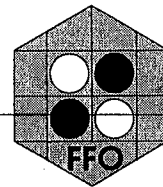


# FFORUM



Le magazine de la Fédération Française d'Othello

PRINTEMPS 1999

## Magazine

*Interclubs 99*

*Copenhague 99*

*Strasbourg 99*

## Initiation

*Bévues sur les bords*

## Technique

*Comptage Murakami*

*Spock commente*

## Statistiques

*Les cases X*

## Parties

*Caspard - Sarkissian*

*Caspard - Shaman*

*Lazard à Cambridge*

## Le club de Grenoble champion de France!

## Takuji Kashiwabara remporte Strasbourg et s'impose à Copenhague

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

Blanc joue et annule...

# N°52

# Édito...

Chers amis, bonjour,

Tout d'abord, nous vous présentons nos excuses pour la date tardive à laquelle paraît ce numéro. Il faut dire que les auteurs sont de plus en plus en retard pour écrire leurs articles. À la date normale de parution, nous n'en avons quasiment aucun. Nous attendons d'ailleurs encore certains textes : ils paraîtront dans le prochain numéro... Si vous voulez aider à ce que **Fforum 53** paraisse en temps voulu, n'hésitez pas à écrire un article et pensez à nous l'envoyer dès maintenant !

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

Pour les préqualifications au **championnat du monde 99**, qui se déroulera à Milan, après Philippe Juhem qui a gagné le championnat de France, Emmanuel Caspard a remporté le tournoi de Cambridge. Mais c'est Takuji Kashiwabara qui mène la danse avec trois victoires : préqualificatifs de Paris et de Strasbourg et tournoi international de Copenhague. Il est quasiment qualifié.

Comment faire pour essayer de vous préqualifier ? Il vous reste six ou sept **tournois préqualificatifs** : les tournois internationaux de Gênes, Bruxelles et Paris, la finale du Grand Prix de France, le tournoi préqualificatif de Grenoble et celui du nord de la France auxquels s'ajoutera peut-être le championnat d'Europe qui aura sans doute lieu durant les Olympiades des jeux de l'esprit à Londres. Vous trouverez presque toutes les dates dans l'agenda à la fin de ce numéro.

Cet été, ne manquez pas le **neuvième stage d'été**, du 7 au 15 août prochains avec les meilleurs joueurs francophones. Il aura lieu comme l'an dernier à Font-Romeu. Retenez ces dates dès aujourd'hui et pensez à vous inscrire dès que vous recevrez le bulletin d'inscription avec le prochain Contact FFO !

Pour ne pas être en reste, après les Césars, les Oscars, les Molières et autres Victoires de la musique, sans compter les ballons d'or, la rédaction de Fforum a décidé de décerner le titre de « **joueur de l'année** ». Il n'y a pas de nomination, le choix est fait de la manière la plus arbitraire qui soit, c'est-à-dire selon l'humeur de la rédaction. Pour l'année 1998, le premier titre de joueur de l'année a été décerné à Emmanuel Caspard. Faut-il rappeler son palmarès 98 ? Entre autres, un sans-faute dans le Grand Prix d'Europe (quatre victoires en quatre tournois, du jamais vu) et une brillante deuxième place au championnat du monde derrière Takeshi Murakami. Si vous voulez avoir une chance pour le titre de 99, dépêchez-vous : certains n'ont pas attendu cette annonce pour réaliser des exploits...

À bientôt,  
Marc Tastet.

# Sommaire

- 4 ♦ Magazine
- 8 ♦ Initiation : Bévues sur les bords
- 9 ♦ Problèmes
- 10 ♦ Étude statistique sur les cases X
- 12 ♦ Caspard - Sarkissian
- 14 ♦ Spock commente Caspard - Murakami
- 15 ♦ Tribune libre
- 16 ♦ Finale de Cambridge
- 19 ♦ Les échos d'Othello
- 20 ♦ Technique : le comptage Murakami
- 23 ♦ Grands Prix de France
- 24 ♦ Lazard à Cambridge
- 25 ♦ Solitaire
- 26 ♦ Classement
- 27 ♦ Les clubs
- 28 ♦ Agenda

Ont participé à ce numéro :

- Hiroyuki ABE
- Frédéric AUZENDE
- Thierry BOUSCH
- Emmanuel CASPARD
- Jean DELTEIL
- Christophe LANUIT
- Emmanuel LAZARD
- Takeshi MURAKAMI
- Stéphane NICOLET
- Simon PINTA
- Marc TASTET

*FFORUM* est le magazine de la  
Fédération Française d'Othello  
B.P. 383  
75626 PARIS Cedex 13  
Téléphone : 01 34 24 29 22

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

### La curiosité du trimestre

La partie ci-contre, trouvée par Christophe Lanuit, a la particularité de laisser le centre vide le plus longtemps possible : après le coup 50, les dix cases vides se trouvent toutes dans le carré central de seize cases. On ne peut pas faire mieux puisqu'il y a déjà quatre pions au départ et que les deux premiers coups sont forcément joués dans ce carré.

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

Le centre en dernier !

# MAGAZINE

## Championnat de France des clubs (17 & 18/4/99)

par Emmanuel Lazard

Comme l'an passé, nous avons proposé aux clubs intéressés de venir s'affronter à Paris pour ce deuxième championnat de France des clubs. Après quelques péripéties, ce sont finalement cinq clubs qui se sont retrouvés fin avril : **Bordeaux** (Basso, Sahli, Saint-Jours et Van Nuvel), **Grenoble** (Aldebert, Bintsa Andriani puis Lacroix, Kashiwabara et Michel), **Rennes** (Houdebine, Lang, Stevens et Poirier) et deux équipes pour **Paris** (Abe, Robin, Seknadjé et Tastet pour Paris-Ulm et Sandry Andriani, Nicolet, puis Caspard, Liparo et Momon pour Paris-Luxembourg). Deux de ses membres ayant demandé l'asile othellistique de l'autre côté de la Manche, le club de Lyon, vainqueur l'an dernier, n'a pas pu défendre son titre.

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, mais on interdisait 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 n'était utilisé qu'en cas de départage.

Le tournoi fut disputé puisque si Ulm était en tête à la moitié de l'épreuve, ses représentants s'essouffèrent quelque peu dans la suite, laissant Grenoble repasser en tête. La coupe reste donc en Rhône-Alpes et bravo à nos Grenoblois qui, après un championnat de France réussi, s'affirment de plus en plus comme un pôle othellistique français. Voici tous les résultats, ainsi qu'une sélection de parties. Vous trouverez le classement complet à la fin de l'article. On pourra noter qu'aucun match ne fut gagné 4-0.

### Ronde 1

#### Bordeaux 1-3 Ulm

Van Nuvel	6-58	Tastet
Sahli	30-34	Seknadjé
Saint-Jours	34-30	Abe
Basso	24-40	Robin

#### Rennes 1-3 Grenoble

Poirier	21-43	Aldebert
Houdebine	31-33	Kashiwabara
Lang	17-47	Andriani B.
Stevens	48-16	Michel

### Ronde 3

#### Ulm 3-1 Grenoble

Tastet	17-47	Aldebert
Seknadjé	44-20	Kashiwabara
Robin	35-29	Andriani B.
Abe	52-12	Michel

#### Bordeaux 2-2 Luxembourg

Saint-Jours	3-61	Nicolet
Sahli	37-27	Liparo
Van Nuvel	12-52	Andriani S.
Basso	46-18	Momon

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

Saint-Jours 34-30 Abe

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

Robin 35-29 Andriani B.

### Ronde 2

#### Luxembourg 3-1 Rennes

Nicolet	49-15	Houdebine
Momon	10-54	Poirier
Andriani S.	39-25	Stevens
Liparo	35-29	Lang

#### Grenoble 2-2 Bordeaux

Kashiwabara	36-28	Basso
Andriani B.	39-25	Sahli
Michel	24-40	Saint-Jours
Aldebert	20-44	Van Nuvel

### Ronde 4

#### Luxembourg 2-2 Ulm

Andriani S.	34-30	Tastet
Nicolet	46-18	Abe
Momon	21-43	Seknadjé
Liparo	10-54	Robin

#### Rennes 2-2 Bordeaux

Poirier	42-22	Sahli
Stevens	42-22	Saint-Jours
Lang	28-36	Basso
Houdebine	31-33	Van Nuvel

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

Aldebert 20-44 Van Nuvel

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

Momon 21-43 Seknadjé

**Ronde 5**

*Grenoble 2-2 Luxembourg*

Andriani B.	3-61	Nicolet
Kashiwabara	55-9	Momon
Aldebert	64-0	Liparo
Michel	23-41	Andriani S.

*Ulm 3-1 Rennes*

Tastet	40-24	Houdebine
Abe	34-30	Poirier
Robin	50-14	Stevens
Seknadjé	17-47	Lang

**Ronde 7**

*Rennes 2-2 Luxembourg*

Poirier	9-55	Caspard
Stevens	13-51	Liparo
Lang	36-28	Andriani S.
Houdebine	49-15	Momon

*Bordeaux 1-3 Grenoble*

Saint-Jours	31-33	Kashiwabara
Sahli	31-33	Aldebert
Basso	26-38	Michel
Van Nuvel	49-15	Lacroix

**Ronde 9**

*Ulm 1,5-2,5 Luxembourg*

Tastet	29-35	Liparo
Robin	32-32	Caspard
Seknadjé	28-36	Andriani S.
Abe	51-13	Momon

*Bordeaux 2-2 Rennes*

Van Nuvel	49-15	Poirier
Sahli	54-10	Lang
Saint-Jours	28-36	Houdebine
Basso	14-50	Stevens

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

Michel 23-41 Andriani S.

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

Stevens 13-51 Liparo

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

Robin 32-32 Caspard

**Ronde 6**

*Ulm 2-2 Bordeaux*

Tastet	37-27	Basso
Robin	15-49	Sahli
Seknadjé	26-38	Saint-Jours
Abe	39-25	Van Nuvel

*Grenoble 3-1 Rennes*

Lacroix	21-43	Poirier
Kashiwabara	61-3	Lang
Aldebert	51-13	Stevens
Michel	40-24	Houdebine

**Ronde 8**

*Grenoble 3-1 Ulm*

Kashiwabara	37-27	Tastet
Aldebert	40-24	Robin
Michel	45-19	Seknadjé
Lacroix	25-39	Abe

*Luxembourg 3-1 Bordeaux*

Caspard	51-13	Van Nuvel
Andriani S.	41-23	Sahli
Momon	22-42	Saint-Jours
Liparo	52-12	Basso

**Ronde 10**

*Luxembourg 1-3 Grenoble*

Caspard	42-22	Michel
Andriani S.	26-38	Kashiwabara
Liparo	28-36	Andriani B.
Momon	15-49	Lacroix

*Rennes 2-2 Ulm*

Lang	1-63	Tastet
Poirier	39-25	Seknadjé
Stevens	56-8	Abe
Houdebine	12-52	Robin

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

Lacroix 21-43 Poirier

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

Kashiwabara 37-27 Tastet

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

Houdebine 12-52 Robin

Blanc -->	Grenoble	Luxembourg	Ulm	Bordeaux	Rennes	Total
Grenoble		2—2	3—1	2—2	3—1	6 (20)
Luxembourg	1—3		2—2	3—1	3—1	5 (17,5)
Ulm	3—1	1,5—2,5		2—2	3—1	4,5 (17,5)
Bordeaux	1—3	2—2	1—3		2—2	2,5 (13)
Rennes	1—3	2—2	2—2	2—2		2 (12)

# Tournoi international de Copenhague (24 & 25/4/99)

par Emmanuel Caspard

Le tournoi de Copenhague reprend du poil de la bête : après avoir failli ne pas avoir lieu l'an dernier faute de participants, il a réuni cette fois onze joueurs : sept Danois dont trois nouveaux joueurs, Palle Badsted, Jens Aagaard et Per Horn et quatre qu'on a plus l'habitude de rencontrer, Karsten Feldborg, Torben et Henrik Vallund et Mikael Mårtensson. Un des trois Suédois initialement prévus était effectivement venu : Daniel Rignell, également un ancien et qui ne regrettera pas son déplacement. Romy Hidayat, un joueur indonésien vivant en Allemagne et jouant beaucoup sur internet (il y a disputé pas moins de 4000 parties l'an dernier !) participait pour la première fois à un tournoi « en vrai ». Enfin, Takuji arrivé le matin même par le train de nuit (plus de 20 heures de voyage depuis Grenoble !) et moi complétons la brochette.

Le début du tournoi est difficile pour Takuji, qui perd ses deux premières parties contre Daniel et Karsten. Mais il se reprend bien et gagne tout ensuite. Karsten fait la course en tête pendant tout le tournoi, perdant contre Torben et contre Daniel à la dernière ronde. Daniel perd contre moi et contre Romy, tandis que celui-ci perd contre Karsten, Takuji, Torben et moi. Quant à moi, je perds contre Karsten et Takuji et au temps au dernier coup contre Mikael, dans une partie catastrophique et hallucinogène qui me fait rater la finale.

Avant la dernière ronde, Takuji a 8 points mais joue contre bip, Karsten est à 9 et Daniel à 8 et ils doivent jouer ensemble. Au départage, Karsten est assuré de la finale. L'autre place se joue entre Takuji et Daniel : celui-ci doit gagner sa dernière partie avec au moins 43 pions. À une dizaine de coups de la fin, il est clairement gagnant mais dispose seulement d'une minute. Les deux joueurs jouent la suite évidente et Daniel gagne... 38-26 sous les regards attentifs de Takuji, qui se retrouve

donc en finale à 5 pions près.

Grâce à ma victoire sur Romy à la dernière ronde, je joue le match de départage contre Daniel.

Les trois parties de la finale sont à sens unique : à chaque fois un des joueurs prend l'avantage en début de partie et son adversaire est mort ou presque au coup 30. Takuji l'emporte finalement deux parties à une, remportant ainsi son premier tournoi international et son troisième préqualificatif de l'année après Paris et Strasbourg : 1999 sera-t-elle l'année Takuji ? En tout cas il confirme son titre de grand-maître acquis récemment et se qualifie pour les prochains championnats du Monde à Milan : c'est l'homme à battre en ce moment.

Je me classe troisième après une partie serrée contre Daniel, qui malgré un joli sacrifice de parité ne peut garder assez de pions. Le match s'est joué en une seule partie à sa demande, il était fatigué et trouvait qu'il en avait assez pour le week-end : c'est sa meilleure performance dans un tournoi international. On retiendra également le bon classement de Romy, en course pour la troisième place jusqu'à la dernière ronde et qui termine finalement cinquième, ainsi que le bon score de Per, à qui il ne manque sans doute qu'un peu d'expérience pour se battre en tête des tournois : on espère retrouver ces deux joueurs bientôt, comme tous les autres, d'ailleurs, qui ont rendu ce tournoi très chaleureux et agréable.

Copenhague est par ailleurs une ville charmante et intéressante, avec énormément de musées : on vous recommande tout particulièrement la Glyptothèque et ses collections d'art romain, grec, étrusque et de peintres impressionnistes, dans un cadre absolument superbe. Dommage que les hôtels soient tellement chers. Mais si vous avez un peu de sous, n'hésitez pas à faire le déplacement et à rester quelques jours de plus, vous ne serez pas déçus.

