

## Magazine

*Olympiades 97*

*Stage d'été 97*

*Paris 97*

## Initiation

*Les accès*

*Les arnaques*

## Ouverture

*La Chat*

## Stratégie

*Jouez des cases X*

## Parties

*Murakami-Logistello*

*Caspard à Londres*

*Lazard au Grand Prix*

# N°46

## Lazard gagne à Paris

**Marc Tastet  
Champion d'Europe !**

**Emmanuel Caspard  
remporte le Grand Prix**

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

Blanc joue et annule...

# Édito...

Bonjour tout le monde!

Vous l'avez tous remarqué, c'est l'automne. Et l'automne, c'est évidemment la saison de « la grande fête d'Othello qu'est le **championnat de France** », fête à laquelle vous brûlez tous de participer. Qu'à cela ne tienne, les **sélections régionales** sont faites tout exprès pour vous ! Signalons qu'elles sont **ouvertes à tous** (ou presque, comme on le verra). Comme en plus elles sont gratuites, vous pouvez amener tous vos amis. Vous n'avez rien à perdre et tout à gagner : plus il y aura de participants à une sélection, plus elle enverra de qualifiés à la finale.

Pour être tout à fait précis, les personnes de nationalité française ou résidant en France depuis au moins douze mois peuvent participer, à l'exception des joueurs qui sont qualifiés d'office pour la finale, à savoir : Emmanuel Caspard (champion en titre), Emmanuel Lazard et Marc Tastet (les autres qualifiés pour le championnat du monde), Stéphane Nicolet, Philippe Juhem, Dominique Penloup, Yi Liang et Marc Aldebert (on complète à huit en prenant dans l'ordre du classement publié dans ce numéro les joueurs français que l'on n'a pas déjà nommés et qui ont un classement officiel), ainsi que Christophe Lanuit, Hiroyuki Abe et Joel Freyss, les trois premiers du Grand Prix de France B 1997.

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

Nous voulons cette année lancer un **championnat de France Interclubs**, dont l'organisation reste encore à préciser. En gros, quatre joueurs par club se rencontreraient dans un tournoi de parties semi-rapides sur une journée. Le système de sélection des joueurs pour chaque club est laissé à la discrétion de ses membres. À l'occasion de ce championnat devrait sortir le premier numéro d'**Info-clubs**, la feuille de liaison interclubs : son contenu exact doit encore être discuté, et notamment lors du championnat de France avec tous les joueurs présents. Pour ceux qui n'y seront pas, nous les invitons à réfléchir à ce qu'ils en attendent, ce qu'ils voudraient y intégrer, et à nous en faire part.

La première édition des **Mind Sports Olympiads** a été un succès : un grand nombre de participants avaient fait le déplacement, et en particulier pour les deux tournois d'Othello, qui ont vu s'affronter 19 joueurs pendant la semaine et pas moins de 31 le week-end. Et les classements présentés dans le magazine montrent que pour une fois, la qualité et la quantité allaient de pair. Si vous regrettez de ne pas avoir participé à cet événement, vous pourrez vous rattraper puisqu'il est reconduit au moins pour les deux années à venir. Nous ne saurions trop vous conseiller de venir, car ce sera sans doute l'occasion, une fois de plus, de rencontrer des joueurs qu'on ne voit pas ailleurs, et notamment de très forts joueurs japonais.

Cette année encore, le **tournoi préqualificatif de Villeneuve-d'Ascq** n'a attiré que douze joueurs, ce qui est dommage car c'est un tournoi sympathique, mais heureux car la salle ne pourrait sans doute pas en contenir beaucoup plus. C'est donc un toutes-roudes qui a désigné les finalistes Dominique Penloup et Emmanuel Caspard, ce dernier l'emportant en deux parties : la première fut très serrée, mais la deuxième plus à sens unique. La troisième place s'est jouée entre notre sympathique globe-trotter japonais Kensuke Ibata et Alexandre Cordy, et revint finalement à ce dernier après trois parties acharnées. Rappelons qu'un des gros enjeux du week-end était la troisième place au championnat du monde : Manu Lazard n'avait en effet qu'une victoire préqualificative et venait donc essayer d'empêcher quelqu'un d'autre d'en remporter une, ce que Dominique était bien décidé à faire.

Le **vingt-et-unième championnat du monde** se déroulera cette année à Athènes, où il n'était pas revenu depuis 1985. L'équipe de France sera constituée cette année par **Emmanuel Caspard, Marc Tastet et Emmanuel Lazard**, qui ont remporté respectivement quatre, deux et un tournoi préqualificatif. L'histoire se répète, puisque la dernière participation de Manu Lazard au championnat du monde (en tant que joueur, bien sûr) remonte à 1985 à Athènes! Du coup, il ne sera pas arbitre en chef (OOOOOHHH!) et sera remplacé brillamment (si si) par Elie Cali (AAAAAHHH!).

À bientôt,  
Emmanuel Caspard, Emmanuel Lazard et Marc Tastet

# Sommaire

- 4 ♦ Magazine
- 9 ♦ Coin des débutants : les accès
- 10 ♦ Grands Prix de France et d'Europe
- 12 ♦ Initiation : encore des arnaques !
- 14 ♦ Stratégie : jouez des cases X !
- 16 ♦ Les échos d'Othello
- 18 ♦ Parties commentées
- 20 ♦ Solutions du coin des débutants
- 21 ♦ Murakami - Logistello
- 22 ♦ Ouverture : la Chat
- 24 ♦ Lazard au Grand Prix
- 25 ♦ Solitaire
- 26 ♦ Classement
- 27 ♦ Les clubs
- 28 ♦ Agenda

Ont participé à ce numéro :

Marc ALDEBERT

Bintsa ANDRIANI

Thierry BOUSCH

Emmanuel CASPARD

Emmanuel LAZARD

Stéphane NICOLET

Marc TASTET

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

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

## La curiosité du trimestre

Souvenez-vous de *Fforum 44*.  
Nous avons une partie qui se  
terminait avant le coup 60 et une  
des cases vides n'était pas un  
coin. Devinez qui a pondu la  
partie ci-contre ? Gagné, c'est  
encore notre chroniqueur britan-  
nique, Aubrey de Grey.

Tous les bords sont remplis mais  
il y a pourtant quatorze cases  
vides. Difficile de faire mieux ?  
C'est un défi...

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

# MAGAZINE

## À la conquête des Angles

par les Corbeaux pyrénéens

Du 9 au 16 août s'est déroulé le traditionnel stage d'été qu'accueillait pour la deuxième année consécutive le Centre National d'Entraînement en Altitude de Font-Romeu. Pour tous ceux qui n'ont pu y participer, voici un compte rendu parfaitement non objectif de cette semaine de rêve, présenté sous la forme d'un glossaire.

### Benny

Être quasi-sphérique venu d'ailleurs<sup>1</sup>, particulièrement enthousiasmé par le jeu d'Othello<sup>2</sup>. Si ses talents pour le jeu sont certains, il sont néanmoins bien inférieurs à l'idée qu'il s'en fait. Signes particuliers : inaptitude caractérisée à l'ouverture des paquets de chips, talent redoutable pour l'ingestion conjointe de spaghettis et de jus d'orange, le tout sans fermer la bouche (on parie que vous n'y arrivez pas ?).

### Loi de Shaman-Murphy

Dernier jour à Font-Romeu : David préfère faire un basket tout seul plutôt qu'un volley. Il saute et se fait une petite entorse ; après consultation du médecin, l'entorse bénigne s'avère être une fracture du 5<sup>e</sup> métacarpien : six semaines de plâtre et de béquilles en perspective. Cerise sur le gâteau : il change de job et d'appartement au début du mois de septembre. Mais après tout, que sont ces petits désagréments en comparaison des 15000 francs gagnés à Londres ? D'ailleurs, je me demande si moralement il ne devrait pas en reverser une partie à la fédé vu que clairement, sa réussite aux Olympiades est due à tous les cours d'Othello qu'il a suivis à Font-Romeu<sup>3</sup>...

<sup>1</sup> Et plus particulièrement d'Israël.

<sup>2</sup> À toute heure du jour et de la nuit : « *Do you want to play ?* » Ça finit par être exaspérant...

<sup>3</sup> Et à ceux qu'il nous a donnés...

### Othello

Le stage n'est plus ce qu'il était ; les organisateurs se piquent de vouloir nous faire jouer à Othello presque tous les jours. En plus ils sont suffisamment mesquins pour essayer de dissimuler leurs viles intentions en variant les plaisirs : tournoi de blitz, tournoi par équipes, cours magistral (en anglais pour le dépaysement), tournoi tout court, ouverture imposée, simultanée. Faudrait voir à pas abuser !

### Randonnée

Activité traditionnelle lors d'un stage d'été, qui a pris cette année un tour pittoresque. Cette randonnée était sans doute légèrement trop sélective puisque les vingt premiers mètres de dénivelé suffirent à faire exploser le groupe initial en deux sous-groupes : les cakes et les traîneurs. Rien de bien grave en soi, sauf à l'heure du retour où l'on se rend compte que les deux groupes sont en fait trois, et que le troisième, constitué il est vrai d'un seul joueur (qui s'était peut-être un peu abusivement pris pour un cake), est perdu quelque part dans la montagne.

Comble de l'infortune, celui-ci a commis l'incroyable imprudence d'être l'un des chauffeurs des voitures du groupe. Il est donc impitoyablement, et disons-le lâchement, abandonné par notre sympathique groupe de marcheurs qui, eux, rejoignent tranquillement le centre pensant déjà à la bonne douche qui les attend là-bas. Pour notre jeune ex-cake et néo-traîneur, les choses sont fort différentes. Après 20 km de marche à travers la montagne, s'abreuvant au ruisseau, mangeant les racines qu'il trouvait en chemin, guettant anxieusement à chaque pas l'éventuelle apparition de l'ours des Pyrénées, le gambadeur solitaire rejoint le CNEA cinq bonnes heures après les autres<sup>4</sup>. Une

<sup>4</sup> Nous sommes allés le chercher au lieu-dit *Les Angles*, d'où le titre...

controverse subsiste : la victime prétend être le seul à avoir suivi le parcours prévu par les organisateurs qui l'auraient qui plus est induit en erreur. Eux lui font habilement remarquer que les autres ne se sont pas perdus.

De toute façon, ces chaudières n'intéressent pas grand monde à part la bande de voyeurs que vous êtes et le paparazzo que je suis.

### Sportifs

Nombreux au centre, ils sont de toute nationalité et rappellent insidieusement à tous ceux qui étaient venus pour draguer qu'ils vont devoir éviter le terrain du physique, vu qu'ils sont tous champion du monde, de France, du Qatar ou de l'amicale des buveurs de pastis locale. Ils sont également voraces ; il convient de se méfier particulièrement des Russes dont l'arrivée coïncide étrangement avec la disparition des fruits de toutes les corbeilles du réfectoire<sup>5</sup>. À noter l'intérêt assidu qu'ont suscité certaines sportives françaises (non, à la réflexion, toutes les filles du centre) chez un petit nouveau de la fédération.

Nous noterons que cette année les gagnants des Olympiades de Londres, du tournoi de Paris et du préqualificatif de Villeneuve-d'Ascq étaient présents au stage ! Madame Soleil prévoit que le champion du monde 97 sera lui aussi un stagiaire !

Alors dépêchez-vous de vous inscrire ; il y a fort à parier que l'an prochain<sup>6</sup> les places seront chères.

*NDLR : Les notes de bas de page sont de la rédaction.*

<sup>5</sup> À noter la qualité des repas, encore meilleurs que l'an dernier.

<sup>6</sup> Au même endroit (tout le monde a apprécié le sport, la nourriture, le cadre...) et la semaine du 8 au 15 août 1998.

# Olympiades des jeux de l'esprit à Londres (18 au 24/08/97)

par Bintsa Andriani

David Levy, le maître international d'échecs, président d'une association de programmeurs d'échecs et organisateur bien connu des olympiades de programmes a eu une excellente idée. Avec plusieurs de ses amis, il a voulu créer une gigantesque compétition de jeux de l'esprit où les joueurs représenteraient leurs pays, avec des médailles à la clef. Deux sponsors ont même été séduits et ont généreusement offert des prix en espèces et quatre billets aller-retour en Concorde à New-York pour motiver les meilleurs joueurs du monde. De ce fait, le plaisir de jouer (l'appât du gain, diront quelques mauvaises langues) a attiré des milliers de personnes du monde entier.

Comme pour toute nouveauté, il a fallu trouver la meilleure formule possible pour satisfaire le maximum de personnes et quelques améliorations seront à prévoir pour l'année prochaine. C'est une bonne idée de proposer près d'une cinquantaine de jeux différents, mais ceux qui comme moi voulaient jouer plusieurs tournois n'ont pas pu le faire car plusieurs compétitions se déroulaient aux mêmes horaires. La presse, les radios et les différentes chaînes de télévision ont couvert cet événement qui s'est tout de même révélé être un succès. Des joueurs ont été distraits par les caméras, le bruit ambiant ou la chaleur, et c'est dommage mais il faut passer par ces petits désagréments si on veut réellement faire connaître notre jeu favori dans le monde entier.

En résumé, près de 2000 joueurs représentant 53 pays se sont réunis pendant une semaine complète.

Monsieur Roger Becker, le représentant de la compagnie américaine qui détient la licence d'Othello pour tous les pays, avait fait le voyage comme spectateur et nous a fait part de son enthousiasme pour cette formule originale.

Les compétitions furent d'une très grande classe quant à la force des joueurs en présence (surtout au jeu de go, aux dames 10x10 et à Othello qui ont attiré des sixième et septième dan, plusieurs cham-

pions du monde, des grands-maîtres à la pelle et des champions nationaux plus quelques inconscients qui savaient à peine les règles du jeu, histoire de rabaisser un peu le niveau).

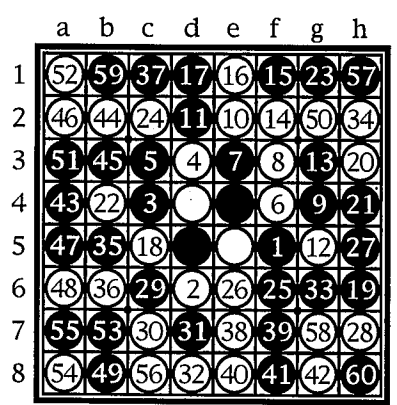
Comme je regrettais de n'avoir pas pu jouer aux dames, je suis allé voir Elie Cali pour savoir si j'aurais eu quelque chance de bien figurer. Le pauvre est tombé à deux reprises sur des anciens champions du monde et peu de coups après l'ouverture, il s'est fait manger la moitié de ses pions sur une combinaison que je n'avais pas non plus vu arriver. Je riais tellement qu'une arbitre est venue me rappeler de ne pas troubler les joueurs...

À Othello nous avons eu droit à un simili championnat du monde et ce fut très difficile de bien terminer; jetez un coup d'oeil à la liste des participants. Makoto Suekuni a gagné assez facilement le tournoi en cinq jours (il n'a pas perdu une seule des 15 parties) mais pendant le tournoi du week-end, nous avons mieux préparé ses ouvertures et les trois représentants français Marc, Emmanuel et moi-même l'avons battu, plus Nakajima et Edmead. Il a tout de même réussi à battre Murakami, ce qui ne déprécie pas son niveau. Il va certainement réviser son championnat du monde en Grèce!

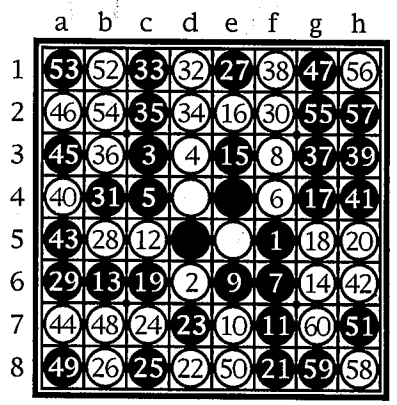
L'année prochaine, laissez-vous tenter; dates prévues: du 24 au 30 août 1998 au même endroit.

### Classement final du premier tournoi

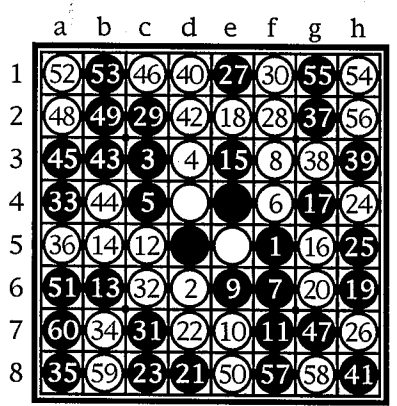
1.	Suekuni M.	{J}	15/15
2.	Nakajima T.	{J}	12
3.	Tastet M.	{F}	12
4.	Brightwell G.	{GB}	11
5.	Kitajima H.	{J}	10,5
6.	Handel M.	{GB}	10
7.	Shaman D.	{USA}	9
	Turner I.	{GB}	9
9.	Cali E.	{F}	8,5
	Tucci A.	{I}	8,5
11.	Andriani B.	{F}	7,5
12.	Vecchi E.	{I}	6,5
13.	Marson P.	{GB}	6
	Shifman L.	{ISR}	6
15.	Shifman B.	{ISR}	5,5
	Atkinson M.	{GB}	5,5
17.	Hassabis G.	{GB}	3
18.	Parsons S.	{GB}	2,5
19.	Riaz A.	{GB}	2



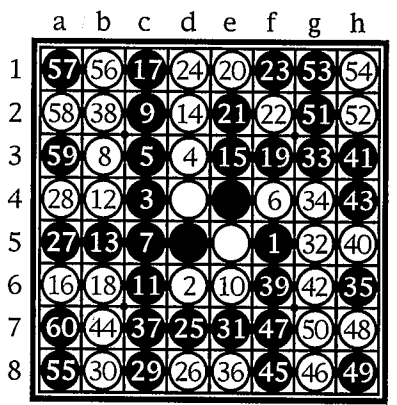
Handel 42-22 Brightwell



Shaman 30-34 Tastet



Shaman 26-38 Cali



Suekuni 41-23 Andriani B.

