

## Magazine

*Interclubs 98*

*Strasbourg 98*

*Gênes 98*

## Initiation

*Le début de partie (II)*

*Les pions intérieurs*

## Informatique

*Résultats des tests*

## Portrait

*Paul Ralle*

## Parties

*Roch - Scherno*

*Caspard - Penloup*

*Lazard à Strasbourg*

## Le club de Lyon champion de France!

### Emmanuel Caspard remporte Gênes et Lyon, Dominique Penloup gagne à Strasbourg

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

Noir joue et gagne...

# Édito...

Chères amies, chers amis, bonsoir !

Voici le numéro estival de votre magazine othellistique préféré.

Pour bronzer encore plus, il est bien connu qu'il faut aller en altitude, alors n'hésitez plus, venez nous rejoindre à Font-Romeu, dans les Pyrénées, du 8 au 15 août pour notre habituel **stage d'été**. Une quinzaine de joueurs ont déjà annoncé leur participation, dont Makoto Suekuni, le champion du monde en titre ! Si vous ne vous êtes pas déjà inscrit, il est encore temps de le faire, et pour tout renseignement complémentaire, contactez Emmanuel Lazard au 04 90 04 70 19 du 19 juillet au 8 août.

Après ces vacances (sic !) bien méritées, venez vous dégourdir l'esprit au **quinzième tournoi international de Paris**, les 22 et 23 août prochains. Beaucoup de joueurs étrangers sont attendus, parmi les meilleurs du monde, et bien sûr la fine fleur de l'Othello français. Ne croyez pas que ce tournoi soit réservé aux tout meilleurs : il y a des joueurs de tous niveaux. Le système d'appariements utilisé vous assure que vous jouerez la plupart du temps avec des joueurs de votre niveau (vous pourrez même les battre !) mais vous aurez sans doute le plaisir de vous mesurer à quelques grosses pointures.

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

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

- convainquez une poignée de copains de venir jouer avec vous à un nouveau jeu génial que vous venez de découvrir, en le leur apprenant si nécessaire ;
- mettez-vous d'accord avec les autres othellistes de votre région (ce peut être les mêmes que les précédents) pour éviter d'avoir deux sélections locales concurrentes ;
- choisissez un samedi ou un dimanche quelconque entre le 17 octobre et le 15 novembre (on vous laisse le choix de la date) ;
- trouvez une salle pouvant accueillir un tournoi de cinq rondes sur une après-midi (les salles des fêtes, les ludothèques, les BDE, les arrière-salles de café, ou votre appartement font en général l'affaire) ;
- prévenez la FFO, qui peut vous soutenir en vous prêtant des jeux ou des pendules et en vous envoyant tout le matériel nécessaire à l'organisation ainsi que des affiches et de la documentation à distribuer.

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

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

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

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

À bientôt, Marc Tastet, Stéphane Nicolet et Emmanuel Lazard



# MAGAZINE

## Championnat de France des clubs (25 & 26/4/98)

par Emmanuel Lazard

Une grande réussite. Voici un rapide résumé de ce premier championnat de France des clubs d'Othello qui s'est tenu à la fin avril. Six clubs s'étaient donné rendez-vous : **Grenoble** (Souchet, Kashiwabara, Michel et Lacroix), **Lyon** (Frédéric et Sophie Collay, Piau et Sarkissian), **Rennes** (Garel, Lang, Stevens et Poirier), **Strasbourg** (Lanuit, Bourrachot, Massire et Scherno) et deux équipes pour **Paris** (Abe, Ovion, Sandry Andriani et Tastet, remplacé par Juhem le dimanche, pour Paris 1 et Caspard, Tesinsky, Robin et Roch pour Paris 2). Créé à l'initiative de Serge Poirier, ce tournoi a pour ambition de dynamiser les différents clubs en leur offrant un tournoi où motivation, esprit d'équipe, et cohésion font autant que le talent pur.

Chaque club devait sélectionner quatre joueurs et voyait une partie de ses frais de déplacement remboursée.

Le système était un double toutes-roudes où chaque club affrontait deux fois chaque club adverse, une fois avec les blancs, une fois avec les noirs. À chaque ronde, les adversaires étaient tirés au sort, en interdisant de rencontrer un même joueur lors des matchs retour.

Chaque match remporté (c'est-à-dire sur un score d'au moins 2,5 à 1,5) rapportait un point. Le total des parties gagnées (qui se trouve entre parenthèses dans le tableau à la fin) n'était utilisé qu'en cas de départage, ce qui a failli être le cas : à la dernière ronde, si Roch ne s'était pas inclinée 31-33 face à Scherno, son équipe, Paris 2, et Lyon auraient été ex aequo... et le classement final aurait été changé !

Voici tous les résultats, ainsi qu'une sélection de parties. Vous trouverez le classement complet à la fin de l'article. Encore bravo au club de Lyon pour son titre de champion de France 1998 et rendez-vous en 1999 pour la deuxième édition.

### Ronde 1

Bourrachot	31-33	Piau
Lanuit	30-34	Sarkissian
Scherno	16-48	Collay S.
Massire	53-11	Collay F.
Caspard	31-33	Poirier
Robin	34-30	Stevens
Roch	55-9	Garel
Tesinsky	28-36	Lang
Tastet	53-11	Lacroix
Andriani S.	29-35	Souchet
Ovion	10-54	Kashiwabara
Abe	52-12	Michel

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

Caspard 31-33 Poirier

### Ronde 2

Collay F.	32-32	Ovion
Collay S.	15-49	Tastet
Piau	43-21	Andriani S.
Sarkissian	12-52	Abe
Kashiwabara	19-45	Roch
Michel	10-54	Robin
Souchet	25-39	Caspard
Lacroix	12-52	Tesinsky
Poirier	38-26	Lanuit
Garel	29-35	Massire
Stevens	34-30	Bourrachot
Lang	21-43	Scherno

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

Stevens 34-30 Bourrachot

### Ronde 3

Caspard	48-16	Sarkissian
Robin	36-28	Collay F.
Tesinsky	14-50	Collay S.
Roch	12-52	Piau
Massire	13-51	Ovion
Bourrachot	39-25	Tastet
Scherno	26-38	Andriani S.
Lanuit	64-0	Abe
Poirier	41-23	Michel
Stevens	47-17	Lacroix
Garel	31-33	Souchet
Lang	31-33	Kashiwabara

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

Robin 36-28 Collay F.

### Ronde 4

Abe	11-53	Caspard
Tastet	31-33	Roch
Ovion	9-55	Robin
Andriani S.	51-13	Tesinsky
Piau	59-5	Lang
Collay S.	31-33	Stevens
Sarkissian	32-32	Poirier
Collay F.	63-1	Garel
Michel	5-59	Lanuit
Souchet	30-34	Massire
Lacroix	10-54	Scherno
Kashiwabara	42-22	Bourrachot

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

Sarkissian 32-32 Poirier

**Ronde 5**

Lanuit 25-39 Caspard  
 Massire 17-47 Roch  
 Bourrachot 36-28 Robin  
 Scherno 58-6 Tesinsky  
 Lang 22-42 Abe  
 Stevens 36-28 Tastet  
 Garel 31-33 Andriani S.  
 Poirier 35-29 Ovion  
 Michel 17-47 Piau  
 Souchet 23-41 Sarkissian  
 Lacroix 12-52 Collay F.  
 Kashiwabara 37-27 Collay S.

a b c d e f g h

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

Kashiwabara 37-27 Collay S.

**Ronde 7**

Ovion 4-60 Piau  
 Juhem 47-17 Collay F.  
 Andriani S. 25-39 Sarkissian  
 Abe 49-15 Collay S.  
 Tesinsky 9-55 Kashiwabara  
 Roch 59-5 Michel  
 Caspard 52-12 Lacroix  
 Robin 58-6 Souchet  
 Massire 24-40 Poirier  
 Scherno 61-3 Garel  
 Bourrachot 42-22 Lang  
 Lanuit 22-42 Stevens

a b c d e f g h

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

Massire 24-40 Poirier

**Ronde 9**

Tesinsky 26-38 Juhem  
 Roch 63-1 Ovion  
 Caspard 48-16 Andriani S.  
 Robin 37-27 Abe  
 Poirier 18-46 Piau  
 Lang 14-50 Collay F.  
 Stevens 19-45 Sarkissian  
 Garel 31-33 Collay S.  
 Scherno 31-33 Souchet  
 Lanuit 47-17 Kashiwabara  
 Massire 49-15 Michel  
 Bourrachot 48-16 Lacroix

a b c d e f g h

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

Scherno 31-33 Souchet

**Ronde 6**

Piau 41-23 Massire  
 Sarkissian 27-37 Scherno  
 Collay S. 0-64 Bourrachot  
 Collay F. 47-17 Lanuit  
 Poirier 27-37 Roch  
 Lang 10-54 Caspard  
 Garel 13-51 Robin  
 Stevens 32-32 Tesinsky  
 Michel 33-31 Ovion  
 Souchet 23-41 Tastet  
 Lacroix 21-43 Abe  
 Kashiwabara 34-30 Andriani S.

a b c d e f g h

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

Piau 41-23 Massire

**Ronde 8**

Piau 64-0 Robin  
 Collay F. 39-25 Roch  
 Collay S. 28-36 Caspard  
 Sarkissian 64-0 Tesinsky  
 Juhem 34-30 Scherno  
 Ovion 14-50 Lanuit  
 Andriani S. 21-43 Bourrachot  
 Abe 26-38 Massire  
 Souchet 27-37 Stevens  
 Lacroix 21-43 Garel  
 Kashiwabara 39-25 Poirier  
 Michel 28-36 Lang

a b c d e f g h

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

Juhem 34-30 Scherno

**Ronde 10**

Tesinsky 29-35 Bourrachot  
 Roch 31-33 Scherno  
 Caspard 53-11 Massire  
 Robin 36-28 Lanuit  
 Piau 45-19 Souchet  
 Collay S. 54-10 Lacroix  
 Collay F. 37-27 Michel  
 Sarkissian 15-49 Kashiwabara  
 Juhem 39-25 Garel  
 Ovion 3-61 Stevens  
 Abe 24-40 Poirier  
 Andriani S. 57-7 Lang

a b c d e f g h

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

Collay F. 37-27 Michel

Blanc -->	Lyon	Paris 2	Strasbourg	Paris 1	Rennes	Grenoble	Total
Lyon		3-1	2-2	1,5-2,5	2,5-1,5	3-1	7,5 (26)
Paris 2	2-2		2-2	3-1	2-2	3-1	7 (25,5)
Strasbourg	1-3	2-2		2-2	2-2	3-1	6 (22)
Paris 1	2-2	1-3	1-3		2-2	2-2	4 (17,5)
Rennes	0-4	0,5-3,5	2-2	2-2		2-2	4 (17)
Grenoble	1-3	0-4	1-3	2-2	1-3		1,5 (12)

## Beaucoup de plaisir, finalement (Gênes, 16 & 17/5/98)

par Emmanuel Caspard

Tadam tadam..., tadam tadam..., tadam tadam..., votre train entre en gare de Gênes, il est 5h10 du matin, le soleil n'est pas encore levé, vous si, vous avez passé la nuit sur une couchette moyennement confortable, et vous commencez à vous demander sérieusement ce que vous faites là... maintenant vous y êtes, vous venez pour le tournoi international de Gênes ; et malgré l'heure matinale, vous vous lancez bravement à la conquête de la cité de Christophe Colomb, dont la statue est sur la place, de la part de la patrie reconnaissante. Au fond vous avez de la chance, l'hôtel est à peine à 10 minutes à pied, et le réceptionniste accepte de vous donner votre chambre à partir de 6h. Vous en profitez pour aller repérer le lieu du tournoi, à 5mn de l'hôtel, et vous poussez 100m plus loin jusqu'au port, où trône l'élégant galion *Neptune*, mais si, vous savez, celui de *Pirates*, le film de Polanski. Le tour du quartier bouclé en une demi-heure, vous voici finalement dans votre chambre, où vous savourez une douche bien méritée et vous reposez un peu avant de descendre prendre le petit déjeuner, puis de retrouver deux compatriotes dans le salon de l'hôtel d'à côté. Cette fois ça y est, le week-end est lancé, c'est parti pour deux jours de folie !

Les deux compatriotes sont en l'occurrence Marc Tastet et Dominique Penloup, bientôt rejoints dans la salle de l'association sarde par Bintsa Andriani, José Seknadjé, Takuji Kashiwabara, Ian Turner et tout plein de joueurs et joueuses italiens. La collection de coupes qui trône sur la table à l'entrée est impressionnante, à se demander s'il y aura assez de joueurs. Dominique et Bintsa prennent rapidement la tête, tandis que Marc perd contre Marco Ferrando (qui joue depuis six mois), et que je me fais bêtement exploser contre Takuji sur une grosse masse pour avoir oublié un retournement. Barnaba, troisième au dernier Championnat du Monde, est une fois de plus le meilleur Italien et se place toujours dans le peloton de tête. En revanche, Sperandio et Menozzi ne sont pas en grande forme. À la fin du premier jour, Bintsa et

Dominique sont devant et les autres derrière (j'ai récemment pris des cours chez La Palice), dont moi qui pointe à 4/7. Tout le monde se retrouve le soir au restaurant, à 5mn à peu près des différents hôtels. Si j'insiste un peu, c'est pour bien marquer le fait qu'avoir les hôtels, la salle du tournoi et le resto dans un rayon de 15mn à pied, en pleine vieille ville, n'est pas un maigre avantage, et donne aux participants la possibilité de se promener à loisir. Ne serait-ce que pour ça, le tournoi de Gênes est à recommander. Mais il y a en plus les Italiens, toujours aussi sympas, les pizzas qui ressemblent à des pizzas, les cafés qui sont de vrais cafés, etc.

Le dimanche matin, Dominique ne faiblit pas et termine seul en tête, avec trois deuxièmes ex aequo : Barnaba, normal, Bintsa, qui a perdu sa dernière partie contre Menozzi 31-33, et moi, dont on se demande un peu comment je suis arrivé là. Et, bizarrement, comme j'ai le meilleur départage je subtilise la place en finale qui aurait logiquement dû revenir à Bintsa. Celui-ci disputera donc le match pour la troisième place contre Donato.

Marc, Bintsa, José et moi prenons le repas de midi sur le port, dans un café qui sert divers sandwiches, tandis que Dominique, resté dans la salle pour préparer la finale, bénéficie de la générosité du gardien qui partage avec lui ses provisions de bouche, qui avaient l'air bien savoureuses.

Tout le monde se retrouve ensuite dans la salle. Dans le match de départage, Bintsa, déçu d'avoir raté la finale d'un pion (une nulle contre Menozzi suffisait à lui assurer la place), s'incline en deux parties. Les trois parties de la finale sont commentées plus loin. Pendant ce temps, Paolo Fasce organisait de main de maître un concours de simultanée, où Marc, Ian et moi nous sommes retrouvés successivement en face de six adversaires (j'émets d'ailleurs une vive protestation, mes adversaires n'ont pas été les mêmes que pour les deux autres, ils étaient plus forts, c'est pas juste), et un concours de calcul de finales, géré par un programme de type Icare ;

Marc a remporté la simultanée avec cinq parties sur six et un meilleur total de pions que Ian, tandis que je soufflai sur le fil la victoire du calcul de finales à Beppi Menozzi, qui avait tenu la première place pendant longtemps. On notera également, pendant la troisième partie de la finale, le passage sous les fenêtres grand ouvertes d'une compagnie de tambours, ce qui n'est pas forcément l'idéal pour la concentration.

La remise des coupes se tient en fin d'après-midi, avec des récompenses pour presque tout le monde, sous diverses formes : reçoivent un trophée les premiers du tournoi, la première féminine, le premier non maître italien, le joueur qui a fait le plus long voyage pour venir (Ian Turner, venu de Grande-Bretagne), plus le vainqueur du Grand prix italien (Beppi Menozzi), les vainqueurs des deux concours, etc. Une idée sympathique à retenir. Et un tournoi bien agréable, parfaitement organisé, très convivial, dans une ville qui mérite une visite, avec notamment le plus grand aquarium d'Europe. Venez donc nombreux l'année prochaine, le train de nuit est bien pratique et relativement peu cher (et en plus, Marc a découvert spécialement pour vous une sixième possibilité de trajet, vous ne voudriez pas rater ça, tout de même). Et si ce n'est pas Gênes l'an prochain, venez quand même, l'Italie vaut toujours le déplacement.