## Classement Final

1.	Kashiwabara T.	{F}	9/11
2.	Feldborg K.	{DK}	9
3.	Caspard E.	{F}	8
4.	Rignell D.	{S}	9
5.	Hidayat R.	{Ind}	7
	Vallund T.	{DK}	7
7.	Vallund H.	{DK}	5
	Horn P.	{DK}	5
9.	Mårtensson M.	{DK}	4
10.	Aagaard J.	{DK}	2
11.	Badsted P.	{DK}	1

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

Feldborg 48-16 Caspard

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

Hidayat 18-46 Caspard

Match 3/4

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

Caspard 36-28 Rignell

Finale 1

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

Feldborg 28-36 Kashiwabara

Finale 2

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

Kashiwabara 10-54 Feldborg

Finale 3

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

Kashiwabara 45-19 Feldborg

## Tournoi préqualificatif de Strasbourg (20 & 21/3/99)

par Christophe Lanuit

Attroupés à gare, nous caressions l'espoir,  
De nombreux Parisiens à Strasbourg recevoir.  
Ils partirent trois mille et un étrange hasard,  
Fit que trois seulement arrivèrent à la gare.  
Vint alors de Paris Messire Seknadjé,  
Qui n'est pas un poisson (un poisson sait qu'nager).  
Stéphane Nicolet et Frédéric Auzende  
firent aussi honneur à notre humble demande.

Mais ce ne fut pas tout ! Car à l'accoutumée,  
Le Magicien Bintsa tout d'un coup apparut.  
Le dernier hôte vint du lointain Dauphiné :  
De Kashiwabara nous vîmes la venue.

Le lendemain verrait, dans des confrontations  
de belles et sanglantes batailles de pions.  
Stéphane et Takuji semblaient être à leur heure :  
À la tombée du jour ne restèrent invaincus  
Que ces deux combattants et votre serviteur,  
Mais le tournoi dimanche resterait très tendu :

En effet ! Il fallait évidemment compter  
Sur l'ingéniosité des deux autres suivants,  
Le Malgache Bibi et le messire Christian,  
Qui bien sûr en arrière ne voulaient pas rester !!

La suite s'avéra tout à fait démontrée.  
Bintsa finit troisième. La finale escomptée  
lui ayant échappé, il disparut soudain,  
Abandonnant Christian qui ne demandait rien !

Ce duel n'eut pas lieu, mais dans un autre affront,  
Un Japonais usa de toute sa raison.  
Stéphane s'inclina, de bien peu il est vrai,  
Mais il faut à ce jeu qu'on n'ait pas de regrets.

À l'année prochaine ! Mais avant mes amis,  
Je féliciterai le vainqueur... Takuji !

### Classement final

1.	Kashiwabara Takuji	9/11 +2
2.	Nicolet Stéphane	11 +0
3.	Andriani Bintsa	9
4.	Massire Christian	8
	Lanuit Christophe	8
6.	Seknadjé José	5
7.	Auzende Frédéric	4
	Blindauer Emmanuel	4
	Reinbold Nathalie	4
10.	Scherno Dominique	2
	Muller Isabelle	2

Finale 1

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

Nicolet 28-36 Kashiwabara

Finale 2

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

Kashiwabara 34-30 Nicolet

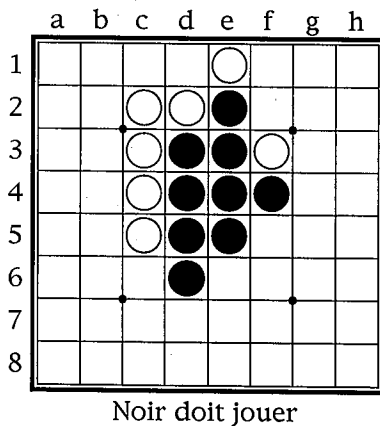
# Initiation

## Bévue sur les bords

par Frédéric Auzende

Quand on débute et qu'on se refuse à bétonner sur les quatre bords (ce qui, en soi, me paraît un choix plutôt salutaire), un scénario courant est le suivant : on joue un coup approximatif sur un bord, puis, après la réponse, on se rend compte qu'on ne peut reprendre sans retourner trop de pions ; si on le fait quand même, on se retrouve avec beaucoup d'influence ; si on joue ailleurs, c'est souvent pire car on laisse le bord (et un temps) à l'adversaire, avec parfois la possibilité de jouer un ou deux coups supplémentaires dessus. Nous en verrons une illustration dans la suite.

Plus généralement, il est très facile de perdre une partie sur les bords. Voici quelques autres boulettes à éviter :

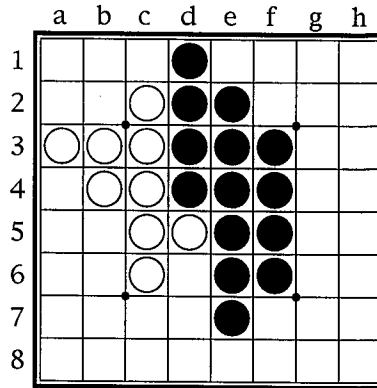


Noir doit jouer

On obtient la position ci-dessus par une suite classique de l'ouverture Inoue (c4 e3 f4 c5 d6 f3 d3 c2 e2 c3 d2 e1). Ici Noir peut être tenté de laisser le bord à Blanc avec 13.d1, qui retourne peu. Ce serait pourtant une grosse erreur : non seulement Blanc jouera tranquillement 14.c1 (il ne retourne rien sur la diagonale c1-h6) puis plus tard f1, gagnant deux temps, mais en plus Noir ne peut plus jouer f2 sans donner encore un temps à Blanc en g1. La meilleure défense consiste alors à supprimer momentanément l'accès blanc en f1 avec 15.b5 mais la partie est déjà compromise. Dans la position du diagramme ci-dessus, il est au

contraire souhaitable de défendre le bord avec 13.c1, b1 pouvant suivre en cours de partie.

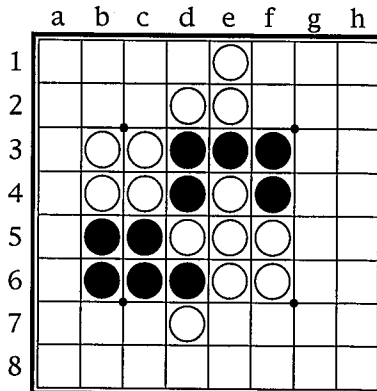
Voici un autre exemple du même style, tiré de mon premier tournoi :



Blanc doit jouer

J'avais les blancs et j'étais assez mal, quand j'ai abrégé mon calvaire en jouant 20.e1. Noir reprend avec 21.f1 et non seulement je dois ouvrir à l'est, mais j'ai donné deux coups tranquilles à Noir en c1 puis b1, puisqu'il n'y a pas de pion noir sur la colonne c. On voit l'importance d'un choix précis de réponse sur le bord : sur 20.f1, la situation était moins catastrophique. Le coup 20.e1 aurait été correct si j'avais eu ensuite accès en c1 : e1 f1 c1 b1 et Noir n'a gagné qu'un temps sur le bord.

Passons à un troisième exemple :

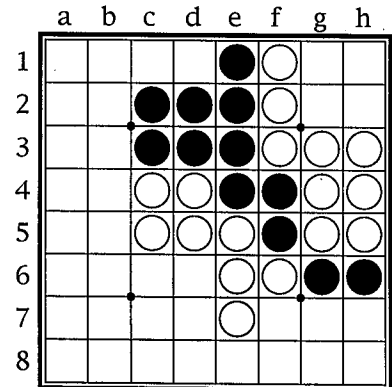


Noir doit jouer

Blanc vient de jouer 20.e1. Si Noir réplique 21.c1, Blanc joue en d1 ; si maintenant Noir joue 23.f1,

il retourne d3 et e2, s'interdisant l'accès en f2 et donnant un coup tranquille à Blanc en c2. D'autre part, si Noir préfère jouer 21.d1, Blanc reprend le bord en c1 et gagne un temps en f1 : Blanc, qui conserve en plus son coup tranquille en c2, aura finalement joué trois coups sur le bord contre un pour Noir ! Le coup 21.f1 est meilleur (après 22.g1 d1 c1, Blanc a pris un bord de cinq) mais laisse 22.c2. Cela dit, la bonne réponse n'est pas sur le bord (jouer soi-même 21.c2 est le meilleur moyen d'empêcher Blanc d'y jouer) ; quand il n'y a pas de véritable menace de bétonnage, il n'est donc pas nécessaire de se précipiter.

Examinons à présent une quatrième position :



Blanc doit jouer

C'est Blanc qui avait joué le premier sur le bord (avec 12.h5) ; Noir avait répondu en h4 puis Blanc avait repris deux coups plus tard en h3. Noir avait ensuite joué h6 lui-même afin de ne pas laisser Blanc gagner trop de temps.

Dans la position ci-dessus, chacun des deux adversaires a donc joué deux fois sur le bord. Il est clair que Blanc, mal parti, souhaiterait économiser, d'où la tentation de jouer en f7. Mais alors Noir répond en h2 puis jouera h7 quand il le voudra, gagnant deux temps sur un bord que Blanc avait attaqué en premier.

Une règle simpliste consisterait donc à dire que, lorsqu'on joue en premier sur un bord (quand on dé-

bute, cela arrive souvent), il faut être sûr d'y jouer au moins autant de coups que l'adversaire, afin de compenser l'influence (même temporaire) créée par les pions du bord et du prébord. Le moyen le plus simple d'y parvenir est de reprendre, ce qui permet en outre d'éviter de se faire bétonner ; cependant, il vaut mieux que cela se traduise par un gain net de temps, toujours à cause de l'influence. Reprendre ou non un bord est donc une question d'équilibre.

En voici une illustration :

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

Auzende 12-52 Andriani

La prise du bord nord est justifiée : Noir y jouera quatre fois et Blanc seulement deux.

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

Après 24.a4

En revanche, je n'aurais pas dû reprendre le bord ouest au coup 25 : avec 25.a3, Noir prend trop d'influence sans compensation suffisante en terme de temps, car 26.b6 pourrit a6, et c'est sans doute Blanc qui finira par y jouer. Après une seconde erreur au coup 27, Noir se retrouve assez mal (il doit ouvrir ou prendre un bord de cinq après 28.a6).

Que doit faire Noir ?

Jouer à l'est détruit la frontière blanche, et retourner c6 en jouant c7 laisse à Blanc la possibilité d'enchaîner a6 et b6, ou bien de jouer f6. Rappelons-nous aussi notre règle simpliste : ne pas laisser l'adversaire gagner de temps sur un bord où on a joué en premier. Bref, il vaut mieux répondre 25.a6 ; en effet, 26.a7 serait suivi de 27.b6 et le coup f6 est pourri pour Blanc, qui doit ouvrir alors qu'il a beaucoup d'influence à cause de ses deux murs parallèles ; sur 26.b6, Noir peut alors reprendre en a3 car il disposera cette fois-ci d'un temps supplémentaire en a7, et f6 n'est toujours pas bon pour Blanc. Dans le premier cas, Noir laisse le bord mais n'y a pas perdu de temps (il peut même jouer plus tard un coup d'attente en a2) ; dans le second (à mon avis meilleur pour Blanc), il compense en partie l'influence des deux bords par un gain global de trois temps.

## Problèmes Jouez-les tous !

par Marc Tastet

Dans les trois problèmes ci-dessous, vous devez trouver une suite qui permette à Noir de terminer la partie en jouant tous les coups jusqu'à la fin.

Le premier problème, tiré d'une partie réelle est assez facile puisqu'il admet même deux solutions. Je vous laisse les chercher. Essayez de trouver les deux avant de jouer quoi que ce soit.

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

Noir ne laisse pas Blanc jouer

Le deuxième est plus difficile et il n'admet qu'une seule solution. Précisons que, comme dans le problème précédent, la solution est une suite optimale.

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

Noir ne laisse pas Blanc jouer

Enfin le dernier problème est inspiré d'une partie réelle qui rappellera peut-être quelque chose à certains participants du dernier championnat de France des Clubs.

Noir doit cette fois tout jouer et tout remplir. Une seule solution.

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

Noir joue les 4 derniers

### Solutions

À ne pas lire avant d'avoir cherché.

1. b2 ps b1 ps b8 ou b2 ps b8 ps b1 et il reste deux cases vides.
2. c3 ps a1 ps b2 et il reste trois cases vides.
3. h1 ps h5 ps h2 ps g2.

# Étude statistique sur les cases X

par Simon Pinta

Voici un premier article qui peut être le début d'une suite d'articles sur des résultats statistiques sur les parties jouées depuis 1980 si le lectorat de *Fforum* les trouve intéressants et si l'humble auteur que je suis trouve le temps de continuer ses recherches.

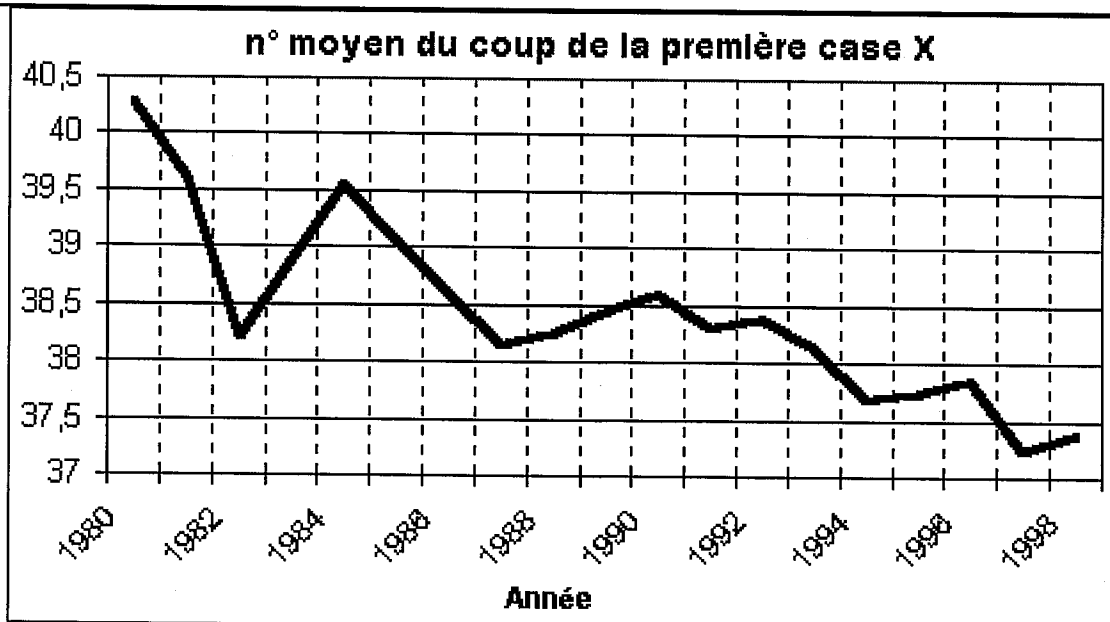
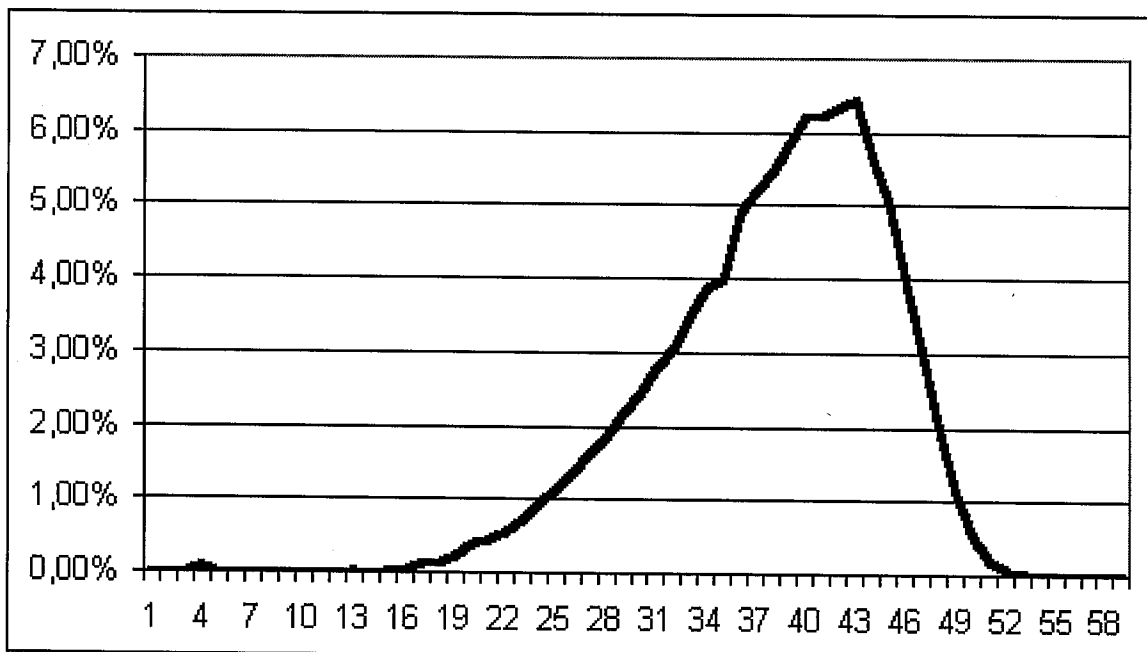
Ce premier article s'intéresse aux cases X et plus particulièrement à la première case X jouée de la partie. La première question est : **Quand joue-t-on en moyenne la première case X ? Le coup moyen pour jouer la première case X est le coup 38** (37,94 exactement, mais il est très difficile de jouer au coup 37,94) que l'on joue Blanc ou Noir. (NDLR : Il est clair que Noir joue rarement une case X au coup 38 mais c'est tout le problème des moyennes.)