## Olympiades des jeux de l'esprit à Londres (suite et fin)

par Emmanuel Caspard

Si les Olympiades de Londres ont sans conteste été une réussite, je doute qu'aucun des nombreux autres tournois ait réuni un plateau de niveau aussi relevé que le tournoi d'Othello qui se déroulait le week-end des 23 et 24 août. À tel point qu'on peut certainement le classer parmi les trois ou quatre plus forts tournois de l'histoire du jeu, avec le tournoi de Paris 1994 et quelques championnats du Monde. Je vous laisse vous reporter au classement final pour avoir la liste des participants, dans laquelle je renonce à dénombrer les champions du Monde, du Japon, d'Europe, Meijin et autres champions nationaux. Seuls deux ou trois « amateurs » ou débutants locaux s'étaient inscrits, et n'ont pas encore réalisé ce qui leur est arrivé. L'un d'eux a même jeté l'éponge après la ronde trois et trois « taules » infligées par des joueurs aussi impitoyables que chevronnés, qui soignaient leur départage... De ce point de vue, la manifestation, victime de son succès, a sans doute manqué son objectif de faire découvrir la compétition aux joueurs débutants et/ou occasionnels. Mais ne boudons pas notre plaisir, c'est *very exciting* de participer à un tournoi de ce niveau, et la présence de nombreux joueurs titrés augmente probablement son impact pour la presse couvrant l'événement.

Un seul petit regret, peut-être, concernant les conditions du tournoi, qui étaient pour le moins inhabituelles et ne correspondaient pas tout à fait aux standards couramment admis. Ainsi, la première journée s'est déroulée sur la terrasse extérieure du Royal Festival Hall. Heureusement (ou malheureusement diront certains...), il faisait sur Londres, en ce week-end de la fin août, un temps magnifique. Or, la session de l'après-midi se tenait de 16h à 20h, période où le soleil, comme les plus perspicaces d'entre vous l'auront remarqué, commence à descendre sur l'horizon. Et, détail amusant, la terrasse se trouve orientée sensiblement est-ouest. Tout cela valut aux pauvres joueurs ayant les noirs, tous assis du même côté des tables et faisant face à l'ouest, de soutenir directement les assauts

des rayons du soleil ; déjà qu'ils n'avaient pas la parité... Et je ne vous parle pas des reflets éblouissants sur les pions blancs, ni de la chaleur, que les joueurs blancs, un peu mieux lotis puisque dos au soleil, subissaient comme les autres. C'est ainsi qu'on vit certains joueurs rechercher l'ombre derrière les trop rares piliers de la terrasse, voire à l'intérieur du bâtiment, détruisant sans vergogne le magnifique et régulier agencement des tables et plateaux numérotés, au grand désespoir du charmant arbitre qui s'était donné tant de mal pour le mettre en place. On retrouvait d'ailleurs parmi ces fauteurs de troubles certain joueur qui avait déjà pris la tête de la rébellion lors du dernier championnat du Monde à Tokyo : ces othellistes ne respectent décidément rien.

Mais ce n'est pas tout. Nous étions également aux premières loges pour entendre les divers groupes de chanteurs de rues qui se succédaient sur le parvis du bâtiment, situé quelques mètres sous la terrasse. Autre détail amusant, la voie aérienne d'une ligne de train de Londres passait à environ 50 m de notre terrasse maudite : nous pouvions donc fréquemment vérifier que le train londonien n'a rien à envier à notre bon vieux métropolitain pour les bruits de ferraille. Enfin, puisque l'on parle de voie aérienne, signalons qu'une des voies d'approche de l'aéroport de Londres Heathrow passe juste au-dessus du quartier où nous nous trouvons (ce que j'ai pu vérifier en le survolant à faible altitude lors de mon arrivée) : j'invite ceux qui n'ont jamais pris l'avion ou qui n'habitent pas près d'un aéroport à venir l'an prochain pour vivre en direct cette expérience unique. Bref, disons que contrairement au petit-village-gauloise-nous-connaissions-bien-et-qui-résiste-encore-et-toujours-à-l'envahisseur, le calme ne régnait pour ainsi dire quasiment pas sur la première partie du tournoi. Cela dit, et en dépit de ces quelques menus inconvénients, qui construisent en fin de compte le folklore de ces Olympiades nouveau-nées et en font ainsi l'attrait, j'ai trouvé très agréable de jouer en extérieur,

avec le loisir de contempler une partie du centre de Londres (Westminster et Charing Cross, notamment) entre ou même pendant les parties. Donc, finalement, j'espère que nous retrouverons notre chère terrasse l'an prochain.

En tout cas, elle me semble certainement préférable à la salle intérieure du deuxième jour, dans laquelle on étouffait un peu et où nous avions cette fois le bruit du restaurant-caféteria situé juste à l'étage inférieur. De plus, l'éclairage du plafond (très) bas était insuffisant, et le clair obscur (plus obscur que clair) ainsi obtenu donnait finalement le sentiment que le ciel avait fini par nous tomber sur la tête. La terrasse ! La terrasse !

Toujours est-il que le Royal Festival Hall est un lieu prestigieux situé dans un quartier agréable et finalement bien adapté à ce type de manifestation. En particulier, il suffit de traverser la Tamise vers Charing Cross pour trouver une petite rue très vivante et pleine de restaurants pas chers, ce qui n'est pas forcément facile à Londres.

Nos sympathiques candidats ont donc pu, comme de juste, s'étriper joyeusement pendant deux jours. Il ressort de ces scènes de violence, sur lesquelles nous jetons un voile pudique, que :

- David Shaman ne joue décidément pas si mal (Logistello dirait que son dauphin ne joue pas si bien...) : il remporte brillamment le tournoi en battant en finale Takeshi Murakami, champion du Monde en titre et certainement un des tout meilleurs joueurs du monde, voire plus. C'est la première fois qu'il bat Takeshi dans un match au meilleur de trois parties. Une (très) mauvaise langue a fait remarquer que c'est la première fois qu'il y a 15000 F de prix pour le vainqueur d'un tournoi. Jaloux, va !

- Benny ne joue décidément pas aussi bien qu'il le pense, mais pas aussi mal que certains voudraient bien le faire croire...

- Les joueurs japonais ne sont décidément pas imbattables pour les joueurs européens : Suekuni perd contre Garry Edmead, Marc, Bintsa and me ; Nakajima perd

contre Marc et j'ai l'honneur de battre également Kitajima et Murakami. Les joueurs américains ne sont d'ailleurs pas en reste (voir plus haut). Tout cela est plutôt de bon augure pour le prochain championnat du Monde.

• Certains joueurs pensent qu'une place en finale vaut plus que les 5000 F de la troisième place. Je ne les en blâmerai certainement pas.

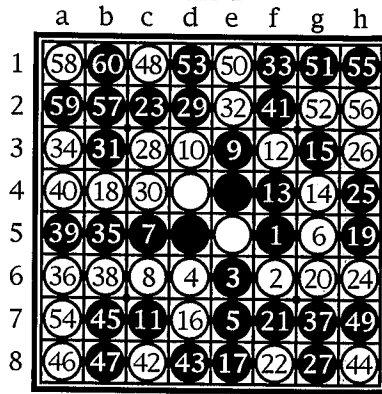
Voilà voilà. Et si certains bougons perfides regrettent que le succès du tournoi soit essentiellement dû aux sommes importantes mises en jeu (de l'argent, beurk !), la tenue de ce genre de compétition une fois par an ne me paraît pas forcément une mauvaise chose, ne serait-ce qu'en donnant d'Othello une image un peu plus « sérieuse », et à la limite, plus professionnelle, que d'habitude. Alors, comme je dis toujours : viendez tous l'année prochaine !

Pour la bonne bouche, voici quelques parties de ce tournoi d'anthologie.

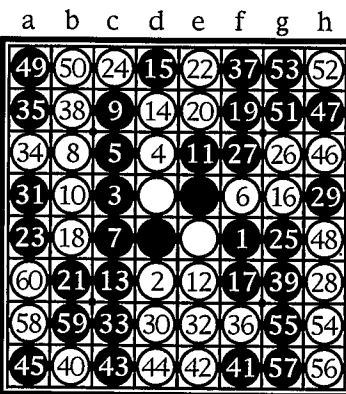
**Classement final du deuxième tournoi**

1. Shaman D. {USA} 9/11 (+2)
2. Murakami T. {J} 9 (+1)
3. Edmead G. {GB} 8 (+2)
4. Tastet M. {F} 9 (+0)
5. Nakajima T. {J} 8
6. Caspard E. {F} 7
7. Ohkubo R. {J} 6,5
8. Andriani B. {F} 6,5
9. Suekuni M. {J} 6
10. Kitajima H. {J} 6
11. Plowman G. {GB} 6
12. Brightwell G. {GB} 6
13. Ibata K. {J} 6
14. Turner I. {GB} 6
15. Handel M. {GB} 6
16. Feinstein J. {GB} 5
17. Takeda K. {J} 5
18. Shifman B. {ISR} 5
19. de Grey A. {GB} 5
20. Vecchi E. {I} 5
21. Marson P. {GB} 5
22. Atkinson M. {GB} 5
23. Takeda H. {J} 4,5
24. Horiuchi K. {J} 4,5
25. Shifman L. {ISR} 4
26. Tucci A. {I} 4
27. Arnold R. {GB} 3,5
28. Penszko M. {PL} 2,5
29. Kershaw R. {GB} 1
30. Burns A. {GB} 1
31. de Liefde A. {NL} 0

Finale 1

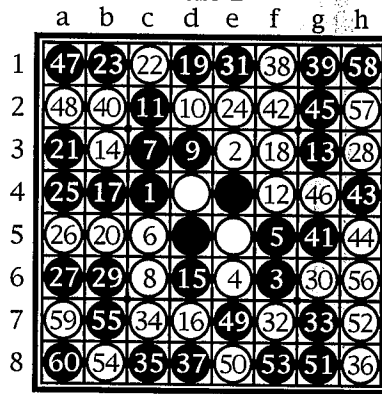


Shaman 30-34 Murakami

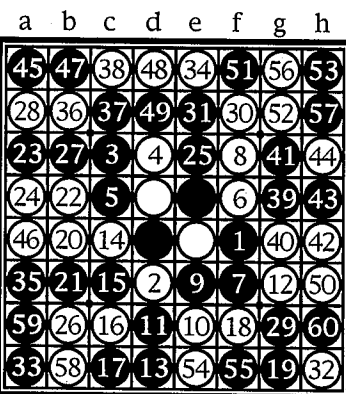


Suekuni 30-34 Andriani B.

Finale 2

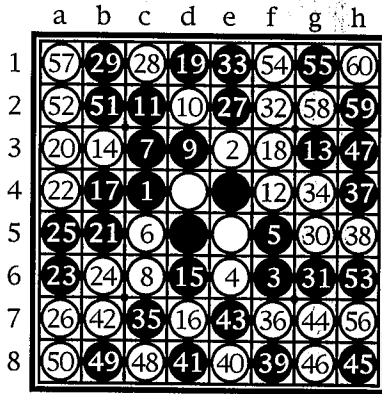


Murakami 25-39 Shaman

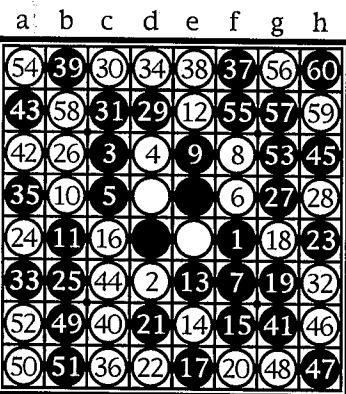


Murakami 40-24 Edmead

Finale 3

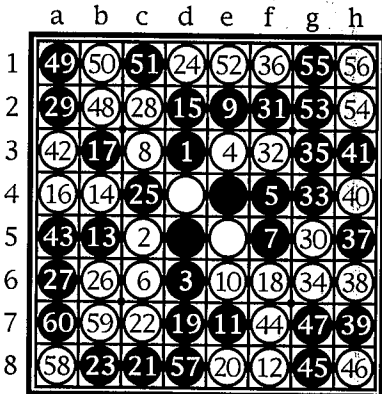


Murakami 23-41 Shaman

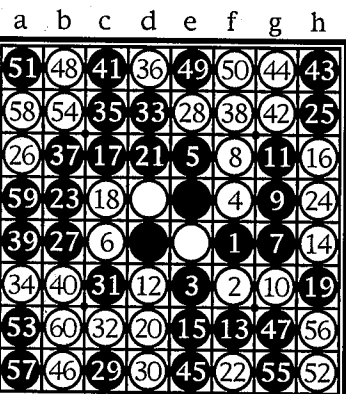


Tucci 28-36 Tastet

Match 3/4 - 2



Tastet 30-34 Edmead



Ibata 32-32 Murakami

# Tournoi international de Paris (30&31/08/97)

par Emmanuel Lazard

Bon, vous êtes assis ? Alors voilà, j'ai gagné le tournoi de Paris. Ce n'est pas ma faute, il n'y avait presque pas de bons joueurs.

Peu d'Anglais avaient fait le déplacement, David Shaman avait le pied dans le plâtre (d'accord, il l'avait aussi à Londres mais ça, c'est une autre histoire...), les Japonais n'étaient pas au niveau cette année et comme les joueurs français étaient tous des copains, il m'ont laissé gagner. Si vous trouvez que c'est un scandale qu'un vieux dinosaure comme moi puisse tenir tête aux grosses pointures, venez l'an prochain !

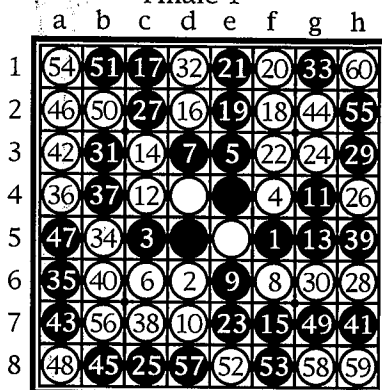
Le classement final reflète assez bien la progression du tournoi. Les personnes qui terminent aux premières places ont toujours bataillé en tête. Ainsi, à la fin du samedi, Penloup et Brightwell avaient 6 sur 7, tandis que Tastet, Caspard, Aldebert et les deux Collay suivaient avec 5. Ibata et moi-même venions d'annuler et étions en embuscade avec 4,5.

Le dimanche voit un regroupement en tête, Penloup et Brightwell en faisant les frais et ratant la finale de peu.

### Classement final

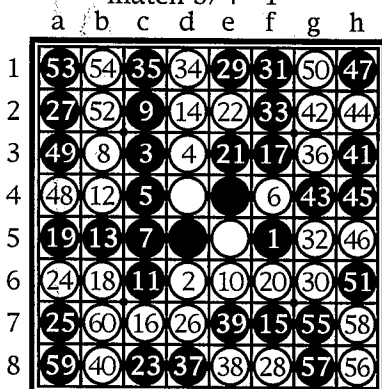
- |     |                |       |             |
|-----|----------------|-------|-------------|
| 1.  | Lazard E.      | {F}   | 8,5/11 (+2) |
| 2.  | Tastet M.      | {F}   | 9 (+0)      |
| 3.  | Caspard E.     | {F}   | 8 (+2)      |
| 4.  | Penloup D.     | {F}   | 8 (+1)      |
| 5.  | Brightwell G.  | {GB}  | 8           |
| 6.  | Collay F.      | {F}   | 7           |
|     | Liang Y.       | {F}   | 7           |
|     | Aldebert M.    | {F}   | 7           |
| 9.  | Shaman D.      | {USA} | 6           |
|     | Collay S.      | {F}   | 6           |
|     | de Grey A.     | {GB}  | 6           |
|     | Andriani B.    | {F}   | 6           |
| 13. | Ibata K.       | {J}   | 5,5         |
|     | Ohkubo R.      | {J}   | 5,5         |
|     | Robin F.       | {F}   | 5,5         |
| 16. | Barnaba D.     | {I}   | 5           |
|     | Fukui S.       | {J}   | 5           |
|     | Kashiwabara T. | {F}   | 5           |
|     | Arnold R.      | {GB}  | 5           |
|     | Fasce P.       | {I}   | 5           |
|     | Stanzione P.   | {I}   | 5           |
|     | Andriani S.    | {F}   | 5           |
|     | Takeda K.      | {J}   | 5           |
| 24. | Summers D.     | {GB}  | 4,5         |
| 25. | Cervantes C.   | {F}   | 4           |
|     | Roch B.        | {F}   | 4           |
| 27. | Takeda H.      | {J}   | 3,5         |
| 28. | Monnom O.      | {B}   | 3           |
| 29. | Lecat R.       | {B}   | 2           |
| 30. | Seknadjé J.    | {F}   | 1           |

Finale 1



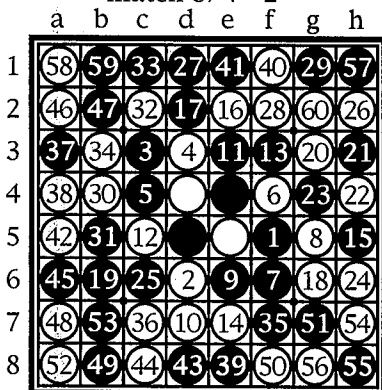
Tastet 16-48 Lazard

match 3/4 - 1



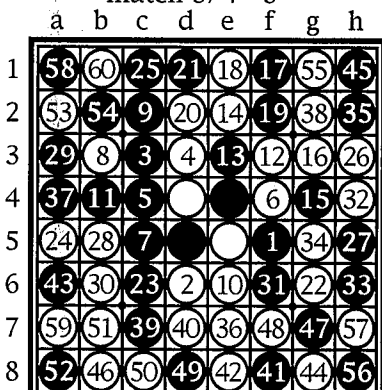
Penloup 27-37 Caspard

match 3/4 - 2



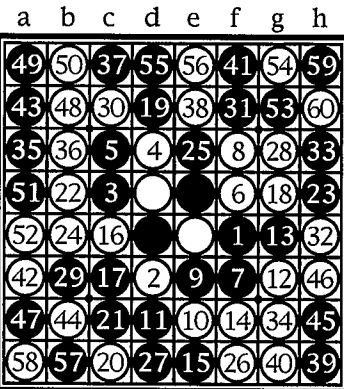
Caspard 22-42 Penloup

match 3/4 - 3

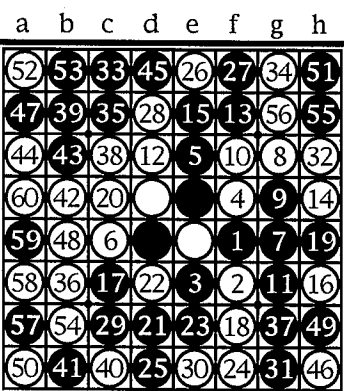


Penloup 31-33 Caspard

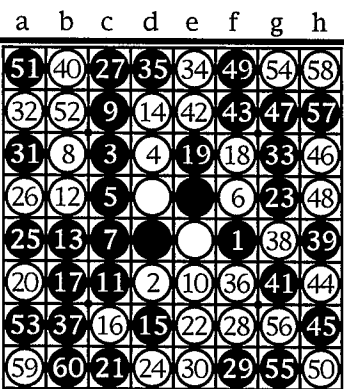
La deuxième partie de la finale se trouve en page 15.



