thierry BOUSCH

Emmanuel CASPARD

Marc DESCOS

Emmanuel LAZARD

Stéphane NICOLET

Sylvain QUIN

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

Notre honorable correspondant britannique étant en vacances, c'est Marc Aldebert qui nous amène notre partie exotique du trimestre.

La partie ci-contre se termine largement avant que les 64 cases soient remplies et seulement trois des quatre cases vides sont des coins. Envoyez-nous vos découvertes othellistiques !

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

Noir 40-20 Blanc

MAGAZINE

Tournoi préqualificatif de Paris (11&12/01/97)

par Emmanuel Lazard

Seulement dix joueurs sont venus au premier préqualificatif de l'année pour tenter de contrer l'envahisseur américain : David Shaman. Celui-ci l'avait déjà emporté l'année dernière et a réédité sa performance cette année. Il faut dire qu'un seul Grand-Maître français avait répondu à l'appel. Las, Dominique Penloup a succombé face au nombre. Devant un vide évident, les autres prétendants ont répondu présent et les François Robin, Sandry Andriani et autres Frédéric Collay ont plus que tenu tête à l'ogre.

François fait un très bon tournoi en terminant deuxième du toutes-roudes. Je termine troisième, alors que Frédéric et Sandry doivent se partager la dernière place pour les demi-finales, Frédéric se qualifiant au bénéfice du départage.

La première demi-finale tourne rapidement à l'avantage de David qui ne se trouvera jamais en difficulté contre Frédéric dans les deux parties.

demi-finale 2 - 1

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

Robin 31-33 Lazard

demi-finale 2 - 2

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

Lazard 36-28 Robin

Dans la deuxième demi-finale, je me retrouve en bonne situation dans la première partie mais François fait une très bonne défense de milieu de partie et je ne l'emporte que 33-31 après plusieurs erreurs en finale. La deuxième partie voit François bétonner et alors que j'attendais avec un peu d'appréhension 36.g7, François disjoncte et joue 36.g1??, sans voir qu'il me donne le coin h1 sans contrepartie. Malgré cela, la partie n'est pas finie et je dois batailler pour l'emporter.

Pendant que François bat brillamment Frédéric pour la troisième place, je perds sans appel la finale contre David qui n'aura perdu qu'une partie durant ce week-end.

finale 1

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

Shaman 38-26 Lazard

finale 2

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

Lazard 10-54 Shaman

match 3/4

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

Robin 47-17 Collay F.

demi-finale 1 - 1

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

Shaman 60-4 Collay F.

demi-finale 1 - 2

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

Collay F. 23-41 Shaman

Classement final

1. Shaman David 8 +2 +2
2. Lazard Emmanuel 6,5 +2 +0
3. Robin François 7 +0 +1
4. Collay Frédéric 5 +0 +0
5. Andriani Sandry 5
6. Penloup Dominique 4,5
7. Abe Hiroyuki 4
- Andriani Bintsia 4
9. Castille Guillaume 1
10. Journot Jean-Marie 0

Tournoi de Cambridge (15&16/02/97)

par Bintsia Andriani

Cambridge est une petite ville médiévale très agréable, mais Emmanuel Caspard a déjà dû l'écrire dans un numéro précédent. Pour les joueurs français qui jouent depuis peu, je les encourage vivement à participer à un ou plusieurs tournois du Grand Prix d'Europe. Outre le fait d'améliorer considérablement leur niveau de jeu, ils mangeront souvent des plats succulents, se feront des amis et visiteront de jolies villes. Greg Johnson et Leslie Cagley le font depuis plusieurs années et gardent d'excellents souvenirs de l'Europe, avant de repartir pour les États-Unis l'année prochaine.

Emmanuel Caspard, qui avait annoncé sa venue avec Sophie, a eu un empêchement, et Stéphane Nicolet a été bloqué plus d'une heure dans l'Eurostar du fait des travaux après l'incendie dans le tunnel. Le Bed & Breakfast où nous dormions étant situé près de la gare, aucun problème pour le trouver, et pour une fois je n'ai pas eu à me plaindre de la lourdeur de mon sac avant de pouvoir m'allonger sur mon lit. Karen et Emmanuel Chef référé complétaient la joyeuse bande de Français, et tout le monde s'est couché tôt.

Le lendemain au petit déjeuner, j'ai fait sursauter d'effroi Graham Brightwell en montrant une preuve de mon manque d'éducation ; celui-ci m'a vu faire des mouillettes avec mon toast dans la tasse. Naïvement, je lui demande ce que j'ai fait de mal. Graham me répond que le thé anglais est le meilleur du monde, et que jamais une personne bien élevée (bref, un Anglais) ne se permettrait de tremper quoi que ce soit dedans... Sur ce, j'ai repris de plus belle, et François Robin m'a imité... Vive la différence !

Bon, Bibi, tu causes, tu causes, mais tes performances au petit déjeuner ne nous intéressent pas ; combien de scalps étrangers avez-vous plutôt accroché au-dessus de votre lit ?

Nous n'avons pas été excellents, surtout moi et je suis le premier à le reconnaître. Le Gentil Organisateur de nos vacances d'été, Philippe Juhem, me souffle à l'oreille : « Oui, mais je ne vois pas parmi ces joueurs les meilleurs Français. »

Qu'a-t-il voulu dire par là ; que nous étions des brêles ? Et de quels meilleurs Français pouvait-il bien parler... Ah oui ; Jacques Ovion, l'ancien champion de France. C'est vrai, ça : Jacques, pourquoi ne nous as-tu pas soutenus ? Tu nous as bien manqué. Bon, ce n'est pas tout, mais il faut bien raconter ma déroute et nos piètres performances. La carrière des joueurs et joueuses d'Othello n'est pas faite que de prestigieuses victoires.

Pour ce tournoi, nous avons eu le grand plaisir de revoir jouer notre ami Imre Leader, après plusieurs années passées à s'occuper de son épouse et de ses deux filles. Il est resté en forme malgré cette longue absence, gagnant même contre Stéphane lors de la dernière ronde, pour terminer à la cinquième place. Il nous a fait part de son désir de reprendre plus souvent la compétition, ce qui fera plaisir à tous, tant son fair-play est légendaire.

J'ai eu l'occasion de faire rire tout le monde avec ma défaite face à Roy Arnold. Jusqu'à ce tournoi, je n'avais eu aucune difficulté pour l'emporter, mais cette fois, j'ai été trop présomptueux. Afin d'établir un record, j'ai essayé de jouer le plus vite possible. Les autres joueurs n'avaient pas encore commencé leurs parties que j'étais déjà en train de contrôler une diagonale avec le coup 49.b7. Bien que notre milieu de partie n'ait pas été d'un niveau transcendantal, il est clair que Noir n'aurait jamais dû avoir à réfléchir pour trouver les suites gagnantes en finale. D'ailleurs il n'a pas réfléchi, et ce qui devait arriver arriva ; je tente de retirer le pion blanc f3 avec le coup 51.d1??, ce qui présente à mon avis l'avantage de forcer la réponse sur le bord nord en b1. Mais horreur ; je vois trop tard que ce coup recoupe ma diagonale en e4 ! Je suis honteux, déconfit, effondré. Que cette mésaventure soit donc profitable à plus d'un lecteur de Fforum...

Le joueur Phil Marson a aussi fait de sérieux progrès et seul Stéphane a gagné facilement contre lui. François Robin a sué sang et eau pour l'emporter, Alexandre et moi-même avons perdu, quant à Manu Chef référé, comme il circulait entre les tables, nous lui demandions s'il avait déjà gagné, il

nous a répondu : « Non, je suis mort et je m'accroche désespérément à toutes les racines qui dépassent. »

Un coup d'œil furtif nous permet de constater l'étendue des dégâts après le coup 42.a1. Noir ne semble avoir que l'embarras du choix pour conclure. Mais voilà, abondance de biens nuit, dit le proverbe et Phil Marson ouvre la frontière blanche un peu plus à chaque coup, permettant la résurrection de Lazard (désolé, je n'ai pas pu m'en empêcher). Il aurait pu gagner simplement avec la suite pas trop difficile à trouver 43.b1 g6 b7 a8 b8 a7 h8 ps g7 h7 h6 ps h4 ps g4 h3 h2 g3 g2 h1 g1 (38-26).

Vous me direz que c'est malvenu de ma part de donner des conseils et vous n'aurez pas tort...

Mais puisqu'il faut bien tirer une leçon positive, ce tournoi nous a permis de nous rendre compte que nous nous étions endormis sur nos lauriers, oubliant que les nations étrangères progressaient. En tous cas j'ai pris la résolution de remonter la pente ; mes futurs adversaires sont prévenus...

Classement final

1.	Brightwell G.	{GB}	7,5 +2
2.	Shaman D.	{USA}	9,5 +0
3.	Edmead G.	{GB}	7 +2
4.	Feldborg K.	{DK}	7,5 +1
5.	Nicolet S.	{F}	7
	Leader I.	{GB}	7
7.	Lazard E.	{F}	6,5
8.	Haugland J.K.	{N}	6
	Johnson G.	{USA}	6
	Marson P.	{GB}	6
	de Grey A.	{GB}	6
12.	Barrass I.	{GB}	5
	Turner I.	{GB}	5
	Robin F.	{F}	5
15.	Andriani B.	{F}	4
	Cordy A.	{F}	4...

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

B. Andriani 30-34 Arnold

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

Marson 27-37 Lazard

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

Brightwell 56-8 Shaman

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

Edmead 25-39 Feldborg

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

Shaman 19-45 Brightwell

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

Feldborg 23-41 Edmead

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

Feldborg 31-33 Edmead

Tournoi préqualificatif de Strasbourg (22&23/03/97)

par Bintsa Andriani

Ce week-end des 22 et 23 mars s'est déroulé le troisième tournoi préqualificatif pour le championnat du monde 1997 (après le championnat de France à Lyon et le préqualificatif de Paris en janvier). Je viens toujours avec plaisir dans cette ville car les Strasbourgeois se donnent du mal pour rendre notre séjour agréable, et les participants garderont un excellent souvenir après les bons repas pris ensemble au restaurant. En tous cas meilleur que pour Dominique Scherno et Gérard Morel car cette année fut celle des examens du CAPES, aussi les ai-je trouvés assez stressés lors de mon arrivée à la gare. Dans ces conditions, je comprends qu'ils aient passé plus de temps à réviser leurs cours qu'à retourner des pions sur l'othellier. Christian Massire a aussi passé plusieurs mois sur un projet dans le cadre de son travail de recherche, ce tournoi lui a donc permis de se détendre.

Trois nouveaux joueurs et joueuses ont eu le courage de commencer la compétition ; Christophe Reinbold, Nathalie Reinbold et Isabelle Muller (qui a

fabriqué son premier jeu d'Othello en carton, comme moi ; séquence nostalgie...). Bravo, car c'est le premier pas qui coûte et bien qu'ils se soient sentis un peu perdus lorsqu'ils durent noter leurs coups, nul doute qu'ils progresseront rapidement. D'ailleurs j'ai remarqué un renouvellement des joueurs en compétition et c'est tant mieux car je me lassais de toujours me retrouver face à mon frère.

Deux Belges ou assimilés ont fait le déplacement, tandis que David Shaman s'est finalement désisté à cause d'un travail non terminé. De ce fait, nous sentions bien que les places en finale seraient très disputées, tout le monde étant capable de gagner face à n'importe qui.

Marc allait très rapidement survoler le classement grâce à son expérience bien sûr, mais aussi à ses kiwis survitaminés et à sa chance qu'il avait particulièrement travaillée. Christian Massire et Takuji Kashiwabara ont laissé passer des occasions de gains, quant aux autres joueurs, le suspense a été au rendez-vous ; Emmanuel Jeannot,

dans une position archi-gagnante face à Christian Massire, fait une erreur monumentale au coup 56 en ne voyant pas qu'il doit retourner la colonne g. Du coup, il retourne sans le vouloir la case X et se fait arnaquer. Il ne lui resta que les yeux pour pleurer.

Serge Alard a renoué avec son habitude de perdre au temps ; trois parties en tout. Pourtant depuis le nombre d'années où il joue, cela ne devrait plus lui arriver, ou je ne comprends pas ce qui continue à le stresser.

Takuji Kashiwabara joua là son quatrième tournoi et fut tout surpris de jouer la finale. Félicitations pour cette performance, mais il se fit dominer assez rapidement. La prochaine occasion sera sûrement plus équilibrée.

Dans le match de départage pour la troisième place, j'ai eu bien du mal à déjouer les pièges d'Emmanuel, heureusement qu'ayant le choix de la couleur, j'ai toujours pris les blancs. Marc n'a pas compris pourquoi Manu m'a joué mon ouverture favorite dans la troisième partie car ayant souvent

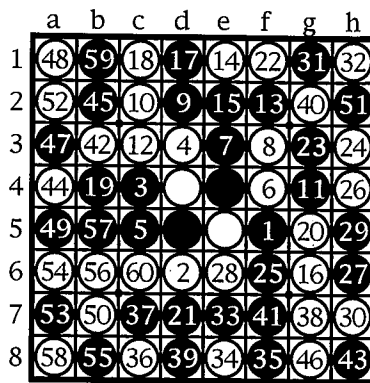
perdu avec, je savais forcément comment la parer. Peut-être était-il convaincu comme moi qu'il y avait des idées intéressantes à développer.

Encore bravo à tous les participants et rendez-vous, je l'espère, l'année prochaine.

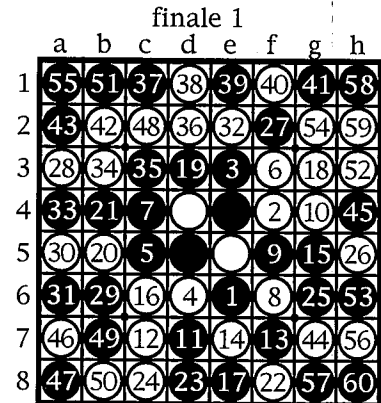
NDLR : les trois parties du match pour la troisième place sont commentées plus loin dans ce numéro.

Classement final

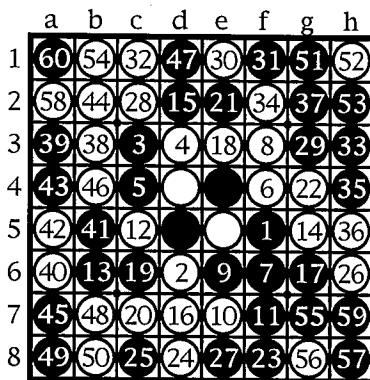
- 1. Tastet Marc 11 (+2)
- 2. Kashiwabara Takuji 7,5 (+0)
- 3. Andriani Bintsa 7 (+2)
- 4. Caspard Emmanuel 6 (+1)
- 5. Robin François 6
- Massire Christian 6
- Jeannot Emmanuel 6
- Scherno Dominique 6
- 9. Alard Serge 5
- Viviani Alberto 5
- Morel Gérard 5
- 12. Reinbold Christophe 4
- 13. Muller Isabelle 1,5
- 14. Reinbold Nathalie 1



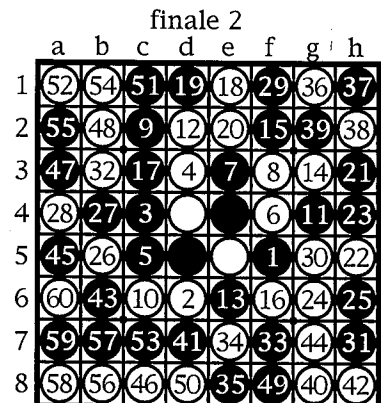
Massire 30-34 Tastet



Tastet 47-17 Kashiwabara



Massire 34-30 Jeannot



Kashiwabara 20-44 Tastet

Tournoi B de Paris (16/03/97)

par Marc Descos

Nous sommes dimanche ; il fait beau, les oiseaux brillent, le soleil chante (ou le contraire, si vous préférez).

