

## Magazine

*Copenhague 97*

*Gênes 97*

*Lyon 97*

## Initiation

*La mobilité*

*Les temps*

## Informatique

*Les hash-tables*

## Stratégie

*Le jeu défensif*

*Karsten Feldborg*

## Parties

*Tastet au Danemark*

*Caspard en finale*

*Lazard à Lyon (x3)*

# N°45

## Caspard remporte Lyon

## Marc Tastet gagne à Copenhague

## Bientôt le stage d'été et le tournoi de Paris

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

Noir joue et annule...

# Édito...

Chères amies, chers amis, bonsoir !

Voici le numéro estival de votre magazine othellistique préféré.

Pour bronzer encore plus, il est bien connu qu'il faut aller en altitude, alors n'hésitez plus, venez nous rejoindre à Font-Romeu, dans les Pyrénées, du 9 au 16 août pour notre habituel **stage d'été**. Si vous ne vous êtes pas déjà inscrit, il est encore temps de le faire, et pour tout renseignement complémentaire, contactez Emmanuel Lazard au 01 43 31 87 93.

Si cela vous a reveillé l'appétit, venez passer une semaine de folie à Londres pour les premières **olympiades des jeux de l'esprit** : Othello bien sûr mais aussi les échecs, les dames, le go, le bridge et quantité d'autres jeux connus ou non vous tendent les bras. Des prix seront remis aux trois premiers de chaque tournoi. Renseignez-vous à la FFO au 01 45 35 55 86.

Après ces vacances (sic !) bien méritées, venez vous dégourdir l'esprit au **quatorzième tournoi international de Paris**, les 30 et 31 août prochains. Beaucoup de joueurs étrangers sont attendus, parmi les meilleurs du monde, et bien sûr la fine fleur de l'Othello français. Ne croyez pas que ce tournoi soit réservé aux tout meilleurs : il y a des joueurs de tous niveaux. Le système d'appariements utilisé vous assure que vous jouerez la plupart du temps avec des joueurs de votre niveau (vous pourrez même les battre !) mais vous aurez sans doute le plaisir de vous mesurer à quelques grosses pointures.

L'automne reviendra pourtant, hélas, et avec lui l'époque de la rentrée (ce qui est accessoire), mais aussi et surtout des **Championnats régionaux, qualificatifs au Championnat de France**. La finale sera organisée fin novembre par nos amis nordistes. Rappelons qu'il est très simple, amusant, voire valorisant, d'organiser un championnat régional dans votre ville :

- convainquez une poignée de copains de venir jouer avec vous à un nouveau jeu génial que vous venez de découvrir, en le leur apprenant si nécessaire ;
- mettez-vous d'accord avec les autres othellistes de votre région (ce peut être les mêmes que les précédents) pour éviter d'avoir deux sélections locales concurrentes ;
- choisissez un samedi ou un dimanche quelconque entre le 18 octobre et le 16 novembre (on vous laisse le choix de la date) ;
- trouvez une salle pouvant accueillir un tournoi de cinq rondes sur une après-midi (les salles des fêtes, les ludothèques, les BDE, les arrière-salles de café, ou votre appartement font en général l'affaire) ;
- prévenez la FFO, qui peut vous soutenir en vous prêtant des jeux ou des pendules et en vous envoyant tout le matériel nécessaire à l'organisation ainsi que des affiches et de la documentation à distribuer.

Le **Champion de la région** (peut-être VOUS !), auréolé de sa gloire toute fraîche, est automatiquement qualifié pour la finale (à condition que vous ayez réussi à réunir au moins six joueurs). Le nombre des autres qualifiés est déterminé à la proportionnelle en fonction du nombre de participants total de tous les championnats régionaux : plus vous ferez venir de joueurs à votre championnat, plus vous avez de chances d'être qualifié.

Rappelons que ces sélections sont gratuites et que les sélectionnés à la finale voient leurs frais de déplacement remboursés, sur la base d'un billet SNCF 2e classe, à condition qu'ils adhèrent à la Fédération s'ils ne sont pas déjà adhérents.

Donc, n'hésitez pas : organisez un Championnat régional ! Et appelez-nous dès que possible, en temps et en heure, pour que l'annonce du tournoi (indispensable) passe dans le **prochain Fforum**, c'est-à-dire avant le 15 septembre.

Il ne reste plus que quatre tournois pour vous **préqualifier** pour le prochain championnat du Monde : le tournoi international de Bruxelles, le tournoi international de Paris, le tournoi de Villeneuve-d'Ascq et la finale du Grand Prix de France.

Toutes nos excuses aux programmeurs qui nous ont envoyé leurs résultats aux tests de finales : la place nous a manqué pour les publier ici mais ce sera fait dans le prochain numéro.

À bientôt, Marc Tastet, Stéphane Nicolet et Emmanuel Lazard

PS : N'oubliez pas le match entre T. Murakami et Logistello début août, retransmis sur Internet.

# Sommaire

- 4 ♦ Magazine
- 8 ♦ Initiation : les temps
- 10 ♦ Informatique : les hash-tables
- 14 ♦ Les échos d'Othello
- 16 ♦ Tastet à Copenhague
- 17 ♦ Coin des débutants : la mobilité
- 18 ♦ Parties commentées
- 19 ♦ Solutions du coin des débutants
- 20 ♦ Stratégie : le jeu défensif
- 22 ♦ Karsten Feldborg
- 23 ♦ Lazard à Lyon
- 24 ♦ Grands Prix de France et d'Europe
- 25 ♦ Solitaire
- 26 ♦ Classement
- 27 ♦ Les clubs
- 28 ♦ Agenda

Ont participé à ce numéro :

Nicolas BECQUET

Thierry BOUSCH

Emmanuel CASPARD

Emmanuel LAZARD

Stéphane NICOLET

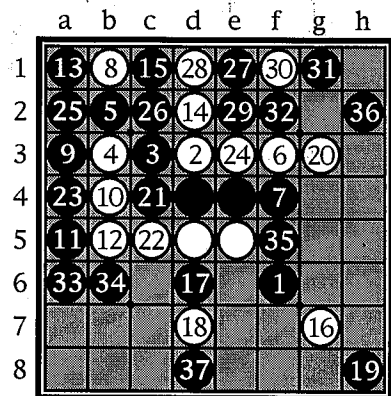
Marc TASTET

Olivier THILL

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

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

**La curiosité du trimestre**  
Après un repos bien mérité (cf. *Fforum* 44), notre ami d'outre-Manche a repris son activité créatrice en concoctant la partie ci-contre, qui débute sur une position initiale de Reversi.  
Sa particularité ? Blanc n'est jamais très bien dans la partie et sa mobilité n'est pas au plus haut. D'ailleurs, à aucun moment il n'a plus de trois coups légaux ! Peut-on faire mieux ? Et à Othello ?



# MAGAZINE

## Tournoi international de Copenhague (26&27/04/97)

par Marc Tastet

Cette année encore, je me suis trouvé seul Français à Copenhague, mais c'était également le cas de tous les « étrangers », quatre autres pays européens ayant envoyé un seul représentant : Graham Brightwell pour l'Angleterre, David Shaman pour la Belgique, Elisabetta Vecchi pour l'Italie et Johan Berner pour la Suède. Une fois de plus, la participation était numériquement faible (dix joueurs) mais toujours de qualité.

Les Danois constituaient comme d'habitude l'autre moitié des participants, avec Karsten Feldborg, Erik Jensen, Henrik et Torben Vallund, l'absence d'Erik Nielsen étant compensée par la présence du très sympathique Mikael Mårtensson, que vous avez peut-être rencontré au tournoi international de Paris 96, et qui s'est mis sérieusement à Othello depuis qu'il est à la retraite.

Pour ma part, c'était un double anniversaire, puisque c'était à la fois ma dixième participation à ce tournoi et le dixième anniversaire de ma première participation (1987). Ceux d'entre vous qui n'ont pas été traumatisés (trop mathématisés ?) dans leur enfance par les mathématiques en déduiront habilement qu'il y a une année où je ne suis pas venu (c'est vrai, en 1989 j'étais au Japon au moment du tournoi de Copenhague). Pour les autres, j'organiserai un de ces jours (dans le cadre d'un stage d'été peut-être) un séminaire de réflexion sur les problèmes de piquets et d'intervalles.

« Foin de billevesées, passons aux choses sérieuses », comme on dit dans les bons comptes rendus de tournois. Puisqu'il y avait seulement dix joueurs, nous avons décidé de faire un toutes-roudes, donc seulement neuf rondes, mais avec 30 minutes par joueur.

Dès la première ronde, beaucoup de favoris tombent : David perd contre Elisabetta, Karsten contre Henrik,, Erik contre Torben et Graham contre moi. On a compris tout de suite que rien ne serait gagné d'avance dans ce tournoi.

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

Shaman 29-35 Vecchi

Après cet exploit, Elisabetta s'est endormie sur ses lauriers et a perdu les cinq autres parties de la journée.

À la troisième ronde, David et Erik font nulle, Erik ratant le gain au coup 54. Il fallait jouer b7 c8 b8 a8 a7 ps h2 h1 qui gagnait 30-34.

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

Shaman 32-32 Jensen

À ce moment-là, seuls Johan et moi avons gagné nos trois premières parties. Nous continuons sur notre lancée à la quatrième ronde avant qu'Erik ne nous arrête chacun notre tour (11-53 contre Johan et 33-31 contre moi).

Je termine quand même la première journée en tête avec 5/6 devant David et Erik avec 4,5, Graham et Johan avec 4. Karsten n'a que 2 et passe la soirée au restaurant australien « Reef and beef » à élaborer un scénario pour qu'il se retrouve en finale. Avec l'aide de David, il arrive à trouver une solution qui nécessite un nombre plus qu'improbable de nulles de beaucoup de ses adversaires.

Dès la première ronde du dimanche, ce plan tombe à l'eau car personne ne fait nulle. Cependant, Karsten avait rempli sa part de contrat en m'infligeant ma plus lourde défaite de l'année, 14-50, sur une grossière erreur de ma part en finale. Jusque-là, j'avais réussi à garder au moins 30 pions dans chacune de mes parties de tournoi en 97.

À la dernière ronde, je remporte la « demi-finale » en une partie qui m'oppose à David. Cette partie (ainsi que deux autres) est commentée plus loin dans ce numéro de *Fforum*. Pendant ce temps, Johan bat Graham pour une place dans le match 3/4, confirmant ainsi son excellent tournoi. Erik, qui était sûr d'aller en finale, perd 31-33 contre Henrik.

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

Brightwell 21-43 J. Berner

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

Tastet 54-10 H. Vallund

L'année dernière, j'avais, moi aussi, perdu contre les deux frères Vallund ce qui ne m'était jamais arrivé dans le même tournoi. Cette

année, j'ai réussi à les battre tous deux. Je ne résiste pas au plaisir de publier la partie contre Henrik, car il y a une jolie suite pour exploiter la case C isolée 32.h2, qui, de surcroît, se termine par une case X au coup 37 et c'est g7 en plus !

Avant le tournoi, j'avais dit que tout le monde pouvait battre tout le monde. De fait, si l'on excepte Mikael qui est encore un peu tendre (mais qui a quand même donné du fil à retordre à plus d'un), ceux qui ont perdu contre Karsten ont battu David et ceux qui ont perdu contre David ont battu Karsten ! Graham, lui, a été plus cohérent, comme à son habitude, puisqu'il termine cinquième en ayant perdu contre les quatre premiers et battu les cinq derniers.

Dans la première partie de la finale, je joue une ouverture originale. Erik choisit de bétonner en jouant 18.d1. C'est un pari : ou bien Blanc bloque Noir très vite, ou bien Noir s'en sort et Blanc perdra à cause de l'influence de ses bords : c'est ce qui arrive.

La deuxième est serrée. Erik est gagnant au coup 37 avec f7, mais il laisse passer cette occasion et la finale est tout le temps à l'avantage de Blanc qui n'a qu'à faire en sorte de conserver la parité pour gagner.

Dans le match pour la troisième place, David prend les deux fois l'avantage dans l'ouverture, mais Johan se défend bien et s'incline de justesse, sans jamais être gagnant en finale toutefois.

Cette première victoire française à Copenhague (qui, on l'espère, sera suivie de beaucoup d'autres) me permet de rejoindre les Anglais Leader et Brightwell dans le club très fermé des joueurs ayant rem

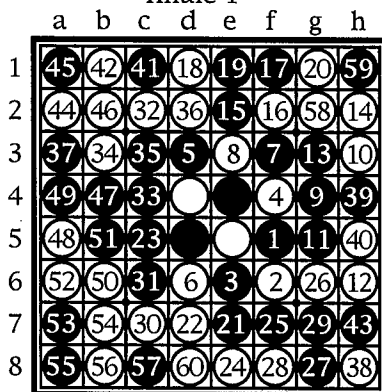
porté au moins un tournoi du Grand Prix d'Europe dans quatre pays différents. Personne n'a encore gagné dans les cinq pays, bien que j'aie gagné dans cinq villes différentes (puisque j'ai remporté les tournois de Milan 92 et de Rome 94 en Italie). Il me reste à gagner à Paris (nul n'est prophète en son pays !) et les Anglais doivent gagner en Italie où seuls les Français et les Italiens ont su s'imposer jusqu'à présent.

**Classement final**

1. Tastet M. {F} 7/9+2
2. Jensen E. {DK} 6,5+0
3. Shaman D. {USA} 5,5+2
4. Berner J. {S} 6 +0
5. Brightwell G. {GB} 5
6. Feldborg K. {DK} 4
7. Vallund T. {DK} 4
8. Vallund H. {DK} 4
9. Vecchi E. {I} 3
10. Mårtensson M. {DK} 0

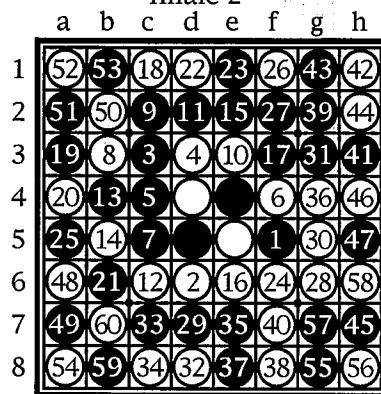
(NDLR : trois parties de Marc Tastet sont commentées en page 16 de ce numéro de *Fforum*.)