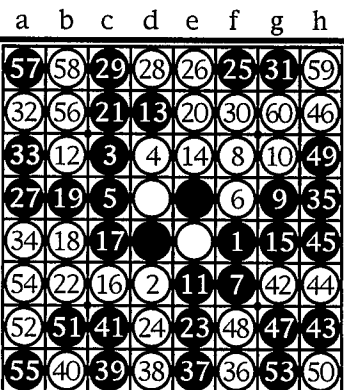
Aldebert 27-37 Tastet



Aldebert 36-28 Ibata



Collay S. 28-36 Collay F.



Caspard 33-31 Shaman

# Le coin des débutants

## Les accès

par Emmanuel Lazard

Othello est un jeu aux règles simples mais comme tous les jeux de stratégie, il impose aux joueurs d'être capables d'envisager des suites de coups en avance pour étayer la réflexion stratégique.

Une des premières difficultés que rencontrent les joueurs débutants lors de leur apprentissage technique est l'extrême variabilité de l'othellier : en quelques coups, la structure des pions sur le plateau peut changer énormément. Contrairement aux autres jeux de stratégie classiques — échecs, dames, go — un coup peut affecter l'ensemble des pions.

Il est donc assez difficile de visualiser mentalement l'état du plateau après avoir envisagé une suite, or c'est là un préalable indispensable pour assurer sa réflexion. Ces quelques exercices vont vous permettre de vous entraîner en vous forçant à regarder toutes les possibilités de jeu de votre adversaire.

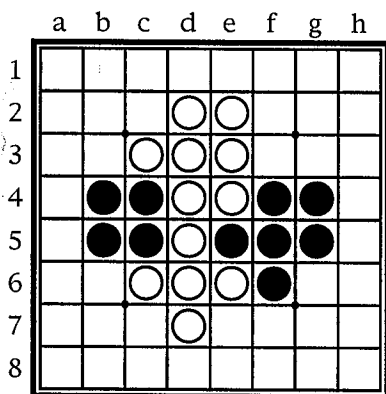


diagramme 1 : Noir joue

1) Noir voudrait jouer un coup tranquille en f3 mais ne peut pas le faire pour l'instant. Il a plusieurs moyens de récupérer un accès en f3 mais Blanc peut souvent le lui enlever à nouveau. Un seul coup de Noir lui garantit l'accès quelle que soit la réponse de Blanc, quel est-il ? Pour résoudre ce genre de problème, il faut envisager tous les coups de Noir qui donnent accès en f3, parce qu'ils retournent soit un pion sur la diagonale c6-d5, soit un pion sur la ligne 3, et regarder si Blanc peut retourner ce(s) pion(s) avec sa réponse. Attention à ne pas donner à l'adversaire accès à la case envisagée.

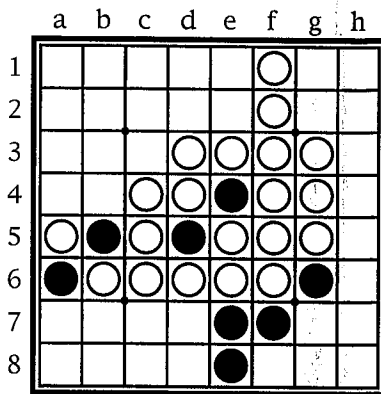


diagramme 2 : Noir joue

2) Quel coup de Noir lui assure un accès en c3 pour son prochain coup, quelle que soit la réponse de Blanc ?

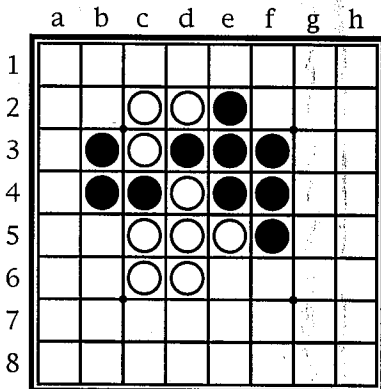


diagramme 3 : Blanc joue

3) Quel coup de Blanc lui assure un accès en b5 pour son prochain coup, quelle que soit la réponse de Noir ?

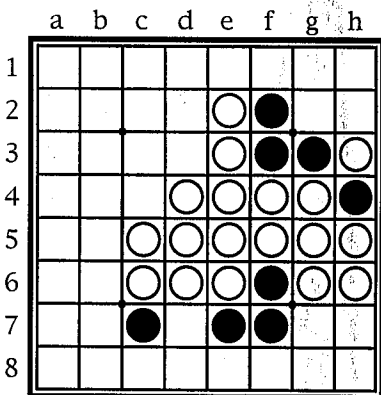


diagramme 4 : Noir joue

4) Quel coup de Noir lui assure un accès en d7 pour son prochain coup, quelle que soit la réponse de Blanc ?

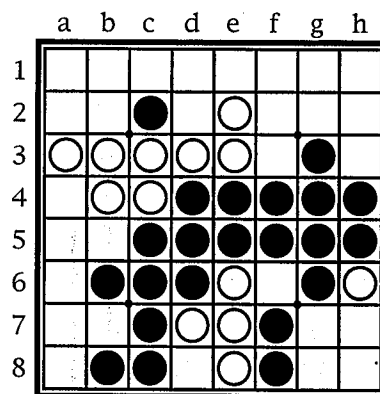


diagramme 5 : Blanc joue

5) Quel coup de Blanc lui assure un accès en f3 pour son prochain coup, quelle que soit la réponse de Noir ?

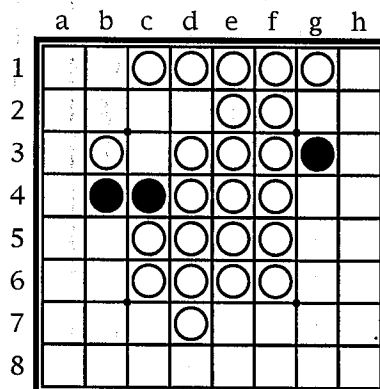


diagramme 6 : Noir joue

6) Quel coup de Noir lui assure un accès en g5 pour son prochain coup, quelle que soit la réponse de Blanc ?

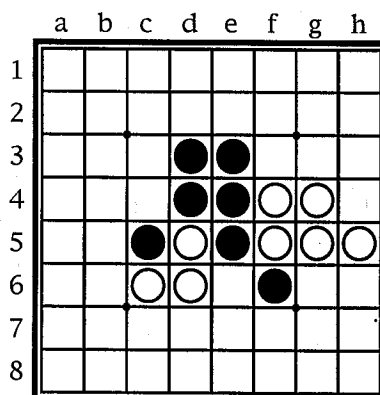


diagramme 7 : Blanc joue

7) Quel coup de Blanc lui assure un accès en e6 pour son prochain coup, quelle que soit la réponse de Noir ?

Les solutions sont en page 20.

# Grand Prix de France 1997

			VDA	IDF5	CF96	Noël	PrPar	IDF1	IDF2	Stras	IDF3	IDF4	Lyon	Paris	Total
Caspar	Emmanuel	F			200	48		200	97	60	140	44	200	90	1079
Tastet	Marc	F		140					35	200	64	200		140	779
Lazard	Emmanuel	F		38	4	200	140		18		64		90	200	754
Shaman	David	US		200		140	200				64			4	608
Nicolet	Stéphane	F	200	38	90			115							443
Penloup	Dominique	F	90	38	30	13	30					115	40	60	416
Delteil	Spock	PG							200		200				400
Andriani	Bintsa	F	60			48	18		35	90	3	9	18	4	285
Kashiwabara	Takuji	F			0					140			140	0	280
Andriani	Sandry	F		38	60	13	40	30	0		25	9	60	0	275
Collay	Frédéric	F	25	38	4		60	115						22	264
Aldebert	Marc	F	140		4	48			18					22	232
Robin	François	F		38		48	90			27		9		0	212
Abe	Hiroyuki	F			30	48	18	50	8			9			163
Juhem	Philippe	F			140										140
Becquet	Théole	PG							97		25				122
Nicolet	Cassio	PG										115			115
Pinta	WinOthel	PG							97						97
Liang	Yi	F		38	4						13	9		22	86
Roch	Barbara	F			4	3			8		13	44		0	72
Cervantes	Christophe	F			30								30	0	60
Bousch	Thierry	F						50							50
Collay	Sophie	F	40		4									4	48
Bras	J'inthello	PG										44			44
Brightwell	Graham	GB												40	40
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
de Grey	Aubrey	GB												4	4
Letouzey	Fabien	F			4										4

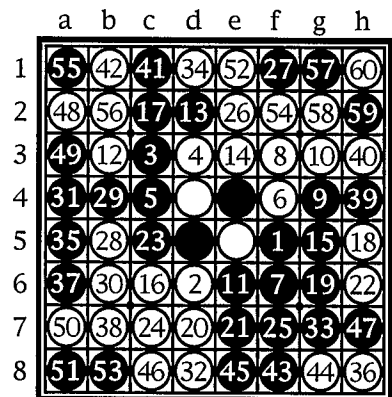
Ci-dessus le classement définitif du Grand Prix 1997, avant la finale.

Plusieurs joueurs obtiennent leur première norme de maître : il s'agit de Takuji Kashiwabara, Marc Aldebert, François Robin et Hiroyuki Abe. Sandry Andriani obtient sa deuxième norme après celle de l'année dernière, tandis que Frédéric Collay confirme son fort potentiel en devenant le douzième maître français d'Othello après l'obtention de sa troisième et dernière norme cette année.

La finale a réuni, les 13 et 14 septembre, les six premiers joueurs de ce classement. Une belle brochette de champions avec une possible place au championnat du monde à la clef.

Classement après dix rondes : Nicolet 9/10, Caspard 7, Tastet 6, Penloup 5, Lazard 3 et Andriani 0. Même s'il n'a pas réussi à marquer le moindre point, Bintsa Andriani n'a jamais été ridicule et a eu plusieurs parties disputées. La finale fut relativement à sens unique, Emmanuel Caspard l'emportant 2 à 0 ; seule la première partie a été serrée (voir diagramme).

Finale 1



Caspard 41-23 Nicolet

# Grand Prix de France 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
Schernò	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

Quatre tournois et plus de participants cette année : rappelons aux joueurs moyens et débutants que les tournois B ont été créés pour eux : pas de joueurs titrés, pas d'ordinateurs, tournoi sur une demi-journée... Les conditions idéales pour bien découvrir le jeu d'Othello en compétition !

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

Cette année, Christophe Lanuit, Hiroyuki Abe et Joel Freyss sont déjà qualifiés pour la finale, qui aura lieu les 29 et 30 novembre prochains à Villeneuve-d'Ascq.

# Grand Prix d'Europe 1997

			Cam	Cop	Gen	Brux	Paris	Total
Tastet	Marc	F		200	140		140	480
Brightwell	Graham	GB	200	40		200	40	440
Shaman	David	US	140	90		140	4	370
Lazard	Emmanuel	F	20				200	220
Sperandio	Roberto	I			200			200
Feldborg	Karsten	DK	60	22		90		172
Jensen	Erik	DK		140				140
Andriani	Bintsa	F	0		90	30	4	124
Caspard	Emmanuel	F					90	90
Edmead	Gary	GB	90					90
Berner	Johan	S		60				60
Penloup	Dominique	F					60	60
Tucci	Alessandro	I			60			60
Turner	Ian	GB	0			60		60
Menozzi	Giuseppe	I			40			40
Leader	Imre	GB	35					35
Nicolet	Stéphane	F	35					35
Fasce	Paolo	I			25	8	0	33
Viviani	Alberto	I			25	8		33
Daix	Alain	B				30		30
Stanzione	Pierluigi	I			0	30	0	30
Aldebert	Marc	F					22	22
Collay	Frédéric	F					22	22
Liang	Yi	F					22	22
Vallund	Henrik	DK		22				22
Vallund	Torben	DK		22				22
Castellano	Giorgio	I			13			13
Romano	Benedetto	I			13			13
de Grey	Aubrey	GB	8				4	12
Vecchi	Elisabetta	I		10	1			11
Alard	Serge	B				8		8
Haugland	Jan-Kristian	N	8					8
Johnson	Greg	US	8					8
Lecat	Renaud	B				8	0	8
Marson	Phil	GB	8					8
Martensson	Mikael	DK		5				5
Collay	Sophie	F					4	4
Barnaba	Donato	I			1		0	1
Bersaglieri	Daniela	I			1			1
Corradi	Federica	I			1			1
Summer	David	GB			1		0	1

Et de quatre ! Après ses titres de champion d'Europe 1993, 1994 et 1995, Marc Tastet remporte à nouveau le titre européen. Il avait l'année dernière laissé la première place à un brillant David Shaman, qui avait établi par la même occasion un nouveau record de points. Cette année, Marc a remporté un tournoi, celui de Copenhague, mais a également terminé deuxième à deux reprises, à Gênes (battu par Roberto Sperandio) et à Paris (battu par Emmanuel Lazard). Son suivant, Graham Brightwell, s'est octroyé la victoire à Cambridge et Bruxelles (à chaque fois devant David Shaman) mais n'a pu faire mieux que cinquième dans les deux autres tournois auxquels il a participé.

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

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

# Initiation

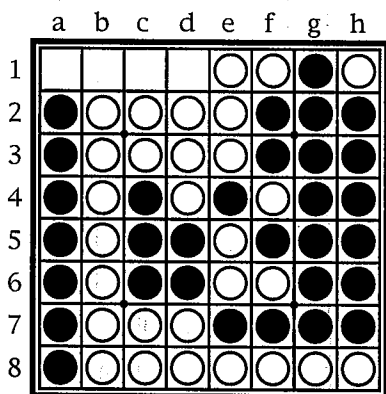
## Encore des arnaques !

par Marc Tastet

J'ai déjà écrit des articles d'initiation sur les arnaques, (cf. *Fforum* 32, 33 et 35) mais je me suis aperçu qu'il y avait des situations favorables aux arnaques dans des trous de quatre cases dont je n'avais pas encore eu l'occasion de parler dans *Fforum*. Une arnaque dans un trou de quatre cases se traduit par le fait que l'un des joueurs va jouer trois des quatre coups, ce qui lui donne habituellement un avantage déterminant.

### I. Quatre cases en ligne

C'est une situation que l'on rencontre assez souvent quand l'un des joueurs (en général Blanc) cherche à jouer la parité : un débord vide auquel l'arniqué en puissance n'a pas accès.

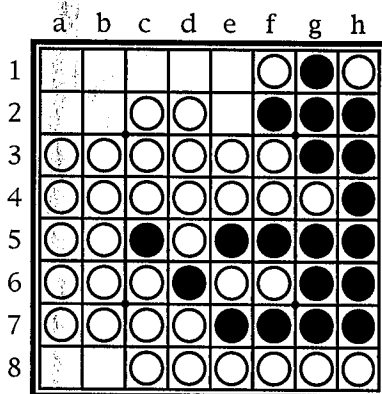


Noir doit jouer le coup 57

Noir peut gagner simplement 41-23 en jouant la suite forcée 57.a1 b1 c1 d1, mais Blanc garde la parité et donc Noir ne profite pas de son insertion en g1.

Noir a mieux à faire : il peut profiter du fait que la colonne b est entièrement blanche pour jouer 57.b1. Blanc a alors le choix entre 58.c1 et 58.d1, mais quelle que soit sa réponse, Noir joue 59.a1, Blanc passe et Noir joue aussi le coup 60 dans la case restante, gagnant 47-17. Ici, la partie n'est pas très serrée et Noir gagne de toute façon, mais il y a quand même une différence de six pions entre les deux suites, ce qui pourrait permettre de faire la différence entre une partie perdue et une partie gagnée.

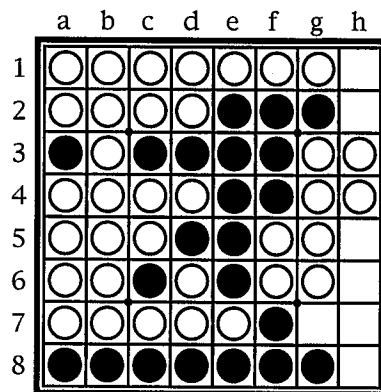
D'ailleurs, on peut se demander pourquoi j'ai choisi cet exemple-là plutôt qu'une partie plus serrée. C'est pour des raisons historiques... Cette position est une variante d'une partie que j'ai jouée contre David Shaman au championnat du monde 92 à Barcelone. Jusque-là, j'avais déjà rencontré cette arnaque, mais je ne l'avais pas vraiment conceptualisée, en tout cas pas suffisamment pour la voir venir à l'avance. En effet, si l'on remonte de quelques coups dans la partie, on arrive à ça :



Noir doit jouer le coup 51

Pour gagner la parité, j'avais joué 51.e1 52.d1 (forcé) 53.e2 et Blanc passe. On termine alors par 54.a8 b8 a2 b2 a1 b1 c1 : 41-23 mais Noir a dû abandonner son insertion en g1. J'avais aussi envisagé la suite 51.e2 e1 a8 b8 a2 b2, qui conduit à la position ci-dessus, mais je n'avais pas anticipé que c'était une position d'arnaque. Maintenant, cela me paraît évident car la position à l'ouest est propice à la formation du piège : après les deux paires a8-b8 et a2-b2, il est clair que la colonne b sera entièrement blanche. Si Noir anticipe cela, il voit que c'est la bonne suite et qu'il n'a pas de raison d'abandonner son insertion en g1.

Si l'on résume les conditions nécessaires à cette arnaque, il faut que le débord perpendiculaire au trou de quatre soit entièrement de la couleur de l'adversaire et que l'arnaqueur ait accès à la case C et au coin. Il suffit que son adversaire n'ait accès à aucune des quatre cases (même si ce n'est pas complètement nécessaire).