Vous venez poser votre séant sur le plus confortable des bancs du jardin public et vous vous apprêtez à tourner la première page du dernier roman de Tom Clancy quand, tout à coup, une idée révolutionnaire qui va chambouler votre vie vous traverse l'esprit : « Mais on est le 16 mars aujourd'hui ! Il y a le tournoi B d'Othello ! Et si j'y allais ? Il est 13h30, j'ai juste le temps. »

Vous vous hâtez vers l'École Normale Supérieure et vous êtes heureux de constater, lorsque vous arrivez, qu'il est juste 14 heures. Cela montre que vous n'avez jamais pris part à un tournoi d'Othello. En effet, les autres participants n'arrivent que quinze ou vingt minutes plus tard ; l'arbitre n'arrive qu'à 14h30. Il aurait tort de se presser, étant donné qu'on ne commencera pas sans lui. (NDLR : l'arbitre tient à préciser qu'il est arrivé à 13h45 ce jour-là et que le reste n'est que médisance.)

Dans l'intervalle, vous avez fait connaissance avec les autres joueurs : Hiroyuki, Sandry, Jean-Marie, Pascal, Jacques, Barbara et Denis.

14h35 : vous disputez votre première partie officielle contre un vétérans qui n'a pas approché un othellier depuis fort longtemps. Vous croyez avoir vos chances ? Erreur ! Mais comme votre adversaire vient de loin et qu'il est affaibli par le voyage, il vous laisse quand même 11 pions.

Vous n'avez jamais vu le nom de votre deuxième adversaire dans Fforum ? Mais vous auriez dû vous souvenir qu'il avait le traditionnel quart d'heure de retard quand il est arrivé. Cette fois, il vous reste 14 pions : vous progressez.

D'avantage dans le but de parfaire votre initiation othellistique que dans celui de vous remonter le moral, votre troisième adversaire vous explique après votre coup 42 (qui vous paraissait pourtant inspiré) pourquoi vous allez perdre cette partie. La leçon semble porter ses fruits, puisqu'au final, il a beau recenser et recompter ses pions, il

n'en a que 29. Félicitations ! Vous venez de remporter votre première victoire officielle.

Les aléas du système suisse vous valent de rencontrer le leader du tournoi. Score final : 14-50. Dommage, vous étiez si bien parti !

Votre dernier adversaire de cette pénible journée est sur un fauteuil roulant, mais son cerveau fonctionne parfaitement bien ! Vous perdez 41-23 et c'est bien fait pour vous.

Résultat de la journée : avec votre petit point dérisoire et ridicule, vous occupez la dernière place. Petit réconfort : vous n'êtes pas tout seul ; Denis et Pascal sont venus vous tenir compagnie.

Autre résultat : le Grand Prix B. Les huit premiers de chaque tournoi marquent des points. Or, il n'y a que huit joueurs qui sont venus. Donc tout le monde marque, y compris vous-même. Inattendu, n'est-ce pas ?

À présent, la parole est à nos lecteurs : « Quoi ! Comment ! Ce balourd ! Ce malotru ! Il a joué atrocement mal tout l'après-midi et

il marque vingt points au Grand Prix ?! C'est une infamie ! Une honte ! Il faut alerter les journaux ! La télé ! La police ! »

Hélas ! Trois fois hélas ! Chers lecteurs, vous ne savez pas le pire ! Si ce balourd, ce malotru comme vous dites, s'était donné la peine de remuer son arrière-train au mois de décembre pour le premier tournoi B de la saison, il aurait pu jouer encore plus mal, finir septième sur sept et marquer encore 20 points !

Alors que faire ? Demander à notre président bien-aimé de modifier le barème des points ? C'est une possibilité mais j'y vois une objection. Notre président est un gentil garçon qui n'a jamais tué personne (c'est-à-dire dans le sens physique et le plus définitif du terme ; sur un othellier, c'est une autre affaire). Il ne me paraît donc pas judicieux de lui donner une

bonne raison de commencer (surtout pas moi !).

Supposons maintenant que lors de ces tournois B, il n'y ait plus six ou huit joueurs, mais dix, douze ou davantage ; seuls les huit « vraiment meilleurs » marqueraient des points. Où trouver ces joueurs supplémentaires, me direz-vous ? C'est très simple.

- Êtes-vous un programme ?
- Êtes-vous un Maître ?
- Êtes-vous un Grand-Maître ?
- Êtes-vous un des huit meilleurs joueurs français du classement officiel paru dans le numéro 42 de *Fforum* ?

Si vous avez répondu « oui » à la première question, consultez un psychiatre.

Si vous avez répondu « oui » à au moins une des trois autres questions, passez à l'article suivant, celui-ci ne vous concerne plus.

Si vous avez répondu « non » aux quatre questions ci-dessus,

vous avez trouvé un joueur supplémentaire pour le prochain tournoi B : vous !

Alors :

• parce que la FFO compte plein de gens sympathiques que vous ne connaîtrez jamais si vous restez cloîtré chez vous ;

• parce que ce n'est pas en bêtonnant à mort contre votre grand-père gâteau ou contre votre petite sœur de quatre ans que vous améliorerez votre jeu ;

• parce qu'il vaut mieux débiter en tournoi contre Sandry Andriani que contre Marc Tastet et que vous ne rencontrerez jamais Marc dans un tournoi B ;

• parce qu'il y a des joueurs qui ont vraiment honte de marquer des points au Grand Prix alors qu'ils jouent aussi mal ;

• pour toutes les raisons que vous pourrez trouver vous-même.

Venez aux tournois B !

Tournoi de programmes sur Internet (6/04/97)

par Emmanuel Lazard

Le traditionnel tournoi d'ordinateurs organisé sur Internet a vu une nouvelle fois Logistello, le programme de M. Buro, l'emporter. Hannibal, le successeur de Brutus écrit par L. Geoffroy et M. Piotte, a longtemps été en tête mais deux nulles en fin de tournoi lui ont coûté la victoire.

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

Hannibal 30-34 Logistello

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

Logistello 31-33 Hannibal

Les programmes français n'ont pas été ridicules puisque Snail (Fabien Letouzey) prend la troisième place et Spock (Jean Delteil) la cinquième. Théole (Nicolas Becquet) déçoit un peu en ne finissant que dixième.

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

Spock 34-30 Kitty

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

Hannibal 32-32 Spock

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

Kitty 31-33 Logistello

Murakami aura bien du mal à se défaire des griffes de Logistello cet été pour son match défi en six parties...

Classement final

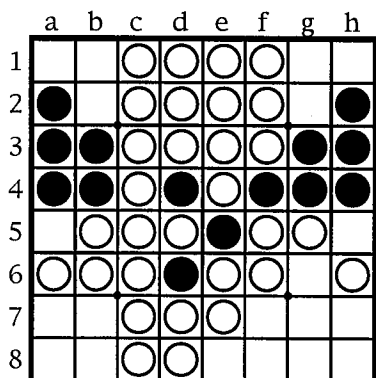
1.	Logistello	10/12
2.	Hannibal	9,5
3.	Snail v1.3b	7
	Keyano	7
5.	Spock	6,5
	Brutus	6,5
7.	Kitty	6
	Yingyang	6
9.	Csimmons	5
10.	Théole	4,5
11.	Corn	4
	OO7	4
13.	Tadpole	3
14.	Turtle	1
15.	Midnight	0

Initiation

La manœuvre de Landau

par Marc Tastet

Tout a commencé en 1982, quand la position suivante a eu droit à la couverture de la revue américaine : *Othello Quarterly*.



Noir doit jouer le coup 41

Cette position est extraite d'une partie jouée par correspondance entre Ted Landau, un des meilleurs joueurs américains du début des années 80, et un adversaire dont le nom n'est pas passé à la postérité.

Noir avait donc tout le temps pour réfléchir à son prochain coup et il a trouvé une superbe idée qui a été baptisée bien plus tard « manœuvre de Landau ». En fait, c'est un article écrit par le Canadien Colin Springer en 1996 dans le même *Othello Quarterly* qui a attribué le nom d'une part et m'a donné l'idée d'écrire cet article d'autre part. Merci donc à Colin Springer.

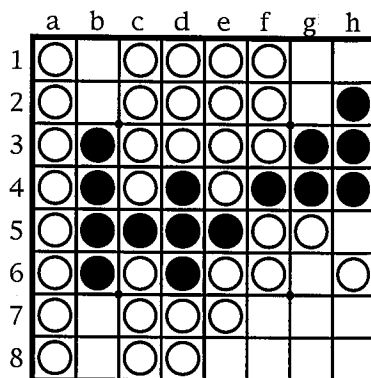
Pendant que je fais des digressions, j'espère que vous avez eu le temps de réfléchir à la position. Si ce n'est pas le cas, c'est le moment avant de lire la suite.

Ted Landau, avec les noirs a tout simplement joué 41.a5! qui a l'air idiot puisqu'il donne le coin 42.a1 à Blanc sans compensation apparente. Déjà, cela paraît bizarre, mais quand on sait qu'il a continué par 43.a7 donnant aussi sec un deuxième coin (44.a8), on a envie de crier : « Au fou ! ».

Mais, comme on est poli, on se retient et on examine plus attentivement la position qui résulte de ce double sacrifice.

Si l'on regarde ce qui se passe sur la colonne b, on s'aperçoit que la manœuvre a permis à Noir de gagner la bagatelle de quatre temps (excusez du peu) puisqu'il va pou-

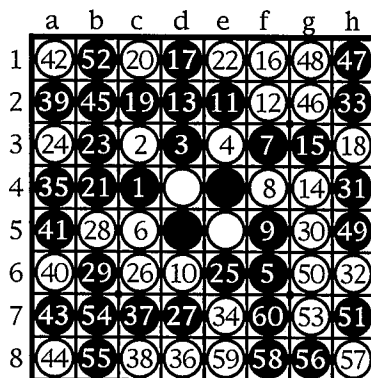
voir jouer maintenant b2, b1, b7 et b8 sans que Blanc puisse rien faire.



Noir doit jouer le coup 45

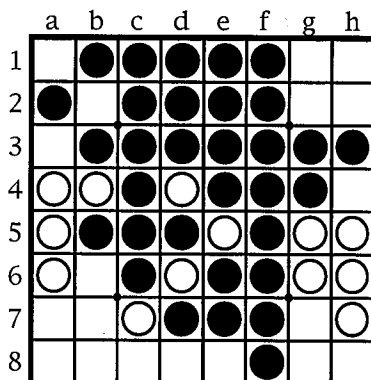
En effet, il commence par 45.b2 et Blanc doit donner le coin h1, tout de suite ou après la paire h5-h7 ce qui ne change pas grand-chose.

Vous pouvez jouer la fin de partie pour vérifier que Noir va jouer tranquillement les quatre coups sur la colonne b.



La partie en entier

Voyons une autre position qui ressemble beaucoup à la précédente mais avec les couleurs inversées, histoire de montrer que cela marche avec les deux couleurs.

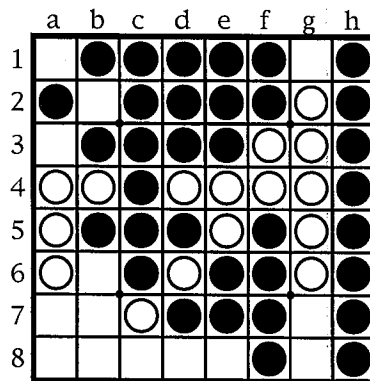


Blanc doit jouer le coup 42

C'est un exemple auquel j'ai assisté en direct puisqu'il s'agit d'une partie entre Paul Smith et Imre Leader dans le match pour la troisième place du tournoi international de Cambridge 1989, match que je suivais en spectateur parallèlement à la finale.

C'est à Blanc de jouer, et vous avez reconnu sur le bord est cette fois, une structure favorable à la manœuvre de Landau : celui qui va faire la manœuvre possède un bord déséquilibré de trois cases, puis il y a une case vide et finalement un pion de l'adversaire. De plus, le prébord est entièrement occupé. Enfin, les deux prébords perpendiculaires au bord d'attaque sont homogènes pour l'adversaire (ou vont le devenir : les pions c2 à f2 et d7 à f7 sont déjà noirs et Noir va devoir très vite retourner c7).

Imre a joué 42.h4 forçant presque 43.h8, puis 44.h2 suivi de façon presque obligée de 45.h1 et enfin 46.g2. Voyez plutôt :



Noir doit jouer le coup 47

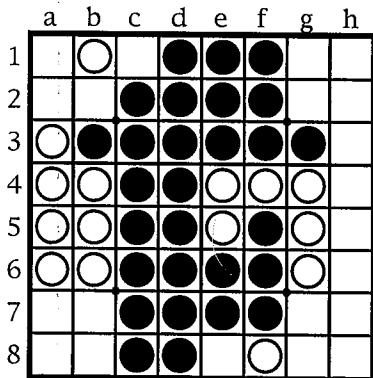
À ce moment-là, Paul Smith a joué 47.c8, retournant le pion c7 et autorisant ainsi Blanc à jouer aussi g7 et g8. La partie s'est terminée par la suite 48.g1 a3 a1 ps b2 ps b6 b7 g7 ps a8 a7 b8 ps d8 e8 g8 où tous les coups de Noir sont forcés et où Noir ne garde que 13 pions (alors que la manœuvre de Landau lui en avait déjà assuré huit dont deux coins !).

N'y avait-il vraiment rien à faire pour contrecarrer les plans de Blanc ? Pas grand-chose en fait, mais, par principe, histoire de ne pas laisser Blanc jouer quatre fois sur la colonne g, Noir aurait dû essayer 47.b8 qui a pour seul

mérite de retourner le pion g3. Cela force alors 48.g1 et Blanc ne pourra pas jouer g7 et g8. Malheureusement, Noir va alors se faire arnaquer de partout, Blanc jouant les sept derniers coups, que Noir essaie 49.g7 suivi de 50.a1 a3 b2 a7 a8 ps b6 ps b7 ps c8 ps d8 ps e8 ps g8 ou 49.a3 suivi de 50.a1 g7 b6 b7 a7 ps a8 ps c8 ps b2 ps d8 ps e8 ps g8 : Noir ne sauve que 13 pions de toute façon.

Il n'empêche qu'il faut tout de même retenir l'idée : **le joueur victime d'une manœuvre de Landau doit chercher à retourner au moins un des pions du prébord pour éviter que l'adversaire ne gagne ses quatre temps.** Mais cela n'est pas toujours possible (comme dans le premier exemple) ou coûte trop cher (comme dans le second exemple).

Jusque-là, nous avons vu des exemples de la manœuvre de Landau dans le cas classique, mais il y a aussi d'autres positions qui permettent d'effectuer cette manœuvre ou des variantes, l'idée de base étant la même : sacrifier les deux coins pour gagner quatre temps (ou menacer de le faire).

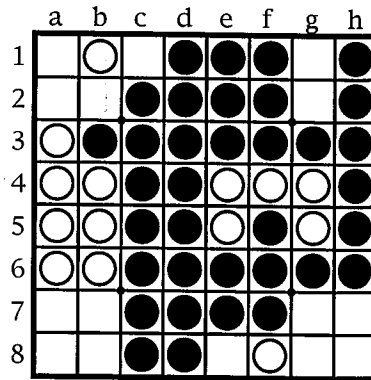


Blanc doit jouer le coup 40

La partie ci-dessus (qui m'a été signalée par Emmanuel Lazard, merci Manu) a été jouée en demi-finale du championnat du monde 1989 entre les deux Anglais Peter Bhagat et Graham Brightwell.

C'est à Brightwell de choisir un coup 40 et ce n'est pas si évident que cela. Il a joué 40.h2, qui a l'air risqué : on se dit que Blanc a de fortes chances de perdre le coin h1 (puisque j'ai expliqué dans l'article d'initiation de *Fforum* 43 que jouer une case C sur un bord vide signifiait souvent à terme la perte du coin adjacent). De plus, après 41.h6, Blanc insiste lourdement avec 42.h5. Noir ne peut résister à la provocation (d'ailleurs il n'a

rien de mieux à faire) et s'assure la prise du coin h1 avec la suite 43.h3 h4 h1. On atteint donc la position suivante :



Blanc doit jouer le coup 46

Et alors, Blanc a donné un coin. Que va-t-il faire maintenant ? Comme vous commencez à avoir compris la philosophie de la manœuvre de Landau, vous répondez tous en chœur : « En donner un second, bien sûr ». Sitôt dit, sitôt fait, Blanc joue 46.h7. Noir essaie de compliquer et joue 47.b7 qui enlève à Blanc l'accès en g1. Mais après 48.g2, il est forcé de prendre le coin 49.h8. La partie se termine par 50.a8 b8 (et non a7, c'est l'une des moralités de l'article d'initiation de *Fforum* 42 : il ne sert à rien de s'insérer si l'on doit se désinsérer tout de suite) 52.a2 (52.e8 faisait 3 pions de plus) b2 a1 ps c1 ps g1 ps e8 g8 g7 ps a7, ce qui fait 18-46.