### Classement final

1.	Caspard	{F}	8	+2,5
2.	Penloup D.	{F}	9,5	+0,5
3.	Barnaba D.	{I}	8	+2
4.	Andriani B.	{F}	8	+0
5.	Tastet M.	{F}	7	
6.	Sperandio R.	{I}	6,5	
	Menozzi G.	{I}	6,5	
8.	Kashiwabara T.	{F}	6	
	Stanzione P.	{I}	6	
10.	Turner I.	{GB}	5,5	
	Fasce P.	{I}	5,5	
12.	Ferrando M.	{I}	5	
	Castellano G.	{I}	5	
	Corradi F.	{I}	5	
15.	Fanello R.	{I}	4,5	
	Michelotti G.	{I}	4,5	
17.	Bianchi P.	{I}	4	
	Seknadjé J.	{F}	4	
19.	Rotta F.	{I}	2	
20.	Andolfi P.	{I}	1,5	
21.	Santoanni C.	{I}	1	

# Préqualificatif de Strasbourg (13 & 14/6/98)

par Christophe Lanuit

L'annuel préqualificatif alsacien n'a réuni cette année que douze joueurs, mais la configuration était intéressante : avec six joueurs alsaciens, cinq Parisiens et un Grenoblois, cela donnait un petit goût de « Strasbourg contre le reste du monde ». Après la traditionnelle récupération au compte-gouttes des joueurs et le resto du vendredi soir, une nuit de sommeil (=étude des 2000 dernières parties des adversaires du lendemain) se faisait nécessaire.

Or donc à l'aube, une tribu de joueurs locaux attendait dans la fraîche clarté strasbourgeoise l'arrivée des adversaires de renom. Nous entendîmes Manu, puis le vîmes apparaître au loin, portedrapeau des joueurs parisiens, et Takuji apparut également, portedrapeau de lui-même. Les matchs de la matinée virent plutôt des rencontres Paris-Paris et Strasbourg-Strasbourg. Et, dans l'histoire, c'est Grenoble qui s'en sort le mieux. Puis vient l'heure du repas. Comme d'habitude à Strasbourg on a des problèmes de repas (souvenir : parlez un peu de doner kebab à Philippe Juhem...), mais nous tâcherons de faire des efforts et d'aller l'année prochaine dans un restaurant où un groupe de douze personnes ne passe pas inaperçu dans une salle vide...

Les matchs reprennent en retard l'après-midi au laboratoire de Christian Massire (honneur à cet hôte qui s'est dévoué pour tous les transports des joueurs). Les tendances commencent à apparaître : Takuji refuse catégoriquement de perdre. A contrario, Bintsa semble en petite forme après son super tournoi de Gênes, ainsi que Christian. Au niveau de la tête, en dehors du score parfait de Takuji, Dominique Penloup, Manu, François et moi sommes au coude à coude. La tension est à son comble, les têtes de séries ne se sont pas encore affrontées et tout va se jouer le lendemain.

Le soir, on mange encore alsacien : des Flame Kueche pour certains et de la choucroute pour d'autres. Le tempérament de la serveuse était également alsacien, étant donné qu'elle a tenu tête à dix joueurs d'Othello, et qu'au moment où Manu a cassé « le choli verre ciselé », nous avons

bien cru que seulement quatre personnes rentreraient à Paris.

Dimanche ça devenait sérieux, car les plus forts devaient jouer entre eux. Chacun faisait ses petits calculs dans son petit coin, et ça donnait entre François et Manu des discussions du type : « Si je bats Christophe et si je fais 36 pions contre Dominique, il faudrait que tu ne perdes pas moins que 34-30 face à Takuji pour avoir une bonne chance d'être au moins en match 3/4, à moins que Takuji perde contre Dominique avec moins de 12 pions et que... (ad libitum). »

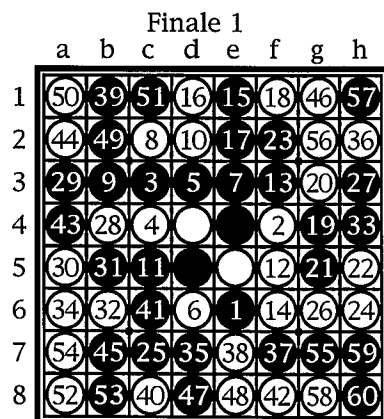
Dans les faits : Takuji refuse désespérément de perdre jusqu'à ce qu'il tombe sur Manu, mais il est assuré d'aller en finale. Dominique finit également très bien (avec deux défaites, contre Takuji et moi), et Manu s'accorde la troisième place. Finalement, la partie entre François et moi tourne en ma faveur et je suis qualifié pour le match 3/4.

La finale commence mal pour Dominique, mais il se rattrape dans la deuxième partie face à un Takuji un peu fatigué. La troisième partie confirme cette tendance et Dominique s'impose donc face à un adversaire de valeur. Dans la petite finale, je bats Manu dans les deux parties.

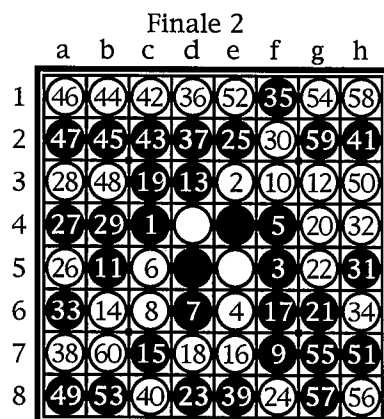
Pour conclure, je tiens à remercier les Parisiens et le Grenoblois de leur venue, ainsi que Nathalie et Christophe Reinbold, et Isabelle Muller qui ont eu l'occasion d'affronter de très bons joueurs. Rendez-vous l'année prochaine pour en découvrir de nouveau, peut-être au même endroit (à moins que le professeur à qui Jo l'Espingo a (par inadvertance) volé un café long sucré dans la machine ait très mal pris la chose !).

### Classement Final

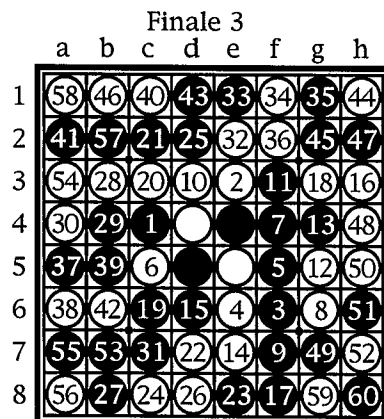
1.	Penloup Dominique	9/11 +2
2.	Kashiwabara Takuji	10 +1
3.	Lanuit Christophe	8 +2
4.	Lazard Emmanuel	9 +0
5.	Robin François	7
	Scherno Dominique	7
7.	Andriani Bintsa	6
8.	Massire Christian	4
9.	Muller Isabelle	3
10.	Reinbold Christophe	2
11.	Seknadjé José	0,5
	Reinbold Nathalie	0,5



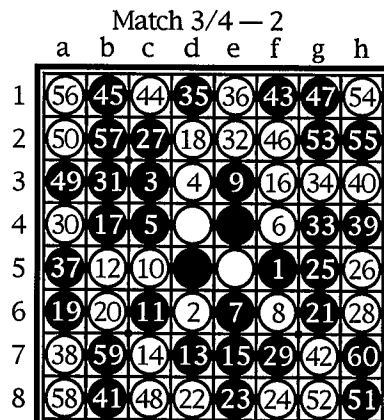
Penloup 30-34 Kashiwabara



Kashiwabara 28-36 Penloup



Kashiwabara 20-44 Penloup



Lanuit 39-25 Lazard

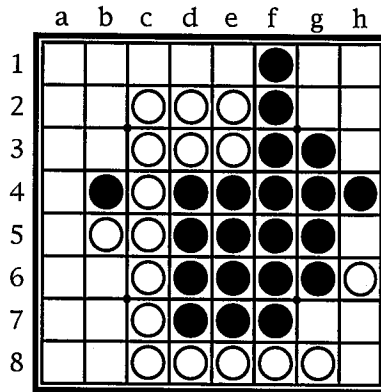
# Initiation Les pions intérieurs

par Marc Tastet

L'idée de cet article m'est venue lors du tournoi de programmes de Princeton qui s'est déroulé sur Internet au mois d'octobre dernier. Nicolas Becquet et Sylvain Quin ont fait participer leur nouveau programme issu de Théole et de Thor, baptisé NewThor. En regardant jouer le programme, nous nous sommes aperçus que s'il cherchait bien à réduire son nombre de pions, il ne faisait pas de différence entre les pions intérieurs et les pions extérieurs ce qui le conduisait à perdre le centre d'abord et la partie ensuite.

C'est une erreur assez souvent commise par des joueurs non encore experts mais qui savent déjà qu'il faut essayer de minimiser le nombre de ses pions en début et milieu de partie. Je veux insister ici sur le fait que l'important est de minimiser le nombre de pions en **frontière**, mais qu'il n'est pas mauvais, au contraire, d'avoir des pions intérieurs.

Après le coup 20, NewThor, avec les blancs, possède une position groupée bien centrale, alors que Spock est rejeté à l'extérieur et coupé en morceaux. Mais en essayant de jouer des coups qui retournent peu de pions, Blanc va peu à peu perdre cette position idéale et se retrouver complètement à l'extérieur.



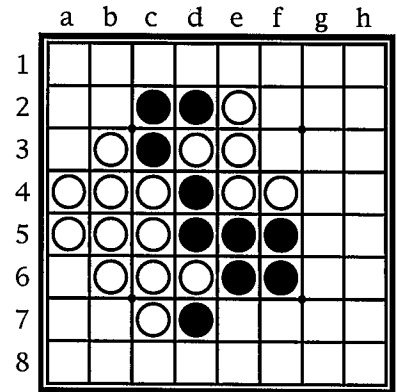
Ainsi, après le coup 34, c'est Noir qui contrôle tout le centre et qui est complètement entouré par Blanc.

Les coups 26 et 28, en particulier, installent Blanc en périphérie de la position et permettent à Noir de reprendre le centre. Le coup 26.f8 retourne e7 qui pourrissait b4 et 28.g8 minimise mais est trop risqué.

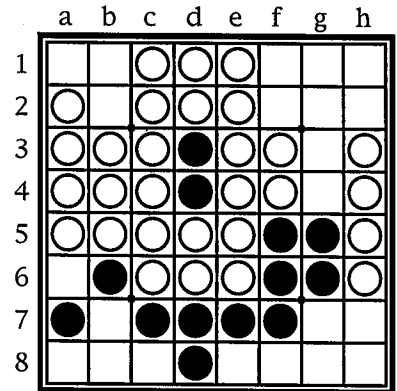
Il aurait sans doute été meilleur de jouer 26.h2 et si 27.d7, 28.h7. Noir devrait alors ouvrir dans des conditions pas excellentes.

Voyons une autre partie tirée du même tournoi.

Une fois de plus, NewThor sort en bonne position de l'ouverture, mais il va peu à peu se laisser dépasser du centre.



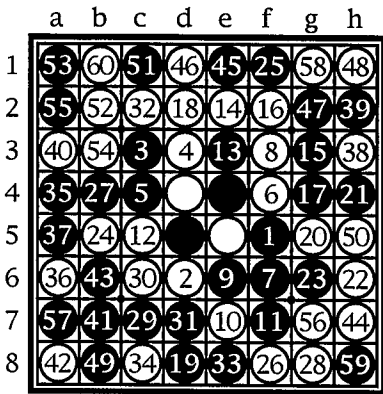
On peut remarquer que les coups en diagonale, même s'ils ne retournent qu'un pion (comme 29.d8 et 31.h4), ont souvent l'inconvénient d'installer des pions en périphérie de la position, contrairement aux coups droits au centre (comme 28.g5) qui récupèrent des pions au centre et qui sont bien souvent préférables.



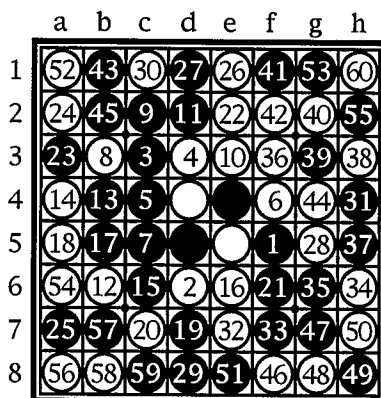
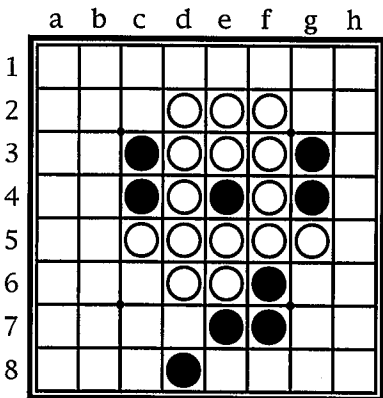
On arrive à cette position où Noir a beaucoup moins de pions que Blanc (13 contre 29) mais est largement perdant car il a seulement deux pions intérieurs (d3 et d4) alors que Blanc en a une masse impressionnante.

Après une augmentation de la valeur des pions intérieurs dans la fonction d'évaluation du programme, les résultats (déjà pas si mauvais) se sont encore améliorés.

Pensez, vous aussi à revaloriser l'importance des pions intérieurs !



Voici un premier exemple.



# Poueeet ! On a gagné ! Poueeet !

Par le club de Lyon

Voici la dernière partie du match Paris 2 - Strasbourg du championnat de France des clubs 98. Du résultat dépendait le vainqueur final puisqu'une défaite de Barbara Roch laissait le titre à Lyon alors qu'une nulle suffisait à Paris 2 pour l'emporter. Les commentaires en italique sont de Didier Piau, les autres de Jean-Paul Sarkissian.

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

B. Roch 31-33 D. Scherno

1.c4 2.c3 3.d3 4.c5 5.b3 6.e3 : ouverture Campagnarde collée.  
*6.e3 : l'autre possibilité est 6.f4 mais « tout le monde » sait que 6.e3 est meilleur, même si Labazz prétend le contraire.*

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

La Campagnarde collée

7.b5 8.b4 : le coup 7 semble être réfuté par 8.c2, c'est pourquoi Noir joue en général 7.d6.  
*7.b5 est théoriquement à éviter à cause de la réponse 8.c2. La position me fait alors penser à l'ouverture Tigre centrale, variante du Triangle (1.f5 d6 c3 d3 c4 f5 c5 b3 c2), et à la fameuse partie entre Brian Rose et le programme Bill qui s'était poursuivie par 10.d1? (ce qui serait ici 9.d1?, j'en vois un qui ne suit pas dans le fond) et la défaite de Rose, autorisant l'ineffable Kai Fu Lee, programmeur de Bill, à décréter que sa machine à puces était « the strongest Othello entity in the world ». Qui a parlé d'éthique scientifique ? Pour un traitement plus correct de l'ouverture après*

7.b5 8.c2 (correct au début parce que par la suite, hem) voir la partie Vallund-Piau, en des temps reculés à Copenhague (87, c'est dire, on y allait en drakkar en ce temps-là), ou bien des parties hautes en couleur de Jean-Paul au club de Lyon cette année (le club du Général Bugeaud, dit club des Africains, pas celui de la Tête d'Or, dit club du Parc). Comme tu vois, Barbara, ta Campagnarde, on l'attendait.

9.c6 : ou bien 9.d6 10.c6.

10.d6 : coup d'attente, Noir n'ayant pas accès en b6.

11.a4 : coup typique de l'ouverture campagnarde : Noir veut bétonner sur le bord ouest. Ce coup n'offre pas de possibilité de jeu sur ce bord à Blanc, qui doit ouvrir ; l'autre possibilité de Noir était 11.d7 qui prend accès en b6.

11.a4 : on continue la séquence nostalgie : Paul Ralle, dit Paulo l'intox, jouait cette suite (avec 6.f4 au lieu de 6.e3). Jusque-là, rien que de très normal, sauf que sur un des coups naturels 12.c7, évidemment, il reprenait tout droit 13.c8 pour bétonner comme un sale, selon l'expression consacrée. Juste une question sur cette position : si 14.a3 et si Noir reprend le bord avec 15.a2 (je rappelle que Noir s'appelle Paul Ralle, donc qu'il bétonne), le sacrifice en b7 avec menace de Stoner marche-t-il (peut-être précédé de 16.c2) ?

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

Groupes! dit-il (analyse)

À l'époque, j'avais réfléchi à la question, sans réponse définitive mais avec des suites un peu, di-

sons, osées. À déconseiller également aux âmes sensibles, la partie Ralle-Piau 1989 sur cette ouverture où Blanc s'en sort avec la collaboration active de Noir vers la fin (c'était une troisième partie de finale qualificative à je ne sais plus quoi, disputée devant une assistance nombreuse et attentive composée essentiellement de André Bracchi qui arbitrait, et c'est tout (coucou, André), mais ça n'explique pas le délire de la fin de partie.

12.d2 : seul coup jouable ! En effet, Blanc ne doit pas retourner le pion c6 car il laisse Noir jouer tranquillement en e6, 12.c2 est trop brutal et la paire 12.a5 13.a6 ne sert à rien. Le coup du texte a également le mérite d'ôter 13.d7 et vise a6 sans que Noir ait accès en a5. Noir aurait dû jouer d7 tant que c'était possible car il va rester longtemps sans accès à cette case.

13.e2 : le meilleur coup : empêche 14.a6 et prend accès en d7. Le coup droit central 13.f4 qui redonne accès aux deux cases tranquilles c2 et b6 n'est pas aussi bon qu'il en a l'air car il est réfuté par 14.a6 qui menace ensuite de gagner un deuxième temps sur le bord avec 16.a2.