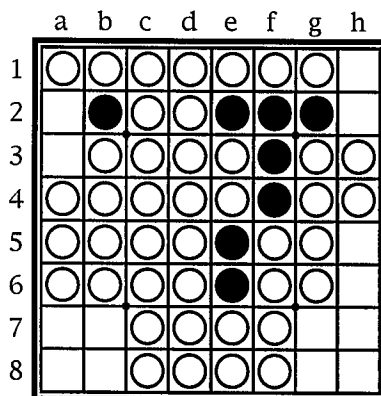


Blanc doit jouer le coup 54

Voici un autre exemple encore tiré d'une partie entre David et moi, au dernier tournoi de Paris. J'avais les blancs cette fois. Je jouais la parité et j'avais vu venir l'arnaque mais ne pouvait rien faire pour l'empêcher : si je joue 54.g7, je crée le trou de quatre en ligne, Noir arnaque avec 55.h7 h5 h8 et je suis forcé de jouer en premier au nord-est ce qui fait que Noir joue les deux derniers coups : 58.h1 h6 ps h2. Par chance, je gagne 30-34.

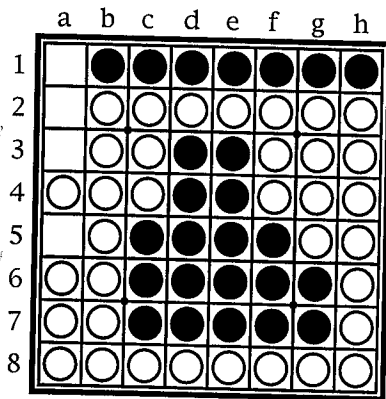
Cette arnaque permet à Noir de gagner la parité et il gagne presque, alors qu'une suite 54.g7 h8 h7 h6 h5 h2 h1 serait une confortable victoire (26-38) pour Blanc grâce à la parité.

En fait, je suis sûr que David (bien qu'ayant un pied dans le plâtre) avait vu venir l'arnaque de très loin, au moins depuis la position ci-dessus quand il a lancé la suite 47.b7 a2 a3 b8 a8 a7 g8 qui mène à la position ci-dessus. Le débord sud (ligne 7) est homogène et va le rester.



Noir doit jouer le coup 47

Voyons une variante de cette arnaque où les quatre cases en ligne sont séparées par un pion. Dans cette position, on pourrait croire que Noir a déjà doublement gagné la parité puisqu'il y a un trou de trois cases et un trou d'une case où Blanc n'a pas accès.



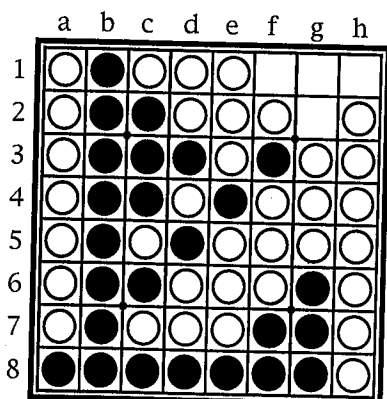
Noir doit jouer le coup 57

Le problème est que les deux trous sont connectés : si Noir joue 57.a1 a2 a3, ce dernier coup retourne b4 et Blanc joue le dernier coup en a5 gagnant 30-34. De même, si Noir joue en a5 il retourne également b4 ce qui permet à Blanc de jouer a3 et de garder la parité.

Le seul moyen pour Noir de gagner la parité est de jouer 57.a2!, profitant du prébord entièrement blanc, l'idée étant que sur 58.a3, Noir joue 59.a1, Blanc passe et Noir termine en a5 gagnant facilement (36-28).

L'idée est la même que dans l'arnaque précédente : il vaut souvent mieux jouer la case C (quand elle ne retourne pas la case X) plutôt que de se précipiter sur le coin. Cela peut permettre de jouer un coup supplémentaire avec tous les avantages qui en découlent.

## II. Quatre cases en T



Noir doit jouer le coup 57

Dans cette position, il reste un trou de quatre cases en forme de T. On a déjà rencontré cette formation avec un type d'arnaque classique dans *Fforum* 33, (« la ruse du T », cela vous dit quelque chose ?). Blanc a déjà beaucoup de pions et semble avoir la parité, donc on pense qu'il va s'en sortir facilement.

Mais c'est sans compter sur l'arnaque qui consiste à jouer la case X 57.g2 en contrôlant la diagonale et le prébord (ici, à l'est) alors que le bord correspondant est à l'adversaire. Comme Blanc ne peut prendre le coin, il a le choix entre deux possibilités : jouer 58.f1 et se faire arnaquer avec 59.h1 ps 60.g1 (car Blanc n'a pas accès à g1 puisque Noir contrôle le prébord) ou bien jouer 58.g1 et se faire arnaquer avec 59.f1 ps 60.h1 (car Blanc n'a pas accès à h1 puisque Noir contrôle la diagonale). Il se trouve qu'ici la première solution fait un pion de plus pour Blanc, (mais ce n'est pas une règle générale). En tout cas, les deux suites perdent largement.

Les autres possibilités de Noir au coup 57 perdent : 57.f1 g1 g2 laisse une case vide où personne ne peut jouer mais ne fait pas assez de pions alors que 57.g1 est réfuté par 58.g2! (et non 58.f1?) qui assure suffisamment de pions pour Blanc.

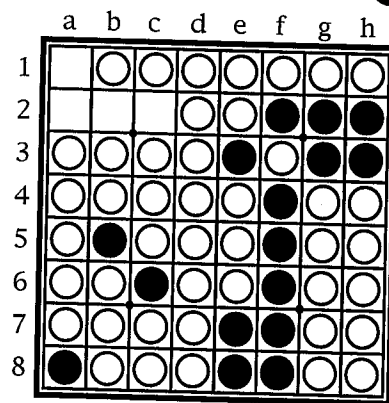
Bien que cette arnaque ait l'air assez contraignante puisque Noir doit contrôler à la fois la diagonale et le prébord, on arrive à la placer relativement souvent, surtout si l'on y pense à l'avance, bien sûr, histoire de se placer dans des conditions favorables.

Cette arnaque peut également servir à gagner la parité pour en profiter ailleurs s'il reste d'autres cases vides, mais je dois reconnaître que presque chaque fois que je l'ai rencontrée, les conditions favorables à l'arnaque n'étaient pas réunies avant que le reste de l'othellier ne soit rempli.

## III. Quatre cases en L

Nous connaissons déjà les arnaques dans un trou en forme de L quand la grande branche de celui-ci est sur le bord, mais voici un autre emplacement du L qui permet une arnaque intéressante.

Cherchez vous-même ce que vous joueriez avant de lire la suite.



Noir doit jouer le coup 57

L'idée la plus naturelle est d'essayer de récupérer beaucoup de pions avec 57.a2 b2 a1 c2, mais cela est bien insuffisant : 28-36. On peut améliorer cette suite avec 57.a2 b2 c2! a1 qui est meilleur (31-33) mais encore perdant.

Noir pourrait penser à jouer 57.b2 en espérant l'arnaque 58.a1? 59.a2 ps c2 (32-32), mais Blanc peut facilement éviter cela en jouant 58.a2! a1 c2 (27-37).

Remarquez au passage qu'il n'est plus utile, à ce niveau de la partie, de se précipiter sur les coins. Les pions à récupérer sont la seule préoccupation intéressante. Ainsi, au coup 59 dans la suite 57.a2 b2 comme au coup 58 après 57.b2, le joueur qui a le trait ne doit pas prendre le coin.

Évidemment, comme il ne reste plus qu'une possibilité pour Noir au coup 57, c'est la bonne ! Si Noir joue 57.c2, il force la réponse blanche en b2. Mais comme Noir contrôle le prébord (tous les pions de c2 à h2 sont noirs), il va pouvoir prendre le coin a1 sans que Blanc n'ait accès à a2. La partie se termine donc par 57.c2 b2 a1 ps a2 (35-29).

Cette arnaque est également d'autant plus facile à réaliser que l'on a pensé à l'avance qu'elle pouvait survenir et que l'on s'est arrangé pour contrôler le prébord.

En fait, le contrôle du prébord est le thème unificateur de toutes ces arnaques. Ou bien c'est votre adversaire qui le contrôle et vous pouvez en profiter pour jouer la case C sans rien retourner sur le prébord (voir les premiers exemples) ou bien c'est vous qui le contrôlez et cela peut vous servir à prendre le coin sans que votre adversaire n'ait accès à la case C (voir les deux derniers exemples).

# Stratégie Jouez des cases X !

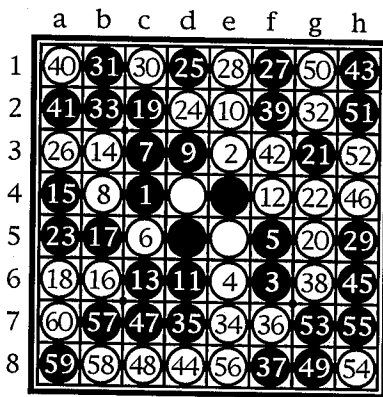
par Emmanuel Lazard

Vous savez tous qu'il ne faut généralement pas jouer une case X — on appelle ainsi les cases b2, b7, g2 et g7 — sous peine de voir l'adversaire prendre un avantage immédiat sous la forme d'un coin.

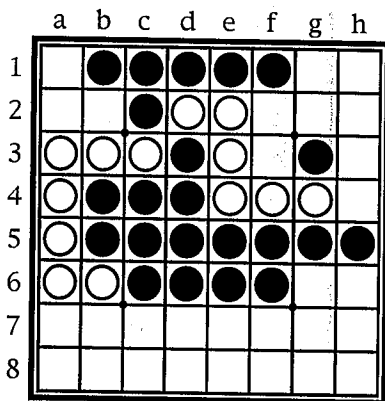
Il est cependant parfois intéressant de jouer une case X quand l'avantage concédé (le coin) est contrebalancé par un gain qui se matérialise souvent par une insertion ou un gain de temps.

Pour pouvoir prendre une décision de ce genre, il faut estimer ce que l'on donne à l'adversaire (bords et pions définitifs) et le comparer à ce qu'on gagne.

Voici quelques exemples tirés de mes parties du dernier tournoi de Paris qui devraient vous aider à y voir plus clair...



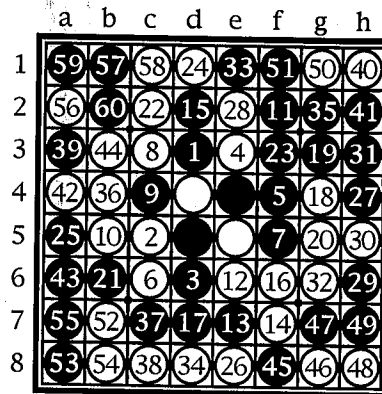
Caspar 24-40 Lazard



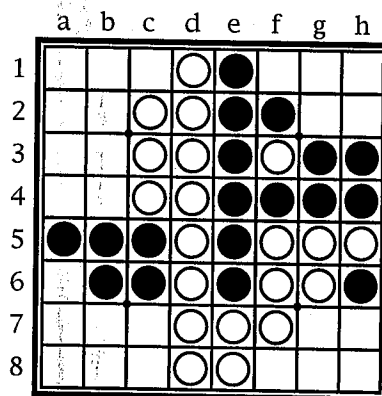
Blanc doit jouer

Commençons par le plus facile. Dans le diagramme ci-dessus, si Blanc ne veut pas traverser la frontière noire au sud, il n'a que trois possibilités : h2, b2 et g2. b2 est bien sûr catastrophique : cela donne les bords nord et ouest à Noir sans aucune contrepartie à

Blanc : pas d'insertion, pas de tempo après b2 a1 a2 a7. h2 n'a pas l'air fameux, reste donc 32.g2. Ce n'est après tout qu'une attaque classique du bord déséquilibré nord et Blanc ne donne pas grand-chose à Noir. De plus, ce coup pourrait la case h3 pour Noir.



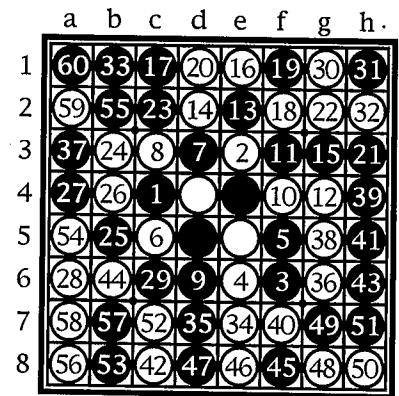
Lazard 40-24 Fukui



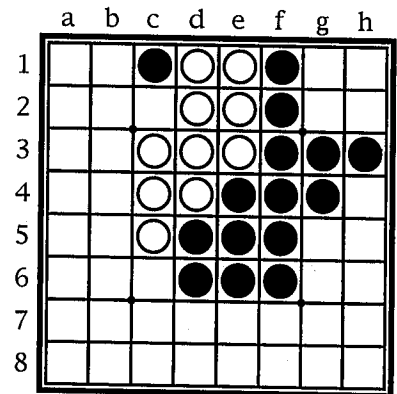
Noir doit jouer

Venir au stage d'été organisé par la FFO sert quelquefois. J'avais assisté, lors de l'édition 1991, à un exposé très intéressant de David Shaman sur les sacrifices dans les trous de cinq tel que celui que vous voyez au nord-est dans le diagramme ci-dessus. Vous commencez à comprendre, j'ai joué 35.g2. Ce coup a deux objectifs : d'abord celui de me permettre de ne pas trop ouvrir (35.c7 b4 c8 b8 et après ?) mais surtout de gagner un temps en jouant la parité. Si je ne joue pas g2, Blanc va jouer f1 rapidement, me laissant un trou de quatre dont je ne pourrai rien faire. Après g2, s'il répond 36.f1, je joue 37.g1, lui laissant un trou de deux où je pourrai m'insérer. Si Blanc prend 36.h1, je m'insère en h2,

laissant, là encore, un trou de deux. Bien sûr, les arnaques existent (après 35.g2 f1 g1, si la diagonale g2-c6 devient toute noire, Blanc pourra jouer h1 puis h2), mais elles ne sont pas trop difficiles à surveiller.



Tastet 37-27 Lazard

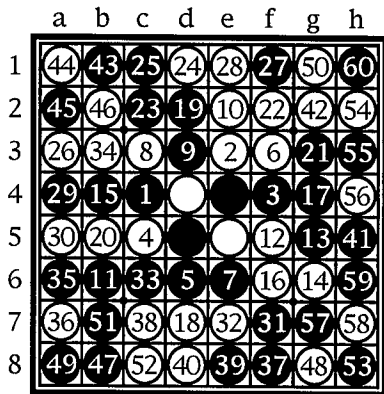


Blanc doit jouer

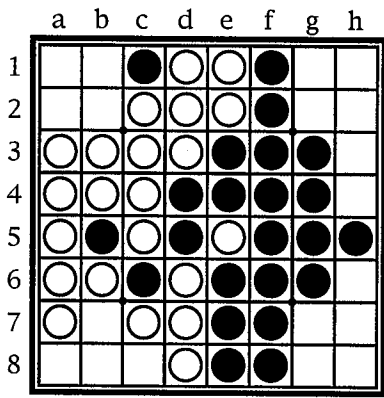
Passons maintenant à une configuration classique que nous allons retrouver dans ce diagramme et les deux suivants. Un joueur est inséré sur un bord (ici Blanc sur le bord nord) et le prébord perpendiculaire (ici la colonne g) est entièrement de la couleur adverse. Le sacrifice devient alors très intéressant. Ici, 22.g2 permet à Blanc de ne pas ouvrir la frontière noire déjà consécutive. Si Noir prend en 23.h1, Blanc joue 24.g1, restant inséré, et garde un temps en h2 (car g1 n'a pas retourné g2 à cause du prébord homogène). C'est maintenant à Noir de trouver un coup.

22.g2 ne donne rien à Noir (un coin mais aucun bord ou autre pion définitif) et fait gagner au

moins un temps à Blanc, probablement deux car il pourra toujours jouer g1 s'il le veut.

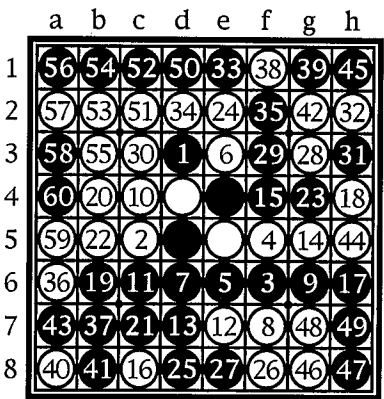


Iбата 32-32 Lazard

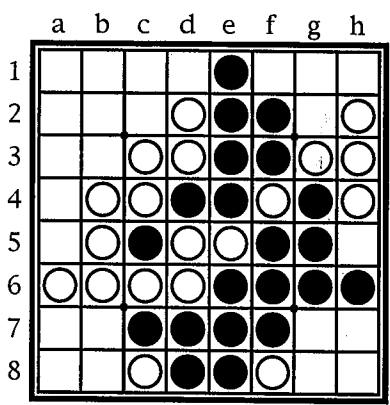


Blanc doit jouer

C'est toujours la même chose. Noir vient de jouer h5 en retournant le pion g6 et Blanc va profiter du prébord homogène pour ne pas retourner de frontière en jouant 42.g2. Noir est obligé d'attaquer avec 43.b1 car sur c8, Blanc répond b7 et gagne avec la parité. Malheureusement pour Blanc, après 42.g2 b1 a1 a2 b2, il y a une ruse du T avec 47.b8. Blanc perd alors la parité au sud-ouest et ne peut faire mieux que nulle. Il valait mieux jouer 42.g2 b1 h4! pour contrôler la diagonale c3-f6, puis après la réponse en 45.h6, jouer 46.b7 qui gagne 29-35.