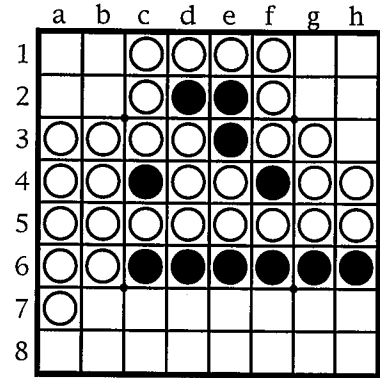
En fait, Noir aurait dû jouer 47.g7 qui oblige Blanc à redonner le coin h8 pour jouer les deux coups g2 et g1 : 48.e8 h8 g8 b7 g2 ps a2 b2 ps a1 ps c1 ps g1 ps a7 a8 b8 qui donne 17-47.

C'est une idée intéressante : **lorsque l'on subit une manœuvre de Landau, si l'on est souvent forcé de prendre le premier coin, il est en général mauvais de prendre le second tout de suite. Jouer la case X adjacente au second coin (quand c'est possible) peut se révéler être un meilleur choix.**

Tout comme le piège de Stoner, la manœuvre de Landau commence par un sacrifice avant d'en tirer des profits. Mais il faut savoir mettre en balance les deux aspects pour savoir si ce que l'on perd vaut plus ou moins que ce que l'on gagne.

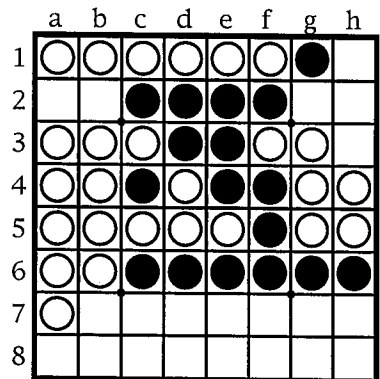
La position ci-dessus a déjà été évoquée dans *Fforum* 43. Il s'agit du match pour la troisième place du championnat du monde 1996

entre (encore) deux Anglais : Joel Feinstein et Garry Edmead.



Noir doit jouer le coup 37

Le bord nord n'a pas la structure habituelle, mais il permet quand même d'exécuter une manœuvre de Landau. Joel s'est demandé si cela était intéressant ou non et a joué le premier coup de la manœuvre (37.b1 suivi de 38.a1) se réservant la possibilité de poursuivre par 39.g1 ou de profiter seulement du bord de cinq avec 39.a2. Il a finalement choisi (à juste titre) cette deuxième solution, mais nous allons voir ce qui l'a conduit à renoncer à la manœuvre.



Blanc doit jouer le coup 40

Il suffit de regarder la position après une éventuelle suite 37.b1 38.a1 39.g1 pour voir que ce n'est pas si simple. Blanc a plusieurs possibilités pour mettre des bâtons dans les roues de Noir.

Pour empêcher Noir de jouer b2 puis a2, il suffit à Blanc de lui enlever l'accès à b2. Déjà, cela fait deux possibilités : 40.f7 et 40.g7

Commençons par 40.f7, qui paraît moins risqué pour Blanc. Noir doit alors essayer de récupérer un pion sur la diagonale c3-f6 mais sans permettre à Blanc de récupérer un pion sur la deuxième ligne. Ainsi, 41.e7 est interdit car Blanc répond 42.e8, récupérant e2 et Noir peut penser qu'il ne jouera pas à la fois b2 et a2. Donc Noir est presque forcé de

jouer 41.f8. Blanc peut continuer à être pénible en jouant 42.g7 (toujours pour enlever l'accès à b2). Comme 43.e7 est toujours interdit pour la même raison qu'avant, Noir a peu de choix. En fait, après 40.f7, il est gagnant 33-31, mais c'est délicat : 40.f7 f8 g7 h3 h1 e7 c7 b2 h2 a2 g2 d7 d8 h8 h7 g8 e8 a8 ps c8 b7 b8. Finalement, Noir a réussi à jouer b2 et a2, mais en contrepartie, Blanc a joué h2 et g2 (donc Noir est loin d'avoir eu les quatre temps de la manœuvre de Landau).

De plus, Blanc peut aussi essayer 40.g7 qui fait aussi 33-31 pour Noir. Mais 41.f7 est réfuté par 42.f8, donc Noir doit jouer d'abord 41.g2 suivi de 42.h1 f7 f8 a2 b2 a8 h7 49.c7 b8 e7 d8 e8 d7 c8 b7 g8 ps h2 h3 h8.

Déjà, tout cela est plutôt inquiétant pour Noir car il y a à envisager beaucoup de suites dont l'issue n'est pas claire. Mais en plus, le meilleur coup 40 de Blanc est simplement 40.h1 car sur 41.b2, Blanc a 42.h7 qui retourne le pion c2 forçant 43.a2 et laissant à Blanc le temps de jouer 44.g2 fermant un trou de deux dans lequel Noir devra jouer en premier avant d'avoir pris le coin h8 à cause du même contrôle de diagonale en g7 que dans la partie précédente. La suite ressemble beaucoup sauf que Blanc finit avec un pion supplémentaire et arrache la nulle : 40.h1 b2 h7 a2 g2 a8 g7 f7 f8 49.h2 h3 c7 b8 e7 d8 e8 d7 c8 b7 g8 h8.

Ce paragraphe en italique peut être sauté en première lecture. On peut d'ailleurs se demander quelle est la différence par rapport à la suite précédente. Elle est minime puisque après le coup 48, les deux positions sont presque identiques : seules les couleurs de b3 et d3 ont été interverties. Si Noir essaie de jouer la deuxième suite dans la première position, il ne fait que nulle, mais pourquoi Noir ne peut-il jouer la première suite dans la seconde position ? C'est parce que sur 49.c7, Blanc peut répondre 50.d7, profitant du fait que Noir n'a pas accès en d7 et gagnant 31-33 après : 51.e8 d8 h8 d7 g8 b8 h3 h2 b7 c8. Mais alors, pourquoi Blanc n'essaie-t-il pas 50.d7 dans la première suite ? Parce qu'après 51.e8 d8, Noir a accès à d7. il le joue et gagne 35-29. Ouf !

Bref, Joel a eu raison de ne pas se lancer dans une telle aventure.

En fait, une bonne partie de ses problèmes vient du fait que la case h3 est vide : cela marcherait mieux si Blanc avait un pion là.

La structure sur le bord et le prébord au nord dans la position de départ est assez rare. Il est plus fréquent d'avoir des pions noirs en d1 et e1. La manœuvre de Landau marche aussi bien dans ce cas-là.

Pour terminer voici une position assez originale qui permet également d'effectuer une manœuvre de Landau. Il s'agit d'une partie que j'ai jouée contre Dominique Penloup à Péréchies en 1991.

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

Noir doit jouer le coup 33

J'ai les noirs et ma position n'est pas très bonne car j'ai peu de libertés et je risque de devoir bientôt donner des coins sans compensation. J'avais envie d'exécuter une manœuvre de Landau en jouant 33.h5 h8 h3 h1, mais pour le moment, cela ne marche pas très bien pour plusieurs raisons. Tout d'abord, le prébord sud n'est pas entièrement blanc (le pion noir en e7 fait que je ne pourrai pas jouer successivement g7 et g8) et surtout, sur 33.h5, Blanc peut répondre tranquillement 34.h3, ce qui m'empêche de gagner tous les temps que je voulais gagner et me laisse dans une position archi-perdante : par exemple 33.h5 h3 g2 h1 g1 h8 g8 g7... ou 33.h5 h3 e2 h8 g8 g7 39.g1 (39.g2 laisserait Blanc jouer h1 sans que Noir puisse répondre g1) 40.h1 g2 b7 et Noir n'a rien à espérer dans les deux cas :

J'ai commencé par jouer 33.g2 pour pourrir la réponse blanche en h3 à un coup noir en h5 et pour laisser la possibilité à Blanc de retourner e7. Blanc a répondu 34.e2, qui est tentant car il ne casse pas la frontière noire à l'ouest, mais qui n'est sans doute pas le meilleur coup puisqu'il retourne e7 d'une part et f3 d'autre part. Or

sans e7, je vais pouvoir jouer g7 puis g8, comme on l'a dit, et sans f3, je garderai un accès à h3 après avoir joué en h5. J'ai donc joué 35.h5 et et on arrive alors à la position suivante.

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

Blanc doit jouer le coup 36

À ce moment-là, Dominique Penloup, qui n'était pas encore le champion qu'il est devenu par la suite, a eu peur que je gagne trop de temps et a joué 36.h3 (bien que cela retourne g2) histoire de jouer deux des trois coups au nord-est. Du coup, j'ai pris le coin 37.h1 38.g1 39.g7. Blanc a alors pris le coin 40.h8 me donnant le gain (33-31) alors que 40.d2 gagnait sur le même score pour lui. Grâce à la menace de manœuvre de Landau, je suis donc revenu dans la partie et j'ai même réussi à gagner 47-17, alors que c'était inespéré dans la situation où je me trouvais.

En fait, Dominique aurait dû me laisser continuer la manœuvre de Landau, qui ne marchait pas bien du tout. En effet, sur 36.h8 h3 a6 g7, Blanc dispose de l'excellent 40.b5 qui simultanément m'enlève l'accès à g8 et le donne à Blanc grâce au pion g5. Noir a alors perdu (même s'il a gagné la parité grâce au trou de cinq au sud-ouest) et une suite optimale donne 37 à 27 pour Blanc : 36.h8 h3 a6 g7 b5 c2 d2 a5 g8 b4 a4 a3 a2 b3 c1 b2 a1 b1 h1 g1 ps c8 b8 a7 a8 b7.

La manœuvre de Landau ne marche pas toujours, mais si l'occasion se présente, sachez évaluer ses chances de réussite et ne pas laisser passer l'occasion de gagner élégamment.

Vous pouvez aussi prévoir cette manœuvre longtemps à l'avance. En temps que défenseur, vous devez être conscient de cette possibilité et ne pas hésiter à donner le bord à l'adversaire avant qu'il puisse faire la manœuvre.

Arnaque, accès et bord de cinq

par Emmanuel Lazard

Lors du dernier championnat de France, mes adversaires ont eu à deux reprises l'occasion de me jouer une séquence tactique assez classique concernant l'attaque d'un bord déséquilibré. À chaque fois, j'ai pu les arnaquer car ils n'ont pas été assez vigilants. Voici deux illustrations de l'attaque d'un bord de cinq. Merci à F. Collay et F. Letouzey pour leur contribution involontaire.

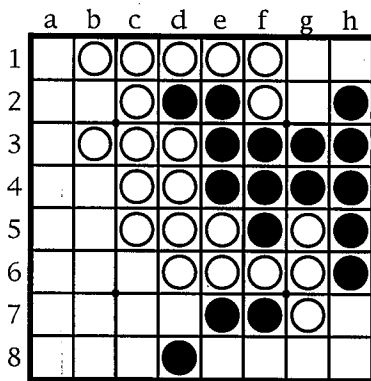


diagramme 1 : Noir joue

Dans le diagramme 1, Blanc vient de jouer g7, attaquant mon bord déséquilibré h2-h6. C'est une attaque normale à ceci près que je contrôle le reste de la ligne 7. Si j'avais eu un pion sur la diagonale c3-g7, j'aurais joué h8 immédiatement et Blanc n'aurait pas pu s'insérer en h7, me laissant le jouer au prochain coup, complétant ainsi mon bord.

Seulement voilà, je n'ai pas accès en h8. Je vais donc devoir perdre un temps pour recouper la diagonale, par exemple en jouant c7 (cf. diagramme 2).

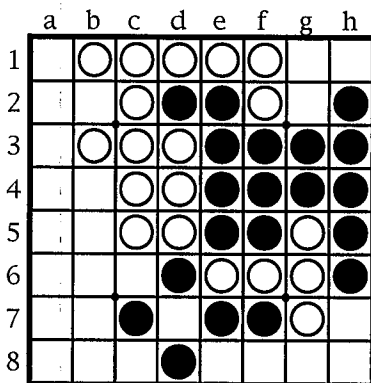


diagramme 2 : après c7

Que doit maintenant jouer Blanc (Frédéric Collay) ?

Frédéric a joué c6, me laissant jouer h8 au prochain coup, sans s'apercevoir qu'il ne pourrait pas s'insérer en h7. Il aurait dû jouer sur le bord sud en retournant un pion sur la ligne 7 pour avoir accès en h7.

Les trois coups de Blanc sur le bord sud (e8, f8 et g8) dans le diagramme 2 sont-ils tous équivalents ?

En fait, Blanc ne peut jouer que g8, car e8 et f8 retournent les deux pions noirs sur la ligne 7, la blanchissant entièrement ! Noir pourrait alors jouer h7 sans retourner la case X g7, se réservant h8 pour plus tard. Après g8, Blanc a terminé son attaque : si Noir joue h8, Blanc s'insère en h7 ; Noir ne peut pas jouer f8 car cela retourne la case X g7 et offre h8 à Blanc ; Noir e8 retourne bien f7 à nouveau mais également g6, laissant un accès à Blanc en h7 par la diagonale b1-g6 si Noir joue h8.

Notons que Blanc aurait également pu jouer d7 car cela connecte la case h7 avec le pion Noir en c7 et ne permet pas à Noir de jouer h7 sans retourner g7.

Cette séquence de coups (case X puis case C) est très classique lorsque l'on attaque un bord déséquilibré alors que l'adversaire contrôle le prébord perpendiculaire. Voici un autre exemple.

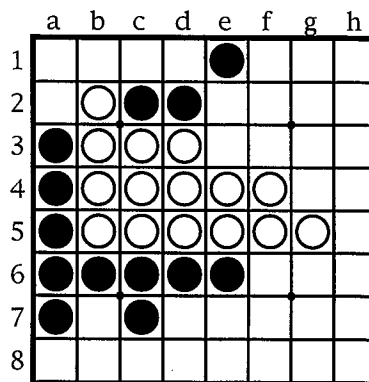


diagramme 3 : Noir joue

Blanc (Fabien Letouzey) vient de jouer b2, profitant de son contrôle de la diagonale b2-e5. Je vais bien sûr la recouper mais il en profitera pour mettre un pion sur la ligne 2, évitant l'arnaque de tout à l'heure.

Pour éviter qu'il ne joue b1, j'ai d'abord joué g6. Nous arrivons

alors à la position du diagramme 4, où Blanc doit décider que faire.

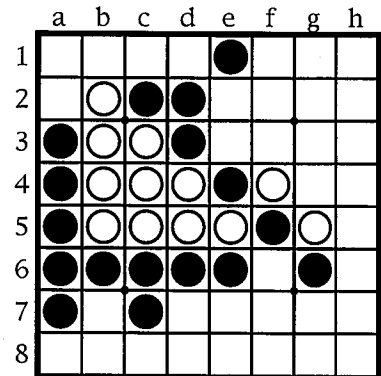


diagramme 4 : après g6

Il pourrait par exemple jouer f6 : si je joue h5 ou g3, il joue c1, alors que sur e3, il répond b1. Il peut également jouer c1 tout de suite. Dans tous les cas, il échappe à l'arnaque. Au lieu de cela, Fabien a joué f3 (sûrement un des plus mauvais coups possibles), me laissant répondre en e3 (cf. diagramme 5).