14.c2 : aussi le meilleur coup, car il ôte d7 et pourrait 15.d1 ! 14.e1 serait une faute à cause de d7 qui prend accès en b6 tout en enlevant ce coup à Blanc.

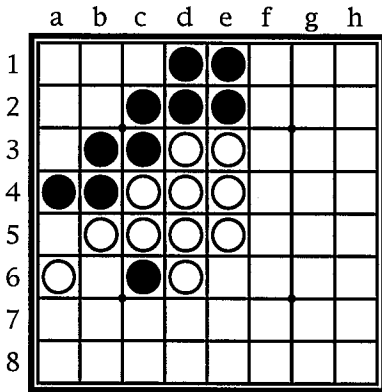
15.d1 : 15.f4 ne marche toujours pas à cause cette fois-ci de 16.b6. D'ailleurs Noir a fait le choix stratégique du béton, il doit s'y tenir.

16.a6 : prévu depuis le coup 12.

17.e1 : meilleur que 17.f4 qui serait suivi de 18.a5 19.a7 et le béton de Noir a très peu de chances de réussir.

18.a2 : logique, gagne un deuxième temps sur le bord ouest, obligeant ainsi Noir à casser la frontière blanche à l'est. Le béton de Noir est pratiquement voué à l'échec, notamment à cause du pion tabou en c6 qui commence à peser sur le jeu (d'où l'intérêt pour Blanc de ne pas avoir retourné auparavant ce pion).

10



Après 17.e1

19.f5 : malheureusement Noir n'a plus de bon coup, le coup du texte est le moins violent.

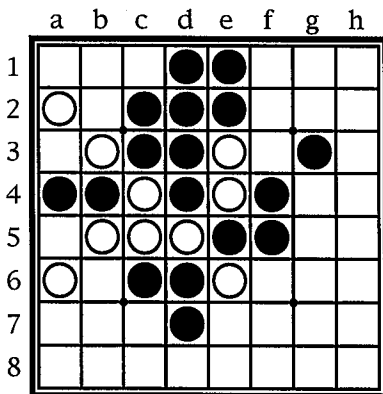
19.f5 : pour quoi faire ?

20.f4 : réponse naturelle.

21.d7 : Noir joue enfin ce coup qui reprend du centre mais il est déjà trop tard !

22.e6 : car Blanc joue son second coup tranquille d'affilée.

23.g3 : bien que ce coup ait l'inconvénient d'être extérieur, Noir décide de contrôler la diagonale d6-g3 car Blanc menaçait de jouer en e7 sans que Noir puisse répondre en c7. 23.f2, suivi de 24.f3 g3 c7 e7 h3 ne mène à rien, tandis que jouer 23.a3 serait une erreur à cause de 24.a5 f7 f6 et Blanc a un temps supplémentaire en f8 (dans cette dernière séquence il vaudrait mieux attendre que Blanc ait retourné le pion c6 afin de pourrir son bon coup en f6).



Après 23.g3

24.c7 : Blanc n'a rien de mieux à faire que d'attendre.

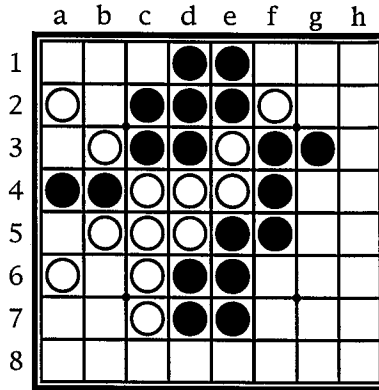
24.c7 : ne sert pas à grand-chose. Blanc devait essayer 24.c1 qui redonne accès à f6.

25.f3 : coup douteux : maintenant que le pion c6 est devenu blanc, Noir devrait jouer la séquence 25.a3 a5 f7 e8 b7 qui était bien plus prometteuse.

26.f2 : est meilleur que 26.f1 car retourne le pion d4 qui donne accès à la case f6 .

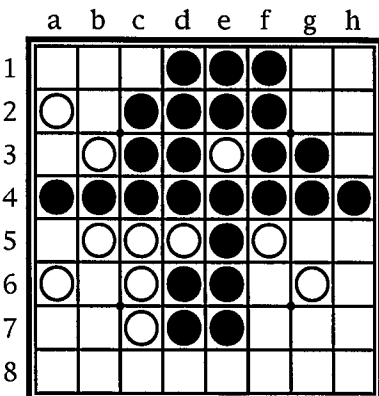
26.f2 retrouve l'accès en f6 différemment mais en le pourrissant. Cela dit, on voit mal Noir s'en sortir avec toute sa frontière...

27.e7 : Noir, ayant probablement vu la suite 27.f1 f6 e7 e8 f7 f8, préfère jouer immédiatement e7. Mais une fois de plus Noir rate à mon avis 27.a3 a5 f7 etc., avec la suite citée au coup 25.



Après 27.e7

28.g4 29.f1 30.g6 : le coup 28 a l'air bizarre car Blanc ne veut pas prendre son tempo en f1, mais il s'avère EXCELLENT après analyse ; d'une part, l'idée est que Blanc peut se permettre de ne pas jouer en f1 pour (au moins) trois raisons : a) Blanc devra tôt ou tard ouvrir, il n'est pas idiot d'envisager de le faire le plus économiquement possible, c'est-à-dire sans retourner f3 ; b) intercaler la paire 28.f1 g1 avant de jouer en g4 créerait un bord de quatre noir déséquilibré difficilement exploitable par Blanc ; c) par ailleurs, Blanc ne perd pas vraiment de tempo en choisissant g4 plutôt que f1 puisque, comme la suite de la partie le montre, la réponse noire en 29.f1 laisse Blanc gagner un temps sur le prébord est avec 30.g6, qui pourrit le coup de Noir en h3.



Après 31.h4

31.h4 : l'autre inconvénient du coup 29 est d'avoir noirci le pion f2, rendant le prébord Nord homo-

gène et interdisant ainsi à Noir de noircir le prébord est, sous peine de voir Blanc sacrifier en jouant la case X g2 et gagner trop de temps dans le coin nord-est. Il était sans doute préférable de jouer 31.f6

31.h4 ferme un trou impair, ce qui peut être intéressant quand on est Noir, mais l'influence au sud va être maximale.

32.g5 33.h6 34.f6 35.f7 36.h5 : pour éviter de perdre un temps, Blanc joue à chaque fois là où Noir menace de jouer.

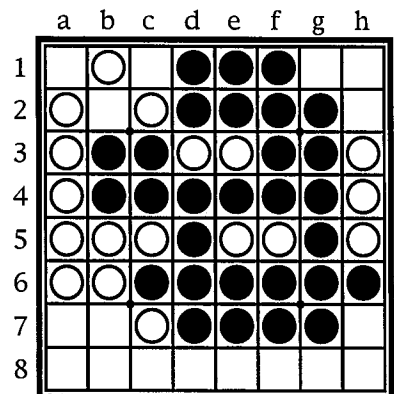
37.b6 : Noir est mort mais g7 semblerait un peu plus résistant.

38.b1 : ce coup est trop passif ; 38.h3 qui ôte a3 et prend accès en a7 était sûrement le bon coup, voire le coup optimal.

39.a3 40.a5 : et Noir ne se fait pas prier pour forcer Blanc à retourner le pion b6 et perdre ainsi une liberté en a7. De plus il aura l'occasion de gagner plus tard un temps en attaquant le bord déséquilibré avec la case X b7.

39.a3 veut profiter du fait que le bord ouest sera vraiment déséquilibré après 40.a5 puisque le pion b6 sera retourné. On voit que 24.c7, qui ne semblait pas ajouter d'influence, était en fait coûteux.

42.h3 complique pour rien : il reste un trou de huit cases en tout au nord (3 + 5, ben oui, il faut suivre) et on joue avec les blancs. Personne n'a encore passé et un coup de Noir là-haut n'apporte rien. Autant lui régler son compte en bas au lieu de compliquer les calculs en rouvrant une région.



Après 43.g2

44. g8 construit tout seul gentiment un piège de Stoner sur le bord nord. Si maintenant 45.c1, que fait Blanc ? Réponse : nulle, avec la suite 45.c1 d8 h2 h8 a1 b2 b8 c8 a7 h7 e8 b7 f8 a8 h1 g1 32-32. Bien entendu, Blanc était complètement gagnant avec la suite 44.h8 h7 d8 b8 c8 e8 h1 h2 g8 f8 a8 a7 b7 a1 g1 c1 b2 26-38.

45.g8 à 58.b7 : nous ne nous étendrons pas sur le commentaire de la finale, dans la mesure où elle a, on s'en souvient, été jouée dans la confusion la plus totale, puisque tous les autres participants de ce championnat de France et les spectateurs avaient pris conscience que tout se jouait sur cet othellier et s'étaient peu à peu agglutinés autour des deux joueurs... La pression, quoi !

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

Après 58.b7

59.a1 et 60.b2 : ...et c'est le drâme ! Dans le lourd silence du décompte implacable des secondes

de la pendule électronique, Barbara Roch doit choisir son coup 59. Suspense insoutenable pour l'équipe : sait-elle seulement qu'il ne reste plus que quatre petites secondes à Dominique Scherno pour effectuer son dernier coup, qu'il suffit donc de jouer b2 pour lui faire retourner la diagonale et qu'il perde (forcément) au temps ? Mais, submergée par une bouffée soudaine de fair-play, elle prend finalement le coin, perd la partie et Lyon est champion ! Pour une seconde ! Ouaiiii !!!

Parties U.S.A. 87

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

Bill 58-6 B. Rose

Copenhague 87

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

T. Vallund 29-35 D. Piau

Préqualificatif de Paris 89

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

P. Ralle 19-45 D. Piau

## Courrier des lecteurs

### Remarque sur le déroulement du championnat de France des clubs

Par un correspondant anonyme de l'Allier

Tout le monde garde en mémoire cette dernière seconde fatale de la partie historique entre Barbara Roch et Dominique Scherno, qui symbolisait, à mon avis, l'affrontement entre Paris et la Province. Profitons-en pour saluer l'organisation parfaite de ce tournoi et le hasard malin qui nous a tenus en haleine jusqu'aux derniers moments du week-end. Mais pourquoi laisser le même hasard décider des rencontres ? (\*)

Pour les lecteurs qui l'ignorent, je vais expliquer comment ont eu lieu les rencontres. Chaque équipe est composée de quatre membres qui rencontrent **aléatoirement** (du moins, à ce qu'il m'a semblé) les quatre membres d'une autre équipe au cours d'un « toutes-roudes », système qui m'a permis de rencontrer deux membres de chaque équipe.

Ne pourrait-on pas imaginer qu'un système de classement au

sein de chaque équipe (variable en fonction des résultats au cours du tournoi) permette aux meilleurs de rencontrer les meilleurs et aux moins bons d'avoir une chance quand même ? Le risque est d'enlever une partie de l'« esprit d'équipe », qui a fait la réussite de la première édition, en installant une hiérarchie là où il n'y en a peut-être pas besoin.

D'un autre côté, en responsabilisant chaque coéquipier, ce système pourrait avoir le mérite de « tendre » toutes les rondes et de nous donner encore de ces instants uniques où l'issue d'un tournoi est suspendue aux mouvements hésitants d'une main qui va poser un pion, en retourner quelques autres et se jeter sur la pendule pour arrêter l'écoulement du temps, gestes que ne renierait pas un Lamartine, s'il avait joué à Othello au lieu de perdre son temps au bord des lacs.

(\*) Je laisse le soin de répondre à la question « comment faire autrement ? » au Collège des Appariteurs qui a toujours su trouver une réponse aux situations les plus délicates.

Les appariements étaient effectivement faits au hasard, en empêchant toutefois de rencontrer deux fois le même joueur d'une équipe. Nous avons longuement discuté du système avant le tournoi. Par manque d'expérience, il nous était évidemment impossible d'apprécier les avantages et inconvénients de chaque possibilité. Un système de classement (utilisé dans les tournois par équipes aux échecs) où chaque joueur rencontre un joueur de même niveau a l'avantage d'équilibrer les parties (et encore, pas toujours car le niveau des joueurs des équipes peut être assez disparate). Il a pour moi le principal inconvénient d'établir une hiérarchie et d'empêcher certains joueurs, qui ont peu souvent l'occasion de rencontrer des très bons joueurs, de se mesurer aux meilleurs. Pour ce genre de tournoi, je pense que l'intérêt « humain » prime par rapport à l'intérêt « othellistique », même si nous aurions tous souhaité voir un match Caspard-Piau ou Tastet-Piau. En tout cas, nous en discuterons pour l'an prochain.

E. Lazard

# Informatique

## Résultats des tests

Voici les premiers résultats des tests de finale pour ordinateurs parus dans *Fforum 48*. Les résultats ne sont pas complets car certains tests prennent un certain temps...

### Brutus I

Louis Geoffroy, Martin Piotte (CND)  
Version du 10/6/98.  
AMD K6 200MHz. MMX.  
512K cache 64Mo RAM (dont 58Mo utilisés)  
Langage C + assembleur

### Spock

Jean Deltell (F)  
Version 12.0 (Windows 95)  
Pentium 233MHz, MMX  
512Ko de cache, 64Mo RAM.  
Langage C

### Forest

Olivier Casile (F)  
Version 3.5 (Windows 95)  
Pentium 233MHz, MMX  
512Ko de cache, 32Mo RAM.  
Compilateur Watcom C++

### Keyano

Mark Brockington (CND)  
Version du 26/6/98.  
Ultra Sparc E2 170 24Mo RAM

### Zebra

Gunnar Andersson (S)  
Version du 26/6/98.  
Pentium II 233MHz 64Mo RAM

### NewThor

Nicolas Becquet, Sylvain Quin (F)  
Version 6.4. Pentium II 233MHz  
512K cache 32Mo RAM  
Langage C sous Windows NT 4

Voici une solution optimale pour chacune des positions (ligne fournie par NewThor, sauf pour le diagramme 53 où la position fournie à NewThor était fautive (cela sera corrigé la prochaine fois)). Le nombre entre parenthèses est le score du joueur qui a le trait.

À signaler que la référence exacte du diagramme 46 est : Caspard 24-40 Juhem, championnat de France 94.

Diag. 40: (51) a2 b1 c1 ps b6 c7 a7 b7 b8 d7 f8 c6 a8 e8 g7 f7 a6 g8 c8 h8 d8  
Diag. 41: (32) h4 a3 a2 g6 g5 h5 h6 g7 e8 f8 h2 a5 a7 h3 h1 g1 a1 b2 h8 h7 a8 b7  
Diag. 42: (35) g2 h1 c2 g1 f1 d2 b2 a2 b6 c6 b5 a4 a6 g8 a1 b1 h8 a7 b8 ps b7 c7 a8  
Diag. 43: (26) c7 h4 h5 b8 b7 a8 a7 a5 h3 a4 g3 h6 a3 a2 g7 h2 b1 a1 b2 g2 h1 h7 h8  
Diag. 44: (25) d2 g5 b8 a3 b7 a8 a7 c8 g7 g8 h6 h5 g6 f1 d1 h1 g2 h7 h8 b2 b1 a1 a2  
Diag. 45: (35) b2 c1 g5 h6 g4 h3 b1 g3 h5 h4 g2 a6 a8 a1 h2 h1 b7 b8 d8 c8 g8 g7 h7 h8  
Diag. 46: (28) b3 c1 b1 a3 b2 h3 a5 a4 a2 h7 g7 g2 g1 h1 h2 a1 h8 f8 b6 a8 b5 a7 b7 a6  
Diag. 47: (34) g2 b8 b7 a2 a5 b2 g3 h3 a1 a3 h2 h1 g1 g4 h5 h4 g5 h6 g6 h7 g8 h8 g7 a8 a7  
Diag. 48: (46) f6 g5 g3 f2 h4 h5 h3 g6 g2 a7 h6 g7 d1 c1 b1 e1 g1 b7 a8 h7 h8 b2 a1 h2 h1  
Diag. 49: (40) e1 h4 g6 g4 h5 h6 b2 f8 d8 b8 c7 h3 g2 a1 b1 h2 h1 g1 h7 g7 a2 b7 a8  
Diag. 50: (37) d8 e8 g8 h8 f2 g7 b7 f1 g1 d1 c1 a8 a4 g2 a5 a6 a7 b1 a1 a3 b8 ps h1 h2 h7 ps b2 a2  
Diag. 51: (35) e2 h2 f1 d1 g7 d2 c1 c3 h1 h3 g2 d8 c8 h8 g8 b8 a3 a5 a7 b7 b3 a2 a1 c2 b2 b1 a8  
Diag. 52: (32) a3 f2 e1 f1 c2 b1 b3 c1 g2 a2 g7 e8 d8 h8 f7 g8 b7 c8 b8 h1 g1 e7 a1 b2 a7 a8 f8  
Diag. 53: (31) d8 b6 d7 c2 b4 g7 a5 a3 d1 c1 h8 g8 h2 e8 g2 a7 a6 a4 b7 c8 b8 a8 b1 a1 b2 a2 h1 g1  
Diag. 54: (31) c7 g6 g5 f6 g4 c8 b7 e2 b8 h6 h5 h4 b1 a8 a7 a1 g2 h1 f2 f1 g1 ps e8 f8 g8 h8 h2 g7 h7  
Diag. 55: (32) g6 h7 e2 f2 d2 c1 e1 d1 f1 f8 h6 h5 g8 b2 g4 g1 a1 a3 b1 c8 h4 h8 g7 h2 h1 g2 b7 a8 ps b8  
Diag. 56: (33) h5 h4 h3 d8 c8 c7 e8 g8 g4 g3 f8 b8 b2 a5 a4 h7 h6 h2 g2 a1 a2 b1 a3 a7 b7 g7 h1 ps a8 ps h8  
Diag. 57: (27) a6 b5 b4 e2 f2 e1 g1 d2 c3 f1 d1 a3 a5 a4 a2 b3 c2 g7 g2 b1 b2 a1 c1 b7 h8 g8 a8 a7 h2 h1  
Diag. 58: (34) g1 f2 h3 h5 h6 h7 h2 c8 a3 f8 g6 g7 a5 e8 d7 d8 h8 h4 g8 b7 a8 b8 b1 h1 g2 a1 a7 a2 b2 a4  
Diag. 59: (64) g8 e8 h4 b7 h2 b8 a8 ps a7 ps a5 ps g3 f3 b5 ps f2 g2 h1 ps c3

La première grille donne le temps nécessaire au programme pour choisir le coup qui s'avérera *a posteriori* le meilleur sans plus changer d'avis ensuite. L'idée est la suivante: si le programme, jouant en temps limité, devait être interrompu avant d'avoir terminé sa recherche, ce temps indique à partir de quand il jouerait le bon coup (sans toutefois être sûr que c'est le bon). Plus classiquement, la deuxième grille donne le temps nécessaire pour déterminer la valeur de la position (gain/nulle/perte) et la troisième, pour donner le score exact. N'hésitez pas à nous faire parvenir les résultats de votre programme!