**finale 1**



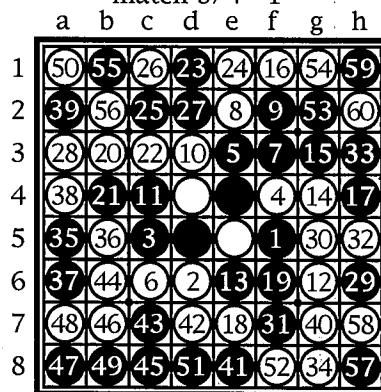
Tastet 37-27 Jensen

**finale 2**



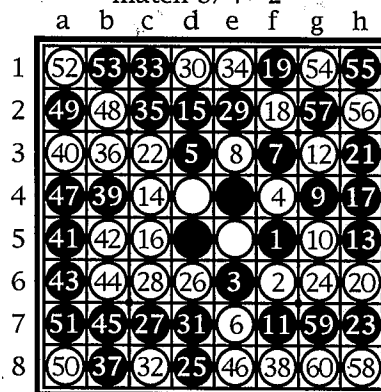
Jensen 24-40 Tastet

**match 3/4 - 1**



Shaman 33-31 J. Berner

**match 3/4 - 2**



J. Berner 31-33 Shaman

**Tournoi international de Gênes (24&25/05/97)**

par Marc Tastet

Les absents ont toujours tort, c'est bien connu, mais cette fois cette phrase s'applique particulièrement bien au tournoi de Gênes. Pour le premier tournoi international dans la capitale de la Ligurie, Paolo Fasce, le président de la fédération italienne, génois et fier de l'être, avait particulièrement soigné l'organisation. Il s'est occupé personnellement de venir chercher Bintsa Andriani et moi-même le vendredi. Nous avons mangé chez lui les délicieuses pâtes au basilic, spécialité génoise préparée par sa

mère. Nous avons ensuite montré à Paolo et Stefano Iacono comment fonctionnait PAPP, le fameux programme d'appariements écrit par Thierry Bousch. Il faut dire que dans un louable souci d'uniformisation internationale, les Italiens avaient décidé d'utiliser ce programme pour les appariements, avec le départage au quotient de Brightwell (savant dosage entre le total de pions et la somme des points marqués par les adversaires). Ensuite, Bintsa et moi sommes partis visiter, dans un su-

perbe palais, l'exposition Van Dyck qui avait fait revenir à Gênes de nombreuses toiles de l'artiste flamand y avait peintes lors de son séjour d'une dizaine d'années au début du dix-septième siècle. Le soir, nous avons retrouvé des joueurs italiens pour aller manger d'autres spécialités italiennes.

Le lendemain, le tournoi se déroulait dans les locaux d'une association pour la promotion de la culture sarde. On a attendu David Shaman et David Summers. Le premier avait parlé de venir mais

⑥

s'y est finalement pris trop tard et n'a pu le faire, et le second devait venir à coup sûr mais, ne le voyant pas arriver, nous avons commencé le tournoi avec vingt joueurs. Les appariements de la première ronde n'ont pas été tirés au sort ; on a mis les joueurs dans l'ordre du classement européen, puis on a fait jouer le premier contre le onzième, le second contre le douzième et ainsi de suite. Cette idée est peut-être à retenir, puisque cela évite à la fois les chocs entre deux favoris dès la première ronde et les parties trop déséquilibrées. En plus, les favoris ne gagnent pas toujours. Ici, Barnaba a fait nulle avec Michelotti.

À la deuxième ronde, j'ai perdu contre Alessandro Tucci, bien qu'étant particulièrement méfiant puisqu'il m'avait déjà battu l'an dernier.

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

Tucci 33-31 Tastet

J'étais gagnant 28-36 au coup 44 en jouant 44.c8, mais je n'avais pas réalisé que sur 44.c8, 45.e8 est interdit car cela retourne b5 c6 et d7, et 46.b7 gagne alors facilement.

David Summers est finalement arrivé pendant la troisième ronde. Il s'était égaré en voiture d'abord sur l'autoroute puis dans Gênes. On l'a fait entrer dans le tournoi à partir de la quatrième ronde.

La pause de midi, étant prévue suffisamment longue, Bintsa et moi avons décidé, pour digérer, d'aller visiter le plus grand aquarium d'Europe, tout proche sur le port. Paolo Fasce nous ayant procuré des invitations (quel organisateur prévoyant), nous avons pu entrer gratuitement et nous changer les idées en contemplant les poissons, dauphins et autres pingouins.

De retour au tournoi, Bintsa bat Elisabetta 60 à 4 et s'installe seul en tête du tournoi, ayant gagné ses quatre parties. Je fais nulle contre

Barnaba, qui pourtant n'était pas en grande forme dans ce tournoi. Il aurait même pu gagner 33-31 au coup 53 en jouant c1 au lieu de b1, Blanc répondant b1 et la suite étant la même.

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

Barnaba 32-32 Tastet

À ce moment-là, je n'ai que 2,5 sur 4, mais je vais serrer le jeu et gagner les sept dernières parties, ce qui me permettra de terminer en tête du système suisse avec 9,5, un point devant le favori italien Roberto Sperandio.

Menozzi, qui avait fait le plus dur, étant deuxième en ayant joué contre tous les favoris à deux rondes de la fin, perd quand même les deux dernières parties contre Fasce et Castellano, ce qui l'écarte non seulement de la finale mais aussi du match pour la troisième place.

Bintsa termine troisième en n'ayant perdu que contre Sperandio, Menozzi et moi.

Dans la première partie de la finale, j'essaie de jouer la même ouverture qu'à Copenhague, mais cela marche moins bien. Blanc garde la parité et gagne. J'applique la même technique dans la seconde partie mais je fais deux pions de moins ce qui donne à Roberto le choix de la couleur. Il choisit logiquement Blanc puisque c'est la couleur qui a gagné les deux premières parties. Dans la belle, je laisse Blanc bétonner à l'est, mais je m'aperçois trop tard que le bétonnage se transforme en une grosse masse qui marche affreusement bien. J'essaie de compliquer mais il n'y a pas grand-chose à faire et Roberto l'emporte facilement.

Pendant ce temps, Bintsa ne laisse pas passer sa chance et bat Alessandro Tucci avec une superbe

arnaque multiple dans la troisième partie, ce qui permet à Bintsa, grand seigneur, de jouer le mauvais coup 59 et de gagner quand même largement.

Pendant les finales, se déroule un tournoi de Sensei (solitaires sur ordinateur) et des simultanées par Benedetto Romano et Donato Barnaba.

La remise des prix comprend un nombre impressionnant de coupes (une pour le vainqueur de chaque catégorie), et un assortiment de diplômes : pour celui qui a parcouru la plus grande distance pour venir au tournoi (Alberto Viviani qui habite en Belgique), pour la première victoire 64 à 0 du tournoi (Donato Barnaba), pour celui qui a eu le plus de tels diplômes...

Un grand merci à Paolo pour tout ce qu'il a fait pour ce tournoi. Si l'étape italienne du Grand Prix d'Europe est encore à Gênes l'an prochain, je vous conseille de ne pas rater l'événement.

### Classement final

1.	Sperandio R.	{I}	8,5 +2
2.	Tastet M.	{F}	9,5 +1
3.	Andriani B.	{F}	8 +2
4.	Tucci A.	{I}	7,5 +1
5.	Menozzi G.	{I}	7
6.	Viviani A.	{I}	6,5
	Fasce P.	{I}	6,5
8.	Romano B.	{I}	6
	Castellano G.	{I}	6
10.	Barnaba D.	{I}	5
	Vecchi E.	{I}	5
	Summers D	{GB}	5
	Corradi F.	{I}	5
	Bersaglieri D.	{I}	5
15.	Stanzione P.	{I}	4
	Iacono S.	{I}	4
17.	Michelotti G.	{I}	3,5
18.	Santoanni C.	{I}	3
19.	Rotta F.	{I}	2
	Traverso M.	{I}	2
21.	Cambrea S.	{I}	1

finale 1

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

Tastet 26-38 Sperandio

finale 2

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

Sperandio 28-36 Tastet

finale 3

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

Tastet 14-50 Sperandio

À Lyon

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

Caspar 35-29 Penloup

## Les beloteurs fous à Lyon (14&15/06/97)

par Emmanuel Caspard

Nous n'étions que neuf à nous retrouver à l'ENS Lyon en ce matin du 14 juin 1997, pour participer au tournoi préqualificatif du même nom. Je ne redirai pas ici pour la dixième fois tout le bien que je pense des tournois lyonnais, ça finirait par lasser : donc, comme d'habitude, c'était super et tant pis pour ceux qui n'étaient pas là. Le groupe des heureux présents se composait de Manu Jeannot, seul représentant local ; Christophe Cervantes et Cyril Carando, montés d'Avignon pour l'occasion ; Takuji Kashiwabara, venu spécialement de Grenoble ; enfin, les Andriani Brothers, Manu Lazard, Dominique Penloup et moi-même composions le contingent des habitués parisiens.

Le tournoi partait fort, puisque dès la première ronde, Takuji s'adjudgeait sa première victoire contre Bip et Bintsa sa première défaite, tandis que Sandry battait Dominique assez nettement. On s'aperçut très vite que ça allait être un tournoi dans lequel tout le monde pouvait battre tout le monde, et surtout Bintsa, qui termine la première journée avec un point... contre Bip. Des calculs savants (oiseux diraient certains) montraient, à la fin de cette journée, que seul Sandry était assuré d'une place en demi-finale. J'avais également de bonnes chances, tandis que les deux dernières places devaient se disputer entre Manu Lazard, Dominique, Takuji et Christophe. Manu devait en particulier battre Dominique à la première ronde le dimanche pour garder une chance : il passa une partie de la soirée du samedi devant la base de parties pour trouver une bonne ouverture (pas simple

contre Dominique). On eut droit le lendemain à une partie tendue : Dominique sort une préparation théorique (jolie case X au coup 25), Manu est mort, survit on se demande encore comment, garde la parité et arrache un 33-31 sorti on ne sait pas d'où.

Un système suisse assez fou désignai finalement Takuji, Sandry, Manu Lazard et moi pour disputer les demi-finales, qui furent assez courtes toutes les deux. Takuji accédait donc à sa deuxième finale en deux tournois préqualificatifs : pas mal. Comme diraient certains, il va finir par bien jouer, si ça continue... Les deux parties de la finale sont commentées plus loin, et je suis tout heureux de gagner, contre un adversaire « faisable mais coriace », dont on pense qu'il sera peut-être grand-maître avant Manu, c'est dire. À part ça, super chambres, super ambiance, super resto le samedi soir dans le vieux Lyon, bref, un week-end comme on les aime ! Bis !

### Classement du toutes-roudes

- |    |                      |     |
|----|----------------------|-----|
| 1. | Emmanuel Caspard     | 8/9 |
| 2. | Kashiwabara Takuji   | 7   |
| 3. | Andriani Sandry      | 6,5 |
| 4. | Lazard Emmanuel      | 6   |
| 5. | Penloup Dominique    | 5   |
| 6. | Cervantes Christophe | 4,5 |
| 7. | Carando Cyril        | 3   |
|    | Andriani Bintsa      | 3   |
| 9. | Jeannot Emmanuel     | 2   |

### Demi-finales

- T. Kashiwabara 2-0 S. Andriani  
E. Caspard 2-0 E. Lazard

### Match 3/4

- E. Lazard 2-0 S. Andriani

### Finale

- E. Caspard 2-0 T. Kashiwabara

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

Penloup 31-33 Lazard

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

Andriani S. 35-29 Carando

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

Kashiwabara 6-58 B Andriani

# Les temps et coups d'attente

par Marc Tastet

Un article d'initiation sur les temps est déjà paru dans *Fforum* 30, mais d'une part, on m'a demandé d'écrire à nouveau sur ce sujet (salut Jean-Paul !) et d'autre part, j'ai constaté lors de parties que j'ai pu jouer récemment en tournoi, que cette notion n'était pas toujours bien maîtrisée, même par de bons joueurs.

Pour vous rafraîchir la mémoire avant de lire la suite de l'article, il n'est pas mauvais de relire le paragraphe sur les temps dans le manuel d'initiation que vous avez tous reçu. (Si vous l'avez égaré, vous pouvez toujours en commander auprès de la FFO au prix unitaire de 20 F, port compris.)

## I. Gagner un temps

Commençons par un exemple tiré d'une partie que j'ai jouée au récent tournoi international de Gênes face à l'Anglais David Summers (qui a vécu aux États-Unis, mais qui habite en France et travaille en Suisse : essaie-t-il d'être plus cosmopolite que l'Américain David Shaman qui a vécu en Angleterre, France, Suède et maintenant Belgique ?).

Noir doit jouer dans la position suivante.

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

Noir doit jouer le coup 39

Noir n'a pas beaucoup de libertés et il a choisi de jouer 39.g8, ce qui redonne le trait à Blanc. Mais Blanc peut alors forcer la décision. Comment ?

Il suffirait à Blanc de rendre le trait à Noir pour que celui-ci soit obligé de tout donner. Blanc peut

facilement réaliser cela en **gagnant un temps, c'est-à-dire en jouant une fois de plus que l'adversaire dans une région donnée**. Pour cela, il peut jouer dans le trou (impair) de trois cases au nord-ouest. Ainsi, après 40.b2, 41.a1, 42.b1, Noir doit donner successivement les deux coins h1 et h8 car il n'a plus que g1 et f8 à jouer : regardez la position obtenue pour vous convaincre de l'étendue du désastre.

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

Après 39.g8 b2 a1 b1

Mon adversaire a été surpris par ce coup 40.b2, qu'il n'avait pas envisagé. L'idée à retenir est qu'un **trou impair permet souvent de gagner un temps en y jouant le premier et le dernier**. En fait, j'avais prévu ce gain de temps depuis quelques coups, au moment où j'avais laissé Noir s'insérer en e1, et j'attendais le moment opportun pour lancer la manœuvre.

Si Noir avait vu venir la menace, au lieu de jouer 39.g8, il aurait pu jouer lui-même dans le trou impair avec 39.b2. Certes, cela marche moins bien que pour Blanc. En effet, après 40.a1, 41.b1, Blanc a en plus un temps en a7. On peut donc se dire que Noir n'a rien gagné. Mais faisons le bilan de plus près. Dans la première suite envisagée (celle qui a été jouée dans la partie), Blanc a gagné un temps dans la région nord-ouest. Avec la suite proposée ici, 39.b2 40.a1 41.b1 42.a7, Noir ne gagne pas vraiment de temps puisque chaque joueur a joué deux fois, mais il empêche Blanc de gagner un temps. Donc c'est clairement meilleur pour lui. Il peut continuer

avec 43.g8 ce qui donne la position ci-dessous où Blanc doit ouvrir. (Pour les puristes signalons que même si Blanc ne veut pas ouvrir tout de suite et joue 44.b7, après 45.a8, 46.f8 retourne toute la colonne f, donc Noir a désormais beaucoup de libertés et il est loin d'être mort.)

Si l'on compare la position ci-dessous à la précédente, même s'il y a en apparence beaucoup de similitudes, (en particulier toute la partie est de l'othellien est la même), il y a en fait une grosse différence : ici, c'est à Blanc de jouer alors que c'était à Noir sur le diagramme précédent. C'est la conséquence logique du fait que Noir a empêché Blanc de gagner un temps.

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

Après 39.b2 a1 b1 a7 g8

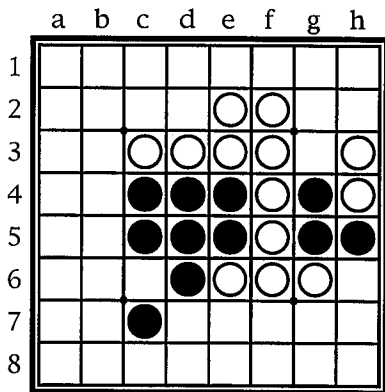
Bien sûr, Noir n'est toujours pas gagnant, car il est handicapé par sa trop grande frontière, mais il reste encore en vie alors qu'il était complètement mort dans la suite précédente.