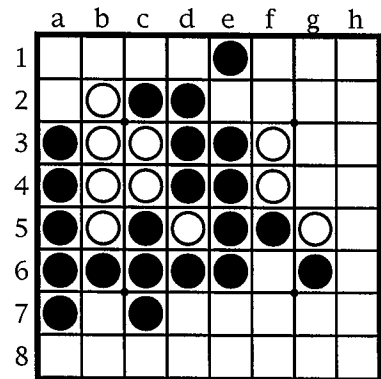


diagramme 5 : après f3 e3

Le problème de Blanc est qu'il n'a pas accès en b1 et que c1 et d1 retournent les deux pions noirs de la deuxième ligne, me laissant jouer a2 puis a1. Sa seule solution est donc de me priver de mon accès en a1 en jouant f6. Je le récupère alors avec h5 (cf. diagramme 6), tout en l'empêchant de jouer b1.

Que joueriez-vous avec les blancs ? Le pion e5 restera Noir, sauf si vous jouez b8, qui n'est probablement pas très bon, car Noir finira par avoir accès au coin a8. Vous n'avez pas accès en b1, donc vous ne pouvez pas échapper

à l'arnaque... à moins que Noir ne puisse pas jouer son deuxième coup en a2 ! Vous jouez donc f7.

Si Noir ne fait pas attention et joue a1, vous jouez pénible et arrivez à vos fins avec la suite c1 e2 f1 f2 d1, récupérant un accès en a2 avant Noir. Ayant vu la suite, j'ai joué d7 et Fabien a répondu e7 (cf. diagramme 7).

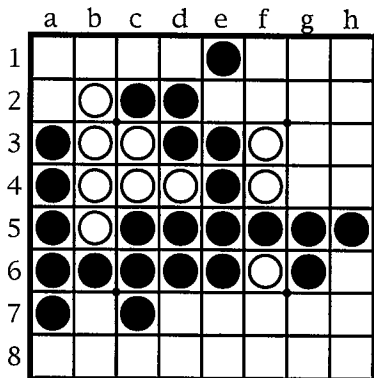


diagramme 6 : après f6 h5

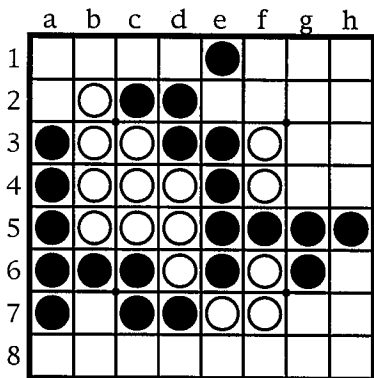
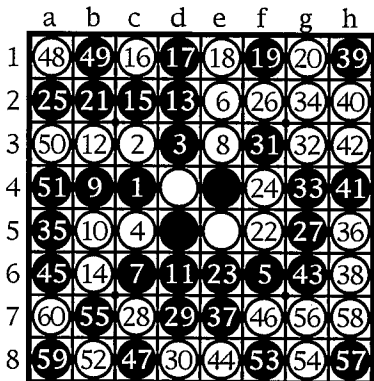


diagramme 7 : après f7 d7 e7

Même question que d'habitude, Noir a1 est-il viable ? Toujours pas, car les suites a1 e2 f1 c1 ou a1 e2 f2 c1 b1 d1 laissent Blanc jouer en premier en a2.

Noir a mieux à faire et j'ai voulu m'assurer d'un accès définitif en a2 en jouant e8. Après la réponse de Blanc en d8, j'ai pu jouer a1, puis a2 à mon coup suivant.

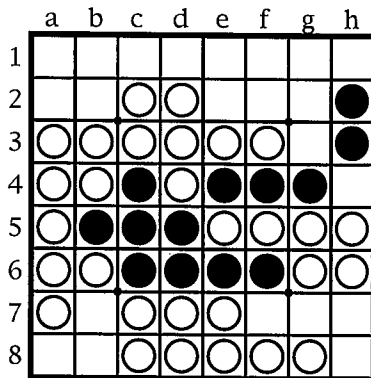


Tamenori 34-30 Feldborg

Voici maintenant une partie entre Tamenori et Feldborg au championnat du monde 1988 où Tamenori joue cette séquence tactique. Regardez bien l'attaque au coup 21 pour éviter que Blanc ne rééquilibre son bord et le coup 25 qui récupère l'accès en b1.

Pour terminer, un petit exercice. Dans le diagramme suivant, Noir a la possibilité d'attaquer le bord ouest de Blanc en jouant b2.

Pensez-vous qu'il puisse le faire sans risque ?



Noir en b2 ?

Moralité : lorsque l'on attaque un bord de cinq, alors que l'adversaire contrôle le prébord perpendiculaire, il faut toujours s'assurer que l'on pourra jouer sur le bord pour retourner un pion du prébord avant que l'adversaire ne prenne le coin. Si ce n'est pas possible, on peut encore s'en sortir (rarement !) en contrôlant la diagonale donnant accès à la case C entre le coin et le bord de cinq, puis en accédant à cette case C avant l'autre.

Grand Prix de France B 97

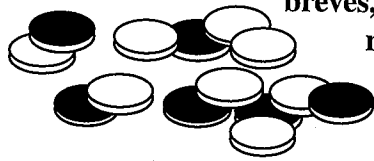
			Par1	Par2	Total
Abe	H.	J	90	80	170
Roch	B.	F	90	55	145
Journot	J.M.	F	50	55	105
Andriani	S.	F		100	100
Ovion	J.	F	35	40	75
Bemou	S.	F	60		60
Castille	G.	F	35		35
Descos	M.	F		20	20
Le Bellac	P.	F		20	20
Scheidecker	D.	F		20	20

Grand Prix de France 1997

			VDA	IDF5	CF96	Noël	PrPar	IDF1	IDF2	Stras	Total
Caspard	Emmanuel	F			200	48		200	97	60	605
Shaman	David	US		200		140	200				540
Nicolet	Stéphane	F	200	38	90			115			443
Lazard	Emmanuel	F		38	4	200	140		18		400
Tastet	Marc	F		140					35	200	375
Andriani	Bintsa	F	60			48	18		35	90	251
Collay	Frédéric	F	25	38	4		60	115			242
Aldebert	Marc	F	140		4	48			18		210
Robin	François	F		38		48	90			27	203
Penloup	Dominique	F	90	38	30	13	30				201
Deltail	Spock	PG							200		200
Andriani	Sandry	F		38	60	13	40	30	0		181
Abe	Hiroyuki	J			30	48	18	50	8		154
Juhem	Philippe	F			140						140
Kashiwabara	Takuji	J			0					140	140
Becquet	Théole	PG							97		97
Pinta	WinOthel	PG							97		97
Bousch	Thierry	F						50			50
Collay	Sophie	F	40		4						44
Liang	Yi	F		38	4						42
Massire	Christian	F			4					27	31
Cervantes	Christophe	F			30						30
Jeannot	Emmanuel	F			0					27	27
Schemo	Dominique	F			0					27	27
Cordy	Alexandre	F	25		0						25
Gruson	Thierry	F	15								15
Roch	Barbara	F			4	3			8		15
Castille	Guillaume	F				3	10				13
Dorsimont	Guilain	F	10								10
Alard	Serge	B								5	5
Journot	Jean-Marie	F		0	0	0	5				5
Morel	Gérard	F			0					5	5
Ovion	Jacques	F		5	0				0		5
Viviani	Alberto	I								5	5
Warendien	Carole	F	5								5
Lefouzey	Fabien	F			4						4

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.

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.

NAKAJIMA MEIJIN !

Tetsuya Nakajima est le nouveau Meijin japonais. Il a battu le tenant du titre, Masaki Takizawa, en faisant une meilleure différence de pions sur les quatre parties après qu'ils eurent gagné deux parties chacun.

AU MOIS D'AOÛT

N'oubliez pas l'actualité ce mois d'août pendant que vous serez sur les plages/à la montagne/en train de bosser au bureau (rayez les mentions inutiles).

Le match de l'année entre le champion du monde, T. Murakami, et Logistello, un des trois meilleurs programmes au monde, aura lieu du 4 au 7 août aux États-Unis : deux heures par joueur par partie, deux parties par jour.

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

Nakajima 43-21 M. Takizawa

Les premières olympiades des jeux de l'esprit, organisées par David Levy, se dérouleront du 18 au 24 août à Londres. Dotations et médailles seront au programme ; renseignez-vous sur Internet à l'adresse <http://www.mindsports.co.uk>.

Et bien sûr, le tournoi de Paris les 30 et 31 août.

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

M. Takizawa 27-37 Nakajima

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

Nakajima 27-37 M. Takizawa

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

M. Takizawa 37-27 Nakajima

Les échos d'Othello

LA BOUTIQUE

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

- Vous voulez vous perfectionner ? Commandez donc des **anciens numéros** de *Fforum*. Disponibles au prix de 20 F (jusqu'au numéro 41) ou 25 F (à partir du numéro 42) chacun, ils vous feront découvrir d'autres points stratégiques du jeu avec un article d'initiation dans chaque numéro ainsi que des problèmes, des parties commentées...

- Vous cherchez un partenaire ? La FFO peut vous communiquer la **liste des joueurs** de votre région ou peut vous envoyer une **disquette** avec les meilleurs programmes d'Othello pour Mac ou PC. Ces programmes sont écrits par des membres de la FFO et sont souvent bien supérieurs aux programmes du commerce.

- Vous battez toujours votre programme ? Pourquoi ne pas en écrire un vous-même. Le **numéro hors-série informatique** est là pour ça, en vente au prix de 40 F. Il regroupe tous les articles d'informatique parus dans *Fforum* et vous aidera dans la programmation de votre jeu favori.

- « Y'en a marre des machines ! » Montez-donc un **club** ! En plus de la liste des joueurs proche de votre domicile, la FFO peut vous envoyer des **affiches d'Othello**, d'un format 32x48, qui possèdent un espace libre pour inscrire une date de tournoi ou un horaire de club. Elles sont disponibles gratuitement. Une fois que ce club est monté, demandez à la FFO de vous envoyer des **jeux**, de la **documentation** et pourquoi pas, commandez des **livrets d'initiation**, au prix de 20 F chacun, port inclus.

LISTE DE DIFFUSION

Une liste de diffusion par courrier électronique a été mise en place sur Internet. Pour vous abonner, il suffit d'envoyer un message à l'adresse ffo-request@topo.math.u-psud.fr. L'adresse de la liste est ffo@topo.math.u-psud.fr. Un message émis vers cette adresse est automatiquement répercuté sur tous les abonnés. N'hésitez pas à l'utiliser pour poser une question ou lancer une discussion sur tout sujet concernant Othello.

EN VOITURE POUR LE STAGE !

Vous savez que le prochain stage d'été aura lieu du 9 au 16 août à Font-Romeu (Pyrénées-Orientales). Bintsia Andriani propose 3 places dans sa voiture pour aller de la région parisienne à Font-Romeu et retour, alors si vous êtes intéressé, laissez un message au numéro de la FFO.

LE COIN DU CONSEIL

STAGE D'ÉTÉ

Comme il avait été annoncé dans le dernier Contact ! FFO, la date du prochain stage d'été a été avancée. Les olympiades des jeux de l'esprit ayant lieu à Londres la semaine du 18 au 24 août, le stage d'été se tiendra du 9 au 16 août 97. 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. Cours variés (ouvertures, techniques de base, parties commentées...), plusieurs tournois amicaux (ouverture imposée, blitz, par équipes...), activités sportives (ping-pong, volley, randonnée, piscine...) : plusieurs joueurs de haut niveau ont déjà annoncé leur venue alors réservez vos vacances pour venir passer avec nous un bon moment sportif et othellistique dans un cadre agréable au milieu des montagnes des Pyrénées.

DOCUMENTATION

Une petite brochure de découverte du jeu a été éditée par la FFO. Après un rappel des règles et des stratégies de base, un historique et une description de la Fédération sont complétés par un bulletin d'adhésion. Ce document de douze pages A5 est disponible auprès de la FFO pour vos recherches de salle, annonces de tournoi, campagnes de publicité... N'hésitez pas à le distribuer dans les boutiques, auprès de la presse régionale, au syndicat d'initiative...

CARTE D'ADHÉRENT

Les problèmes techniques liés à la gestion des adhérents semblent avoir été résolus et nous avons bon espoir de vous fournir vos premières cartes avec le prochain Contact ! FFO.

Emmanuel Lazard

ANNONCE DE TOURNOI

Vous organisez un tournoi, une sélection. Pensez à prévenir le syndicat d'initiative local, les journaux régionaux, les boutiques de jeu...

Si la salle du tournoi change au dernier moment, pensez aux éventuels retardataires ou spectateurs : mettez une annonce sur le premier endroit pour prévenir du changement en donnant la nouvelle adresse et téléphonez à la FFO pour indiquer le changement.

Le coin des débutants

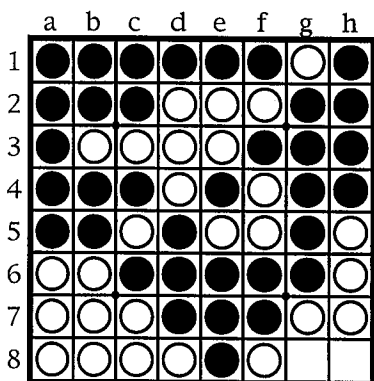
La finale

par Emmanuel Lazard

Le but d'une partie d'Othello est de terminer avec plus de pions à sa couleur que l'adversaire. C'est la seule règle pour déterminer le vainqueur. Les différentes stratégies pour y parvenir : prise de coins, restriction de la mobilité adverse, parité... ne sont que des moyens. Il y a cependant un moment où il faut abandonner toutes ces idées pour revenir au but premier, faire des pions. Il s'agit bien sûr de la finale, lorsque presque tout l'othellier est rempli.

Dans les diagrammes qui vont suivre, il faudra déterminer le meilleur coup, c'est-à-dire celui qui permet d'avoir le plus de pions à la fin de la partie.

Prenons un premier exemple :



Noir joue et gagne

Le diagramme ci-dessus nous donne une position classique de finale. Il reste deux coups à jouer et Noir doit choisir le meilleur. Ici, il n'est pas question de coin ou de frontière. Noir doit bêtement compter le nombre de pions qu'il va avoir après son coup *et la réponse de Blanc*. Regardons de plus près.

- Si Noir joue h8, il gagne 5 pions (h5, h6, h7, g7 et le pion qu'il pose en h8), mais Blanc répond alors g8, retournant toute la colonne g — soit 6 pions — (car g7 est maintenant noir) et 4 pions sur la diagonale a2-f7. Au total, Noir perd 5 pions (+5-10).

- Si Noir joue g8, il ne rajoute que 3 pions (f8, g7 et g8) mais la réponse de Blanc en h8 ne retourne que 5 pions (e8, f8, g8, f6 et g7). Au total, Noir perd 2 pions (+3-5).

Sur la position de départ, Noir possède 35 pions. En jouant h8, il va terminer avec 30, alors que g8 lui permet d'en garder 33. C'est donc g8 le bon coup, même s'il retourne moins de pions que h8.

À vous de faire le même travail dans les diagrammes suivants et de donner le meilleur coup pour le joueur ayant le trait, c'est-à-dire le coup qui permet de finir avec le maximum de pions.

Commençons par un exemple simple. Le seul problème est de bien voir la réponse possible de Blanc.

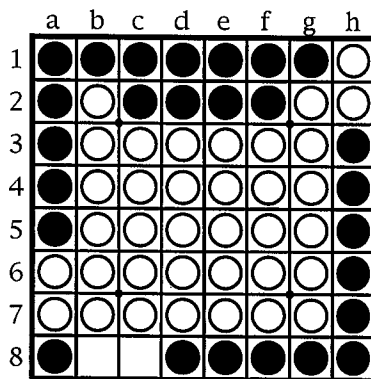


diagramme 1 : Noir joue

Il ne faut pas non plus oublier les interactions entre les coups. N'oubliez pas que les pions que vous allez retourner avec votre premier coup vont peut-être permettre à l'adversaire d'en retourner encore plus.