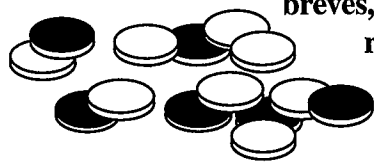
	Coef	Diag. 40	Diag. 41	Diag. 42	Diag. 43	Diag. 44	Diag. 45	Diag. 46	Diag. 47	Diag. 48	Diag. 49
	Mach.	Temps	Temps	Temps	Temps	Temps	Temps	Temps	Temps	Temps	Temps
Zebra	3,6	0'00"	0'00"	3'44"	0'00"	0'11"	0'02"	20'00"	0'00"	0'00"	0'00"
Brutus	4	0'00"	0'13"	0'28"	0'00"	0'00"	8'04"	3'59"	0'00"	0'02"	0'00"
NewThor	5,2	0'21"	0'01"	0'28"	0'02"	0'00"	3'17"	3'25"	0'00"	0'00"	0'00"

	Coef	Diag. 50	Diag. 51	Diag. 52	Diag. 53	Diag. 54	Diag. 55	Diag. 56	Diag. 57	Diag. 58	Diag. 59
	Mach.	Temps	Temps	Temps	Temps	Temps	Temps	Temps	Temps	Temps	Temps
Zebra	3,6	0'03"	0'00"								0'04"
Brutus	4	0'25"	0'11"	8'57"	3h00'44"	3h49'29"	1'06"	0'44"	0'00"	0'00"	0'09"
NewThor	5,2	0'00"	0'00"	14'45"	0'00"	7h59'36"	0'29"	0'00"	0'00"	0'00"	0'01"



# 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.

## STAGE D'ÉTÉ

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

Alors plus d'hésitation ! Venez nous rejoindre à Font-Romeu du 8 au 15 août prochain pour notre traditionnel stage d'été. Emmanuel Caspard, Stéphane Nicolet, Philippe Juhem, Emmanuel Lazard, Elie Cali, François Robin, Christophe Lanuit, Dominique Scherno, Jean-Paul Sarkissian, Barbara Roch, José Seknadjé, ainsi que plusieurs autres joueurs ont déjà annoncé leur venue. L'actuel champion du monde, Makoto Suekuni, sera également parmi nous pour la semaine !

Le matin, étude d'ouverture, commentaire de parties, analyse stratégique... après le déjeuner, tournoi amical, parties par équipe, entraînement libre... un match de volley ou de ping-pong avant le dîner... et la soirée autour d'une table pour une belote, un tarot, une partie de go ou tout simplement se retrouver entre amis autour d'un verre...

Ce stage se déroulera au **Centre National d'Entraînement en Altitude de Font-Romeu** (Pyrénées-Orientales) et le prix est de **220F par jour par personne en pension complète**, avec un accès complet aux installations sportives. N'oubliez pas vos chaussures de randonnée, vos raquettes de tennis, de ping-pong, vos gobans et jeux de cartes.

Si vous désirez en savoir plus, ou pour annoncer votre arrivée, vous pouvez contacter Emmanuel Lazard au 04 90 04 70 19, du 19 juillet au 8 août.

## SITE WEB DE LA FFO

Une nouvelle adresse pour le site web de la FFO :  
<http://www.mygale.org/05/andriani/ffo/index.htm>

## FFORUM

Le magazine de la Fédération Française d'Othello, est adressé à tous les adhérents (à jour de cotisation !) chaque trimestre : début janvier, début avril, début juillet et début octobre.

**VOUS VOULEZ FAIRE PARAÎTRE  
UN ARTICLE DANS FFORUM ?  
TOUS LES ARTICLES SONT LES BIENVENUS**

Adressez vos documents à la  
**FFO, B.P. 383 75626 PARIS CEDEX 13**  
 Dates d'extrême limite pour la remise d'articles mis en page, prêts à photocopier :  
 15 décembre, 15 mars, 15 juin, 15 septembre.

Les articles non mis en page devront être remis une dizaine de jours avant ces dates. Pour être certain de figurer au sommaire du prochain numéro à paraître, remettre ses articles bien à l'avance.

## POUR FAIRE PARAÎTRE UNE INFORMATION

Pour passer une information ou tout autre texte bref dans cette rubrique « Échos d'Othello » : adressez-la à la FFO, dates de remise : 10 décembre, 10 mars, 10 juin, 10 septembre.

## COURRIER DES LECTEURS

Les courriers soulevant une question d'intérêt général sont publiés dans la rubrique « Courrier des lecteurs ». Mêmes dates de remise que les articles.

## OTHELLO® chez BORNEMANN

N'oubliez pas le premier livre d'initiation à Othello ! 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.

# Les échos d'Othello

## LA BOUTIQUE

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

- Vous voulez vous perfectionner ? Commandez donc des **anciens numéros** de *Fforum*. Disponibles au prix de 20 F (jusqu'au numéro 41) ou 25 F (à partir du numéro 42) chacun, ils vous feront découvrir d'autres points stratégiques du jeu avec un article d'initiation dans chaque numéro ainsi que des problèmes, des parties commentées...
- Vous cherchez un partenaire ? La FFO peut vous communiquer la **liste des joueurs** de votre région ou peut vous envoyer une **disquette** avec les meilleurs programmes d'Othello pour Mac ou PC. Ces programmes sont écrits par des membres de la FFO et sont souvent bien supérieurs aux programmes du commerce.
- Vous battez toujours votre programme ? Pourquoi ne pas en écrire un vous-même. Le **numéro hors-série informatique** est là pour ça, en vente au prix de 40 F. Il regroupe tous les articles d'informatique parus dans *Fforum* et vous aidera dans la programmation de votre jeu favori.
- « Y'en a marre des machines ! » Montez-donc un **club** ! En plus de la liste des joueurs proche de votre domicile, la FFO peut vous envoyer des **affiches d'Othello**, d'un format 32x48, qui possèdent un espace libre pour inscrire une date de tournoi ou un horaire de club. Elles sont disponibles gratuitement. Une fois que ce club est monté, demandez à la FFO de vous envoyer des **jeux**, de la **documentation** et pourquoi pas, commandez des **livrets d'initiation**, au prix de 20 F chacun, port inclus.

## TOURNOI MULTIJEU

Un tournoi multijeu est organisé par IGOR le samedi 7 et le dimanche 8 novembre 1998 à Villeneuve-d'Ascq. Ce tournoi multijeu (dont Othello) est ouvert à tous et doté de nombreux prix. Pour toute information, contactez Guilain Dorsimont au 03 20 02 20 00 ou consultez le site web d'Igor <http://www.deserens.org/igor/>

## OLYMPIADES DES JEUX DE L'ESPRIT

Elles auront 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 de 16h à 20h (pour permettre aux joueurs de participer à d'autres compétitions) pour un total de douze rondes. Un championnat d'Europe se tiendra le week-end des 29 et 30 août (de 10h à 14h et de 16h à 20h) en onze rondes, demi-finales et finale. Ce tournoi ouvert à tous décernera le titre de champion d'Europe 1998. Les frais de participation sont respectivement de 25£ et 20£ (10£ et 8£ pour les juniors). Vous trouverez le planning complet sur le site web : <http://www.mindsports.co.uk>

## LE COIN DU CONSEIL

### CHAMPIONNAT DE FRANCE

N'oubliez pas, à la rentrée, les sélections du championnat de France. Réservez votre samedi ou votre dimanche pour organiser une sélection dans VOTRE ville entre le 17 octobre et le 15 novembre. La FFO vous fournit les jeux, des pendules, des affiches, de la documentation, des coupes, des feuilles de parties, bref tout le matériel nécessaire pour réussir un tournoi parfait !

Pour la finale qui aura lieu les 5 et 6 décembre à Grenoble, nous avons augmenté le nombre de participants à 36. Le système actuel est maintenu : le champion de France en titre ainsi que les trois qualifiés au championnat du monde sont sélectionnés d'office, on complète ensuite à huit en prenant les meilleurs joueurs dans l'ordre du classement publié dans le *Fforum* d'automne, 24 places sont réparties pour les sélections régionales, au prorata du nombre de participants. Pour finir, le conseil distribuera quatre invitations à des joueurs qui ont participé aux sélections mais qui n'ont pas pu se qualifier. Nous souhaitons ainsi pouvoir remercier des organisateurs locaux, aider au développement d'un club ou inviter des joueurs dont nous pensons que la présence serait intéressante.

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.

### CHAMPIONNAT DE FRANCE DES CLUBS

Ce fut un grand succès. Encore bravo au club de Lyon pour sa brillante victoire. Nous avons décidé de reconduire le tournoi l'an prochain à la même époque. Si vous souhaitez participer, il suffit de composer une équipe de quatre joueurs de votre club et d'être prêt à venir à Paris pour un week-end (du samedi midi au dimanche midi).

### FEUILLES AUTOCOPIANTES

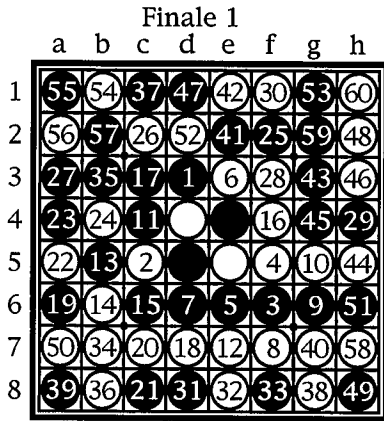
Nous avons maintenant plus de 800 feuilles de notation (douze diagrammes) autocopiantes (une feuille blanche et sa copie en jaune) qui serviront dans tous les tournois en deux jours : championnat de France, Grand Prix, tournoi de Paris mais aussi tous les tournois préqualificatifs. Les participants pourront ainsi garder une trace de leur parties et nous laisser l'original pour que nous puissions les rentrer dans la base.

*Emmanuel Lazard*

# Parties commentées Finale de Gênes 1998

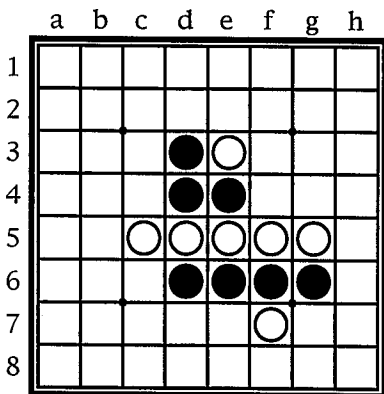
par Emmanuel Caspard

Voici un commentaire des trois parties de la finale du tournoi international de Gênes 1998 qui a vu la victoire d'Emmanuel Caspard sur Dominique Penloup.



Penloup 32-32 Caspard

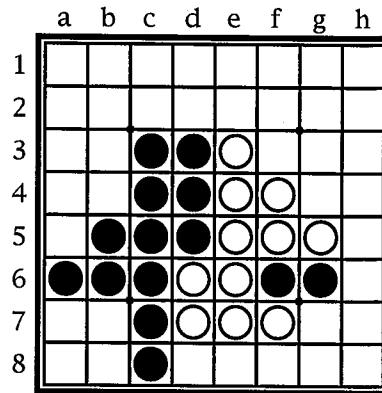
1.d3 à 9.g6 : Tigre centrale variante du triangle. 10.g5 évite la Tamenori et poursuit un débat théorique qui traîne depuis quelque temps entre Dominique et moi (voir notamment la première partie de la finale du Préqualificatif de Villeneuve-d'Ascq 97).



Après 10.g5

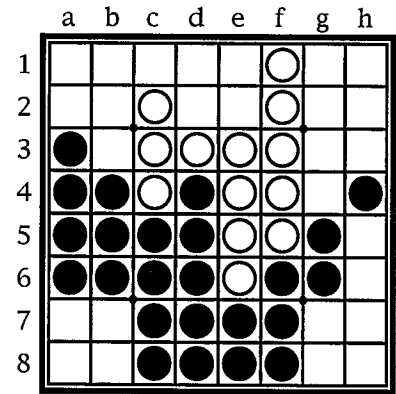
11.c4 e7 b5 b6 c6 f4 est LA grande variante, même si 11.c6 donne apparemment des résultats meilleurs pour Noir. 17.c3 prend le centre mais donne 18.d7. Noir n'a pas de coup au sud, h4 n'urpe pas, f2 non plus, et puis le « thème » de l'ouverture est un bétonnage violent de Noir à l'ouest et au sud, donc 19.a6. 20.c7 profite de la colonne c entièrement noire, et 21.c8 poursuit l'idée du béton. À ce niveau seul 22.d2 avait été joué, j'ai voulu essayer autre chose, et 22.a5 est à peu près

la seule alternative, avec peut-être 22.b4.



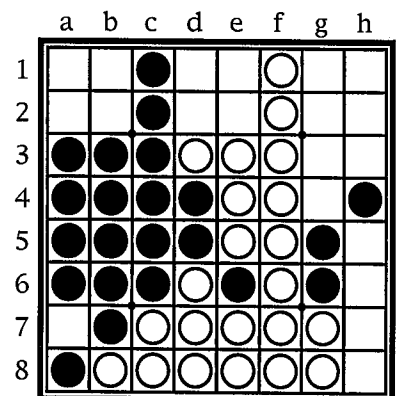
Après 21.c8

23.a4 bétonne, 24.b4 est le seul coup (24.d2 25.e2 et Blanc est quasiment mort) et, heureusement pour Blanc, Noir a besoin de 25.f2 pour reprendre accès en a3. Cela dit, je me demande s'il n'aurait pas dû garder la pression avec f8 au coup 23 ou 25, ne retournant rien sur la diagonale : on peut avoir par exemple 25.f8 e2 a3 e8 et la position est tendue. Maintenant f8 retourne le pion e7 : on a un peu l'impression que Noir a perdu un temps quelque part. 26.c2 vise l'accès en f3 : l'idée est que Noir possède deux temps, en a3 et h4. Le coup 26 en crée deux pour Blanc, f3 puis f1. Comme c'est à Noir de jouer, Blanc terminera la séquence en rendant le trait, donc le béton ne va pas le faire exploser tout de suite (en fait c'est un peu plus compliqué que ça, mais je ferai bientôt une étude de cette ouverture, donc je vous laisse encore réfléchir un peu sur le sujet d'ici là). 27.a3 f3 h4 f1 comme prévu, puis Noir gagne un temps sur le bord sud avec 31.d8 e8 f8. Il dispose en plus d'un coup en b3 et d'un autre en c1 qui ne redonnent pas grand-chose à Blanc, dont on a le sentiment qu'il va être à court de coups très vite. Mais l'autre « thème » de l'ouverture est la configuration de la région sud-ouest : Noir a deux bords de 4 à prébord homogène adjacents, ce qui va permettre à Blanc de sacrifier le coin puis de gagner pas mal de tempi, suffisamment pour survivre jusqu'en finale, où la parité devrait jouer en sa faveur.