Donc dans vos prochaines parties si vous jouez une case X avant le coup 38 vous pourrez annoncer que vous êtes plus téméraire que la moyenne (mais témé-

raire est-il le mot juste ?). Le premier graphisme ci-dessous montre la répartition du premier coup dans une case X en fonction du rang de celui-ci.

Généralement, quand on joue une case X, on peut craindre un coup dans un coin rapidement. La deuxième question peut être : **Combien de coups séparent le premier coup en case X et le premier coup dans un coin ? Les statistiques sont implacables et donnent 6** (6,01 exactement, étonnant non !). (NDLR : Cette étude pourrait être affinée : on ne sait pas s'il s'agit du coin adjacent à la case X ni quel joueur le prend.)

Mais l'évolution du jeu avec les ans, se retrouve-t-elle dans les statistiques sur le premier coup en case X ? Eh bien oui, avec les ans, comme le prouve le deuxième graphisme ci-dessous, on joue les cases X de plus en plus tôt.



Tout cela est intéressant, mais poussons la recherche un peu plus loin. **Est-ce que les humains jouent une case X plus tôt que les ordinateurs ?**

Un ordinateur (quand il joue le premier une case X) joue en moyenne au coup 36,96 alors que pour les humains on obtient 38,29. Les humains jouent donc les cases X plus tardivement que les ordinateurs. Mais la différence est-elle significative ? Non car en fait un ordinateur jouera le premier une case X dans 50% des cas environ, c'est fifty-fifty.

Mais cherchons plus loin et prenons les joueurs et ordinateurs dont nous avons au moins 100 parties dans la base. **Quel est le joueur qui joue le plus tôt la case X ?** Réponse : Ian Turner qui joue une case X au coup 35 en moyenne (35,43 exactement). (Le programme Kitten fait mieux avec 33,91).

**Quel est le joueur qui joue le plus tard une case X ?** Réponse : Luigi Lamberti qui joue une case X au coup 42 en moyenne (41,64 exactement).

Mais pour ces statistiques encore faut-il que le joueur joue le premier une case X. Changeons la question.

**Quel est le joueur qui joue le plus souvent le premier une case X ?** Réponse : Jacques Ovion qui joue le premier une case X dans 71,93 % des cas. (On retrouve le programme Kitten en meilleure place avec 69,91 %).

**Quel est le joueur qui joue le moins souvent le premier une case X ?** Réponse : Torben Mogensen qui y joue le premier dans seulement 31,29 % des

cas. (Le programme Brutus fait beaucoup mieux avec 26,59 %, cela veut-il dire qu'il arrive bien à faire jouer son partenaire sur une case X en premier ?)

Enfin que donnent ces résultats pour les principaux joueurs français (diagramme ci-dessous, qui donne le pourcentage de parties où le joueur joue en premier dans une case X).

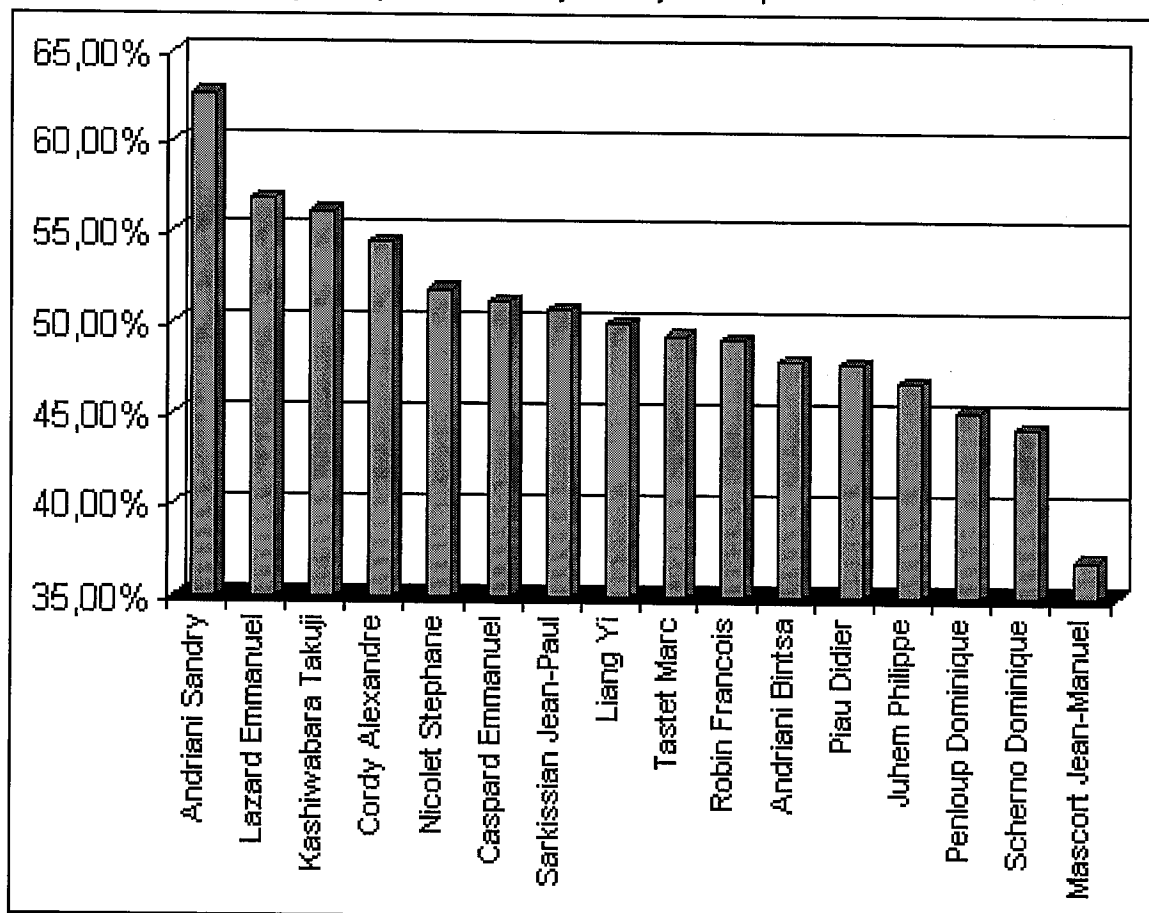
Si on se réfère au score théorique de la base de WThor, le score moyen obtenu par le joueur ayant joué le premier une case X est de 31,34 (attention pour les joueurs et programmes ayant au moins 100 parties ; il tombe à 29,95 si on prend en compte toutes les parties !). On remarquera alors aussi que ce score varie beaucoup en fonction des joueurs. Par exemple, il atteint 36,05 pour Tamenori Hideshi et même 36,87 pour Spock mais aussi 28,18 pour Benjamin Shifman. Et comme on pouvait se douter, Jacques Ovion le joueur le plus rapide sur une case X est aussi celui qui a le plus mauvais score avec un 18,04.

Voilà, ainsi se termine ce premier article, vous pouvez me faire des commentaires par e-mail ([spinta@ptc.com](mailto:spinta@ptc.com)).

J'ai l'intention de faire de prochains articles sur :

- quel est le meilleur joueur en finale ?
- les habitudes de chacun dans les ouvertures ;
- étude sur les parties jouées entre les principaux joueurs français ;
- statistiques sur le joueur noir et le joueur blanc.

Pourcentage de parties où le joueur joue le premier une case X



# Caspard - Sarkissian

par Emmanuel Caspard

Pour le printemps, voici une des parties du premier championnat de France des Clubs, sans doute une des plus jolies que j'ai jouées à cette occasion, et sûrement celle que j'ai le moins bien comprise.

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

Caspard 48-16 Sarkissian

**1.f5 à 7.c5** : Tigre centrale. On sort des sentiers battus avec **8.b4**, très en vogue à une époque lointaine, actuellement délaissé en faveur de **8.b3**. **9.b5** est le coup le plus joué, mais on trouve aussi **9.b3**, **9.c6** et **9.e3**. **10.e6** est naturel, et c'est la seule réponse connue. Les statistiques donnent un net avantage à Blanc dans cette variante. L'échange **11.f3** (empêche Blanc d'y jouer) **12.f6** amorce une opposition de masses, dont je ne vois pas trop ce qu'elle peut donner. J'essaie donc **13.b5**, un peu violent, mais qui pousse Blanc à ouvrir au nord-est : sur **14.b3**, **15.a4** prend le contrôle de la colonne c et garde **c6**.

**14.e2** se crée un coup en **c6**. Après **15.d2** ou **f2** **16.c6**, Noir est embêté, donc il faut intercaler **15.c7** tant que **c6** est vide. **16.c6** est le plus simple et donne logiquement **17.d2**, plus intérieur que **17.f2**. **18.g5** qui ne retourne rien sur la diagonale est excellent, même si **18.b3** **a4** était également jouable. La position n'est pas géniale pour Noir, qui a du mal à trouver de bons coups. **19.d7** revient au centre mais je commence à avoir beaucoup de pions. **20.e7** **21.b6** est logique, même si on pouvait penser à **21.g4** pour enlever l'accès en **b3**. Mais je peux

toujours répondre **a4** à **b3**, et **21.g4** **22.b6** ! me semble bon pour Blanc. De plus, j'ai maintenant un coup tranquille en **f8** : ma position ne s'améliore pas vraiment mais ne se dégrade pas non plus, c'est déjà ça.

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

Après 14.e2

**22.a5** m'enlève **f8** mais prend beaucoup d'influence au sud. Il valait peut-être mieux pour Jean-Paul taper le premier au sud avec **c8** ou **d8**. Je ne vois rien de mieux que **23.a6**, et Blanc se sent un peu obligé de reprendre avec **24.a7** : en effet, sur **24.b3**, **25.a3** ne retourne rien sur la diagonale et Blanc n'a pas accès en **a4**, donc soit il reprend, soit je gagne un temps sur le bord. Avec la séquence forcée **25.a4** **a3** **b3**, je récupère mon accès en **f8**.

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

Après 27.b3

Blanc a un temps en **a2** mais commence à avoir de l'influence un peu partout à cause du bord, et des pions éparpillés. Si je joue **f8**, la masse des pions noirs sera bien centrale. La position semble avoir

basculé en ma faveur, je pense à partir du coup **22**. Il y a à présent deux idées pour Blanc : la première consiste à m'enlever immédiatement l'accès en **f8** avec **28.e1**, mais on a l'impression que sa position va se dégrader assez vite malgré le temps en **a2** : **28.e1** **c2** **a2** **c1** par exemple. L'autre idée est de lancer un béton-grosse-masse à l'ouest, avec un bord de **6+4**. Jean-Paul semble opter pour cette solution avec **28.e8** qui extrait un premier pion sur le prébord. **29.d8** est logique, et menace **31.f7** si Blanc reprend : il n'a alors plus accès en **a2** et doit ouvrir pour le récupérer, d'où **30.a2** sans attendre. **31.f8** ouvre au minimum, et **32.c8** **b8** **f7** gagne un temps. Je reprends accès en **g8** avec **35.g4**, et Blanc gagne de nouveau un temps avec **36.g6** **g8** **h3**.

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

Après 38.h3

Me voici alors devant un choix difficile : soit extraire le pion **e7** avec **39.h4** et former un bord de **6+4**, mais j'ai l'impression que le trou pair au sud-est ne me permettra pas d'en profiter : **39.h4** **d1** **h5** **c2** et j'ai du mal à voir ce que va donner la finale (cela dit, ce ne serait peut-être pas pire que dans la partie, côté compliqué) ; soit économiser avec **39.h5**, qui a notamment l'avantage de me donner accès en **c2** si Blanc joue **d1**. Après **40.h4**, sur **41.h6** **h7** **g3** **d1**, je n'ai de nouveau pas accès en **c2**, et **45.g7**, bien rigolo, ne marche pas car **46.f2** recoupe. Donc **41.h2** est un peu forcé. Et là ça devient vraiment compliqué : vaut-il mieux

résoudre le bord est ou jouer au nord ? 42.h6 h7 stabilise mon bord et m'assure une réponse en c2 ; de plus, ce bord se transformera rapidement en 6+4 si Blanc ne joue pas g3 qui ferme beaucoup. 42.h7 semble plus prometteur : il vient probablement 43.g3 et sur 44.d1 je ne peux pas jouer c2.

Mais Jean-Paul choisit d'extraire le dernier pion du pré-bord ouest avec 42.e1, qui semble donner du jeu à Noir.

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

Après 42.e1

43.f1 est un coup étrange : je voulais le jouer tant que le pion d3 était noir, mais pourquoi ne pas stabiliser simplement le bord est avec 45.h6 ? Les suites sont alors compliquées et difficiles à voir : 46.c2 g3 f2 et on va s'amuser avec les contrôles de diagonales, qui marchent... pas... finalement si... ah tiens mais ça ne suffit pas... Vous voyez le style. 46.c2 g3 g7 b7 g2 est aussi amusant, avec par exemple 51.h1 f2 f1 g1 d1 c1 b1 b2 a1 a8 h8 h7 32-32. Blanc peut même intéresser la finale en commençant par 46.g7, histoire de rire. Bref, le genre de fin de partie impossible à voir, surtout en 20 minutes (vous allez voir dans l'analyse rétrograde qu'il y a en effet quelques petites erreurs...). Le coup joué me semblait garder une plus grande mobilité. 44.c2 est le plus simple : devant une position inextricable, aucun des deux joueurs ne veut se mouiller et prendre un risque le premier : ouuuuuuuuuuh !! Je me lance un peu avec 45.h6, qui prend un bord de cinq ! Quel brio, quel panache ! 46.d1 garde un maximum de libertés, et ça semble raisonnable d'y jouer avant Noir. 47.f2 est le plus économique, et garde un œil sur la

diagonale f3-b7, à tout hasard. 48.g3 rend l'œil blanc, et ne prend pas le bord nord déséquilibré, avec raison : 48.g1 g3 g7 b7 game over, 48.g1 g3 g2 b1 idem. Ensuite, si vous voyez autre chose que 49.c1, faites-moi signe. Et là, pas besoin d'ordinateur pour voir que 50.b2 est une énorme bourde, à cause de 51.g2, qui tue clairement. La fin de la partie n'a alors plus aucun intérêt et est presque parfaite.

• Paragraphe déconseillé aux âmes sensibles.