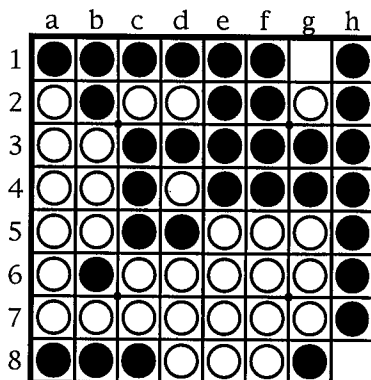


diagramme 2 : Noir joue

En voici un autre exemple, assez classique dans son interaction entre les deux coins opposées de l'othellier. Comptez bien tous les pions retournés !

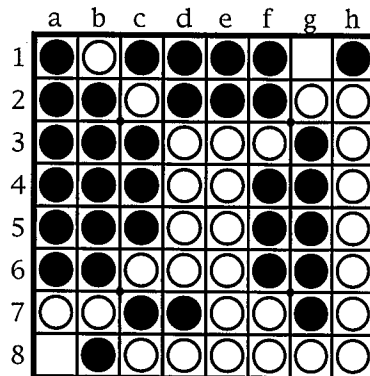


diagramme 3 : Noir joue

Dans les diagrammes précédents, Blanc pouvait à chaque fois répondre au coup de Noir. Voici maintenant un exemple où Noir va pouvoir jouer les deux derniers coups. Mais il faut quand même bien choisir l'ordre dans lequel Noir va jouer ses deux coups car les retournements pour le premier peuvent en induire de nouveaux pour le deuxième.

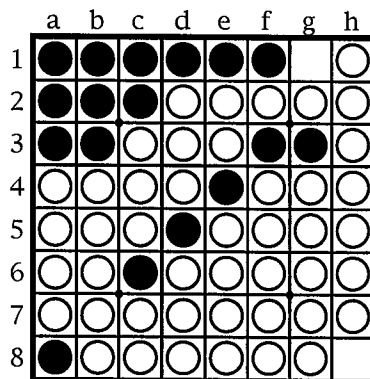


diagramme 4 : Noir joue

Un grand classique du contrôle de diagonale. Une jolie arnaque à placer en fin de partie pour terminer en beauté.

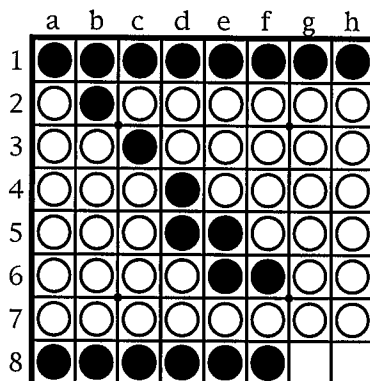


diagramme 5 : Noir joue

Jouer les deux derniers coups souvent très intéressant mais il arrive que cela ne soit pas toujours la meilleure suite. Qu'en est-il dans le diagramme suivant ?

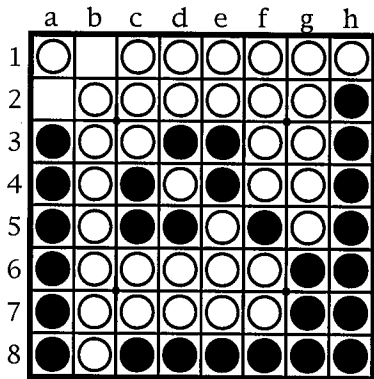


diagramme 6 : Noir joue

Compliquons un petit peu avec une finale à trois cases vides. Il faut donc maintenant regarder deux suites pour Blanc mais Noir peut avoir le choix pour son deuxième coup.

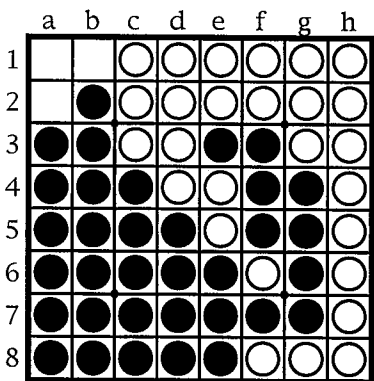


diagramme 7 : Blanc joue

Revenons à deux cases vides. Dans le diagramme suivant, Noir peut-il jouer les deux coups dans n'importe quel ordre ? Et en fait, peut-il vraiment jouer les deux coups ou Blanc va-t-il s'en sortir ? Ne croyez pas que l'exemple soit artificiel, il est tiré d'une partie réelle.

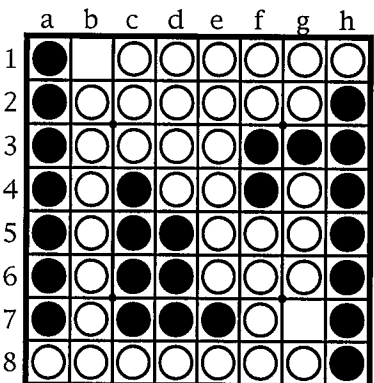


diagramme 8 : Noir joue

Et maintenant un autre grand classique du contrôle de diagonale.

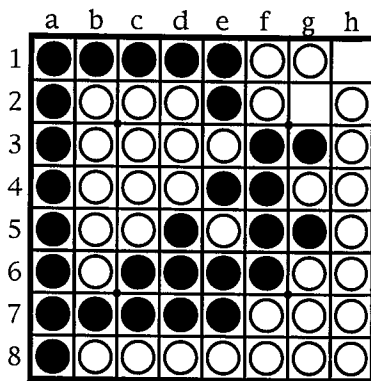


diagramme 9 : Noir joue

Et à trois cases ? Blanc va-t-il devoir laisser Noir jouer deux des trois derniers coups ?

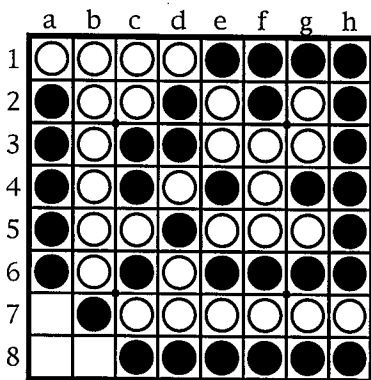


diagramme 10 : Blanc joue

Une situation classique où il s'agit de faire le maximum de pions dans une zone de trois cases le long d'un bord.

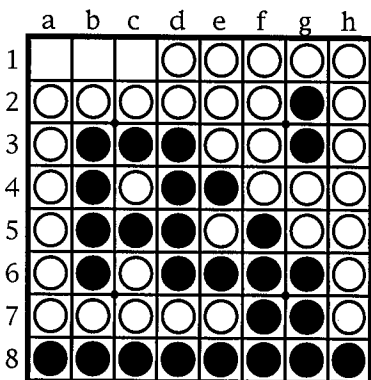


diagramme 11 : Noir joue

Bien évidemment, toute règle a son exception. Voici donc maintenant une position avec trois cases vides le long d'un bord où le meilleur coup n'est pas forcément le même que dans le diagramme précédent.

Tout repose sur la longueur des colonnes et des diagonales que Blanc va retourner.

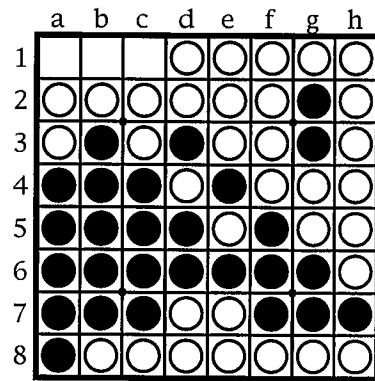


diagramme 12 : Noir joue

Et en fait, si on regarde bien, tous les cas de figure sont possibles ! Que doit jouer Blanc pour gagner la partie ?

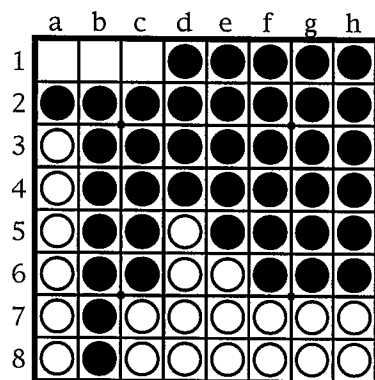


diagramme 13 : Blanc joue

Un bon moyen pour trouver le bon coup est de penser à la parité : essayez de jouer le dernier coup dans un zone de l'othellier pour garder le maximum de pions.

Dans l'exemple suivant, Blanc peut faire passer Noir mais ce n'est pas forcément intéressant car cela veut dire que Noir va jouer en dernier. Mieux vaut le forcer à jouer ! La séquence est alors assez classique dans cette configuration de pions.

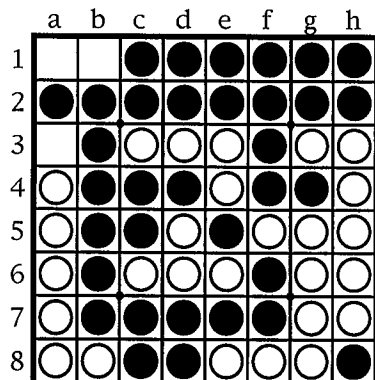


diagramme 14 : Blanc joue

Solutions et explications de tous ces problèmes en page 23 de ce magazine. À dans trois mois.

Format de la base de WThor

par Sylvain Quin et Bintsa Andriani

Les fichiers composant la base de parties viennent de subir une modification pour résoudre le problème de limite du nombre de parties sous l'ancien format. Les fichiers du nouveau programme WThor (Thor pour Windows) incluent maintenant :

- `wthor.exe` : programme exécutable.
- `wthor.ini` : fichier de configuration.
- `wthor.lge` : fichier de traduction pour les langues étrangères.
- `wthor.par` : fichier pour la sauvegarde des parties individuelles.
- `wthor.bib` : bibliothèque d'ouvertures.
- `wthor.trn` : fichier des libellés de tournois.
- `wthor.jou` : fichier des noms des joueurs.
- `wth_####.wtb` : fichier(s) de parties. Mise à jour prévue périodiquement.
- `wtdb.doc` : document Microsoft Word décrivant le nouveau format.

Le programme est encore en cours de conception et devrait être disponible en téléchargement sur Internet sur le site : `ftp://ftp.nj.nec.com/pub/igord/othello/pd/pc/Wthor.zip`. Une version bêta, mais incomplète est déjà disponible.

La base de Wthor est d'origine PC/Intel, aussi les données de type Word et Longint sont-elles stockées au format Intel, c'est-à-dire les octets de poids faible en premier.

Tous les fichiers de la base de données de Wthor possèdent un en-tête de 16 octets, suivi d'un certain nombre d'enregistrements ayant tous une taille identique. L'en-tête est constitué comme suit :

Libellé	Taille	Type
Siècle de création du fichier	1	Byte
Année de création du fichier dans le siècle	1	Byte
Mois de création du fichier dans l'année	1	Byte
Jour de création du fichier dans le mois	1	Byte
Nombre d'enregistrements (parties format long)	4	Longint
Nombre d'enregistrements (tournois et joueurs)	2	Word
Année des parties (pour les fichiers de parties)	2	Word
X	4	(réservé)

Les 4 premiers octets représentent une signature permettant d'éviter l'écrasement d'un fichier par une version plus ancienne. Pour cela, les programmes doivent permettre une mise à jour du répertoire (ou dossier) autrement que par une copie système.

Le nombre d'enregistrements est limité à 65.535 pour les libellés des tournois et les noms de joueurs, et à 2.147.483.648 parties par année pour les fichiers des parties.

Fichier des libellés des tournois

Nom du fichier : `wthor.trn`

Chaque enregistrement (26 octets) est constitué comme suit :

Libellé	Taille	Type
Libellé du tournoi	26	Char

Ce fichier sera limité à 1000 tournois (115 enregistrements le 10 mars 1997). Le libellé est un tableau de caractères terminé par un zéro binaire. La longueur utile est donc de 25 caractères.

Fichier des noms des joueurs

Nom du fichier : `wthor.jou`

Chaque enregistrement (20 octets) est constitué comme suit :

Libellé	Taille	Type
Nom du joueur	20	Char

Ce fichier sera limité à 3000 enregistrements (1157 existent le 10 mars 1997). Le libellé est un tableau de caractères terminé par un zéro binaire. La longueur utile est donc de 19 caractères.

Fichier des parties

Nom du fichier : `wth_####.wtb`

Chaque enregistrement (68 octets) est constitué comme suit :

Libellé	Taille	Type
Numéro du tournoi	2	Word
Numéro du joueur noir	2	Word
Numéro du joueur blanc	2	Word
Nombre de pions noirs (réel)	1	Byte
Score théorique	1	Byte
Liste des coups	60	Byte

Il existe un fichier de parties par année. Dans un fichier de parties, celles-ci sont stockées dans un ordre quelconque, mais normalement regroupées par tournoi. Les #### du nom du fichier sont 4 caractères numériques donnant le numéro de l'année.

Le score théorique contient le score (en nombre de pions) du joueur Noir sur une finale parfaite. Cette finale commence au coup 43 (une fois le coup 42 joué).

La liste des coups commence au coup 1.f5.

Les coups sont stockés selon le format hexadécimal suivant :

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	0B	0C	0D	0E	0F	10	11	12
2	15	16	17	18	19	1A	1B	1C
3	1F	20	21	22	23	24	25	26
4	29	2A	2B			2E	2F	30
5	33	34	35			38	39	3A
6	3D	3E	3F	40	41	42	43	44
7	47	48	49	4A	4B	4C	4D	4E
8	51	52	53	54	55	56	57	58

Parties commentées

Andriani - Caspard (x3)

par Emmanuel Caspard

Voici un commentaire des trois parties du match pour la troisième place entre Bintsu Andriani et moi au dernier tournoi de Strasbourg. J'étais bien heureux d'être présent à ce niveau après un système suisse catastrophique (mon coup 34 dans la dernière partie contre Dominique Scherno restera dans les annales) et la suite allait montrer que ce n'était décidément pas un bon week-end pour moi.

match 3/4 - 1

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

Caspard 24-40 B. Andriani

1.c4 à 7.c3 : Tigre diagonale. Je commençais à en avoir assez des chats qui s'étaient baladés sur les tables durant tout le week-end...

8.b4 9.d3 10.c2 : Bintsu choisit, avec ce coup 10, une variante que j'aimais bien avec les noirs, à une époque. C'est décidément dans les vieux pots qu'on fait les meilleures soupes (enfin, ça dépend pour qui).

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

Après 15.f3

11.e2 à 15.f3 : une des deux variantes classiques. La principale alternative se situe au coup 14 où Blanc peut choisir c6 à la place de d6, la réponse noire étant toujours f3, l'idée restant de retirer à Blanc

le deuxième coup de la paire c6-d6 (vous y en a suivre ?).

16.g4 : ce coup n'avait été joué que deux fois jusqu'ici et Blanc avait gagné à chaque fois. Le premier qui me sort « jamais deux sans trois » a un gage.

17.e7 : enlève l'accès en c6. Je pense que ce coup doit finalement revenir à Noir.

18.d2 : économique, central, ne mange pas de pain, etc.

19.g5 : pourquoi pas. Je joue du côté de ma masse de pions pour mieux rester groupé.

20.g3 : vise la case c6.

21.c6 : prem's. Le coup f2, qui retire l'accès, ne me semble pas raisonnable (mais si, regardez mieux, vous avez oublié trois pions sur la diagonale).

22.h6 : oui. Pas seulement parce que c'est Bintsu (NDLR : qui aime bien les bords) mais parce qu'il faut jouer sur le bord avant que Noir n'arrive en h3.

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

Après 23.h3

23.h3 24.h4 : pour Noir, il faut jouer le premier coup de la paire avant de mettre un pion sur la ligne 3. Pour Blanc, le choix du deuxième coup (h4 ou h5) dépend ensuite aussi bien de la position générale que de l'âge du capitaine : il faut cependant savoir qu'un coup du type h4 permet raisonnablement à Noir d'espérer s'insérer sur le bord et y gagner un ou plusieurs temps, alors que h5 rend la chose plus difficile.

25.d1 : prend un peu d'influence à l'ouest, mais je joue là où Blanc a un coup et surtout je déconnecte mon coup en f2 de la case b6 (maintenant, f2 ne retourne plus le pion c5. Z subtil !).