## II. Compter les temps

Le deuxième exemple provient d'une partie jouée au dernier tournoi préqualificatif de Strasbourg contre Christian Massire. J'avais sauvé in extremis la première partie contre Christian, avec les blancs (cf. *Fforum* 45, page 7) et j'étais donc particulièrement méfiant sur celle-là, même si c'était la dernière des onze rondes et si j'étais déjà sûr d'être qualifié pour la finale.

Cette position illustre une question qui se pose très souvent dans une partie d'Othello : « Faut-il ou

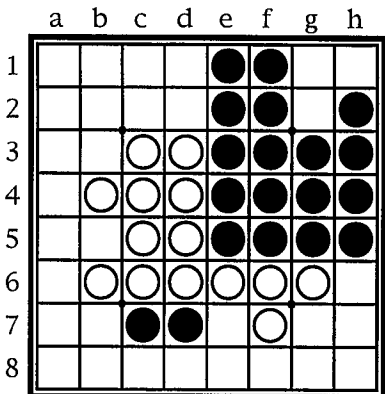
non reprendre le bord ? ». La réponse est souvent en termes de temps : cela dépend du nombre de temps que l'on gagne ou que l'on perd, ce faisant.



Noir doit jouer le coup 21

J'ai hésité à jouer 21.h2, mais j'ai vite écarté cette possibilité, car cela permet à Blanc de gagner un temps avec la suite 22.h6 23.h7 24.g3. C'est alors à Noir de jouer. Certes, il lui reste 25.d2 ou c2, mais on a un peu l'impression qu'avec à la fois un bord à l'est et la frontière à l'ouest, la fin de partie s'annonce mal pour Noir : son seul espoir serait sans doute de tenter une grosse masse en essayant de retourner les quatre pions centraux du prébord est (de g3 à g6) mais cela n'est pas gagné d'avance.

Je n'ai pas voulu prendre ce risque et j'ai joué 21.g3 attendant la réponse 22.h6 qui me paraissait la seule viable. En fait, Christian, n'aimant sans doute pas les bords, a joué 22.b4. J'ai tout de suite repris le bord avec 23.h2, puisque maintenant Blanc n'a plus la possibilité de gagner un temps avec la suite h6 h7 g3 puisque g3 est occupé.



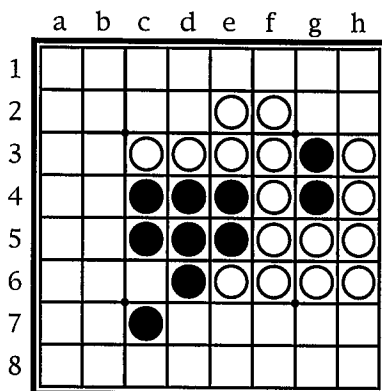
Blanc est mal et doit jouer

La partie s'est poursuivie par 24.b6 d7 f7 f1 28.c6 e1 pour atteindre la position ci-dessus dans

laquelle, je considère que Blanc a perdu, ce qui s'est effectivement passé par la suite.

Où est l'erreur ? Certes Blanc aurait pu intercaler la paire 28.h6 h7 avant de jouer 30.c6 de façon à avoir un accès en d2 après un éventuel coup 31.e1 (alors que dans la position ci-dessus, Noir contrôle la mini-diagonale e3-g5).

Mais l'erreur décisive est au coup 22. Blanc devait absolument jouer 22.h6. Il ne l'a pas fait et Noir a gagné la bagatelle de quatre temps au nord-est (g3, h2, f1 et e1). Si Blanc joue 22.h6, cela change tout. Voyez plutôt.



Après 21.g3 22.h6

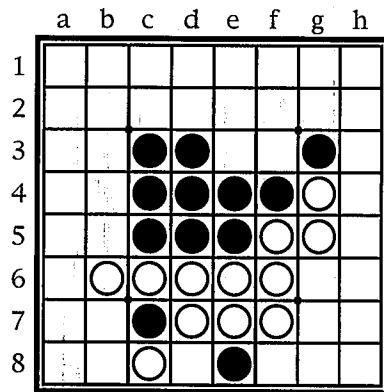
Noir n'a pas gagné de temps à l'est ici, puisque Noir et Blanc y ont joué une fois chacun. Bien au contraire, c'est Blanc qui a un coup d'attente en réserve : il pourra jouer en h2 pour faire la décision quand le moment opportun sera venu.

En raisonnant en terme de temps, Blanc était obligé de faire le bon choix au coup 22, c'est-à-dire de jouer 22.h6.

### III. Les coups d'attente

Avoir un temps en réserve, comme dans la position ci-dessus est une menace perpétuelle. Cela me rappelle une partie jouée à Copenhague en 91 et dont je garde un souvenir cuisant.

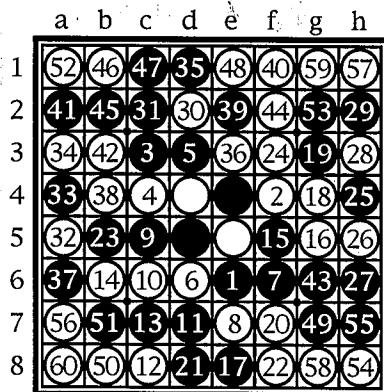
Dans le diagramme ci-dessous, j'ai joué 21.d8 pour pouvoir enchaîner avec 23.b5. Le problème est qu'après 21.d8 22.f8, Blanc garde un coup d'attente en b8 qui lui permet de me redonner le trait s'il est en difficulté ; cela lui donne une grande liberté de manœuvre. Sur le moment, je me suis dit que ce n'était pas grave, car si Blanc jouait son coup d'attente, il formerait un bord de cinq facilement attaquable.



Noir doit jouer le coup 21

Pendant la suite de la partie, j'espérais que Blanc jouerait en b8, mais, la menace étant plus forte que l'exécution, il a toujours gardé ce coup d'attente en réserve et ne l'a joué qu'au moment où j'étais déjà mort. D'où la faille dans mon raisonnement précédent : je n'ai jamais pu attaquer le bord de cinq, puisque Blanc ne l'a jamais créé, comme vous pouvez le voir dans la partie ci-dessous.

Il aurait sans doute mieux valu jouer directement 21.b5.



M. Tastet 10-54 N. Berner

Si l'on tire les leçons de cet article, il y en a plusieurs à retenir.

**Il faut savoir profiter d'un trou impair pour gagner un temps ; le plus souvent, il s'agit d'un trou de trois ou de cinq cases.**

**Pour choisir entre reprendre un bord ou non, il faut envisager le problème aussi en termes de temps gagnés ou perdus.**

**Avoir un coup d'attente sur un bord est une menace qui peut se révéler d'autant plus puissante que l'on attend longtemps pour la mettre à exécution.**

Je vous souhaite du bon temps...

# Les tables de transpositions

par Nicolas Becquet

## Introduction

Historiquement, les tables de transpositions ont d'abord été utilisées par les programmes d'échecs, car ce type de jeu conduit à parcourir de nombreuses fois certaines positions du fait des interversions de coups.

À Othello où le nombre de transpositions est négligeable, l'intérêt de ce type de table est qu'il permet de segmenter une même recherche en plusieurs parties distinctes tout en conservant les résultats intermédiaires. Par exemple, l'utilisation d'une zero-window, qui nécessite parfois la ré-exploration d'un sous-arbre est le cas typique de ce type de segmentation. La grille de tests de finales établie par Marc Tastet dans *Fforum 34* a été un réel challenge au cours duquel il a fallu innover, ce qui m'a conduit à déterminer un certain nombre de ces techniques de segmentation.

L'objet de cet article n'est pas de débattre de ces méthodes, mais de décrire le fonctionnement, devenu dans ce contexte capital, de cette mémoire cache jouée par les tables de transpositions dans l'exploration des finales à Othello.

La mise en œuvre de ces tables nécessite :

- de la mémoire ;
- une bonne détermination des informations à conserver pour chacun des nœuds parcourus ;
- une méthode d'adressage permettant de répartir correctement et efficacement ces informations au sein d'un espace mémoire réduit.

## Description de l'adressage

L'idée est de construire deux tableaux (un par couleur) de même taille, dont chaque entrée repose sur une structure de données qui sera précisée plus loin. L'adressage de ces tableaux sera effectué au moyen d'une clé de Zobrist de 32 bits de longueur devant être réduite en taille au moment de l'adressage de façon à correspondre à l'espace mémoire alloué. En effet, supposons que nous n'ayons que 128 Ko de place disponible pour chaque table, nous appliquerons la transformation suivante de la clé d'adressage pour la ramener à un index de longueur de 19 bits (dans le cas de notre exemple) :

Index = (Clé adressage) MOD (Taille table)

Cette méthode présente l'avantage de permettre de gérer des tables dont la taille n'est pas nécessairement une puissance de 2, ce qui autorise une gestion mémoire plus souple.

Nous ne décrivons pas ici la méthode d'adressage dispersé de Zobrist qui a été présentée dans *Fforum 37*, mais j'aimerais toutefois faire deux remarques sur les risques de collisions que nous amène cette méthode.

- Le premier type de collision correspond à une erreur de hachage, i.e., deux positions différentes génèrent la

même clé ; ce risque est d'autant plus grand que la longueur de la clé est réduite. Ce phénomène est en probabilité proportionnel au taux de remplissage des tables. Il est donc recommandé d'ajuster de quelque manière la taille de la table (donc de la clé) par rapport au remplissage probable. Ce remplissage en finale peut être estimé à partir du nombre de cases vides de la position, du temps de calcul maximum et de la vitesse de calcul. L'ajustement peut se faire soit en augmentant la taille de la table, soit en limitant son utilisation (par exemple jusqu'à une profondeur donnée). En particulier la probabilité de collision correspond au temps moyen pour parcourir la clé ; par conséquent avec une clé de 32 bits, ce temps est de  $2^{32}$  / vitesse de parcours. Autrement dit, avec un couple matériel / logiciel s'exécutant à la vitesse de 500000 nœuds par seconde, il faut  $2^{32}$  / 500000 secondes (environ 2 heures 20 minutes) pour parcourir la clé et donc risquer fortement d'avoir une erreur de hachage.

La façon de contourner ce problème, qui survient lorsque l'on cherche à calculer des finales profondes (entre 27 et 30 cases vides), consiste à agrandir la taille de la clé en associant à chaque nœud une signature correspondant à une autre clé de 32 bits, mais calculée à partir d'une autre semence aléatoire de façon à obtenir *in fine* deux clés sans corrélation entre elles. Cette méthode permet d'obtenir une clé de hachage de 64 bits qui, compte tenu des puissances de calcul actuelles rend complètement négligeable le risque lié à ce type de collision.

- Le second type de collision ne génère pas d'anomalie d'identification des positions, mais nuit à la vitesse de calcul ; il s'agit du conflit d'adressage qui se présente lorsque deux positions différentes doivent être stockées dans une même entrée de la table. En pareil cas, à défaut d'agrandir la taille des tables, il est nécessaire de définir un schéma de remplacement de façon à conserver l'entrée présentant le meilleur rapport qualité/prix.

Deux informations sont représentatives de l'effort consommé pour calculer une position :

1. la longueur de la branche principale, c'est-à-dire la profondeur qui sépare la position actuelle de l'horizon de la recherche, autrement dit le nombre de cases vides restant à parcourir pour la finale ; nous appellerons cette information *DEPTH* dans la suite de notre propos ;
2. le nombre de nœuds qui ont été parcourus pour évaluer cette position.

J'ai personnellement retenu la première information (*DEPTH*), d'une part parce qu'elle n'occupe que six bits de mémoire (la profondeur maximum d'un arbre de recherche à Othello est de 64), et d'autre part, parce que cette donnée réduit encore le risque que deux positions ayant la même clé se télescopent, car, en lecture, cette information devra coïncider avec le nombre de cases vides de la position

en cours. Ensuite, il suffit, partant de l'index de la position, de parcourir les x positions suivantes, et de stocker l'entrée candidate à l'index présentant le meilleur rapport qualité/prix, c'est-à-dire l'entrée où DEPTH est minimum. J'ai enfin déterminé empiriquement, c'est-à-dire avec l'aide d'un chronomètre et en observant le nombre de nœuds parcourus, que le nombre idéal d'entrées à parcourir était 8...

Un défaut lié à cette méthode est qu'elle ne prend pas en compte l'âge des entrées ; en effet, les entrées les plus récentes doivent être conservées, car leur utilisation serait nécessaire en cas de nouveau parcours.

**Description des informations devant être stockées**

En premier lieu, il me semble important de bien insister sur le fait qu'à la fin de chaque nœud parcouru par l'algorithme de parcours alpha-bêta, nous avons trois cas de figures possibles :

- 1. le nœud traversé est sur la branche principale et le score retourné est exact ; nous qualifierons ce type de nœud de TRUESCORE ;
- 2. le score trouvé à l'issue de la recherche d'un nœud est inférieur à alpha (UPPERBOUND) ;
- 3. le score est supérieur ou égal à bêta (LOWERBOUND).

L'idée est donc en sortie de chaque nœud de stocker ces informations (avec naturellement le coup associé) de façon à pouvoir les réutiliser plus tard.

En effet, à l'entrée de chaque nœud, un parcours de la table est nécessaire et, si une entrée correspondant à la position est retrouvée, alors :

• dans le cas d'un TRUESCORE, la recherche du nœud correspondant et de ses descendants peut immédiatement être stoppée ;

• dans le cas d'une UPPERBOUND ou d'une LOWERBOUND, le coup correspondant doit être évalué en premier et naturellement, la fenêtre alpha-bêta peut être réajustée de la façon suivante :

- dans le cas d'une UPPERBOUND, si le score récupéré de la position est inférieur à bêta, alors bêta peut être réduit au score trouvé + 1 ;

- réciproquement, dans le cas d'une LOWERBOUND, c'est alpha qui peut être ramené à score - 1 ;

naturellement, la recherche pourra être stoppée si ces ajustements conduisent à ce que la condition alpha >= bêta soit remplie.

Par ailleurs, une fois le coup issu de la table exploré, deux options peuvent être prises :

- 1. dans la mesure où l'ordre de génération des coups est constant, la recherche peut redémarrer à partir du coup issu de la table de transpositions, ce qui permet d'éliminer une exploration inutile de la partie gauche de l'arbre dans le cas d'une retraversée liée à un parcours zero-window infructueux ;
- 2. l'autre méthode consiste, une fois les coups triés, à les explorer en ne prenant pas en compte le coup issu de la table.

**Résultats et interprétation**

Pour convaincre les sceptiques sur la mise en place de tables de transpositions, le tableau suivant fournit le nombre de Knœuds pour obtenir le score parfait des diagrammes 26, 33, 37, 38 (publiés dans le numéro 34 de Fforum) en fonction de la taille de la table (en Ko, sachant que le stockage de chaque position nécessite huit octets).

