

Magazine

Paris 98

Cambridge 98

Initiation

Le début de partie

Informatique

Nouveaux Tests

Championnat

Résoudre le jeu

Ouverture

La Chat - Nicolet

Parties

Mondial 97

Caspard - Lazard

Lazard à Cambridge

N°48

Othello: le livre!

Emmanuel Caspard remporte Cambridge

Emmanuel Lazard enfin Grand-Maître

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

Blanc joue et annule...

Édito...

Chers amis, bonjour,

Tout d'abord, nous vous présentons nos excuses pour le retard inhabituel avec lequel paraît ce numéro. Des contretemps en ont perturbé la réalisation. Si vous voulez aider à ce que le prochain numéro paraisse en temps voulu, pensez à nous envoyer vos articles dès que possible !

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

*Pour les préqualifications au **championnat du monde**, après Stéphane Nicolet qui a gagné le championnat de France, Emmanuel Caspard a remporté le tournoi de Cambridge. Les autres vainqueurs de tournois préqualificatifs n'étant pas français, on n'en est qu'à deux préqualifiés. Les portes sont donc encore grandes ouvertes sur la route du championnat du monde de Barcelone. Si le cœur vous en dit...*

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

*Cet été, ne manquez pas le **neuvième stage d'été**, du 8 au 15 août prochains avec les meilleurs joueurs francophones. Il aura lieu comme l'an dernier à Font-Romeu. Retenez ces dates dès aujourd'hui et pensez à vous inscrire dès que vous recevrez le bulletin d'inscription avec le prochain Contact FFO !*

*Pour les **programmeurs**, il y a de bonnes nouvelles. Signalons tout d'abord, dans ce numéro, une nouvelle grille de tests de finale. Ceci vous permettra de chercher à améliorer les performances de votre programme en finale. Vous aurez ainsi une meilleure chance de bien figurer au premier championnat de France des programmes, qui sera organisé au mois d'octobre (cf. en page 19 de ce numéro).*

Signalons une erreur qui s'était glissée dans Fforum 47. Dans l'article du magazine sur le championnat du monde, les commentaires de certaines parties pouvaient paraître incompréhensibles. C'est tout simplement qu'ils avaient été faits en commençant la partie par 1.c4 alors que les diagrammes imprimés commençaient par 1.f5. Pour redonner un sens à tout cela, pour les parties Brightwell-Suekuni de la ronde 4 et Caspard-Ortiz de la ronde 6, il suffit donc de jouer la partie en commençant par 1.c4. Mille excuses pour ces erreurs qui avaient échappé à nos relectures pourtant particulièrement attentives.

*À bientôt,
Marc Tastet.*

Sommaire

- 4 ♦ Magazine
- 6 ♦ Initiation : le début
- 9 ♦ Flash-Black
- 10 ♦ Finale de Cambridge
- 13 ♦ Problèmes
- 14 ♦ Les échos d'Othello
- 15 ♦ Résoudre le jeu ?
- 16 ♦ Tastet - Suekuni
- 17 ♦ Tests de finales : nouvelle grille
- 19 ♦ Championnat de France de programmes
- 20 ♦ Ouvertures : la Chat, variante Nicolet
- 21 ♦ Solutions des problèmes
- 22 ♦ Partie commentée : Salmon - Poirier
- 23 ♦ Grands Prix de France
- 24 ♦ Lazard à Cambridge
- 25 ♦ Solitaire
- 26 ♦ Classement
- 27 ♦ Les clubs
- 28 ♦ Agenda

Ont participé à ce numéro :

Bintsa ANDRIANI

Thierry BOUSCH

Emmanuel CASPARD

Emmanuel LAZARD

Stéphane NICOLET

Dominique PENLOUP

Serge POIRIER

José SEKNADJÉ

Marc TASTET

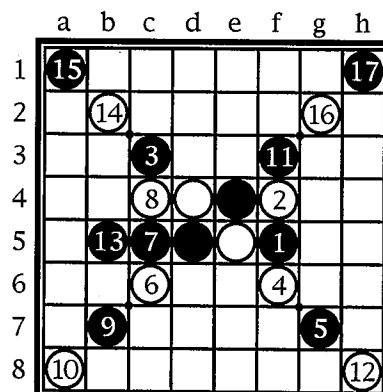
Olivier THILL

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

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

La curiosité du trimestre

Tout le monde sait que les coins sont les cases les plus importantes mais qu'on ne peut pas y jouer dès le début. Combien de coups faut-il au minimum pour que les quatre coins soient occupés ? Voici une solution en 17 coups, trouvée par Aubrey de Grey. Jan-Kristian Haugland a utilisé un ordinateur pour montrer qu'on ne pouvait pas faire mieux et qu'il y avait 126 solutions différentes avec 1.f5.



MAGAZINE

Préqualificatif de Paris (17 & 18/1/98)

par Emmanuel Lazard

Décidément, ce David tient à son titre ! En 96 et 97, il avait déjà remporté le préqualificatif de Paris (contre A. Cordy et moi-même) ; même si l'adversaire en finale a changé, David est resté impérial.

Le lieu du tournoi est resté incertain pendant plusieurs jours, à cause de l'occupation de l'École Normale Supérieure par les chômeurs à la mi-janvier. Après avoir risqué d'être annulé, il a finalement eu lieu, chez Stéphane Nicolet qui a très gentiment mis son deux-pièces à notre disposition. Le plus perturbé dans l'histoire a probablement été Calimero, le chat de Stéphane, qui n'avait jamais vu autant de monde dans son petit appartement.

Les douze joueurs pressentis se retrouvèrent pour un toutes-rondes parfait.

Le samedi soir, on y voyait déjà plus clair : David trônait vaincu tandis que quatre joueurs, Bintsa, Manu, Stéphane et moi-même, se pressaient juste derrière, avec une défaite. Un fossé plus loin, Dominique, François et Sandry essayaient de suivre avec trois points.

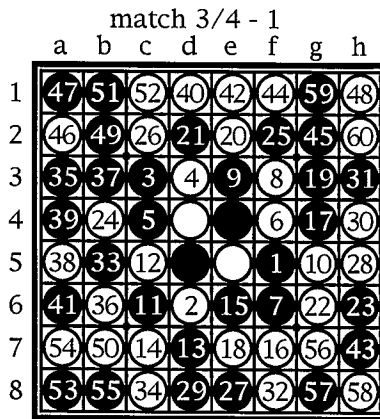
Une nuit et quatre rondes plus tard, David était toujours en tête, mais à égalité avec Bintsa et Manu, ce dernier ratant la finale pour quatre malheureux petits pions au départage. Stéphane perdait toutes ces chances en étant défait par les quatre premiers, Bintsa le samedi et les trois autres le dimanche matin.

Alors que David s'acheminait vers un nouveau titre en disposant sans trop de problèmes (sauf peut-être dans la deuxième partie) de Bintsa, j'avais le plaisir de jouer contre mon homonyme pour la « petite finale ».

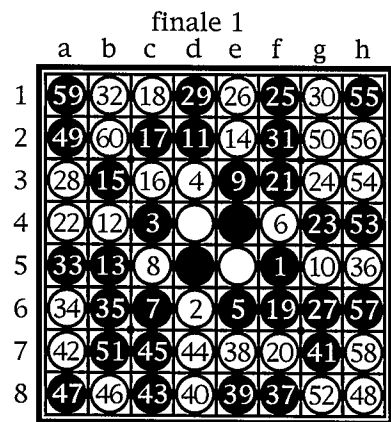
La première partie voit la victoire de Manu qui prend l'avantage et finit par trouver le gain. La deuxième partie tourne également rapidement à l'avantage de Manu et je dois m'accrocher à toutes les racines qui dépassent pour garder espoir. Après avoir raté le gain au coup 44 (car 44.a7 gagnait 28-36),

Manu le récupère car mon coup 45 rate la nulle (45.a7 était le bon coup). Vient alors la malédiction du coup 54 (normalement présente lors de la troisième partie, mais bon...) qui lui fait rater 54.b1, gagnant 27-37. Je peux alors m'en sortir grâce à la ruse du T et à l'arnaque dans le coin nord-ouest. Ouf, j'ai eu chaud.

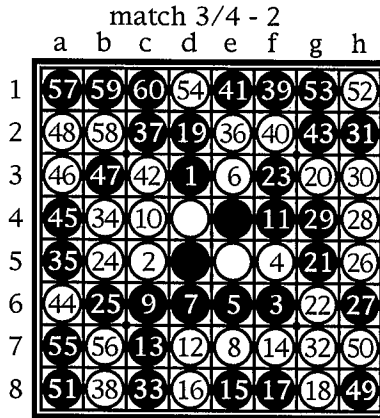
Manu choisit les blancs pour la belle mais commet quelques erreurs en ouverture et je me retrouve en bien meilleure position que lui. La situation ne fait que s'aggraver pour mon adversaire qui abandonne au coup 46, voyant une finale sans espoir : après 46.e1, je joue 47.b7 et Blanc doit tout me donner.



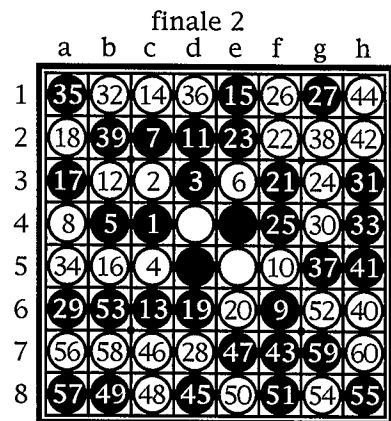
Caspard 42-22 Lazard



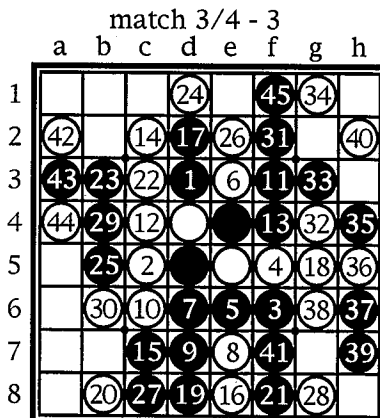
Shaman 43-21 B. Andriani



Lazard 34-30 Caspard



B. Andriani 24-40 Shaman



Lazard 64-0 Caspard (Ab.)

Classement final

1.	Shaman David	9/11 +2
2.	Andriani Bintsa	9 +0
3.	Lazard Emmanuel	8 +2
4.	Caspard Emmanuel	9 +1
5.	Nicolet Stéphane	7
6.	Penloup Dominique	6
	Robin François	6
8.	Abe Hiroyuki	4
9.	Andriani Sandry	3
	Roch Barbara	3
11.	Seknadje José	2
12.	Ovion Jacques	0

International de Cambridge (28/2 & 1/3/98)

par Emmanuel Caspard

C'est un tournoi de Cambridge un peu tristounet qui s'est déroulé ce week-end des 28 février et 1^{er} mars : pas à cause du temps, plutôt clément, ni du cadre, plutôt agréable. Non, ce sont les joueurs qui manquaient : nous n'étions que quatorze, dont sept français, un américain une fois et un norvégien you don't say. Les joueurs locaux étaient donc en minorité, ce qui n'enleva rien à l'ambiance unique de ce tournoi, qui avait toujours lieu dans la salle rose de Peterhouse, finalement tellement sympathique qu'on n'a même plus envie de lui reprocher sa couleur. C'était, sauf erreur, la première participation à Cambridge pour Takuji Kashiwabara et José Seknadjé, qui se tirèrent pas mal d'affaire. Tous les autres étaient des habitués, qui pourraient presque réserver leur chambre au B&B d'une année sur l'autre.

L'arrivée le vendredi soir s'effectua sans incident (sauf peut-être, pour chipoter, la rareté des trains anglais après 22 heures et l'absence totale de poubelle aussi bien dans les trains que dans les gares). Dominique, Bintsa, François, Manu et Manu se retrouvaient le lendemain matin pour le petit déjeuner, puis étaient rejoints par un José à la bourre pour aller sur le lieu du tournoi.

Les deux Manus prirent rapidement la tête, ne perdant la première journée qu'une partie chacun, lui contre moi et moi contre Jan-Kristian Haugland, dans une assez jolie partie ma foi. Pendant ce temps, Shaman perdait ses parties contre Dominique, Manu et moi en faisant ses mots croisés, tandis que Dominique perdait contre Manu, Takuji et moi. Alors que François cauchemardait son plus mauvais (on espère pour lui) tournoi de l'année, Guy Plowman, en manque de compétition, s'enlisait dans le milieu du classement. Bref, nous finissons Manu et moi le premier jour avec 6 sur 7, deux points devant nos plus proches poursuivants.

Un repas rapide au restaurant indien (non, pas celui de d'habitude, on y allait le lendemain, un autre) plus tard, nous retrouvons les deux compères et François cherchant désespérément du

snooker à la télévision pour meubler la fin de la soirée. Dominique et Bintsa s'étaient éclipsés très tôt, les Anglais et assimilés étaient allés au traditionnel resto grec du samedi (à ne pas confondre avec le traditionnel resto indien du dimanche), tandis que José et sa copine étaient allés dîner en tête à tête.

Le lendemain matin, re petit déjà, et retour dans le tournoi. Il suffisait aux deux premiers de gagner trois parties sur les quatre pour être assurés de la finale. Leurs poursuivants les plus dangereux, David Shaman et Dominique, guettaient leur moindre faux pas. Hélas pour ces deux-là, les deux Manus continuèrent leur manu à manu (je pouvais quand même pas la rater, celle-là), remportant toutes leurs parties, désolant DaS et DoP, ce dernier en laissant filer une partie au passage, de dépit. On eut droit quand même à quelques parties serrées. Pour pimenter l'affaire, et pour ceux qui ne seraient pas encore au courant, l'un des enjeux de ce tournoi était le titre de Grand-Maître après lequel Manu courait depuis quelque temps (il courait d'ailleurs de plus en plus vite ces derniers mois), et à qui il suffisait d'une place en finale pour obtenir sa demi-norme manquante. Aussi, l'avant-dernière partie du système suisse fut-elle un peu spéciale : si Manu battait Aubrey, il était en finale et donc Grand-Manitou. Il remporta cette partie, et, tout à sa joie, faillit perdre à la dernière ronde contre José qui, bon prince (et bon perdant, je laisse à Manu le soin de vous expliquer pourquoi), et ne voulant pas gâcher la fête, le laissa finalement gagner. Nous nous sommes donc retrouvés, le Grand-Marsouin et moi, en finale, avec 10 points sur 11, laissant toujours nos adversaires à deux points au moins (les plus proches étant comme par hasard David et Dominique, qui disputèrent le match 3/4), situation qui n'a pas dû se produire souvent.

Les deux premières parties furent serrées et sont commentées plus loin. Manu s'écroulait un peu dans la troisième, et j'emportai finalement mon premier tournoi international, qui avait tout de

même un petit air de préqualificatif français. L'appétit venant en mangeant, j'espère pouvoir bientôt prouver aux mauvaises langues qui susurrent que ceci explique cela qu'elles n'ont peut-être pas autant raison que ça... Après le traditionnel repas au resto indien (non, pas celui de d'habitude, non, pas l'autre non plus, un troisième — il y a à peu près autant de restos indiens à Cambridge que de collègues, vous voyez qu'on avait le choix), retour au B&B, et toujours pas de snooker à la télé, donc finalement dodo.

Le lundi, balade rituelle dans les librairies (nombreuses), les salons de thé (français) et les magasins de cédéroms (tous pareils) du centre ville, et retour peinard à Paris de François, Gros Malin et moi, qui avais quelques heures de décalage horaire à rattraper. Et on espère quand même que vous viendrez plus nombreux l'année prochaine.

Classement final

1.	Caspard E.	{F}	10 +2
2.	Lazard E.	{F}	10 +1
3.	Shaman D.	{USA}	8 +2
4.	Penloup D.	{F}	7 +0
5.	Haugland J.-K.	{N}	6
	Turner I.	{GB}	6
	Kashiwabara T.	{F}	6
8.	Andriani B.	{F}	5
	Plowman G.	{GB}	5
10.	de Grey A.	{GB}	3,5
	Arnold R.	{GB}	3,5
12.	Seknadjé J.	{F}	3
13.	Summers D.	{GB}	2
	Robin F.	{F}	2

match 3/4 - 1

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

Shaman 43-21 Penloup

Voulez-vous débiter avec moi ?

par Jo L'espingo

Et revoici Jo L'espingo... Mais que diable vous veut-il encore ? Si le plus mauvais joueur d'Othello de France se permet de vous refaire signe, et de distraire quelques minutes de votre précieux temps, c'est pour vous confier une information capitale : débutantes, débutants, mes bien chères sœurs, mes biens chers frères, **on vous mène en bateau !** Lorsqu'en effet, affamés de connaissance, vous sollicitez conseil auprès de joueurs supposés expérimentés vous voyez asséner les adages suivants, supposés valoir certitude à force d'avoir été répétés :

- étudiez d'abord les milieux de partie et les finales, vous ne vous intéresserez qu'ensuite aux débuts de partie ; il est en effet primordial de comprendre les « principes » du jeu ; quand vous les aurez compris il sera temps d'étudier les ouvertures ;

- prenez le moins possible de pions, restez au centre de la position, essayez d'avoir le minimum de frontière, ne faites pas de murs, gardez attention à votre mobilité, utilisez la parité comme guide, distinguez parités locale, régionale et nationale, effectuez des coups tranquilles, empêchez l'adversaire d'en produire, ne donnez surtout pas de coin à l'adversaire, ne retournez jamais un pion adverse s'il est séparé des autres, surveillez les arnaques possibles, ne vous aventurez pas sur les cases « X », évitez de prendre des bords déséquilibrés et — mieux encore — de jouer sur les bords (je dois en oublier !!!!!).

J'ai joué ma première partie officielle d'Othello il y a environ un an. En fonction de l'expérience acquise aux échecs j'ai d'emblée et sans trop d'hésitation tenu pour incertain le premier adage cité... À la réflexion on peut trouver quarante ou cinquante bonnes raisons qui font qu'il est difficilement soutenable... Je n'en citerai qu'une, qui suffit largement : rien ne sert de jouer passablement le milieu de partie et la finale, si c'est pour sauver péniblement cinq à dix pions, parce qu'on est déjà complètement « explosé » au huitième coup de la partie.

À supposer que ce que je viens de dire ne soit pas totalement absurde il faut donc, lorsqu'on débute et qu'on veut progresser rapidement, étudier conjointement débuts, milieux et fins de partie, **en insistant les premiers temps sur l'étude des ouvertures.** Ce que je me suis mis à faire... Et quelle n'a pas été ma surprise en m'apercevant qu'aucun des principes résumés dans la liste des conseils cités plus haut ne semble valide dans le début de partie (petite remarque assassine : s'ils servaient vraiment à quelque chose, il faudrait ne rien jouer du tout, parce que les appliquer tous en même temps est impossible. Que vaut un principe auquel se heurte un autre principe ? Je soupçonne donc fortement plusieurs de ces principes, même en dehors de l'ouverture, de ne rien refléter d'autre que l'état encore très partiel de la théorisation d'Othello...).