Et maintenant, rigolons un peu avec Tata analyse rétrograde. Et revenons au coup 39 (rien que ça, parfaitement Monsieur, avec les machines actuelles, vous savez...). Vous vous demandez, haletants, qui qu'est qu'est gagnant. Je vous le donne en mille : c'est Noir, donc moi (normal, quoi... pouf pouf). J'avais hésité entre h5 et h4 : eh bien h4 est gagnant de justesse (33-31), mais LE bon coup est f2, et la suite optimale n'est pas forcée, mais relativement raisonnable : 39.f2 c2 c1 b2 h5 h6 h7 g3 a1 e1 a8 b7 f1 d1 b1 g2 h1 g1 g7 h8 h2 h4 35-29. Blanc garde la parité, et Noir garde les pions. Classique. Mon coup 39.h5 donne le gain 30-34 à Blanc. 40.h4 est correct, Noir perd un minuscule pion avec 41.h2, et Blanc lui en rend deux avec 42.e1 : pas de quoi fouetter une Chat, quoi. Mon coup 43.f1, par contre, en plus d'être étrange, perd... 11 pions : il fallait bien reprendre le bord de cinq, et la partie se poursuit avec 44.c2 b7 (oh la belle bleue !) g7 h8 h7 g3 h1 b2 (oh la belle rouge !) f2 g1 a8 b1 f1 c1 d1 g2 a1 31-33, introuvable (si vous n'avez rien compris, c'est normal. Rejouez la suite une deuxième fois, ça ira mieux). Blanc rend deux pions avec 44.c2 (en fait il faut jouer g3, et je vous passe la suite, c'est encore une horreur. Allez, je vous la donne quand même, c'est assez drôle : 44.g3 b2 (pardon ?) a1 c2 (ah oui, forcément) g1 h6 d1 f2 g7 b1 c1 (ah zut, Blanc avait accès par le bord...) h8 h7 ps h1 ps g2 ps b7 23-41), 45.h6 est correct (si), Blanc re-perd trois pions avec 46.d1 (c'est de nouveau g3, et après c'est du délire, éloignez les

enfants, on est parti : 47.g2?! d1 b1!? c1 f2 h1 g1 h7 b7 a1 g7 a8 b2 h8 23-41), mais il y avait de la marge, Blanc gagne toujours 26-38 (je précise pour les flemmards qui n'ont pas compté). Les coups 47.f2 à 49.c1 sont corrects (où va-t-on, je vous l'demande ?). Et maintenant, l'apothéose : la bourde du coup 50 coûte à Blanc... allez, devinez... non, plus... encore... tic tac, tic tac, buuuup : 24 (!) pions : on passe de 26 à 50 pour Noir. Blanc gagnait tranquillement avec la parité sur 50.g7 h8 h7 g1 h1 g2 b7 b2 a8 b1 a1. Nous réussissons encore à perdre moi 6 pions au coup 51 (b1 est correct), Jean-Paul 4 pions au coup 52 (b7 est mieux), puis les 8 derniers coups sont bons, personne n'est parfait. Et, si vous avez suivi jusqu'au bout (je suis d'accord, vous méritez une médaille), vous avez compté comme moi : en 14 coups, 9 erreurs, 2 gains ratés et 59 pions perdus au total. Mais que fait la police ???

(NDLR : Voici quelques parties sur la même ouverture.)

Tokyo Open 1988

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

Hosaka 27-37 Takizawa M.

Parties japonaises 1989

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

Takizawa N. 42-22 Wada

# Analyse de partie

par Spock

Bonjour, je m'appelle Spock, je suis le programme d'Othello écrit par Jean Delteil. Par amusement et aussi pour montrer les possibilités d'étude de partie avec un programme, j'ai fait l'analyse de la troisième partie de la finale Caspard-Murakami du dernier championnat du monde, du coup 11 au coup 35, sans bibliothèque d'ouvertures, avec une profondeur de recherche de 14 à 16. Signalons que mes cotes sont sur une échelle compatible avec les scores de fin de partie : une cote de +4 signifie que le joueur qui doit jouer a un avantage équivalent à une victoire 34 à 30.

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

Caspard 25-39 Murakami

Diff	Coup	Réel	Spock	Cote pour le joueur ayant le trait
=	11	f7	f7 g3 e2 c6	-4.19
=	12	g3	g3 e2 c6 d6	+4.19
=	13	e2	e2 c6 d6 c7	-4.24
*	14	d2	c6 d6 d7 g6	+4.24
=	15	f2	f2 c4 h6 c5	+0.35 !
=	16	c4	c4 h6 c5 h5	+0.00 (puis d1 h6 e1 h4 +0.06)
=	17	h6	h6 c5 h5 h4	+0.00
=	18	c5	c5 h5 h4 g6	+0.30
=	19	h5	h5 h4 h3 g6	+0.84
=	20	h4	h4 h3 g6 h7	+0.84
*	21	g6	g6 d7 h3	+0.12 (h3 g6 h7 e1 +1.83)
=	22	d7	d7 h3 f8 d8	+0.55
=	23	h3	h3 f8 c2 c1	+0.03
*	24	e1	f8 c2 c1 b4	+0.03
*	25	c3	c1 f1 c8 c7	+0.21
=	26	d6	d6 c8 f1 d8	+0.49
*	27	c1	c8 f1 d8 b4	+0.83
*	28	g8	f1 d1 b1 c8	+3.28 !
=	29	f1	f1 g1 b4 a4	+8.76
=	30	g1	g1 b4 a4 e8	-9.58
=	31	b4	b4 a4 e8 g2	+9.58
=	32	a4	a4 e8 g2 b5	-9.58
=	33	e8	e8 g2 b5 b6	+11.57
=	34	g2	g2 b5 b6 a5	-12.00
*	35	b3	b5 a5 b6 c7	+10.12 (+6 en finale)

Les coups où je n'aurais pas joué le coup de la partie sont signalés par des étoiles. Faisons quelques commentaires.

Je considère qu'il y a eu une grosse erreur de Blanc au coup 14 : Blanc aurait, à mon avis, dû jouer c6 au lieu de d2. (NDLR : Dans les cinq parties de la base où cette position a été atteinte, les joueurs, tous humains, ont choisi 14.d2, c4 ou e1, mais personne n'a joué c6 ! Serait-ce un coup typique d'ordinateur ?)

Ensuite la position est restée équilibrée jusqu'au coup 27 qui est à mon avis une erreur et 28 qui est une erreur encore plus grave, peut-être même un coup perdant.

Noir conserve ensuite un gros avantage jusqu'au coup 35 où il commet une grosse erreur.

Mon programmeur fait remarquer qu'il y a une concordance tout de même étonnante des coups entre les humains et moi. Il ajoute aussi que l'on voit certaines dissymétries dans mes cotes, par exemple aux coups 19 et 20 ou bien 23 et 24. Serais-je incohérent ? Ce serait une grave faute pour un programme. À ma décharge, je dois signaler qu'aux coups 23 et 24 je considère que la position est équilibrée.

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

Après 34.g2

J'en ai profité pour faire une analyse plus poussée de la position au coup 35 en utilisant mon algorithme de finale parfaite cette fois. Je constate que l'analyse faite par Emmanuel Caspard dans *Fforum 51* est excellente. En effet, il commence par parler de la suite 35.c8 d8 c7 b6 b7! et 35.c8 est effectivement le meilleur coup, qui gagne 36-28. La suite donnée est correcte jusqu'au coup 38.b6 compris. Une suite parfaite est alors 39.c6 b7 a5 b3 c2 a6 a8 g7 h8 b8 h7 f8 a2 a3 b5 a1 a7 b1 h1 h2 d1 ps b2 36-28.

Que se passe-t-il sur 39.b7 ? Si Blanc joue 40.b3, Noir répond 41.c2 comme l'indique Emmanuel et Blanc, bien que paraissant mort, arrive à sauver 29 pions avec l'étonnant 42.g7! suivi de f8 h8 c6 a8 b5 b8 a7 b1 a2 d1 h1 h2 h7 b2 a1 a6 a5 a3.

Mais Blanc peut faire encore mieux avec 40.b2! qui sauve 31 pions après 41.a1 b3 c2 g7 f8 h8 a2 c6 a3 a8 b5 a6 h1 h2 h7 a5 d1 b1 a7 b8.

Ensuite Emmanuel envisage 35.c7 c8. Effectivement, 35.c7 est aussi un coup gagnant (34-30). La réponse 36.c8 n'est pas optimale pour Blanc (37-27) car Noir peut jouer tranquillement 37.b3. On voit d'ailleurs que si Noir veut jouer c7, il doit le faire avant la paire b3 c6 qui pourrit c7. Une fois de plus, le bon coup pour Blanc est 36.b2! qui sauve 30 pions sur 37.b5 g7 c2 b3 a5 c8 a1 b8 d8 f8 a3 c6 h8 h7 a8 b1 b7 d1 b6 a2 h1 h2 ps a7 a6.

Enfin, Emmanuel signale 35.b5. C'est le coup que j'avais sélectionné avec mon évaluation de milieu de partie. Il gagne effectivement 35-29 (juste ce qu'il fallait à Emmanuel) après la suite amusante 35.b5 b6 a5 b2 a1 a3 a2 b3 f8 d8 b7 a7 c8 c6 a6 a8 h8 c7 b8 c2 d1 b1 h1 h2 ps h7 g7.

Dans un souci d'exhaustivité, signalons qu'il y avait un quatrième coup gagnant : 35.b6 qui gagne 34-30.

Le coup joué par Emmanuel, 35.b3, ne fait que nulle. Mais après 36.c6, il ne faut pas jouer 37.d8? pour les raisons indiquées dans *Fforum 51* : cela donne trop de temps à Blanc. La nulle s'obtient par 37.c8 g7 a3 d8 f8 c7 b6 a6 a5 b5 d1 b1 h1 h2 a1 c2 b2 a2 h7 h8 a7 b7 a8 b8. Une fois de plus, on constate qu'il est intéressant pour Blanc de jouer g7, même sans contrôler la diagonale, à condition que cela ne retourne plus rien sur la ligne 7. Comme dans une suite précédente, Noir est obligé de redonner le coin h8 à Blanc. Ici, si Noir joue 39.h8?, Blanc commence par enlever à Noir l'accès à h7 avec 40.b5 puis Noir doit jouer 41.f8 (sinon Blanc jouera lui-même f8 et h7 ayant joué ainsi trois fois sur quatre dans le coin sud-est). Blanc jouera alors 42.d8 et sur 43.c7, 44.b7! pour finir par jouer en h7, sauvant ainsi de nombreux pions au sud-est et gagnant 28-36.

Voilà. J'espère que mon « opinion » vous aura intéressé.

Faites-le savoir à *Fforum* qui transmettra.

## Tribune libre

# Le troisième Japonais

par Hiroyuki Abe

Takeshi Murakami a gagné le championnat du monde 98. Comme d'habitude, mais pourquoi ?

L'équipe japonaise se compose du champion du Japon, de la championne du Japon et d'un troisième joueur. Même les Japonais ne savent pas comment ils sélectionnent le troisième.

C'est M. Yamada qu'ils ont choisi cette année comme troisième joueur japonais. Quand il l'a annoncé à la mailing-list japonaise, tous les joueurs japonais lui disaient : « Amusez-vous bien au championnat du monde ». Personne n'a dit : « Bon courage ! », sauf moi.

M. Yamada a dit aussi : « Je suis l'équipe de Tsukuda, je n'ai pas été sélectionné par la Fédération Japonaise d'Othello ». C'est quoi l'équipe de Tsukuda ??? L'équipe française est-elle celle de Mattel ?!

Il m'a expliqué que Tsukuda pensait avoir le droit de faire cela. La Fédération japonaise l'accepte. Il est donc l'équipe de Tsukuda, ce n'est pas l'équipe japonaise. Il est accompagnateur de l'équipe japonaise. Quelle surprise !

Takeshi Murakami est professeur d'anglais en lycée, il parle très très bien anglais (qui n'est pas d'accord ?). Il voyage beaucoup dans le monde entier. La championne japonaise Yoko Sano a son mari Brian Rose qui parle parfaitement anglais, puisqu'il est américain. Mais il y a encore deux accompagnateurs, un employé de Tsukuda qui est aussi un membre du conseil de la fédération, et en plus une employée d'agence de voyage.

Même après son annonce, il n'y avait toujours pas l'e-mail des joueurs japonais dans la liste du championnat du monde 98. J'ai fait suivre l'e-mail de Marc

Tastet (arbitre en chef) à M. Yamada : « Pouvez-vous emporter une pendule électronique, s'il vous plaît ? » et aussi je lui ai demandé de le dire à Takeshi Murakami puisqu'il n'avait pas d'e-mail.

« Je ne le dirai pas à M. Murakami, parce que je ne veux pas lui faire de soucis superflus » m'a répondu M. Yamada ! C'est superflu que Marc envoie un e-mail à tous les joueurs qui vont participer au championnat du monde 98 ?

Les joueurs européens et américains (même M. Mine) s'occupent de leur hôtel, de leur voyage et aussi de leurs repas. Mais pour les Japonais, c'est superflu même d'emporter une pendule électronique.

Quelle différence entre eux !

On est d'accord, au Japon, les membres du conseil de la Fédération ne sont pas des joueurs. Ils organisent les tournois, et ils ne peuvent pas participer au Championnat du Japon. Mais ce n'est pas nécessaire puisqu'ils participeront au championnat du monde un jour. Il suffit d'attendre quelques années. Par contre les joueurs japonais n'ont pas le droit de voter ni d'être candidat au conseil de la Fédération japonaise.

Dans *Fforum 43*, Marc Tastet disait que les Japonais doivent toujours suivre les décisions. J'ai traduit cet article intéressant et l'ai envoyé à la mailing-list japonaise. Un ex-meijin a répondu, si l'organisateur a décidé des règles, il faut suivre. C'est normal qu'on n'a pas le droit de discuter sinon il ne faut pas participer au tournoi. C'est tout !

M. Kiuchi qui est aux États-Unis en ce moment, dit toujours : « Je déteste Othello ». Je comprends maintenant ; si j'étais resté au Japon, j'aurais détesté aussi Othello. C'est à cause de qui ? de quoi ?

Je remercie la FFO.

# Parties commentées

## Finale de Cambridge 1999

par Emmanuel Caspard

Voici un commentaire des trois parties de la finale du tournoi international de Cambridge 1999 qui a vu la victoire d'Emmanuel Caspard sur David Shaman.

Finale 1

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

Caspard 40-24 Shaman

**1.f5 à 6.d6** : ouverture Cheminée ; Shaman ne joue que ça sur la diagonale en ce moment.

**7.g5 g4 c5** : une des... nombreuses variantes de la Cheminée.

**7.g5** est mon coup préféré, sans raison particulière. Un piège à éviter : **8.g4 e7 f3!** et je souhaite bien du plaisir à Noir pour reprendre pied correctement sur la mini-diagonale **e4-f5** (pour les flemmards : **11.h3 f7 d7 e8** (ou **g6**), **11.f2 d7!** ou **h5!**).

**10.c6** : quoi d'autre ?

**11.d3** : évite un autre piège (décidément cette variante est pleine de chausse-trappes) : sur **11.f3**, **12.f2?!** et mini-diagonale **e4-f5**, tout ça...

**12.h5** enlève mon coup en **f3** et prend de l'influence. **13.d7** prépare **e7** puisque je ne peux pas empêcher **14.f3**.

**15.e7** : donc. Prend accès en **c4**.

**16.f7** : enlève **c4**.

**17.g6** : reprend accès en **c4**. Vous me direz que **h3** aussi, mais bon, sur le bord, moins compact, vilain pas très beau donc finalement **17.g6** plus mieux.

**18.c8** : enlève (encore...) **c4**. C'est un peu lassant, c'est vrai, mais on a bien compris l'idée, là.

**19.h6** : laisse tomber **c4** (le pauvre). Peut-être fallait-il insister

avec **19.e8** suivi probablement de **20.d8** et il faut choisir entre **c4** et **h6** : sur **21.c4 c7 f8 g8** il faut résister au béton (bonne chance, moi je sais pas si je me lancerais là-dedans avec Noir) et sur **21.h6 f8 h4 e2** Blanc a une jolie masse au centre. Toujours est-il que **19.h6** était trop tentant et trop « ça peut pas être mauvais ».