26.g6 : logique. Jouer en c1 n'a

pas l'air d'urger et f1 rend mon coup en b5 meilleur.

27.f2 : quoi d'autre ?

28.f1 : là je ne suis pas d'accord ; c1 me semble mieux, qui ne me donne pas le bon coup en b5.

29.b5 : forcément.

30.a5 : Bintsu ne veut pas ouvrir sur ma frontière sud, et accepte pour cela de prendre pas mal d'influence. À ce point de la partie, je ne peux pas m'empêcher de préférer la position de Noir. Ca tombe bien, Noir, c'est moi. Le problème est que la séquence que je vais lancer mène à une position perdante, et cela de manière un peu forcée. C'est donc maintenant qu'il faut trouver autre chose, c'est-à-dire essentiellement a3 ou c1. Mais a3 a l'inconvénient de pourrir ma réponse en e1 si Blanc s'avise de jouer c1, et je risque à terme de me retrouver avec le bord ouest sur les bras. Il reste finalement 31.c1, qui me permet, si Blanc répond quelque chose du genre 32.b3, de lancer avec 33.e1 la même séquence que dans la partie avec peut-être plus de chances de succès. Enfin, si Blanc décide de jouer e1 à ma place, j'ai toujours a3 à ma disposition.

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

Après 30.a5

31.e1 à 35.g2 : la séquence est plus ou moins forcée et semble aussi efficace qu'élégante (ça va, les chevilles ?), mais elle est en fait juste un peu trop élégante ou pas assez efficace, ou les deux. On a l'impression que Blanc a perdu la parité à l'ouest (1, 2, ..., 7) et que, devant ouvrir au sud, sa position va rapidement se dégrader. Mais 36.e8, si moins élégant, se révélera plus efficace que la séquence sus-nommée.

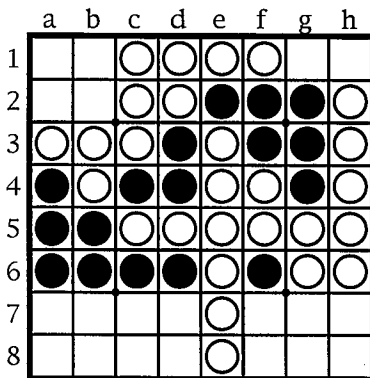
20

36.e8 : sans doute le meilleur coup de Blanc. Les autres donnent une réponse pas trop compliquée à Noir.

37.a6 : aucune des séquences au sud ne me plaisait, j'ai donc essayé de reprendre accès en f7, à tout hasard.

38.b3 39.a4 : petite bataille pour le pion c4.

40.a3 41.d7 42.f7 : aucune autre suite au sud ne me satisfaisait : 41.d8 c8 f7 d7 ne donne pas grand-chose, 41.d8 c8 d7 f7 n'a pas l'air bien mieux et 41.f7 f8 semble régler la question. Il n'y a donc guère d'autre alternative que 41.f8 g8 f7 mais Blanc va finir par garder la parité et les affaires noires sont mal engagées.



Après 40.a3

43.a2 44.h1 45.g1 46.b2 : séquence de parité typique, qui laisse Noir avec ses problèmes et un bord en plus.

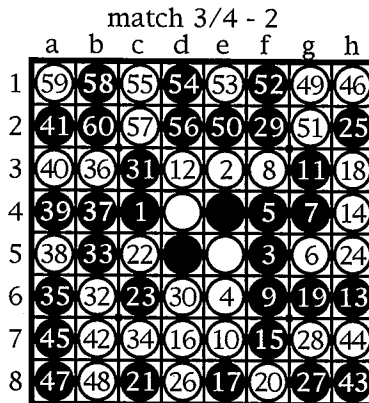
47.a1 48.b1 : je préfère prendre le coin avant toute séquence au sud dans laquelle Blanc menacerait de contrôler la diagonale b2-f6. La seule manière correcte pour Noir de jouer dans le coin nord-ouest serait de laisser Blanc arriver le premier en a1 et de jouer b1 ensuite, gardant le bord nord et le prébord ouest. Mais cela a peu de chances de se produire si Blanc garde la parité, ce qui semble furieusement vouloir être le cas. Et cela m'embêterait de devoir finalement jouer b1 le premier...

49.g8 : le seul coup.

50.f8 51.d8 52.c8 : Blanc perd la parité dans le coin sud-est mais le prébord sud sera entièrement blanc, empêchant Noir de sacrifier en g7 (c'est un comble !) pour en profiter (car Blanc joue alors h8 et h7 sans que Noir puisse s'insérer).

La fin de la partie n'est pas passionnante. Noir rate deux-trois pions au passage mais l'idée est toujours que Blanc a la parité et les pions.

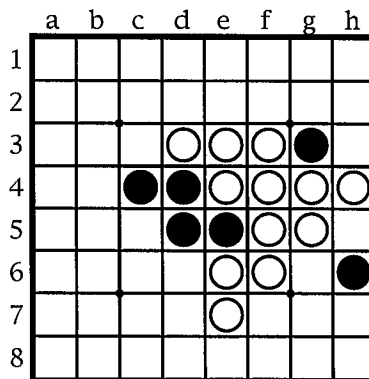
Conclusion : je lance un appel aux bonnes âmes qui auraient des idées géniales sur ce que Noir aurait dû faire à la place de la séquence du coup 31, ou même un peu avant.



B. Andriani 26-38 Caspard

1.c4 à 5.f4 : ouverture Chat (sale bête !).

7.g5 à 14.h4 : une variante presque classique. Les autres, assez en vogue ces temps-ci, commencent avec 7.e2. Dans la suite du texte, Blanc bétonne à l'est et au sud et Noir doit faire très attention pour ne pas exploser rapidement.



Après 14.h4

15.f7 16.d7 : cette suite avait été jouée quatre fois, avec quatre gains blancs. Celui qui me sort « jamais quatre sans cinq » a droit à un bon point (g ?).

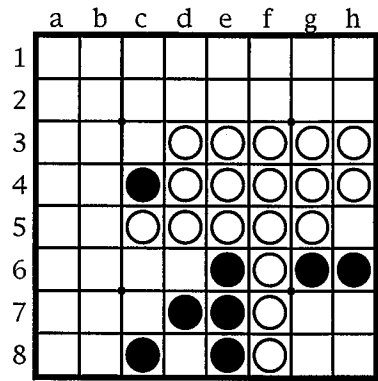
17.e8 : ou g6 pour l'accès en d6.

18.h3 19.g6 : chacun chez soi.

20.f8 : bof. Je menace de jouer h5 mais Noir peut le faire avant moi. Il faut sans doute aller en c5 tout de suite.

21.c8 : coup étrange, qui va me permettre, d'abord, de jouer un coup bien rigolo (salut Fred !) (salut Didier !), puis de lancer une autre jolie séquence qui aura, celle-ci, le bon goût de marcher. Il fallait absolument jouer h5.

22.c5 : euh... bien rigolo !?



Après 22.c5

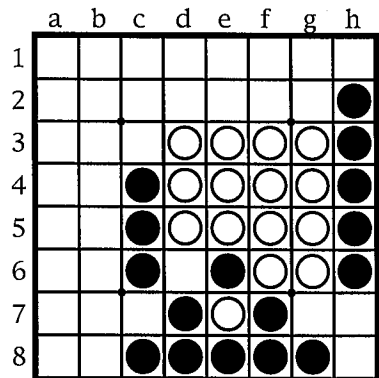
23.c6 : j'aurais été bien embarrassé, à la place de Bintsu, pour choisir entre ce coup et d2 ou e2.

24.h5 : je ne sais pas si Noir est forcé de reprendre, mais je ne suis pas sûr que laisser à Blanc le loisir de le faire soit meilleur. Et puis, c'était Bibi, quand même (NDLR : et il aime bien les bords).

25.h2 : donc.

26.d8 : voir commentaire du coup 24. Ici, j'ai fortement tendance à penser qu'il est très risqué de laisser deux temps à Blanc en b8 et c7, même s'il hérite alors d'un bord de cinq à prébord homogène.

27.g8 28.g7 : avec neuf coups d'avance, mais il ne faut pas jouer d6 sous prétexte que Noir n'a pas accès en h7 car il vient 29.e2 et le sacrifice n'est plus possible.



Après 27.g8

29.f2 : Noir ne ferait que s'enfoncer tranquillement avec 29.d6 b3. Le coup du texte retourne le pion f7 et me force à répondre en d6 pour garder le pion e7 et ne pas me faire arnaquer. Je devrai d'ailleurs toujours garder un œil sur ce pion.

30.d6 31.c3 : ici, par exemple, 32.d2 et 32.e2 seraient de mauvaises idées. En revanche, 32.c7 ne pose aucun problème et joue dans la dernière liberté de Noir (on notera pour l'anecdote que 33.b7 a8 a6 b8 b6 ne marcherait pas à cause de... h8, bêtement).

32.b6 : n'ayant pas vu que la suite anecdotique ne marchait pas (las !), je me crus obligé d'en jouer un des coups à la place de Noir avant c7 (pfff...).

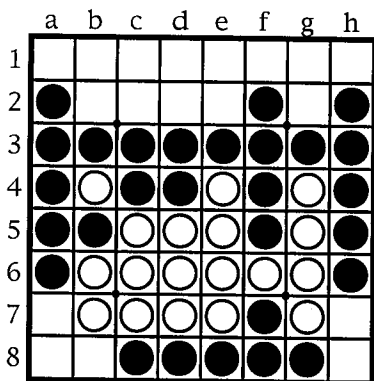
33.b5 34.c7 : suite logique d'un raisonnement idiot.

35.a6 : b8 suivi de a4 n'est pas plus prometteur.

36.b3 37.b4 38.a5 39.a4 40.a3

41.a2 : je laisse la position noire exploser toute seule.

42.b7 : le coup de grâce. Bien sûr, il y a une arnaque, mais elle ne sert qu'à me rendre la parité et j'ai à présent le contrôle de la partie.

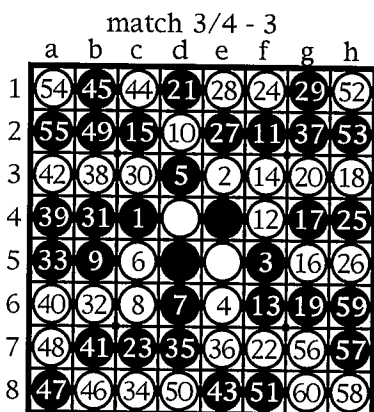


Après 42.b7

43.h8 44.h7 45.a7 46.h1 47.a8

48.b8 : suite à peu près forcée (c'est bien pratique dans un commentaire).

49.g1 est un moyen classique de faire des pions dans ce type de position. Il n'y a plus de suspense, sauf que je ne trouve pas la suite parfaite qui me permettrait de faire 42 pions et de choisir la couleur (Blanc, évidemment) pour la troisième partie (51.f1 d1 e1 c2 g2 d2 c1 b1 a1 b2 22-42).



Caspar 29-35 B. Andriani

1.c4 à 5.d3 : ouverture italienne. D'aucun se sont étonnés de me voir jouer cette variante contre Bintsa qui en est un des spécialistes. Mais si on s'arrête à de tels détails, où est le fun ?

6.c5 7.d6 8.c6 : classique.

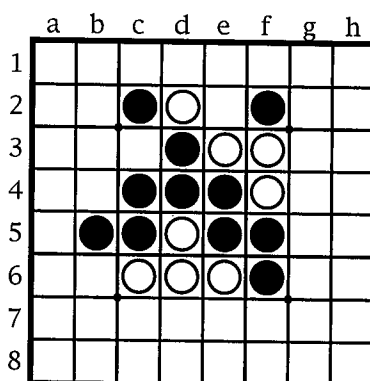
9.b5 : ce coup est très joué depuis 1995, surtout par Stéphane Nicolet, et donne des résultats partagés. Je voulais voir ce que cela donnerait contre Bintsa.

10.d2 : semble donner de meilleurs résultats pour Blanc que l'autre coup en 10.b6.

11.f2 12.f4 : je ne connaissais jusqu'ici que 12.e2. Or 12.f4 est le coup le plus joué et donne des résultats pas mauvais.

13.f6 14.f3 : économie quand tu nous tiens.

15.c2 : pas forcément le mieux mais je ne connais pas assez l'ouverture pour savoir si 15.g4 ou 15.e2 sont meilleurs, ce qui n'est pas clair à première vue.



Après 15.c2

16.g5 17.g4 : coups honnêtes.

18.h3 : coup Bintsa.

19.g6 20.g3 : voir coup 16.

21.d1 : une suite comme 21.h5 f7 h4 h6 ne me plaisait pas car Blanc a encore un temps sur le bord est. Mais il fallait tout de même essayer car Noir est bien embêté si Blanc joue 22.h6.

22.f7 23.c7 : rajouter des coups à l'est me semble dangereux contre Bintsa, je cherche donc à gagner des temps à l'ouest.

24.f1 : peut-être Blanc doit-il malgré tout lancer un béton avec h6.

25.h4 : réponse logique.

26.h5 : pas forcé. Je préfère peut-être c3.

27.e2 : sur 27.d7, j'avais peur de 28.b4 et la grosse masse blanche va fonctionner.

28.e1 29.g1 : pour la même raison, je ne veux pas laisser Blanc reprendre le bord nord. La position noire pourrait être meilleure. Heureusement, il y a le trou impair au nord-est.

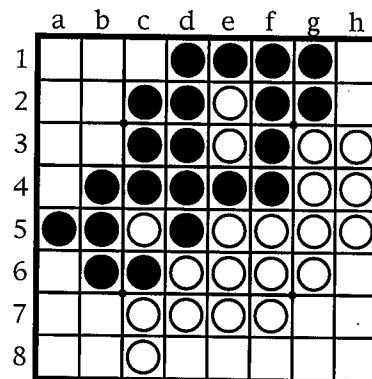
30.c3 31.b4 : pour faire jouer Blanc de mon côté et ne toucher la frontière sud que le plus tard possible.

32.b6 33.a5 : voir ci-dessus.

34.c8 35.d7 : force Blanc à tout refermer au sud ou à ouvrir.

36.e7 : il choisit de tout fermer.

37.g2 : il faut essayer quelque chose. Blanc doit ouvrir pour recouper la diagonale.



Après 37.g2

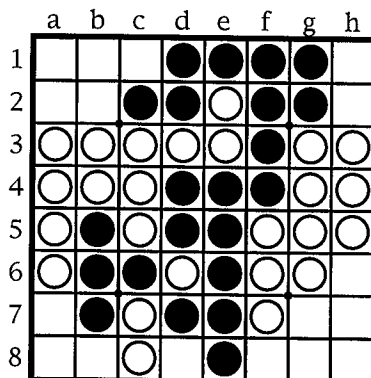
38.b3 : sans doute le meilleur moyen de le faire.

39.a4 : vous voyez autre chose ?

40.a6 : probablement une erreur, à cause de **41.b7**.

42.a3 : à peu près le seul coup.

43.e8 : idem.



Après 43.e8

44.c1 45.b1 : voilà toujours un bord que Noir n'aura pas.

46.b8 : oui. f8 perd la parité au sud-est et il suit 47.d8 a7 a8 b8 a2... Sur d8, b8 et Blanc va finir par avoir du mal à recouper la diagonale. Restent a7 ou b8, entre lesquels mon cœur balance.

47.a8 : sur 47.f8, 48.d8 a8 a7 b2 semble bon pour Noir, mais 48.h1 est gagnant pour Blanc.

48.a7 : oui. Après 48.d8 a7 b2 h7, Blanc ne recoupe jamais la diagonale et meurt dans d'atroces souffrances.

49.b2 : la dernière faute. Je suis gagnant 33-31 avec 49.d8 b2 f8 g7 a2 h1 h7 h8 h6 a1 h2 g8. Le coup du texte me paraissait la meilleure manière de jouer le coin nord-ouest.

50.d8 51.f8 : évidemment.

52.h1 à 60.g8 : une des suites qui perdent tranquillement.