Diag.	0 Ko	512 Ko	1 Mo	16 Mo	32 Mo
26	20 077	10 134	10 077	9 993	9 993
27	5 735	2 921	2 908	2 904	2 904
33	26 632	11 548	11 385	11 281	11 281
37	71 190	34 593	34 061	33 164	33 132
38	273 381	110 231	106 291	96 246	95 913

**Premières conclusions.**

• Ces tables réduisent d'au moins 50% le nombre de nœuds générés.

• Il existe un couple optimal taille de la table / nombre de nœuds à parcourir en terme de rapport qualité / prix.

- On observe que 512 Ko (ce qui correspond à 65 536 positions) d'espace alloué aux tables suffisent pour un nombre de nœuds voisin de 10 000 kN, ce qui correspond à des finales comportant environ 20 cases vides.

- Cette donnée peut, dans une certaine mesure être extrapolée, ce qui permet par exemple, de déterminer que pour le diagramme 38, la quantité de mémoire optimale est d'environ 6 Mo.

- Si on alloue une place supérieure à cet optimum, les gains sont marginaux (moins de 1%).

• Cependant, il faut bien prendre garde au fait que plus ce cache amène d'efficacité, plus il y a eu d'exploitation de résultats intermédiaires.

En pareil cas, la recherche a peut-être été trop segmentée, ce qui peut entraîner un surcoût que l'on peut optimiser...

Preçons un autre point d'observation en se focalisant sur le diagramme 38, évalué avec un Pentium MMX 200. La table est ci-dessous.

	0 Ko	512 Ko	1 Mo	6 Mo	16 Mo	32 Mo
Nombre de Knœuds	273 381	110 231	106 291	98 464	96 246	95 913
Temps de calcul	9'22"	4'07"	3'59"	3'33"	3'26"	3'23"
Gain Nœuds, Temps	S.O.	59%, 56%	61%, 57%	64%, 62%	65%, 63%	65%, 63%
Lectures réussies	S.O.	7%	8%	13%	18%	19%
Taux de collisions	S.O.	96%	94%	71%	32%	6%
Vitesse (N/s)	486 443	446 291	444 732	461 055	467 213	472 477

## Conclusions

- tout d'abord, on vérifie que la taille optimale de la table sur cette position est bien de 6 Mo ;
- les gains en nœuds ne coïncident pas avec les gains en temps, ceci s'explique par le surcoût induit par la gestion de la table (qui est au pire de 10%) ;
- je ne m'étendrais pas sur les autres informations, car je pense qu'elles parlent d'elles-mêmes...

## Description de l'algorithme

Nous allons examiner les fonctions de lecture et d'écriture dans la table, puis la façon dont la fonction de recherche alpha-bêta les appelle.

La table de transposition est utilisée pour six cases vides ou plus ; en effet, en dessous le rapport qualité/prix est nettement défavorable.

```
#define TrueScore 64
#define LowerBound 128
#define UpperBound 192
#define ReHash 8 // Nbre d'essais à faire pour trouver un emplacement pour
                 le stockage du nœud

typedef struct
{
    long   Sgn; // La clé secondaire de hachage
    byte   Depth; // Le nombre de cases vides restant à parcourir
    byte   Infos; // Le type de nœud (TRUESCORE, LOWERBOUND,
                 UPPERBOUND) + le coup joué
    short  Score; // Le score de la position
} HashEntry;

void PutHashInfos(long Key, long Sgn, char Color, char Depth, short Score,
                 int Alpha, int Beta, char Move)
{
    register long i; *Entry, *pBest;

    pBest = Entry = Color > 0 ? &HT1[Key % (NbEntries-ReHash)] :
                               &HT2[Key % (NbEntries-ReHash)];
    for (i = ReHash; Entry->Depth && i && Entry->Sgn != Sgn; i--)
    {
        Entry++;
        if (Entry->Depth < pBest->Depth || Entry->Sgn == Sgn)
            pBest = Entry;
    }
    pBest->Sgn = Sgn;
    pBest->Depth = Depth;
    pBest->Infos = packmove[Move]; // Transformation d'un coup de
                                   l'intervalle 11..88 à 0..63
    pBest->Score = Score;
    if (Score < Alpha)
        pBest->Infos |= UpperBound;
    else if (Score >= Beta)
        pBest->Infos |= LowerBound;
    else
        pBest->Infos |= TrueScore;
} // PutHashInfos

int GetHashInfos(long Key, long Sgn, char Color, char Depth, int *Alpha,
                 int *Beta, char *Move)
{
    register long i, *Entry;

    Entry = Color > 0 ? &HT1[NbEntries-ReHash] : &HT2[NbEntries-ReHash];
    for (i = ReHash; Entry->Infos && i; Entry++, i--)
        if (Entry->Depth == Depth && Entry->Sgn == Sgn)
        {
            *Move = unpackmove[Entry->Infos & 63];
            // Transformation d'un coup de l'intervalle 0..63 à 11..88
            switch (Entry->Infos & 192)
            {
                case TrueScore:
                    *Alpha = Entry->Score;
                    *Beta = -infini;
            }
        }
}
```

```

        break;
    case UpperBound:
        if (Entry->Score < *Beta) *Beta = Entry->Score + 1;
        break;
    case LowerBound:
        if (Entry->Score > *Alpha) *Alpha = Entry->Score - 1;
        break;
    }
    return true;
}
return false;
} // GetHashInfos

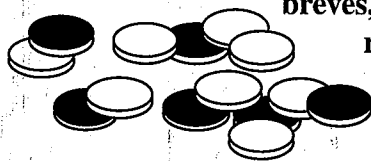
int Search(POSITION P, char Color, int depth, int Alpha, int Beta,
           long NodeKey, long NodeSgn)
{
    int t, i, j, Cj, MaxMv, Nc;
    MoveList LM;
    RetList LR;
    long PosKey, PosSgn;

    Cj = 0;
    MaxMv = 0;
    t = -infini;
    if ((DEPTH >= 6) && GetHashInfos(NodeKey, NodeSgn, Color, depth,
                                     &Alpha, &Beta, (byte *)&Cj))
    {
        if (Alpha >= Beta) goto label_100;
        if (P.Board[Cj] == 0 && DoMove(&P, Cj, LR))
        {
            UpdateHashCode(NodeKey, NodeSgn, &PosKey, &PosSgn, Color LR);
            // actualisation de la clé de hachage
            t = -SearchF(P, -Color, depth-1, -Beta, -Alpha, PosKey, PosSgn);
            UndoMove(&P, Cj, LR);
        }
        if (t > Alpha)
        {
            Alpha = t;
            MaxMv = Cj;
            if (Alpha >= Beta) goto label_99;
            UpdateBestLine(Cj);
        }
    }
    if ((Nc = SortMoves(LM)) == 0)
    {
        // Traitement joueur passe
        goto label_100;
    }
    if (Cj > 0)
        for (j = 0; j < Nc && LM[j] != (byte)Cj; j++);
    // À ordre des coups constant, on repart du coup de la table
    else
        j = -1; // Sinon, on part du premier
    for (i = j+1; i < Nc; i++)
    {
        // Boucle de parcours des coups d'un nœud...
    }
label_99:
    if ((DEPTH >= 6) && (MaxMv != 0))
        PutHashInfos(NodeKey, NodeSgn, Color, depth, (short)Alpha,
                    Alpha, Beta, (byte)MaxMv);
label_100:
    return Alpha;
} // Search

```

# Les échos d'Othello

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



qui concerne Othello et les joueurs : clubs,

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

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

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

Adressez vos informations à la FFO.

## LE CLASSEMENT EUROPÉEN SUR INTERNET

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

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

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

Le système de calcul du classement a légèrement changé. Une fois tout le classement établi, une dernière passe était effectuée pour ramener l'ensemble du classement à une moyenne de 1600. Cette moyenne était tout simplement la moyenne des classements de tous les joueurs classés. Ceci donnait une importance égale aux joueurs ayant peu de parties et aux joueurs réguliers. Le classement oscillait ainsi de façon saisonnière avec l'arrivée de nouveaux joueurs lors des sélections du championnat de France et leur départ 14 mois plus tard. Pour diminuer ces variations, le classement est maintenant calculé avec une moyenne de 1800, le classement de chaque joueur étant pondéré par son nombre de parties. Ceci ne modifie en rien les propriétés du classement (200 points d'écart signifiant 3 chances sur 4 de gagner une partie pour le joueur le mieux classé) mais devrait permettre de stabiliser plus les chiffres.

## UN CLUB À GRENOBLE ?

Takuji Kashiwabara et Marie-Christine Torri essayent de monter un club sur Grenoble. Si vous êtes intéressé, vous pouvez les contacter en téléphonant à la FFO, au 01 45 35 55 86.

## 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.

## STAGE D'ÉTÉ

Vous voulez passer une semaine dans un cadre enchanteur ? Avec en prime une belle brochette de champions prêts à répondre à toutes vos questions ? Vous muscler le corps (piscine, patinoire, gymnase, stade...) et l'esprit (Stoner, cases X, diagonales, frontières...)?

Alors plus d'hésitation ! Venez nous rejoindre à Font-Romeu du **9 au 16 août** prochain pour notre traditionnel stage d'été. Emmanuel Caspard, Bintsia Andriani, Philippe Juhem, Emmanuel Lazard, Elie Cali, David Shaman, François Robin, Aubrey de Grey ainsi que plusieurs autres joueurs ont déjà annoncé leur venue.

Ce stage se déroulera au **Centre National d'Entraînement en Altitude de Font-Romeu** (Pyrénées-Orientales) et le prix est de **215F par jour par personne en pension complète**, avec un accès complet aux installations sportives. N'oubliez pas vos chaussures de randonnée, vos raquettes de tennis, de ping-pong, vos gobans et jeux de cartes.

# 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](mailto:ffo-request@topo.math.u-psud.fr). L'adresse de la liste est [ffo@topo.math.u-psud.fr](mailto: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 deux 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

### CHAMPIONNAT DE FRANCE

N'oubliez pas, à la rentrée, les sélections du championnat de France. Réservez votre samedi ou votre dimanche pour organiser une sélection dans VOTRE ville entre le 18 octobre et le 16 novembre. La FFO vous fournit les jeux, des pendules, des affiches, de la documentation, des coupons, des feuilles de parties, bref tout le matériel nécessaire pour réussir un tournoi parfait !

### 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, lancement d'un club... N'hésitez pas à le distribuer dans les boutiques, auprès de la presse régionale, au syndicat d'initiative...

### CARTE D'ADHÉRENT

Ceux d'entre vous dont l'adhésion n'arrivait pas à échéance ont reçu leur carte d'adhérent avec le dernier *Contact ! FFO*. À l'avenir, les cartes seront envoyées avec chaque numéro de *Contact ! FFO* aux personnes ayant adhéré ou renouvelé leur adhésion dans les trois mois précédents. Sur ces cartes seront indiqués la date de fin d'adhésion ainsi que les titres et responsabilités.

### CLUBS

Nous avons lancé une réflexion pour promouvoir la création et le maintien des clubs locaux. Une première idée serait de rédiger des statuts-types pour déclarer les clubs comme association loi 1901. Ceci permettrait d'aider les membres à obtenir des subventions, une salle, etc. Peut-être faudrait-il relancer Info-Club, un journal uniquement destiné aux clubs d'Othello qui servirait de lien entre ces groupes : aide à la création, exercices, commentaires de parties jouées au club, idées d'organisation... L'idée d'une compétition inter-clubs a également été proposée mais se heurte au coût du transport pour réunir tous les joueurs.

Si vous avez des idées là-dessus, faites-nous en part !

*Emmanuel Lazard*

# Trois parties à Copenhague

par Marc Tastet

Voici trois parties que j'ai jouées pendant le toutes-roudes du dernier tournoi international de Copenhague.

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

Tastet 34-30 Brightwell

L'ouverture est une Rose plate avec une variante assez classique jusqu'au coup 18. La suite habituelle est 19.g5 g3 d3 d8 et Noir n'a pas accès en e8. À Bruxelles, l'an dernier, nous avons joué la même ouverture avec les couleurs inversées, et Brightwell avait joué 19.h3. Pour éviter la suite 20.h5 g5 g3 d3 d8 h4 h2 g7! qui semble bonne pour Noir, j'avais joué 20.d3 et ce coup a plu à Brightwell puisqu'il l'a adopté.

Nous avons suivi la partie de Bruxelles jusqu'au coup 23. Là, j'avais joué 24.e8, mais le béton de Blanc ne m'avait pas paru efficace, même s'il avait inquiété Brightwell sur le moment. Le coup 24.b6 est sans doute une amélioration.

En jouant mon coup 31, j'avais prévu que Blanc attaquerait le bord de cinq avec 32.b7, mais j'avais aussi envisagé la suite jusqu'à 35.a8, ayant vu la menace d'arnaque : si 36.a7, 37.b8! et Blanc n'a pas accès à c8. Brightwell joue correctement 36.b1 (ne craignant pas de perdre le coin a1 puisque Blanc peut y arriver par le bord a) et non 36.c1 qui serait réfuté par 37.b2. Blanc joue 38.a3 à un moment où cela ne retourne pas b3 et c3 pour ne pas perdre accès à b2 plus tard. Au coup 40, Blanc perd un pion. Le bon coup était g7 mais personne ne l'avait envisagé à ce stade.

Graham n'avait pas prévu 41.g2, mais Blanc n'a aucun moyen de recouper à peu de frais

la diagonale. De plus, 41.g3 serait mauvais car il ruine l'arnaque citée plus haut et Blanc peut répondre 42.a7 (si 43.b8, 44.c8 est maintenant possible). Blanc choisit 42.h5 qui perd deux pions et donne la nulle. Le bon coup était toujours g7 mais de nouveau personne ne l'avait envisagé.

Au coup 46, j'attendais g7, ayant vu que 47.h8 retournerait e5 ruinant la fameuse arnaque. C'était le bon coup, mais Graham choisit de faire des pions définitifs au nord-ouest ce qui ne suffit pas.

En résumé, une partie serrée que je gagne en finale en jouant parfaitement depuis (au moins) le coup 35 alors que Graham rate par trois fois le coup g7!, ne perdant que 5 pions au total, mais donnant quand même la nulle puis le gain.

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

Jensen 33-31 Tastet

Ouverture Tigre centrale (7.c5) Tamenori (10.e6). Erik innove avec 19.a5. Il l'avait joué 2 rondes auparavant contre Feldborg. Sans le savoir, je rejoue les mêmes coups que Karsten, jusqu'au coup 24. J'intervertis 26 et 28 par rapport à Karsten mais cela revient au même et le vrai changement intervient au coup 30 : Karsten avait joué 30.g6 et perdu 38-26.

Après 36, l'idée de Noir est d'essayer de jouer g8 et f8 pour gagner des temps et la parité. Il ne peut le faire tout de suite car ces coups ouvrent trop vers l'ouest, donc il commence par faire remplir les rangées 7 et 8. Pour empêcher Noir d'y jouer et pour garder la parité, je dois jouer 42.f8, même si cela retourne g7.

Le coup 46.g1 est un type d'arnaque que je n'avais jamais vu pour enlever l'accès à h4 et garder

des pions sur le bord est, mais j'aurais mieux fait de jouer 46.h4 tant que cela retournait les pions f6 et g5 (après 47.b7, qui enlève e7, il est trop tard).