Après 33.f8

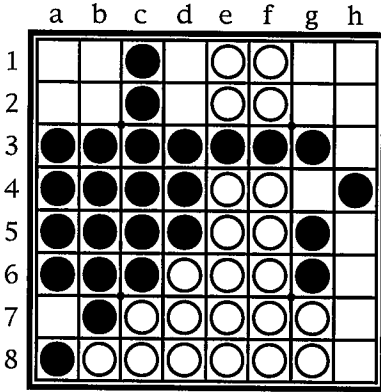
Tout ça commence naturellement par 34.b7, suivi du logique 35.b3. Ici, il ne faut pas se tromper de côté : 36.b8 est obligatoire, car sur 36.a7 vient 37.b2! et Blanc va devoir sacrifier énormément pour recouper la diagonale : par exemple 38.h6 g7 g8 a8! et Blanc doit choisir entre se faire arnaquer avec 42.a1 h8 a2 h7 b8 h5 g4 h3, ou avec 42.b8 h8 h7 h5 et il perd son accès en a2 aussi bien sur 46.a1 e2 que sur 46.g5 h4. 37.c1 n'ouvre pas, et Blanc doit sacrifier le bord sud par 38.g8 pour gagner un temps supplémentaire. Noir commence à avoir du mal à trouver des coups qui ne retournent pas trop et ne donnent pas de réponse évidente à Blanc, et décide donc de prendre immédiatement le coin avec 39.a8.



Après 40.g7

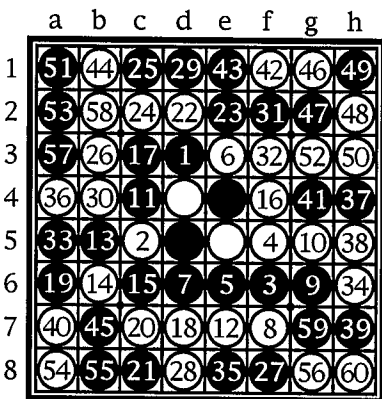
Blanc veut utiliser la parité au maximum, et l'insertion en a7 peut attendre : 40.g7 exploite bien la région impaire au sud-est, le coin étant déjà perdu par le bord. Dominique doit maintenant laisser les pions blancs en g8 et g7 qui pourrissent mes coups sur la co-

lonne g : il préfère alors **41.e2** à **41.d2**, qui donne **42.g3** et Noir n'a pas de coup en e2 ; **43.h3** donne alors **44.g4** et la région sud-est devient vraiment idéale pour Blanc, et **43.g4** donne **44.h3** qui contrôle la diagonale f3-g4. **42.e1** insiste : Noir ne peut pas jouer d1, et d2 redonne les mêmes suites que précédemment. **43.g3** retourne dans une seule direction et reprend accès en d1.

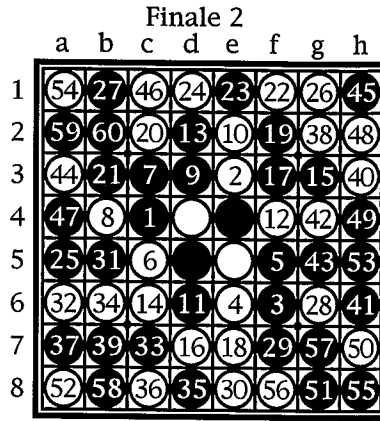


Après 43.g3

**44.g4** me semblait donner trop de jeu (en particulier je ne voyais pas bien ce qui arrivait après **44.g4 h5**), j'ai donc choisi **44.h5**, plus clair : j'avais prévu quelque chose comme la séquence **45.g4 h3 d1 h2**, et je pensais m'en sortir à peu près avec la parité, même en ayant sacrifié les bords sud et est et le prébord est. Noir commence à jouer les pions définitifs avec **49.h8**, même si **h6** semble aussi en récupérer pas mal. **50.a7** prend le contrôle de la diagonale d2-h6 et tend un petit piège à Noir : si **51.h7 52.b1!** et il doit tout donner en commençant par g2. **51.h6** force **52.d2**, et **53.g1** est aussi forcé, car **53.h1** donne **54.b1!** g2 (seul coup) h7 b2 (seul coup) g1 a1 b2 29-35. **54.b1** joue la parité en nourrissant Noir dans le coin, et **55.a1 à 60.h1** est une des suites menant à la nulle.

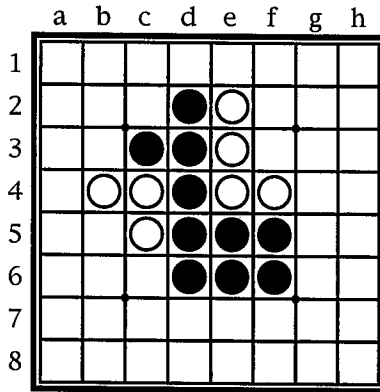


Penloup 21-43 Nicolet



Caspar 40-24 Penloup

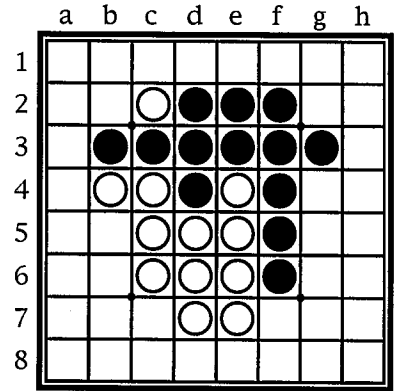
**1.c4 à 10.e2** : Tigre Melbourne, décidément incontournable en ce moment. **11.d6 12.f4** : ma suite préférée. Mais je savais que Dominique avait étudié les suites sur **13.c6** et j'ai varié avec **13.d2**, coup naturel mais assez peu joué. L'autre possibilité est **13.c2**, pour enlever à Blanc son coup en c6.



Après 13.d2

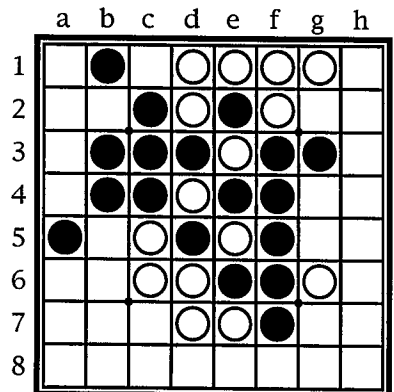
**14.c6** est tranquille, et **15.g3** évite **15.b5**, qui revient au centre mais que Dominique connaît bien (autre petit débat théorique). L'idée de **15.g3** est de tirer le jeu à l'est, en se réservant un coup en f3. **16.d7** économise bien au sud et garde e7. **16.b3** ou **16.d1** rendraient le coup b5 excellent pour Noir, et **16.c1** est un peu trop extérieur. **17.f3 e7** suit le plan prévu. **18.f2** était aussi jouable, avec probablement **19.d1** pour empêcher Blanc de construire un bord Piau au nord avec c1. Mais le coup joué force **19.f2**, sinon Blanc y joue et Noir commence à être mal. (**19.b5** enlève f2 mais donne **20.g5** suivi de g6, et la position noire va devenir intenable.) Blanc doit maintenant ouvrir au nord ou à l'est, et choisit le nord avec **20.c2**. Je suis tout content d'avoir **21.b3**, qui me procure un accès en f7. Blanc doit alors prendre pied tout de suite sur le bord nord, sinon Noir com-

mence par c1 en gagnant un temps.



Après 21.b3

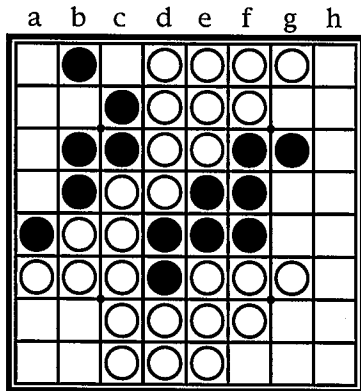
On a donc la séquence **22.f1 e1 d1** puis **25.a5** rend le trait : Blanc dispose d'un temps au nord qu'il décide d'utiliser sans attendre avec **26.g1**, forçant **27.b1** (sur **27.f7**, **28.g4** et je n'ai plus accès ni en b1 ni en e8, pouf pouf). Cependant le coup du texte a l'inconvénient de rendre **28.g6** très bon, qui ne retourne rien sur la diagonale. Je ne vois alors pas trop quoi jouer sinon **29.f7**, qui crée un très bon coup en b5 pour Blanc : la position noire n'est vraiment pas terrible, d'autant plus que b5 enlève le pion noir en e2, donc Blanc pourra sacrifier en g2 (sacrifice classique de bord bi-bi) sans que j'aie accès en g4, puis enchaîner avec h3 et même g4 si j'ai la mauvaise idée de retourner le pion d7. Bref ça va très mal.



Après 29.f7

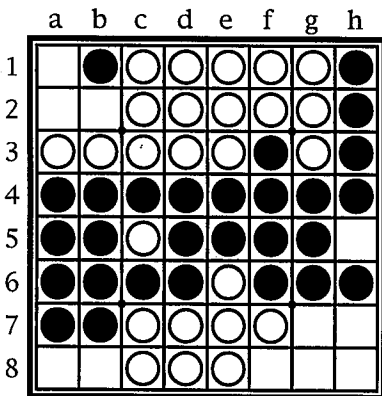
Mais Dominique préfère m'enlever un coup au sud en jouant **30.e8**, ce qui me permet de grignoter un temps à l'ouest avec **31.b5**. De même, je ne sais pas trop pourquoi il préfère **32.a6** à **32.b6**, qui pourrissait c7, que je m'empresse de jouer ; ce coup me donne accès en a5, pourrait b6 et empêche momentanément le sacrifice blanc en g2. **34.b6** empêche a5 et récu-

père le coup en g2, puis **35.d8** n'ouvre pas. La position noire s'améliore un peu. Blanc reprend le bord avec **36.c8**, car aucun coup à l'ouest n'est intéressant et il ne veut pas ouvrir à l'est. Mais g2 était possible, avec des suites ressemblant à celles de la partie. De même, on peut penser à **37.b7**, qui enlève g2, au lieu de **37.a7**. En suite de quoi la séquence **38.g2 b7 h3** est logique, et je me retrouve avec le trait : **41.h6** est à peu près le seul coup (41.h1 c1 h2 n'est pas très prometteur), et crée une région impaire au sud-est dans laquelle Blanc sera obligé de donner le coin pour jouer la parité ; c'est toujours ça de gagné.



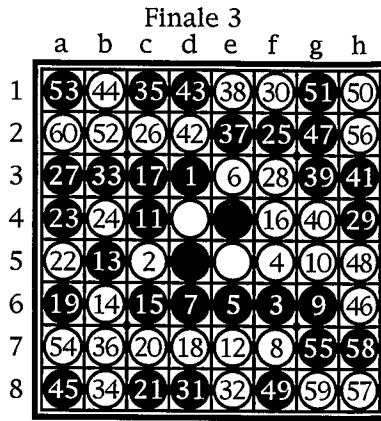
Après 36.c8

**42.g4 g5** « remplit » et **44.a3** rend le trait à Noir, qui n'a pas accès en h4 ni en h5. **45.h1** force **46.c1** puis **47.a4** permet d'arnaquer Blanc au nord-ouest : le pré-bord ouest restera noir, et je jouerai donc les deux coups a2 puis b2. **48.h2** empêche Noir d'y jouer.



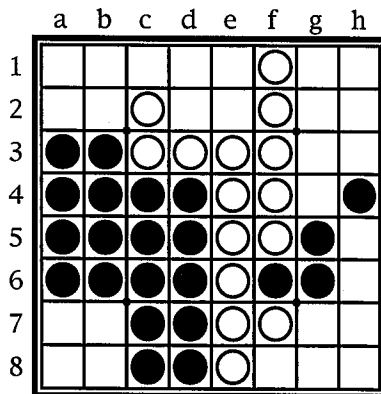
Après 49.h4

**49.h4** fait les pions, et **50.h7** essaie de compliquer, mais permet une ruse du T un peu particulière avec **51.g8**. **52.a8** et **53.h5** récupèrent des pions, et le gros score vient de ce que Noir peut jouer les quatre derniers coups grâce à l'arnaque finale.



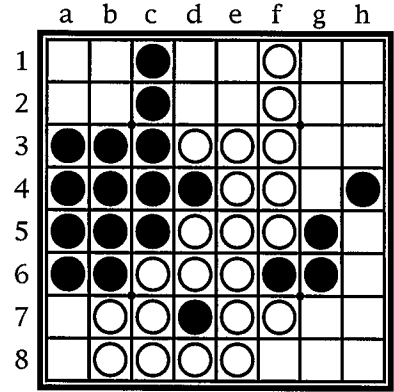
Penloup 23-41 Caspard

C'est la dernière partie et, avec le score des deux premières, il me suffit de faire 25 pions pour gagner la finale. Je choisis donc les blancs (toujours dans la troisième partie d'une finale : les deux joueurs sont souvent fatigués et l'avantage de la parité est alors primordial), et rejoue la même ouverture que dans la première, car même si ce n'est pas forcément gagnant pour Blanc, je sais que cela donne des parties serrées. En plus, Dominique a la pression, c'est lui qui devra tenter quelque chose avec les noirs, donc j'insiste lourdement : une deuxième nulle me suffit. Il n'y a peut-être pas beaucoup de panache dans tout ça, mais bon... Bref, tout ça pour dire que l'on rejoue la même chose jusqu'au coup 32, ce qui est bien pratique pour le commentaire.



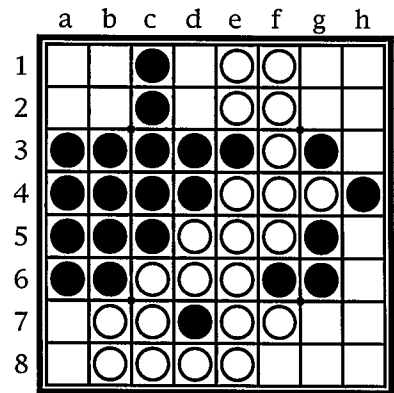
Après 33.b3

Ici, Dominique essaie effectivement autre chose en ne reprenant pas le bord sud : on a **33.b3** au lieu de **33.f8**. Je n'ai alors rien d'autre que **34.b8**, avec toujours la même idée de sacrifier en b7 pour gagner un temps. **35.c1** va de soi, comme **36.b7**. Maintenant, sur **37.f8 g8**, on est presque revenu par interversion à la position de la première partie ; et sur **37.g8, 38.a7** et Blanc va récupérer le bord sud.



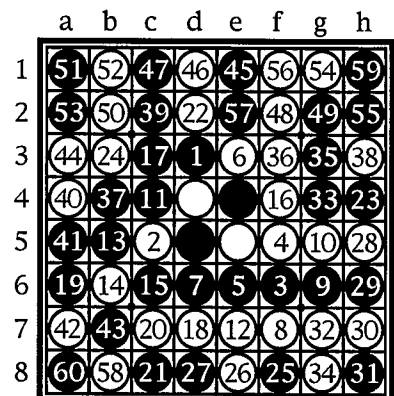
Après 36.b7

Dominique préfère revenir à la suite **37.e2 e1 g3**, mais cette fois je n'ai pas de pions sur la colonne g, donc **40.g4** est très tranquille, et reprend en plus le contrôle des diagonales b7-f3 et e2-g4.



Après 40.g4

**41.h3** est obligé sinon Blanc y joue. **42.d2** n'ouvre pas et **43.d1**, qui recoupe la diagonale, est le seul coup. **44.b1** garde la pression, et on peut penser à donner le bord sud à Blanc avec **45.f8 g8** avant de jouer a8, mais il semble que la parité va faire gagner celui-ci sans trop de problèmes. Après **45.a8, 46.h6** est bien agréable, et Noir ne cherche plus à compliquer : **47.g2 h5 f8** donne une finale tranquille pour Blanc, qui était d'ailleurs gagnant depuis le coup 40.



Penloup 52-12 Tastet

# Paul Ralle

par Olivier Thill

Villepinte était une petite ville paisible (ayant l'avantage et l'inconvénient d'être située tout près de l'aéroport de Roissy), jusqu'au jour où une petite bande de lycéens se mit à retourner des pions bicolores. Leur chef, nommé Paul Ralle, est un petit rouquin gaucher, particulièrement redoutable. Tous les midis après la cantine, il s'entraîne à faire des 40-24 et même des 41-23 à ses amis (Michel Drumel, etc.). Il s'est procuré un Reversi Challenger, qu'il martyrise de la même façon.

Un jour d'automne 1984, armé d'un ticket de train de banlieue, le jeune rebelle (sa petite amie disait qu'il valait mieux être belle et rebelle que moche et remoque) monte à la capitale, pour participer au championnat de France. Sans coup férir il gagne le tournoi, démoralisant tous les vieux crocodiles de la Fédération. Rentré chez lui il s'empresse de demander à ses parents d'acheter une grande vitrine, prévoyant que le nombre de ses trophées ne cesserait de croître dans les années à venir.

Puis, sans hésiter, il accepte d'aller passer un long week-end, tous frais payés, en Australie (je ne sais pas s'il y emporte des livres de poche pour les kangourous (excusez-moi, mais la tradition oblige les auteurs d'articles pour *Fforum* à saupoudrer quelques jeux de mots laids)). Et bien sûr ce qui devait arriver arriva. Au lieu de perdre toutes ses parties comme surent si bien le faire les précédents champions de France, il remporte le championnat du monde. Pour le punir, la deuxième chaîne de télévision française fait un reportage de 16 secondes pour couvrir cet événement.