Il y a nécessairement une logique claire (simple et distincte, aurait précisé le joueur Descartes) à la base du « bien négocié » de l'ouverture, me disais-je pourtant... J'ai tenté de l'approcher, et vous trouverez ci-dessous l'état présent de mes petites réflexions. Débutantes, débutants, mes biens chères sœurs, mes biens chers frères, voulez-vous donc « débiter » avec moi ?

Si tel est le cas je vous propose de faire un tour du côté de l'ouverture diagonale, parce qu'elle est réputée la plus complexe, et qu'elle pose de façon appuyée le problème du repérage visuel.

Après 1.f5 2.f6 on aurait tendance, en fonction du principe de minimisation, à jouer indifféremment 3.e6, 3.c4, 3.d3 ou 3.f7. Or les trois derniers coups laissent tous un léger avantage à Blanc. Le seul bon coup est en réalité 3.e6. Une première donnée de base est d'ores et déjà à comprendre, si je ne me suis pas complètement « planté » :

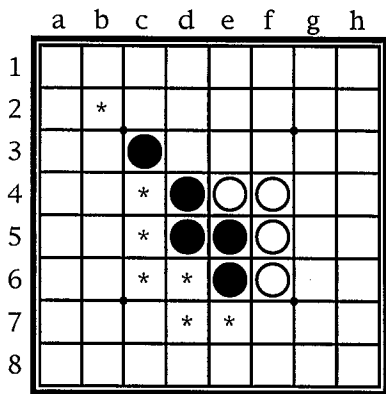
après 3.e6, Noir forme un bloc compact, et a coupé Blanc en deux ; Blanc ne peut se « réuni-

fier » que sous une forme étirée par 4.f4 ou 4.d6 ; même après cette « réunification » Noir restera plus compact que Blanc, et il pourra de toute façon rescinder Blanc en deux blocs (par 5.e3, 5.f3, 5.g3, 5.g4 ou 5.g5).

Pour synthétiser : dans les ouvertures le principe essentiel de l'avantage est d'avoir une position plus compacte que celle de l'adversaire... Qu'il faille pour cela avoir un plus grand nombre de pions que l'adversaire est de peu d'importance (cette idée est illustrée à merveille par Steph-les-embrouilles dans son maniement de l'ouverture parallèle. Mais cela est une autre histoire, qu'il vous contera peut-être lui-même un jour, si ses démêlés avec les félins — voir dans ce numéro — lui en laissent le loisir).

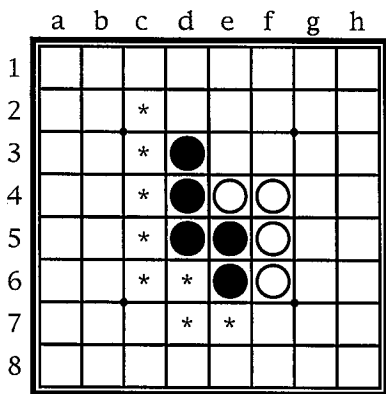
Introduisons ici une parenthèse. Othello en général, et l'ouverture diagonale en particulier, posent un problème de repérage. Qu'on joue en effet 1.f5, 1.e6, 1.c4 ou 1.d3 les parties qui s'ensuivront seront les mêmes, toutes symétriques. Qu'on joue 1.f5 2.f6 3.e6 4.f4 ou 4.d6 les positions qu'on obtiendra seront identiques, mais désaxées. Le conseil qu'on peut donner est donc le suivant : quand on étudie un début il faut le travailler toujours à partir des mêmes coups de départ, mais on aura intérêt à le « répéter », pour se familiariser avec les différentes symétries jouables, en partant des autres coups origines possibles. Ainsi on pourra étudier l'ouverture Heath à partir des coups 1.f5 2.f6 3.e6 4.f4 5.g5 ; mais on aura intérêt à la « répéter » à partir des coups 1.c4 2.c3 3.d3 4.c5 5.b4, 1.d3 2.c3 3.c4 4.e3 5.d2, 1.e6 2.f6 3.f5 4.d6 5.e7.

Revenons à la position obtenue lorsque, après 1.f5 2.f6 3.e6, Blanc ressoude provisoirement ses pions avec 4.f4. Noir a neuf réponses possibles, qui sont toutes jouables (dans les diagrammes les astérisques correspondent aux coups effectuels par Blanc après le coup noir constitutif de l'ouverture citée)...



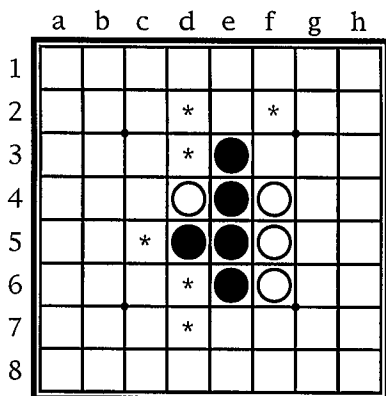
Ouverture Ishii 5.c3

5.c3 ouverture Ishii (il s'agit de l'ancien champion du monde japonais qui l'a popularisée ; ce début est aussi appelé *Buffalo*, prénom commun au célèbre chasseur de bisons qui l'aurait inventée et au programme informatique qui la replit)¹.



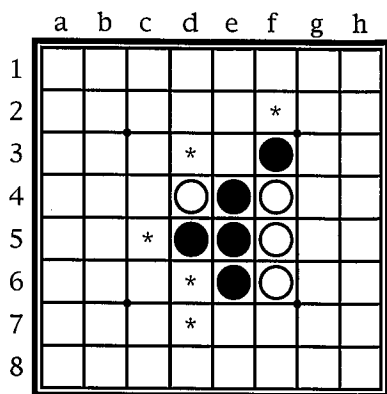
ouverture citadine 5.d3

5.d3 ouverture citadine (« on reste en ville » ; variante symétrique — sur l'axe b8-h2 — de la campagnarde, qu'on verra plus loin ; c'est en fonction de cette dernière que 5.d3 a reçu son appellation).



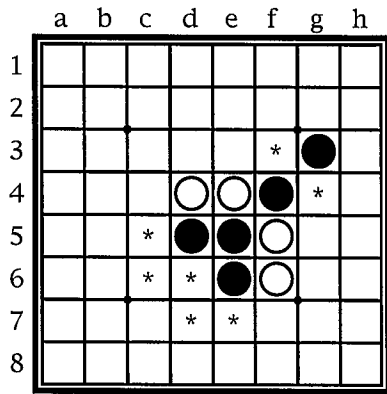
ouverture du centre 5.e3

5.e3 début du centre (l'appellation s'explique d'elle-même). Elle est aussi appelée « début classique ».



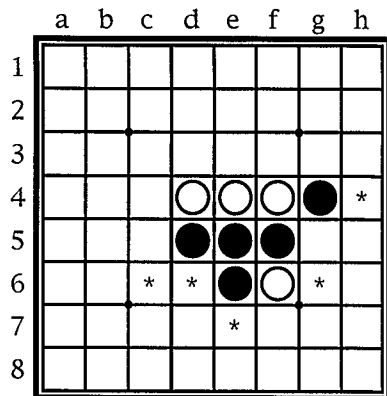
ouverture 5.f3

5.f3 ouverture « raton-laveur ». Il s'agit d'un nom donné par la commission ouvertures qui s'est crue maligne de donner elle aussi un nom d'animal à une ouverture. Inutile de dire que tout le monde n'est pas d'accord avec son choix (à quand les ouvertures licorne, escargot, limace, rhinocéros, alligator...).



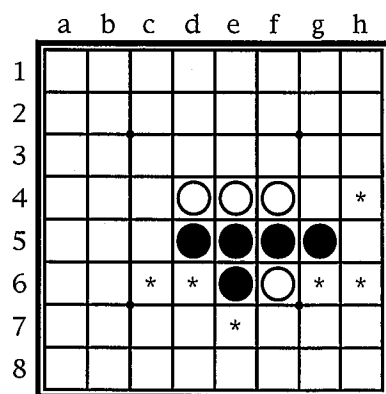
ouverture Spracklen 5.g3

5.g3 ouverture Spracklen. (Couple de programmeurs célèbres aux échecs dans les années 70-80 et qui écrivirent un programme d'Othello assez fort, en tout cas le meilleur de l'époque.)



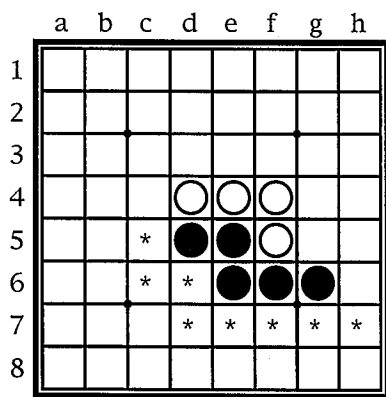
ouverture Peccerillo 5.g4

5.g4 ouverture Peccerillo (il s'agit toujours du nom du joueur qui l'introduisit en compétition).



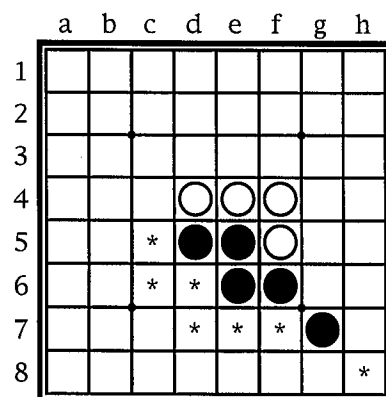
ouverture Heath 5.g5

5.g5 ouverture Heath (même principe de dénomination : le joueur américain Charlie Heath avait adopté systématiquement ce début dans ses parties).



ouverture campagnarde 5.g6

5.g6 ouverture campagnarde (le coup g6 s'en va s'égarer vers le sud-est ; il « bat la campagne »... Par analogie on a baptisé 5.d3, qui fait la même chose, mais s'arrime au nord, « ouverture citadine »)².



ouverture X 5.g7

5.g7 Ce coup paradoxal — il cède immédiatement le coin h8 — a été beaucoup travaillé par l'ancien champion du monde Paul Ralle. Il s'agit de l'ouverture X (les cases b2, b7, g2 et g7 sont, rappelons-le, appelées par commodité cases « X »).

Nous avons dit que tous ces coups sont jouables ; ils ne sont pas pour autant d'égale valeur, ni autant pratiqués... Les deux coups qui séparent Blanc en deux groupes de pions autour d'un axe noir rectiligne (donc de l'axe qui s'étire le moins possible) sont vraisemblablement, quoique de peu, les meilleurs (ils sont donc aussi et de beaucoup les plus pratiqués). Il s'agit de 5.e3 et de 5.g5, coups symétriques par rapport à l'axe b8-h2, ce qui fait que, comme pour la campagne et la citadine, il est intéressant de les considérer en parallèle. Leur étude va d'abord nous permettre de vérifier, de préciser et de modéliser ce principe de compacité dont nous venons de voir qu'il gouverne les débuts ; nous permettre de comprendre, ensuite, à quelles règles correspond la décision de jouer sur un bord dans l'ouverture.

Sur l'ouverture centrale 5.e3 (regardez plus haut sur le diagramme correspondant les réponses blanches possibles) nous vérifions que le principe de minimisation (« prendre le moins possible de pions ») ne peut s'appliquer aux débuts. C'est là notre deuxième donnée de base. En compétition de 1980 à 1990 les coups d2, f2, d3 et d7 n'ont jamais obtenu plus de 25% de résultats, et ne sont quasiment plus utilisés. Les deux seuls bons coups, qui ont obtenu très légèrement plus de 50% de résultats entre 1980 et 1997 sont 6.c5 et 6.d6. Le premier coupe durablement en deux la masse de pions noirs. Le second forme une masse extrêmement compacte de pions blancs, face à laquelle les pions noirs risquent de se disperser.

Une troisième donnée essentielle est donc ici à souligner. C'est qu'il y a au moins deux manières de faire agir le principe de compacité : soit en altérant durablement la compacité adverse (méthode de cassure : 6.c5) ; soit en adoptant une formation propre tellement compacte que l'adversaire aura du mal à l'entamer, ou à l'égaliser en compacité (méthode de compactage : 6.d6).

Le choix de la méthode, lorsqu'on peut utiliser les deux, sera plutôt une affaire de goût, à moins qu'elle ne vise à un effet de surprise (quand par exemple, dans la position considérée, la méthode adoptée avait jusque-là été peu

utilisée). Ce qui veut dire d'abord qu'il peut y avoir des « styles » différents à Othello. Ce qui veut dire encore (quatrième donnée de base) que le principe de compacité ne vaut pas en lui-même, mais par comparaison avec la position adverse : rien ne sert d'être relativement compact, si l'adversaire peut le devenir absolument...

Par là s'explique la faiblesse du coup 6.d3 : il ne ressoude la position blanche, et ne scinde la position noire, qu'en apparence ; après 7.f3 ce sont en réalité les blancs qui sont épars, et les noirs qui forment un seul bloc.

Après 6.d6 (« défense cheminée » ; voir l'excellent article de Didier Piau, le « Père Noël » de *Fforum* 23) 7.e7, il pourrait de même sembler que les blancs soient bien épars, mais Noir est trop étiré, et Blanc peut se recomparer facilement (par exemple avec 8.d7 ; 7.e7 n'est donc pas le meilleur coup, et il faut lui préférer en particulier 7.c4 et 7.g4, qui maintiennent Noir le plus compact possible). Autre exemple d'un principe qui ne s'applique que très malaisément à l'ouverture : celui de la centralité.

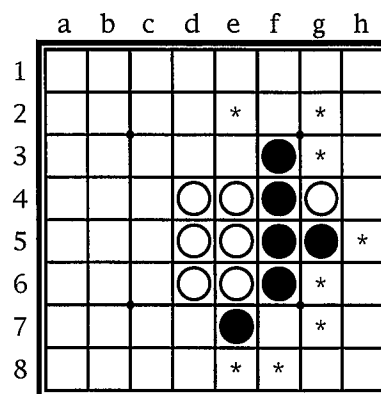
Nous n'avons malheureusement pas la place de prolonger ici l'analyse du début du centre (une autre fois, qui sait ?) et en arrivons à 5.g5 (vraisemblablement le meilleur choix noir sur 4.f4). Nous rencontrons de la même façon quatre types de coups :

- les coups minimisateurs-élongateurs qui sont à condamner par principe (6.h4, 6.h6, 6.c6) ;
- un coup faussement bon, qui ne connecte Blanc et ne dissocie Noir qu'en apparence (6.g6 qui échoue à cause de 7.g4) ;
- un bon coup qui dissocie Noir (6.e7) ;
- un bon coup qui compacifie Blanc au maximum (6.d6).

Intéressons-nous à ce dernier, pour saisir les indications d'une prise de bord dans le début... Noir peut en particulier jouer 7.e7 (méthode de compactage)... Blanc l'imite avec 8.g4 (toujours la méthode de compactage)... Si Noir veut poursuivre dans la même voie et rester d'un seul bloc il va risquer 9.c6 mais sa position s'étire beaucoup...

Même si 9.c6 semble jouable (ni 10.d7 ni 10.h5 ni 10.h6 ne le

réfutant véritablement) Noir retourne donc plutôt en général à la méthode de cassure avec 9.f3 (voir le diagramme ci-dessous).



après 5.g5 d6 e7 g4 f3

Pourquoi 9.f3 plutôt que 9.e3 ? Pas parce que 9.f3 prend moins de pions (on a déjà vu à de multiples reprises qu'il faut mettre la minimisation à la poubelle lorsqu'il s'agit des débuts), mais pour cette raison que 9.f3 empêche Blanc de recourir aussi bien à la méthode de cassure qu'à la méthode de compactage (9.e3 permet à Blanc d'utiliser la méthode de compactage par 10.d3)... C'est d'ailleurs parce que la meilleure suite jouée empêche Blanc de recourir aux deux méthodes précitées que la Heath est sans doute la meilleure variante contre le début diagonal.

Examinons toutes les possibilités de Blanc s'il ne se résout pas à jouer au bord :

- 10.g3 laisse Noir le scinder durablement par 11.e3 ;
- 10.e2 disperse beaucoup trop la position blanche et se voit immédiatement réfuté par 11.g3 ;
- 10.g6 est absurde car Noir peut immédiatement se compacifier et rejeter Blanc à l'extérieur (par 11.f7).

Il faut donc se résoudre à envisager de jouer sur le bord :

- mais 10.e8, s'il forme un bloc relativement compact, permet à Noir d'en former un encore plus solide par 11.h4 (cf. notre quatrième donnée de base) ;
- mais 10.f8 reste dissocié tout en laissant Noir se compacter par 11.h3 ;
- ne subsiste donc que 10.h5, qui recompacifie provisoirement Blanc, et a le mérite de rendre impossible un immédiat h3 noir. C'est le seul coup plausible, mais c'est aussi le bon !

On voit donc qu'il n'est pas forcément absurde de prendre un

bord dès le début (et encore un pseudo-principe qui fout le camp, un !). Lorsque ni la méthode de cassure ni la méthode de compactage ne s'avèrent évidentes il y en a souvent une troisième utilisable : s'appuyer sur le bord pour assurer sa position au maximum (même si elle ne redevient pas immédiatement compacte) et la rendre malaisée à éparpiller encore plus.

C'est l'adversaire, parce qu'il ne peut « traverser » la position appuyée sur le bord, qui risque de devoir s'étirer, ou d'être obligé de retourner certains de vos pions (pions à cause desquels justement votre position n'était pas suffisamment compacte).

En d'autres termes la troisième solution (méthode de sape) consiste à s'appuyer sur un bord pour forcer l'adversaire à décompacter sa position, ou à recompacter la vôtre. Le « bétonnage » (quand il

est pertinent) et la « grosse masse » ne sont en réalité que l'extension de cette cinquième donnée de base.

À force de devoir jouer des coups qui détruisent sa position et renforcent celle de l'adversaire, la victime du bétonnage ou de la grosse masse en vient à assurer à son opposant (sur la base du coin qu'il cède) des pions définitifs, voire à se trouver privé de coups.

Voilà... Nous n'avons fait qu'entamer le sujet (c'est normal, n'est-ce pas, pour un article sur les débuts). Et notre théorisation reste encore, c'est bien compréhensible, hésitante et discutable³. Dans tous les cas si d'aventure, amies et amis débutants, cet article vous a suggéré des idées vos suggestions, remarques et critiques constructives seront les bienvenues.

¹ NDLR : En fait, cela provient des Japonais qui donnent traditionnellement des noms d'animaux aux ouvertures : bison (comme ici), tigre, vache, serpent, chat...