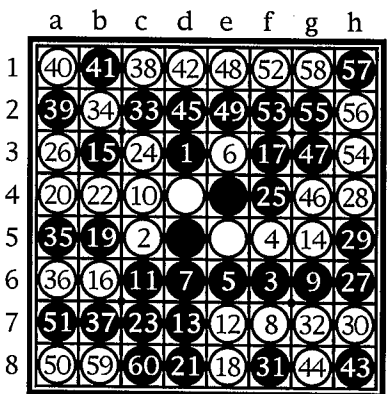


Lazard 51-13 Robin

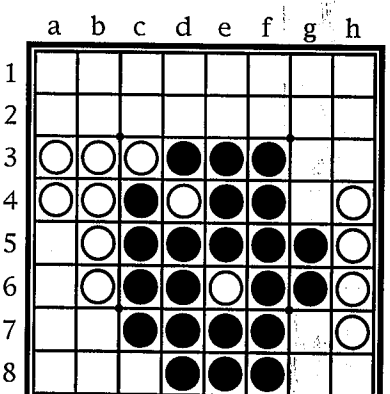


Noir doit jouer

Nous retrouvons ici la même configuration au sud-ouest. Blanc vient de jouer a6, rendant ainsi le prébord ouest homogène et j'ai immédiatement joué 37.b7. Je gagne le temps qui me manquait pour tuer Blanc sans ouvrir et sans compromettre ma position car Blanc ne peut rien tirer de son coin a8. Après 37.b7 f1 g1 a8 b8, je peux même encore jouer a7 sans donner a5 à Blanc !



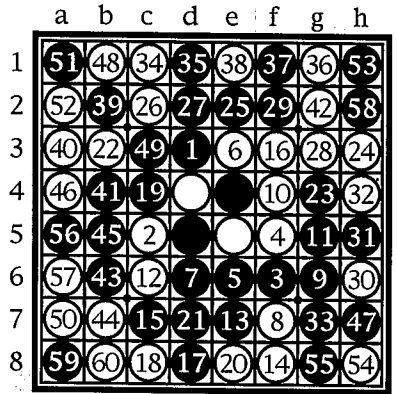
Penloup 25-39 Lazard



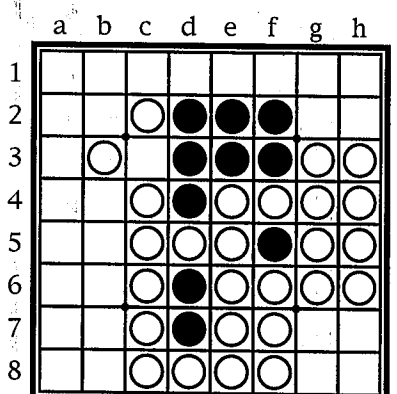
Blanc doit jouer

Noir n'a plus beaucoup de coups légaux et Blanc ne l'aide pas en jouant 32.g7 ! Cela donne un petit peu plus que dans les exemples précédents (si Noir arrive en h8, il prendra le bord est) mais cela est voulu : si Noir

retourne le bord est, il diminue fortement l'influence de Blanc au nord. De plus, cela permet à Blanc de s'insérer en g8. Comme Blanc contrôle la diagonale c3-g7, Noir a bien du mal à trouver quelque chose : sur c2, Blanc répond b2, retour à la case départ ; la seule suite viable pour Noir semble être 33.a5 a6 b7 tout de suite pour forcer Blanc à ouvrir car, après 33.c2 b2 a5 a6 b7, Blanc a encore c1! qui tue Noir.



Lazard 35-29 Tastet



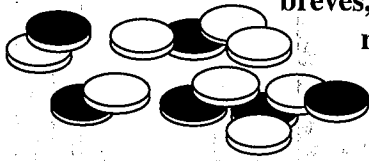
Noir doit jouer

Pour terminer, un exemple d'utilisation du prébord homogène est de Blanc. Noir joue 33.g7 car il contrôle temporairement la diagonale d4-g7. Cela lui permet surtout de ne pas ouvrir à l'ouest et de forcer Blanc à se bloquer davantage. Tant que Noir contrôle cette diagonale, il ne doit surtout pas jouer h7 car il se ferait arnaquer après h8 : Blanc ne retournant pas g7, Noir ne pourrait pas s'insérer en g8. Par contre, dès que Blanc met un pion sur la diagonale, Noir joue dans le trou impair en h7, gagnant encore un temps au sud-est.

En conclusion, n'oubliez pas de regarder les cases X, surtout s'il y a des insertions et des prébords homogènes. Cela peut vous permettre de gagner un temps décisif.

# 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.

## LES TOURNOIS DE LA FFO

Il existe des tournois à 5, 7 et 11 rondes. Une ronde correspond à une partie avec 25 minutes pour chaque joueur. Le système d'appariements utilisé, appelé système suisse, fait jouer ensemble, à chaque ronde, des joueurs qui ont le même nombre (ou presque) de parties gagnées dans le tournoi. Les parties ne sont jamais éliminatoires ; ainsi chaque joueur est assuré de jouer autant de parties que les autres.

Les tournois en cinq rondes se déroulent sur une après-midi (souvent le samedi) puisqu'il faut environ une heure par ronde (50 minutes de jeu et une courte pause). Les tournois en sept rondes durent toute la journée (normalement le dimanche), souvent avec trois rondes le matin et quatre l'après-midi. Les tournois en onze rondes (tournois préqualificatifs, tournois européens, championnat de France) occupent deux journées mais l'après-midi du dimanche est consacrée à la finale entre les deux premiers à l'issue des onze rondes (ainsi qu'un match pour la troisième place entre les deux suivants) : sept rondes le samedi et quatre rondes le dimanche matin permettent de départager les joueurs et seuls deux d'entre eux vont jouer la finale au meilleur de trois parties.

## LE SYSTÈME PRÉQUALIFICATIF

Tout au long de l'année se déroulent douze tournois préqualificatifs : le championnat du monde, le championnat de France, les tournois du Grand Prix d'Europe (Cambridge, Copenhague, Rome, Bruxelles et Paris), la finale du Grand Prix de France et quatre tournois préqualificatifs français. Chaque vainqueur français (ou habitant en France) d'un de ces tournois est préqualifié. Avant le championnat du monde, on qualifie trois joueurs préqualifiés en commençant par celui (ou ceux) qui a le plus de « préqualifications ». S'il y a des ex aequo, ils jouent un match de départage et s'il n'y a pas trois préqualifiés, un tournoi des prétendants permet de compléter l'équipe.

## 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 PARAITRE  
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 PARAITRE 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.

## CHAMPIONNAT DU JAPON

Makoto Suekuni n'est pas un inconnu. Il était venu en Europe à l'occasion du tournoi de Paris 1994 et avait terminé deuxième, perdant en finale contre Nakajima. C'est un des meilleurs joueurs japonais : il a remporté le prestigieux titre de Meijin à deux reprises, en 93 et 94. Il est devenu cet été champion du Japon en battant Tezuka en finale (voir partie ci-contre) et il a rapidement fait honneur à son titre en gagnant un des deux tournois olympiques. Un adversaire coriace pour Athènes !

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

Tezuka 28-36 Suekuni

# 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 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.

## LES NORMES

Avec sa victoire au dernier championnat du monde, Takeshi Murakami est devenu le troisième Grand Maître étranger après Graham Brightwell et David Shaman. Ce n'est que justice pour cet excellent joueur, plusieurs fois vainqueur de tournois européens.

Emmanuel Lazard progresse rapidement dans sa conquête du titre de Grand Maître puisqu'il réalise une norme et demie cette année en terminant deuxième du préqualificatif de Paris et en remportant le tournoi international de Paris. Takuji Kashiwabara perd deux préqualificatifs à Strasbourg et Lyon mais en profite pour engranger deux demi-normes de Grand-Maître ainsi qu'une de Maître.

Frédéric Collay ne nous déçoit pas en terminant le Grand Prix de France 97 avec plus de 150 points, ce qui lui permet d'obtenir sa troisième et dernière norme de Maître. Deuxième norme pour Sandry Andriani, qui devrait rapidement rejoindre Frédéric, tandis que Marc Aldebert, François Robin et Hiroyuki Abe obtiennent leur première norme.

## LE COIN DU CONSEIL

### CHAMPIONNAT DE FRANCE

Comme l'année dernière, les sélections du championnat de France sont gratuites même pour les non-adhérents, mais nous leur demanderons d'adhérer à la FFO s'ils sont qualifiés pour la finale. Celle-ci aura lieu à Villeneuve-d'Ascq le week-end des 29 et 30 novembre, et les qualifiés se verront rembourser leurs frais de déplacement (cf. éditorial). Il est encore temps d'organiser une sélection dans votre ville, du 18 octobre au 16 novembre ; nous tenons à votre disposition tous les documents nécessaires : affiches, coupons, feuilles de parties, documentation...

### CHAMPIONNAT DU MONDE

Le championnat du monde ayant lieu cette année à Athènes, la FFO remboursera le déplacement ainsi que quatre nuits d'hôtel aux trois représentants français (E. Caspard, M. Tastet et E. Lazard) dans la limite de 2800 F par personne.

### 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...

### TOURNOI DE PARIS 98

En raison des dates des prochaines olympiades des jeux de l'esprit, le tournoi de Paris aura lieu le week-end des 22 et 23 août 1998. Nous pouvons ainsi espérer attirer un grand nombre de joueurs étrangers et particulièrement japonais qui se déplaceraient pour une semaine entière en Europe.

### STAGE D'ÉTÉ

Les participants ayant tous encore apprécié Font-Romeu, nous y retournerons en 98, très probablement la semaine du 8 au 15 août. Si vous n'êtes pas encore venu, c'est l'occasion idéale de marier le sport, les vacances et votre jeu favori.

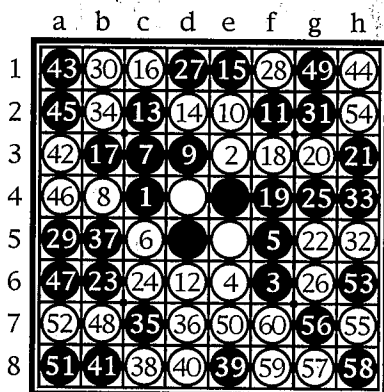
*Emmanuel Lazard*

# Parties commentées « Caspard is strong ! »<sup>(\*)</sup>

par Emmanuel Caspard

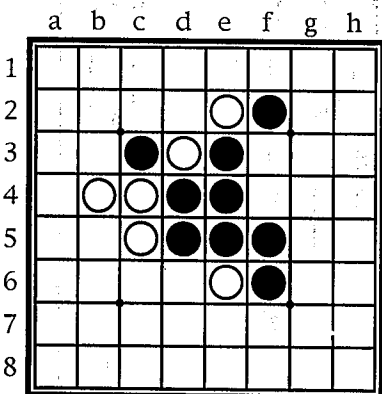
(\*) : Hideshi Tamenori, après sa victoire contre Emmanuel en demi-finale du championnat du monde 95.

Les joueurs japonais ne sont pas imbattables. Pour preuve, voici deux parties jouées lors des Olympiades des jeux de l'esprit de l'été dernier.



Murakami 21-43 Caspard

1.c4 à 7.c3 : ouverture Tigre diagonale. 8.b4 : l'autre variante commence par 8.c6. On retrouve avec 9.d3 10.e2 la variante de Melbourne, décidément très en vogue ces temps-ci (voir par exemple la première partie de la finale de Lyon 97, commentée dans *Fforum* 45). 11.f2 est un coup assez peu joué. On voit le plus souvent c2, d2 ou d6.

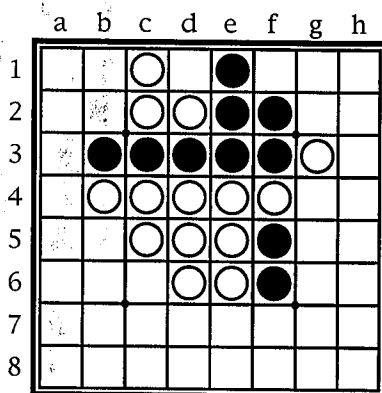


Après 11.f2

J'ai hésité entre 12.d6 et b3, mais, dans les deux cas, 13.c2 enlève le deuxième coup de Blanc, et je préférerais jouer d6 à la place de Noir. 14.d2 me semble logique, mais après l'échange 15.e1 16.c1 suivi de 17.b3, je dois jouer à l'est (la paire 18.a4 a3 ne fait pas beaucoup avancer le schmilblick) alors que j'ai déjà une frontière importante à l'ouest : la sortie de

l'ouverture va donc être délicate et il faut maintenant économiser au maximum. Une autre possibilité pour Noir est 17.d7, voire 17.e7, mais ces deux coups pourrissent b3 ; le coup du texte me semble typiquement, comment dirais-je, thématique...

18.f3 retourne le moins possible et garde f4, que Noir enlève immédiatement avec 19.f4. 20.g3 profite encore de la ligne 3 noire pour économiser.



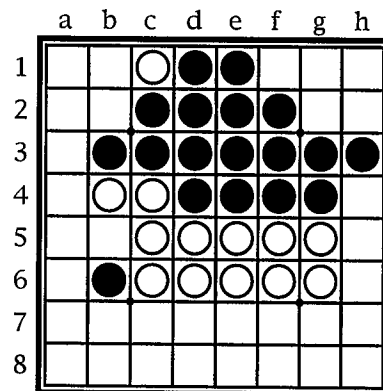
Après 20.g3

21.h3 est peut-être une erreur : j'attendais 21.g5, qui empêche Blanc d'y jouer au coup suivant et garde h3 en réserve. Je ne me souviens plus quelle bonne raison j'ai eue de préférer 22.g5 à 22.g4. La forme, disons...

23.b6 reprend accès en g4 mais ouvre peut-être un peu trop. Ici, Noir peut choisir entre lancer la séquence classique 23.a5 a3 b5 et voir ce qui se passe ensuite, et 23.d1, qui peut donner des suites rigolotes, vu que je ne suis pas obligé de reprendre le bord, d'autant plus qu'il y a un piège de Stoner en g2 si Noir le fait : il peut donc suivre, par exemple, 24.g6 a5 a3 b5 a4 a2 f1 g4 h4 et Blanc à l'air de s'en sortir. Mais bon, tout cela n'est sans doute pas très japonais. 24.c6 récupère un coup en a6, au cas où, et complète la sixième ligne, ce qui est important car après 25.g4 26.g6, h6 est pourri.

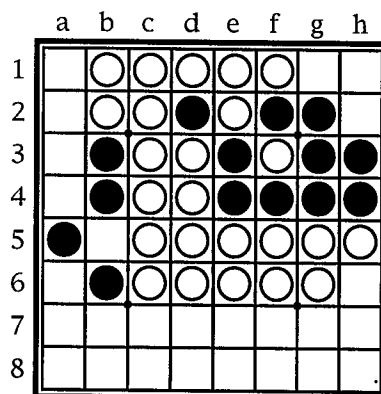
27.d1 pousse Blanc à reprendre le bord avec 28.f1 ; j'avais pensé ne pas le faire, mais 28.h4 b1 g1 ne me paraissait pas très prometteur,

et certainement moins que la suite jouée dans la partie, que j'avais vue jusqu'au coup 34 et qui me semblait intéressante.



Après 27.d1

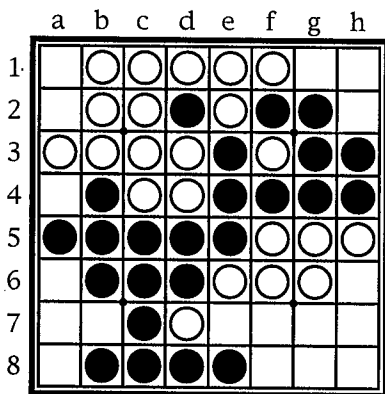
29.a5 ouvre le moins possible, et 30.b1 force Noir à trouver quelque chose. 31.g2 attaque le bord de cinq de façon classique et reprend accès en b5. 32.h5 enlève à nouveau l'accès, et 33.h4 n'ouvre pas. 34.b2 est alors à peu près forcé, car a6 « dépourrit » h6 et Blanc explose rapidement. Le coup joué force Noir à ouvrir au sud pour recouper la diagonale, et le bord nord était destiné à être perdu.



Après 34.b2

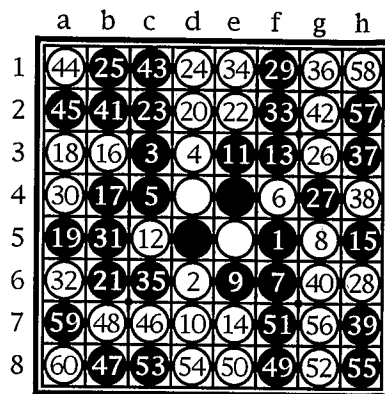
En gros, Takeshi ouvre au sud en me redonnant au moins deux coups ; j'en joue un, puis, sur b5, je joue le deuxième et j'attends la suite des événements, et sur a1, je prends en h1 qui force g1 et j'ai ensuite le choix entre mon second coup au sud et h2. Bref, ça semble ok en termes de parité, même s'il n'est pas encore évident de savoir comment compter les cases b5 et

a6. La finale se présente donc plutôt bien pour Blanc. 35.c7 recoupe la diagonale à moindres frais et 36.d7 suit le plan prévu. 37.b5 fait jouer Blanc, qui finit au sud avec 38.c8. Maintenant, en gros, les cases a1, g1, h1 et h2 forment une région paire et les cases a2, a3, a4, a6, a7, a8, b7 et b8 une seconde, donc c'est toujours bon pour la parité. Takeshi préfère poursuivre tout de suite au sud avec 39.e8 plutôt qu'intercaler la séquence 39.a1 h1 g1 qui peut lui permettre de récupérer ensuite pas mal de pions, en particulier sur la colonne f, après mon coup en h2. Après la réponse 40.d8, cela ne marche plus aussi bien : en effet, sur 41.a1 h1 g1, je dispose du coup intermédiaire 44.f8 et Noir doit finalement taper au sud avant que h2 ne soit joué. C'est sans doute pour cela que Takeshi choisit de continuer à jouer au sud avec 41.b8, qui ne redonne pour l'instant aucun coup à Blanc dans cette zone. Mais celui-ci dispose à présent du bon coup 42.a3, qui lui assure un accès en e7.