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

Shaman 21-43 Tastet

Shaman joue le coup 7 qui porte son nom. On peut jouer 8.f6, b3, b4 ou e6.

Shaman joue un coup 19 original qui semble rusé (enlevant l'accès à b3) mais ne me paraît pas bon. Après 27, chacun des deux joueurs était content de sa position. Shaman attendait 28.d7, mais 28.f5 a le mérite d'enlever les deux pions d3 et d5. On en verra l'intérêt plus tard.

Au coup 31, j'attendais plutôt une suite du type 31.b2 a1 b1 a5 g6, mais Shaman a joué très vite 31.f6. J'ai enchaîné par 32.d7 et il a réfléchi très longtemps car son plan pour gagner deux temps au nord-ouest ne marche pas. L'idée était de jouer trois des quatre coups a1 b1 b2 a5, en jouant 33.b2, 34.Blanc recoupe le diagonale, 35.a5, 36.a1, 37.b1. Le problème est que si Blanc joue 34.e7, il retourne bien e5, mais Noir le retourne à nouveau en jouant 35.a5 ce qui fait qu'il se fait arnaquer, n'ayant pas accès à b1 après 36.a1 (essayez pour voir). Comme Noir ne peut jouer 33.d8 (d'où l'intérêt du coup 28), il est complètement mort.

Après 37.c8, j'obtiens une position de rêve, ayant le choix entre 16 coups qui sont tous gagnants, alors que je n'ai aucun pion définitif (record à battre !). Un petit peu de technique pour conclure (penser à jouer 40.b7 tout de suite et non 40.f8 g8 b7? b8! arnaque) et la fin n'est qu'un jeu d'enfant.

# Le coin des débutants

## La mobilité

Les joueurs débutants comprennent rapidement l'importance des coins à Othello : places fortes, imprenables, ils servent de base pour retourner les lignes adjacentes. Une fois atteint le stade du jeu positionnel (ne pas jouer de cases C ou X, dangereuses, et prendre le coin, si possible, dès que l'adversaire le fait), on a un peu l'impression de stagner : on ne comprend pas ce qui fait qu'un joueur arrive dans un coin et on a un peu l'impression que la partie se décide au hasard dans les derniers coups, un joueur devant jouer une case dangereuse avant l'autre. Ce n'est bien sûr pas vrai. Si un joueur est forcé de jouer une case dangereuse, c'est bien souvent parce qu'il n'a pas d'autres coups à jouer.

Un concept très important dans la plupart des jeux de stratégie est celui de mobilité : il s'agit tout simplement du nombre de coups légaux dont un joueur dispose. En règle générale, plus un joueur va avoir une bonne mobilité, i.e. plus il a de coups légaux à sa disposition, moins il a de chance de devoir jouer une mauvaise case. L'essence même du jeu va consister à réduire le nombre de coups légaux de son adversaire tout en maximisant le sien.

Voici quelques positions où il vous faudra jouer un coup sans donner un seul nouveau coup à votre adversaire. Pour ce faire, regardez l'ensemble des coups possibles de votre adversaire, jouez votre coup et vérifiez qu'il n'a pas de nouvelle possibilité de jeu.

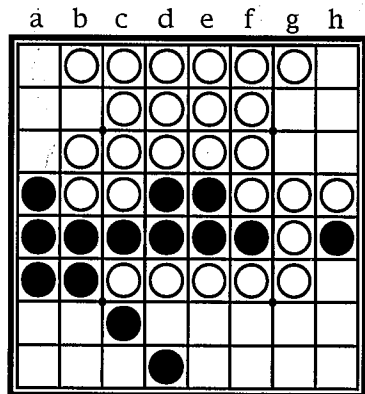


diagramme 1 : Noir joue

1) Combien Noir a-t-il de coups légaux ? Combien Blanc a-t-il de

coups légaux ? Un seul coup de Noir de donne pas de nouveau coup à Blanc, lequel ?

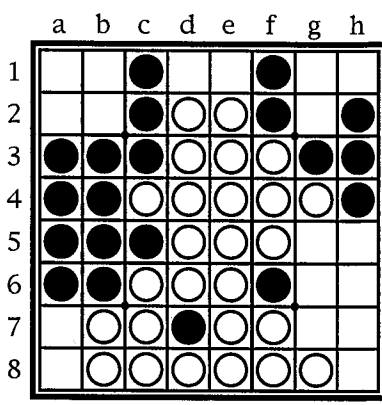


diagramme 2 : Noir joue

2) Un seul coup de Noir de donne pas de nouveau coup à Blanc, lequel ?

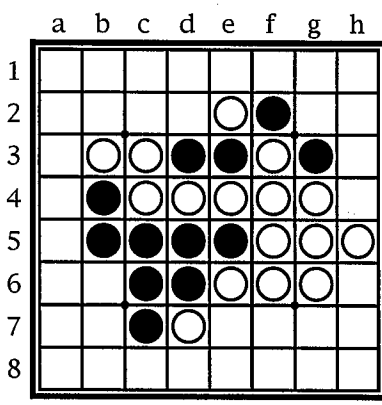


diagramme 3 : Noir joue

3) Trois coups de Noir de donnent pas de nouveau coup à Blanc, lesquels ?

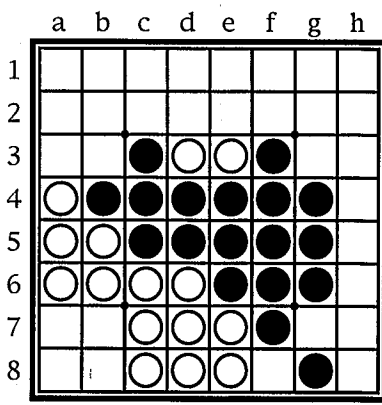


diagramme 4 : Blanc joue

4) Un seul coup de Blanc de donne pas de nouveau coup à Noir, lequel ?

par Emmanuel Lazard

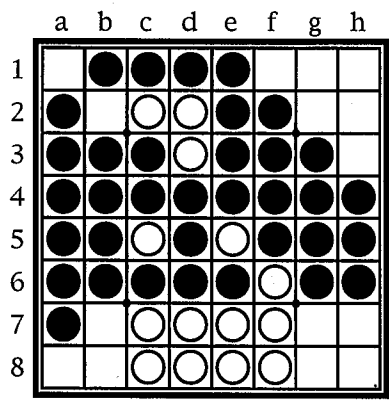


diagramme 5 : Blanc joue

5) Un seul coup de Blanc de donne pas de nouveau coup à Noir, lequel ?

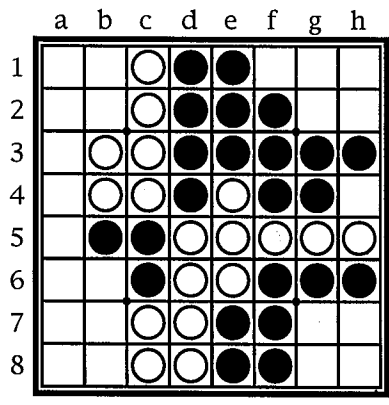


diagramme 6 : Blanc joue

6) Deux coups de Blanc de donnent pas de nouveau coup à Noir, lesquels ? Sont-ils équivalents pour la mobilité de Noir ?

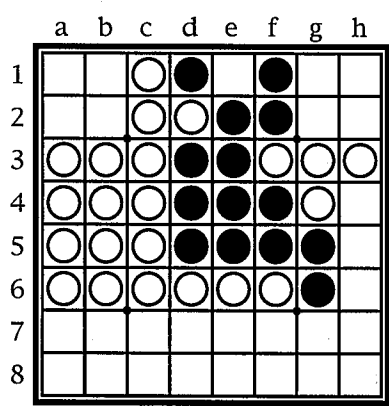


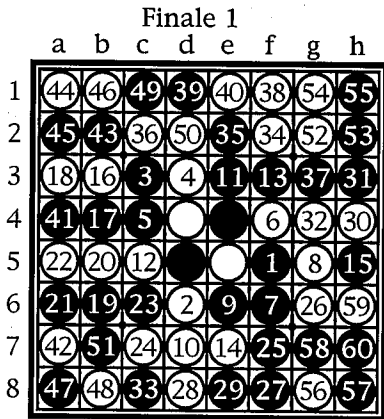
diagramme 7 : Noir joue

7) Un seul coup de Noir de donne pas de nouveau coup à Blanc, lequel ?

Solutions de tous ces problèmes en page 19. À dans trois mois.

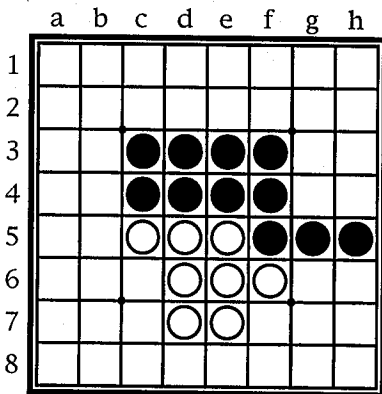
# Parties commentées Finale de Lyon 1997

par Emmanuel Caspard



Caspard 54-10 Kashiwabara

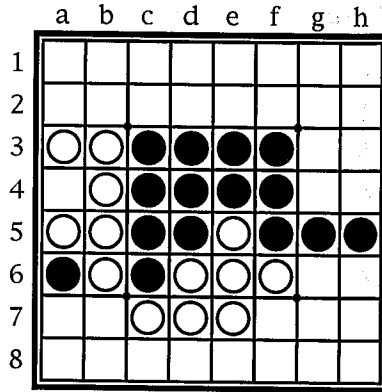
1.f5 à 10.d7 est une variante de la Tigre diagonale très jouée depuis le championnat du Monde 1995 à Melbourne. 11.e3 est une des réponses classiques avec e7, f7 et g3. Je crois qu'il est essentiel pour Noir de jouer e3 dans cette ouverture. 12.b5 est le plus courant. Ce coup retire g3 et prend accès en f3. 13.f3 empêche Blanc d'y jouer et regroupe bien les pions noirs. L'autre moyen d'empêcher f3 est de jouer 13.f7, mais les suites sont alors peu claires et sans doute à l'avantage de Blanc. 14.e7 garde g6 pour plus tard, et 15.h5 force Blanc à taper au nord.



Après 15.h5

Jusqu'ici la suite est classique, et je connais ensuite 16.e2 b6, avec de bonnes chances pour Noir. Takuji innove avec 16.b3. Avec 17.b4, je refuse de tourner et vise plutôt le centre en isolant b3. 19.b6 est une erreur, car après 20.b5, a5 est pourri : il était bien meilleur de jouer 19.a5 avec, après 20.b5, 21.b6 puis a6 et a4, et éventuellement c6, avec une position

blanche très difficile. La suite 21.a6 a5 c6 c7 est logique, sauf que je pensais pouvoir profiter du « Boscov » à l'ouest et jouer b7 (qu'il est bête !).



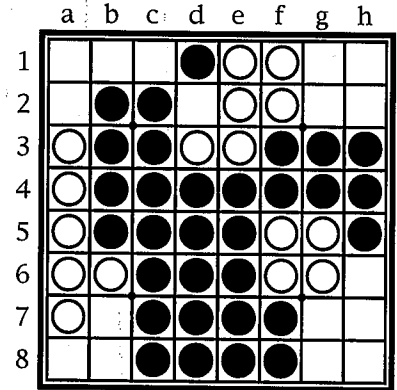
Après 24.c7

Je ne vois pas grand-chose d'autre que 25.f7, et Blanc a raison de ne pas commencer à tourner avec 26.c2 a4 a7 e8, car cela prend une influence énorme à l'est. Il ne reste guère alors que 26.g6.

La séquence 27.f8 d8 e8 gagne un temps car Blanc ne peut pas reprendre le bord avec 30.g8 à cause de 31.b8 : le bord bi-bi ne marche pas (ni pour Noir, d'ailleurs. Étonnant, non ?) et Blanc a de l'influence partout.

30.h4 h3 g4 récupère accès en c8, d'où 33.c8. Avec 34.f2, Blanc choisit de ne pas jouer en b7, avec des suites du type 34.b7 g3 et si 36.a7, 37.a4 g7 c7 et je ne sais pas bien ce qui se passe, sauf que Noir a un temps en a2 dès qu'il prend le coin a8, et je pense qu'il s'en sort. Blanc commence à manquer un peu d'accès après 35.e2 (b7 en particulier n'est plus possible). 36.c2 en récupère quelques-uns et 37.g3 économise au maximum, comme 38.f1 et 39.d1, qui prend de l'influence. Il fallait certainement jouer d'abord 39.a4 a7, puis 41.d1 et Blanc n'a pas accès en e1, donc 42.d2, et 43.b7! tue tranquillement. Au lieu de quoi, après 40.e1, je me sens obligé de me lancer dans des extravagances... extravagantes avec 41.a4!? a7 b2!? (mais où vont-ils chercher tout ça ?) (salut Fred, salut Didier). 44.a1 est une erreur, le bon coup est évidemment 44.d2 et

les suites optimales commencent alors avec 45.b7 (ach, bien zûr !).

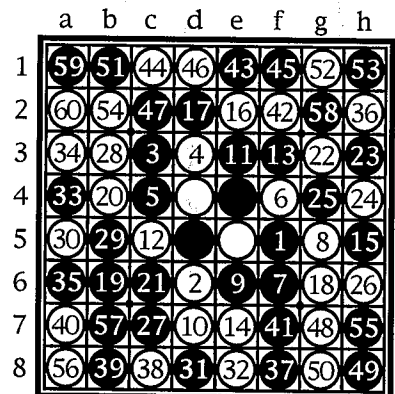


Après 43.b2

48.b8 peut sembler mauvais, mais cela ne perd qu'un pion (je crois) par rapport à 48.c1. La finale est correcte mais pas très ssionnante (non, pas très ; salut Sandry) : ça se passe très bien pour Noir et très mal pour Blanc (ben oui, forcément) ; résultat : 54-10. Accessoirement, pour faire plaisir à Fred, les extravagances 41.a4 et 43.b2 étaient les meilleurs coups, et Noir est gagnant 39-25 : qui a dit qu'Othello n'est pas moral ?

Ah là là, mon cher Jean-Mimi, que d'émotions ! Tout à fait, Thierry : de biens beaux coups comme on aimerait en voir souvent !

Voici, sur la même ouverture une partie jouée lors du championnat de France 96, déjà à Lyon. Noir me semble vite devant et gagne 34-30 au coup 43. La finale est un festival de pions perdus mais Blanc n'a jamais le gain.