² NDLR : En fait, cette ouverture était jouée par les membres du club de Pontoise dans les années 80 et les joueurs parisiens l'avaient donc appelée ainsi car, comme chacun sait, Pontoise, c'est la campagne. Notons que les anglo-saxons l'appelle la *peasant* (littéralement ouverture paysanne) et que les Japonais l'appelle la *snake* (serpent).

³ Prévoyant la démolition argumentée que je vais subir de la part de Manu-latchatche et de Marco-les-kiwis (que j'en profite pour remercier de ses conseils toujours judicieux) j'ai acheté une armure renforcée et un casque à pointe. En attendant de savoir si mes ustensiles de défense tiendront le choc n'oubliez pas de commander le bouquin des deux M ; vous y apprendrez tout sur le milieu de jeu et la finale (ou « comment ne pas gâcher l'avantage obtenu dans le début »).

Flash-black

par Dominique Penloup

Paris, 31 janvier 1998...
13h : tournoi Ile de France 1
18h : Assemblée Générale

« Au secours, nous manquons d'articles pour Fforum, nous avons besoin de vous. Si pendant un tournoi vous avez joué une partie intéressante, amusante ou étrange, faites-le nous savoir... Nous vous publierons et à vous le Pulitzer... Je répète : Au secours... ». Ce cri de détresse de notre président me touche droit au cœur, je me souviens...

Flash-back
17h : dernière ronde du tournoi

Je joue contre Spock avec les blancs, j'ai bétonné comme... un malgache et je dois jouer mon coup 40 dans la position ci-contre.

Mes faiblesses sont flagrantes, le bord ouest est faible et si Noir le prend, il gagne en prime le bord nord et je n'ai pas accès en b2 : GAME OVER. De plus, l'influence de mes deux bords rend mon jeu au sud délicat. Certes, mais : le bord ouest n'est pas attaquable pour l'instant (et mieux, après Noir a6 Blanc a7, Noir n'a pas accès en b6) et Noir a très peu de coups et un bord faible à l'est.

L'attaque immédiate par 40.g7 ne me tente guère car après 41.g6 je ne suis pas avancé et après 41.c6 mon coup en b6 est pourri. J'envisage 40.d8 mais après 41.c6 42.b6 43.e8 je n'ai pas accès en c8 et la position ne m'enchant pas. Je choisis donc 40.g6.

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

C'est un coup Shaman (je rappelle pour les nouveaux : au premier regard ce n'est pas terrible, puis on regarde mieux et on trouve ce coup excellent et on le joue, mais bien sûr c'est très mauvais).

Donc ici :

- au premier regard : on retourne beaucoup de pions et on donne à Noir l'excellent coup h7 ;

- en regardant mieux : on ne donne qu'un nouveau coup à Noir

(f7 qui me donnerait accès en c6), on pourrait c6 et Noir n'a pas accès en h7. Et je trouve ce coup excellent quand je vérifie que Noir ne peut obtenir cet accès que par le suicidaire 41.b2 car les deux coups naturels f7 et c6 retournent le pion g6 ;

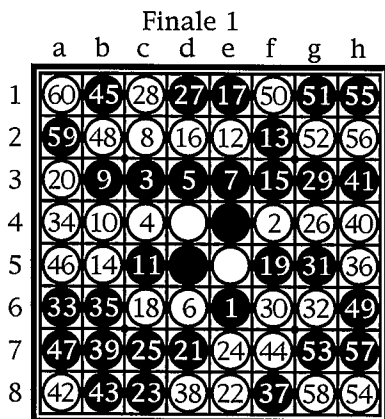
- c'est très mauvais : vous voyez pourquoi ? Vous avez trouvé la réponse de Noir ? Non ? Cherchez encore. Et oui ! C'est amusant (enfin ça dépend pour qui, comme ils disent) : 41.b7, je n'avais même pas envisagé ce coup, je l'avoue. C'est quoi ? C'est d'abord une case X suspendue (je ne peux pas prendre le coin et je n'ai pas accès en c6) mais c'est surtout une menace de Stoner : si je joue un coup 42 au sud alors 43.a6 et je ne peux plus défendre le bord car 44.a7 retourne b7 puis 45.c6 puis bord ouest, bord nord, etc. Il ne me reste donc plus que 42.g2 pour éviter le Stoner mais après 43.c6 44.a8 je ne pourrai pas empêcher Noir de couper la diagonale a8-g2 et Noir s'amusera dans l'autre sens : bord nord, bord ouest, b2. J'en ris encore.

Et si vous aussi vous avez bien ri pendant un tournoi, écrivez et vous aurez votre nom dans le journal.

Finale de Cambridge 1998

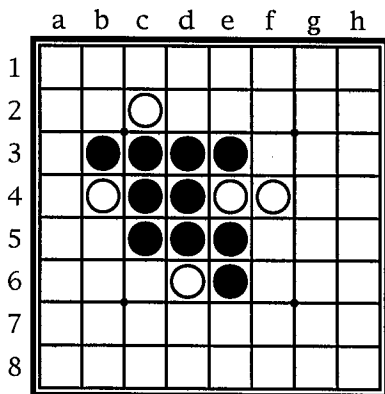
par Emmanuel Caspard

Voici un commentaire des trois parties de la finale du tournoi international de Cambridge 1998 qui a vu la victoire d'E. Caspard sur E. Lazard.



Lazard 24-40 Caspard

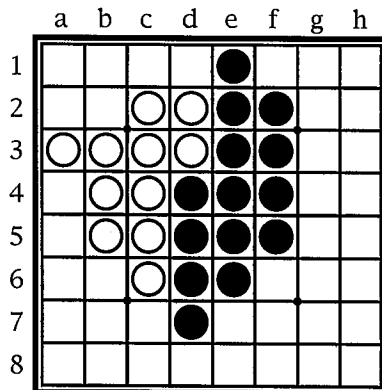
1.e6 à 9.b3 : ouverture Tigre centrale, variante triangle. 10.b4, que j'avais déjà utilisé avec un certain succès, évite les variantes ultra-connues de la Tamenori. 11.c5 n'est pas le coup le plus joué : 11.f5 est plus courant, et 11.f3, moins usité, apparaît paradoxalement le plus efficace, de très loin.



Après 11.c5

12.e2 est ensuite une des possibilités avec c6. L'idée de e2 est de garder d2 pour plus tard tout en créant des coups sur les diagonales b5-e2 et b6-e3. L'idée de c6 est de jouer dans cette région avant Noir pour y pourrir les coups que lui offrent les pions blancs en b4 et d6. On notera qu'après c6, Noir n'a accès ni en d2 ni en f3 : il doit donc choisir entre un coup au sud-ouest et f5, avec en ce qui me concerne une préférence pour ce dernier. 13.f2 est pour moi le

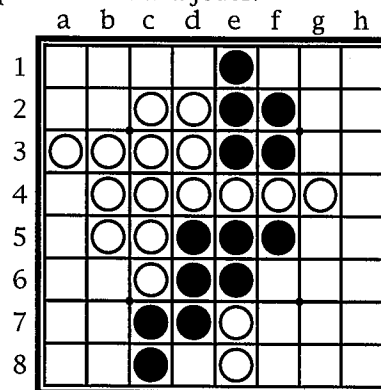
meilleur coup dans cette position, et n'avait été joué qu'une fois avant cette partie par... Manu Lazard. 14.b5 me semble alors préférable à c6, qui se voit répondre f5, et à d2 qui donne sans doute f3. Maintenant, si Noir joue 15.d2, Blanc c6 est tranquille et enlève le coup noir en f3 ; d7 le récupère mais alors f5 l'enlève à nouveau et la position noire n'est pas folichonne. C'est sans doute pourquoi Manu choisit de jouer 15.f3 sans attendre et de me laisser 16.d2 puis probablement c6. 17.e1 connexionne bien la position noire tout en économisant, puis, avec les coups 18.c6 19.f5 20.a3, les deux joueurs se lancent de manière claire dans une stratégie d'opposition de masses. 21.d7 est alors sûrement meilleur que d1, car Blanc dispose d'un bon coup en f7, alors que le bord nord ne lui offre pour l'instant aucune perspective : autant pourrir son coup au sud que lui en créer au nord.



Après 21.d7

Peut-être Blanc est-il trop timide avec 22.e8, qui lance la séquence archi-classique 23.c8 24.e7 25.c7 : 22.d8 forcerait Noir à ouvrir sur la frontière blanche, tandis que Blanc a deux coups économiques en f7 et f6. Mais cela me semblait un peu trop violent, car si Noir gagne un temps à l'ouest ou au nord et que je suis obligé d'ouvrir à l'est, les pions des colonnes c et d vont exercer une influence énorme. 26.g4 peut paraître étonnant : on attendrait plutôt f6, mais je ne voyais pas bien ce qui allait se passer après 26.f6 d1 g5, et j'ai préféré ouvrir tout de suite en ménageant, avec le pion f4, un accès à c1. La situation est assez tendue,

comme souvent dans les oppositions de masses, où tout se joue à un temps près : si Noir parvient à remplir l'est du plateau sans ouvrir ailleurs, je suis mort ; sinon, on peut continuer à jouer.



Après 26.g4

Les choses se corsent, et la séquence qui suit est assez complexe. 27.d1 m'a semblé une erreur parce que cela me donne 28.c1. Examinons les autres possibilités :

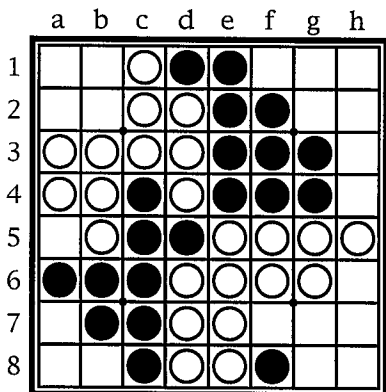
- 27.g5 donne certainement 28.g3 et Blanc revient bien au centre ;

- 27.g3 semble plus prometteur : sur 28.d1, 29.h4 (non, vous ne pouvez pas jouer h5) et Blanc n'est pas trop bien. Sur 28.f6, on a un peu le même genre de position que dans la partie, sauf que Blanc n'a pas accès en c1 après 29.d1, donc 30.g5 est un peu obligé et Noir a alors le choix entre a6, h6 et h4, avec des suites compliquées sur les trois coups. Peut-être faut-il alors essayer 28.g5 pour assurer l'accès en c1, mais cela me paraît fermer trop rapidement cette région.

- Et, pour finir, 27.a6 ou b6 serait une mauvaise idée, car 28.g3 prend le contrôle de la mini-diagonale d2-f4 et Noir doit encore trouver un coup.

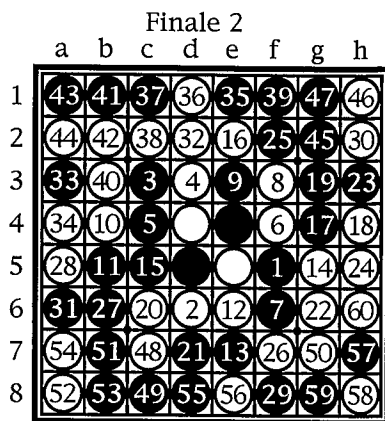
29.g3 est correct, car sinon c'est Blanc qui y joue et Noir doit de nouveau jouer à l'ouest pour récupérer un accès en g5. Je ne veux pas de 30.f1 car après 31 sur le bord est, je ne peux pas faire grand-chose à part g1, ce qui donne à Noir trop de possibilités de jeu et d'attaque sur le bord ouest. Le coup 30.f6 m'a paru le plus raisonnable. 31.g5 est une erreur : Blanc dispose maintenant de

pas moins de trois coups tranquilles dans la région, g6, h5 et h4, alors que les pions noirs sur le bord nord influencent fortement les coups à l'ouest. Le coup 31 donne un énorme avantage à Blanc, à mon avis définitif. 31.h5 était sans doute meilleur. 32.g6 est logique. Noir gagne un temps avec 33.a6 34.a4 35.b6 (sur 33.b6, 34.a6 et Noir n'a rien gagné). J'utilise alors mon deuxième temps avec 36.h5. 37.f8 force un peu 38.d8, qui permet à Noir de contrôler la diagonale b7-g2 avec 39.b7.



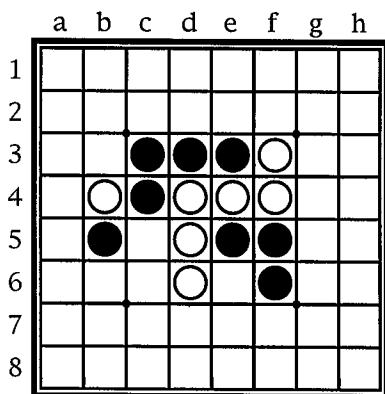
Après 39.b7

40.h4, mon troisième temps, recoupe la diagonale, puis 41.h3 vise, après la paire 42.a8 43.b8 (dont je ne sais toujours pas à quoi elle sert, si par hasard vous vous posez la question), à me faire fermer une région impaire avec 44.f7 : cette région fonctionnera très mal pour Blanc s'il est obligé d'y jouer le premier, car cela devra se faire en g8, donnant à peu près tout au sud-est. 45.b1 est à peu près forcé, et 46.a5 au lieu de 46.a7 est une petite subtilité, mais importante : je n'ai en effet aucun problème de parité après 47.a7 48.b2 et la fin de partie est à peu près tranquille, alors que sur 46.a7 47.a5, il y a une arnaque au nord-ouest : je ne peux pas jouer la case X sinon Noir joue les deux derniers coups dans le coin ; je suis donc obligé de taper dans la zone impaire au nord-est pour m'assurer un accès en a2, et j'ai cette fois perdu la parité ; je devrai donc jouer g8, ce qui est catastrophique. Enfin, 49.h6 recoupe la diagonale, et 50.f1 contrôle de nouveau en forçant Noir à reprendre le bord avec 51.g1. Le sacrifice en 52.g2 est classique, et Blanc gagne facilement, Noir perdant même deux pions au coup 53 et un au coup 57 (g8 est meilleur à chaque fois).



Caspar 29-35 Lazard

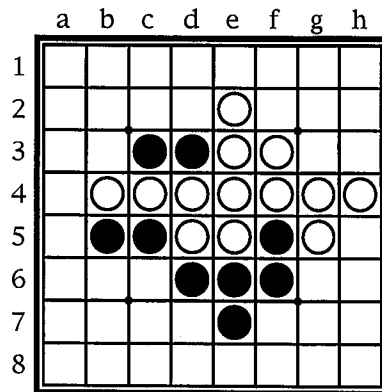
1.f5 à 8.f3 : ouverture Tigre diagonale. La Tigre est toujours la reine des ouvertures dans les finales de tournois. 9.e3 est un de mes péchés mignons, entre autres. On enlève à Blanc son coup en e6 au lieu d'y jouer à sa place comme dans la variante classique (ça y est, il se lâche). 10.b4 est standard, 11.b5 itou, et là il y a deux écoles, comme on dit : e2 et e6.



Après 11.b5

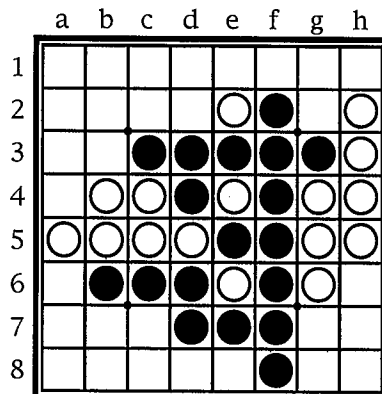
Manu avait essayé e2 dans le système suisse, cette fois il a choisi 12.e6, après quoi 13.e7 est AAArchi-standard et à peu près le seul coup. 14.g5 reprend du centre et accès en e2, par exemple ; 15.c5 garde c6 pour après, que 16.e2 enlève (il est taquin). Là il y a encore deux ..., g4 et g6, les deux coups pour reprendre ce non de non d'accès en c6. Je choisis innocemment et par habitude 17.g4, et v'là t'y pas que Manu me sort tout tranquillement THE innovation du ouiquande, 18.h4!. Cherchez pas, ce n'est pas dans Labaz. Ce coup est très bon parce que : il m'enlève l'accès en c6 tout en prenant accès en c6 et g6 (bon, il jouera probablement pas les deux, mais c'est toujours agréable d'avoir le choix), tout en reprenant le centre, tout en étant nouveau et que l'influence du pion h4 ne se

fera même pas sentir. C'est presque indécent ce qu'il est bon, ce coup (je vous préviens, la prochaine fois, je joue innocemment 17.g6). Bref, j'ai eu l'impression d'avoir le choix entre 19.g3.



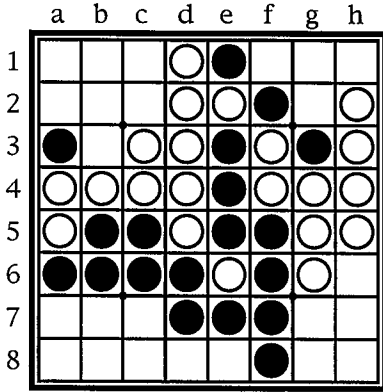
Après 18.h4

20.c6 m'empêche d'y jouer, je ne trouve rien de plus folichon que 21.d7 et 22.g6 rend le trait en préparant f7. J'essaie de trouver une suite intelligente à l'est en commençant par 23.h3, qui menace de jouer h5 puis h6 (ça c'est de la menace les cocos), 24.h5 condescend à parer, 25.f2 a une bonne tête, puis 26.f7 me pousse à utiliser mon temps en 27.b6, depuis le temps. 28.a5 prend un tantinet d'influence au sud, mais c'est à moi de jouer et je me dis après avoir fait semblant de réfléchir pendant 3 minutes que je suis à peu près mort : 29.a3 a4 n'avance à rien, 29.h6 prend un bord dont je n'ai vraiment pas besoin et laisse un bon coup en d8, et 29.f1 donne h2 et c'est toujours à moi de jouer. Cela dit, ce n'est peut-être pas pire que 29.f8, qui donne aussi 30.h2 et je dois trouver autre chose. h7 n'urge pas (encore) et ne sert de toute manière pas à grand-chose puisque je ne peux pas exploiter le bord bi-bi alors que Blanc peut le faire à loisir.



Après 30.h2

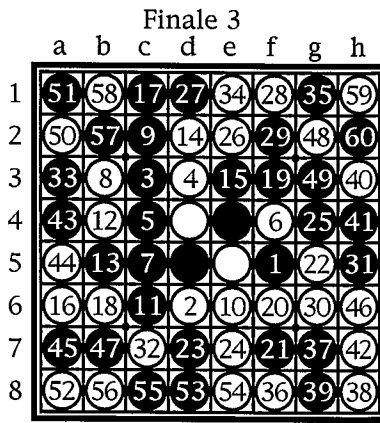
Je tente donc **31.a6**, un peu au bluff : si Blanc gagne un temps au nord, j'explose. **32.d2** me laisse avec mes gros problèmes. **33.e1 b3** ou **33.a4 b3** sont sans espoir, d'où **33.a3** pour brouiller les pistes (tiens une mouche qui vole). **34.a4** ne peut pas être mauvais et il faut sans doute jouer **35.h7** au lieu de **35.e1**, pour forcer Blanc à ouvrir un peu ou à sacrifier un peu le coin nord-est.