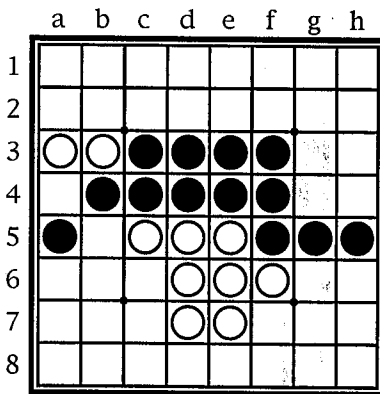
Après 42.a3

43.a1 est alors le seul coup, car e7 et f7 donnent g7 avec un Stoner immédiat, et h6 donne aussi un Stoner sur g7 (si si, ça marche, essayez pour voir), en plus de donner les deux temps g1 puis h1. La suite 44.h1 à 47.a6 est logique. Avec 45.a2 a4 a6, Noir joue près de son coin actif et Blanc gardera plus de pions intérieurs en jouant h2 une fois que la région sud sera remplie. 48.b7 joue tranquillement la parité. Noir essaie de faire des pions avec 51.a8 a7 h6, mais la parité fonctionne parfaitement pour Blanc. En plus, 54.pouf pouf h2 enlève l'accès de Noir en f8, ce qui, ajouté à l'arnaque des derniers coups, donne un score nettement plus large que ne le laissait supposer le milieu de partie.



Caspar 36-28 Suekuni

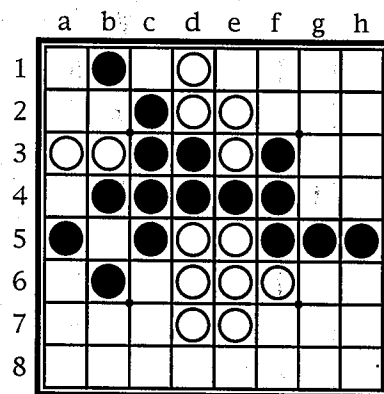
1.f5 à 10.d7 : ouverture Tigre « Melbourne ». On ne la présente plus. 11.e3 à 15.h5 est sans doute une des variantes les plus jouées en ce moment. 16.b3 : l'autre coup est 16.e2. Ici, Blanc tire le jeu à l'ouest. 17.b4 lance la bataille pour le centre. Peut-être Noir peut-il continuer dans l'opposition de masses avec 17.a3 ou 17.f7, mais j'aime mieux le coup du texte. 18.a3 n'ouvre pas sur la frontière noire. 19.a5 : oui. Dans ma partie contre Kashiwabara à Lyon (cf. Fforum 45), j'avais joué 19.b6, qui est nettement moins bon : en gros, après 19.b6 b5, a5 est pourri, alors qu'après 19.a5 b5, b6 ne l'est pas.



Après 19.a5

20.d2 : ou e2, voire c2. Apparemment, Makoto connaissait cette variante, jouant a tempo jusqu'au coup 24. Après vérification, nous suivons en effet jusque-là la partie Nakajima-Suekuni jouée lors d'un Kanto Open en 1997. 21.b6 enlève les accès blancs en a4 et c2, et garde un œil sur la diagonale c5-e3. Au lieu de 22.e2, j'attendais plutôt 22.g6 tant que c'est possible, mais Makoto n'aimait peut-être pas la position blanche après 22.g6 e2 c2 c6. A posteriori, je crois qu'il avait raison. 23.c2 enlève le coup en g6 et contrôle de nouveau la ligne 4, puis 24.d1

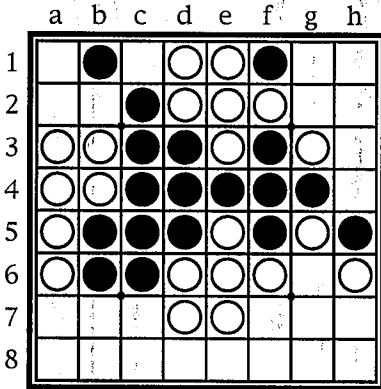
récupère g6, et 25.b1 l'enlève encore une fois. Ce coup peut paraître dangereux, mais d'une part je crois que je dois tendre la partie au maximum et ne pas jouer les coups que mon adversaire attend, et d'autre part, Blanc n'a pas accès en c1 et ne peut donc pas attaquer le bord nord pour l'instant. S'il essaye de m'enlever l'accès en f1 avec 26.b5, il suit 27.c6 (récupère l'accès) g4 (euh..., enlève l'accès) et maintenant la colonne e est toute blanche, donc je peux éventuellement reprendre le bord après c1, sans rien retourner. On peut alors avoir 29.a4 (pour f1) a6 g6 c1 e1 et je pense que Noir n'est pas mal. 25.b1 a surpris Makoto (C'est déjà ça. Dans la partie citée plus haut, Nakajima avait joué c1 et avait perdu.), qui a réfléchi très longtemps avant de jouer 26.g3, qui à son tour m'a étonné, car cela laisse une réponse évidente à Noir en 27.g4. J'attendais plutôt 26.g4 directement.



Après 25.b1

28.h6 est logique, pour enlever le coup de Noir en c7. En revanche, je ne sais plus pourquoi j'ai préféré 29.f1 à 29.c6. Ah si, un faux raisonnement, je crois : après 29.c6, 30.b5 m'enlève f1 et reprend accès en c1. Et maintenant que c6 est rempli, je ne peux plus le jouer pour récupérer f1 et enlever c1 ; je n'avais simplement pas vu que 30.b5 retourne c6 et qu'alors 31.c7 est possible et remplit tous les objectifs précédents. Qu'il est bête (bis, cf. Fforum 45) ! 30.a4 récupère g6 et c1 et enlève au pauvre Noir son EKSSSellent coup en c6. Beuh... 31.b5 n'ouvre pas et reprend le contrôle de la colonne c. Maintenant, si 32.c6, 33.a6, et après 32.a6, Blanc a pris un bord et a pourri un peu c7 et/ou c6. Il est alors urgent de récupérer accès en c6 (et c7, éventuellement)

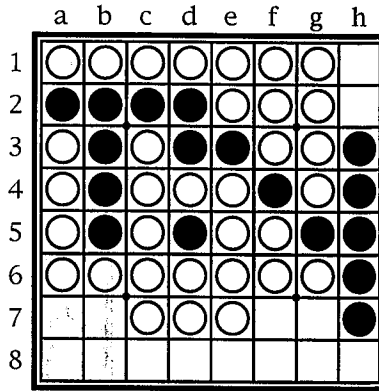
pour empêcher Blanc de jouer c7 puis c6, d'où 33.f2. Ici, je pense que Makoto rate 34.g2, et je n'ai pas de réponse évidente. Alors qu'après 34.e1, 35.c6 est bien... salut Sophie et Fred, salut Didier ! Ce coup enlève g6 à Blanc et force la reprise du bord bi-bi en 36.g1, car sinon, je gagne un temps net en c1 et peut-être un autre plus tard en g1.



Après 35.c6

Avec 37.h3, j'accepte de me retrouver avec un bord de cinq facilement attaquable à l'est ; cela pour assurer un accès en c1 et pouvoir sacrifier, de manière classique, sur le bord bi-bi au nord en b2. En effet, après le coup évident 37.c7, il vient 38.h4 et je dois jouer 39.h2 pour conserver l'accès. La position n'est d'ailleurs peut-être pas mauvaise pour Noir, avec sans doute des problèmes de parité pour Blanc au nord. 38.h4 force la reprise en 39.h7, et maintenant, si 40.g2, 41.g6 et Blanc, qui ne peut pas trop jouer au nord, a du mal à trouver de bonnes suites au sud. D'où 40.g6, suivi de 41.b2 qui force 42.g2 : car, si Blanc choisit 42.a1, il y a 43.c1 et Noir a récupéré son coup en h2, donc il vient soit 44.a2 h2 a7 c7 d8 f7 g8 f8 e8 b8 et Noir va finir par gagner, soit 44.g2 a2 c7 (forcé sinon Noir arnaque en h1 après b7, ou fait trop de pions après a7) f7 f8 (forcé ; sur g8 l'arnaque marche encore, sur g7 vient g8 et Noir fait plein de pions) d8 c8 (forcé : e8 g8 g7 h8 est sans espoir) e8 g7 h8 g8 b7 et, par exemple, a7 h2 h1 a8 b8 42-22. 43.c1 a1 a2 est une séquence de parité classique, puis 46.c7 est obligé car si 46.b7, 47.f7 et Noir va jouer a8 puis a7. 47.b8 prévoit 49.b7 sur 48.c8, et à moi la parité ! D'où 48.b7, et là je ne sais pas trop comment il faut s'y prendre pour ramasser les pions : j'ai pensé à c8 qui retourne beau-

coup mais que jouer après e8 ou d8 ?

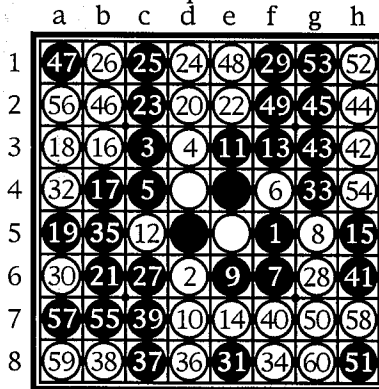


Après 46.c7

49.f8 force Makoto à trouver quelque chose alors qu'il est très court au temps. 50.e8 laisse des trous pairs partout, 51.f7 semble forcer 52.g8, puis 53.c8, finalement, force 54.d8 (si 54.g7, 55.a8 a7 h8 ps d8 ps h1 h2 40-24). Enfin, la suite 55.h8 à 60.a8 est optimale, ce n'est pas compliqué, il suffit de compter.

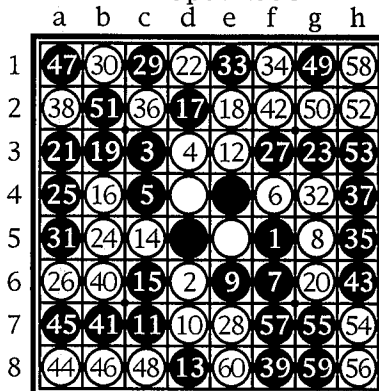
*NDLR : Voici la partie entre T. Nakajima et M. Suekuni dont Emmanuel parle dans son article, ainsi qu'une autre partie japonaise sur la même ouverture.*

Kanto Open 1997



Nakajima 21-43 Suekuni

Kanto Open 1996



Tsuchida 29-35 Kozuka

### Solutions des problèmes du coin des débutants (page 9)

1. Il faut d'abord éviter de donner soi-même accès à Blanc en f3. Pour cette raison, le coup en c2 est interdit. Si l'on essaie de retourner le pion c6 (par exemple avec c7, e8 ou b6), Blanc le retourne très facilement : sur c7 ou e8, il joue b6 et sur b6 il répond c7. Il ne reste plus qu'à retourner le pion d5 avec f7 qui garantit l'accès car Blanc ne peut ni retourner ce pion ni jouer directement f3.

2. Blanc ne peut pas jouer lui-même c3, il suffit donc de retourner un pion d'accès. On peut envisager les trois directions (la colonne c, la ligne 3 ou la diagonale e5-f6) mais seule la diagonale permet à Noir d'assurer l'accès en jouant h5.

3. Tiré d'une ouverture réelle (la Shaman pour ne pas la nommer), cet exemple est un peu différent des deux précédents : ici, Noir a accès en b5 et Blanc va devoir non seulement retourner un pion d'accès mais en plus retourner f5 pour être sûr que Noir ne joue pas b5 au prochain coup. La solution est alors évidente : seuls g5 et g6 retournent f5 mais g5 ne donne pas accès en b5, il faut donc jouer g6.

4. Vous aviez bien sûr pensé à c4 ? Cela retourne effectivement deux pions sur la colonne d ainsi que le pion g4 mais également le pion e6, donnant à Blanc un accès en d7 ! Il faut en fait retourner un pion imprenable, à savoir le pion g4 en jouant g7.

5. Ici, pas moyen de garder un pion sur une des directions d'accès à la case f3 : b5 ou a6 se voit répondre b7, f6 est malin mais Noir joue d8, etc. Pensez à jouer h3, Noir ne pourra pas retourner ce pion.

6. Toujours la même idée. en jouant e7 vous vous créez un double accès, via les pions e7 et c5 : Blanc ne pourra pas retourner les deux.

7. c2 ou f3 retourne bien e4 mais Noir joue h4... Il faut donc jouer c4. Si Noir joue g6 (seul moyen de retourner le pion), vous avez l'accès grâce au pion g4.

# Logistello 6-0 Murakami

par Emmanuel Lazard

Voici les parties du match de cet été entre Takeshi Murakami, champion du monde 1996 et Logistello, l'un des meilleurs programmes actuels, œuvre de Michael Buro.

partie 1

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

Murakami 16-48 Logistello

partie 3

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

Murakami 26-38 Logistello

partie 5

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

Murakami 26-38 Logistello

partie 2

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

Logistello 48-16 Murakami

partie 4

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

Logistello 55-9 Murakami

partie 6

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

Logistello 37-27 Murakami

1. **13.g3** est beaucoup moins joué que **f3** et donne de bien meilleures statistiques pour Blanc. **15.d2** est nouveau et n'a pas l'air excellent. Il vaudrait mieux jouer **g4** pour reprendre le centre. Blanc trouve alors une jolie séquence, **16.c7 d7 c6**, qui le laisse au centre pour longtemps sans donner à Noir d'accès en **e7**. Après **25.a5**, Blanc est bien regroupé alors que Noir a deux pions isolés. En plus, Blanc va pouvoir jouer trois temps sur le bord sud (**f8**, **e8** et **d8**). Blanc est alors gagnant **21-43** au coup **35**.

2. **8.c6** n'est pas la réponse la plus courante sur la Heath-Comp'oth : **b3**, **b5** ou **e3** sont plus joués. Murakami n'avait d'ailleurs jamais joué ce coup en tournoi auparavant. **9.f4** est rare et uniquement joué par des machines, les humains préférant plutôt **e6**. **28.f1** perd un temps car après **f1 e1 c2**, Noir peut jouer **e8**. Il valait mieux jouer **28.e1** et reprendre le bord

nord si Noir joue **f1**. La position de Blanc se dégrade alors doucement et Noir n'a aucun mal (normal, c'est une machine !) à trouver une suite gagnante **35-29** au coup **37**.

3. Il s'agit ici d'une suite classique de la Tigre diagonale, mais surtout suivie par les ordinateurs, où Noir bétonne sur le bord nord. **16.f2** est un coup dont le but est d'avoir un accès en **g5** (via le pion **e3**) après la suite **17.f1 c2 b1 g4 g3**. Logistello attendait plutôt **b4** au coup **23** mais Noir ne sait pas comment faire pour tuer Blanc. Après **36.h7**, Noir est handicapé par son influence vers l'ouest et par son bord nord qui permet à Blanc de jouer **g2** quand il veut. Blanc gagne alors **28-36**.

4. Les programmes préfèrent de loin **9.f3** à **e2** comme réponse à la Tanida. Murakami choisit une variante rare avec **12.d7** et se

retrouve à bétonner au sud et à l'est. Malheureusement, il est obligé de traverser le mur noir au nord après **33.b3** et décide de jouer le tout pour le tout avec **34.b7**. Inutile de dire que cela explique en partie le score final.

5. Les deux dernières parties sont les plus serrées. Sur une variante de l'ouverture de la troisième partie, Logistello est resté ici en bibliothèque jusqu'au coup **35.a6** et a trouvé un gain **30-34** (il attendait **35.b6**, qui perd également pour Noir).

6. **25.e7** est une innovation sur l'ouverture Tamenori mais la position reste assez équilibrée. Logistello attendait **d7** au coup **28** et au coup **30**. Noir est gagnant **35-29** au coup **35** mais Murakami pensait remporter cette partie car il n'avait pas vu venir la jolie arnaque finale du coup **53** : si Blanc prend **a1**, Noir joue **h8** puis **h7**.

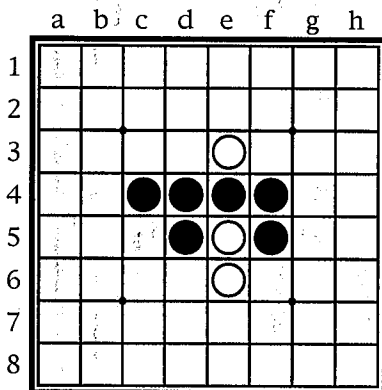
# La Chat sort ses griffes

par la Commission Ouvertures

Coucou les revoilou. Vous pensiez être définitivement débarrassés de la commission ouvertures ? Eh bien détrompez-vous : après une période de flottement, elle revient pour reprendre de plus belle ses élucubrations. Vous étiez restés sur votre faim avec l'article de Fforum 43 (bref mais excellent...) consacré à la Chat ? Réjouissez-vous (euh...), voici un état des lieux plus complet sur une des ouvertures à la mode.

## Ouverture Chat

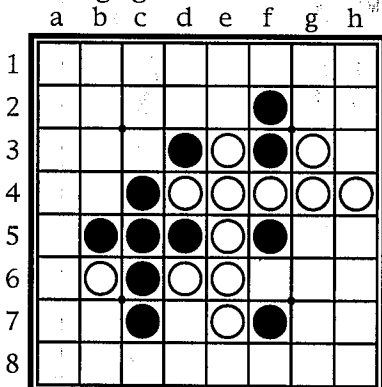
1.c4 e3 f5 e6 f4



La Chat : 1.c4 e3 f5 e6 f4

Le coup constitutif de la Chat est 5.f4 (5.f6 nous ramènerait dans une ouverture Tigre, 5.d3 dans une Italienne). Deux grandes options se présentent ici, avec le coup classique 6.c5, et le coup Nicolet 6.g5, plus récent, qui sera traité dans le prochain numéro.

• variante russe 6.c5 d6 c6 f7 f3 d3 e7 c5 g3 g4 b6 f2 h4! c7.

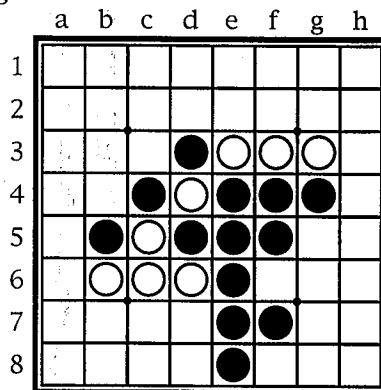


var. russe, après 19.c7

Le coup e7 contrôle la mini-diagonale d4-e5, autour de laquelle toute la variante est construite, et la séquence b5 g3 g4 b6 est une bataille pour cette diagonale. Le coup h4 n'est pas évident à voir,

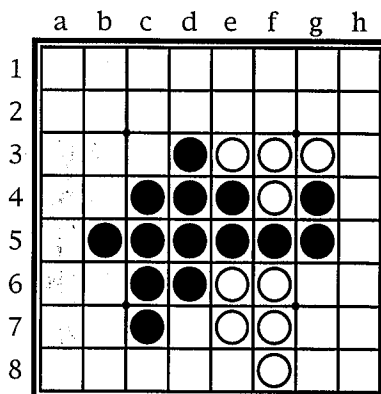
car il semble prendre beaucoup d'influence, mais c'est pourtant le bon : Blanc contrôle à présent à la fois la diagonale d4-e5 et la colonne e. De plus, les pions noirs sont éparpillés et donnent peu de coups intéressants, alors qu'après c7, Blanc dispose de plusieurs bons coups, essentiellement e2 et g5. C'est donc une variante jouable pour les deux couleurs, avec cependant, à notre avis, un certain avantage (sinon un avantage certain) à Blanc.

