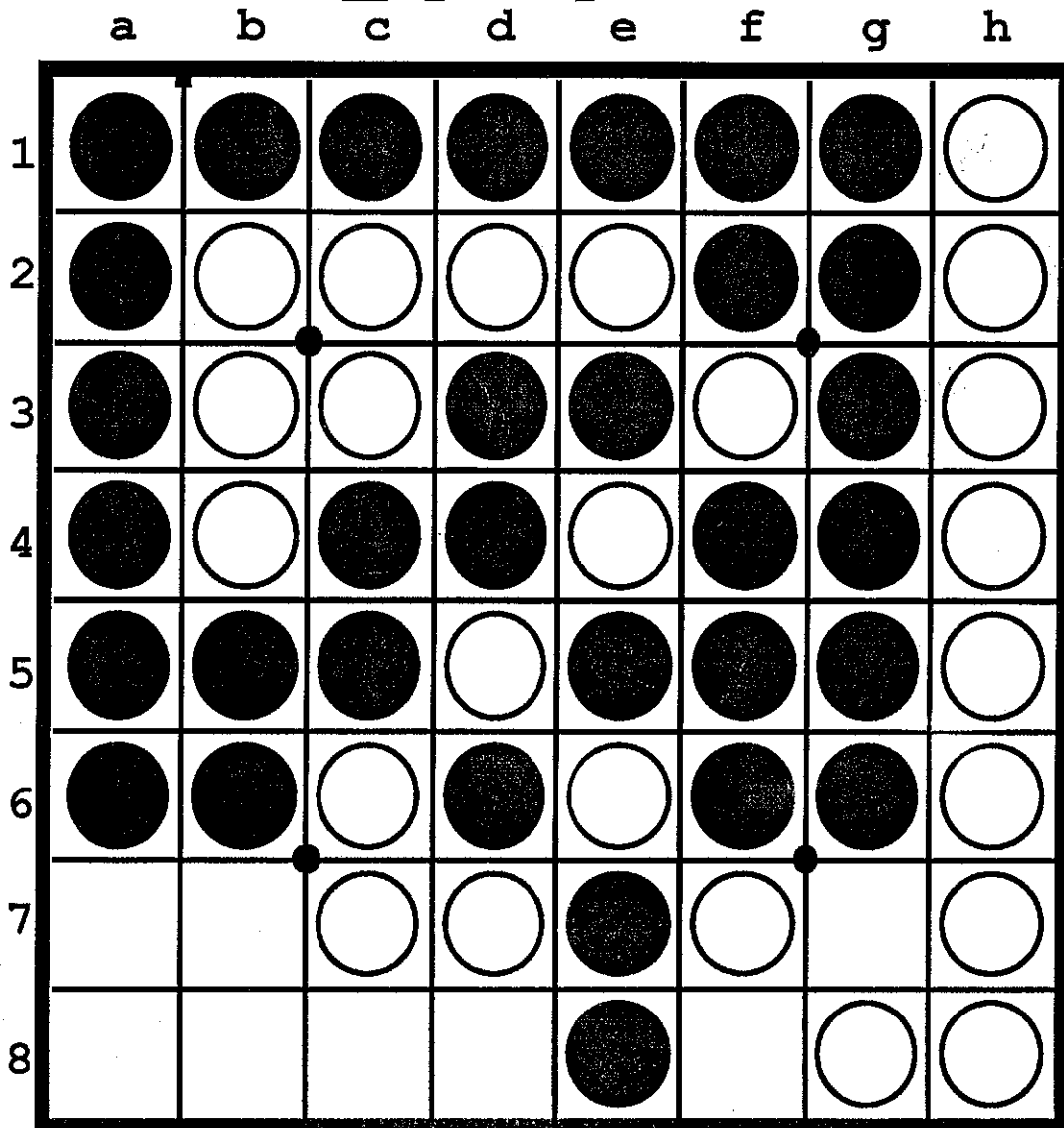


PROBLÈME

N° 7



Noir joue et gagne ...

EDITO...