Des belles parties de programmes

par Bintsa Andriani

Les joueurs de stratégie débattent depuis plusieurs années pour savoir si les ordinateurs ont une compréhension suffisamment fine des principes stratégiques pour dominer les humains dans toutes les phases du déroulement d'une partie. Pour les échecs, on sait déjà que l'expérience, l'intuition ou le talent des plus grands maîtres leur permettent de maintenir une petite avance, mais pour combien de temps encore ? Le champion du monde Kasparov a montré qu'il était encore là pour sauver le genre humain d'une invasion de monstres cybernétiques, et Murakami va tenter de faire de même en août. À quand Jacques Ovion pour le bridge ?

Certaines personnes peu au courant de la réelle complexité des jeux de stratégie se ridiculisent en affirmant qu'une machine suffisamment puissante viendrait en moins de deux ans à bout de n'importe quel champion. Ce n'est heureusement pas si simple ; une machine plus rapide a tendance à précipiter le logiciel mal conçu plus vite dans des lignes de jeu foireuses. Mais pour le jeu d'Othello qui est principalement tactique, le niveau de certains programmes permet d'apprendre beaucoup pour améliorer le niveau des humains.

Puisque les meilleurs d'entre eux trient les lignes de jeu avant évaluation, j'ai voulu me mettre à leur place afin de vous expliquer par quelques exemples ce qui les a conduit à gagner en trouvant les coups les plus judicieux au bon moment. Vous pourrez ainsi admirer quelques combinaisons dignes des meilleurs joueurs.

Cordy - Tom Pouce

Dans cette partie, je testais une version expérimentale de mon programme réglée avec les paramètres de bétonnage au maximum, sans autres considérations. Je voyais bien qu'avec moins de pions qu'Alexandre, il devait être plus à l'aise mais après 23.h6, j'ai eu des sueurs froides ; mon programme a répondu en moins de cinq secondes 24.g8, ce qui était logique étant donné ce que j'attendais de lui.

IDF 3 - 1994

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

Cordy 22-42 Tom pouce

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

Après 23.h6

Je pensais qu'il n'avait pas calculé la portée de ce coup, et n'avait donc pas vu le piège de Stoner 25.b7 26.b5 27.c8 qui marchait très bien. Alexandre s'est méfié tout de même et a réfléchi plus de cinq minutes avant de se décider à jouer cette suite. En fait, il avait très peu de mobilité et était plus ou moins obligé de tenter le Stoner, ou de jouer 25.b8, avec l'incertitude de savoir s'il pourrait plus tard s'insérer en c8. Il a sûrement eu peur de laisser passer une occasion semblable et s'est finalement laissé tenter. Je me sentis rassuré par la suite en voyant que Noir ne pouvait rien tirer de valable de sa position malgré le coin h8 pris ainsi que le bord sud. Trop de frontière l'empêchait de stabiliser d'autres pions, tandis que Blanc orientait tout le jeu vers le bord ouest.

Logistello - Kitajima

Dans cette deuxième partie (cf. diagramme suivant), il est clair qu'Hideki est en fâcheuse position, mais s'il pouvait espérer se ressaisir face à un joueur humain,

il a face à lui un calculateur impitoyable.

J'ai retenu cette position car Logistello traite la suite de fort belle manière, ne jouant que des coups ne laissant aucun choix à son adversaire, et conduisant donc à une fin de partie sans risques. Notez en particulier le beau coup 39.f7 ne laissant pas d'accès blanc en g8. Ces coups montrent la qualité de la fonction d'évaluation de Logistello, qui étouffe littéralement son adversaire.

parties Internet 1995

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

Logistello 53-11 Kitajima

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

Après 36.b1

Spock - Penloup

Cette analyse est particulière car nous sommes arrivés en fin de partie et Spock n'a plus aucune considération stratégique pour jouer ses coups, il joue tout simplement le meilleur à chaque fois. Il était presque impossible pour un joueur humain de trouver le premier coup 45.a4.

La combinaison me semble aussi digne d'intérêt car elle montre un beau contrôle de diagonale en 47.g2 qui recommence avec 49.h2. Combien d'entre vous auraient trouvé la suite jouée ?

IDF 4 - 1994

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

Spock 60-4 Penloup

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

Après 44.b8

Ralle - Spock

Et la plus belle pour la fin ; Paul a une grande frontière au nord mais il doit se dire que la machine ne connaît rien à la stratégie et ne va pas tarder à transpercer son mur noir. Il a déjà joué à plusieurs reprises contre des programmes d'Othello et a remarqué que lorsque ceux-ci se sentaient en bonne position mais ne savaient comment conclure, ils transperçaient la frontière, permettant à l'adversaire de survivre.

Hommes-Machines 1994

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

Ralle 28-36 Spock

Hélas, Blanc examine très loin une ligne sacrifiant le bord est avec 36.h4, et qui gagne un misérable temps au coup 40.g7. Après 43.b7, Noir est forcé de donner le bord ouest à Blanc.

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

Après 35.c8

Il y a quelques années, jamais un programme ne se serait permis un tel sacrifice et aurait tout fait pour garder son bord. Une telle ligne de jeu montre l'évolution favorable des algorithmes, et nous pourrions nous en inspirer pour progresser.

Solutions des problèmes du coin des débutants (pages 16-17)

1. On pourrait être tenté de croire qu'après b8, Noir va faire passer Blanc (et donc jouer le deuxième coup en c8), mais Noir retourne b7 et grâce au pion a6, Blanc a un accès en c8 et fait nulle. Il vaut donc mieux jouer c8 qui gagne 35-29.
2. Si vous jouez h8, retournant plus de pions que g1, vous retournez entre autres d4, permettant à Blanc de reprendre toute la diagonale f2-b6 avec sa réponse en g1. h8 fait un pion de plus et gagne 33-31.
3. a8 à l'air tentant mais retourne g2, ce qui laisse Blanc reprendre toute la colonne g et faire 30-34. Il vaut mieux jouer g1, gagnant 34-30.
4. Noir va jouer les deux coups g1 et h8, mais l'ordre importe. En effet, h8 retourne le pion d4, permettant Noir de retourner en plus e3 et f2 avec son deuxième coup en g1. Si Noir commence par g1, la diagonale a7-f2 reste toute blanche et cela fait deux pions de moins.
5. Un grand classique des arnaques. Noir joue g8!, retournant g7, mais comme il contrôle la diagonale a1-g7, Blanc passe et

- Noir peut jouer son deuxième coup en h8, gagnant largement. S'il commence par h8, il laisse Blanc terminer et gagner.
6. Noir peut jouer les deux coups en commençant par b1 puis a2 : malheureusement, cela ne fait que nulle. Il vaut mieux ici retourner toute la ligne 2 en jouant a2, laissant Blanc terminer en b1 (sans rien retourner sur la diagonale c2-h7), pour gagner 33-31.
 7. Il faut rapidement compter la suite a1 b1 a2 : Blanc gagne six pions ; il en a 27, cela fait 33. Blanc est donc sûr de gagner. S'il veut faire le maximum, il lui faut également compter les suites a2 a1 b1 (+3) et a2 b1 a1 (+5) pour voir que la première est également la meilleure.
 8. Si Noir joue b1, il retourne g6, permettant à Blanc de répondre en g7. Mais s'il commence par g7, il retourne b2 et Blanc joue b1 ! Noir ne pourra donc pas jouer les deux coups et il suffit de compter les deux suites : avec g7, Noir retourne plus de pions et gagne 34-30.
 9. Noir profite de son contrôle de diagonale pour commencer par g2, obligeant Blanc à passer ! Noir termine alors par h1 et l'emporte

- 33-31. S'il avait commencé par h1, Blanc aurait immédiatement répondu g2 (30-34).
10. Comme Blanc contrôle la ligne 7 et la colonne b (à part b7), il risque de devoir laisser Noir jouer deux fois : a7 b8 ps a8 ou a8 a7 ps b8 perdent. Il reste b8 a7 a8 qui gagne 31-33.
11. Très souvent, il vaut mieux commencer par prendre le coin. Ici, a1 b1 c1 est forcé et gagne 34-30 alors que b1 se voit répondre a1!, Noir passe, et que c1 garde moins de pions sur le bord.
12. a1 est ici moins bon car Blanc va retourner toute la colonne b et faire nulle. Il vaut mieux faire c1 b1 a1 (33-31).
13. c1 se fait arnaquer car Noir répond a1 (Blanc a retourné b2) et Blanc passe ! b1 c1 a1 permet à Blanc de prendre deux diagonales (a1-f6 et b1-g6) et de gagner 31-33.
14. a3 a l'air intéressant mais oblige Noir à passer et lui laisse la parité locale (il va jouer le dernier coup). b1 est dramatique : Noir répond a1 et Blanc passe. Reste donc a1 et Noir doit jouer. Après la suite b1 a3, Blanc reste avec 33 pions et la victoire.

Quelques brefs commentaires

par Emmanuel Lazard

Voici quelques brefs commentaires de trois parties que j'ai jouées pendant le toutes-roudes du dernier tournoi préqualificatif de Paris.

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

Lazard 22-42 Andriani B.

Le coup 10.c4 est caractéristique de l'ouverture Tamenori. Il y a deux variantes au coup 11, celle jouée par Bintsa et 11.c6, qui donne les suites classiques 12.e7 d7 g5 f4 c8 ou 12.e7 d7 g5 b3. La suite est thématique jusqu'à 16.f2 qui est plutôt joué en g5.

Avec la séquence 17-23, Noir essaye de tirer le jeu à l'est pour bloquer Blanc. J'ai longtemps hésité à jouer 27.h5 mais pensais que Blanc allait prendre de l'influence avec son bord est. De plus, s'il rééquilibre en h7, il perd la parité au sud-est. En fait, Je ne voulais pas être obligé de prendre moi-même ce bord et dans ce cas, il vaut mieux y jouer en premier pour ne pas perdre un temps. Le problème est qu'après 34.d7, Blanc fait une grosse masse et Noir se retrouve sans accès à cause de la masse blanche à l'est.

Les coups 35 à 47 ne sont que des tentatives pour s'en sortir mais après 48.g1 je ne peux plus rien faire : sur 49.a1, Blanc répond c8 et je n'ai accès ni en a2, ni en b1 et 51.g7 se voit répondre b7.

Signalons que Blanc avait beaucoup mieux au coup 46, puisque b7 gagne 18-46 avec 47.e1 g1 et je n'ai accès nulle part.

49.a2 est la dernière tentative : si Blanc se trompe et joue a1, je gagne car Noir va jouer les deux coups dans le coin nord-est ; mais 50.c8 est le coup de grâce. 51.g7 est contré par b7 ; il ne reste plus qu'à tout donner.

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

Lazard 33-31 Andriani S.

Le coup 10.a4 est une variante peu commune de l'ouverture Cambridge (7.b4). Ma répugnance à jouer sur les bords m'a fait préférer 11.b5 à a3 mais c'est probablement moins bon, fermant tout le bord ouest à Noir. Une autre suite possible serait 11.a3 a2 c2 e6 d2 e2 f3 d1 b5, qui a l'air plus intéressant pour Noir.

Le coup 15.f6 a pour but de retourner d4 et de récupérer un accès en d2 mais déjà la position noire n'est pas fameuse. Blanc pourrait répondre 16.f5 en jouant une stratégie du centre mais Sandry a préféré tirer le jeu vers l'ouest avec 16.c6 et 18.b6.

Après 20.f5, je dois jouer au sud car le pion e3 est tabou : si je le retourne, Blanc jouera a3 sans retourner b3, gardant un temps précieux en a2. Le coup 26.a3 permet à Blanc de prendre en même temps accès en a5 et en e7.

36.g7 permet à Blanc d'entamer un piège de Stoner mais il décide de le transformer, à mon avis à tort, en bord bibi avec 38.g8.

Blanc est quand même gagnant 30-34 mais se trompe au coup 44 : il fallait d'abord faire l'échange 44.f2 d1 pour empêcher Noir de contrôler la diagonale c6-f3. Mais Noir n'y pense pas (à 45.g2) et redonne le gain à Blanc. Celui-ci perd sa dernière occasion de contrôler la diagonale avec 50.b7 d1 g2 a2 a1 h1 b1 h5 g1 a8 h7 29-35 et permet à Noir de se retrouver gagnant 33-31. Les deux joueurs ne comprennent alors pas qu'il faut jouer en premier b7 pour récupérer le plus de pions dans le coin sud-ouest : 55.g2 est perdant 31-33 (sur 56.b7) mais 56.h5 redonne le gain à Noir.

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

Lazard 34-30 Collay F.

Là encore nous suivons les lignes de l'ouverture Cambridge, mais pas la ligne principale.

Le coup 16.g5 est peut-être un peu abusif, fermant beaucoup de frontière à l'est. a5 est sans doute préférable. 20.a3 a2 n'est pas meilleur, car Blanc est obligé de se fermer encore plus au sud alors que Noir a encore un temps en c1, et probablement plusieurs le long du bord nord. Une suite serait 20.a3 a2 c7 e1 e7 d1 b1 e2 et Blanc est mort. Après 29.b1, Blanc est obligé de taper dans la frontière noire au sud et il est clair qu'il a perdu la partie : quasiment toute la frontière va devenir blanche. Le problème pour Noir va être de profiter des faiblesses de Blanc pour le tuer tout de suite.

Après 34.f2, la région est est impaire (17 cases vides) et Blanc n'y a pas accès : il suffit donc de jouer la parité au sud-ouest (avec 35.b7) pour forcer Blanc à jouer b2 ! Attention quand même à pouvoir jouer tous les coups prévus : si Noir joue 37.d7, Blanc répond d8, Noir ne peut que jouer 39.b8 c8 et il n'a pas accès en c7 ; de même, après 37.c7 d8, si Noir joue 39.b8, il n'a pas accès en d7 après 40.c8. Dans les deux cas, le plan de Noir ne marche plus puisque Blanc n'est plus forcé de jouer en b2 et qu'en plus il récupère plein de pions dans la zone sud-ouest. Heureusement, la suite jouée force la séquence, permettant à Noir de tuer en gagnant le coin a1 et en gardant tout le contrôle.

Le reste de la partie est une illustration de la technique du balayage intérieur pour récupérer le maximum de pions au centre de la position.

Solitaire

par Stéphane Nicolet

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

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 ».

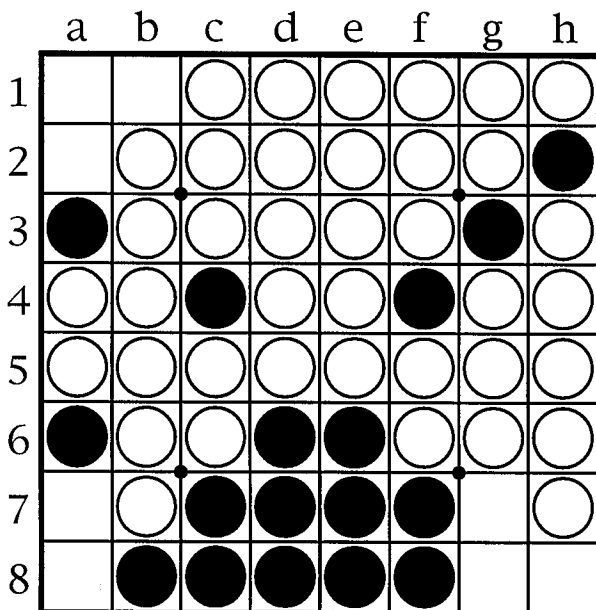
Championnat du Monde, 1994.

Noir : Erik JENSEN

Blanc : Erik NIELSEN

Score réel de la partie : 32 - 32

Référence ICARE : 1018 à 8 cases vides.



Noir joue et gagne...