• variante Svirskiy 6.c5 d6 c6 f7 f3 d3 e7 c5 g3 g4 b6 e8 f6 g6 ou g5.



var. Svirskiy, après 17.e8

Le coup 17.e8 prend violemment accès en c3, 18.f6 l'enlève, puis 19.g6 joue l'économie alors que 19.g5 joue l'accès. Nous ne connaissons pas assez bien cette suite pour pouvoir nous prononcer : les « STÂTS » montrent que le coup e8 est au moins aussi bon que f2 (en tout cas pas plus mauvais), et la même source précise que g6 et g5 sont à peu près autant joués l'un que l'autre, avec des résultats similaires : deux tiers de victoires blanches. Pour les amateurs d'émotions.



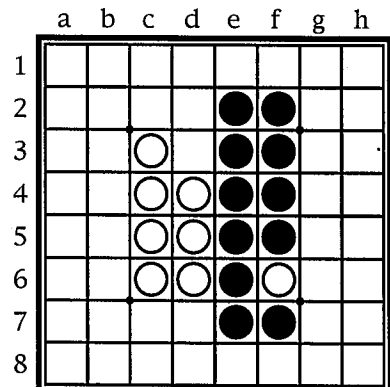
var. Penloup, après 19.c7

• variante Penloup 6.c5 d6 c6 f7 f3 d3 e7 c5 g3 g4 f6 g5 f8 c7 h6 d7 h4 (cf. diag. ci-dessus). Très difficile à jouer pour Noir, voire impossible, si Blanc la connaît bien. Le thème est un béton blanc violent au sud et à l'est, en général très efficace. À déconseiller avec Noir, donc, si on n'a pas de suite solide, et à conseiller pour ceux qui veulent faire mentir la Théorie.

• variante glissée au bord 6.c5 d6 c6 f7 f3 d3 e7 c5 g3 g4 f6 g5 f8 c7 h5 h4 ou d7. Elle donne une position égale, avec peut-être un très léger avantage à Noir. Mais Blanc ne rentrera sûrement pas dans cette ligne s'il connaît la précédente, ce qui n'est pas impossible, sinon fort probable. Vous avez dit poker ?

• variante Andriani 6.c5 d6 c6 f7 f3 d3 e7 c5 g3 g4 d2. Le coup 16.d2 reste peu joué. Il contrôle pourtant toujours la diagonale d4-e5 et semble donner des résultats corrects.

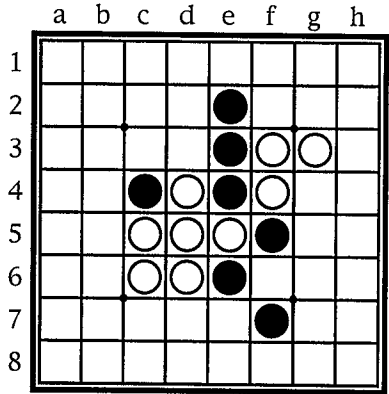
• 6.c5 d6 c6 f7 f3 e2 c3 f2 f6 e7.



Après 15.e7

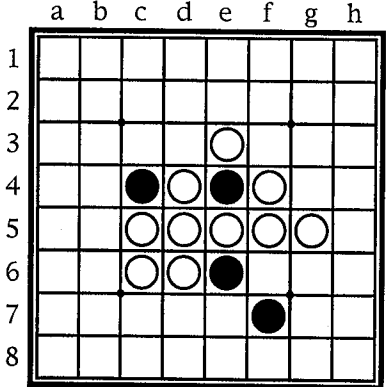
Cette ligne donne de bons résultats pour Blanc, mais ça reste serré et compliqué. 12.c3 enlève ce coup à Noir, puis 13.f2 et 15.e7 tirent le jeu vers l'est. Blanc doit alors trouver comment revenir vers le centre de la meilleure manière : le coup le plus efficace semble être g4 qui permet d'arriver plus tard en d7.

• 6.c5 d6 c6 f7 f3 e2 g3, dans la même idée que les lignes précédentes. 12.g3 enlève c3 à Noir. Même s'il apparaît un peu excentré, ce coup donne d'assez bons résultats, avec une position complexe et équilibrée en sortie d'ouverture (cf. diag. suivant).



Après 12.g3

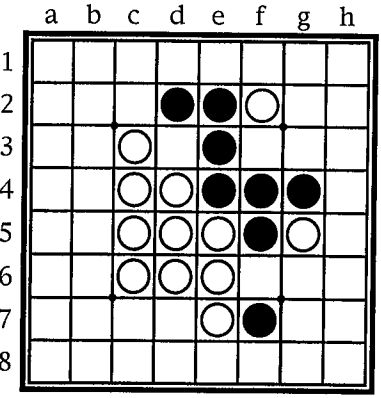
• variante en damier 6.c5 d6 c6 f7 g5.



var. en damier, après 10.g5

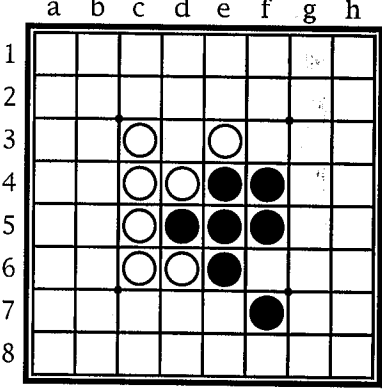
10.g5 retourne beaucoup, mais les pions noirs se retrouvent en périphérie de la position et se gênent mutuellement : Noir ne possède finalement que deux coups raisonnables, g4 et g6. Les variantes qui découlent de cette position sont souvent intéressantes et tendues. Elles ont été très pratiquées par les meilleurs joueurs russes (Melnikov, Svirskiy, Senchev, Stepanov, Salkov et autres Poljakov : je ne saurais trop vous conseiller d'étudier ces parties, et leurs parties en général) dans la première moitié des 90's.

• suite Marconi 6.c5 d6 c6 f7 g5 g4 e7 e2 f2 d2 c3 puis g6, h6 ou h5.



suite Marconi, après 16.c3

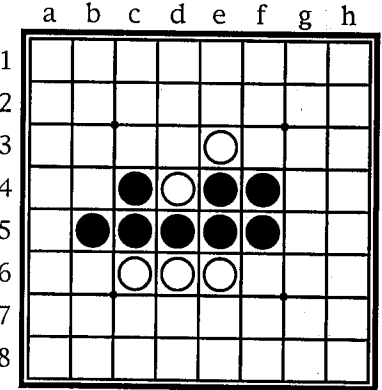
• 6.c5 d6 c6 f7 g5 g6 f6 : position égale, avec ensuite e7 ou f3.  
 • variante Tulipe 6.c5 d6 c6 f7 c3



var. tulipe, après 10.c3

La position est égale et intéressante. Il vient 11.d3 suivi de d2 ou f3, d7 ou e2 (cf. Shaman-Ralle, demi-finale du Mondial 1991).

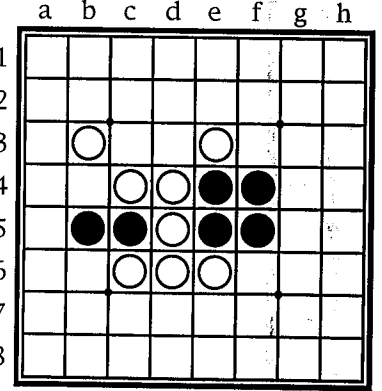
• variante américaine 6.c5 d6 c6 b5.



var. américaine, après 9.b5

Elle est considérée moins bonne pour Noir que les variantes sur f7 : à vous de prouver le contraire ; je pense qu'il y a des choses à faire.

• 6.c5 d6 c6 b5 b3.



Après 10.b3

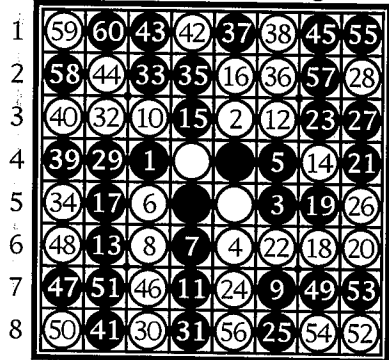
10.b3 donne les meilleurs résultats pour Blanc. Tous les coups laissent d3, mais celui-ci le pourrait un peu et donne d'assez bonnes réponses aux différents coups 11 dans la région.

• 6.c5 d6 c6 b5 b3 d3 f6 e7 : position tendue et équilibrée.

• 6.c5 d6 c6 b5 b3 b4 : le coup 11.b4 est plus naturel que d3, mais semble empiriquement moins bon. Il peut suivre 12.a4 a6 a3 b6 et Blanc n'est pas mal (l'idée est qu'il peut jouer a5 quand il le veut, soit pour gagner un temps en prenant le bord ouest, soit pour donner ce bord à Noir), mais les meilleurs résultats sont obtenus avec 12.c3 d3 ou 12.d3 c3 f3, alors que je ne vois pas de manière évidente en quoi Blanc est mieux : à étudier.

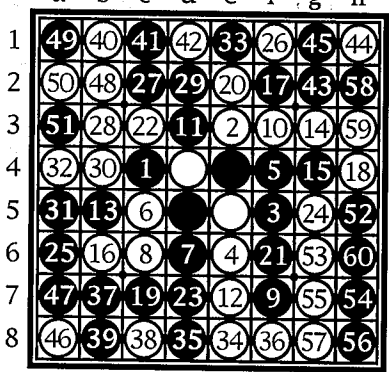
• 6.c5 d6 f6 : le coup central et économique 8.f6 est cependant bien réfuté par e7 ou d3.

Championnat du monde 1991



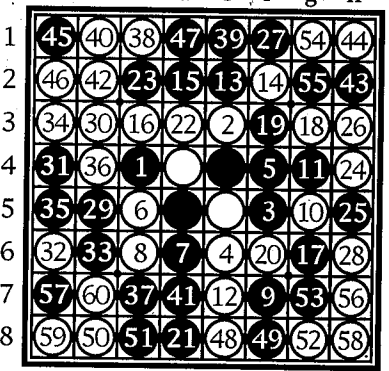
Shaman 30-34 Ralle

Grand Prix de Russie 1993



Svirskiy 42-22 Salkov

Grand Prix de Russie 1992



Svirskiy 20-44 Melnikov

# Quelques brefs commentaires

par Emmanuel Lazard

Voici quelques brefs commentaires de trois parties que j'ai jouées lors de la finale du Grand Prix de France 1997.

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

Penloup 49-15 Lazard

**10.c4** est l'ouverture Tamenori, qui a été popularisée en 1990 par le célèbre quintuple champion du monde. On peut également jouer **10.d7** (Triangle centrale). La suite jouée dans la partie jusqu'à **17.f2** est justement appelée variante de Stockholm mais elle n'est pas la plus fréquente. On lui préfère la suite **11.c6 e7 d7 g5**, suivie de **15.f4 c8** (Tamenori classique) ou de **15.b3 b6** (variante anglaise).

On peut aussi jouer **18.c7**, mais quelle que soit la variante, Noir va très rapidement bétonner sur le bord est, soit avec **18.c7 h6 g3 h5 h4 c6**, soit avec la suite jouée dans la partie. On peut ne pas jouer **20.h5** sur le bord, mais cela amène à un bétonnage noir avec **20.c7 h5 h4 c3 d2 c1 c2 h3 f8 d8 g7** et la position est tendue. **24.g7** pourrait **h7** pour Noir mais surtout, Blanc n'a pas beaucoup d'autres coups intéressants. Son principal inconvénient est de transformer le pion **e7** en pion tabou : si Blanc le retourne, Noir jouera les deux coups **h7** puis **h8**. La séquence **30.c7 d7 d8 c8** a pour but de reprendre un accès en **34.d1** mais cela me fait perdre la parité au sud-est. Dominique en profite alors en jouant tranquillement la parité, c'est-à-dire en laissant le trou de trois (**e8, f8 et g8**), formé après **36.h7**. Je m'aperçois alors que la partie est perdue. Peut-être une séquence comme **24.h3 h2 g7 d2 c3 b6 b5 a5 e1** serait-elle préférable pour conserver des accès au nord sans devoir jouer au sud.

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

Lazard 31-33 Tastet

Avec la Tamenori et la Triangle centrale, la troisième possibilité est de jouer la variante Nicolet de la Triangle, le coup **10.f4**. Blanc peut jouer **12.e7** mais cela donne une bonne position pour Noir après la suite **13.c6 c4 d7 d8 c8**. **13.e7** retire à Blanc son accès en **g4**. **14.f8** est surtout joué par les ordinateurs ; les humains lui préfèrent **14.d7** pour reprendre tout de suite l'accès. Marc m'avait joué cette ouverture au tournoi de Paris. J'avais donc regardé la base juste avant cette partie pour chercher une réponse satisfaisante. Alors que la suite la plus courante est **21.c8 c7 b4 a3 b5 a4 a6 b6** et semble bonne pour Blanc, j'avais repéré le coup **21.g4**, joué entre autres par Logistello. Cela force Blanc à venir taper à l'est, du côté de la frontière noire.

**22.h5** reprend des accès en **c3** et **c7** mais n'est peut-être pas le meilleur. **22.h6** serre plus le jeu en ne donnant pas de nouveau coup à Noir à l'est. Une suite possible serait alors **23.c7 c3 b4 c2 b6 b8 d2 h5 d8** suivi de **32.c8** ou **32.a4**. Après **29.g8**, j'envisageai le béton noir car : Blanc doit jouer au nord-est, j'ai encore un temps en **b8**, je peux répondre **c1** à **d2**. Marc n'avait pas vu le joli coup **35.f1** qui le prive de ses accès en **c1** et **c2**. **37.d1** n'est peut-être pas très bon car après **38.c1 b1 c2 b8 g2**, Noir doit briser le mur blanc. Après **41.b8**, Blanc est bloqué mais il a toujours la parité et va en profiter. Je rate le gain **35-29** au coup **47** : **47.c2 a7 a2 a6 a3 b2 a5 a4 h7 h1 g1 h8 b1 a1** permettrait de garder la ligne 2 et si Blanc répond tout de suite **48.b2**, je peux toujours recouper la diagonale avec **49.a5**.

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

Lazard 31-33 Penloup

Sur la Tigre diagonale (**7.c3**), l'ouverture Milanaise (**10.b5**) est revenue à la mode quand plusieurs joueurs l'ont utilisée au championnat du monde 95. Noir a le choix entre plusieurs suites en jouant soit **11.f4 d6 f3 b4 d1** (suivi de **16.g4** ou de **16.f7**), soit **11.b4 d6** (suivi de **13.f4** ou **f3**), soit **11.b3 d6 c7**, ou même **11.b6**.

**20.a4** est meilleur car après **21.a6**, Blanc peut reprendre en **a2** alors qu'après **20.a5 a6**, si Blanc reprend en **a7**, Noir lance un piège de Stoner avec **b2**. Notons que Blanc pourrait aussi jouer **20.d7**. Après **24.f7**, il est clair que Noir bétonne à l'ouest et va le faire au sud. J'ai joué **25.g5** plutôt que **25.g6** car après **25.g6 e7**, Noir n'a pas accès en **d7** et n'a plus de bon coup au sud : on a les suites **27.e8 g5 f8 d7, 27.e8 g5 d7 f8 g8 b7!** ou **27.d8 e8 f8 d7. 27.e7** enlève à Blanc l'accès en **g4**.

J'ai voulu jouer **33.e2** tant que la colonne **e** était blanche car après **33.c8 h4**, Noir doit traverser la frontière blanche ; en fait il peut alors jouer **35.h5** et se retrouve en bonne position après **36.h7 g4** ou **36.g4 h3 b7 d1!**. J'avais vu la suite de la partie (de **34.h4** à **39.h5**) et je pensais pouvoir profiter du trou en **d1** pour gagner la parité. Je suis en fait obligé d'y jouer avec **45.d1** pour reprendre un pion sur la diagonale **f3-b7**. **46.g1** est forcé sinon je reprends en **b1**. Blanc est alors gagnant **30-34** mais se trompe en jouant **48.b1** qui laisse Noir profiter du contrôle de la diagonale **b3-f7** : **49.g2 h1 h2 h7 g7 h8 b8 a7 b2 a1 a2 ps g8 33-31**. Je ne trouve pas la suite et redonne le gain (**26-38**) à Blanc qui perd juste quelques pions en finale.

# Solitaire

par Stéphane Nicolet

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

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

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

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

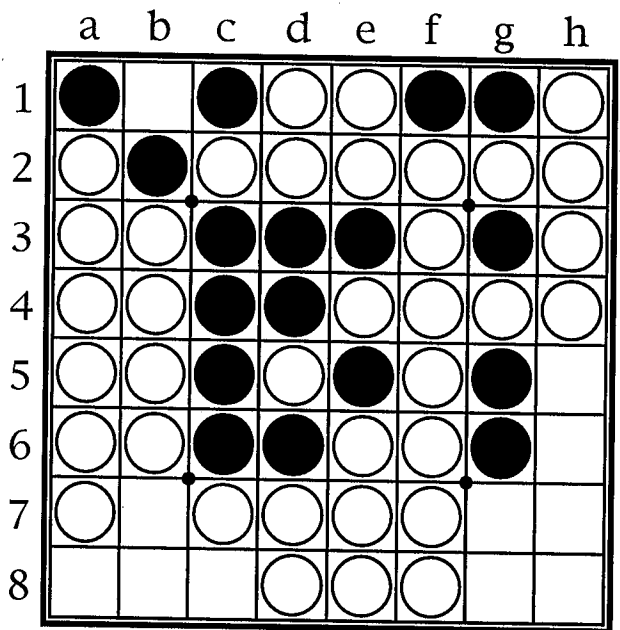
Tournoi de programmes aux U.S.A., 1986.