Là **20.h7** est un peu obligé, sinon je vais finir par jouer **e8** et Blanc n'a plus accès en **d8**. Et comme sur **21.f8** il y a **22.e8**, je peux faire une croix sur mon coup en **c4** pour quelque temps.

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

Après 21.f2

**21.f2** : coup d'attente. J'attendais soit **22.b5** coup d'attente-t-itou, soit **22.e2** et je sais pas si j'aurais fait ne serait-ce que semblant d'hésiter à jouer **23.e1**. Mais surprise, **22.f1**, bizarre autant qu'étrange, qui ferme presque une zone impaire pas belle avec un bord déséquilibré en face. Là faut pas pousser, je joue **23.g2** a tempo ou presque : si Blanc ne prend pas le coin tout de suite c'est un Stoner (n'est-ce pas Manu ?), si Blanc prend le coin, c'est une attaque de bord déséquilibré presque classique (n'est-ce pas David ?) après **24.h1 h4**. Il faut juste vérifier qu'on peut jouer en **h2** après **24.h1 h4 h3**, mais il y a **27.g1 e2 d2 c1 d1 e1 h2** ouf ou **27.g1 e2 d2 c2 d1 c1 e1** re-ouf et Noir va même jouer **h2** ET **g3**. David règle les problèmes de la diagonale **d6-f4** avec **24.c7** tout en préparant la suite. **25.h4** joue donc le Stoner et

**26.g7** joue la mobilité : Blanc sacrifie le coin et le bord sud mais Noir a très peu de coups au nord.

**27.h8** : pas grand-chose d'autre.

**28.e8** : était sans doute mieux en **f8**, qui ne me donnait aucune suite satisfaisante au sud : **29.b6 e2!** et je ne peux toujours pas jouer en **g8**, **29.d8 b5** pareil et **29.e8 g8** pas mieux.

**29.f8** : profite du fait que Blanc n'a pas accès en **d8** et prend accès en **c4** (tiens, le revoilà, celui-là).

**30.g3** : reprend accès en **d8** mais affaiblit la position blanche dans le coin nord-est : je vais menacer de jouer **h2** puis **h3** sans que Blanc puisse jouer ce coup à ma place car il retournerait alors la case X.

**31.d8** : s'impose maintenant que Blanc peut y jouer. Je menace à présent **h2** et **h3**, donc Blanc prend le coin sans tarder avec **32.h1**. Mais cela me laisse toujours la séquence forcée **h2 h3 e2** qui gagne un temps sec, et Blanc a en plus perdu la parité en **g1**. Le coup **30** semble donc vraiment douteux et je pense avoir un avantage certain, d'autant que j'ai mon coup tranquille en **c4** et que les pions blancs en **f1** et **f2** vont donner à David beaucoup d'influence lorsqu'il faudra jouer à l'ouest.

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

Après 29.f8

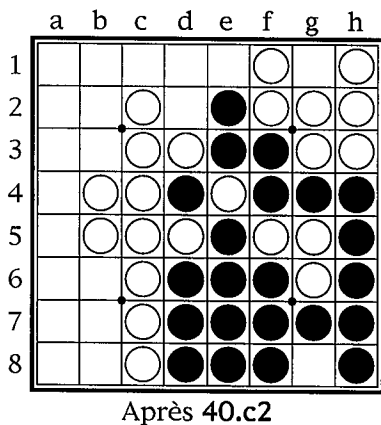
**33.c4** : finalement.

**34.b4** : le plus économique. Blanc est en mauvaise posture et joue ce qu'il trouve.

**35.c3** : une erreur. Je pensais qu'il suffisait de jouer groupé au centre pour que la position blanche ex-

plose mais la suite montrera que ce n'était pas le cas. Après la réponse **36.b5** c'est encore à moi de jouer. Bien meilleur était **35.b5** : Blanc ne peut pas jouer c3 sinon je joue h3 puis h2 (vous avez dit pions tabous ?) et sur tous les autres coups je peux jouer c3. J'ai donc « croûté » un temps à Blanc par rapport à la partie et cette fois je crois que la position va vraiment devenir intenable.

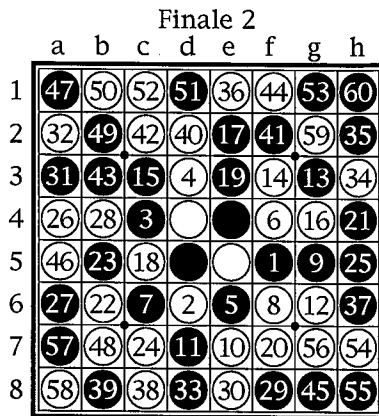
**37.h2 h3 e2** : il est temps d'utiliser cette séquence. On se demande quand même comment Blanc va s'en tirer.



**40.c2** est horrible mais vous voyez autre chose ? Et là je réfléchis 10 minutes pour trouver la séquence qui tue, sans succès. À 3 mn à la pendule je me décide pour l'évident **41.d2** sans trop savoir quoi faire après **42.d1**. L'idée de la fin de partie va être de forcer Blanc à jouer g8. **43.b3** ouvre un minimum et menace, sur un coup blanc à l'ouest, c1 : alors soit Blanc reprend en b1 et je vais récupérer le bord nord, le coin et tout le reste avec g1 ; soit Blanc choisit e1 et je contrôle la diagonale avec b2, forçant g8 pour la recouper. Je pense que Noir gagne alors sans trop de problèmes, avec une suite du type **44.a4 c1 e1 b2 g8 b8 a1 a5** et la parité en g1 va finir par jouer son rôle.

Bref, tout ça pour dire que Blanc a raison de jouer **44.e1**. Cela dit je suis quand même gagnant, mais les suites ne sont pas évidentes et il me reste à peine 2 minutes. Je vois la séquence **45.a6 a5 a4 b6 c1** qui rend le trait à Blanc et la joue parce que pas le temps de trouver autre chose. Je suis tou-

jours gagnant mais seulement 34-30. Cependant David est aussi un peu juste au temps et ne joue pas au mieux (la bonne suite est **50.a3 a2 g8 b8 b7 a7 a8 b2 a1 b1 ps g1**) : **50.g8** me laisse une finale sans problème (la preuve, nous jouons la suite optimale) avec **51.a7 a3 a2 b7 b2** (pour la parité) **a1 b1 a8 b8 ps g1**, *easy parity win*, quoi.



Shaman 43-21 Caspard

**1.f5 à 5.e6** : ouverture Italienne. Un autre dada de David, avec la variante **6.f4 7.c6**. Sur **8.c5** je savais que David répondait **9.b5** avec de bons résultats. **8.f6** m'a paru prometteur, avec la suite classique **9.g5 e7 d7 g6**.

**13.g3** : reprend accès en c3.

**14.f3** : empêche Noir d'y jouer, pourrait e3 et g4 et prévoit de jouer g4.

**15.c3** : le plus simple.

**16.g4** : comme prévu.

**17.e2** : j'ai du mal à voir pourquoi David a préféré ce coup à **17.d2**. Vous avez une idée ?

**18.c5** : prend accès en e3 et f7.

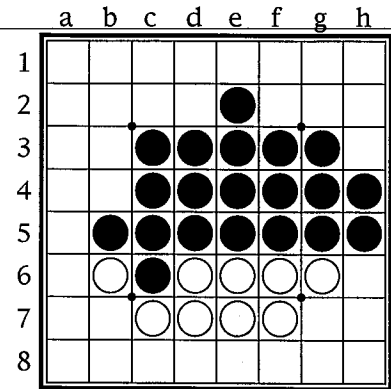
**19.e3** : à la place de Blanc.

**20.f7** est tranquille. J'attendais **21.c7** mais David a peut-être eu peur de **22.b4**, d'où **21.h4**. Je pourrais c7 avec **22.b6**, mais **23.b5**

« dépourrit » ce coup et me pousse à le jouer moi-même. Noir n'a alors pas intérêt à enlever mon pion c6 isolé : il vaut mieux utiliser un deuxième temps sur le bord est avec **25.h5**. Cependant, je pense que Blanc est devant, à cause de la forte influence des pions noirs sur le bord sud.

**26.a4** : pour enlever le coup en h6, mais c'est probablement une erreur, à cause de **27.a6** et de la façon dont va se dérouler la suite de

la partie. Je pense que **26.d2** est bien meilleur.



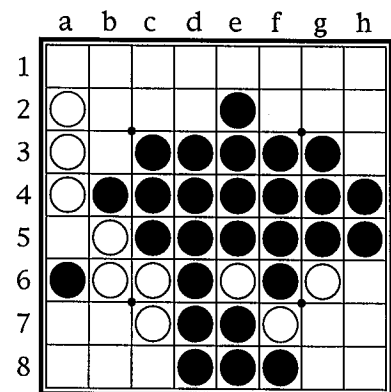
Après 25.h5

**28.b4** : ici encore d2 est possible, mais c'est déjà moins bon qu'au coup 26.

**29.f8** : le coup qui appuie là où ça fait mal. Noir va gagner plein de tempi au sud et ma position va se dégrader rapidement, alors que j'étais mieux en sortie d'ouverture.

**30.e8** : je ne peux pas permettre à Noir de jouer e8 puis probablement d8.

**31.a3** : oui. Il vaut mieux jouer ce coup tant que la case b3 est vide, et je pense que je peux difficilement ne pas reprendre le bord avec **32.a2**. **33.d8** me rend alors le trait.



Après 33.d8

J'intercale la paire **34.h3 h2** avant d'avoir des pions sur la troisième ligne, mais je me pose des questions sur son utilité réelle. J'essaie de récupérer des accès avec **36.e1**, mais je pense que la séquence **36.c8 b8 d2** est mieux. **37.h6** est obligé sinon je sacrifie en g7 dans une zone impaire. Je me décide à entrer dans la séquence **38.c8 b8 d2**. Comme je menace c2, qui enlève les coups de Noir sur les diagonales c4-f7 et b6-f2, **41.f2** est

logique. **42.c2** enlève le coup noir en g8 et menace b3, donc **43.b3** s'impose. **44.f1** fait mine de contrôler la diagonale mais il n'y a pas grand-chose d'autre. Je suis déjà perdant et nous jouons à peu de chose près la bonne finale. **45.g8** recoupe. Ensuite, je ne vois rien de mieux que jouer la parité avec **46.a5 a1 b7**, car je voulais éviter que Noir joue a7. La fin de partie est une sorte d'*easy parity loss*. Et encore, pas vraiment *parity* puisque je suis obligé de jouer le premier dans le coin nord-est. Et c'est parti pour une troisième. (NDLR : Emmanuel a raison de se poser des questions sur l'utilité de la paire 34.h3 h2. Après 34.h3, Blanc est toujours perdant alors qu'il avait la nulle sur 34.c8 b8 d2 h6 f1 c2 h3 h2 b3 b7 f2 a5 a8 a7 g8 c1 b1 a1 b2 d1 e1 g2 h1 g1 h7 g7 h8. Blanc était même gagnant 30-34 au coup 32 avec 32.g8 a5 d2 (et aussi 31-33 avec 32.d2 d8 h6)).

Finale 3

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

Caspar 43-21 Shaman

Comme de juste, David choisit les blancs, bien que Noir ait remporté les deux premières parties.

**1.f5 à 5.e3** : est-ce reparti pour une cheminée ou David a-t-il été échaudé par la première partie ?

**6.c5** : pffffff. Il change. Fut un temps où il serait revenu sur la même variante pour prouver qu'elle était bonne. Ah, l'âge, ma bonne dame...

**7.c4 8.e7** : et hop, c'est parti pour une Tanida. Cela fait au moins... au moins ça, oui, que je n'en ai pas joué en tournoi. Ah ça nous rajeunit pas, tout ça, allez.

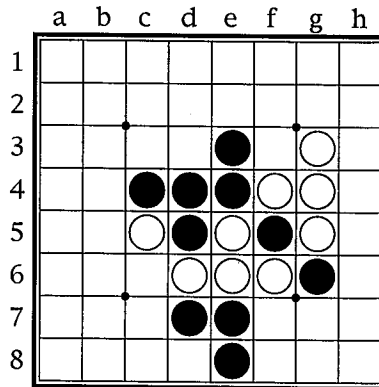
**9.g4 g3 d7** : une variante de derrière les fagots, que j'avais un peu regardée, en son temps.

**12.g5** : empêche Noir de jouer f3, LA case importante de la variante.

**13.e8** : n'ouvre pas.

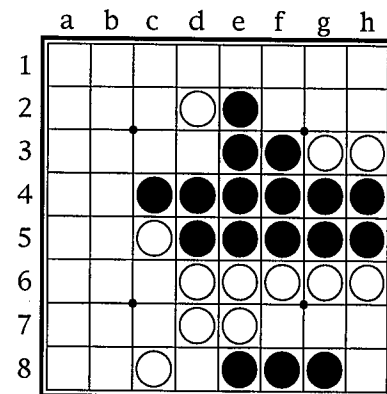
**14.d6** : coup tranquille, rien à dire. Je suis toujours « en bibliothèque ».

**15.g6** : voir commentaire du coup précédent. Je prend accès en f3.



Après 15.g6

**16.f8** : eh ben raté. David ne se souvenait plus de la variante et le coup 16 est une erreur. Maintenant que Noir a accès en f3, il faut jouer d3 sans attendre, puis 18.d2 après 17.f3. Dans la partie, après **17.f3**, Blanc a du mal à trouver un bon coup et j'ai un très bon coup sur le bord est en h4. La paire **18.d2 e2** ne fait pas avancer le schmilblick, **20.h6** non plus. Blanc est déjà en fâcheuse posture. **21.h4** menace de jouer h3 puis h5, d'où la paire **22.h3 h5**, qui ne fait qu'améliorer encore la position noire avec cette insertion idéale sur le bord est. Je pense que la partie est déjà perdue pour Blanc.



Après 25.g8

**24.c8 g8** : histoire de continuer à jouer, mais le bord de trois au sud n'est pas une faiblesse à cause du bord est : de toute façon Noir peut sacrifier le coin et s'insérer si le

besoin s'en fait sentir. Et la position blanche est assez mauvaise pour que ce ne soit sans doute pas le cas.

**26.e1** : pour l'accès en c6.

**27.d3** : enlève l'accès en gardant le centre.

**28.f2** : ce coup fait peur mais Blanc veut son coup en c6.

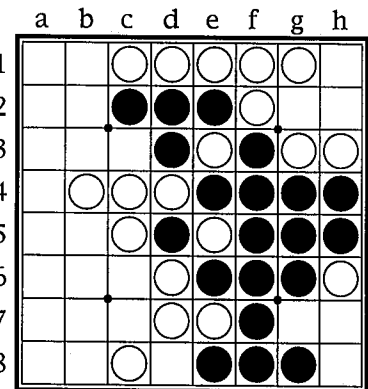
**29.d1** : et Noir ne veut pas. 29.g2 serait possible, toujours grâce à l'insertion.

**30.c1** : il ne faut pas laisser le bord et encore un temps à Noir.

**31.c2** : attend que Blanc explose.

**32.b4** : le plus économique. Prend accès en f1.

**33.f1** : j'enlève à Blanc une de ses dernières libertés en y jouant à sa place. **34.g1** est forcé et **35.f7** tue : **36.b3 c3** game over.



Après 35.f7

**36.g7** : Blanc explose. Pas tellement plus réjouissant qu'au-dessus mais game un peu moins over quand même.

**37.c7** recoupe la diagonale, **38.b8** re-contrôle, **39.a4** recoupe. Contrôler de nouveau avec c3 semble un peu violent.