Après 36.d1

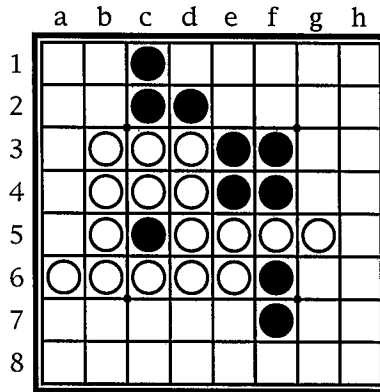
En effet, après **36.d1**, on ne voit pas trop quoi d'autre que **37.c1** et **38.f1** tue, entre autres grâce à la menace (sérieuse celle-là) de contrôle de la diagonale b2-g7. Au lieu de quoi *Manu* choisit la seule suite qui me permet de gagner un temps au nord : **38.c2 39.f1** (hop, un trou impair) **40.b3 41.b1**. Là encore, il y a le choix entre **42.b2** et **42.g7**, et je me demande si ce dernier n'est pas le mieux (par exemple **42.g7 b2 a1 a2 g1 h8 g8 h6 (h7 g2!) b7 (h7? g2!!)** et on ne voit pas où Noir fait ses pions. Mais bon, la séquence **43.a1 44.a2 45.g2** est à peu près forcée, la paire **46.h1 47.g1** assure le coin et le bord est, et **48.c7** joue la parité. Il semble que je dispose encore ici d'une suite à 31 pions en commençant par **b8¹**, pour jouer sur le prébord sud homogène ; mais je ne pensais plus gagner et j'ai joué **49.c8** pour récupérer quelques pions sur la colonne c et forcer Blanc à sacrifier un des coins. La fin est sans grand intérêt, sauf le coup 57 qui est souvent une bonne façon de jouer dans un trou de 4 en L quand on n'a pas la parité : sur **g8**, **h6** garde quelques pions, **h8 g8 h6** sauve ce qui peut l'être et **h6** passe **h8 g8** ou **g8 h8** gagne une petite parité. Toujours est-il que 1 partout, le suspense continue.

¹ NDLR : **49.b8** perd 28-36. C'est avec **51.h8** que Noir peut faire 31-33.



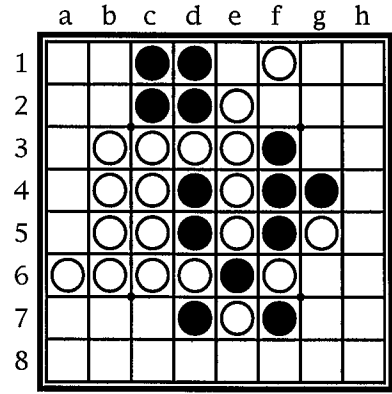
Lazard 19-45 Caspard

1.f5 à 7.c5 : ouverture Tigre centrale. **8.b3 9.c2 10.e6** : variante Tamenori. **11.c6 12.b4 13.b5** : une des deux suites classiques avec **11.b4 f3 e3 e2**. Celle-ci, la première à avoir été jouée sur la Tamenori, est actuellement nettement délaissée en faveur de la suite choisie ici. **14.d2 à 21.f7** : suite ultra connue. Je voulais sortir *Manu* des suites connues le plus tôt possible, car je savais qu'il les connaissait au moins aussi bien que moi. J'espérais en plus un petit effet psychologique : c'était la troisième partie de la finale, j'avais les blancs et je sentais *Manu* un peu fatigué : il fallait donc mettre tout de suite le plus de pression possible. Pour toutes ces raisons, j'ai choisi **22.g5** plutôt que le traditionnel **22.e1**.



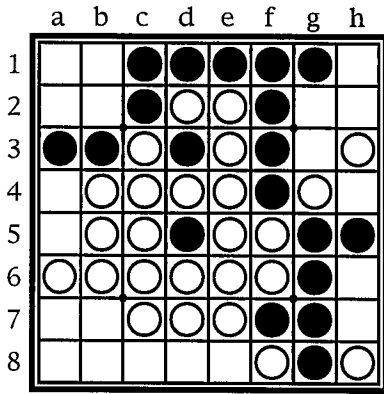
Après 22.g5

23.d7 est la réponse classique, puis **24.e7** sort de nouveau des sentiers battus (i.e. **24.c7**), car *Manu* avait déjà vu cette variante à 22. Je voulais absolument le faire réfléchir le plus vite possible. **25.g4 26.e2 27.d1 28.f1** sont des coups naturels, et nous suivons la seule autre partie à ma connaissance sur cette ligne, Penloup - Caspard (déjà) à Strasbourg en 1994 (j'avais perdu, mais j'avais complètement oublié cette partie).



Après 28.f1

Nous varions avec **29.f2** (Dominique avait joué **29.h6** avant que Blanc n'arrive en **g6**), qui a l'inconvénient de laisser **30.g6**, et maintenant **h6** et **h5** sont pourris. Il y avait aussi **29.e1** : si je reprends le bord nord, **c7** est excellent pour Noir, et si je ne reprends pas, je dois trouver un coup et les possibilités de jeu pour Noir au sud-est sont meilleures. *Manu* se décide quand même pour **31.h5**, qui retourne beaucoup mais me semble correct : il ne faut pas laisser Blanc jouer tranquillement **h3** et **c8**, avec **g3** en réserve. **31.h5** enlève les deux coups. La position étant fermée à l'est, je joue sur une liberté noire au sud avec **32.c7** : si je peux forcer Noir à se fermer aussi cette région, le gain de la partie ne posera plus de problèmes importants. **33.a3** profite de la diagonale **b4-e7** blanche pour économiser et garder **a4**. **34.e1** est forcé, sinon je n'ai pas accès en **a5** après le coup de Noir en **a4**. La reprise du bord de cinq en **35.g1** est obligatoire : sinon, Noir joue ailleurs, je joue **b1**, Noir rejoue, je joue **g1** et c'est de nouveau à Noir, tandis que je me suis construit un bord de 6 à prébord homogène (souvent appelé bord de 6+4), qui est excellent. **36.f8** garde la pression mais perd la parité au sud-ouest, et **37.g7** (joli) me le fait bien remarquer (en plus, la position noire se dégrade à vue d'œil, donc il faut tenter quelque chose) : si *Manu* arrive à remplir correctement l'ouest du plateau, la parité pourrait bien fonctionner en sa faveur. Mais une particularité de la position fait que cela ne marche pas : en effet, après **38.h8 39.g8, 40.h3** enlève le pion **e6**, et je menace de jouer les deux coups **h7** puis **h6**, ce qui force Noir à ouvrir dans la région de sept et à me rendre la parité.



Après 40.h3

Considérant que je n'aurais alors aucun problème pour gagner, Manu ignore la menace et la partie continue avec 41.h4 qui donne logiquement 42.h7, puis la séquence 43.a4 a5 a7 h6 qui prépare le contrôle 47.b7, dernière tentative pour compliquer le jeu blanc. 48.g3 49.g2 laisse beaucoup de pions à Noir, je choisis donc 48.g2 : sur 49.h1, 50.g3 et Blanc jouera aussi h2, d'où 49.g3, qui

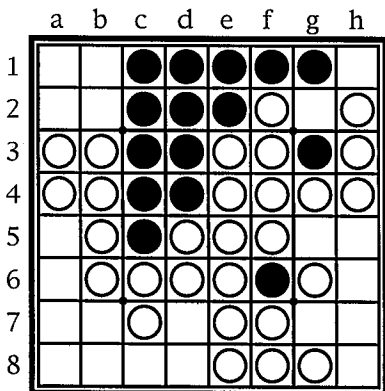
devrait assurer une parité locale à Noir dans ce coin. La fin de partie est sans grand intérêt. On notera seulement que Blanc pouvait attaquer l'autre bord de cinq avec 50.b1 suivi de 51.a1 a8 (parité : a2 serait une grosse erreur) et Noir sera obligé de jouer b2, laissant les trois derniers coups h2, h1 et a2 à Blanc qui récupère énormément de pions (50.b1 a1 a8 e8 d8 b2 h2 b8 c8 ps h1 ps a2 20-44).

Problèmes

par Olivier Thill

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

Voici un petit exemple pour se mettre dans le bain :

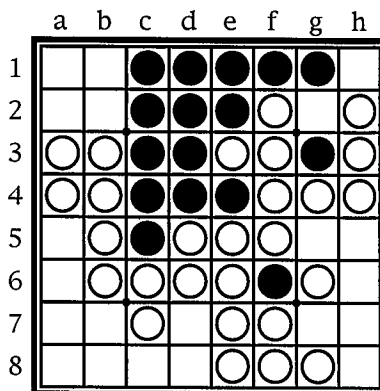


Noir prend un coin en 3 coups

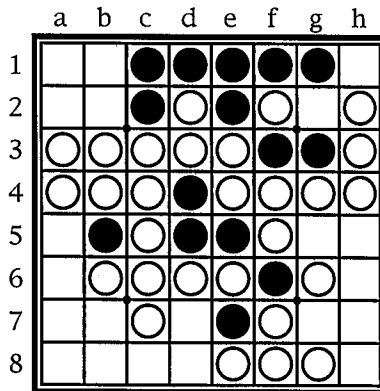
Noir joue h5, menaçant h1. Blanc répond donc h6. Noir joue g5. Maintenant Blanc n'a plus le choix, il doit forcément donner un coin à Noir. Ce premier exemple était très facile.

Maintenant, regardons ce qui se passe si le pion e4 est noir (cf. diagramme 1).

La suite h5, h6, g5 ne marche plus, parce qu'après, Blanc peut jouer en g2, contrôlant ainsi toute la diagonale. Je vous laisse chercher. La solution est en page 21 de ce numéro, ainsi que celles des autres problèmes.



1) Noir prend un coin en 3

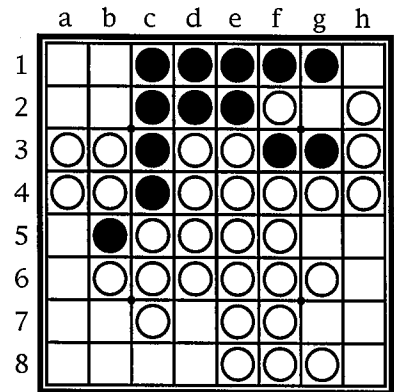


2) Noir prend un coin en 3

J'ai créé ce problème au salon de la Porte de Versailles, où j'avais le grand privilège d'être en compagnie du vice-champion de France 1997, et du champion de France 1997 en personne (au passage, j'en profite pour m'indigner contre deux passages de son magnifique discours paru dans *Fforum 47* ; en effet, d'une part il fait l'amalgame entre les joueurs d'Othello et les peuplades primitives (c'est une insulte aux primitifs), et d'autre part, il laisse à penser que les champions sont élus, alors que dans la réalité, je

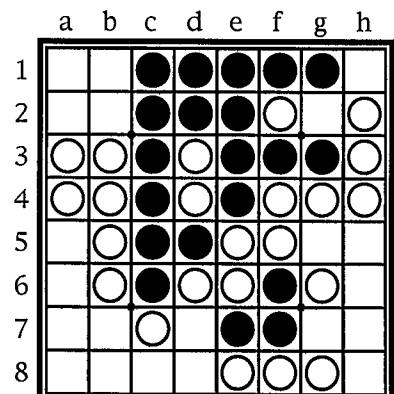
vous rassure tout de suite, le jeu d'Othello n'est pas du tout démocratique, c'est la crème de l'élite qui l'emporte). Ces deux illustres joueurs ont proposé de tendre un piège de Stoner en jouant g7. Il suivrait h8, h5, h6, h7, et finalement h1. Mais cela nécessite quatre coups noirs. Il est possible de faire mieux. Cherchez bien, ce n'est pas facile.

Revenons à quelque chose de plus facile.



3) Noir prend un coin en 3

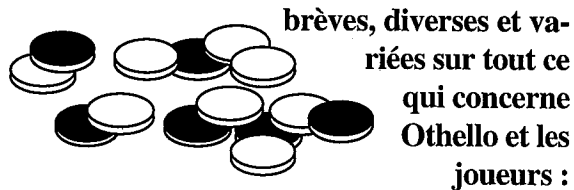
Et enfin un petit dernier ?



4) Noir prend un coin en 3

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.

NAKAJIMA GARDE LE MEIJIN !

Comme l'an dernier, Tetsuya Nakajima a affronté Masaki Takizawa pour le titre de Meijin, deuxième titre japonais après le championnat national. Et comme l'an dernier, il l'a emporté en faisant une meilleure différence de pions sur les quatre parties après qu'ils eurent gagné deux parties chacun. Voici les scores.

T. Nakajima	43	52	31	27	2-2 (153)
M. Takizawa	21	12	33	37	2-2 (103)

OTHELLO® chez BORNEMANN

Il s'agit du premier livre d'initiation à Othello publié depuis bien longtemps ! Écrit par Emmanuel Lazard et Marc Tastet, il amène le lecteur à découvrir notre jeu favori à travers 64 pages de texte et plus de 90 diagrammes. Après une explication des règles du jeu, le lecteur prendra rapidement connaissance des premiers principes stratégiques : les coins et les pions définitifs, la mobilité, la frontière, le bétonnage et la parité. Viendra ensuite l'application pratique, par l'exposé des différentes tactiques : les coups tranquilles, les temps, les insertions, les bords de cinq, le Stoner et la finale. Une partie commentée et un glossaire termineront en douceur cette « introduction » au jeu.

Ce livre reprend les principaux points soulevés dans le livret d'initiation à la découverte d'Othello en les développant à travers les explications et les diagrammes.

Publié dans la collection *Les Règles du Jeu* aux Éditions Bornemann, ce livre est vendu au prix de 52 francs TTC dans la plupart des librairies et est disponible auprès de la FFO au tarif de 50 F + 10 F pour les frais de port.

Ne le manquez pas pour améliorer votre niveau, pour initier un ami au jeu ou tout simplement pour expliquer à vos proches votre passion.

PROGRAMMATION D'AGORA

Les créateurs du jeu de réflexion AGORA vous propose de le programmer et de remporter un des trois premiers prix (20000 F, 7000 F, 3000 F). Pour plus de renseignements, contactez Strate & J, 7 bd Malesherbes, 75008 Paris.

OLYMPIADES DES JEUX DE L'ESPRIT

Elles auront normalement lieu du 24 au 30 août prochain. Pour ce qui concerne Othello, un premier tournoi est prévu, du mardi 25 au vendredi 28 août. Trois rondes seront jouées chaque jour (pour permettre aux joueurs de participer à d'autres compétitions) pour un total de douze rondes. Un second tournoi se tiendra le week-end des 29 et 30 août en onze rondes et une finale, à l'image des principaux tournois préqualificatifs et internationaux. Il a été décidé par le conseil que ce second tournoi serait préqualificatif pour le championnat du monde 98 et compterait pour les normes de Grand-Maître.

CHAMPIONNAT DE FRANCE

La finale du championnat de France aura lieu le week-end des 5 et 6 décembre prochains à Grenoble. La salle du tournoi est déjà connue puisqu'elle se trouve dans l'hôtel *Suisse et Bordeaux*, 6 place de la gare, à Grenoble. La FFO a obtenu un tarif spécial pour les participants désirant loger sur place : la chambre double sera à 150 F par personne, petit déjeuner inclus. C'est évidemment un peu plus cher que le système habituel de l'hôtel *Formule 1* (environ 95 F par personne) mais beaucoup plus pratique puisque l'hôtel est situé à 20 mètres de la gare, non loin du centre-ville, et que les participants seront sur place pour le tournoi.

Les sélections régionales auront lieu dans toute la France du 17 octobre au 15 novembre.

STAGE D'ÉTÉ

Le prochain stage d'été se tiendra du 8 au 15 août 98. Tous les participants ayant unanimement apprécié le Centre National d'Entraînement en Altitude, nous retournons à Font-Romeu pour une semaine d'Othello (et de sport) intensif pour la troisième fois. Cours variés (ouvertures, techniques de base, parties commentées...), plusieurs tournois amicaux (ouverture imposée, blitz, par équipes...), activités sportives (ping-pong, volley, tennis, randonnée, piscine, belote, tarot...): plusieurs joueurs de haut niveau ont déjà annoncé leur venue alors réservez vos vacances pour venir passer avec nous un bon moment sportif et othellistique dans un cadre agréable au milieu des montagnes des Pyrénées.

Résoudre le jeu : des chiffres

par Emmanuel Lazard

L'article de Jean Delteil paru dans les échos d'Othello de *Fforum* 47 m'a donné envie de faire une petite simulation. Souvenez-vous, il faisait état de 10^{30} nœuds à parcourir pour pouvoir résoudre complètement l'arbre de jeu. Je me suis amusé à faire jouer aléatoirement par un programme vingt millions de parties et à compter à chaque coup la mobilité dont dispose le joueur. Ceci en vue d'estimer le facteur de branchement moyen de l'arbre. Les résultats ont été les suivants.

- Une croissance régulière de la mobilité moyenne, avec un maximum de 12,02 aux coups 28 et 30, puis une décroissance régulière. La valeur maximum de la mobilité atteinte lors d'une partie a été de 27 coups légaux (aux coups 24, 27, 28, 31 et 32, bien sûr pas dans la même partie).

- La somme des produits partiels de cette mobilité moyenne me permet d'estimer le nombre total de nœuds dans l'arbre de jeu (c'est-à-dire le nombre total de position possibles à Othello, à partir de la position de départ) à environ 10^{53} . C'est ce chiffre qu'il faut comparer à celui des dames anglaises (estimé à 10^{40}) et à celui

des échecs (de l'ordre de 10^{120}), même si le nombre total de positions possibles n'est pas un bon indicateur de la complexité d'un jeu. L'analyse théorique de l'algorithme alpha-bêta utilisé par la plupart des programmes montre qu'un ordonnancement optimal des coups à chaque niveau permet de ne parcourir qu'une fraction de l'arbre total, estimée à deux fois la racine carrée du nombre de nœuds. Ceci nous donnerait ici environ 10^{27} positions à parcourir. De plus, un certain nombre d'interversions peuvent encore abaisser ce nombre. Les chiffres donnés par Jean dans son article ne sont donc pas irréalistes. Bien sûr, il ne s'agit ici que de simulation et de calculs « théoriques », mais je pense que les ordres de grandeur sont respectés. Le même travail a été effectué sur les 43000 parties de la base : la mobilité moyenne est plus élevée qu'avec les parties aléatoires au début mais repasse en dessous vers le coup 25. Tous ces résultats sont illustrés dans les courbes ci-dessous.