Noir : ALDARON (Heath)

Blanc : XOANNON (Weaver)

Score réel de la partie : 32 - 32

Référence ICARE : 97 à 11 cases vides.



Blanc joue et annule...

La solution du solitaire de *Fforum 45* est : 53.h8 g8 h2 f1 c7 b7 a8 b8 32-32. Un problème ici, faire des pions. Le seul moyen de récupérer ceux de la septième ligne est de jouer h8 et h2 avant c7. Attention à l'ordre, si Noir joue h2 avant h8, Blanc répond f1 en retournant g2 (grâce au pion h3) et Noir ne peut pas terminer par a8.

- H7 B1 B7 A8 H6 B8 C8 G8 G7 H8 VP H5
- H5 H6 G7 B8 C8 G8 VP H8
- H6 A8 B7 B8 C8 G8 G7 H8 VP H5
- H5 A8 B7 H6 G7 B8 C8 G8 VP H8
- G7 B1 B7 H7 H6 H8 G8 A8 B8 C8 VP H5
- H5 A8 B8 H8 G8 C8 VP H6
- H6 C8 VP G8
- B7 B1 H7 A8 H6 B8 C8 G8 G7 H8 VP H5
- H5 H6 G7 B8 C8 G8 VP H8
- G7 H7 H6 H8 G8 A8 B8 C8 VP H5
- H5 A8 B8 H8 G8 C8 VP H6
- H6 C8 VP G8
- H6 A8 VP B8 C8 G8 G7 H8 H7 H5
- H5 A8 VP B8 C8 G8 G7 H8 H7 H6
- H6 B1 B7 A8 VP B8 C8 G8 G7 H8 H7 H5
- H5 B1 B7 A8 VP B8 C8 G8 G7 H8 H7 H6
- B1 B8 C8 A8 H7 G8 G7 H8 H6 H5 VP B7
- H5 H6 VP B7
- H6 H5 G7 H8 VP B7
- H5 H6 G7 H8 VP B7
- G7 H5 H6 G8 H8 H7 VP B7
- H7 H8 VP B7
- H6 G8 G7 H8 H7 H5 VP B7
- H5 G8 G7 H8 H7 H6 VP B7
- H7 A8 C8 G8 G7 H8 H6 H5 VP B7
- H5 H6 VP B7
- H6 H5 G7 H8 VP B7
- H5 H6 G7 H8 VP B7
- B7 C8 H6 G8 G7 H8 VP H5
- H5 G8 G7 H8 VP H6
- H6 H5 C8 G8 G7 H8 VP B7
- B7 C8 VP G8 G7 H8
- H5 H6 C8 G8 G7 H8 VP B7
- G7 H8 G8 C8 B7
- C8 G8 VP B7
- B7 G8 VP C8
- B7 H8 G7 C8 VP G8
- G7 A8 C8 H5 H6 G8 H8 H7 VP B7
- H7 H8 VP B7
- B7 H8 G8 C8 VP H7 H6 H5
- H7 H6 H5 G8 VP C8
- H6 G8 H7 H5 VP C8
- H5 H7 VP C8
- B7 A8 H7 C8 H6 G8 G7 H8 VP H5
- H5 G8 G7 H8 VP H6
- G7 H8 G8 C8 VP H7 H6 H5
- H7 H6 H5 G8 VP C8
- H6 G8 H7 H5 VP C8
- H5 H7 VP C8
- H6 C8 VP G8 G7 H8 H7 H5
- H5 C8 VP G8 G7 H8 H7 H6
- H6 A8 C8 G8 G7 H8 H7 H5 VP B7
- B7 C8 VP G8 G7 H8 H7 H5
- H5 A8 C8 G8 G7 H8 H7 H6 VP B7
- B7 C8 VP G8 G7 H8 H7 H6

# Classement F.F.O.

## Joueurs français

2232	+/- 68	(141)	[-1]	CASPARD Emmanuel (GM)
2228	+/- 63	(155)	[-43]	TASTET Marc (GM)
2210	+/- 77	(92)	[+0]	NICOLET Stéphane (GM)
2070	+/- 72	(105)	[-63]	LAZARD Emmanuel (M)
2059	+/- 147	(23)	[-61]	JUHEM Philippe (GM)
2034	+/- 64	(133)	[-74]	PENLOUP Dominique (GM)
2017	+/- 216	(14)	[nv]	CALI Elie
2015	+/- 101	(57)	[-39]	LIANG Yi (M)
1978	+/- 98	(57)	[-39]	ALDEBERT Marc
1951	+/- 217	(11)	[-38]	BAILLET Vincent
1946	+/- 91	(65)	[-52]	COLLAY Frédéric (M)
1933	+/- 312	(5)	[-34]	BOUSCH Thierry
1891	+/- 186	(16)	[-64]	LETOUZEY Fabien
1882	+/- 113	(50)	[-18]	ABE Hiroyuki
1872	+/- 90	(69)	[-40]	CORDY Alexandre (M)
1868	+/- 57	(181)	[-67]	ANDRIANI Bintsa (M)
1865	+/- 121	(37)	[+8]	COLLAY Sophie
1854	+/- 78	(90)	[-70]	ANDRIANI Sandry
1835	+/- 91	(70)	[-54]	ROBIN François
1829	+/- 126	(35)	[-179]	CERVANTES Christophe
1826	+/- 97	(63)	[-67]	KASHIWABARA Takuji
1793	+/- 113	(47)	[-33]	MASSIRE Christian
1785	+/- 204	(16)	[+33]	POIRIER Serge
1749	+/- 102	(60)	[-106]	ROCH Barbara
1747	+/- 186	(16)	[+4]	SARKISSIAN Jean-Paul
1731	+/- 146	(31)	[-41]	FREYSS Joel
1727	+/- 122	(35)	[+18]	JEANNOT Emmanuel
1657	+/- 186	(16)	[-52]	GARNIER Jacques
1655	+/- 165	(24)	[-62]	CARANDO Cyril
1646	+/- 127	(37)	[-19]	GRUSON Thierry
1609	+/- 364	(5)	[-48]	GRISON Marc
1599	+/- 237	(10)	[-31]	PÉLISSIER Laurent
1562	+/- 118	(42)	[-157]	SCHERNO Dominique
1560	+/- 113	(52)	[-8]	MOREL Gérard
1557	+/- 323	(5)	[-69]	DUFAY Jean-Marc
1556	+/- 260	(10)	[-52]	TONKEUL Cyril
1555	+/- 174	(21)	[+77]	PROST Serge
1554	+/- 406	(5)	[-288]	THILL Olivier
1515	+/- 142	(30)	[+33]	FREYSS Alain
1431	+/- 125	(48)	[-35]	OVION Jacques
1390	+/- 157	(26)	[-31]	BERNOU Stéphan
1389	+/- 134	(50)	[-34]	JOURNOT Jean-Marie
1363	+/- 201	(15)	[-25]	GAREL Stéphane
1352	+/- 370	(5)	[-19]	KOUDACHE Saïd
1283	+/- 292	(10)	[+46]	FREYSS Paul
1201	+/- 453	(5)	[-44]	SCHEIDECKER Denis
1131	+/- 413	(5)	[-40]	LE BELLAC Pascal
1121	+/- 337	(16)	[nv]	SEKNADJÉ José
1063	+/- 377	(5)	[-39]	DESCOS Marc
987	+/- 442	(5)	[-32]	DESEQUELLES René
747	+/- 244	(30)	[+31]	MULLER Isabelle

## Programmes

2966	+/-380	(7)	[-6]	SNAIL (Letouzey)
2888	+/-273	(26)	[-13]	SPOCK (Delteil)
2875	+/-350	(7)	[-5]	TURTLE (Letouzey)
2510	+/-180	(27)	[-18]	THEOLE (Becquet)
2490	+/-315	(7)	[+3]	PUREE (Thill)
2479	+/-353	(7)	[-29]	WINOTHEL (Pinta)
2450	+/-250	(12)	[+24]	CASSIO (Nicolet)
2239	+/-215	(13)	[-15]	TOM POUCE (Andriani)
2097	+/-286	(12)	[+84]	INTHELLO (Bras)

## Joueurs étrangers

2424	+/-139	(32)	[-101]	MURAKAMI Takeshi (GM)	{J}
2365	+/-173	(26)	[nv]	SUEKUNI Makoto	{J}
2341	+/-161	(26)	[nv]	NAKAJIMA Tetsuya	{J}
2305	+/- 96	(60)	[-37]	EDMEAD Garry	{GB}
2245	+/- 66	(156)	[-39]	SHAMAN David (GM)	{USA}
2226	+/-174	(18)	[-70]	LEADER Imre	{GB}
2205	+/- 84	(88)	[-102]	BRIGHTWELL Graham (GM)	{GB}
2197	+/- 97	(58)	[-111]	FEINSTEIN Joel	{GB}
2173	+/-174	(18)	[nv]	HANSSON Ola	{S}
2172	+/- 88	(70)	[-56]	FELDBORG Karsten	{DK}
2154	+/-153	(25)	[nv]	HANDEL Mike	{GB}
2149	+/-119	(40)	[-142]	PLOWMAN Guy	{GB}
2140	+/-197	(13)	[-52]	PARSONS David	{USA}
2134	+/-158	(25)	[nv]	KITAJIMA Hideki	{J}
2121	+/-207	(13)	[nv]	MINE Tatsuya	{USA}
2112	+/-165	(18)	[nv]	JOHANSEN Niklas	{S}
2081	+/- 88	(86)	[-34]	SPERANDIO Roberto	{I}
2080	+/-127	(32)	[-1]	JENSEN Erik	{DK}
2065	+/-170	(17)	[nv]	RIGNELL Daniel	{S}
2020	+/-182	(18)	[-27]	HAUGLAND Jan-Kristian	{N}
2017	+/-135	(28)	[-30]	BERNER Johan	{S}
2008	+/-153	(22)	[+30]	JOHNSON Greg	{USA}
1997	+/-158	(22)	[nv]	OHKUBO Ryoichi	{J}
1989	+/-169	(17)	[nv]	BERNER Nils	{S}
1967	+/-168	(20)	[-36]	VALLUND Henrik	{DK}
1966	+/-179	(16)	[-33]	VALLUND Torben	{DK}
1966	+/-101	(65)	[-68]	TURNER Ian	{GB}
1961	+/-125	(35)	[nv]	IBATA Kensuke	{J}
1955	+/- 95	(61)	[-31]	ROMANO Benedetto	{I}
1921	+/-127	(29)	[-47]	SILVOLA Andrea	{I}
1880	+/- 80	(82)	[-82]	BARNABA Donato	{I}
1864	+/-174	(16)	[-54]	PEROTTI Mauro	{I}
1858	+/-102	(59)	[+32]	DE GREY Aubrey	{GB}
1845	+/- 80	(92)	[-65]	TUCCI Alessandro	{I}
1800	+/-221	(11)	[nv]	FUKUI Seiji	{J}
1781	+/- 90	(82)	[-65]	ALARD Serge	{B}
1768	+/-173	(25)	[nv]	SHIFMAN Benjamin	{ISR}
1761	+/-116	(52)	[-126]	MARSON Phil	{GB}
1758	+/- 82	(83)	[-83]	STANZIONE Pierluigi	{I}
1754	+/-176	(20)	[+6]	BARRASS Iain	{GB}
1753	+/-111	(51)	[-49]	MENOZZI Giuseppe	{I}
1752	+/-218	(13)	[-202]	CALENDAR Hugo	{S}
1728	+/-111	(50)	[-4]	DAIX Alain	{B}
1718	+/- 79	(103)	[-50]	VECCHI Elisabetta	{I}
1691	+/-187	(19)	[+49]	CASTELLANO Giorgio	{I}
1671	+/-188	(19)	[nv]	SUMMERS David	{GB}
1649	+/- 83	(91)	[-3]	FASCE Paolo	{I}
1638	+/-163	(21)	[-37]	CAGLEY Leslie	{USA}
1622	+/-170	(21)	[nv]	TAKEDA Kyoko	{J}
1616	+/-100	(64)	[-118]	VIVIANI Alberto	{I}
1606	+/-193	(24)	[nv]	ATKINSON Mark	{GB}
1601	+/-171	(21)	[nv]	TAKEDA Hajime	{J}
1555	+/-189	(25)	[nv]	SHIFMAN Leonid	{ISR}
1528	+/-184	(21)	[-46]	LAMBERTI Luigi	{I}
1522	+/-114	(59)	[+61]	ARNOLD Roy	{GB}
1472	+/-129	(36)	[+43]	HERBEUVAL Olivier	{B}
1463	+/-111	(48)	[+100]	LECAT Renaud	{B}
1446	+/-122	(45)	[-49]	CORRADI Federica	{I}
1433	+/-195	(20)	[-3]	HAIGH David	{GB}
1404	+/-166	(22)	[-125]	MICHELOTTI Guido	{I}
1390	+/-191	(23)	[-41]	BIANCHI Paolo	{I}
1370	+/-176	(22)	[+17]	VAN LANGENDONCKT M.	{B}
1344	+/-122	(48)	[-17]	MONNOM Olivier	{B}
1308	+/-156	(28)	[-35]	BERSAGLIERI Daniela	{I}
1292	+/-189	(20)	[-90]	JULIEN Serge	{B}
1119	+/-186	(22)	[+21]	IACONO Stefano	{I}
1111	+/-156	(31)	[-37]	ROTTA Francesco	{I}

Voici le classement de la F.F.O. au 30 septembre 1997. Il prend en compte, depuis le classement paru dans *Fforum 45*, le tournoi international de Bruxelles (26&27/07/97), les deux tournois des olympiades des jeux de l'esprit (18 au 24/08/97), le tournoi international de Paris (30&31/08/97), le tournoi préqualificatif de Villeneuve-d'Ascq (13&14/09/97), la finale du Grand Prix de France (20&21/09/97), 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 45* (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.

- Paul Ralle  
☎ 05 46 38 55 48  
73 rue du Dr P. Métadier  
17200 **ROYAN**
- Bruno de la Boissierie  
☎ 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
- ⇨ 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 Cavaillès  
45 rue d'Ulm  
75005 **PARIS**  
Contact : Emmanuel Lazard  
☎ 01 45 35 55 86
- Stéphane Nicolet  
☎ 01 43 72 53 55  
24 rue Titon  
75011 **PARIS**
- Jean-Manuel Mascort  
☎ 01 30 24 31 64  
22 rue Robert Hardouin  
78220 **VIROFLAY**
- ⇨ Alain Taieb  
☎ 04 94 42 48 00  
92 bis cours Lafayette  
83000 **TOULON**
- Christophe Cervantes  
☎ 04 90 83 39 61  
54 avenue F. Lascour  
84130 **LE PONTET**
- Elie Cali  
☎ 01 48 25 43 01  
appt. 231  
9 rue de Sèvres  
92100 **BOULOGNE**
- ⇨ Tart'en Pions  
Café-Jeux sans alcool  
Club Multijeu  
Le mercredi de 14h à 22h,  
le jeudi et le vendredi de  
16h à 22h, le samedi  
de 19h à 23h30 et  
le dimanche de 14h à 20h  
Square Denis Papin  
rue Denis Papin  
92700 **COLOMBES**  
☎ 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 46

## BULLETIN D'ADHÉSION À LA FFO

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

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

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ..... Ville : .....

Pays : ..... Téléphone : .....

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

Date et signature :

# Agenda

## FRANCE CHAMPIONNAT DE FRANCE

Les sélections auront lieu dans toute la France, le samedi ou le dimanche après-midi, entre le **18 octobre** et le **16 novembre**. Les sélections débutent à **13h45** et se terminent vers 19h. Chaque participant dispute cinq parties.

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

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

Amiens (80)	Samedi 15/11
Avignon (84)	
Beauchamp (95)	Dimanche 28/09
Bordeaux (33)	
Colombes (92)	Dimanche 9/11
Dieppe (76)	
Grenoble (38)	Samedi 15/11
Lille (59)	Samedi 8/11
Lyon (69)	Samedi 18/10
Marseille (13)	
Montpellier (34)	Samedi 4/10
Mulhouse (68)	Dimanche 26/10
Paris (75)	Dimanche 16/11
Rennes (35)	Samedi 8/11
Reims (51)	Dimanche 9/11
Strasbourg (67)	Samedi 25/10
Toulouse (31)	
Villeurbanne (69)	Dimanche 26/10

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

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

**La finale du  
CHAMPIONNAT DE FRANCE 97  
se déroulera à  
VILLENEUVE D'ASCQ  
Samedi 29 et dimanche 30 novembre 97**

informations : contacter la FFO 01 45 35 55 86

## FRANCE TOURNOI ILE DE FRANCE 5

En 7 rondes, ouvert à tous sauf aux ordinateurs.

**Dimanche 26 octobre 97 à 9h30**

Informations : contacter la FFO 01 45 35 55 86

## GRÈCE CHAMPIONNAT DU MONDE

**du jeudi 6 au samedi 8 novembre 97**

Lieu du tournoi : Hôtel Holiday Inn, Athènes, Grèce  
Informations : contacter la FFO 01 45 35 55 86

## FRANCE TOURNOI B DE PARIS

En 5 rondes de 2x20 mn, ouvert à tous sauf aux ordinateurs, aux Maîtres et Grands Maîtres et aux huit premiers joueurs français officiels du classement publié dans *Fforum 46*.

**Dimanche 14 décembre 97 à 14 h**

Informations : contacter la FFO 01 45 35 55 86

## FRANCE TOURNOI DE NOËL DE PARIS

En 5 rondes, ouvert à tous

**Samedi 20 décembre 97 à 13h45**

Lieu du tournoi et informations :  
contacter la FFO 01 45 35 55 86

## FRANCE TOURNOI PRÉQUALIFICATIF DE PARIS

Préqualificatif pour le championnat du Monde 98  
Tournoi en 11 rondes, suivies d'une finale

**Samedi 17 et dimanche 18 janvier 98**

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

## FRANCE 12<sup>e</sup> FESTIVAL INTERNATIONAL DES JEUX DE CANNES

**du samedi 21 février au  
dimanche 1<sup>er</sup> mars 98**

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

**TOURNOI OUVERT À TOUS**

**Dimanche 1<sup>er</sup> mars de 14h à 18h30**

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