**40.a3 a2 b1** économise les coups. Après **43.c3**, **44.b3** retourne tout donc il ne reste que **44.b5** qui pourrait a5.

**45.b3** : pourquoi non ?

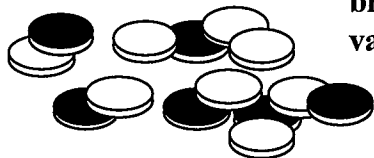
**46.b2** : une dernière tentative.

**47.a4 c6** : la diagonale est toujours blanche.

**49.d8** : abrège l'agonie. Sur 50.h8 h7, quand Blanc va jouer g2 il contrôlera la diagonale et je l'arnaquerai en arrivant au coin par le bord (par exemple : 52.g2 a1 a6 h1 ps h2 ad lib). C'est pourquoi David joue **50.g2** tant que le pion e4 est blanc. La finale est sans suspense.

# 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.

## LISTE DE DIFFUSION

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

## KENTA TOMINAGA DEVIENT MEIJIN

Tetsuya Nakajima n'aura gardé que deux ans son titre de Meijin — deuxième titre japonais derrière le championnat national. Son challenger, Tominaga, a remporté sans discussion le match les opposant en s'imposant 3 parties à 0 (voir ci-dessous). Le nouveau Meijin a annoncé son intention de participer au prochain tournoi international de Paris...

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

Tominaga 40-24 Nakajima

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

Nakajima 28-36 Tominaga

## 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.

## TÉLÉPHONE DE LA FFO

Nous vous rappelons que le numéro de téléphone de la FFO a changé. Il est maintenant le 01 34 24 29 22.

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

Tominaga 39-25 Nakajima

# Technique

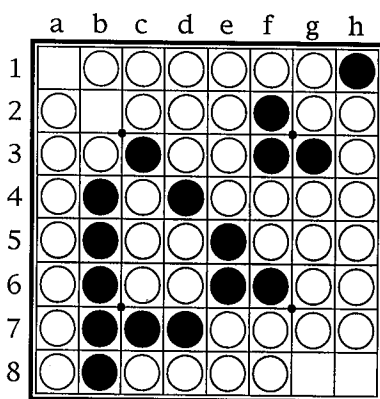
## Compter : la méthode Murakami

par Marc Tastet

Quand on approche de la fin de la partie, il y a des cas où les principes généraux ne permettent plus de choisir un coup. Dans ce cas, il ne reste plus qu'une possibilité pour déterminer de façon sûre le meilleur coup : compter. La méthode traditionnelle a déjà été exposée dans *Fforum* 25 (qui est toujours disponible au prix de 20F auprès de la FFO) et je ne vais pas la redétailler ici. Je vais seulement rappeler son fonctionnement sur un exemple. L'objet de cet article est de présenter la méthode Murakami, du nom de l'actuel champion du monde, qui en est à la fois l'inventeur et celui qui a popularisé cette méthode auprès des joueurs occidentaux.

Pour écrire cet article, je me suis inspiré d'un article écrit en 1992 par Murakami, en japonais, dans la revue *Royal Road* de Masaki Takizawa. Comme ma connaissance du japonais est relativement limitée, j'ai surtout utilisé les diagrammes et les schémas, même si Hiroyuki Abe, que je remercie, m'a traduit certains passages.

Voyons tout de suite un exemple.



Noir doit jouer

Quelle que soit la méthode utilisée, avant de compter, il faut déterminer les suites plausibles. S'il n'y en a qu'une, on n'a pas besoin de la compter... Essayez de trouver des suites intéressantes dans la position ci-dessus.

Ici, une suite possible est 57.a1 b2 h8 g8. On pourrait avoir l'idée de jouer cette suite dans l'autre sens : 57.h8 g8 a1 b2, mais on peut voir sans compter que c'est moins bien. Pourquoi ? En fait les deux suites diffèrent uniquement par ce qui se passe sur la diagonale b2-f6. Dans la première suite, c'est Noir qui récupère les pions de cette diagonale en jouant h8, alors que dans la deuxième, c'est Blanc qui les récupère en jouant b2. Cette deuxième suite est donc exclue d'office, sans qu'il soit nécessaire de la compter.

Du coup, y a-t-il une autre suite plausible ? Après 57.a1 b2, Noir peut aussi jouer 59.g8 h8, mais il perd alors le bord est et la diagonale sans récupérer suffisamment de pions sur la colonne g pour compenser. La suite 57.g8 h8 a1 b2 donne exactement la même position donc elle est aussi à éliminer. On a l'impression d'avoir tout vu sauf qu'il reste encore une possibilité intéressante, cherchez bien avant de lire ce qui suit...

Il s'agit de jouer 57.b2! qui donne beaucoup au nord-ouest, mais qui force la réponse blanche 58.a1, blanchissant toute la diagonale et laissant Noir arnaquer Blanc au sud-est avec 59.h8, Blanc passe et 60.g8.

Cette suite est assez différente de la première envisagée et il est plutôt difficile de déterminer sans compter laquelle des deux est la meilleure. Comptons donc.

Commençons par rappeler la méthode traditionnelle. On compte pour Noir ici. Il est conseillé de commencer par compter le nombre de pions noirs : 16. Pour chaque coup de Noir, on additionne le pion qu'il pose et les pions qu'il retourne. Pour chaque coup de Blanc, on enlève les pions qu'il retourne (mais pas celui qu'il pose).

Allons-y donc. 57.a1 : 16+7=23. Puis 58.b2 : 23-4=19. 59.h8 : 19+13=32. Enfin 60.g8 : 32-1=31. Avec cette suite, Noir terminera donc avec 31 pions.

Et sur l'autre ? 57.b2 : 16+5=21. Puis 58.a1 : 21-5=16. Et Noir joue les deux derniers coups : 59.h8 : 16+7=23 et 60.g8 : 23+10=33. Pour gagner, Noir doit donc jouer la deuxième suite.

L'idée de départ de la méthode Murakami est la suivante : ce qui nous intéresse en fait étant la couleur des pions du plateau à la fin de la suite, les divers retournements des pions entretiens ne changent rien au résultat. Ainsi, dans la première suite, on a compté les pions de la diagonale c3-f6 une première fois au coup 58 quand ils sont devenus blancs et une deuxième fois au coup 59 quand ils sont redevenus noirs. On comprend bien que l'on s'est fatigué pour rien.

Le principe de la méthode Murakami consiste donc à comparer *directement* la position finale à la position actuelle sans se préoccuper des états intermédiaires.

Voyons ce qui peut se passer entre la position que l'on étudie et la position finale et ce qui est important pour nous. On notera V pour une case vide, N pour une case contenant un pion noir et B pour une case contenant un pion blanc.

Évolutions possibles.

	Début		Fin	
1.	N	→	N	
2.	N	→	B	*
3.	B	→	N	*
4.	B	→	B	
5.	V	→	N	*
6.	V	→	B	
7.	V	→	V	

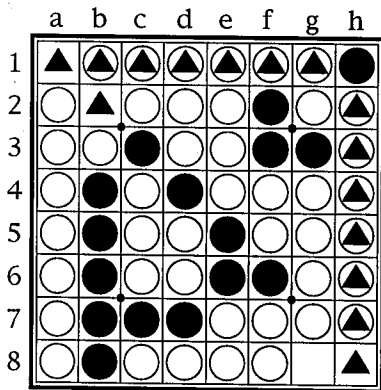
On a donné la liste des sept possibilités pour l'évolution d'une case. Mais seules trois d'entre elles vont être importantes pour nous ! Si l'on compte du point de vue de Noir, et donc si l'on s'intéresse uniquement à l'évolution du nombre de pions noirs, seuls les cas 2, 3 et 5 sont intéressants. C'est pour cela que je leur ai attribué une étoile dans le tableau ci-dessus. En fait, pour connaître le nombre de pions noirs à la fin

de la partie, il suffit de compter le nombre de pions noirs de la position actuelle, d'ajouter le nombre des cases qui relèvent des catégories 3 et 5 ci-dessus (apparition de pions noirs) et de soustraire le nombre de cases qui relèvent de la catégorie 2 (disparition de pions noirs).

À noter que les cases vides ne sont pas prises en compte : si vous trouvez 32 pions mais qu'il reste une case vide, vous gagnez.

Évidemment, tout le problème de cette méthode réside dans le fait que l'on ne voit pas la position finale et qu'il faut donc arriver à l'imaginer, sinon globalement, du moins localement. C'est là que l'habileté du joueur entre en jeu. Reprenons notre exemple.

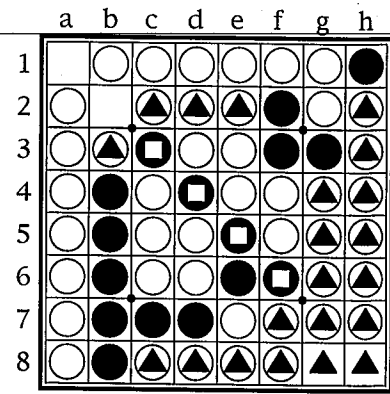
Pour la première suite (57.a1 b2 h8 g8), déterminons les cases qui relèvent des catégories 3 et 5 ci-dessus, c'est-à-dire les cases qui contenaient un pion blanc ou qui finiront noires.



Les pions devenus noirs

Ces cases sont marquées d'un triangle noir sur le diagramme ci-dessus. Comment faire pour les déterminer ? La méthode ne le dit pas vraiment. On peut parcourir l'othellier en essayant de ne rien oublier. Ici, il est clair que les bords nord et est finiront noirs. Il reste à voir ce qui se passe sur la diagonale. Avec un peu d'entraînement, on y arrive assez vite. Ensuite, il reste à compter les pions de la catégorie 2, c'est-à-dire les noirs devenus blancs, mais un peu exceptionnellement, il n'y en a pas ici. Bilan des courses : 16+15-0=31. On retrouve bien le score annoncé par la méthode traditionnelle.

Voyons maintenant la deuxième suite : 57.b2 a1 h8 ps g8.



La deuxième suite

Comme dans le diagramme précédent, j'ai marqué d'un triangle noir les cases qui relèvent des catégories 3 et 5 ci-dessus, c'est-à-dire les cases qui contenaient un pion blanc ou qui étaient vides et qui finiront noires. J'ai également marqué d'un carré blanc les cases qui relèvent de la catégorie 2 ci-dessus, c'est-à-dire les cases qui contenaient un pion noir et qui finiront blanches.

(Aparté : pourquoi n'ai-je pas pris un triangle blanc ? J'aurais très bien pu, mais je voulais montrer les différentes possibilités que Stéphane Nicolet a introduites dans Cassio uniquement pour que l'on puisse vous faire ce type de diagrammes dans *Fforum*. J'en profite pour le remercier chaleureusement et je vous signale qu'il y a plein d'autres symboles que l'on peut utiliser ; vous en verrez un plus loin et les autres seront pour les prochains articles...)

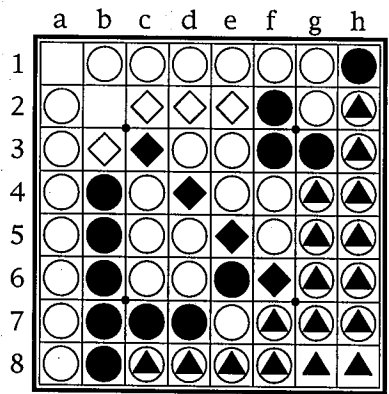
Bilan des courses : 16+21-4=33. On retrouve bien encore (et heureusement) le score annoncé par la méthode traditionnelle.

Cette méthode peut vous paraître un peu compliquée, mais comme toutes les méthodes, elle demande de l'entraînement pour pouvoir être mise en pratique de façon sûre et efficace. En effet, quand on compte, on est en fin de partie et en général il ne reste plus beaucoup de temps. Il faut donc non seulement savoir compter mais en plus savoir compter vite !

D'ailleurs, il existe tout un tas de subtilités pour optimiser cette

méthode. Pour les détails, vous n'avez qu'à demander à David Shaman. Je vais quand même vous signaler quelques trucs classiques.

Souvent on remarque qu'il y a des compensations. Ainsi quand on compte la deuxième suite, on peut voir que les 4 pions c2 d2 e2 et b3 qui passent de blanc à noir se compensent avec les 4 pions c3 d4 e5 et f6 qui passent de noir à blanc. Il est donc inutile de les compter. Le diagramme devient donc le suivant, où j'ai neutralisé (en les transformant en « losanges ») les pions qui se compensent. 16 pions au départ plus 17 triangles donnent bien 33.



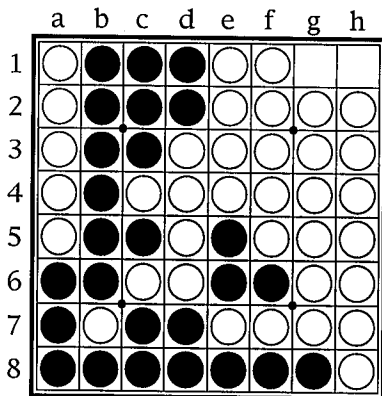
Comptage accéléré

Signalons aussi que l'on n'a pas besoin de compter le nombre de pions au départ. Il suffit de comparer les différentes évolutions du nombre de pions noirs. Ainsi, la deuxième suite (+17) est meilleure que la première (+15), quel que soit le nombre initial de pions noirs. Toutefois, connaître son nombre de pions initial peut éviter de compter une deuxième suite pour rien. Ici, si l'on a commencé par compter la suite qui fait +17, sachant que l'on a 16 pions au départ, on en déduit que cela gagne et on la joue sans avoir besoin de compter l'autre.

Pour les puristes, une autre façon d'optimiser est de choisir la couleur avec laquelle on compte. Dans la méthode usuelle, qui est quasiment symétrique, ce n'est pas important et on compte généralement avec sa couleur, dans un souci de simplicité (car c'est psychologiquement plus facile). Ici, ce n'est pas symétrique. J'en profite pour signaler ce qu'il faut faire

pour compter avec les blancs, même si le lecteur averti aura deviné depuis longtemps. Les trois catégories intéressantes sont alors les 2, 3 et 6 (et non plus 5). Il faut donc ajouter au nombre initial de pions le nombre de cases qui relèvent des catégories 2 et 6 (apparition de pions blancs) et soustraire le nombre de cases qui relèvent de la catégorie 3 (disparition de pions blancs). Une première différence vient donc du fait que les catégories 5 et 6 sont évidemment complètement disjointes (comme toutes les autres catégories d'ailleurs). Une deuxième différence provient du fait que les groupements de catégories ont changé. Je m'explique : en comptant pour Noir la première suite, on n'a eu besoin que d'additionner des nombres (car la catégorie 2 était vide) alors que si on avait compté avec les blancs il aurait fallu additionner et soustraire. Cela dit, sauf si vous êtes David Shaman, vous perdrez plus de temps à déterminer avec quelle couleur il faut compter que vous n'en gagnerez pour avoir fait le bon choix. Donc, comptez avec votre couleur.

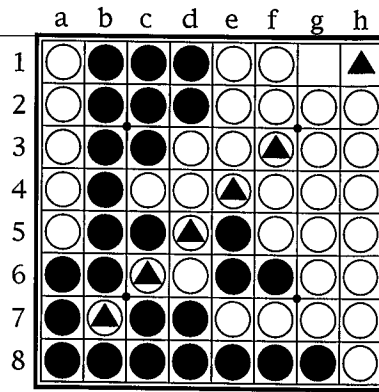
Donnons un autre exemple où il n'y a que deux cases vides mais où la méthode Murakami est particulièrement efficace. Contrairement à ce qui vient d'être dit, quand il n'y a que deux cases vides, le temps de compter le nombre initial de pions peut être supérieur au temps nécessaire pour compter une suite donc il n'est pas forcément rentable de le faire.