Evidemment, de retour à Villepinte, il est accueilli par une foule en délire. En lui serrant la main (de la personne constituant la foule (c'était de l'humour, je le précise pour ceux qui ont le cerveau lent)), il se rend compte enfin de la gravité de son acte. Il se repent, jurant de ne plus recommencer, ce qui explique pourquoi il ne sera plus jamais champion du monde (du moins, c'est l'explication qu'il m'a donnée).

Le reste de sa carrière othellistique est donc assez décevant : à peine cinq autres titres de champions de France, et trois autres places de finaliste au championnat du monde (j'entends quelqu'un qui me traite de « jaloux », bon d'accord, il est beaucoup plus intelligent que moi, et gagne presque toutes ses parties, mais c'est en perdant des parties, qu'on apprend quelque chose. — Qu'est-ce qu'on apprend en perdant ? — Euh, par exemple, à accepter les défaites.).

Par modestie (à moins que ce ne soit à cause de sa puérité (mais non, je ne suis pas jaloux de ses succès)) il se qualifie de champion et non pas de champion.

Pour se donner un handicap, il paraît qu'il va parfois jusqu'à faire une troisième mi-temps avant d'avoir entamé la première. Je ne sais pas si c'est faux. Toujours est-il qu'il s'essaye à l'ouverture X. Mais perfidement il ne la joue pas pour perdre, mais pour gagner. En effet, comme il l'avoue dans l'article qu'il écrit pour *Fforum* 6, il la joue surtout contre des joueurs qui ne s'y attendent pas. Il ne s'y risque pas quand il sait l'effet de surprise parti (-party). Alors, il préfère la parallèle (ou la cuisse (comme dirait Marguerite à Fernandel, c'est de pis en pis, je ferais meuh la prochaine fois)).

Ce jeune homme effacé et réservé, aux allures d'un Pierrot lunaire (ah, le beau cliché journalistique), cache son jeu (ce qui n'était pas très pratique pour ses adversaires). Il ne veut pas jouer trop souvent ses ouvertures favorites (la Heath et surtout la campagne), pour ne pas s'exposer aux contre-préparations théoriques de quelques personnages médiocres qui compensent leur tares congénitales, par des recherches laborieuses dans la base de Thor.

Dans le numéro 4 de *Fforum*, il donne ses conseils pour bien jouer les ouvertures. Je résume : retourner le moins de pions de la frontière, attendre un maximum de temps avant de jouer sur le bord, et penser à regrouper ses pions. Le plus étonnant, c'est qu'il n'y a là rien d'original. Etre banal, serait-ce la provocation suprême ?

Dans sa recette pour devenir champignon il insiste sur la nécessité de conserver ses forces dans un tournoi pour le moment où l'on rencontre les meilleurs adversaires.

Dans un article de *Fforum* 19, il déclare qu'il préfère faire un commentaire de partie, et non pas une description de partie. Un peu plus loin, il annonce que la position avant le coup 18 est digne des plus grandes fresques historiques, mais peut-être pas des plus belles parties d'Othello.

Voilà, le portrait d'un champion très attachant, à nul autre pareil (ni salsepareille d'ailleurs), qui considère que l'Othello n'est pas qu'un simple jeu, mais que ce serait plutôt un véritable sport (spore).

Tournoi de Cambridge 1984  
a b c d e f g h

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

Ralle 33-31 Sharman

Finale  
Championnat de France 1984  
a b c d e f g h

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

Lazard 25-39 Ralle

# Voulez-vous débiter avec moi ? (II)

par Jo L'espingo

Dans le précédent numéro de *Fforum* nous avons vu que le principe fondamental dans les débuts de partie est celui de la compacité : plus les pions sont rassemblés, moins l'adversaire a de prise sur eux. Dès lors on a souvent le choix, quand il s'agit de planifier un coup, entre la méthode de compactage (rassembler ses propres pions), la méthode de cassure (désassembler les pions adverses), et — plus rarement, mais dans des cas suffisamment nombreux pour qu'il faille toujours envisager cette possibilité — la méthode de sape (s'appuyer sur les bords pour tenter d'obliger l'autre camp à étirer sa position ou épuiser ses coups). Ayant défini ce schéma en examinant l'ouverture du centre et l'ouverture Heath, vérifions-le sur deux autres ouvertures consécutives au début diagonal.

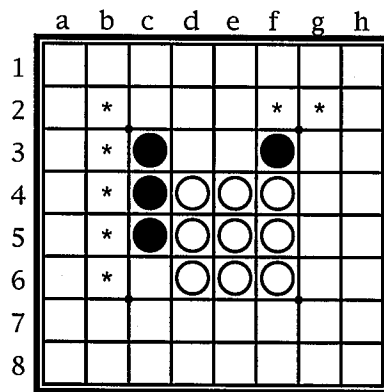
### Ouverture Ishii 1.f5 2.f6 3.e6 4.f4 5.c3

Ici 6.c5 ne dissocie pas véritablement la position noire ; après par exemple 7.c4 8.d6 9.c6 les blancs vont être obligés d'occuper un espace trop important. Ils peuvent envisager 6.c4 (Ishii transverse), plus intéressant, mais après l'évident 7.d3 (variante Tigre de la Ishii transverse) ils vont vraisemblablement devoir un peu trop s'étirer, ou finir par se voir eux-même coupés en deux (ainsi après 8.c5 9.e3).

S'il semble que la méthode de cassure ne marche pas extrêmement bien contre la Ishii (la position noire est déjà relativement étirée ; peut-être n'est-il pas besoin pour Blanc de tenter d'en rajouter, et vaut-il mieux pour lui en profiter pour rassembler la sienne) on a souvent malgré tout tenté de désassembler les pions noirs par 6.d7 (Ishii décollée). Sur quoi les noirs ont tenté dans une majorité de cas, par 7.f3 ou 7.e3, de forcer l'adversaire à étirer sa position.

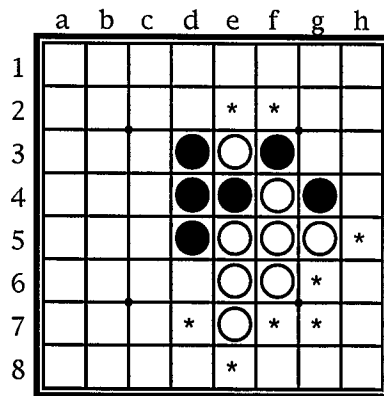
La réponse blanche la plus courante sur la Ishii est fondée sur la compacité avec 6.d6 (Ishii collée), après quoi peut suivre 7.f3 8.c4 (Ishii cannibale, ainsi appelée

parce que Blanc a « cannibalisé » les pions noirs ; 8.c5 toujours avec l'idée de garder compacte la position blanche, mais en prenant moins de risques, est aussi intéressant). La position noire est éparpillée, désavantage qui contrebalance à peu de choses près l'importante masse que représentent les pions blancs. La configuration ainsi obtenue a constitué la base de plusieurs centaines de parties de compétition. (Rappelons que les croix, sur nos diagrammes, indiquent les coups légaux. On peut ainsi vérifier assez vite qu'aucun coup de Noir n'est provisoirement pleinement satisfaisant : même 9.c5, le coup quasiment toujours choisi commence d'entourer la position blanche et la laisse pour le moment intacte).



Ishii après 6.d6 f3 c4 c5

### Ouverture citadine 1.f5 2.f6 3.e6 4.f4 5.d3

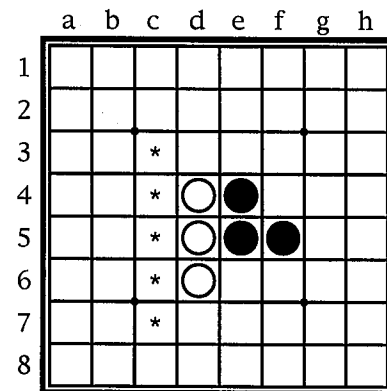


Après 6.e7 f3 e3 g4 g5

Les blancs peuvent ici aussi adopter la méthode de compactage par 6.d6. Suit alors soit 7.f3 8.e3 (8.c4 est aussi intéressant), soit

7.d7 8.c5. Mais la méthode de cassure est déjà plus intéressante que sur la Ishii. Par exemple 6.e7 7.f3 8.e3 9.g4 10.g5 : les deux camps tentent de garder la position la moins étirée possible, et d'écarteler celle de l'adversaire.

Passons (trop rapidement ? Hmmm ; ben si vous avez envie d'en finir avec cet article barbant et inutile, vaut mieux...) à l'ouverture perpendiculaire (1.f5 2.d6), actuellement la plus jouée par les blancs, alors que dans les années 80 la diagonale lui faisait une rude concurrence...

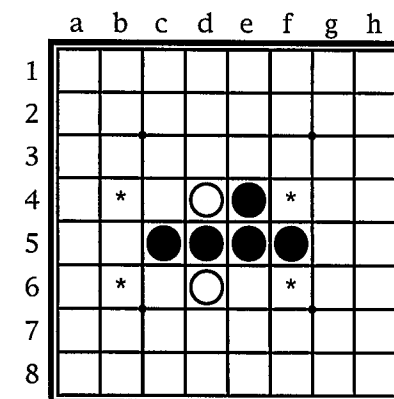


ouv. perpendiculaire 1.f5 d6

Les noirs ont trois possibilités essentielles :

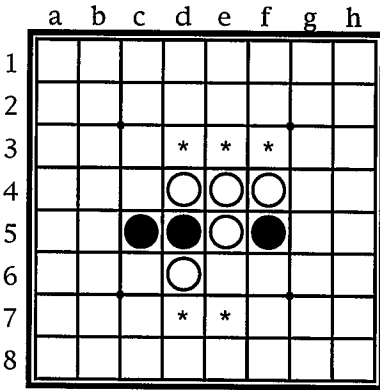
- 3.c5 (ligne classique)
- 3.c4 (ouverture italienne)
- 3.c3 (ouverture inhumaine ; ce nom vient du fait qu'au début des années 80 c'est en suivant des débuts d'ordinateur qu'elle fut surtout pratiquée)

Intéressons-nous à la ligne classique :



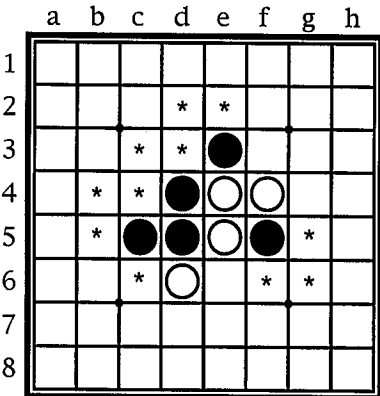
Après 1.f5 d6 c5

Que doivent jouer les blancs ? Aussi bien 4.f6 (contré par 5.e6), 4.b6 (auquel s'oppose 5.b5) que 4.b4 (également suivi par 5.b5) permettent aux noirs de les rejeter à la périphérie de la position, et de les priver progressivement de bons coups. Il ne leur reste donc que 4.f4 (application du principe de compacité).



Après 1.f5 d6 c5 f4

Les noirs ont ici un problème : tenter de réunifier immédiatement leurs pions présente des inconvénients (vous trouverez ainsi dans ce numéro une partie illustrant les conséquences de 5.d3, l'ouverture « Cheval »). Les noirs choisissent donc en général 5.e3 qui menace de compacter leur structure au coup suivant par d3 (les noirs auront alors économisé un temps par rapport à l'immédiat 5.d3). Nous redécouvrons ici un important fil directeur pour les débuts et milieu de partie ; quand on peut jouer un coup y puis un coup z, alors que jouer directement le coup z priverait de la possibilité ultérieure de jouer le coup y, il vaut mieux en général jouer ce dernier).



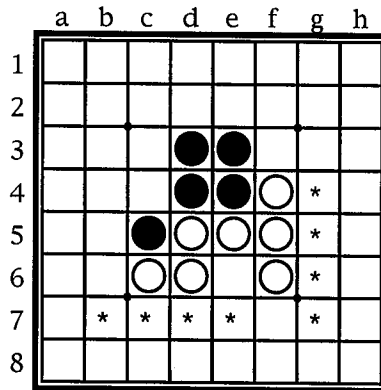
Après 1.f5 d6 c5 f4 e3

La variante principale continue maintenant par 6.c6.

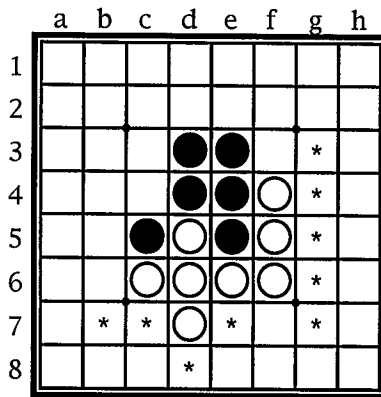
Question 1 : quels autres coups raisonnables peut-on envisager ? avec quelles suites ?

Je vous propose de résoudre cet exercice, ainsi que deux autres que je proposerai plus loin, de la manière suivante : vous réfléchissez sur le diagramme (ou sur la position reconstituée à l'aide d'un othellier, mais sans toucher aux pions). Quand votre réflexion est terminée (et seulement à ce moment-là) vous notez votre analyse. Enfin vous la comparez à la réponse que je vous propose en fin d'article. Attention, cette dernière n'est évidemment pas à prendre pour pain béni ; peut-être est-ce vous qui, sur tel ou tel point, aurez raison (Jo L'espingo, comme vous le savez, n'est pas le plus mauvais joueur d'Othello de France pour rien ; mais de toute façon la confrontation entre vos idées intéressantes et mes élucubrations vous sera profitable).

Suit en général 7.d3 8.f6 (deux autres coups blancs sont jouables. Question 2 : voyez-vous lesquels ? avec quelles suites immédiates ?)



Après 6.c6 7.d3 8.f6



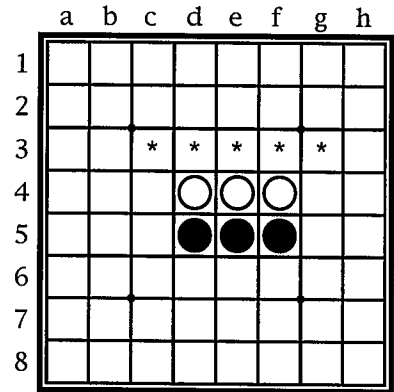
ouverture Rose 9.e6 10.d7

Et l'ouverture se poursuit normalement par 9.e6 10.d7. On est rentré dans ce qui fut la variante

reine des années 80 (délaisée maintenant au profit de l'ouverture Tigre, qui survient après 1.f5 2.d6 3.c3 — inhumaine — 4.d3 5.c4, ou 3.c4 — Italienne — 4.d3 5.c3) : la Rose (non, pas par référence à la fleur, mais du nom du joueur nord-américain Brian Rose).

Trois coups principaux sont ici pratiqués : la Rose diagonale (11.g3), la Rose plate (11.g4), la Rose Greenberg (11.e7). Mais les étudier nous entraînerait trop loin (on trouvera dans les anciens numéros de *Fforum* d'intéressants articles du champion britannique Graham Brightwell sur le sujet).

Jetons, pour terminer, un coup d'œil sur le début parallèle (1.f5 2.f4), réputé difficile à jouer.



ouverture Parallèle 1.f5 f4

Question 3 : je vous invite à réfléchir sur les suites possibles de cette ouverture, et à confronter vos analyses avec les miennes, que vous trouverez, comme les réponses à mes précédentes questions, en fin d'article (ayayaye ; Steph-les-embrouilles va me démontrer que j'ai tout faux, et il n'aura sans doute pas vraiment tort... En attendant je me permets de remercier ici Marco-les-Kiwis et Manu-la-Tchatche pour leurs critiques aussi intéressantes que constructives de l'article précédent. Je vous souhaite de bonnes vacances. À bientôt peut-être...).

**Réponses aux questions**

- ++ avantage noir
- + = léger avantage noir
- = égalité
- = léger avantage blanc
- avantage blanc
- ! très bon coup
- ! ? coup intéressant
- ? ! coup douteux

La ligne principale est indiquée en gras.

**Question 1**  
(quelles alternatives à 6.c6 ?)

**6.d3 ouverture Mimura**

Deux coups principaux ont été envisagés pour contrer l'ouverture Mimura : 7.e6 et 7.f3... Après 7.e6 les blancs ont surtout essayé 8.g5, mais 8.g6, 8.f7 et 8.f2 semblent à considérer.

**8.g5 9.c4**

- 9.g6, peu joué, paraît une alternative intéressante.
- 9.c6, assez souvent joué, semble par contre moins bon.
- 10.c3 11.d2 12.f6 13.d7 =/+ =
- 10.f3 11.f6 12.c6 13.d7 ou 13.e7 ou 13.g4 +=
- 10.f6 11.c3 +=/++
- 10.d7 11.f6!? +=/++

**6.c4 Ouverture Ball**

Blanc se prépare à jouer e6. La meilleure façon de gêner ce plan... est sans doute pour Noir d'y jouer à sa place.