La solution du solitaire de *Fforum 43* est : 53.h7 a2 h8 b1 a6 b3 a1 h2 32-32. Le seul moyen de garder le bord est est de commencer par 53.h7 car h8 (avec l'idée 54.h7 h2) se voit contré par b1 ! Il faut ensuite jouer la parité en laissant un trou en a6 puis en a1 pour faire le maximum de pions en jouant en dernier dans ces trous.

```

H8 G8 G7 A8 A7 A2 B1 A1
                                A1 B1
                                A2 A7 VP A1 B1
                                B1 A1 A7 A2
                                A2 A7
                                A1 A7 A2 B1
                                B1 A2
A7 A8 G7 A2 B1 A1
                                A1 B1
                                A2 B1 G7 A1
                                B1 A2 G7 A1
A2 B1 A8 A7 G7 A1
                                G7 A8 A7 A1
                                A1 A7
                                A7 A1 G7 A8
B1 G7 VP A1 A2 A8 A7
G7 H8 G8 A8 A7 A2 B1 A1
                                A1 B1
                                A2 A7 VP A1 B1
                                B1 A1 A7 A2
                                A2 A7
                                A1 A7 A2 B1
                                B1 A2
A7 G8 A2 A8 VP B1 VP A1
                                B1 A8 VP A2 VP A1
A2 G8 A8 A7 VP B1 VP A1
                                A7 A1 B1 A8
B1 G8 VP A1 A2 A8 A7
A7 A8 H8 G8 G7 A2 B1 A1
                                A1 B1
                                A2 B1 G7 A1
                                B1 A2 G7 A1
G7 G8 H8 A2 B1 A1
                                A1 B1
                                A2 B1 H8 A1
A2 B1 H8 A1 G7 G8
                                G7 A1 H8 G8
B1 A2 H8 A1 G7 G8
                                G7 A1 H8 G8
A2 B1 H8 A1 A8 A7 G7 G8
                                G7 G8 A7 A8
                                A7 A8 G7 G8
A8 A7 H8 A1 G7 G8
                                G7 A1 H8 G8
G7 H8 G8 A1 A8 A7
                                A7 A8
                                A8 A7 G8 A1
                                A7 A1 G8 A8
A7 A1 H8 A8 G7 G8
                                G7 H8 G8 A8
B1 A8 H8 A7 G7 A1 VP G8 VP A2
                                G7 A7 H8 A1 VP G8 VP A2
A7 G8 H8 A2 G7 A1
                                A1 JP G7
                                G7 A1 H8 A2

```

Classement F.F.O.

Joueurs français

2265	+/- 67	(139)	[-59]	TASTET Marc (GM)
2226	+/- 76	(95)	[-98]	NICOLET Stéphane (GM)
2196	+/- 71	(117)	[-112]	CASPARD Emmanuel (GM)
2137	+/- 77	(91)	[-50]	LAZARD Emmanuel (M)
2127	+/- 58	(162)	[-135]	PENLOUP Dominique (GM)
2126	+/- 120	(33)	[-129]	JUHEM Philippe (GM)
2086	+/- 132	(34)	[-61]	LIANG YI (M)
2082	+/- 208	(16)	[-68]	CERVANTES Christophe
2040	+/- 198	(15)	[-34]	BOURRACHOT Alexandre
2029	+/- 130	(35)	[-104]	ALDEBERT Marc
2016	+/- 217	(11)	[-69]	BAILLET Vincent
2016	+/- 89	(70)	[-98]	COLLAY Frédéric
1968	+/- 62	(142)	[-92]	ANDRIANI Bintsa (M)
1965	+/- 306	(5)	[nv]	BOUSCH Thierry
1965	+/- 70	(119)	[-112]	CORDY Alexandre (M)
1952	+/- 191	(16)	[-47]	LETOUZEY Fabien
1948	+/- 79	(93)	[-159]	ANDRIANI Sandry
1917	+/- 89	(72)	[-31]	ROBIN François
1885	+/- 152	(26)	[-3]	COLLAY Sophie
1883	+/- 513	(5)	[-30]	MAS Ludovic
1868	+/- 77	(102)	[-50]	ABE Hiroyuki
1861	+/- 96	(63)	[-34]	MASSIRE Christian
1849	+/- 230	(11)	[-82]	STEVENS Patrice
1803	+/- 224	(11)	[-114]	THILL Olivier
1797	+/- 133	(38)	[-60]	ROCH Barbara
1793	+/- 97	(60)	[-16]	SCHERNO Dominique
1760	+/- 137	(32)	[-49]	FREYSS Joel
1751	+/- 149	(27)	[-68]	SARKISSIAN Jean-Paul
1745	+/- 150	(29)	[+203]	KASHIWABARA Takuji
1729	+/- 122	(38)	[-81]	JEANNOT Emmanuel
1719	+/- 192	(16)	[+35]	GARNIER Jacques
1703	+/- 158	(26)	[-36]	POIRIER Serge
1685	+/- 211	(16)	[+10]	CARANDO Cyril
1651	+/- 152	(26)	[-56]	GRUSON Thierry
1640	+/- 373	(5)	[-1]	GRISON Marc
1630	+/- 236	(10)	[-97]	PÉLISSIER Laurent
1620	+/- 319	(5)	[-36]	DUFAY Jean-Marc
1614	+/- 362	(5)	[-195]	DE LA BOISSERIE Bruno
1595	+/- 250	(10)	[+11]	TONKEUL Cyril
1554	+/- 106	(68)	[+7]	MOREL Gérard
1478	+/- 154	(32)	[-58]	PROST Serge
1442	+/- 125	(52)	[+18]	OVION Jacques
1442	+/- 159	(27)	[+8]	BERNOU Stéphan
1425	+/- 148	(32)	[-98]	FREYSS Alain
1404	+/- 417	(5)	[+200]	CHEVALLIER Alain
1377	+/- 141	(44)	[+29]	JOURNOT Jean-Marie
1368	+/- 370	(5)	[-61]	KOUDACHE Saïd
1362	+/- 204	(15)	[+35]	GAREL Stéphane
1313	+/- 489	(5)	[-131]	FREYSS Paul
1227	+/- 250	(11)	[-75]	VAN NUVEL Jean-Michel
1217	+/- 459	(5)	[nv]	SCHEIDCKER Denis
1136	+/- 412	(5)	[nv]	LE BELLAC Pascal
1071	+/- 377	(5)	[nv]	DESCOS Marc
1021	+/- 441	(5)	[+258]	DESEQUELLES René
429	+/- 291	(21)	[+191]	MULLER Isabelle

Programmes

2827	+/-343	(20)	[nv]	THEOLE (Becquet)
2604	+/-268	(14)	[-143]	WINOTHEL (Pinta)
2586	+/-330	(7)	[-161]	FOREST (Casile)
2491	+/-230	(19)	[-102]	CASSIO (Nicolet)
2293	+/-163	(25)	[-30]	TOM POUCE (Andriani)
2262	+/-376	(7)	[-103]	GOTO REVERSI (Koudache)

Joueurs étrangers

2530	+/-203	(18)	[-133]	MURAKAMI Takeshi (GM)	{J}
2335	+/-102	(60)	[-112]	FEINSTEIN Joel	{GB}
2326	+/- 90	(68)	[-181]	EDMEAD Garry	{GB}
2325	+/- 63	(180)	[-96]	SHAMAN David (GM)	{USA}
2319	+/- 97	(66)	[-102]	BRIGHTWELL Graham (GM)	{GB}
2316	+/-158	(24)	[nv]	LEADER Imre	{GB}
2264	+/- 82	(79)	[-78]	FELDBORG Karsten	{DK}
2238	+/-106	(49)	[-120]	PLOWMAN Guy	{GB}
2203	+/-198	(13)	[-81]	PARSONS David	{USA}
2155	+/- 82	(96)	[-88]	SPERANDIO Roberto	{I}
2103	+/-142	(39)	[nv]	TURNER Ian	{GB}
2100	+/-143	(26)	[-152]	VALLUND Torben	{DK}
2097	+/- 92	(64)	[-74]	JENSEN Erik	{DK}
2090	+/-141	(26)	[-135]	BERNER Nils	{S}
2065	+/-134	(35)	[nv]	HAUGLAND Jan-Kristian	{N}
2040	+/-140	(27)	[-55]	HANSSON Ola	{S}
2036	+/- 80	(86)	[-85]	ROMANO Benedetto	{I}
2026	+/-154	(22)	[-70]	VALLUND Henrik	{DK}
2013	+/- 82	(82)	[-109]	BARNABA Donato	{I}
2013	+/-101	(54)	[-67]	JOHNSON Greg	{USA}
1971	+/- 99	(61)	[-70]	CALENDAR Hugo	{S}
1967	+/-100	(54)	[-145]	SILVOLA Andrea	{I}
1951	+/-146	(26)	[+24]	RIGNELL Daniel	{S}
1945	+/-173	(16)	[-109]	PEROTTI Mauro	{I}
1920	+/- 91	(78)	[+74]	DE GREY Aubrey	{GB}
1919	+/- 87	(77)	[-115]	TUCCI Alessandro	{I}
1912	+/- 82	(86)	[-95]	STANZIONE Pierluigi	{I}
1885	+/- 88	(82)	[nv]	MARSON Phil	{GB}
1877	+/-142	(29)	[-65]	NIELSEN Erik	{DK}
1871	+/- 99	(62)	[nv]	BARRASS Iain	{GB}
1859	+/- 81	(107)	[-52]	ALARD Serge	{B}
1817	+/-172	(22)	[nv]	HANDS Colin	{GB}
1804	+/-199	(16)	[nv]	SELBY Matthew	{GB}
1791	+/- 83	(93)	[-108]	VECCHI Elisabetta	{I}
1760	+/-131	(40)	[-2]	MENOZZI Giuseppe	{I}
1726	+/-109	(59)	[-112]	DAIX Alain	{B}
1718	+/-103	(69)	[-196]	VIVIANI Alberto	{I}
1695	+/-142	(30)	[nv]	KYTE Bruce	{GB}
1677	+/-127	(34)	[nv]	WORMLEY Mark	{GB}
1668	+/-113	(53)	[-62]	CAGLEY Leslie	{USA}
1635	+/-167	(28)	[-205]	LAMBERTI Luigi	{I}
1622	+/-167	(23)	[-139]	CASTELLANO Giorgio	{I}
1612	+/- 94	(84)	[+28]	FASCE Paolo	{I}
1587	+/-133	(34)	[nv]	FORSYTH Iain	{GB}
1583	+/-190	(14)	[nv]	DAS Jeremy	{GB}
1543	+/- 97	(85)	[nv]	ARNOLD Roy	{GB}
1543	+/-160	(22)	[-5]	MUTTI Andrea	{I}
1513	+/-138	(38)	[nv]	HAIGH David	{GB}
1487	+/-125	(39)	[-53]	CORRADI Federica	{I}
1476	+/-188	(16)	[nv]	MICHELOTTI Guido	{I}
1476	+/-176	(15)	[nv]	CONTI Silvia	{I}
1376	+/-109	(56)	[-67]	HERBEUVAL Olivier	{B}
1371	+/-126	(41)	[-71]	MONNOM Olivier	{B}
1345	+/-116	(50)	[-137]	JULIEN Serge	{B}
1334	+/-146	(34)	[-102]	VAN LANGENDONCKT M.	{B}
1331	+/-190	(23)	[nv]	BIANCHI Paolo	{I}
1286	+/-115	(50)	[-54]	LECAT Renaud	{B}
1244	+/-187	(31)	[-208]	FANELLO Roberto	{I}
1103	+/-188	(20)	[nv]	ROTTA Francesco	{I}

Voici le classement de la F.F.O. au 31 mars 1997. Il prend en compte, depuis le classement paru dans *Fforum 43*, le tournoi préqualificatif de Paris (11&12/01/97), le tournoi Ile de France 1 (25/01/97), le tournoi international de Cambridge (15&16/02/97), le tournoi Ile de France 2 (9/03/97), le tournoi B de Paris (16/03/97), le tournoi préqualificatif de Strasbourg (22&23/03/97), 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 43* (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
3 rue François Millet
27180 **ST SÉBASTIEN DE MORSENT**
- ⇨ Bruno Draper
☎ 05 62 74 09 14
31000 **TOULOUSE**
- ⇨ Alain Le Saout
☎ 05 56 99 10 93
33000 **BORDEAUX**
- Didier Aleaume
☎ 05 56 07 27 50
6 rue des pinsons
33600 **PESSAC**
- Serge Poirier
☎ 02 99 64 01 38
10 rue Théodore Botrel
35590 **L'HERMITAGE**
- ⇨ Club de Rennes
Le vendredi de 20h à 22h
Contact : Serge Poirier
☎ 02 99 64 01 38
- Jean-Claude Delbarre
☎ 03 27 96 92 84
1bis rue Charles Paix
59552
COURCHELETTES
- ⇨ Guilain Dorsimont
☎ 03 20 75 50 00
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 Cavallès
45 rue d'Ulm
75005 **PARIS**
Contact : Emmanuel Lazard
☎ 01 45 35 55 86
- ⇨ Club de Jussieu
Contact : Stéphane Nicolet
☎ 01 43 72 53 55
- Stéphane Nicolet
☎ 01 43 72 53 55
24 rue Titon
75011 **PARIS**
- Paul Ralle
☎ 01 45 85 75 54
10 rue de Reims
75013 **PARIS**
- Jean-Manuel Mascort
☎ 01 30 24 31 64
3 passage Juliette
78220 **VIROFLAY**
- Elie Cali
☎ 01 48 25 43 01
appt. 231
9 rue de Sèvres
92100 **BOULOGNE**
- ⇨ Tart'en Pions
Café-Jeux sans alcool
Club Multijeux
Le mercredi de 14h à 22h,
le jeudi et le vendredi de
16h à 22h, le samedi
de 19h à 23h30 et
le dimanche de 14h à 20h
Square Denis Papin
rue Denis Papin
92700 **COLOMBES**
☎ 01 47 82 46 38
Bus 164, arrêt Félix Faure,
SNCF Gare des Vallées
- ⇨ Club de Cergy
Campus de l'ENSEA
Contact : Alexandre Cordy
☎ 01 34 33 01 76
- ⇨ Club minitel : 3614
JAM*JEU ou 3615
JAM*JEU
- ⇨ Club minitel : 3614 ALP2
- ⇨ Club minitel : 3615
OTHELLO
- ⇨ OTH'ELIOTT
Club minitel : 3614 NESS
ou 3615 ELIOTT
RTC (pour les abonnés) :
01 42 79 80 80

FF 44

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

DANEMARK TOURNOI INTERNATIONAL DE COPENHAGUE

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

Samedi 26 et dimanche 27 avril 97

Informations : contacter la FFO 01 45 35 55 86

FRANCE TOURNOI DE CATÉGORIE B DE STRASBOURG

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

Dimanche 4 mai 97 à 14h

Lieu du tournoi et informations :
contacter Christian Massire au
03 88 41 70 49 (bureau) ou 03 88 28 17 36 (domicile)

ITALIE TOURNOI INTERNATIONAL DE GÈNES

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

Samedi 24 et dimanche 25 mai 97

Informations : contacter la FFO 01 45 35 55 86

FRANCE TOURNOI ILE DE FRANCE 4

En 5 rondes, ouvert à tous.

samedi 7 juin 97 à 13h45

Informations : contacter la FFO 01 45 35 55 86

FRANCE TOURNOI PRÉQUALIFICATIF DE LYON

Préqualificatif pour le championnat du Monde 97

Tournoi en 11 rondes, suivies d'une finale
au meilleur de trois parties

Samedi 14 et dimanche 15 juin 97

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

BELGIQUE TOURNOI INTERNATIONAL DE BRUXELLES

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

Samedi 26 et dimanche 27 juillet 97

Lieu du tournoi :

Centre sportif de la forêt de Soignes,
2057, Chaussée de Wavre, Bruxelles

Informations :

Serge Alard +32 2 673 06 24 (après 19h30)

U.S.A. MURAKAMI - LOGISTELLO

du lundi 4 au jeudi 7 août 97

match au meilleur de six parties

Lieu du tournoi : Princeton, NJ, USA

FRANCE STAGE INTERNATIONAL D'ÉTÉ : à FONT-ROMEU

du samedi 9 au samedi 16 août 97

Dans le cadre de ce stage, se déroulera le

Vendredi 15 août après-midi

UN TOURNOI AMICAL

ouvert à tous et ne comptant
ni pour le classement ni pour le Grand Prix.
Informations : Emmanuel Lazard au 01 43 31 87 93

ANGLETERRE OLYMPIADES DES JEUX du lundi 18 au dimanche 24 août 97

Lieu du tournoi : Londres

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.