Caspard 41-23 Lazard

## Finale 2

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

Kashiwabara 29-35 Caspard

1.f5 à 5.c5 : ouverture Chat.  
 6.b4 : variante Nicolet, dans laquelle l'idée pour Blanc est de bétonner sauvagement à l'ouest et au nord. 7.b5 à 10.d2 : suite classique. 11.b3 : la suite habituelle est 11.b6 e6 a3 a5 et Noir doit faire très attention au béton blanc. Takuji s'était retrouvé très mal pendant le système suisse avec cette suite, il a donc voulu changer de ligne (curieux, tout de même, qu'il ait choisi la même ouverture). 11.b3 enlève l'accès de Blanc en e6. 12.a6 reprend l'accès, pourrait un peu b6 et garde e3 en réserve. 13.a5 enlève e3. 15.e1 peut paraître bizarre, mais je pense que Takuji ne voulait pas retourner le pion c4, ce qui laisse a4 excellent. Jouer au sud donne a3 qui ne retourne plus b4, et a7 est très dangereux. 18.f4 prend accès en b6 et regroupe bien les pions blancs, même si d1 était aussi possible. Blanc est devant. 19.f6 20.d1 : petite bataille pour l'accès en b6. 24.f3 : vous l'aviez vu ? Maintenant, si 25.c1, 26.f2 puis 27.g4 f1 ou 27.f1 et Blanc est bien, et si 25.f2, 26.f1 et Blanc est encore mieux.

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

Après 24.f3

D'où 25.f1, mais Blanc insiste avec 26.f2 et Noir est obligé de

reprendre le bord nord pour ne pas perdre trop de temps et ne pas ouvrir au sud dans de mauvaises conditions. 29.h5 est sans doute une erreur car cela donne 30.h3. 31.e7 ménage un accès en a3 si Blanc joue a4. 33.g6 déconnecte h4 et a4 : Noir peut maintenant jouer h4 sans laisser a4 qui ne retourne rien sur la ligne 4. Si Noir joue 37.h4 au lieu de 37.h6, il vient 38.g2 suivi de h2 dès que Noir a recoupé la diagonale. La sacrifice 38.g2 est logique, mais peut se révéler dangereux : après Noir h1, si Blanc s'insère en g1, il vient h2, qui garde beaucoup de pions. En plus, il faut vérifier que Blanc a accès en h4 après h2 (souvent ce n'est pas le cas), sinon c'est la catastrophe en termes de pions, de temps et même parfois de parité. Il est pour cette raison souvent meilleur de s'insérer en h2 ; il faut juste vérifier que l'on a accès en g1 après h4.

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

Après 38.g2

39.f8 : enlève l'accès en h4, ce qui, on vient de le voir, peut s'avérer très important. 41.c8 recoupe la diagonale à moindre frais (41.d8 retourne beaucoup... trop).

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

Après 45.a7

42.d8 : 42.a4 ne marche pas car 43.d8 recoupe définitivement. De

plus, le coup du texte récupère accès en h4, ça ne peut pas faire de mal. 43.h1 empêche que Blanc reprenne le contrôle de la diagonale, et 44.g1 est possible maintenant que j'ai assuré l'accès en h4. À partir de 46.a3, je suis toujours gagnant, même si je perd quelques pions par ci par là (en particulier, le bon coup à 46 et 48 est b7, comme je vous l'dis). 47.b2 est logique (et bon, je crois). J'attendais plutôt 49.a2 après 48.a4, mais 49.b7 joue bien la parité locale au sud-ouest. Enfin, j'intercale la paire 52.h4 h2 pour redonner accès à Noir au sud-est et garder la parité partout. J'avais peur que Noir ait une parité locale s'il lançait la séquence lui-même, mais il semble que cela n'ait pas d'importance : Blanc fait largement assez de pions malgré tout. 54.a2 perd deux pions, mais a l'avantage de forcer une suite gagnante, ce qui n'est pas désagréable dans la deuxième partie d'une finale dont on a gagné la première.

## Solutions des problèmes du coin des débutants (page 17)

1. Noir dispose de treize coups légaux (a2 b2 g2 a3 g3 h3 h6 b7 d7 e7 f7 g7 h7) et Blanc de cinq (h6 a7 b7 b8 c8). h3 donne g3 pour Blanc ; g3 donne h3 à Blanc ; h6 retourne toute la ligne 6 et donne beaucoup de coups à Blanc sur la ligne 7 mais a3 ne donne aucun nouveau coup à Blanc.

2. d1 ne retourne que des pions intérieurs (et d2), ne donnant aucun coup à Blanc.

3. e1 ou f1 donne d1, e8 donne e8, mais d8, g2 et h4 n'offre aucune nouvelle possibilité à Blanc.

4. Blanc peut continuer son béton sur le bord ouest en jouant a3 et Noir n'a pas de nouveau coup.

5. b2! et Noir n'a toujours que b8 et g8 comme possibilités.

6. h4 et a6 n'offrent rien de neuf à Noir mais h4 lui enlève une possibilité alors que Noir ne peut pas jouer en a6.

7. Un coup noir en h5 permet à Blanc de jouer h4 mais c'était déjà un coup légal pour Blanc.

# Le jeu défensif

par Emmanuel Lazard

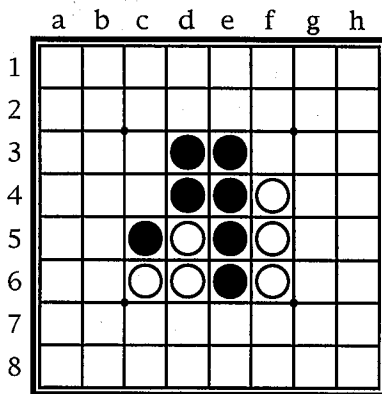
La plupart des joueurs qui essaient d'élaborer un plan pendant une partie (ce qui est une excellente chose à faire) prennent trop vite l'habitude de ne réfléchir qu'en fonction de leurs propres coups et ne tiennent pas compte des possibilités de jeu de leurs adversaires ; ils jouent comme s'ils étaient seuls au monde...

Lorsque vous devez choisir entre plusieurs coups, il vous est naturel de chercher un coup tranquille ou de chercher comment profiter d'une faiblesse de votre adversaire (bord attaquant, temps à gagner...) mais avez-vous pensé que l'affreux en face va probablement faire la même chose ?

Le jeu offensif va consister à se créer des possibilités de bons coups pour l'avenir ou tout simplement à jouer ces bons coups. Ces bons coups vont souvent être des coups tranquilles, c'est-à-dire des coups qui retournent des pions intérieurs à la position et non pas des pions en frontière. L'objectif principal du jeu offensif va être de chercher à améliorer sa propre position.

Au contraire, le jeu défensif va avoir comme but de dégrader la position adverse en le privant de son meilleur coup.

Prenons tout de suite un exemple.



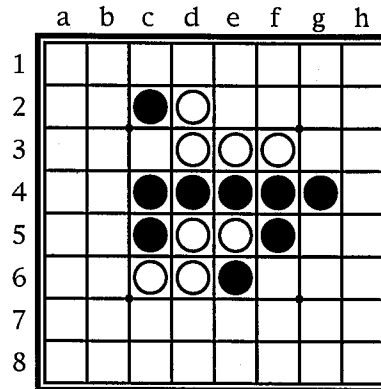
Après 9.e6

La suite de coups bien connue caractéristique de l'ouverture Rose, 1.f5 d6 c5 f4 e3 c6 d3 f6 e6, nous amène à la position du diagramme ci-dessus. C'est à Blanc de jouer. Il peut par exemple se précipiter sur son coup tranquille avec 10.f3, ne retournant qu'un pion, intérieur de surcroît. Mal-

heureusement, Noir peut alors faire exactement la même chose en jouant 11.c4, redonnant le trait à Blanc dans une situation où celui-ci doit agrandir sa frontière.

Une meilleure manière de jouer est de retirer à Noir son coup en retournant le pion e6 : Blanc joue 10.d7 et Noir n'a plus de coup tranquille (10.f7 e7 laisse Blanc sans bonne réponse alors qu'après 10.d7 e7, Blanc a un coup tranquille en c7).

**La première méthode pour retirer un coup à l'adversaire est donc de lui enlever son accès.**

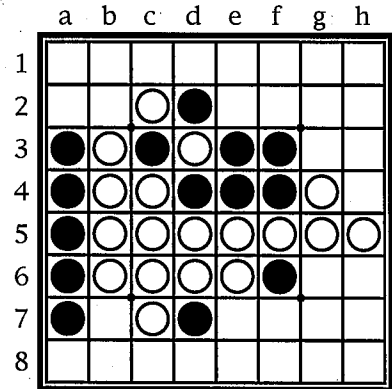


Après 13.g4

Dans cette variante très classique de l'ouverture Chat (variante romaine, cf. *Fforum* 26), 1.f5 d6 c4 d3 c5 f4 e3 f3 (pour enlever à Noir son accès en e6) c2 c6 e6 d2, Noir vient de jouer 13.g4, coup offensif par excellence, ayant pour principal avantage de retourner d4, donnant à Noir un coup tranquille en f6. Une fois que l'on a vu cela, la bonne réponse de Blanc est facile à trouver : 14.b6, privant Noir de cet accès. Mais Noir n'abandonne pas si vite son idée et joue 15.b5, retournant cette fois e5 pour avoir un nouveau coup tranquille en c3. Blanc continue alors son jeu défensif en jouant 16.g3. Cette alternance de coups offensifs et défensifs peut continuer avec 17.d1 c3 b4 ou bien Noir peut décider de jouer un autre coup tranquille, 17.c7.

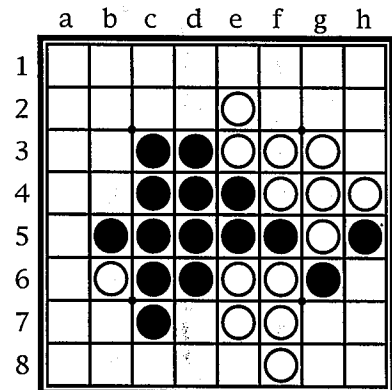
Le meilleur coup peut être un coup à la fois défensif et offensif. Dans le diagramme ci-dessus, Noir joue 29.e7, privant Blanc de son accès en b2 (qui lui aurait servi à sacrifier le coin a1 à cause

du bord déséquilibré) et récupérant en même temps un accès en a2. Blanc pourrait jouer 30.g6 avec le même objectif : enlever a2 à Noir et jouer b2 avant mais Noir répond f7 et Blanc ne peut plus jouer b2 avant que Noir ne joue a2.



Après 28.h5

Bien évidemment, il ne faut pas systématiquement jouer ce genre de coups défensifs pour le plaisir d'ôter un pion à l'adversaire. Ainsi, si je reprends le diagramme 10 (reproduit ci-dessus) de l'article sur l'influence paru dans *Fforum* 38, on voit que Blanc peut jouer un coup défensif en a5, retournant le pion f5, privant Noir de son coup tranquille en d7.



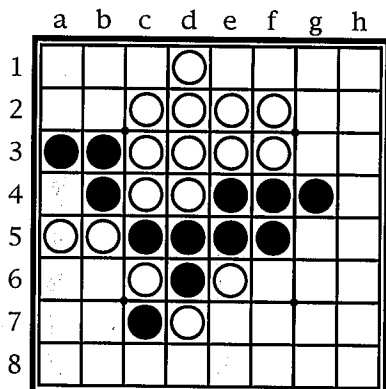
Après 25.c7

Voici le commentaire paru.

« [Le coup a5] est catastrophique au niveau stratégique car il prend une influence terrible, ce qui est souvent le cas de ce genre de grand coup droit au bord. Après le coup tranquille 27.b4, Blanc a du mal à trouver un bon coup. »

Il est parfois trop « coûteux » ou tout simplement impossible de supprimer un accès à l'adversaire

en lui retournant son (ses) pion(s) d'accès. Il faut alors utiliser une des deux autres méthodes.



Après 24.b5

Que remarquez-vous, si vous êtes Noir, dans la position ci-dessus ? C'est à vous de jouer. Vous avez un coup intéressant en 25.g3, ne retournant que des pions quasi-intérieurs ; vous pouvez profiter du pion blanc isolé en e6 en jouant 25.f7 (plutôt que 25.f6 car après 25.f7 e7 vous avez un bon coup en f6 alors que 25.f6 e7 vous laisse sans bonne réponse en f7). Mais regardez un peu les coups de Blanc. Il a un excellent coup tranquille en b6 ; ne vaudrait-il pas mieux le lui enlever ?

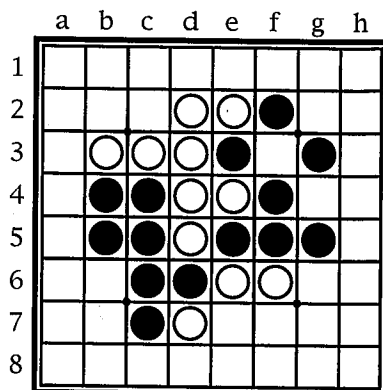
Retirer l'accès en b6 en jouant 25.g1 est évidemment hors de question : Blanc joue 26.f1 et gagne le coin h1. Il faut donc trouver autre chose.

### La deuxième méthode pour retirer un coup à l'adversaire est de jouer ce coup à sa place.

Ici, cela se traduit par le meilleur coup pour Noir, 25.b6. C'est typiquement un coup défensif : il retire un bon coup à l'adversaire sans améliorer directement la position noire. Il n'est pas recommandé par les canons de la beauté othellistique : il retourne deux pions extérieurs et ferme à Noir le bord ouest. Son seul intérêt, mais il est important, est de priver Blanc de b6. C'est maintenant à Blanc de jouer et de percer la frontière noire. Noir a ainsi gagné un temps (voir l'article dans ce même numéro) puisqu'il lui reste toujours ses coups en g3 et f7. Les suites 25.g3 b6 et 25.b6 a6 g3 sont presque équivalentes, sauf que dans la première, c'est encore à Noir de jouer !

Il n'est pas toujours évident de savoir s'il vaut mieux retirer un

coup à l'adversaire ou tout simplement considérer ça par le mépris. Dans la situation ci-dessous, extraite d'une variante de la Rose Brightstein retardée, Noir vient de jouer c7, évidemment pour retourner c6 et pouvoir jouer f3 au prochain coup.

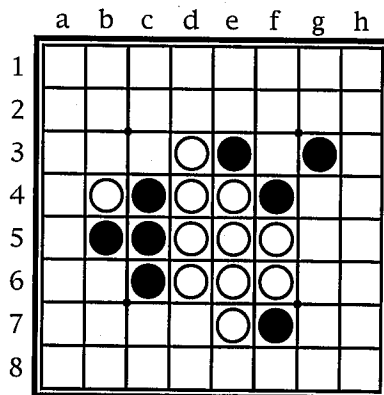


Après 21.c7

Certains traitent ça par le mépris en jouant 22.g6, suivi de h5 en réponse à f3, d'autres préfèrent jouer tout de suite 22.f3 pour enlever ce coup à Noir, quitte à jouer h6 si Noir répond g4. J'aurais plutôt tendance à préférer cette deuxième suite, ne voulant pas laisser le centre à Noir.

Bien sûr, arrivera un jour une position où vous ne pourrez ni retirer l'accès ni jouer là où votre adversaire possède un coup tranquille, soit par impossibilité légale, soit parce que cela dégraderait trop votre position. Tout n'est pas perdu !

Blanc doit jouer dans le diagramme ci-dessous et il est bien embêté par le coup que Noir menace de jouer en f3.