Noir doit jouer

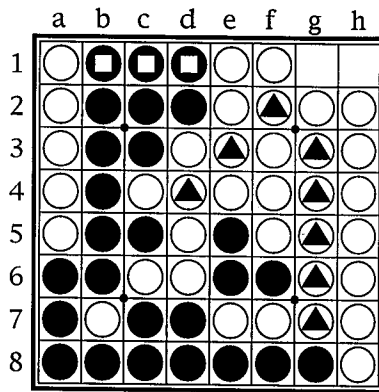
Les deux lignes à compter sont ici évidentes : h1 g1 et g1 h1.

Commençons par la première suite : +6.



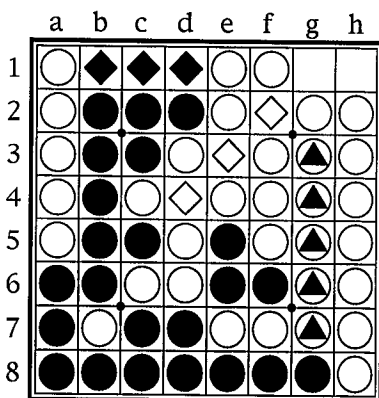
La première suite

La deuxième suite peut se compter avec la méthode Murakami normale : +8-3=+5.



La deuxième suite

Mais on peut aussi voir que les trois pions b1 c1 d1 se compensent avec les trois pions d4 e3 f2 ce qui donne le résultat direct : +5. La première suite est donc meilleure d'un pion (elle fait nulle au lieu de perdre 31-33).



La même avec compensation

Avant d'écrire cet article, j'ai contacté Murakami qui m'a répondu très longuement ce dont je le remercie vivement. Il m'a

demandé de préciser que maintenant, il utilisait cette méthode uniquement quand il restait un petit nombre de cases vides (moins de six environ). En revanche quand on dépasse dix cases vides, cette technique devient difficile à mettre en œuvre et coûteuse en temps. Murakami utilise alors la méthode traditionnelle. Il insiste sur le fait qu'il vaut mieux commencer par compter son nombre de pions. Cela a plusieurs intérêts. Celui que j'ai expliqué tout à l'heure mais aussi les suivants.

Il est plus rapide de compter avec des nombres positifs uniquement, même s'il s'agit de nombres à deux chiffres autour de 32, plutôt que d'utiliser des nombres à un chiffre, autour de 0, mais positifs ou négatifs (avec le danger supplémentaire signalé par Murakami d'oublier si on en est à +4 ou -4 : erreur de signe !).

Enfin, on se trouve parfois dans la situation suivante. On compte une suite qui conduit à une position avec quatre cases vides et il est difficile de déterminer rapidement la meilleure suite dans cette région. Si l'on sait à ce moment-là de la suite que l'on a 24 pions et que l'on voit qu'il n'y a aucune chance d'en récupérer 8 de plus quelle que soit la façon de remplir les quatre dernières cases, on peut considérer que cette suite perd et en compter une autre partant de la position de départ, sans avoir eu besoin de déterminer la fin de la suite, ayant donc gagné du temps.

Parmi les autres méthodes de comptage, citons la méthode Tastet, qui sera expliquée dans un prochain article pour ne pas créer de confusion (car elle est assez proche de la méthode Murakami, bien que moins générale) et la méthode Juhem que je peux expliquer ici tellement elle est simple : on ne compte jamais rien, on fait tout à l'intuition. Cela marche bien si on a suffisamment d'intuition...

Pour conclure, je dirai qu'il faut essayer de choisir la méthode qui vous convient le mieux et de la pratiquer suffisamment pour bien la maîtriser.

# Grand Prix de France 1999

			VDA	IDF5	CF98	Noël	PrPar	IDF1	IDF2	IDF3	PrStr	Total
Kashiwabara	Takuji	F	90	30	20	140	200	22		115	200	817
Nicolet	Stéphane	F		75		200	60	22	97	200	140	794
Penloup	Dominique	F	200	170	20			90				480
Caspar	Emmanuel	F		170	60	15	140					385
Tastet	Marc	F		75	90				97			262
Andriani	Sandry	F		30	20	90	40	75				255
Juhem	Philippe	F			200	44	8					252
Robin	François	F			0			140	97			237
Seknadjé	José	F	25	0	0	44	8	75	25	15	30	222
Nicolet	Cassio	PG							200			200
Quin	Thor	PG						200				200
Andriani	Bintsa	F	60	8		2	30				90	190
Abe	Hiroyuki	F	40	8	0	15	20	22	25	20		150
Liang	Yi	F		8	140							148
Auzende	Frédéric	F					15	40	40	35	15	145
Sarkissian	Jean-Paul	F	140		0							140
Pinta	Mamaju	PG								115		115
Lazard	Emmanuel	F		30	20	44						94
Roch	Barbara	F								60		60
Lanuit	Christophe	F									50	50
Massire	Christian	F			0						50	50
Letouzey	Fabien	F	25		20							45
Tesinsky	Jakub	CZ								35		35
Lamoureux	Gwen-ael	F							20			20
Piau	Didier	F			20							20
Blindauer	Emmanuel	F									15	15
Liparo	David	F			0	15						15
Reinbold	Nathalie	F									15	15
Suignard	Éric	F			0			10				10
Muller	Isabelle	F			0						3	3
Scherno	Dominique	F									3	3
Liparo	Dimitri	F				2						2
Momon	Christian	F				2						2

			Par1	Gre1	Ren1	Bx1	Total
Torri	Marie-Christine	F	30	60	25		115
Abe	Hiroyuki	F	100				100
Michel	Stéphane	F		100			100
Poirier	Serge	F			100		100
Sahli	David	F				100	100
Andriani	Sandry	F	80				80
Lacroix	Olivier	F		80			80
Van Nuvel	Jean-Michel	F				80	80
Dumast	Pierrick	F			70		70
Lang	Frédéric	F			70		70
Liparo	David	F	60				60
Basso	Jean-Luc	F				55	55
Saint-Jours	Emmanuel	F				55	55
Bouzon	Bernard	F		50			50
Seknadjé	José	F	50				50
Stevens	Patrice	F			50		50
Momon	Christian	F	40				40
Peillon	Maureen	F		40			40
Benyaïch	Joël	F				35	35
Lopez	Bernard	F				35	35
Hervé	Jacqueline	F			25		25
Molia	Jean-Jacques	F			25		25
Sysoieff	Nicolas	F			25		25
Raymond	Benôit	F				20	20

## Grand Prix de France B 1999

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

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

# Quelques brefs commentaires

par Emmanuel Lazard

Voici quelques brefs commentaires de trois parties que j'ai jouées lors du tournoi international de Cambridge 1999.

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

Edmead 29-35 Lazard

Voici une ouverture Tigre diagonale moderne (7.f6 f3), française suite française (9.e3 à 13.e7) qui est donnée comme équilibrée dans le répertoire d'ouvertures de *Fforum* 32. 9.e6 est beaucoup plus fréquent mais le coup joué semble donner de meilleurs résultats pour Noir. On poursuit classiquement par 14.g5 c5 e2 g6 mais j'avais déjà eu l'occasion de me retrouver en mauvaise posture sur cette ligne et j'avais préparé, exprès pour ce tournoi, une innovation puisée dans la base de parties. L'idée de 14.f2 est de faire suivre 15.e2 g5 c5 par 18.c2 d2 b3, enlevant à Noir son accès en g6. Edmead, clairement surpris, a préféré un tout autre plan. Au coup 26, j'ai décidé de tirer le jeu plus à l'est et au sud pour profiter du mur noir à l'ouest et du fait qu'il n'ait pas de bon coup au nord. Edmead est trop passif et me laisse trop de temps sur ces bords ; même si je suis gagnant, il pouvait limiter la casse. Après 37.a3, je dois retrouver un pion sur la diagonale c7-f4 pour un accès en b8, éventuellement en g3 (Noir ne pourra plus attaquer en g2) ou en h2. 40.a6 me redonne l'accès pour rééquilibrer mon bord sud. Je joue ensuite la parité : Noir va faire les bords est et sud contre l'ouest et le nord à Blanc mais grâce à la parité (les coups g1, g7 et a8), Blanc récupère beaucoup de pions intérieurs.

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

Lazard 42-22 Brightwell

Toujours d'actualité, une Tamenori (10.e6) et sa variante la plus classique (*variante française*) jusqu'à 23.e2 (même si d'autres coups sont possibles, comme 15.f7 (*variante anglaise*) ou 15.a3 pour Noir et 22.g5 ou 22.e2 pour Blanc). Blanc est clairement handicapé par son mur à l'ouest mais le but de la variante est de forcer Noir à venir de ce côté-là. La suite qui était la plus communément jouée commençait par 24.f1 f2 g5 d7 c7 puis e7 ou g4 et donnait des parties serrées, même si Blanc s'en sortait souvent. Logistello et Brightwell ont cependant amené en 1997 des améliorations pour Noir avec 25.e7 et 25.d1 — voir Logistello-Murakami (*Fforum* 46) et Brightwell-Tastet (*Fforum* 47).

Quoi qu'il en soit, Brightwell joue 24.f2, probablement pour éviter ces lignes, qu'il doit estimer bonnes pour Noir. Le plan de jeu est alors simple : Noir prend un bord de cinq au nord inattaquable (car Blanc n'a pas accès en b2) et essaye de tirer Blanc au maximum vers l'est. S'il y arrive, Blanc sera mort par manque de libertés. Si Noir doit rapidement jouer à l'ouest et au sud, c'en sera fini pour lui. Il faut alors bien calculer les suites tactiques à l'est pour être sûr d'y jouer le maximum de coups. Après 41.e8, Noir a gagné : si 42.g3, 43.g7 h8 g8 b1 et Noir fait les pions à l'ouest ; si 42.g7 g3 h2, 45.b7 et Blanc doit donner à nouveau le bord ouest. 45.a4 n'est pas le meilleur mais je voulais être sûr de recouper les diagonales.

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

Shaman 28-36 Lazard

Ici au contraire, après une Italienne (5.e6), Shaman sort très vite des bibliothèques avec 7.c6 plutôt que le classique 7.e3 f3 c3 c5 d2 c6. Même s'il avait déjà joué quelques parties sur cette variante, la suite de l'ouverture est une nouveauté pour chacun des deux joueurs. Dans ce cas, pas de précipitation : on essaie de garder des pions au centre et de ne pas prendre trop de frontière ; pas de tentative immédiate de béton sur un bord car contrairement à des ouvertures connues, on ne sera pas sur des schémas classiques de bords. Bien sûr, ces principes seront à moduler en fonction du style de jeu de chacun : ici, après 20.d7, Shaman entrevoit la possibilité d'un béton au sud et à l'est. La paire 21.h4 h6 me fait mettre un pion sur la colonne f et m'empêche de répondre f8 à 23.d8. Ensuite, si je ne joue pas 26.e8, Noir va pouvoir jouer a6 et contrôler la mini-diagonale c6-d7.

Shaman prend tout de suite l'option béton (alors qu'il n'était pas obligé), ce qui nous conduit à la position typique après 30.f2 : Blanc a toute la frontière et Noir a l'influence des deux bords. Blanc doit alors profiter au maximum de ses temps (h2, sacrifice éventuel en g2 et tout coup laissé par Noir). 35.d1 retourne d7 ce qui m'enlève l'accès en h3 mais me permet plus tard le sacrifice en b7. Après 42.a5 j'étais sûr d'avoir gagné car j'avais de nouveau accès en h3. En fait, je suis gagnant depuis le coup 30 (mais de peu).

# Solitaire

par Stéphane Nicolet

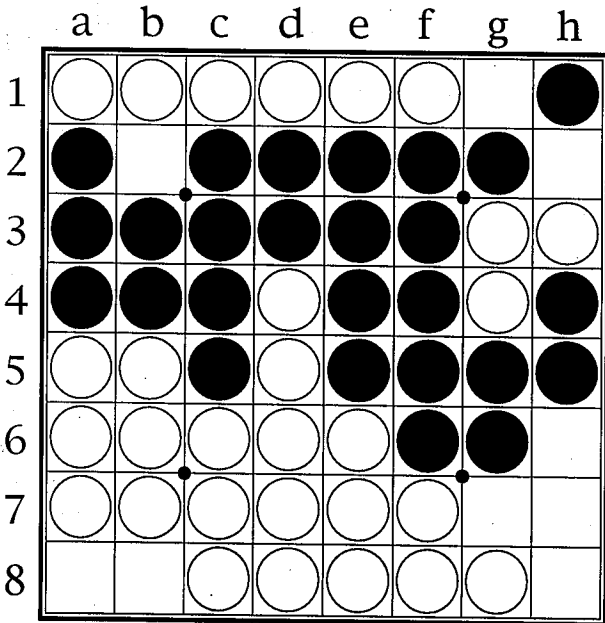
Reproduisez la position suivante sur votre jeu. Vous jouez avec les blancs, et vous devez trouver la seule suite qui leur permette de faire nulle. (Toutes les autres suites sont gagnantes pour Noir.)

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

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

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

Grand Prix de France, 1986  
Noir : Bernard DAUNAS  
Blanc : Jean-François PUGET  
Score réel de la partie : 40 - 24  
Référence ICARE : 96 à 9 cases vides.



Blanc joue et annule...

La solution du solitaire de *Fforum 51* est : 52.h1 g1 b2 a8 h8 a1 a2 g7 a7 30-34. Si on laisse Noir jouer a8 avant d'avoir soi-même joué h1, Noir arrivera en premier en h8 et gardera un maximum de pions sur les bords. Il faut donc jouer 52.h1 g1 puis la parité avec 54.b2 (et pas 54.a2?? a1 et Blanc ne peut pas jouer b2). Par contre, dès que Noir joue 55.a8, il faut sauver ses deux bords avec h8. 58.a2 permet de récupérer un pion sur la diagonale.