Pour votre plaisir, j'ai inclus ici les parties aléatoires qui ont la mobilité cumulée (c'est-à-dire la somme, sur toute la partie, de la

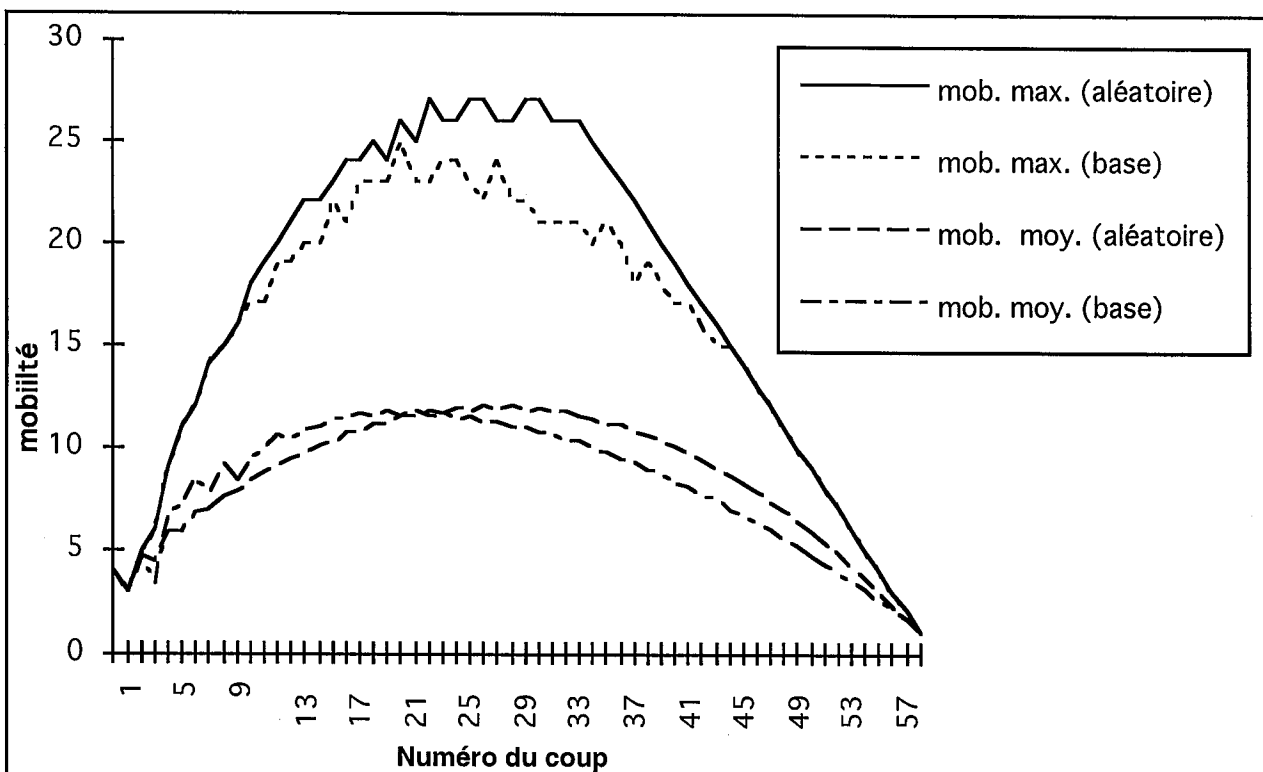
mobilité à chaque coup) la plus faible et la plus élevée.

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

mobilité cumulée : 255

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

mobilité cumulée : 685

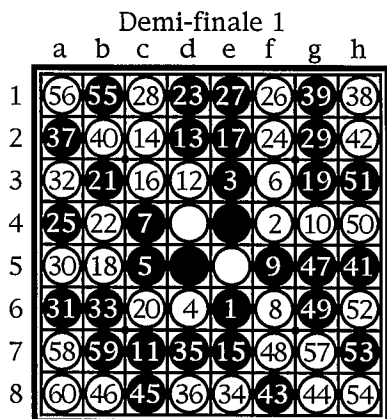


Partie commentée

Une mauvaise journée !

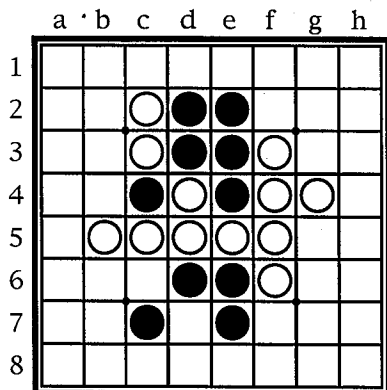
par Marc Tastet

Voici un commentaire de la première partie de la demi-finale Tastet-Suekuni du championnat du monde 97, à Athènes.



Tastet 14-50 Suekuni

1.e6 à 18.b5 : Ouverture Rose Brightstein retardée (18.b5). Blanc peut aussi jouer 18.e1 qui oriente la partie vers une Rose béton (car Blanc va bétonner au nord).



Après 18.b5

19.g3 : Noir a de nombreuses possibilités au coup 19. Après avoir essayé au cours des années 19.b6 et 19.g5, j'en suis arrivé à préférer 19.g3. On verra pourquoi ci-dessous.

20.c6 : Le coup usuel et naturel est 20.f7. Alors, sur 21.b6 et 22.b4 on est presque revenu à la position obtenue après la suite 19.b6 b4 g3 f7 sauf que le pion f4 est blanc au lieu d'être noir. À mon avis, cela ne peut être que meilleur pour Noir (d'où ma préférence pour 19.g3 plutôt que b6). Au pire cela ne change rien, comme sur des suites continuant par 23.c6 24.e8 25.h4 où cela est carrément une interversion exacte de 19 à 25 !

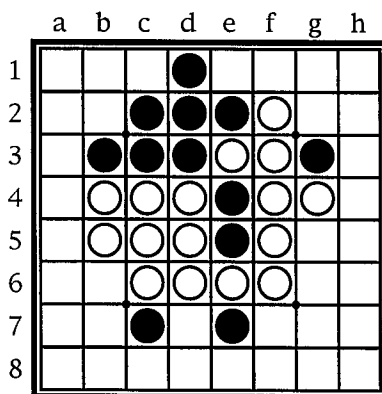
Mais Suekuni préfère apparemment 20.c6 puisqu'il m'avait déjà par deux fois joué ce coup aux Olympiades des Jeux de l'Esprit, à Londres, l'été dernier.

21.b3 : Là, j'avais perdu avec 21.d7 (qui paraît pourtant meilleur) puis gagné avec 21.b6, mais peu de temps avant le championnat du monde j'avais eu l'idée que 21.b3 méritait d'être essayé.

22.b4 : Blanc joue le coup tranquille évident laissé par 21.b3.

23.d1 : C'est la suite de l'idée du coup 21. Il s'agit de tirer le jeu au nord.

24.f2 : Avec ce coup, Suekuni revient un peu au centre et me sort de ma bibliothèque. Dominique Penloup, lors d'une partie de préparation, m'avait joué 24.c1.



Après 24.f2

25.a4 : C'est donc le premier coup de la partie où je réfléchis vraiment et le fait que ce coup soit sans doute une erreur montre que je n'étais pas vraiment au mieux de ma forme, ayant dû me battre jusqu'au bout les jours précédents et dépenser beaucoup d'énergie pour arriver en demi-finale.

En effet, 25.e1 est probablement meilleur. J'avais peur de 26.g1 qui gagne un temps et menace d'en gagner un autre avec 28.b1 car je n'ai pas accès à f1. En fait, ce n'est pas très grave. Par exemple, 25.e1 g1 a4 b1 c1 f1 a6 a5 b6 et il n'est pas clair que Blanc soit en meilleure position. De plus, si Noir veut vraiment arriver en f1 avant que Blanc ne joue b1, il peut engager une lutte : il doit enlever à Blanc son accès à b1 tout en reprenant accès à f1, Blanc devant enlever à Noir son

accès à f1 tout en reprenant accès à b1. À ce petit jeu, beaucoup de coups sont forcés, et Noir sort victorieux après 25.e1 g1 g5! f7 29.d7 et sur 30 quelconque, 31.f1 c1 donne un bord de cinq au nord à Blanc. À noter que dans cette suite, 29.g6? échouerait sur 30.h3.

De plus, 25.a4 pourrait d7.

26.f1 : Blanc profite de l'erreur du coup 25 : il a tout intérêt à jouer là avant que Noir ne joue en e1. En effet, sur e1 f1, le pion f2 reste blanc alors que sur f1 e1, il devient noir.

27.e1 : Noir n'est pas forcé de jouer là puisque Blanc n'y a pas accès, mais que jouer d'autre ? De plus, Blanc menace de gagner un temps avec b1 si Noir ne joue pas e1 tout de suite.

28.c1 : Blanc met la pression sur Noir.

29.g2 : J'ai eu l'impression que je ne devais pas laisser Blanc gagner un temps en g1 (même si cela lui aurait donné un bord de cinq). Toutefois, ce coup 29.g2 est risqué car g4 est désormais un pion tabou : si je suis obligé de le retourner, Blanc pourra tranquillement jouer g1 puis h1.

30.a5 : Ce coup est logique car Blanc a encore intérêt à jouer là avant que Noir ne joue en a6.

31.a6 : Réponse évidente. Une autre possibilité serait de jouer 31.b2, sacrifice classique dans un trou de cinq. Mais c'est ici assez risqué car il y a de grosses menaces d'arnaque : par exemple 31.b2 h2 h3 a1 b1 h1 g1 a3! après quoi Noir ne peut jouer en a2 et Blanc y arrivera avant lui.

32.a3 : On pourrait penser à 32.b6 mais dans ce cas, c'est Noir qui jouerait a3 (car il y a accès !) en gardant un temps en a7.

33.b6 : Si je reprends le bord ouest en a2, Blanc peut jouer 34.h1 g1 b2 et je considère que j'ai perdu car Blanc aura trop de pions définitifs au nord-est. D'ailleurs, si on continue par 37.b6 e8 d7 d8, on est revenu, par interversions de coups, dans la partie jouée.

34.e8 : Blanc n'a pas non plus intérêt à reprendre le bord ouest, car je pourrais alors attaquer en jouant b1.

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

Après 34.e8

35.d7 : J'ai très longuement réfléchi pour savoir si je jouais la case X b7. Finalement, trouvant que j'avais déjà joué une case X aventureuse, j'y ai renoncé mais, a posteriori, je regrette de ne pas l'avoir fait. Michael Handel, qui arbitrait cette partie m'a dit après la partie qu'il pensait que j'aurais dû jouer la case X.

L'analyse informatique révèle que les coups 35.b7 et 35.d7 sont équivalents (les deux perdent 25-39) mais, alors que 35.d7 laisse à Blanc la suite évidente jouée dans la partie jusqu'au coup 40, 35.b7 tend de nombreux pièges.

Tout d'abord Blanc ne doit pas jouer 36.a7? qui perd sur 37.b1 (et non 37.d7? car avec 38.d8 Blanc recoupe la diagonale). 36.h4? ne convient pas non plus car Noir joue 37.a2. Le seul coup 36

gagnant est 36.c8. Là, j'avais envisagé 37.d7 pour pourrir a7, mais je ne voyais pas quoi faire sur 38.d8. En fait 37.d8 est beaucoup plus subtil car si Blanc répond 38.a7?, 39.d7! contrôle définitivement la diagonale. Donc Blanc doit prendre un coin, 38.h1 étant meilleur car sur 38.a8, 39.a7 force 40.b8 et Blanc risque d'avoir des problèmes de parité en d7.

36.d8 à 40.b2 : C'est la suite évidente et celle que je craignais.

41.h5 : À ce moment-là, je me suis dit que si je prenais le coin a1, je donnerais trop de pions définitifs à Blanc et n'aurais plus de chance de gagner. J'ai donc conclu que ma seule (faible) chance de victoire était que Blanc arrive avant moi en a1, me laissant conclure en b1 (cela nécessitant que je gagne la parité quelque part).

42.h2 : Blanc récupère des pions définitifs voisins du coin qu'il a gagné.

43.f8 à 49.g6 : Nous avons joué depuis au moins le coup 36 une suite correcte. Maintenant, je suis sûr d'être perdant et je vais chercher non pas à jouer les meilleurs coups mais à tendre des pièges (un peu désespérément d'ailleurs). Cela explique que mes quatre coups de 43 à 49 ne sont pas optimaux. En revanche, Suekuni jouera toute la finale

parfaite (pas la peine de chercher à compliquer quand on est gagnant, bien au contraire).

Une suite correcte donne 25-39 : 43.h3 g5 h4 h6 f8 f7 c8 g6 g8 g7 h8 b8 a8 h7 b7 a7 a1 b1.

L'idée des coups 43 à 46 est de créer un trou impair au sud-ouest en espérant que cela servira.

Hélas, je m'aperçois trop tard que 47.f7 ne marche pas car après 48.h4, que je joue 49.h3 h6 ou 49.g5 h3, il va rester un trou impair auquel je n'aurai pas accès au sud-est. C'est donc moi qui devrai jouer le premier au sud-ouest ! Du coup, pris par le temps, j'essaie 47.g5, laissant Blanc former un excellent bord de 6+4.

Il aurait mieux valu jouer 47.g6 espérant des suites comme 48.f7 g5 h3 h4 h6 h7 h8 g7 a7 a1 b1 b7 a8 qui sauve davantage de pions.

50.h4 à 60.a8 : Désormais, je n'ai même plus la possibilité d'essayer de faire quelque chose et je perds piteusement.

Merci à Emmanuel Caspard pour les brefs commentaires qu'il avait faits sur cette partie et que j'ai utilisés pour écrire les miens sans jamais le citer.

Mes deux autres parties de cette mauvaise journée seront (peut-être) commentées dans un prochain numéro de *Fforum*.

Nouveaux tests de finales

par Marc Tastet

Voici une grille de problèmes destinés en priorité à tester les algorithmes de fin de partie des programmes. Évidemment, les humains peuvent aussi essayer de trouver le meilleur coup et la suite (au moins le début).

Deux grilles du même type sont déjà parues dans *Fforum 12* puis dans *Fforum 34*, mais les progrès des ordinateurs d'une part et surtout ceux des algorithmes d'autre part ont rendu ces deux grilles complètement obsolètes, les programmes les plus rapides résolvant chaque problème en une poignée de secondes.

Comme il y avait 39 problèmes dans les deux grilles précédentes, les problèmes de ce numéro seront numérotés à partir de 40.

Il est demandé à chaque auteur de programme de bien vouloir nous adresser les renseignements

suivants (sur papier, sur disquette ou par courrier électronique) concernant les résultats de son poulain sur ces tests :

- nom du programme, langage utilisé, numéro de version ;
- caractéristiques de la machine utilisée : processeur, fréquence d'horloge, taille de la mémoire cache, taille de la mémoire.

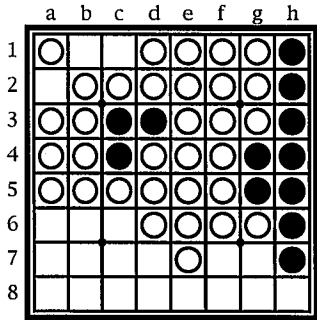
Pour chaque position, nous aimerions avoir :

- la valeur de la position (gagnante, nulle ou perdante) et le temps utilisé par le programme ;
- le score exact et le temps utilisé pour le déterminer ;
- dans la mesure du possible, le temps qu'a mis le programme, en recherche du score exact, pour sélectionner le coup qui se révélera le meilleur in fine (sans plus jamais changer d'avis entre ce moment et la fin du calcul).

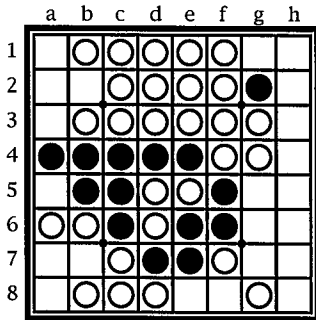
Dans les deux premiers cas, il serait bon de donner le nombre total de nœuds générés, y compris les feuilles. Ceci permet de comparer l'efficacité des algorithmes utilisés.

Certains tests, en particulier les derniers, sont peut-être trop longs pour votre programme (mais nous ne voulions pas publier une nouvelle grille dans six mois). Si vous perdez patience devant votre ordinateur, n'hésitez pas à ne pas répondre, pour l'instant, aux derniers tests. Pour avoir une idée du temps nécessaire, ou pour tester des modifications, vous pouvez aussi utiliser ces parties en jouant quelques coups supplémentaires de façon à ce que les temps de tests soient réduits.

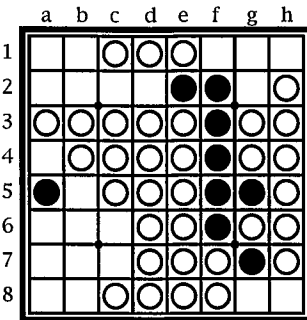
Toutes les positions sont tirées de la base de parties (avec 1.f5). Les références figurent à la fin.