Trait à Blanc

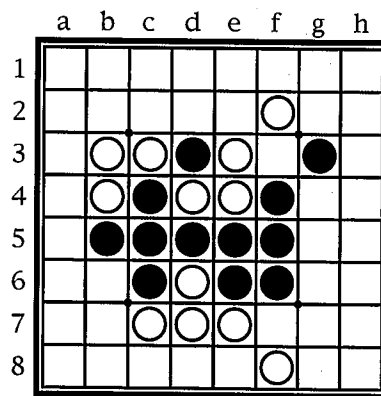
Retirer l'accès revient à jouer b6 (qui prend trop de frontière) ou b7 (qui donne rapidement le coin a8). Blanc peut certes jouer lui-même f3 mais ce n'est pas très bon

car cela retournerait trop de frontière au nord.

### La troisième méthode pour « retirer » un coup à l'adversaire est de lui pourrir le coup.

Autrement dit, il faut transformer son coup tranquille en un coup qui retournerait plus de frontière qu'avant. Voilà pourquoi j'ai mis *retirer* entre guillemets puisque l'adversaire peut toujours profiter de son coup mais celui-ci est rendu beaucoup moins intéressant. Dans le diagramme précédent, ceci se traduit par un coup blanc en g4, retournant f4 et obligeant Noir, s'il veut jouer f3, à retourner toute la colonne f.

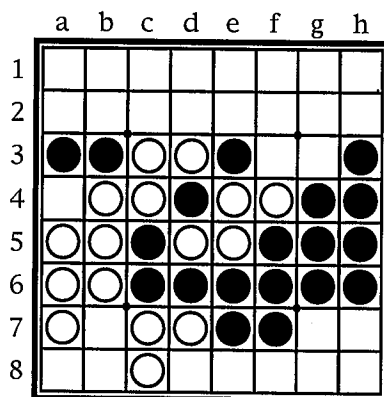
Voici un autre exemple.



Trait à Noir

Si Noir veut empêcher Blanc de jouer son coup tranquille en f7, il n'a pas 36 solutions : jouer a3, b2 ou a2 serait pousser le bouchon un peu loin, il ne reste plus que f3 qui pourrirait f7 à cause du pion f2.

Pour conclure, remarquons qu'il n'y a que la deuxième méthode qui élimine le problème définitivement, les autres ne sont que temporaires : ici, si Blanc joue f3 pour pourrir g3, Noir joue a4 et Blanc doit retourner les pions a3 et b3.



Trait à Blanc

# Karsten Feldborg

par Olivier Thill

Avec ses 2264 points (classement *Fforum* 44), soit juste un tout petit point Bousch de moins que le meilleur compétiteur français (notre bien-aimé rédacteur en chef), Karsten Feldborg fait partie des papis de l'othellier qui sont encore capables (contrairement à votre infortuné serviteur (note de moi)) de donner pas mal de fil à retordre aux jeunes poussins aux dents longues qui osent pointer leur nez dans les tournois de catégorie A, les grands prix, et les championnats du monde.

Pour avoir une idée du style de ce grand joueur, regardons la première partie de la base.

Karsten démarre mal, mais il se rattrape en bétonnant. Dans la situation suivante, Karsten doit absolument trouver le bon coup.

Championnat du Monde 1982

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

Tanida - Feldborg  
Trait à Blanc

Couper le mur retourne trop de pions. Il ne reste donc à considérer que d2 ou c3. Moi j'aurais choisi bêtement d2 parce que Noir ne peut pas répondre tout de suite en c3. Oui, mais après j'aurais eu beaucoup de mal pour accéder à c3 avant Noir. Karsten choisit donc c3 et manœuvre si habilement que Kunihiko Tanida doit entrer dans une finale perdante. Malheureusement, Karsten, peut-être fatigué ou étonné de sa réussite face au favori du tournoi commet quelques petites fautes aux coups 46, 48 et 50, qui vont lui coûter la partie.

La base contient plus d'un millier d'autres parties jouées par Karsten (nous n'avons hélas pas la

place de toutes les analyser ici, que les lecteurs veuillent bien nous en excuser). Il en a gagné 63% avec les noirs et 65% avec les blancs. Il choisit souvent la Heath ou la Campagnarde. Il joue indifféremment la diagonale ou la perpendiculaire. Avant de rencontrer un adversaire, il aime consulter la base de parties pour trouver l'ouverture qui mettra son adversaire en difficulté, même si lui-même ne la connaît pratiquement pas. C'est ainsi qu'il a réussi à se défaire de notre champion du monde hautboïste en demi-finale du championnat du monde 1994.

À mon avis, le moment de la partie où Karsten se montre le plus redoutable se situe habituellement entre le vingtième et le trente-cinquième coup. Étudions par exemple le diagramme suivant.

Championnat du Monde 1994

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

Feldborg - Marconi  
Trait à Noir

À la place de Karsten, je serais bien ennuyé, peut-être que je jouerais d3. Ce serait une erreur. Karsten a intelligemment opté pour c6. Tous les bons logiciels (pour Mac ou PC, disponible à la F.F.O. sur simple envoi d'une disquette) que j'ai interrogés approuvent ce choix, si je leur laisse assez de temps pour réfléchir jusqu'à au moins dix coups en avant. La suite après c6, fut c5, b5, a5, d3, b6, c7, b4, b3 et la position blanche est devenu difficile.

Karsten joue relativement bien les fins de partie. Par exemple, ici, il arrive à trouver le bon coup.

Copenhague 1996

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

H. Vallund - Feldborg  
Blanc joue et gagne...

Évidemment il faut jouer la parité, et donc s'intéresser au trio a1, b2 et f1, mais sans se précipiter sur b2 qui perd à cause de la suite d8, g7, b8, g3, h2, h1, a1, f1, g2 etc. Le gain n'existe que par le coup fin f1, qui est suivi de a1, g3, d8, g8, b7, h7, etc.

Karsten voyage beaucoup. Il est allé plusieurs fois au Japon, et dans tous les pays d'Europe où l'on joue à Othello. Il est même venu au fin fond de la France profonde participer au stage d'été. (NDLR : Et vous pourrez sans doute l'y retrouver cette année, du 9 au 16 août à Font-Romeu.)

Depuis quelque temps, le classement international fait apparaître beaucoup moins de joueurs scandinaves qu'avant. Je présume qu'il est difficile de trouver des jeunes joueurs capables de remplacer la vieille génération des Feldborg, Wählberg, Vallund, Jensen, etc. (Le même problème se pose dans beaucoup d'autres pays. Mais il existe des raisons de rester optimiste (si on tient à l'être) en constatant que la liste des joueurs classés étrangers est toujours aussi longue, grâce à l'arrivée de nombreux joueurs italiens.) En tout cas, tant que Karsten Feldborg continuera à jouer, il faudra se méfier des scandinaves, pas uniquement à cause de leurs stupides critiques à l'encontre de nos belles bombes atomiques, mais aussi parce qu'ils peuvent vous souffler une place en finale d'un tournoi d'Othello.

# 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 Lyon.

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

Lazard 51-13 Andriani B.

Le coup **6.c3** est une tentative de Bintsa pour éviter les suites classiques de la Rose. S'en suit une bataille classique pour le contrôle du centre jusqu'au coup 14. J'aurais mieux fait de jouer **15.c6** tout de suite plutôt que d'intercaler la paire **h5 h4** qui ne m'apporte rien et laisse Bintsa gagner un temps en **h6**. Je pense qu'après **15.c6 f2 b5**, Noir est mieux, même s'il faut se méfier de suites comme **18.a6 a4 b6 b4 a5**.

**19.d2 e2** ne sert à rien alors que **21.h3 h2 g6** oblige Blanc à prendre de l'influence mais lui laisse un temps en **h7**. **24.d7** retourne **d6**, ce qui permettrait à Blanc de jouer **b4** sur Noir **b5**. Blanc peut lancer une grosse masse avec **26.e8** mais Bintsa n'était pas en forme et me laisse prendre pied sur le bord sud avec **27.e8** qui empêche la grosse masse. **28.d8** est tentant car cela retourne **g5**, laissant Blanc avec un bord est puissant mais cela donne trop de temps à Noir au sud ; **c8** aurait été bien meilleur. **34.d1** peut sembler plus intéressant que **c2** mais Noir gagne sans problème grâce aux temps en **f8** et **g8** avec par exemple les suites **35.b5 b4 f2 a6 a7 e1 f8**, **35.b5 a6 f8 a4 g8** ou **35.b5 a7 a6 a4 b4 a3 b3 a2 f8**. En fait **35.b5** tue Blanc mais je ne l'ai pas vu, profitant de **35.d1** pour récupérer un accès en **f8**. **38.c1** résiste mieux en ne laissant pas de temps à Noir au nord mais Blanc est de toute façon perdu.

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

Andriani S. 35-29 Lazard

Le coup **5.c4** est une manière d'éviter les suites classiques de l'ouverture perpendiculaire. Certains répondent en **f6**, avec la suite **6.f6 f5 g4 g6 e2 d3 g5**, mais **6.c5** est également possible, avec par exemple les suites **6.c5 d7 c7 f5 d3 b5** ou **6.c5 d7 e7 f5 d3 b5** (ou **c7**) **f6** et le jeu se poursuit en une bataille du centre, Blanc prenant éventuellement le bord sud.

**8.b4** est débile : je mets un pion blanc qui va rester isolé sans que cela me rapporte quelque chose, il vaut mieux jouer **f3** tout de suite ; après **11.c5**, Noir a un temps de plus à l'ouest.

Je me sors mal de l'ouverture et au coup 26, je me trouve devant un problème : si je retourne **g4**, Noir a un bon coup en **d1**, mon coup **f8** est pourri par ce pion **b4** et je n'ai pas de bon coup à l'ouest, alors que Noir a encore **f6**.

**28.b6** est une tentative maladroite d'enlever **b6** à Noir, mais **28.g6 b6 b3 g3** n'a pas l'air encourageant. **31.a6** ne presse pas : pourquoi ne pas jouer **b3** ou **e1** tout de suite : Blanc ne peut rien faire à l'ouest alors que maintenant il va peut-être profiter de l'insertion.

**37.d1** est une erreur : **h5** gagnait **34-30** alors que Blanc a maintenant la nulle : pourquoi lui donner un temps en **b1** ? **40.g1** redonne un pion à Noir (**h4** est mieux), qui le redonne avec **45.h2** (**b7** est mieux). Pour faire nulle, il fallait jouer la parité à fond avec **48.b2 a1 g2** (et pas **50.a2 g2!!**) **h1 a2 b8 a8 g8 h7 h8 g7 a7 b7**. Après **52.g2**, Blanc a perdu la parité en **h1** mais fait quand même 29 pions grâce à l'arnaque en **a8-a7** que Noir ne peut pas éviter.

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

Lazard 36-28 Carando

Le coup **8.e2** est une variante peu jouée de l'ouverture Cambridge (**7.d2**). On préfère d'habitude plutôt **f2**, **f3 f5** ou **c5**.

La séquence **9.c2** à **15.c1** a l'air assez naturelle mais Blanc n'en sort pas au mieux : Noir menace de jouer **f1** et tous les coups de Blanc agrandissent trop sa frontière. **16.g3** est peut-être meilleur pour récupérer un accès en **e1** si Noir joue **f1** mais cela laisse **g4** pour Noir.

Après **16.g6 f1**, Blanc doit reprendre le bord en **18.b1** sinon Noir bétonne au nord et Blanc se retrouve rapidement à court de coups.

Je ne joue pas au mieux de **21** à **25** : **21.f6 c5 b4** est probablement plus agressif, ne laissant pas de bon coup à Blanc. Par contre, Blanc perd la parité au nord-ouest avec **26.a4** qui ferme un trou de cinq cases. **28.g3** laisserait moins de temps à Noir sur le bord est : **28.g3 g5 h3** obligeant Noir à jouer **31.e1 g1** pour récupérer un accès en **33.h5** et Blanc joue alors la parité en **34.g2**.

De même, Blanc devrait peut-être jouer **32.f8**, se gardant le temps en **g3** pour plus tard.

De **35.b6** à **44.c7**, je me contente de jouer bêtement au sud avant de profiter de la séquence **45.e1 g1 g2 h1 h2** au nord-est pour gagner le temps décisif et récupérer des pions intérieurs. J'ai alors plusieurs manières de gagner par exemple avec **51.b3** ou **51.b2**. La finale est évidemment toujours gagnante pour Noir (depuis le coup 38 au moins), même si de nombreuses erreurs de part et d'autre font varier le score parfait presque à chaque coup.

## Grand Prix de France 1997

			VDA	IDF5	CF96	Noël	PrPar	IDF1	IDF2	Stras	IDF3	IDF4	Lyon	Total
Caspar	Emmanuel	F			200	48		200	97	60	140	44	200	989
Tastet	Marc	F		140					35	200	64	200		639
Shaman	David	US		200		140	200				64			604
Lazard	Emmanuel	F		38	4	200	140		18		64		90	554
Nicolet	Stéphane	F	200	38	90			115						443
Delteil	Spock	PG							200		200			400
Penloup	Dominique	F	90	38	30	13	30					115	40	356
Andriani	Bintsa	F	60			48	18		35	90	3	9	18	281
Kashiwabara	Takuji	F			0					140			140	280
Andriani	Sandry	F		38	60	13	40	30	0		25	9	60	275
Collay	Frédéric	F	25	38	4		60	115						242
Robin	François	F		38		48	90			27		9		212
Aldebert	Marc	F	140		4	48			18					210
Abe	Hiroyuki	F			30	48	18	50	8			9		163
Juhem	Philippe	F			140									140
Becquet	Thécle	PG							97		25			122
Nicolet	Cassio	PG										115		115
Pinta	WinOthel	PG							97					97
Roch	Barbara	F			4	3			8		13	44		72
Liang	Yi	F		38	4						13	9		64
Cervantes	Christophe	F			30								30	60
Bousch	Thierry	F						50						50
Bras	J'inthello	PG										44		44
Collay	Sophie	F	40		4									44
Massire	Christian	F			4					27				31
Jeannot	Emmanuel	F			0					27				27
Scherno	Dominique	F			0					27				27
Cordy	Alexandre	F	25		0									25
Carando	Cyril	F			0								18	18
Gruson	Thierry	F	15											15
Castille	Guillaume	F				3	10							13
Dorsimont	Guilain	F	10											10
Jeannot	Emmanuel	F											10	10
Thill	Olivier	F										9		9
Journot	Jean-Marie	F		0	0	0	5				3			8
Alard	Serge	B								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
Letouzey	Fabien	F			4									4

## Grand Prix B 1997

			Par1	Par2	Illzach	Stras	Total
Lanuit	Christophe	F			100	80	180
Abe	Hiroyuki	F	90	80			170
Freyss	Joel	F			70	80	150
Roch	Barbara	F	90	55			145
Massire	Christian	F			30	80	110
Journot	Jean-Marie	F	50	55			105
Andriani	Sandry	F		100			100
Morel	Frédéric	F			70	20	90
Morel	Gérard	F			30	50	80
Ovion	Jacques	F	35	40			75
Freyss	Alain	F			30	40	70
Bernou	Stéphan	F	60				60
Castille	Guillaume	F	35				35
Jérôme	Sylvie	F			30		30
Scherno	Dominique	F			30	0	30
Descos	Marc	F		20			20
Le Bellac	Pascal	F		20			20
Reinbold	Christophe	F			0	20	20
Reinbold	Nathalie	F			0	20	20
Scheidecker	Denis	F		20			20

Dans chaque tournoi comptant pour le Grand Prix de France, on attribue 200, 140, 90, 60, 40, 30, 20, 15, 10 et 5 points aux 10 premiers. Les six premiers joueurs humains français de la liste après le tournoi de Paris disputeront la finale du Grand Prix.