**7.e6 8.b4 9.d3 10.f7 +=**

- 10.g5?! 11.f6 ++

**6.f6 (ouverture Double V)**

Les blancs se réservent le choix entre c6 et c4. La façon la plus simple d'empêcher c6 est 7.f3. Mais on peut jouer aussi 7.e6. Enfin 7.g4 élimine les deux menaces à la fois mais s'étire beaucoup. Donc : **7.f3 8.c4 9.d3 10.e2 11.g4 12.g5 13.e6 ++**

**Question 2**  
(quelles alternatives à 8.f6 ?)

**8.g5 (variante Nicolet d'évitement de la Rose)**

**9.e6** (9.f6!?) rentre en ligne de compte... Par exemple 10.f3 11.g6 12.c3 et la position est incertaine.)

**10.f6**

- 10.d7!? 11.g3 12.c4 (12.b5!? 13.h6 +=) 13.g6 (13.f6!?) +=
- 10.f3!? 11.c4 =/+ =
- 10.f7 11.d7 (11.g3 =/+ =) =/+ =

**11.g3**

- 11.d7!? rentre sérieusement en ligne de compte.
- 11.g4 est peut-être une alternative (mais c'est moins évident).

**12.c4**

- 12.b5!? 13.h6 (13.h5!? ; 13.g6!?) =/+ =

**13.h6 =**

- 13.g6 n'est pas très clair.
- 13.b4!?

**8.f3 (variante Ralle d'évitement de la Rose, qui utilise la méthode de cassure)**

9.e6 est le plus joué... mais 9.g4 est intéressant. Sur 9.g4 peuvent suivre 10.e2, 10.g5, 10.f6, 10.h5.

- 10.e2 11.d2 12.g6
  - 12.g3!? 13.g5 (13.e6 =)
- 10.g5 11.h6 ou 11.e6 (ou encore 11.f6) et la position est intéressante
- 10.f6 11.g3 (ou 11.e6, voire 11.e2) 12.e2 13.f2 +=
- 10.h5?! 11.h3 (11.e6!?) 12.f6 13.g3 +=/++

**Question 3**  
(la parallèle)

Noir peut essayer d'obtenir l'avantage en débutant par **3.e3 4.f6**.

- 4.d2 5.e2 6.f6 7.d3 +=
- 4.d6 5.f3 6.g5 (si 6.g4 7.e6 ou 7.d3!? += ; si 6.e2 7.d3, 7.d2!? ou 7.d1!? +=) 7.f6 +=
- 4.f2 5.e2 6.f6 7.d3 8.c4 (8.c3!? 9.c5 10.c4 11.f3 += ; 8.e1 9.f1 10.g1 11.f3 +=/++) 9.f3 10.e1 (10.e6?! 11.g4 ++)

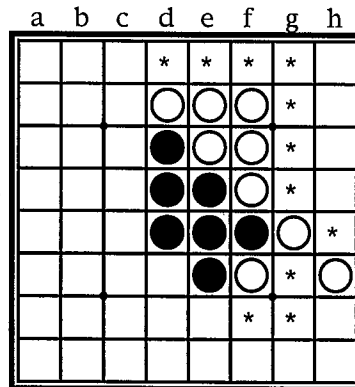
**5.d3 6.e2**

- 6.c3 7.c4 +=
- 6.c4 7.f3 8.e2 (8.e6 9.g4 +=/=) 9.c3! +=/++
- 6.c5 7.d6 +=/++
- 6.d2 7.e2 +=/++

**7.f3** (7.f2 et 7.f1 sont intéressants)

**8.f2 9.e6 10.d2 11.g5 12.h6**

- 8.g4 9.e6 (9.e1 et 9.f1 sont également à envisager) +=/++



Après 7.f3 f2 e6 d2 g5 h6

Et si les noirs ont un avantage, la position est intéressante à jouer pour Blanc.

**État des normes**

		M	GM
Caspar	Emmanuel	Oui	Oui
Tastet	Marc	Oui	Oui
Nicolet	Stéphane	Oui	Oui
Penloup	Dominique	Oui	Oui
Juhem	Philippe	Oui	Oui
Lazard	Emmanuel	Oui	Oui
Piau	Didier	Oui	1,5
Kashiwabara	Takuji	1	1,5
Andriani	Bintsa	Oui	1
Cordy	Alexandre	Oui	1
Ralle	Paul	1	1
Liang	Yi	Oui	0,5
Aldebert	Marc	1	0,5
Collay	Frédéric	Oui	0
Di Meglio	Fabrice	Oui	0
Andriani	Sandry	2	0
Abe	Hiroyuki	1	0
Collay	Sophie	1	0
Coulon	François	1	0
Lanuit	Christophe	1	0
Robin	François	1	0

Ci-contre et ci-dessous, le tableau des normes de maître et grand-maître pour les joueurs français et étrangers, n'incluant pas les normes de maître délivrées au titre du Grand Prix de France 98.

			M	GM
Shaman	David	USA	Oui	Oui
Brightwell	Graham	GB		Oui
Murakami	Takeshi	J	1	Oui
Jensen	Erik	DK		Oui
Edmead	Garry	GB		2
Feldborg	Karsten	DK		2
Leader	Imre	GB		2
Marconi	Francesco	I		2
Feinstein	Joel	GB		1,5
Suekuni	Makoto	J		1,5
Berner	Nils	S		1
Nakajima	Tetsuya	J		1
Sperandio	Roberto	I		1
Takizawa	Masaki	J		1
Tamenori	Hideshi	J		1
Barnaba	Donato	I		0,5
Handel	Mike	GB		0,5
Mine	Tatsuya	J		0,5
Takizawa	Nobuyuki	J		0,5

# Grand Prix de France 1998

			VDA	IDF5	CF97	Noël	PrPar	Stras	IDF1	IDF2	IDF3	IDF4	PrStr	PrLyc	Total
Caspar	Emmanuel	F	200	97	27	200	60							200	784
Becquet-Quin	NewThor	PG							200	140	200	170			710
Penloup	Dominique	F	140	5	27	10	25		44		115		200	90	656
Nicolet	Stéphane	F			200	97	40		9	90	38			140	614
Lazard	Emmanuel	F	40	97	75	10	90		115				60		487
Delteil	Spock	PG							115	200		170			485
Juhem	Philippe	F			75	97					115	64			351
Shaman	David	US		40		97	200								337
Robin	François	F		5	2	10	25	200		2	8		35	35	322
Kashiwabara	Takuji	F	18	22	2	35			9	50	0	25	140	18	319
Andriani	Bintsa	F	10	22	2	0	140		9	25		25	20	60	313
Abe	Hiroyuki	F		97	2	0	15		44	2	8	64			232
Lanuit	Christophe	F			0			140					90		230
Tastet	Marc	F		200											200
Cordy	Alexandre	F	90	22	27	35				13					187
Liang	Yi	F			140										140
Collay	Frédéric	F	30		27				44					35	136
Scherno	Dominique	F			2			90					35		127
Roch	Barbara	F			0	0	8			13	38	64			123
Andriani	Sandry	F				0	8		9	25	38			18	98
Massire	Christian	F			0			60					15		75
Ibata	Kensuke	J	60												60
Nicolet	Cassio	PG								50					50
Suignard	Eric	F						40							40
Bras	Inthelo	PG									38				38
Seknadjé	José	F		0	0	0	0		9	2	8	15	0	3	37
Muller	Isabelle	F						22					10		32
Reinbold	Nathalie	F						22					0		22
Zouloumian	Marie	F						22							22
Aldebert	Marc	F	18												18
Journot	Jean-Marie	F		0	0	0			9			5			14
Sarkissian	Jean-Paul	F			2									10	12
Pinta	WinOthel	PG				10									10
Scheidecker	Denis	F			0	10			0						10
Tesinsky	Jakub	CZ									0	10			10
Andriani	Tom Pouce	PG									8				8
Gruson	Thierry	F	5												5
Reinbold	Christophe	F											5		5
Thill	Olivier	F		5											5
Barbot	Thierry	F												3	3
Decoeyère	Eric	F				2									2
Letouzey	Fabien	F				2									2
Mascort	Jean-Manuel	F				2									2
Souchet	Jean	F				2									2

## Grand Prix B 1998

			Par1	Stra1	Ren1	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	Émeric	F			50		50
Scherno	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 d'Europe 1998

			Cam	Cop	Gen	Total
Caspar	Emmanuel	F	200		200	400
Jensen	Erik	DK		200		200
Penloup	Dominique	F	60		140	200
Feldborg	Karsten	DK		140		140
Lazard	Emmanuel	F	140			140
Barnaba	Donato	I			90	90
Berner	Johan	S		90		90
Shaman	David	US	90			90
Andriani	Bintsa	F	13		60	73
Joudele	Marius	LIT		60		60
Kashiwabara	Takuji	F	30		13	43
Tastet	Marc	F			40	40
Vallund	Torben	DK		40		40
Turner	Ian	GB	30		3	33
Haugland	Jan-Kristian	N	30			30
Martensson	Mikael	DK		30		30
Menozzi	Giuseppe	I			25	25
Sperandio	Roberto	I			25	25
Plowman	Guy	GB	13			13
Stanzione	Pierluigi	I			13	13
Arnold	Roy	GB	3			3
de Grey	Aubrey	GB	3			3
Fasce	Paolo	I			3	3

# Quelques brefs commentaires

par Emmanuel Lazard

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

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

Lazard 18-46 Penloup

Après une ouverture Tigre Diagonale (7.f6), nous suivons une ligne assez classique, même si les deux joueurs ont beaucoup de possibilités de variantes. 8.f3 donne des positions complètement différentes, alors que 9.e3 n'est pas le plus joué (9.e6 est trois fois plus fréquent avec, semble-t-il, plus de succès pour Noir). 13.c6 est franchement rare, même si beaucoup de suites se recourent par intervention : 13.g3 ou 13.e6 prédominent. On voit assez vite la structure : Blanc bétonne à l'est et Noir va essayer de tirer le maximum de ses quelques temps disponibles — d7, e6 et g6. La paire 15.h6 h5 me permet de garder un accès en d2 après un éventuel coup de Blanc en e2 ; de plus, Blanc perd la parité en h4.

Je ne peux pas répondre 21.e6 car Blanc joue alors f2. Après 22.f7 (Blanc tire le jeu de son côté), 23.e6 est une erreur : f1 suivi de f2 semble meilleur pour obliger Blanc à jouer à l'ouest ou au nord. Avec 24.e7, Blanc peut jouer sans ouvrir et va encore profiter de 26.c8 et de 28.c7. Je joue alors trop simplement avec 29.d8, redonnant la parité à Blanc. Il fallait essayer de profiter du bord est avec peut-être 25.f1 suivi d'une attaque en g7 un moment ou l'autre. Après 35.e1, c'est fini : Noir a toute la frontière, a redonné la parité à Blanc dans le trou e8 et ne peut pas profiter d'un sacrifice en g7 car il n'y a pas accès. Blanc joue tranquillement la parité.

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

Lanuit 19-45 Lazard

Toujours sur la Tigre, nous changeons maintenant pour une Tigre Centrale (7.c5). 10.b4 (Tigre Triangle centrale) permet d'éviter les suites archi-classiques de la Tamenori en embarquant tout ce beau monde dans une Caspard (15.a5). Noir a alors deux options : laisser le bord ouest à Blanc, par exemple avec la suite 16.a6 a3 b6 a4 a2 e3 f3 g4 c1 f2 qui donne des parties très serrées et un score proche de la nulle (voir la partie Brightwell-Suekuni du dernier championnat de monde publiée dans *Fforum* 47), ou bien prendre lui-même le bord pour commencer un béton avec 16.a6 a7 b6 c7 g5. Je pense que cette deuxième stratégie est moins bonne pour Noir, surtout si Blanc a un peu l'habitude de ces situations.

21.a2 gagne un temps sur le bord (Blanc doit tout de suite jouer ailleurs, souvent avec 22.c1) alors que 21.a4 a2 oblige Noir à ouvrir en premier.

Entre 23 et 30, Blanc ne doit pas jouer au sud, sous peine de se retrouver avec toute la frontière. Au contraire, il doit tirer le jeu vers le nord. Une fois le bord nord résolu au détriment de Noir (qui y prend de l'influence), Blanc joue au sud en veillant à ne pas retourner trop de frontière : ici il profite du contrôle noir sur la colonne e. Une fois en approche de finale, Blanc surveille simplement les contrôles de diagonales et la parité. Si 43.f8, 44.g7! et si 47.g7, 48.c1 b1 g1 avec à chaque fois un gain blanc. Après 47.b7, j'avais vu la suite qui me permettait de contrôler la diagonale a8-g2 et de gagner sans problème.

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

Kashiwabara 28-36 Lazard

Pour ne pas tomber dans des lignes classiques, Takuji choisit ici une variante Cheval (5.d3) réputée inférieure mais bien pratique pour qui ne veut pas se lancer dans une Rose. Stéphane Nicolet est un autre spécialiste de cette ouverture. Au coup 6, Blanc joue soit 6.e3, suivi classiquement de 7.g4 g5 e6 c4 e2 f6 c3 qui amène un bétonnage blanc à l'est ou de 7.g4 g5 e6 c4 g3 f6 f3 c6 avec une bataille pour le centre, soit 6.c4 qui amène quasi-systématiquement la suite jouée dans la partie (sauf si Stéphane a les noirs : il joue plutôt 7.c3 c6 e3 b5 a6 pour initier un béton noir à l'ouest).

Entre 13.b6 et 25.g3, Noir force un béton en prenant des bords ouest et nord assez violemment. Je me résous alors à retourner le pion isolé en f6, même si cela redonne à Noir un bon coup en c6. Je pense que Noir ne doit pas me laisser jouer en g4 au coup 30 mais doit y jouer lui-même au coup 29, en gardant c6 pour plus tard.

Avec 35.g2, Noir essaie de compliquer la position : jouer facilement au sud ne servirait qu'à dégrader sa situation. Je commets alors une erreur avec 38.e8, ne voyant pas qu'après 39.c7, je n'ai plus accès en c8 et donc de moyens de recouper la diagonale autrement que par a2 ou b1 ; 38.e7 c7 e8 b7 c8 gagne tranquillement.

40.b1 donne la nulle à Noir (avec 41.a1) mais il se trompe et je suis de nouveau gagnant 30-34. 44.e7 fait de même mais 47.a8 est la dernière erreur : 47.f7 b8 a1 a2 a8 a7 c8 h1 g1 g7 h7 h6 h8 g8 fait 32-32. Notez que 49.h6 est indispensable pour éviter l'arnaque au nord-est.

# Solitaire

par Stéphane Nicolet

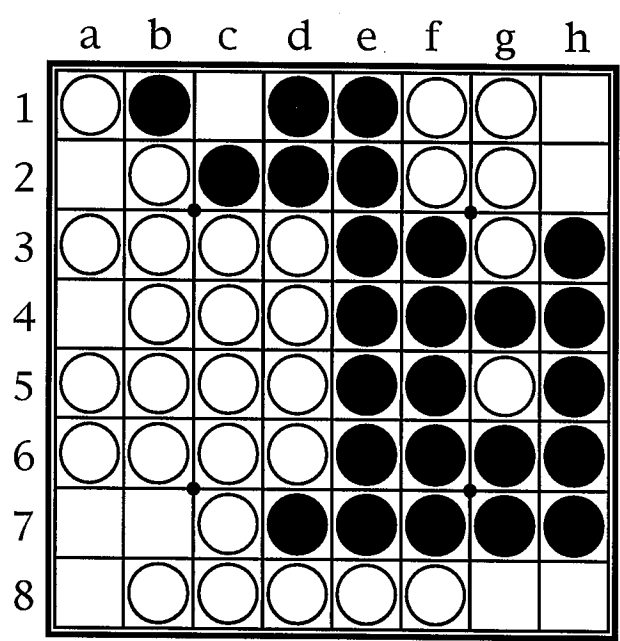
Reproduisez la position suivante sur votre jeu. Vous jouez avec les noirs, et vous devez trouver la seule suite qui leur permette de gagner. (Toutes les autres suites sont gagnantes pour Blanc ou font nulle.)

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

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

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

Parties Internet, 1994  
Noir : Colin SPRINGER  
Blanc : KEYANO (Brockington)  
Score réel de la partie : 32 - 32  
Référence ICARE : 706 à 10 cases vides.