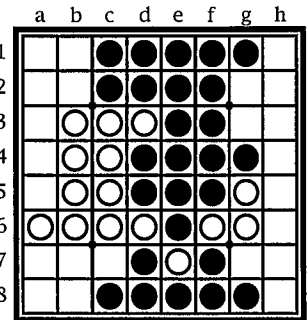
40. Noir doit jouer (41)



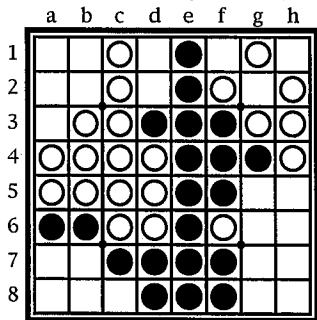
41. Noir doit jouer (39)



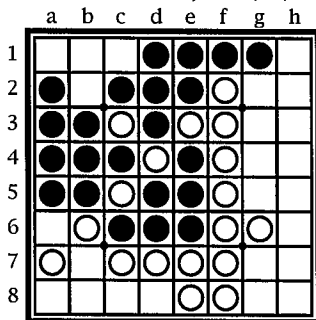
42. Noir doit jouer (39)



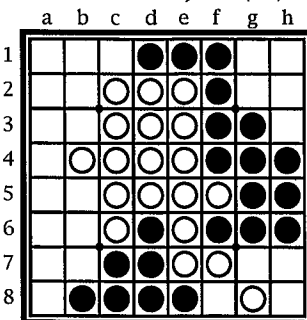
43. Blanc doit jouer (38)



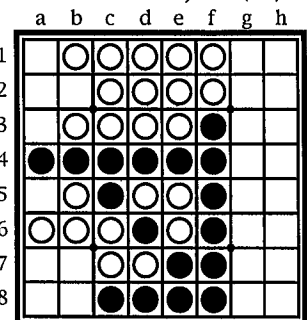
44. Blanc doit jouer (38)



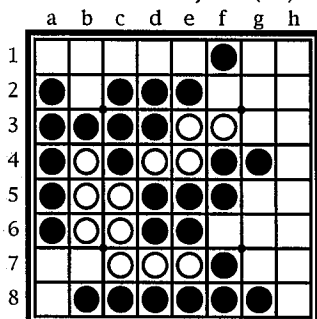
45. Noir doit jouer (37)



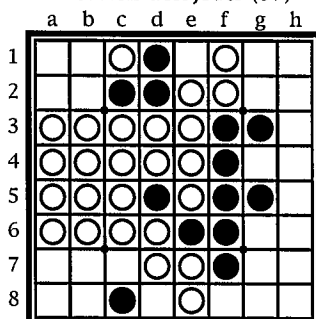
46. Noir doit jouer (37)



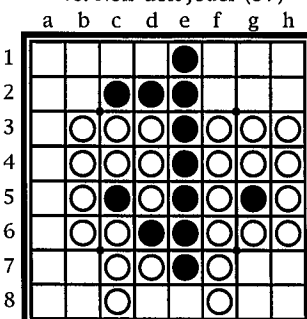
47. Blanc doit jouer (36)



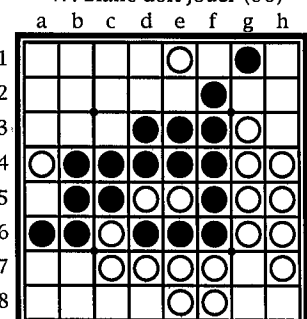
48. Blanc doit jouer (36)



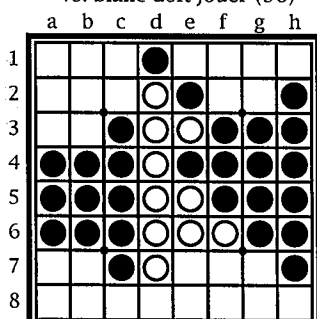
49. Noir doit jouer (35)



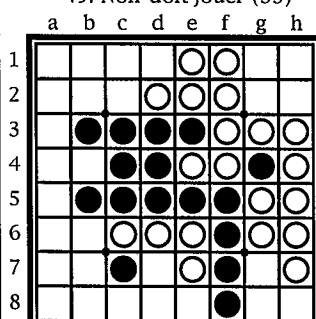
50. Noir doit jouer (35)



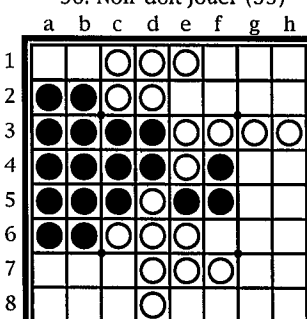
51. Blanc doit jouer (34)



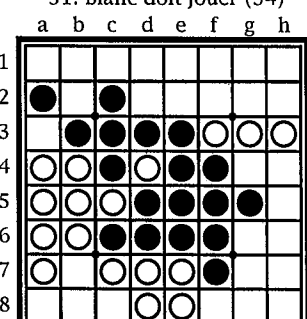
52. Blanc doit jouer (34)



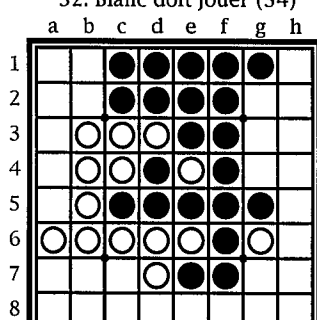
53. Noir doit jouer (33)



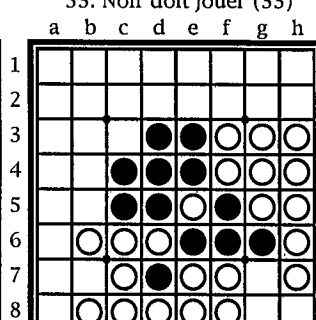
54. Noir doit jouer (33)



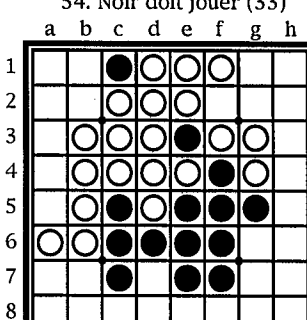
55. Blanc doit jouer (32)



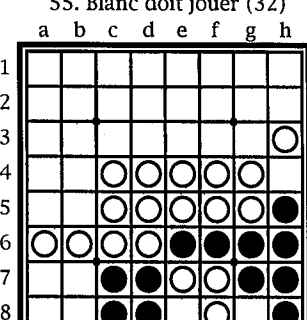
56. Blanc doit jouer (32)



57. Noir doit jouer (31)



58. Noir doit jouer (31)



59. Noir doit jouer (27)

- 40. Turner 34-30 Monnom, Bruxelles 97
- 41. Eclipse 31-33 Logistello, Internet (7-12) 96
- 42. Penloup 35-29 Shaman, Cambridge 98
- 43. Brightwell 29-35 Suekuni, Monde 97 (finale)
- 44. Shaman 31-33 Tastet, Monde 95
- 45. Tamenori 38-26 Shaman, Monde 95 (finale)
- 46. Caspard 40-24 Cali, Championnat de France 94
- 47. Brightwell 34-30 Tastet, Monde 97
- 48. Brightwell 21-43 Tastet, Paris 97
- 49. Lazard 40-24 Cali, Championnat de France 91

- 50. Nicolet 26-38 Feinstein, Monde 96
- 51. Tastet 40-24 Caspard, Monde 97
- 52. Edmead 19-45 Lazard, Cambridge 96
- 53. Nicolet 29-35 Murakami, Monde 96 (finale)
- 54. Logistello 35-29 Brutus, Tournois IOS 97
- 55. Logistello 32-32 Hannibal, Internet (1-6) 97
- 56. Logistello 30-34 Hannibal, Internet (1-6) 96
- 57. Taniguchi 15-49 Ralle, Monde 84 (finale)
- 58. Logistello 37-27 Murakami, Match 97
- 59. Tastet 64-0 Parsons, Mind Sports Olympiads 97

Championnat de France de programmes d'Othello

par Bintsia ANDRIANI

La FFO a le plaisir de vous annoncer l'organisation du premier championnat de France de programmes d'Othello. Le tournoi se déroulera le dimanche 18 octobre 1998 de 9h à 20h à l'hôtel de ville de Boulogne-Billancourt (26 av. A. Morizet), métro Marcel Sembat (ligne 9).

Pour ceux qui viennent en voiture un parking se trouve à proximité, pour faciliter le déchargement des ordinateurs.

Ce règlement est une ébauche en cours d'améliorations et peut faire l'objet de modifications d'ici au mois d'octobre 1998.

Le tournoi prendra la forme suivante :

- tournoi de 2 fois 25 minutes par programme (voir plus loin dans le règlement les handicaps de temps accordés entre deux machines possédant un écart de vitesse important) ;
- huit rondes seront jouées pour équilibrer le nombre de parties jouées avec chaque couleur.

Un repas pris en commun sera proposé aux participants (frais d'inscription de 150 francs).

Les spectateurs sont bien sûr encouragés à venir.

Voici une ébauche de règlement spécifique à ce tournoi de programmes.

- Le tournoi opposera uniquement des programmes écrits par des programmeurs de nationalité française. Dans le cas de plusieurs auteurs collaborant à un même programme, l'un au moins doit être de nationalité française.
- Les auteurs peuvent faire concourir leur(s) programme(s) sur les machines de leur choix, à la condition que les ordinateurs soient physiquement présents sur le lieu du tournoi. Il ne peut donc pas être accepté qu'un programme joue par l'intermédiaire du minitel, du téléphone ou d'Internet ni de quelque réseau de communication que ce soit.
- Chaque auteur a le droit de présenter un ou deux programmes, à condition de régler les frais de participation pour chacun d'eux (versions différentes ou programmes différents).

- Les gains perçus à l'issue du tournoi ne sont pas cumulables. C'est-à-dire qu'un programmeur ne pourra percevoir qu'une des primes attribuées. S'il a fait participer deux programmes qui terminent dans les trois premiers, les prix en espèces seront donnés pour le programme le mieux classé. La prime suivante sera attribuée au suivant du classement. Mais le classement, lui, ne changera pas.

- Chaque auteur, s'il ne peut être disponible le jour de la finale, peut confier la manipulation de son programme à une autre personne. Il prendra le soin de lui en expliquer l'utilisation quelques jours auparavant, ainsi que de lui laisser le mode d'emploi, afin d'éviter d'avoir à téléphoner pour avoir des explications supplémentaires (mais ce point n'est pas interdit si cela ne ralentit pas le déroulement du tournoi).

- Il n'y a pas de langage de programmation imposé ; cela peut être de l'assembleur, ou tout langage interprété ou compilé.

- Il n'y a pas d'informations imposées sur les écrans ; un programme peut même n'afficher que le coup joué, en mode texte !

- Afin de ne pas pénaliser les programmeurs ne disposant pas de machines très rapides, un tableau (non encore publié à l'heure de l'élaboration de cette ébauche de règlement) permettra d'accorder un handicap de temps au cas où il y aurait des ordinateurs dont l'écart de puissance serait trop disproportionné.

- Les manipulateurs ne peuvent pas faire d'autres manipulations que jouer les coups affichés sur les écrans, ou corriger une position après plantage du programme.

- Il ne sera accepté aucune modification du code en cours de parties. Tout manquement à ce point du règlement fait perdre la partie 64-0 à l'auteur fautif.

- Par contre, et parce que le bug est le propre des programmes, un auteur ou une collaboration d'auteurs peu(vent) faire toutes les modifications du code ou des bibliothèques d'ouvertures entre les rondes.

- Les conditions de jeu sont les mêmes que celles des tournois entre humains. Le temps alloué à chaque programme

est de 25 minutes (sans tenir compte des handicaps de temps). Les manipulateurs font usage d'une véritable pendule, mais ils sont dispensés de jouer sur un vrai plateau. Contrairement à un tournoi humain, les règles concernant la perte au temps ne s'appliquent pas ; si un programme perd au temps, il a perdu la partie. Celle-ci se continue donc normalement pour déterminer le score. Si le premier perdant au temps gagne sur l'othellier, le score sera 33-31 pour son adversaire. Sinon le score sera celui du plateau.

- Les parties devront être notées en cours de jeu pour pouvoir réinstaller la position en cas de plantage d'un des programmes.

- En cas de plantage de l'un des programmes, il est demandé au manipulateur de réinstaller la position de jeu sur son temps de réflexion. En cas d'impossibilité, soit du fait d'une panne irrécupérable, soit parce que le programmeur n'a pas prévu d'option de correction, le score sera de 64 à 0 en faveur de son adversaire.

Un arbitre sera de toute façon présent pour faire face aux situations imprévues, annoncer les appariements, et son rôle consistera aussi à veiller à ce que toutes les pendules démarrent en même temps.

Concernant l'enjeu, il sera attribué un titre de champion de France de programme d'Othello à l'issue du tournoi. Un trophée, sur le socle duquel sera ajouté le nom du programme et son auteur, sera donné à l'auteur du programme vainqueur en souvenir.

De plus, pour la première fois dans un tournoi d'ordinateurs, des prix en espèces seront offerts aux trois premiers.

Un prix spécial récompensera le programme obtenant les préférences du public ; ce qui encouragera les auteurs à soigner leur interface et les fonctionnalités de leur programme.

D'autres formes de récompenses sont en cours d'étude.

Remettez-vous donc à vos claviers et que le meilleur gagne !

Ouverture

La Chat plante ses griffes

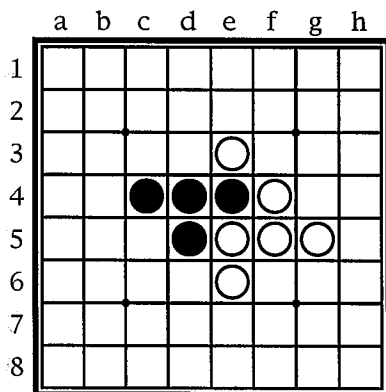
par la Commission Ouvertures

Vous vous serez rendu compte, si vous êtes un fidèle lecteur de la rubrique de la Commission Ouvertures, du changement de présentation radical pris, au fil du temps, par ses articles, qui, s'ils continuent de proposer des noms pour les lignes de jeu nouvelles que la pratique des tournois a permis de révéler (tant il est vrai qu'avoir une vraie taxinomie se révèle indispensable pour tout discours sur le jeu), essaient désormais, dans la mesure du possible (autrement dit, dans la mesure des capacités pédagogiques forcément limitées des membres de la Commission) de donner un contenu stratégique. Nous essayerons à l'avenir de rester fidèles à cette double orientation, tant il est vrai que l'état actuel de la Théorie Othellistique nécessite à la fois (on peut le regretter, mais cela devient de plus en plus une réalité) une double approche encyclopédique et analytique (à ce propos, et si vous êtes débutant, nous ne pouvons que vous conseiller d'étudier l'excellent article de José Seknadje (en pages 6 à 9 de ce numéro).

Bref, comme promis, nous finissons ici d'étudier les idées stratégiques de l'ouverture Chat, plus particulièrement la variante Nicolet (caractérisée par le coup 6.g5) qui permet d'éviter les lignes trop rabâchées de la grande variante 6.c5.

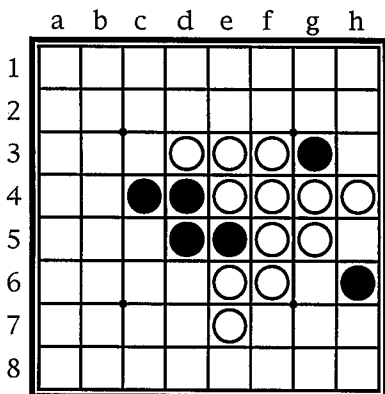
Ouverture Nicolet

1.c4 2.e3 3.f5 4.e6 5.f4 6.g5



Ouverture Nicolet.

• variante principale 6.g5 f6 e7 g3 f3 g4 d3 h6 h4.



Après 14.h4

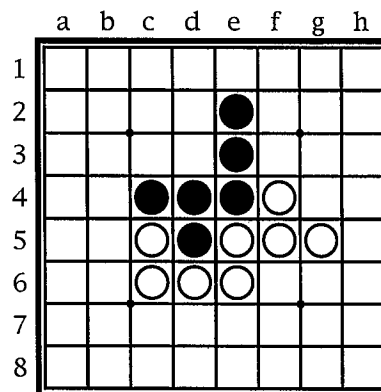
Notez que dans la position après le coup 6.g5, il est clair que Noir doit se débrouiller d'une façon ou d'une autre pour jouer en f6, g3 et g4 (ce sont « ses » coups), tandis que si Blanc vise (naturellement) f3, le coup e7 est plus difficile à

trouver et constitue tout à la fois l'âme et la pointe de la variante. Comme toujours dans une ouverture où l'on a une opposition de masses, il y a de nombreuses interversions possibles, par exemple 9.g4 f3 g3 et 7.g4 f3 f6 e7 g3.

Historiquement, c'est la première ligne à avoir été jouée sur ce coup 6, et elle est rapidement apparue excellente pour Blanc. Pour reprendre les commentaires de *Fforum 43* : « 8.e7! est une finesse de l'ouverture : Blanc gagne un temps en jouant sur la case où Noir a un coup et se réserve d7 pour plus tard. 8.d6 e7! serait moins bon. » Après 14.h4, Blanc a l'avantage car Noir n'a pas de bonne séquence pour profiter de la structure blanche sur le bord. En particulier, donner le bord est avec 15.h6 h7 est une mauvaise idée, car Blanc n'attend que cela pour bétonner efficacement à l'est et au sud : soit Noir ne joue pas la paire h3 h2, et Blanc gagne un second temps sur le bord est en prenant un bord de cinq à prébord homogène en jouant lui-même en h3, soit Noir joue cette paire h3-h2, mais c'est encore pire car Blanc obtient un bord de six qu'il peut à loisir transformer en bord de 6+4 (avec prébord homogène), ce qui est unanimement reconnu (voir l'article sur les bords de 6+4 dans *Fforum 47*) comme la meilleure structure de bord, tant en milieu de partie (menace continue de grosse masse) qu'en finale (menaces d'arnaques). Bref le jugement après 15.h6? h7 est : Blanc fait une grosse masse et, comme le

disent nos amis britanniques, « Noir perd facilement » (copyright Joel Feinstein, 1992).

• variante moderne 6.g5 e2 c5 d6 c6.

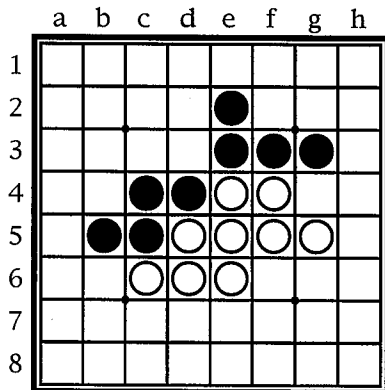


Après 10.c6

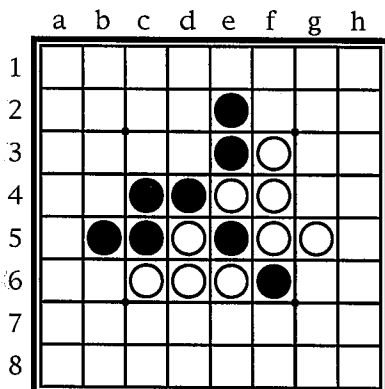
C'est une meilleure défense pour Noir que la variante principale, mais elle reste encore jusqu'ici, semble-t-il, légèrement à l'avantage de Blanc. L'idée de 7.e2 est de contrecarrer les intentions qu'a déclarées Blanc en jouant 6.g5 de bétonner à l'est et au sud, en utilisant la recette classique dans ces cas-là qui consiste à tirer à tout prix le jeu dans la direction opposée (ici vers le nord) pour obliger Blanc à venir jouer « dans le camp de Noir ». La séquence 8.c5 d6 c6 gagne classiquement un temps au sud tout en reprenant accès en f3 : cet accès est primordial puisque f3 constitue la meilleure réponse de Blanc aussi bien après 11.b5 qu'après 11.f6, ce qui nous fait, quand même, une jolie transition pour parler de ces suites.

• **11.b5 f3 suivi de 13.g3 ou 13.f6**

Il devrait être évident pour vous que Noir n'est pas bien s'il joue comme cela : il est dispersé, sa frontière est plus étendue que celle de Blanc, et surtout il n'a pas de plan, autrement dit il ne pose pas de problème particulier à son adversaire. Les deux camps ont du jeu, ce qui favorise, comme toujours, Blanc : ce dernier est sorti favorablement de la zone dangereuse de l'ouverture.