Dans chaque tournoi comptant pour le Grand Prix B, on attribue 100, 80, 60, 50, 40, 30, 20 et 10 points aux 8 premiers. Les trois premiers joueurs de la liste publiée dans le prochain numéro de *Fforum* seront qualifiés pour la finale du Championnat de France.

## Grand Prix d'Europe 1997

			Cam	Cop	Gen	Total
Tastet	Marc	F		200	140	340
Brightwell	Graham	GB	200	40		240
Shaman	David	US	140	90		230
Sperandio	Roberto	I			200	200
Jensen	Erik	DK		140		140
Andriani	Bintsa	F	0		90	90
Edmead	Garry	GB	90			90
Feldborg	Karsten	DK	60	22		82
Berner	Johan	S		60		60
Tucci	Alessandro	I			60	60
Menozzi	Giuseppe	I			40	40
Leader	Imre	GB	35			35
Nicolet	Stéphane	F	35			35
Fasce	Paolo	I			25	25
Viviani	Alberto	I			25	25
Vallund	Henrik	DK		22		22
Vallund	Torben	DK		22		22
Lazard	Emmanuel	F	20			20
Castellano	Giorgio	I			13	13
Romano	Benedetto	I			13	13
Vecchi	Elisabetta	I		10	1	11
de Grey	Aubrey	GB	8			8
Haugland	Jan-Kristian	N	8			8
Johnson	Greg	US	8			8
Marson	Phil	GB	8			8
Martensson	Mikael	DK		5		5
Barnaba	Donato	I			1	1
Bersaglieri	Daniela	I			1	1
Corradi	Federica	I			1	1
Summer	David	GB			1	1



# Classement F.F.O.

## Joueurs français

2271	+/- 67	(144)	[+6]	TASTET Marc (GM)
2233	+/- 77	(108)	[+37]	CASPARD Emmanuel (GM)
2210	+/- 76	(95)	[-16]	NICOLET Stéphane (GM)
2133	+/- 79	(89)	[-4]	LAZARD Emmanuel (M)
2120	+/- 121	(33)	[-6]	JUHEM Philippe (GM)
2108	+/- 61	(146)	[-19]	PENLOUP Dominique (GM)
2054	+/- 114	(46)	[-32]	LIANG Yi (M)
2017	+/- 197	(15)	[-23]	BOURRACHOT Alexandre
2017	+/- 129	(35)	[-12]	ALDEBERT Marc
2008	+/- 156	(24)	[-74]	CERVANTES Christophe
1998	+/- 97	(61)	[-18]	COLLAY Frédéric
1989	+/- 216	(11)	[-27]	BAILLET Vincent
1967	+/- 307	(5)	[+2]	BOUSCH Thierry
1955	+/- 186	(16)	[+3]	LETOUZEY Fabien
1935	+/- 60	(156)	[-33]	ANDRIANI Bintsia (M)
1924	+/- 76	(95)	[-24]	ANDRIANI Sandry
1912	+/- 75	(99)	[-53]	CORDY Alexandre (M)
1911	+/- 293	(5)	[+62]	STEVENS Patrice
1900	+/- 91	(71)	[+32]	ABE Hiroyuki
1893	+/- 123	(41)	[+148]	KASHIWABARA Takuji
1889	+/- 86	(77)	[-28]	ROBIN François
1873	+/- 149	(26)	[-12]	COLLAY Sophie
1855	+/- 114	(49)	[nv]	ROCH Barbara
1842	+/- 230	(10)	[+39]	THILL Olivier
1826	+/- 90	(73)	[-35]	MASSIRE Christian
1772	+/- 120	(42)	[+12]	FREYSS Joel
1752	+/- 168	(21)	[+49]	POIRIER Serge
1743	+/- 147	(27)	[-8]	SARKISSIAN Jean-Paul
1719	+/- 92	(70)	[-74]	SCHERNO Dominique
1717	+/- 168	(24)	[+32]	CARANDO Cyril
1709	+/- 189	(16)	[-10]	GARNIER Jacques
1709	+/- 111	(46)	[-20]	JEANNOT Emmanuel
1665	+/- 151	(26)	[+14]	GRUSON Thierry
1657	+/- 367	(5)	[+17]	GRISON Marc
1630	+/- 235	(10)	[+0]	PÉLISSIER Laurent
1626	+/- 319	(5)	[+6]	DUFAY Jean-Marc
1621	+/- 357	(5)	[+7]	DE LA BOISSERIE Bruno
1608	+/- 256	(10)	[+13]	TONKEUL Cyril
1568	+/- 94	(78)	[+14]	MOREL Gérard
1482	+/- 126	(41)	[+57]	FREYSS Alain
1478	+/- 152	(32)	[+0]	PROST Serge
1466	+/- 126	(52)	[+24]	OVION Jacques
1431	+/- 416	(5)	[+27]	CHEVALLIER Alain
1423	+/- 135	(50)	[+46]	JOURNOT Jean-Marie
1421	+/- 163	(26)	[-21]	BERNOU Stéphane
1388	+/- 203	(15)	[+26]	GAREL Stéphane
1371	+/- 370	(5)	[+3]	KOUDACHE Saïd
1294	+/- 236	(11)	[+67]	VAN NUVEL Jean-Michel
1245	+/- 458	(5)	[+28]	SCHIDECKER Denis
1237	+/- 304	(10)	[-76]	FREYSS Paul
1171	+/- 414	(5)	[+35]	LE BELLAC Pascal
1102	+/- 377	(5)	[+31]	DESCOS Marc
1019	+/- 442	(5)	[-2]	DESEQUELLES René
716	+/- 244	(30)	[+287]	MULLER Isabelle

## Programmes

2972	+/-382	(7)	[nv]	SNAIL (Letouzey)
2901	+/-271	(26)	[nv]	SPOCK (Deltail)
2880	+/-353	(7)	[nv]	TURTLE (Letouzey)
2528	+/-178	(27)	[-299]	THEOLE (Becquet)

2508	+/-347	(7)	[-96]	WINOTHEL (Pinta)
2487	+/-321	(7)	[nv]	PUREE (Thill)
2426	+/-211	(17)	[-65]	CASSIO (Nicolet)
2254	+/-213	(13)	[-39]	TOM POUCE (Andriani)
2013	+/-226	(16)	[+187]	INTHELLO (Bras)

## Joueurs étrangers

2525	+/-203	(18)	[-5]	MURAKAMI Takeshi (GM)	{J}
2342	+/-108	(47)	[+16]	EDMEAD Garry	{GB}
2308	+/-106	(53)	[-27]	FEINSTEIN Joel	{GB}
2307	+/-103	(59)	[-12]	BRIGHTWELL Graham (GM)	{GB}
2296	+/-161	(24)	[-20]	LEADER Imre	{GB}
2291	+/-138	(29)	[+53]	PLOWMAN Guy	{GB}
2284	+/- 67	(151)	[-41]	SHAMAN David (GM)	{USA}
2228	+/- 85	(70)	[-36]	FELDBORG Karsten	{DK}
2192	+/-198	(13)	[-11]	PARSONS David	{USA}
2115	+/- 77	(110)	[-40]	SPERANDIO Roberto	{I}
2081	+/-100	(54)	[-16]	JENSEN Erik	{DK}
2047	+/-175	(18)	[nv]	BERNER Johan	{S}
2047	+/-167	(25)	[-18]	HAUGLAND Jan-Kristian	{N}
2034	+/-152	(33)	[-69]	TURNER Ian	{GB}
2003	+/-172	(20)	[-23]	VALLUND Henrik	{DK}
1999	+/-181	(16)	[-101]	VALLUND Torben	{DK}
1986	+/- 78	(90)	[-50]	ROMANO Benedetto	{I}
1978	+/-111	(44)	[-35]	JOHNSON Greg	{USA}
1968	+/-105	(47)	[+1]	SILVOLA Andrea	{I}
1962	+/- 74	(100)	[-51]	BARNABA Donato	{I}
1954	+/-120	(38)	[-17]	CALENDAR Hugo	{S}
1918	+/-173	(16)	[-27]	PEROTTI Mauro	{I}
1910	+/- 78	(91)	[-9]	TUCCI Alessandro	{I}
1887	+/-126	(46)	[+2]	MARSON Phil	{GB}
1846	+/- 84	(95)	[-13]	ALARD Serge	{B}
1841	+/- 77	(96)	[-71]	STANZIONE Pierluigi	{I}
1826	+/-113	(53)	[-94]	DE GREY Aubrey	{GB}
1802	+/-100	(66)	[+42]	MENOZZI Giuseppe	{I}
1768	+/- 77	(106)	[-23]	VECCHI Elisabetta	{I}
1748	+/-141	(33)	[-123]	BARRASS Iain	{GB}
1734	+/- 93	(77)	[+16]	VIVIANI Alberto	{I}
1732	+/-107	(56)	[+6]	DAIX Alain	{B}
1675	+/-120	(43)	[+7]	CAGLEY Leslie	{USA}
1652	+/- 78	(109)	[+40]	FASCE Paolo	{I}
1642	+/-139	(33)	[+20]	CASTELLANO Giorgio	{I}
1605	+/-143	(26)	[+62]	MUTTI Andrea	{I}
1604	+/-199	(16)	[-91]	KYTE Bruce	{GB}
1601	+/-192	(22)	[nv]	COMERCI Michele	{I}
1574	+/-187	(21)	[-61]	LAMBERTI Luigi	{I}
1529	+/-149	(27)	[+53]	MICHELOTTI Guido	{I}
1527	+/-173	(22)	[-60]	FORSYTH Iain	{GB}
1495	+/-103	(60)	[+8]	CORRADI Federica	{I}
1475	+/-170	(18)	[-1]	CONTI Silvia	{I}
1461	+/-137	(49)	[-82]	ARNOLD Roy	{GB}
1436	+/-140	(38)	[-77]	HAIGH David	{GB}
1431	+/-168	(27)	[+100]	BIANCHI Paolo	{I}
1429	+/-115	(48)	[+53]	HERBEUVAL Olivier	{B}
1382	+/-130	(37)	[+37]	JULIEN Serge	{B}
1363	+/-109	(49)	[+77]	LECAT Renaud	{B}
1353	+/-137	(38)	[+19]	VAN LANGENDONCKT M.	{B}
1343	+/-160	(28)	[nv]	BERSAGLIERI Daniela	{I}
1327	+/-128	(39)	[-44]	MONNOM Olivier	{B}
1276	+/-179	(31)	[+32]	FANELLO Roberto	{I}
1148	+/-150	(35)	[+45]	ROTTA Francesco	{I}
1098	+/-180	(26)	[nv]	IACONO Stefano	{I}

Voici le classement de la F.F.O. au 30 juin 1997. Il prend en compte, depuis le classement paru dans *Fforum 44*, le tournoi B de Mulhouse-Ilzsch (6/04/97), le tournoi Ile de France 3 (20/04/97), le tournoi international de Copenhague (26&27/04/97), le tournoi B de Strasbourg (4/05/97), le tournoi international de Gènes (24&25/05/97), le tournoi Ile de France 4 (7/06/97), le tournoi de programmes (14/06/97), le tournoi préqualificatif de Lyon (14&15/06/97), 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 44* (ou « nv » si le joueur n'y apparaissait pas). L'évolution du classement d'un joueur n'est pas significative : il faut comparer les évolutions de plusieurs joueurs. Rappelons que le classement est établi à partir de l'ensemble des parties jouées les 14 derniers mois.

# Responsables locaux FFO et clubs d'Othello

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

Un club est repéré par le signe ⇨ et quand les horaires, ou le lieu de réunion, ne sont pas précisés, vous les obtiendrez en joignant directement le responsable. Vous désirez créer un club, devenir responsable local FFO ? Téléphonnez à la FFO : 01 45 35 55 86, ou écrivez à FFO (Clubs), B.P. 383, 75626 PARIS Cedex 13.

Un club existe dès lors que des joueurs se réunissent dans une ville. Il suffit d'avoir un local, éventuellement votre logement et la FFO peut vous prêter des jeux.

## Pendant l'été, les clubs suspendent leurs activités.

- 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  
Contact : Serge Poirier  
☎ 02 99 64 01 38
- ⇨ Club de Grenoble  
Contact : T. Kashiwabara  
☎ 04 76 70 48 28
- 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  
Contact: Emmanuel Jeannot  
☎ 04 72 56 01 13
- Dominique Penloup  
☎ 01 48 87 19 74  
26 rue Rambuteau  
75003 **PARIS**
- ⇨ Club Normale Sup Paris  
Le mardi à 20h30  
Salle Cavailles  
45 rue d'Ulm  
75005 **PARIS**  
Contact : Emmanuel Lazard  
☎ 01 45 35 55 86
- ⇨ Club de Jussieu  
Contact : Stéphane Nicolet  
☎ 01 43 72 53 55
- Stéphane Nicolet  
☎ 01 43 72 53 55  
24 rue Titon  
75011 **PARIS**
- Paul Ralle  
☎ 01 45 85 75 54  
10 rue de Reims  
75013 **PARIS**
- Jean-Manuel Mascort  
☎ 01 30 24 31 64  
22 rue Robert Hardouin  
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 45

## 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

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)

FRANCE

## TOURNOI PRÉQUALIFICATIF DE VILLENEUVE-D'ASCQ

Préqualificatif pour le championnat du Monde 97

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

**Samedi 13 et dimanche 14 septembre 97**

Préinscription obligatoire auprès de la FFO

Lieu du tournoi et informations :

contacter la FFO 01 45 35 55 86  
ou Guilain Dorsimont 01 20 75 50 00

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

Informations : contacter la FFO 01 45 35 55 86

FRANCE

## FINALE DU GRAND PRIX 97

Préqualificatif pour le championnat du Monde 97

Tournoi sur invitation, réservé aux six premiers joueurs  
humains français au classement du Grand Prix  
de France arrêté après le tournoi international de Paris.

**Samedi 20 et dimanche 21 septembre 97**

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

FRANCE

## TOURNOI DE DÉPARTAGE

entre les préqualifiés pour le  
championnat du monde 97, si nécessaire

ou

## TOURNOI DES PRÉTENDANTS

s'il n'y a pas de troisième préqualifié.

On saura après la finale du Grand Prix  
si l'un de ces tournois a lieu ou non.

**Samedi 4 et dimanche 5 octobre 97**

informations : contacter la FFO 01 45 35 55 86

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

## CHAMPIONNAT DE FRANCE

les sélections auront lieu dans toute la France  
du 18 octobre au 16 novembre 1997

**La finale se déroulera  
à VILLENEUVE-D'ASCQ**

**Samedi 29 et dimanche 30 novembre 97**

informations : contacter la FFO 01 45 35 55 86

FRANCE

## 14<sup>e</sup> 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.