## Noir joue et gagne...

La solution du solitaire de *Fforum 48* est : 54.f1 g1 g2 e1 b8 b7 a8 32-32. Blanc doit nourrir Noir au nord-est en jouant le premier dans la région. Après la réponse de Noir, il joue le dernier dans le coin sud-ouest grâce à la parité et laisse ainsi l'avant-dernier coup à Noir au nord-est : f1 g1 b8 a8 b7 g2 e1 33-31 seulement car Noir a récupéré la diagonale. Il faut donc jouer d'abord la paire g2 e1 pour garder la diagonale.

```

B7 C1 H2 A2 VP A7 VP A4 VP A8 VP H1 VP H8 G8
A2 A4 A7 A8 H2 H1 VP H8 G8
H1 H2 VP H8 G8
H2 H1 A7 A8 VP H8 G8
H1 H2 A7 A8 VP H8 G8
H1 H2 A2 A4 A7 A8 VP H8 G8
A7 C1 B7 A8 A4 H8 G8 H2 A2 JP H1
H1 JP A2
H2 G8 A2 H1
A2 G8 H2 H1
H1 H2
H1 H2 G8 JP A2
A2 JP G8
H2 H1 A4 H8 G8 JP A2
A2 G8
A2 A4 VP H8 G8
A2 A4 H2 H1 VP H8 G8
H1 H2 VP H8 G8
A4 A8 B7 H8 G8 H2 A2 JP H1
H1 JP A2
H2 G8 A2 H1
A2 G8 H2 H1
H1 H2
H1 H2 G8 JP A2
A2 G8
H2 B7 A2 H1 VP H8 G8
A2 B7 H2 H1 VP H8 G8
H1 H8 G8 H2
H1 H2 B7 H8 G8 JP A2
A2 G8
A2 B7 VP H8 G8
H2 A8 B7 H1 A4 H8 G8 JP A2
A2 G8
A2 A4 VP H8 G8
A4 B7 A2 H1 VP H8 G8
A2 A4 B7 H1 VP H8 G8
A2 A4 B7 A8 H2 H1 VP H8 G8
H2 A8 B7 H1 VP H8 G8
H1 H2 B7 A8 VP H8 G8
H1 H2 B7 A8 A4 H8 G8 JP A2
A2 G8
A2 A4 VP H8 G8
A4 A8 B7 H8 G8 JP A2
A2 G8
A2 B7 VP H8 G8
A2 A4 B7 A8 VP H8 G8
A4 A2 B7 C1 A7 A8 H2 H1 VP H8 G8
H1 H2 VP H8 G8
H2 H1 A7 A8 VP H8 G8
H1 H2 A7 A8 VP H8 G8
A7 C1 B7 A8 H2 H1 VP H8 G8
H1 H2 VP H8 G8
H2 H1 B7 A8 VP H8 G8
H1 H2 B7 A8 VP H8 G8
H2 H1 C1 A7 A8 VP H8 G8
H1 H2 B7 C1 A7 A8 VP H8 G8
H2 H1 B7 C1 A7 A8 VP H8 G8
H2 H1 B7 C1 A7 A8 VP H8 G8
H2 H1 B7 C1 A2 A4 A7 A8 VP H8 G8
A7 B7 A4 A8 A2 H8 G8 C1
A2 A8 A4 H8 G8 C1
A4 A2 B7 C1 A7 A8 VP H8 G8
A7 C1 B7 A8 VP H8 G8
A2 C1 B7 A4 A7 A8 VP H8 G8
A7 A4 B7 A8 VP H8 G8
A4 B7 A7 A8 VP H8 G8
A2 C1 B7 A4 A7 A8 H2 H1 VP H8 G8
H1 H2 VP H8 G8
H2 H1 A7 A8 VP H8 G8
H1 H2 A7 A8 VP H8 G8
A4 B7 A7 A8 H2 H1 VP H8 G8
H2 H1 A7 A8 VP H8 G8
H2 H1 B7 A4 A7 A8 VP H8 G8
A7 A4 B7 A8 VP H8 G8
A4 B7 A7 A8 VP H8 G8
H1 H2 B7 A4 A7 A8 VP H8 G8
A4 B7 A8 A7 G8 H8
A7 A8 VP H8 G8
H1 H2 B7 A7 VP A8 VP H8 G8 C1 A2 A4
A7 A8 B7 C1 A4 H8 G8 JP A2
A2 JP G8
A2 H8 G8 JP A4
A4 JP G8
A4 B7 A2 H8 G8 C1
A2 C1 B7 A4 VP H8 G8
A4 B7 VP H8 G8
A4 A2 B7 C1 A7 A8 VP H8 G8
A7 C1 B7 A8 VP H8 G8
A2 C1 B7 A4 A7 A8 VP H8 G8
A7 A4 B7 A8 VP H8 G8
A4 B7 A8 A7 G8 H8
A7 A8 VP H8 G8

```

# Classement F.F.O.

## Joueurs français

2176	+- 63	(154)	[+19]	CASPARD Emmanuel (GM)
2160	+- 165	(30)	[+42]	JUHEM Philippe (GM)
2159	+- 103	(59)	[+31]	NICOLET Stéphane (GM)
2139	+- 73	(110)	[-49]	TASTET Marc (GM)
2080	+- 66	(127)	[+10]	LAZARD Emmanuel (GM)
2077	+- 131	(30)	[+40]	LIANG Yi (M)
2042	+- 65	(134)	[+30]	PENLOUP Dominique (GM)
2005	+- 194	(16)	[+43]	LETOUZEY Fabien
1988	+- 111	(49)	[+88]	CORDY Alexandre (M)
1968	+- 150	(22)	[+38]	ALDEBERT Marc
1950	+- 215	(14)	[-15]	CALI Élie
1942	+- 106	(53)	[-9]	COLLAY Frédéric (M)
1893	+- 67	(133)	[+48]	KASHIWABARA Takuji
1867	+- 184	(16)	[+49]	DECOEYÈRE Éric
1859	+- 112	(51)	[+42]	LANUIT Christophe
1833	+- 138	(31)	[+4]	SARKISSIAN Jean-Paul
1829	+- 424	(5)	[+47]	FREYSS Joel
1825	+- 55	(208)	[+16]	ANDRIANI Bintsia (M)
1821	+- 76	(105)	[+56]	ROBIN François
1812	+- 191	(16)	[+34]	MASCORT Jean-Manuel
1811	+- 158	(31)	[+194]	POIRIER Serge
1794	+- 90	(78)	[+73]	ROCH Barbara
1785	+- 94	(74)	[nv]	ABE Hiroyuki
1772	+- 146	(26)	[-81]	COLLAY Sophie
1751	+- 111	(59)	[+15]	MASSIRE Christian
1738	+- 140	(35)	[+161]	STEVENS Patrice
1707	+- 114	(54)	[+101]	SCHERNO Dominique
1691	+- 158	(31)	[-7]	SOUCHEZ Jean
1655	+- 174	(19)	[+3]	CERVANTES Christophe
1597	+- 222	(16)	[+34]	THILL Olivier
1597	+- 293	(8)	[-27]	CARANDO Cyril
1597	+- 272	(15)	[+5]	PÉLISSIER Laurent
1589	+- 293	(9)	[+2]	PROST Serge
1582	+- 282	(10)	[-11]	TONKEUL Cyril
1503	+- 167	(30)	[+78]	MOREL Gérard
1470	+- 273	(10)	[+18]	FREYSS Alain
1449	+- 353	(8)	[-194]	JEANNOT Emmanuel
1427	+- 197	(25)	[+92]	SCHIDECKER Denis
1364	+- 436	(5)	[+56]	DE LA BOISSERIE Bruno
1354	+- 91	(121)	[-39]	SEKNADJÉ José
1329	+- 132	(51)	[-23]	JOURNOT Jean-Marie
1282	+- 189	(30)	[+44]	BERNOU Stéphane
1254	+- 451	(5)	[+58]	TAKUBO Hayato
1210	+- 460	(5)	[+20]	GRISON Marc
1196	+- 333	(16)	[+72]	THUILIÈRE Stéphane
1183	+- 189	(40)	[+15]	OVION Jacques
1157	+- 230	(22)	[nv]	TESINSKY Jakub
1107	+- 163	(33)	[+279]	MULLER Isabelle
1103	+- 299	(10)	[+58]	DESCOS Marc
984	+- 373	(5)	[+108]	FREYSS Paul
870	+- 409	(15)	[nv]	MICHEL Stéphane
812	+- 357	(26)	[nv]	LACROIX Olivier

## Programmes

3080	+- 329	(22)	[-48]	HANNIBAL (Piotte-Geoffroy)
2737	+- 165	(29)	[-37]	TURTLE (Letouzey)
2705	+- 144	(46)	[-72]	SPOCK (Delteil)
2586	+- 149	(29)	[-33]	SNAIL (Letouzey)
2573	+- 142	(44)	[-48]	NEWTOR (Becquet-Quin)
2519	+- 322	(7)	[+228]	THEOLE (Becquet)

2412	+- 180	(19)	[-47]	BRUTUS (Geoffroy-Piotte)
2285	+- 340	(7)	[+63]	PUREE (Thill)
2178	+- 196	(19)	[+39]	CASSIO (Nicolet)
1997	+- 237	(19)	[-46]	DARWERSI (Arsac)
1981	+- 348	(5)	[-217]	WINOTHEL (Pinta)
1959	+- 218	(17)	[+43]	INTHELLO (Bras)
1740	+- 318	(12)	[+38]	TOM POUCE (Andriani)

## Joueurs étrangers

2342	+- 134	(43)	[-10]	SUEKUNI Makoto	{J}
2302	+- 198	(14)	[+5]	MURAKAMI Takeshi (GM)	{J}
2264	+- 164	(26)	[-5]	NAKAJIMA Tetsuya	{J}
2177	+- 101	(66)	[+9]	BRIGHTWELL Graham (GM)	{GB}
2139	+- 77	(103)	[-6]	SHAMAN David (GM)	{USA}
2049	+- 157	(25)	[-10]	KITAJIMA Hideki	{J}
2043	+- 125	(38)	[-10]	HANDEL Mike	{GB}
2024	+- 131	(35)	[-42]	FELDBORG Karsten	{DK}
2003	+- 106	(53)	[-57]	SPERANDIO Roberto	{I}
1989	+- 189	(13)	[-29]	PARSONS David	{USA}
1975	+- 146	(23)	[-59]	HANSSON Ola	{S}
1967	+- 102	(56)	[+56]	BARNABA Donato	{I}
1950	+- 123	(35)	[+23]	IBATA Kensuke	{J}
1948	+- 154	(22)	[+10]	OHKUBO Ryoichi	{J}
1937	+- 137	(28)	[-191]	SILVOLA Andrea	{I}
1935	+- 161	(21)	[-47]	JENSEN Erik (GM)	{DK}
1924	+- 195	(13)	[-26]	ORTIZ George	{AUS}
1923	+- 187	(13)	[-52]	MATREYK Ryan	{USA}
1903	+- 146	(24)	[-25]	HAUGLAND Jan-Kristian	{N}
1877	+- 193	(13)	[-39]	SUGIYAMA Mitsuki	{J}
1875	+- 132	(33)	[-6]	ROMANO Benedetto	{I}
1871	+- 90	(73)	[-19]	TURNER Ian	{GB}
1852	+- 126	(39)	[+44]	TUCCI Alessandro	{I}
1848	+- 126	(41)	[+28]	MENOZZI Giuseppe	{I}
1828	+- 136	(29)	[-83]	BERNER Johan	{S}
1824	+- 156	(22)	[+4]	PLOWMAN Guy	{GB}
1798	+- 149	(23)	[-56]	BERNER Nils	{S}
1796	+- 128	(33)	[-11]	DE GREY Aubrey	{GB}
1771	+- 222	(11)	[+8]	FUKUI Seiji	{J}
1759	+- 127	(38)	[-30]	SHIFMAN Benjamin	{ISR}
1728	+- 168	(17)	[nv]	LAMBERTI Luigi	{I}
1695	+- 130	(41)	[+127]	VIVIANI Alberto	{I}
1662	+- 94	(65)	[-23]	STANZIONE Pierluigi	{I}
1648	+- 99	(62)	[+20]	FASCE Paolo	{I}
1648	+- 208	(18)	[nv]	FERRANDO Marco	{I}
1630	+- 137	(33)	[+16]	ARNOLD Roy	{GB}
1628	+- 105	(58)	[-26]	VECCHI Elisabetta	{I}
1611	+- 138	(31)	[-63]	DAIX Alain	{B}
1596	+- 171	(25)	[-147]	MARSON Phil	{GB}
1593	+- 149	(30)	[+9]	SUMMERS David	{GB}
1592	+- 163	(21)	[-3]	TAKEDA Kyoko	{J}
1575	+- 139	(38)	[-36]	SHIFMAN Leonid	{ISR}
1569	+- 164	(21)	[-12]	TAKEDA Hajime	{J}
1558	+- 187	(24)	[-21]	ATKINSON Mark	{GB}
1534	+- 161	(25)	[nv]	CASTELLANO Giorgio	{I}
1513	+- 122	(40)	[-65]	ALARD Serge	{B}
1511	+- 173	(22)	[+94]	MICHELOTTI Guido	{I}
1483	+- 154	(30)	[+116]	CORRADI Federica	{I}
1456	+- 129	(36)	[+64]	LECAT Renaud	{B}
1321	+- 147	(34)	[+43]	MONNOM Olivier	{B}
1306	+- 175	(24)	[-9]	HERBEUVAL Olivier	{B}

Voici le classement de la F.F.O. au 30 juin 1998. Il prend en compte, depuis le classement paru dans *Fforum 48*, le tournoi B de Paris (19/04/98), le tournoi international de Copenhague (19/04/98), le Championnat de France des clubs (25 et 26/04/98), le tournoi international de Gênes (16 et 17/05/98), le tournoi Ile de France 4 (06/06/98), le tournoi préqualificatif de Strasbourg (13 et 14/06/98), 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 48* (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.

Retrouvez le classement mis à jour sur Internet : <http://www.lamsade.dauphine.fr/~lazard/classement.www>

# 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.

**Pendant l'été, la plupart des clubs suspendent leurs activités.**

- Paul Ralle  
☎ 05 46 38 55 48  
73 rue du Dr P. Métadier  
17200 **ROYAN**
- Bruno de la Boisserie  
☎ 02 32 38 40 01  
3 rue François Millet  
27180 **ST SÉBASTIEN DE MORSENT**
- ⇨ **Bruno Draper**  
☎ 05 62 74 09 14  
31000 **TOULOUSE**
- Didier Aleaume  
☎ 05 56 07 27 50  
6 rue des pinsons  
33600 **PESSAC**
- Serge Poirier  
☎ 02 99 60 94 21  
35 rue des Méliers  
35650 **LE RHEU**
- ⇨ **Club de Rennes**  
Contact : Serge Poirier  
☎ 02 99 60 94 21
- ⇨ **Club de Grenoble**  
Le mercredi à 20h45  
MJC Anatole France  
Cours de la libération  
38000 **GRENOBLE**  
Contact : T. Kashiwabara  
☎ 04 38 12 93 43
- 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 02 20 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 78 00 57 49  
39 rue Maryse Bastié  
69008 **LYON**
- ⇨ **Club de Lyon**  
Contact: Emmanuel Jeannot  
☎ 04 78 00 57 49
- Dominique Penloup  
☎ 01 48 87 19 74  
26 rue Rambuteau  
75003 **PARIS**
- ⇨ **Club Normale Sup Paris** ⇨ **Tart'en Pions**  
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  
2 impasse Jean Dorat  
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
- 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 a  
changé d'adresse :  
<http://www.mygale.org/05/andriani/ffo/index.htm>

FF 49

## BULLETIN D'ADHÉSION À LA FFO

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

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

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

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

Pays : ..... Téléphone : .....

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

Date et signature :

# Agenda

BELGIQUE

## TOURNOI INTERNATIONAL DE BRUXELLES

Quatrième tournoi du Grand Prix d'Europe 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

## TOURNOI DE CATÉGORIE B DE RENNES

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

**mi-septembre 98**

Informations : Serge Poirier au 02 99 64 01 38 (D)

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

## TOURNOI PRÉQUALIFICATIF DE VILLENEUVE-D'ASCQ

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

**Samedi 19 et dimanche 20 septembre 98**

Préinscription obligatoire auprès de la FFO

Lieu du tournoi et informations :

contacter la FFO 01 45 35 55 86  
ou Guilain Dorsimont 03 20 02 20 00

FRANCE

## CHAMPIONNAT DE FRANCE DE PROGRAMMES

En 8 rondes, réservé aux programmes.

**Dimanche 18 octobre 98 à 9h**

Lieu du tournoi : 624 rue Yves Kermen,  
Boulogne-Billancourt (92)

Informations : contacter la FFO 01 45 35 55 86

FRANCE

## 15<sup>e</sup> 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  
informations : contacter la FFO 01 45 35 55 86

ESPAGNE

## CHAMPIONNAT DU MONDE

**du jeudi 5 au samedi 7 novembre 98**

Lieu du tournoi : Barcelone, Espagne

Informations : contacter la FFO 01 45 35 55 86

ANGLETERRE

## OLYMPIADES DES JEUX

**du lundi 24 au dimanche 30 août 98**

Lieu du tournoi : Novotel Hammersmith, Londres

Informations : contacter la FFO 01 45 35 55 86  
ou <http://www.mindsports.co.uk>

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

FRANCE

## FINALE DU GRAND PRIX 98

Préqualificatif pour le championnat du Monde 98  
Tournoi sur invitation, réservé aux six premiers joueurs  
humains français au classement du Grand Prix  
de France arrêté après le tournoi international de Paris.

**Samedi 12 et dimanche 13 septembre 98**

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