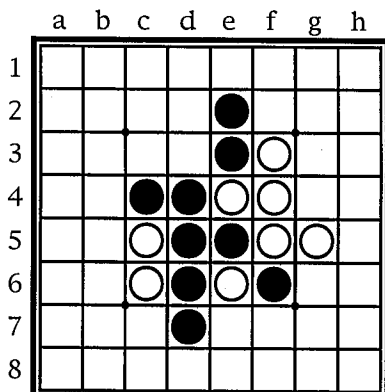


Après 13.g3



Après 13.f6

• **11.f6 f3 d7!**



Après 13.d7

Cette suite est meilleure pour Noir car il a la possibilité de gêner Blanc en lui disputant le centre. En particulier, Blanc n'a plus de coup évident au sud, ou plutôt Noir s'est

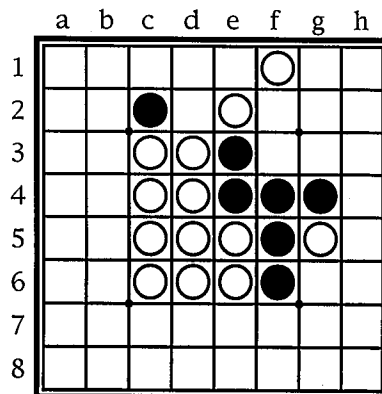
débrouillé pour avoir une bonne réponse localement : si 14.c7 ou 14.f7, 15.e7! tandis que si 14.e7, e8! C'est une différence fondamentale par rapport à 11.b5, et cela va sans doute inciter Blanc à temporiser en cherchant des coups au nord (mais remarquez que Noir est content car c'est bien ce qu'il recherchait stratégiquement en jouant 7.e2 : faire jouer Blanc au nord), et Noir obtiendra un second coup central au sud, et sans doute une position au moins égale.

Une suite illustrative de cette affirmation (mais qui ne fait pas partie de la théorie des ouvertures, que nous ne nous faisons pas mal comprendre), pourrait être 11.f6 f3 d7 d3 b4 b5 d2 c7 e7! et Noir, qui contrôle durablement le centre, a un petit plus.

Enfin, nous devons, pour être complet, mentionner encore que Noir pourrait être tenté par le coup « naturel et bon » 11.g4. Notre recommandation principale pour Blanc, dans ce cas, est de ne pas laisser Noir arriver tranquillement en f6 (par exemple, la ligne 11.g4 f3 f6 est sans doute bonne pour Noir).

Blanc a deux plans viables à sa disposition :

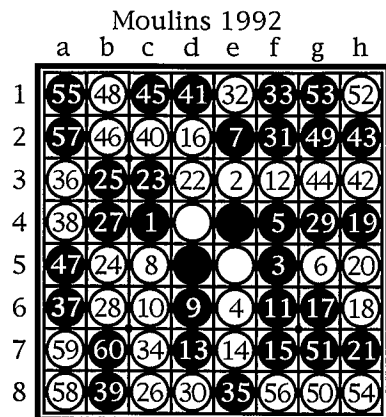
• soit profiter de l'occasion que vient de laisser son adversaire de contrôler le centre (avec 12.d3), ce qui peut amener par exemple la jolie suite 11.g4 d3 f6 c3 c2 f1!! et la position mérite un diagramme, comme ils disent aux échecs.



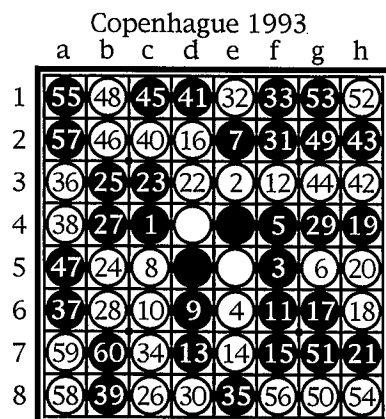
Après 16.f1

• Blanc peut également décider d'utiliser l'ouverture du prébord est que vient de concéder Noir pour commencer un béton à l'est, avec la suite 11.g4 h3?!, mais cela est sans doute douteux si Noir répond calmement en 13.f6 (toujours le contrôle du centre !)

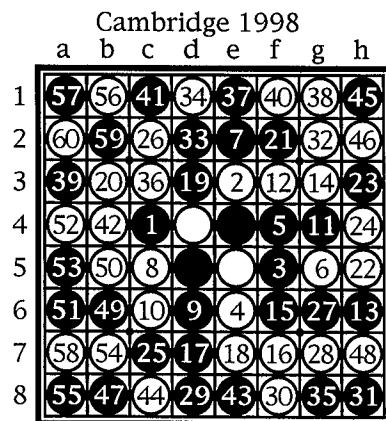
Voici quelques parties illustrant cette ouverture.



Caspard 28-36 Nicolet



Caspard 28-36 Nicolet



Shaman 26-38 Caspard

Solution des problèmes (page 13)

Pb. 1 : 1.g5! 2.h5 3.h7

Pb. 2 : 1.c8! 2.a5 ou a6 3.d7

Si 2.d7 3.g7!

Pb. 3 : 1.g5! 2.a6 3.a5

Pb. 4 : 1.g2! 2.d7 3.c8

Partie commentée

Salmon - Poirier

par Serge Poirier

Cette partie jouée au club de Rennes en juin 97 montre que le contrôle des diagonales peut être très important dans une partie, en particulier plus que la parité ou la mobilité.

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

Salmon 25-39 Poirier

1.c4 à 5.d3 : ouverture Collay, peu jouée en tournoi.

6.f4 : b4 est également joué.

7.f5 : g5 est aussi joué régulièrement, réservant un coup en f5 après g4.

8.g4 : Blanc joue au centre.

9.h5 : coup sur le bord un peu précipité, d6 ou e6 semblent meilleurs.

10.g5 : Blanc reste compact.

11.d6 12.h3 : ce coup sur le bord n'est pas très bon, il permet 13.e6 que Noir ne va pas jouer. 12.c3 aurait permis f6.

13.h4 14.h6 : Noir ne joue pas le bon coup cité plus haut et offre un temps à Blanc en h6, sa frontière au nord s'agrandit.

15.f6 16.g3 17.c6 : Noir aurait dû jouer d'abord g6 car il ne peut plus le jouer dans la séquence, Blanc g3 lui enlève l'accès. Jouer c6 en premier conduit à la même position.

18.e7 19.f7 20.e6 21.g6 : je dois ouvrir et je préfère le faire au sud car j'espère obtenir un temps en h7 si Noir joue g6 et tant que je ne casse pas la frontière noire au nord le bord de cinq sera inattaquable. Commencer la séquence par e6 aurait été préférable : e6 f7 e7 g6 conduit à la même position sauf que le pion e6 devient noir, permettant Blanc d7 alors que e6 reste blanc dans la suite jouée. De plus, sur e6 e7 f7, le béton blanc semble tenir.

22.b5 23.b4 : e8 retourne f7 et permet un bon coup noir en d7, je décide donc d'ouvrir à l'ouest en retournant le pion f5 qui me donne accès en h7 et enlève une réponse noire en d7 si f7 devient blanc.

24.h7 : je joue le coup que j'ai préparé auparavant. Le bord de cinq à l'est n'est pas attaquant. f8 ne semble pas mauvais non plus.

25.f8 : Noir prend appui sur le bord car il craint que le béton ne se poursuive au sud.

26.c7 : je pense que ce coup est une erreur ; d7 ou d8 permettent d'enfermer Noir plus rapidement.

27.d7 28.b6 29.a5 : Blanc essaie de garder le jeu au sud et à l'est pendant que Noir, qui a déjà une grosse frontière au nord, essaie de conserver quelques libertés.

30.d8 31.e8 : je veux enlever le pion f6 qui donne accès à a6 pour Noir. Noir récupère son accès à a6.

32.g8 : si je joue en c8, Noir prend le bord de cinq au sud et je ne pourrai pas attaquer ce bord à cause du prébord est entièrement blanc. Noir aura gagné un temps et je serai obligé d'ouvrir sa frontière.

33.b8 : a6 est interdit car Blanc joue c8 et le bord sud est inattaquable pour Noir. Je pense que Noir aurait dû jouer la séquence c8 b8 a6 et Blanc est obligé d'ouvrir. Après ce coup, il n'a plus accès en c8.

34.a3 : ma préoccupation est de ne pas redonner accès à c8 et d'ouvrir au minimum car le béton n'est pas loin d'exploser et je vais me retrouver dans une situation délicate.

35.a4 : mauvais coup, c3 laissait Blanc sans réponse évidente. Maintenant, Blanc peut jouer a6 et Noir n'a plus que la séquence b7 b3 (pour recouper la diagonale) c3 a8 a7 c8 et Noir est perdant.

36.g7 : mais n'ayant pas été aussi loin dans l'analyse de la séquence, je préfère attaquer le bord sud ; ce qui est une grave erreur car j'ai oublié la réponse noire en a2.

37.a6 : Noir ne profite pas du coup a2 qui m'aurait obligé à ouvrir. La partie se resserre.

38.a7 39.b7 : j'en profite pour jouer mon dernier coup sans ouvrir. Noir est confronté à un choix

au coup 39. 1) Prendre le coin h8 ; Blanc s'insère en c8 et Noir a toute la frontière au nord et Blanc prendra le coin a8 si possible après Noir b7 ; la position semble incertaine pour Noir (Noir est effectivement perdant après cette séquence). 2) Sacrifier en b7, pourrissant le coup blanc en c8. Avec ce coup, Noir contrôle la diagonale b7-f3 et pense donc arriver en h8 avant que Blanc ne joue a8, c8 étant tabou car retournant le pion b7 et donnant accès à Noir en a8. Noir choisit finalement de sacrifier en b7.

40.c3! : Noir n'avait pas vu ce coup étrange qui défie les lois d'Othello. Ce coup a plusieurs avantages : il recoupe la diagonale b7-f3 et enlève les deux pions noirs d4 et e5, prenant le contrôle de la diagonale c3-g7, au prix de toute la frontière nord (remarquez également que le trou nord comporte un nombre impair de cases) mais Noir n'a plus accès au sud et doit ouvrir. (c3 est effectivement le meilleur coup et Blanc est gagnant 31-33.)

41.f2 : seul coup permettant de recouper la diagonale b7-f3 et de retourner un pion sur c3-g7 pour obtenir un accès en h8.

42.g1 : la lutte pour le contrôle des diagonales continue.

43.f1 44.e1 : Noir menace de prendre le coin h1 et fait remplir le bord nord en espérant pouvoir recouper de façon définitive la diagonale c3-g7.

45.e2 : il fallait jouer d2, le coup du texte perd neuf pions !

46.c2 47.d2 : je n'ai pas vu 46.b3 qui recoupe également définitivement la diagonale b7-f3 et je perds trois pions.

48.a8 49.h8 50.c8 : j'arrive bien au coin a8 avant Noir en h8 ce qui me permet de jouer c8 avant lui et de garder le bord sud.

51.h2 : dernière erreur de Noir, b3 est meilleur.

52.b3 à 60.h1 : une dernière erreur de Blanc au coup 54 qui a peu d'influence sur le score final.

Dans cette partie, Blanc a donc sacrifié toute sa mobilité pour un contrôle de diagonale.

Grand Prix de France 1998

			VDA	IDF5	CF97	Noël	PrPar	Stras	IDF1	IDF2	IDF3	Total
Caspard	Emmanuel	F	200	97	27	200	60					584
Becquet-Quin	Newthor	PG							200	140	200	540
Nicolet	Stéphane	F			200	97	40		9	90	38	474
Lazard	Emmanuel	F	40	97	75	10	90		115			427
Penloup	Dominique	F	140	5	27	10	25		44		115	366
Shaman	David	US		40		97	200					337
Deltell	Spock	PG							115	200		315
Juhem	Philippe	F			75	97					115	287
Robin	François	F		5	2	10	25	200		2	8	252
Andriani	Bintsa	F	10	22	2	0	140		9	25		208
Tastet	Marc	F		200								200
Cordy	Alexandre	F	90	22	27	35				13		187
Abe	Hiroyuki	F		97	2	0	15		44	2	8	168
Lanuit	Christophe	F			0			140				140
Liang	Yi	F			140							140
Kashiwabara	Takuji	F	18	22	2	35			9	50	0	136
Collay	Frédéric	F	30		27				44			101
Schernon	Dominique	F			2			90				92
Andriani	Sandry	F				0	8		9	25	38	80
Ibata	Kensuke	J	60									60
Massire	Christian	F			0			60				60
Roch	Barbara	F			0	0	8			13	38	59
Nicolet	Cassio	PG								50		50
Suignard	Eric	F						40				40
Bras	Inthello	PG									38	38
Muller	Isabelle	F						22				22
Reinbold	Nathalie	F						22				22
Zouloumian	Marie	F						22				22
Seknadjé	José	F		0	0	0	0		9	2	8	19
Aldebert	Marc	F	18									18
Pinta	WinOthel	PG				10						10
Scheidecker	Denis	F			0	10			0			10
Journot	Jean-Marie	F		0	0	0			9			9
Andriani	Tom Pouce	PG									8	8
Gruson	Thierry	F	5									5
Thill	Olivier	F		5								5
Decoeyère	Eric	F			2							2
Letouzey	Fabien	F			2							2
Mascort	Jean-Manuel	F			2							2
Sarkissian	Jean-Paul	F			2							2
Souchet	Jean	F			2							2

			Par1	Stra1	Renn1	Par2	Total
Andriani	Sandry	F	100			100	200
Journot	Jean-Marie	F	55			70	125
Massire	Christian	F		100			100
Poirier	Serge	F			90		90
Stevens	Patrice	F			90		90
Lanuit	Christophe	F		80			80
Ovion	Jacques	F	35			45	80
Roch	Barbara	F	80				80
Seknadjé	José	F	35			45	80
Floch	Denis	F				70	70
Abe	Hiroyuki	F	55				55
Garel	Stéphane	F			50		50
Lang	Frédéric	F			50		50
Reinbold	Christophe	F		50			50
Salmon	Emeric	F			50		50
Schernon	Dominique	F		50			50
Zouloumian	Marie	F		50			50
Houdebine	Roland	F			30		30
Tesinsky	Jakub	CZ				30	30
Blindauer	Emmanuel	F		20			20
Caria	Guillaume	F	20				20
Dumast	Pierrick	F			20		20
Muller	Isabelle	F		20			20
Reinbold	Nathalie	F		20			20
Perez	Antonio	F			10		10
Torri	Marie-Christine	F	10				10

Grand Prix de France B 1998

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

Les huit joueurs en tête du classement FFO dans le numéro d'automne de *Fforum*, les joueurs titrés (Maîtres et Grands-Maîtres) et les ordinateurs ne peuvent pas participer aux tournois B.

Quelques brefs commentaires

par Emmanuel Lazard

Voici quelques brefs commentaires de trois parties que j'ai jouées lors du tournoi de Cambridge 1998.

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

Lazard 43-21 Kashiwabara

C'est dans les vieilles marmites... On ne présente plus la grande classique, l'ouverture Tamenori (1.f5 à 10.e6). De plus, nous jouons la variante principale avec 11.c6 (11.b4 est l'autre possibilité, délaissée par les joueurs dernièrement), 15.e3 (la variante anglaise commence par 15.f7) et 17.c1 (là, c'est vraiment le coup majoritaire, c7, f6 et f3 étant très peu joués). Nous suivons la ligne habituelle jusqu'à 21.f7. Alors que Blanc joue d'habitude d'abord au nord avec 22.e1 e2 f1 f2 g5 (ou même 22.e2 d1 f1 e7), Takuji décide de traverser tout de suite la frontière noire avec 22.g5.

Aux coups suivants, Noir essaie de gagner un maximum de temps pour que la position de Blanc s'effondre par manque de libertés (il n'en a déjà plus à l'ouest) alors que Blanc souhaite à tout prix que Noir traverse à l'ouest.

La finale est très serrée avec un gain noir 33-31 au coup 43 (avec g8) puis un gain blanc 31-33 jusqu'à 47.g7 qui est une grosse bêtise. Saurez-vous trouver la réponse qui tue ? Il s'agit de 48.h6!! contrôlant la diagonale c3-g7 et laissant Noir sans réponse après 49.h1 g1 : Noir n'a accès ni en h8, ni en g2, ni en a7 (pour recouper la diagonale).

À court de temps, Takuji ne trouve pas le gain et joue 48.g1. 49.h1 serait alors stupide... toujours à cause de 50.h6! laissant Blanc jouer les deux coups h8 et g8.

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

Lazard 40-24 Shaman

Depuis 1989, l'ouverture perpendiculaire (2.c5) est plus populaire que l'ouverture diagonale, ici jouée. En fait, Blanc n'aime souvent pas cette ouverture à cause de l'ouverture Heath (5.b4) qui amène à un jeu très tendu où l'un des deux joueurs va bétonner. Si Noir connaît mieux cette ouverture que Blanc, il réussit très souvent à s'imposer dans un beau béton de milieu de partie. Si Blanc ne veut pas avoir à étudier longuement ces variantes, il ne lui reste plus que l'ouverture perpendiculaire.

David est un des joueurs qui n'hésite pas à jouer la diagonale car il connaît en profondeur les différentes suites de la Heath.

Ici, j'opte plutôt pour une Cambridge (7.b4) car je n'ai jamais aimé la Heath (je ne suis pas bétonneur) et que je commence à me faire réfuter mon ouverture favorite en réponse à la diagonale, la Ishii (5.f6). Nous suivons une ligne mineure jusqu'à 16.g3 qui me semble mauvais. Blanc doit essayer de bétonner au nord et à l'ouest en attendant que Noir retourne toute la frontière. Le coup 21.b2 s'explique par la volonté de garder le maximum de frontière blanche et de récupérer un accès en g4. De plus, si Blanc prend plus tard le coin a1, il perd la parité en a2. Après 27.e7, il est clair que Noir a gagné la partie : Blanc doit jouer alors qu'il a déjà le maximum de frontière et Noir a une réponse évidente à chacun des coups de Blanc. Notez la jolie séquence 37-41 pour gagner le dernier temps : l'ordre des coups a son importance ! De plus, si Blanc répond 42.b8, Noir joue b7.

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

Lazard 53-11 Plowman

Si Blanc ne veut pas tomber dans la Cambridge, il lui reste la Cheminée (6.c5). La suite classique 7.e6 f3 f2 f6 d6 n'est pas forcément à l'avantage de Noir car Blanc dispose du bon coup 12.c6 appelé « coup Landau » du nom du joueur américain qui l'a découvert.

7.e2 est un coup assez joué mais surtout par les machines (une dizaine de parties « humaines » par an). J'avais préparé cette variante pour le championnat du monde 97 (où elle a servi une fois) et j'en ai donc profité ici. La meilleure ligne de défense me semble être 8.f5 f6 f2 d2 f3 e6 e1.