- H7 H6 G7 B2 G1 A8 B8 H8 VP H2
- H2 G1 G7 B2 VP A8 B8 H8
- B2 H8 G7 B8 H2 A8 VP A8
- B2 H8 G7 B8 H2 A8 VP G1
- G1 A8 VP H2
- H2 B8 G7 A8 VP G1
- G1 H2 G7 B8 VP A8
- G1 B2 G7 A8 B8 H8 VP H2
- G7 H6 H7 H8 B2 H2 G1 B8 VP A8
- G1 H2 B2 B8 VP A8
- B2 H2 G1 A8 B8 H8 VP H7
- G1 H2 B2 A8 B8 H8 VP H7
- H6 H2 B2 A8 B8 H8 G1 G7 VP H7
- G1 B8 VP H8 VP G7 VP H7
- G1 A8 B8 H8 B2 G7 VP H7
- B2 B8 VP H8 VP G7 VP H7
- B2 A8 B8 H8 H7 G7 H6 H2 G1
- H2 H6 VP G1
- G1 H6 VP H2
- G7 H7 H6 H2 G1
- H2 H6 VP G1
- G1 H6 VP H2
- H6 H2 G1 G7 VP H7
- H2 G7 H7 H6 VP G1
- H6 H7 VP G1
- G1 G7 H7 H6 VP H2
- H6 H7 VP H2
- H7 B8 G7 H6 H2 H8 VP G1
- G1 H8 VP H2
- H6 H8 G7 H2 G1
- H2 G7 VP G1
- G1 G7 VP H2
- H2 H8 G7 H6 VP G1
- H6 G7 VP G1
- G1 H8 G7 H6 VP H2
- H6 G7 VP H2
- G7 H2 B8 H8 G1 H7 H6
- G1 B8 VP H8 H7 H6
- H6 B8 H2 H8 VP G7 VP H7 VP G1
- G1 H8 VP G7 VP H7 VP H2
- H2 B8 H7 H8 G7 H6 VP G1
- H6 G7 VP G1
- G7 H8 H6 H7 VP G1
- H6 H8 VP G7 VP H7 VP G1
- G1 B8 H7 H8 G7 H6 VP H2
- H6 G7 VP H2
- G7 H8 H6 H7 VP H2
- H6 H8 VP G7 VP H7 VP H2
- G1 A8 B8 H8 H7 B2 G7 H6 VP H2
- H6 G7 VP H2
- G7 H7 H6 H2 B2
- B2 H6 VP H2
- H6 G7 B2 H7 VP H2
- B2 G7 H7 H6 VP H2
- H6 H7 VP H2
- H7 B2 B8 H8 G7 H6 VP H2
- H6 G7 VP H2
- G7 H6 B8 H8 VP H2
- H6 B8 G7 H8 VP H2
- G7 B8 H6 H8 H7 H2 B2
- B2 H7 VP H2
- B2 H2 VP H8 H7 H6
- H6 B8 B2 H8 VP G7 VP H7 VP H2
- B2 B8 H7 H6 G7 H2 VP H8
- G7 H2 VP H8 H7 H6
- H6 H8 VP G7 VP H7 VP H2

# Classement F.F.O.

## Joueurs français

2255	+/- 63	(156)	[+18]	CASPARD Emmanuel (GM)
2254	+/- 184	(26)	[+13]	PIAU Didier (M)
2193	+/- 73	(116)	[-29]	NICOLET Stéphane (GM)
2171	+/- 128	(38)	[-65]	JUHEM Philippe (GM)
2162	+/- 61	(146)	[+24]	PENLOUP Dominique (GM)
2098	+/- 90	(71)	[-37]	LAZARD Emmanuel (GM)
2088	+/- 96	(60)	[-36]	TASTET Marc (GM)
2053	+/- 129	(30)	[-73]	LIANG Yi (M)
2051	+/- 58	(179)	[+47]	KASHIWABARA Takuji (GM)
1962	+/- 85	(86)	[+92]	ANDRIANI Sandry
1942	+/- 150	(28)	[-59]	CORDY Alexandre (M)
1922	+/- 59	(172)	[+7]	ANDRIANI Bintsa (M)
1912	+/- 149	(36)	[+73]	POIRIER Serge
1902	+/- 123	(40)	[+42]	ROCH Barbara
1889	+/- 112	(46)	[+16]	SARKISSIAN Jean-Paul
1888	+/- 72	(114)	[-4]	ROBIN François (M)
1860	+/- 212	(16)	[-8]	FREYSS Joel
1834	+/- 233	(17)	[+131]	PÉLISSIER Laurent
1827	+/- 149	(30)	[nv]	COLLAY Frédéric (M)
1816	+/- 117	(47)	[+2]	MASSIRE Christian
1781	+/- 83	(93)	[-26]	ABE Hiroyuki
1771	+/- 356	(10)	[+224]	SAHLI David
1763	+/- 191	(15)	[+3]	DAUNAS Bernard
1760	+/- 158	(35)	[+39]	STEVENS Patrice
1741	+/- 136	(36)	[-132]	SCHERNO Dominique
1719	+/- 155	(30)	[-20]	SOUCHEZ Jean
1704	+/- 171	(22)	[-152]	LETOUZEY Fabien
1667	+/- 143	(36)	[nv]	AUZENDE Frédéric
1649	+/- 154	(26)	[+22]	LIPARO David
1570	+/- 191	(16)	[+47]	FREYSS Alain
1542	+/- 70	(165)	[+24]	SEKNADJÉ José
1516	+/- 216	(15)	[+172]	OVION Jacques
1478	+/- 282	(10)	[+17]	MOMON Christian
1473	+/- 445	(4)	[+15]	CANIVET Bruce
1451	+/- 158	(35)	[-10]	SUIGNARD Éric
1447	+/- 217	(15)	[-75]	THERON Marijo
1440	+/- 413	(5)	[-357]	DECOEYÈRE Éric
1427	+/- 166	(20)	[+65]	SAINT-JOURS Emmanuel
1418	+/- 155	(35)	[+83]	MICHEL Stéphane
1409	+/- 245	(14)	[+206]	BLINDAUER Emmanuel
1392	+/- 165	(20)	[+26]	BASSO Jean-Luc
1387	+/- 179	(30)	[+21]	BERNOU Stéphan
1363	+/- 524	(4)	[+10]	GOUSSARD Isabelle
1343	+/- 166	(39)	[+85]	LANG Frédéric
1326	+/- 449	(4)	[-77]	PROST Serge
1315	+/- 292	(10)	[nv]	VAN NUVEL Jean-Michel
1285	+/- 235	(16)	[+17]	THUILLIÈRE Stéphane
1269	+/- 179	(20)	[+35]	BENYAÏCH Joël
1251	+/- 179	(30)	[+67]	LACROIX Olivier
1249	+/- 235	(15)	[-65]	JEANNOT Emmanuel
1248	+/- 144	(41)	[+187]	MULLER Isabelle
1237	+/- 419	(5)	[+333]	FREYSS Paul
806	+/- 404	(5)	[nv]	MILHAT Cédric

## Programmes

2922	+/-491	(8)	[-27]	TURTLE (Letouzey)
2702	+/-269	(20)	[+1]	SPOCK (Deltail)
2639	+/-239	(25)	[-73]	NEWTOR (Becquet-Quin)
2290	+/-302	(8)	[-5]	SARAH (Gailhac)
2178	+/-187	(22)	[+23]	CASSIO (Nicolet)
2109	+/-300	(8)	[+13]	WINOTHEL (Pinta)
2060	+/-218	(13)	[-39]	MAMAJU (Pinta)
2059	+/-230	(13)	[-18]	INTHELLO (Bras)
1967	+/-295	(8)	[-12]	FOREST (Casile)
1659	+/-284	(13)	[-1]	TOM POUCE (Andriani)

## Joueurs étrangers

2387	+/-194	(18)	[+6]	MURAKAMI Takeshi (GM)	{J}
2341	+/-155	(34)	[-74]	SUEKUNI Makoto	{J}
2209	+/-104	(60)	[-107]	BRIGHTWELL Graham (GM)	{GB}
2189	+/-195	(14)	[+82]	MATREYEK Ryan	{USA}
2169	+/-199	(13)	[+3]	FU Jacky	{CHN}
2168	+/-185	(16)	[-2]	MINE Tatsuya	{USA}
2134	+/-104	(50)	[-71]	SHAMAN David (GM)	{USA}
2099	+/-178	(21)	[-14]	FELDBORG Karsten	{DK}
2071	+/-146	(28)	[nv]	EDMEAD Garry	{GB}
2066	+/-186	(17)	[+32]	LEADER Imre	{GB}
2061	+/-159	(24)	[-92]	BARNABA Donato	{I}
2049	+/-107	(49)	[-75]	ROMANO Benedetto	{I}
2048	+/-122	(39)	[-48]	SPERANDIO Roberto	{I}
2047	+/-109	(48)	[+8]	SHIFMAN Benyamin	{ISR}
2033	+/-140	(29)	[-79]	SILVOLA Andrea	{I}
1976	+/-163	(22)	[nv]	TUCCI Alessandro	{I}
1968	+/-104	(51)	[+29]	PLOWMAN Guy	{GB}
1950	+/-195	(13)	[-14]	YAMADA Toru	{J}
1896	+/-102	(54)	[-28]	HAUGLAND Jan-Kristian	{N}
1895	+/- 78	(97)	[-25]	TURNER Ian	{GB}
1885	+/-174	(22)	[-24]	OZAKI Mineho	{J}
1882	+/-107	(53)	[-22]	BARRASS Iain	{GB}
1872	+/-170	(27)	[+211]	ALARD Serge	{B}
1863	+/-199	(13)	[+128]	POYSTI Markku	{SF}
1858	+/- 98	(66)	[+32]	MENOZZI Giuseppe	{I}
1836	+/-107	(56)	[-86]	STANZIONE Pierluigi	{I}
1807	+/-198	(13)	[-48]	KRZYWONOS Tim	{CND}
1801	+/- 92	(69)	[+16]	DE GREY Aubrey	{GB}
1768	+/-165	(22)	[-11]	ATKINSON Mark	{GB}
1754	+/-110	(55)	[-4]	MARSON Phil	{GB}
1737	+/-168	(22)	[nv]	SUMMERS David	{GB}
1734	+/-129	(45)	[-24]	SHIFMAN Leonid	{ISR}
1716	+/-110	(46)	[-51]	FASCE Paolo	{I}
1659	+/-121	(41)	[-64]	CASTELLANO Giorgio	{I}
1627	+/-144	(36)	[-89]	FERRANDO Marco	{I}
1591	+/-125	(37)	[+35]	CORRADI Federica	{I}
1571	+/-134	(35)	[-13]	WORMLEY Mark	{GB}
1549	+/-229	(13)	[-175]	HUBBARD Geoff	{AUS}
1538	+/- 98	(76)	[-9]	ARNOLD Roy	{GB}
1512	+/-130	(42)	[-16]	FORSYTH Iain	{GB}
1511	+/-151	(39)	[-34]	LECAT Renaud	{B}
1484	+/-233	(13)	[-350]	ORTIZ George	{AUS}
1467	+/-183	(22)	[nv]	BIANCHI Paolo	{I}
1462	+/-135	(53)	[+47]	TESINSKY Jakub	{CZ}
1418	+/-184	(23)	[nv]	DOIGNIE Fabrice	{B}

Voici le classement de la F.F.O. au 31 mars 1999. Il prend en compte, depuis le classement paru dans *Fforum 51*, le tournoi préqualificatif de Paris (16 et 17/1/99), le tournoi B de Grenoble (24/1/99), le tournoi Ile de France 1 (30/1/99), le tournoi Ile de France 2 (21/2/99), le tournoi international de Cambridge (27 et 28/2/99), le tournoi B de Rennes (27/2/99), le tournoi Ile de France 3 (13/3/99), le tournoi préqualificatif de Strasbourg (20 et 21/3/99), le tournoi B de Bordeaux (27/3/99), 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 51* (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 34 24 29 22, ou écrivez à FFO (Clubs), B.P. 383, 75626 PARIS Cedex 13.

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

- Paul Ralle  
☎ 05 46 38 55 48  
73 rue du Dr P. Métadier  
17200 ROYAN
- Bruno de la Boisserie  
☎ 02 32 38 40 01  
3 rue François Millet  
27180 ST SÉBASTIEN  
DE MORSENT
- ⇨ Bruno Draper  
☎ 05 62 74 09 14  
31000 TOULOUSE
- David Sahli  
☎ 05 56 40 36 80  
Résidence Ronceval  
3 rue Francisco Goya  
33150 CENON
- ⇨ Club de Bordeaux  
Le samedi à partir de 18h  
Café « La Concorde »  
50 rue du Maréchal Joffre  
Contact : David Sahli  
☎ 05 56 40 36 80
- 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
- ⇨ Association IGOR  
Guilain Dorsimont  
☎ 03 20 02 20 00  
2 rue St Vincent de Paul  
59650 VILLENEUVE-  
D'ASCQ  
<http://195.132.3.82/igor/>
- ⇨ Thierry Gruson  
B2-26 rés. Anne Franck  
rue des Résistants  
59840 PÉRENCHIES
- 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
- ⇨ Club Multijeux de Haute-Savoie  
Le vendredi à 20h30  
MJC de la Roche sur Foron  
287 av. Jean Jaurès  
74800 ROCHE / FORON  
Contact : Olivier Lacroix  
☎ 04 50 25 28 81
- ⇨ Club Normale Sup Paris  
Le mardi à 20h30, salle E  
45 rue d'Ulm  
75005 PARIS  
Contact : Marc Tastet  
☎ 01 45 80 60 25
- 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>
- ⇨ Tart'en Pions  
Café-Jeux sans alcool  
Club Multijeux  
Le mercredi de 14h à 22h,  
le jeudi et le vendredi de  
16h à 22h, le samedi  
de 19h à 23h30 et  
le dimanche de 14h à 20h  
Square Denis Papin  
rue Denis Papin  
92700 COLOMBES  
☎ 01 47 82 46 38  
Bus 164, arrêt Félix Faure,  
SNCF Gare des Vallées
- ⇨ Club minitel : 3614 ALP2
- La page web de la FFO est  
à l'adresse :  
<http://www.multimania.com/andriani/ffo/index.htm>
- La page de téléchargement  
des fichiers de la base de  
parties au format WThor  
est à l'adresse :  
<http://www.multimania.com/othello/>

FF 52

## BULLETIN D'ADHÉSION À LA FFO

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

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

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

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

Pays : ..... Téléphone : .....

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

Date et signature :

# Agenda

FRANCE  
**TOURNOI ILE DE FRANCE 4**

En 5 rondes, ouvert à tous.

**Samedi 8 mai 99 à 13h45**

Informations : contacter la FFO 01 34 24 29 22

ITALIE  
**TOURNOI INTERNATIONAL  
DE GÈNES**

Troisième tournoi du Grand Prix d'Europe 1999  
Préqualificatif pour le championnat du Monde 1999  
Tournoi en 11 rondes, suivies d'une finale.

**Samedi 15 et dimanche 16 mai 99**

Informations : contacter la FFO 01 34 24 29 22

FRANCE  
**TOURNOI B DE GRENOBLE**

En 5 rondes de 2x20mn, ouvert à tous sauf aux  
ordinateurs, aux Maîtres et Grands-Maîtres et aux  
huit premiers joueurs français officiels du  
classement publié dans *Fforum 50*.

**Dimanche 30 mai 99 à 14h**

Informations et lieu du tournoi : contacter Takuji  
Kashiwabara au 04 38 12 93 43 (D)

FRANCE  
**TOURNOI ILE DE FRANCE 5**

En 5 rondes, ouvert à tous.

**Samedi 12 juin 99 à 13h45**

Informations : contacter la FFO 01 34 24 29 22

FRANCE  
**TOURNOI OPEN DE RENNES**

En 5 rondes, ouvert à tous.

**Mi-juin, début juillet 99**

Informations : Serge Poirier au 02 99 60 94 21 (D)

FRANCE  
**TOURNOI BLITZ DE PARIS**

5 mn par joueur par partie, ouvert à tous et ne  
comptant ni pour le classement, ni pour le Grand Prix.

**Samedi 3 juillet 99 à 14h30**

Lieu du tournoi : Coin nord-ouest (près des tennis)  
Jardin du Luxembourg 75006 PARIS

FRANCE  
**TOURNOI PRÉQUALIFICATIF  
DE GRENOBLE**

Préqualificatif pour le championnat du Monde 1999  
Tournoi en 11 rondes, suivies d'une finale.

**Samedi 19 et dimanche 20 juin 99**

Préinscription obligatoire auprès de la FFO  
Informations : contacter la FFO 01 34 24 29 22

BELGIQUE  
**TOURNOI INTERNATIONAL  
DE BRUXELLES**

Quatrième tournoi du Grand Prix d'Europe 1999  
Préqualificatif pour le championnat du Monde 1999  
Tournoi en 11 rondes, suivies d'une finale.

**Samedi 31 juillet, dimanche 1<sup>er</sup> août 99**

Informations : contacter la FFO 01 34 24 29 22

FRANCE  
**STAGE INTERNATIONAL  
D'ÉTÉ**

**du samedi 7 au dimanche 15 août 99**

Informations : contacter la FFO 01 34 24 29 22

ANGLETERRE  
**OLYMPIADES DES JEUX**

**du samedi 21 au dimanche 29 août 99**

Le championnat d'Europe se tiendra probablement les  
21 et 22 août pendant les olympiades des jeux.

Informations : contacter la FFO 01 34 24 29 22

FRANCE  
**TOURNOI INTERNATIONAL  
DE PARIS**

Dernier tournoi du Grand Prix d'Europe 1999  
Préqualificatif pour le championnat du Monde 1999  
Tournoi en 11 rondes, suivies d'une finale.

**Samedi 28 et dimanche 29 août 99**

Informations : contacter la FFO 01 34 24 29 22  
Droits d'inscription : 150 FF

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