12.g5 est trop passif : cela donne du jeu à l'est pour Noir alors que Blanc doit le forcer à venir à l'ouest où se trouve sa frontière. La suite des coups ne fait que confirmer cette tendance et avec 22.g2, Blanc est obligé de sacrifier un coin, en espérant une hypothétique insertion sur le bord est. Blanc rate sa dernière chance au coup 26. Il faut essayer 26.h3 et surveiller toutes les arnaques possibles au nord-est : la ligne 2 qui devient blanche, laissant Noir jouer h2 puis h1 ; la diagonale g2-d5 entièrement blanche et Noir joue h1 (par le bord nord) puis h2 ; ou encore plus subtil, après 26.h3 e1 c1 h1, Blanc n'a pas accès en h2 et doit reprendre en h7.

Après 29.c2, Blanc ne peut plus s'insérer : sur 30.h3, Noir joue h1 et Blanc n'a pas accès en h2 ; sur 30.h2, Noir joue simplement h3.

Le reste de la partie n'est plus qu'une formalité pour Noir car il a tout le contrôle sans que Blanc ne puisse faire de pions sur les bords est ou sud.

Solitaire

par Emmanuel Lazard

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 ».

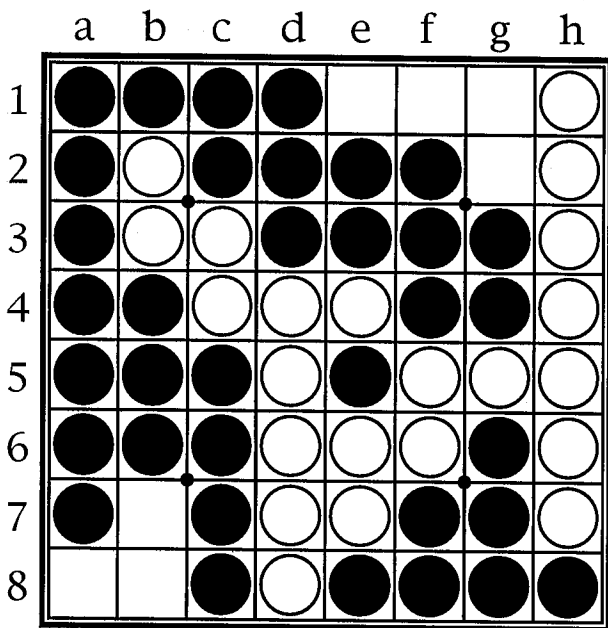
JP signifie : « Je Passe ».

Championnat de France, 1997

Noir : Fabien LETOUZEY

Blanc : Jean-Paul SARKISSIAN

Score réel de la partie : 34 - 30



Blanc joue et annule...

La solution du solitaire de *Fforum 47* est : 52.b1 a1 b5 h1 h2 a5 a4 b2 a2 31-33. Dès que Noir joue la paire h1-h2, Blanc perd définitivement son accès en b1. Il faut donc le jouer tout de suite. Si Noir répond 53.a1, Blanc joue 54.b5 et garde la parité partout. Si Noir répond 53.b5, Blanc fait des pions au nord en prenant en h1 et cela suffit. (cf. aussi la partie commentée en pages 18-19 de *Fforum 47*.)

```

B8 B7 A8 JP G2 E1 F1 G1
    G1 F1 G2 E1
    E1 G2
    F1 E1 G2 G1
    G1 G2
    E1 F1 G2 G1
    G1 G2
G2 A8 VP E1 F1 G1
G1 A8 G2 F1 E1
    F1 G2 E1
    E1 F1 G2
F1 A8 G2 E1 VP G1
    E1 G2 G1
    E1 A8 G2 F1 G1
B7 B8 A8 JP G2 G1 F1 E1
    E1 F1
    G1 G2 F1 E1
    E1 F1
    F1 E1 G2 G1
    G1 G2
    E1 F1 G2 G1
    G1 G2
G2 G1 A8 JP F1 E1
    E1 F1
    F1 E1 A8
    E1 F1 A8
G1 G2 A8 JP F1 E1
    E1 F1
    F1 E1 A8
    E1 F1 A8
F1 E1 A8 G1 G2
    G2 G1 A8
    G1 G2 A8
E1 G1 A8 F1 G2
    G2 F1 A8
    F1 G2 A8
G2 F1 B8 E1 B7 G1 VP A8
    G1 B7 A8
    B7 B8 A8 E1 G1
    G1 E1 A8
    E1 G1 A8
    G1 E1 B8 B7 A8
    B7 B8 A8
    E1 G1 B8 B7 A8
    B7 B8 A8
G1 G2 B8 B7 A8 JP F1 E1
    E1 F1
    F1 A8 E1
    E1 A8 F1
    B7 B8 A8 JP F1 E1
    E1 F1
    F1 E1 A8
    E1 F1 A8
    F1 E1 B8 B7 A8
    B7 B8 A8
    E1 F1 B8 B7 A8
    B7 B8 A8
F1 G1 B8 A8 B7 G2 E1
    G2 B7 E1
    E1 B7 VP G2
    B7 B8 A8 E1 G2
    G2 E1 A8
    E1 G2 A8
    G2 E1 B8 B7 A8
    B7 B8 A8
    E1 G2 B8 B7 A8
    B7 B8 A8
E1 G1 B8 F1 B7 G2 VP A8
    G2 B7 A8
    B7 F1 B8 G2 VP A8
    G2 B8 A8
    G2 F1 B8 B7 A8
    B7 B8 A8
    F1 G2 B8 B7 A8
    B7 B8 A8
    
```

Classement F.F.O.

Joueurs français				Joueurs étrangers					
2188	+/- 69	(130)	[-54]	TASTET Marc (GM)	2043	+/-237	(19)	[+24]	DARWERSI (Arsac)
2157	+/- 62	(158)	[-83]	CASPARD Emmanuel (GM)	1916	+/-216	(17)	[-17]	INTHELLO (Bras)
2128	+/- 94	(70)	[-130]	NICOLET Stéphane (GM)	1702	+/-308	(12)	[nv]	TOM POUCE (Andriani)
2118	+/- 181	(21)	[-81]	JUEHM Philippe (GM)	Joueurs étrangers				
2070	+/- 63	(138)	[-41]	LAZARD Emmanuel (GM)	2352	+/-133	(43)	[-75]	SUEKUNI Makoto (J)
2037	+/- 120	(37)	[-56]	LIANG Yi (M)	2297	+/-196	(14)	[-139]	MURAKAMI Takeshi (GM) (J)
2012	+/- 72	(106)	[-16]	PENLOUP Dominique (GM)	2269	+/-162	(26)	[-87]	NAKAJIMA Tetsuya (J)
1965	+/- 212	(14)	[-75]	CALI Élie	2241	+/-142	(27)	[-83]	EDMEAD Garry (GB)
1962	+/- 197	(16)	[+6]	LETOUZEY Fabien	2168	+/- 84	(88)	[-72]	BRIGHTWELL Graham (GM) (GB)
1951	+/- 115	(43)	[-39]	COLLAY Frédéric (M)	2145	+/- 67	(134)	[-81]	SHAMAN David (GM) (USA)
1930	+/- 138	(29)	[-60]	ALDEBERT Marc	2128	+/-196	(13)	[-6]	SILVOLA Andrea (I)
1900	+/- 99	(60)	[-44]	CORDY Alexandre (M)	2086	+/-226	(11)	[-158]	LEADER Imre (GB)
1853	+/- 177	(16)	[-14]	COLLAY Sophie	2066	+/- 98	(57)	[-87]	FELDBORG Karsten (DK)
1845	+/- 75	(106)	[-33]	KASHIWABARA Takuji	2060	+/-115	(55)	[-79]	SPERANDIO Roberto (I)
1829	+/- 176	(21)	[+21]	SARKISSIAN Jean-Paul	2059	+/-155	(25)	[-95]	KITAJIMA Hideki (J)
1818	+/- 189	(16)	[-46]	DECOYÈRE Éric	2053	+/-123	(38)	[-86]	HANDEL Mike (GB)
1817	+/- 150	(33)	[-7]	LANUIT Christophe	2034	+/-127	(31)	[-64]	HANSSON Ola (S)
1809	+/- 54	(217)	[-43]	ANDRIANI Bintsa (M)	2018	+/-188	(13)	[-91]	PARSONS David (USA)
1782	+/- 299	(10)	[+41]	FREYSS Joel	1991	+/-165	(18)	[-64]	JOHANSEN Niklas (S)
1778	+/- 191	(16)	[-69]	MASCORT Jean-Manuel	1982	+/-126	(32)	[-23]	JENSEN Erik (DK)
1765	+/- 75	(106)	[-153]	ROBIN François	1975	+/-188	(13)	[-61]	MATREYK Ryan (USA)
1736	+/- 120	(54)	[-121]	MASSIRE Christian	1957	+/-213	(11)	[-82]	JOHNSON Greg (USA)
1721	+/- 90	(82)	[-68]	ROCH Barbara	1950	+/-195	(13)	[-69]	ORTIZ George (AUS)
1698	+/- 205	(21)	[-38]	SOUCHET Jean	1943	+/-170	(17)	[-63]	RIGNELL Daniel (S)
1652	+/- 169	(19)	[-213]	CERVANTES Christophe	1938	+/-154	(22)	[-92]	OHKUBO Ryoichi (J)
1643	+/- 175	(19)	[-102]	JEANNOT Emmanuel	1928	+/-121	(35)	[-101]	HAUGLUND Jan-Kristian (N)
1624	+/- 275	(8)	[-52]	CARANDO Cyril	1927	+/-123	(35)	[-65]	IBATA Kensuke (J)
1617	+/- 226	(21)	[-175]	POIRIER Serge	1916	+/-193	(13)	[-66]	SUGIYAMA Mitsuo (I)
1606	+/- 120	(49)	[-56]	SCHERNO Dominique	1911	+/- 93	(71)	[-105]	BARNABA Donato (I)
1593	+/- 284	(10)	[+67]	TONKEUL Cyril	1911	+/-112	(41)	[-69]	BERNER Johan (S)
1592	+/- 271	(15)	[+36]	PÉLISSIER Laurent	1890	+/- 89	(73)	[-89]	TURNER Ian (GB)
1587	+/- 290	(9)	[+58]	PROST Serge	1881	+/-146	(32)	[-108]	ROMANO Benedetto (I)
1580	+/- 259	(10)	[-87]	BOURRACHOT Alexandre	1865	+/-181	(16)	[-64]	VALLUND Torben (DK)
1577	+/- 173	(25)	[-52]	STEVENS Patrice	1854	+/-129	(30)	[-66]	BERNER Nils (S)
1563	+/- 219	(16)	[-47]	THILL Olivier	1820	+/-155	(22)	[-350]	PLOWMAN Guy (GB)
1452	+/- 226	(14)	[-34]	FREYSS Alain	1820	+/-149	(35)	[-42]	MENOZZI Giuseppe (I)
1425	+/- 136	(46)	[-75]	MOREL Gérard	1808	+/- 98	(67)	[-42]	TUCCI Alessandro (I)
1393	+/- 102	(90)	[+70]	SEKNADJÉ José	1807	+/-109	(44)	[-151]	DE GREY Aubrey (GB)
1352	+/- 135	(52)	[-36]	JOURNOT Jean-Marie	1789	+/-125	(38)	[-80]	SHIFMAN Benjamin (ISR)
1335	+/- 178	(30)	[-149]	SCHEIDECKER Denis	1763	+/-221	(11)	[-67]	FUKUI Seiji (J)
1308	+/- 435	(5)	[-167]	DE LA BOISSERIE Bruno	1743	+/-134	(36)	[-92]	MARSON Phil (GB)
1238	+/- 193	(30)	[-111]	BERNOU Stéphane	1685	+/-100	(59)	[-82]	STANZIONE Pierluigi (I)
1196	+/- 451	(5)	[-82]	TAKUBO Hayato	1674	+/-126	(39)	[-1]	DAIX Alain (B)
1190	+/- 475	(5)	[-267]	GRISON Marc	1654	+/-103	(65)	[-95]	VECCHI Elisabetta (I)
1168	+/- 198	(37)	[-196]	OVION Jacques	1628	+/- 97	(69)	[-83]	FASCE Paolo (I)
1124	+/- 360	(16)	[-223]	THUILIÈRE Stéphane	1614	+/-116	(44)	[-29]	ARNOLD Roy (GB)
1045	+/- 237	(15)	[-117]	DESCOS Marc	1611	+/-138	(38)	[-78]	SHIFMAN Leonid (ISR)
1034	+/- 394	(5)	[-123]	LE BELLAC Pascal	1595	+/-163	(21)	[-81]	TAKEDA Kyoko (I)
876	+/- 296	(10)	[-187]	FREYSS Paul	1584	+/-147	(30)	[-123]	SUMMERS David (GB)
828	+/- 166	(37)	[+51]	MULLER Isabelle	1581	+/-163	(21)	[-80]	TAKEDA Hajime (J)
Programmes				1579	+/-184	(24)	[-84]	ATKINSON Mark (GB)	
3128	+/-329	(22)	[+16]	HANNIBAL (Piotte-Geoffroy)	1578	+/-100	(62)	[-125]	ALARD Serge (B)
2777	+/-151	(54)	[-6]	SPOCK (Deltail)	1568	+/-106	(60)	[-30]	VIVIANI Alberto (I)
2774	+/-168	(29)	[+13]	TURTLE (Letouzey)	1478	+/-257	(11)	[-83]	HAIH David (GB)
2621	+/-151	(39)	[+58]	NEWTOR (Becquet-Quin)	1417	+/-175	(20)	[-29]	MICHELOTTI Guido (I)
2619	+/-152	(29)	[+13]	SNAIL (Letouzey)	1392	+/-116	(44)	[-85]	LECAT Renaud (B)
2459	+/-180	(19)	[+24]	BRUTUS (Geoffroy-Piotte)	1367	+/-157	(30)	[-118]	CORRADI Federica (I)
2291	+/-191	(21)	[-62]	THEOLE (Becquet)	1315	+/-151	(29)	[-103]	HERBEUVAL Olivier (B)
2222	+/-343	(7)	[-59]	PUREE (Thill)	1305	+/-164	(25)	[-45]	BERSAGLIERI Daniela (I)
2198	+/-236	(12)	[-69]	WINOTHEL (Pinta)	1278	+/-142	(37)	[-78]	MONNOM Olivier (B)
2139	+/-196	(19)	[-174]	CASSIO (Nicolet)	1110	+/-189	(22)	[-53]	IACONO Stefano (I)
					1102	+/-178	(24)	[-50]	ROTTA Francesco (I)

Voici le classement de la F.F.O. au 31 mars 1998. Il prend en compte, depuis le classement paru dans *Fforum* 47, le tournoi préqualificatif de Paris (17 et 18/01/98), le tournoi open de Strasbourg (25/01/98), le tournoi Ile de France 1 (31/01/98), le tournoi Ile de France 2 (15/02/98), le tournoi B de Rennes (28/02/98), le tournoi international de Cambridge (28 et 29/02/98), le tournoi Ile de France 3 (14/03/98), plus des tournois européens.

Pour plus de clarté, 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* 47 (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 ? Téléphonez 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
- 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
Le mercredi à 20h45
MJC Anatole France
Cours de la libération
38000 GRENOBLE
Contact : T. Kashiwabara
☎ 04 76 70 48 28
- Denis Scheidecker
☎ 03 26 47 21 90
8 rue David
51100 REIMS
- ⇨ Club de Reims
Contact : D. Scheidecker
☎ 03 26 47 21 90
- ⇨ 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
- ⇨ Club de Strasbourg
Contact : D. Scherno
☎ 03 88 44 06 39
- ⇨ 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 E
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
- Élie Cali
☎ 01 48 25 43 01
appt. 231
9 rue de Sèvres
92100 BOULOGNE
- ⇨ Club sur Internet : IOS
telnet://138.15.10.2:5000
- ⇨ Tart'en Pions
Café-Jeux sans alcool
Club Multijeux
Le mercredi de 14h à 22h,
le jeudi et le vendredi de
16h à 22h, le samedi
de 19h à 23h30 et
le dimanche de 14h à 20h
Square Denis Papin
rue Denis Papin
92700 COLOMBES
☎ 01 47 82 46 38
Bus 164, arrêt Félix Faure,
SNCF Gare des Vallées
- ⇨ Club 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
- La page web de la FFO :
<http://topo.math.u-psud.fr/~bousch/othello/ffo/index.htm>

FF 48

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

ITALIE

TOURNOI INTERNATIONAL DE GÊNES

Troisième tournoi du Grand Prix d'Europe 98
Préqualificatif pour le championnat du Monde 98

Samedi 16 et dimanche 17 mai 98

Informations : contacter la FFO 01 45 35 55 86

FRANCE

TOURNOI ILE DE FRANCE 4

En 5 rondes, ouvert à tous.

Samedi 6 juin 98 à 13h45

Informations : contacter la FFO 01 45 35 55 86

FRANCE

TOURNOI PRÉQUALIFICATIF DE STRASBOURG

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

Samedi 13 et dimanche 14 juin 98

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

FRANCE

TOURNOI PRÉQUALIFICATIF DE LYON

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

Samedi 4 et dimanche 5 juillet 98

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

BELGIQUE

TOURNOI INTERNATIONAL DE BRUXELLES

Quatrième tournoi du Grand Prix d'Europe 98
Préqualificatif pour le championnat du Monde 98

Samedi 25 et dimanche 26 juillet 98

Lieu du tournoi :

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

Informations :

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

FRANCE

STAGE INTERNATIONAL D'ÉTÉ À FONT-ROMEU

du samedi 8 au samedi 15 août 98

Dans le cadre de ce stage, se déroulera le

vendredi 14 août après-midi

UN TOURNOI AMICAL

ouvert à tous et ne comptant
ni pour le classement ni pour le Grand Prix.

Informations : Emmanuel Lazard au 01 43 31 87 93

FRANCE

15^e TOURNOI INTERNATIONAL DE PARIS

Dernier tournoi du Grand Prix d'Europe 98
Préqualificatif pour le championnat du Monde 98

Samedi 22 et dimanche 23 août 98

Droits d'inscription : 150 FF

ANGLETERRE

OLYMPIADES DES JEUX

du lundi 24 au dimanche 30 août 98

Informations : contacter la FFO 01 45 35 55 86

FRANCE

CHAMPIONNAT DE FRANCE DE PROGRAMMES

En 8 rondes, réservé aux programmes.

Dimanche 18 octobre 98 à 9h

Lieu du tournoi : Mairie de Boulogne-Billancourt (92)

Informations : contacter la FFO 01 45 35 55 86

FRANCE

CHAMPIONNAT DE FRANCE

Les sélections auront lieu dans toute la France
du 17 octobre au 15 novembre 1998.

La finale se déroulera à

GRENOBLE

Samedi 5 et dimanche 6 décembre 98

informations : contacter la FFO 01 45 35 55 86

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