Bonjour a tous ! L'ete approche et, avec lui se profilent les grandes echeances de la rentrée ; avec, au premier plan d'entre elles, le championnat du monde dont la formule sera cette annee doublement renovee : Tout d'abord chaque pays participant pourra se faire représenter par un a trois joueurs a son choix : Cela permettra, en sus du classique championnat du monde individuel, de delivrer un titre de champion du monde par equipes. Parallelement la duree du championnat est portee a 3 jours, afin de consacrer les deux premiers jours a un systeme suisse legerement modifie (il ne sera pas possible de rencontrer un autre joueur de son equipe). Une tres nette amelioration sur le precedent systeme de poules aux joueurs de forces toujours inegales...

Il est clair qu'a ce jeu les pays pouvant aligner plusieurs bons joueurs partiront bien places ! Ce devrait etre le cas de la France, dont les trois representants seront designes de la maniere suivante :

- Le vainqueur du tournoi international de Paris, s'il est francais...
- Le vainqueur du tournoi du grand prix de France.
- Le Champion de France.
- Et, si trois joueurs differents ne sont pas ainsi designes, le premier ou les deux finalistes du tournoi des pretendants.

La competition sera donc cette annee extremement ouverte, une bonne quinzaine de joueurs pouvant pretendre aux trois places qualificatives... N'hesitez donc pas a vous entrainer soit par minitel (page 8.), soit en rejoignant un club (page 24.), soit encore en participant a un tournoi (page 25.) avec, au premier rang d'entre eux, le 4eme tournoi international de Paris qui reunira comme chaque annee les 29 et 30 aout les meilleurs joueurs du monde. Une occasion unique de les rencontrer dans un tournoi ouvert a tous !

Terminons avec le championnat de France (*): cette annee encore, il y aura, courant octobre, et sur initiative locale, des selections partout ou les trois conditions suivantes seront reunies :

- La selection devra etre organisee en totalite localement, y compris arbitrage et recherche de la salle.
- La salle ne devra rien couter a la FFO. Voyez les MJC, les lycees, les salles municipales ou meme, comme a Toulouse, un restaurant Free-Time !
- Il devra y avoir imperativement au moins 6 participants, faute de quoi la selection sera invalidee.

Vous voulez organiser une selection dans votre ville ? Contactez la FFO soit par courrier (hum... la reponse n'est pas toujours instantanee !!), soit par minitel en laissant un message dans la boite aux lettres FFO sur siecle (page 9.), ou vous devriez avoir une reponse sous 24 heures. Dans toutes les selections, le materiel de jeu (Othelliers et pendules) sera prete par la FFO.

La balle est donc dans votre camp ! A vous de jouer...

Bernard DAUNAS.

(*) Le probleme du remboursement des frais de transport a la finale 86 devrait etre regle d'ici a fin juillet.

SOMMAIRE

GENERIQUE

COMITE DE REDACTION :

Bernard DAUNAS
Emmanuel LAZARD
Jean - Francois PUGET
Marc TASTET

AUTEURS :

Nicolas BECQUET
Bernard DAUNAS
Bruno DRAPER
Jean - Philippe LALIGAND
Francois PINGAUD
Jean - Francois PUGET
Jean - Luc SALET
Marc TASTET

MISE EN PAGE :

Bernard DAUNAS
Dominique De RIBBENTROP
Jean - Philippe LALIGAND
Jean - Francois PUGET
Marc TASTET

FFORUM est publie par la
Federation Francaise d'Othello,
association regie par la loi de
1901.

SOLITAIRE Voir aussi en page 22	1
EDITORIAL Le mot du president	2
SOMMAIRE vous y etes...	3
MAGAZINE L'actualite nationale et internationale	4
MINITEL Une nouvelle facon de jouer	8
INFORMATIQUE Evaluer la mobilite	10
PARTIES COMMENTEES Championnat d'Europe 1986	14
ELO Le classement !	18
COURRIER ...des lecteurs	21
SOLITAIRE Pour mieux jouer les finales	22
JEU PAR CORRESPONDANCE Des adversaires disponibles	23
CLUBS Ou aller pour avoir les parties des tournois importants	24
AGENDA Les principaux evenements de la rentrée	25
ADHESION Indolore	26

SELECTION DE TOULOUSE 86

Par Bruno DRAPER

C'est le dimanche 9 novembre que se sont déroulées les éliminatoires du Championnat de France d'Othello concernant Toulouse.

Cette sélection a réuni 10 participants qui après les classiques 5 rondes se sont classés comme suit :

1er Denis LARROQUE	8 points 212 p.
2e Bruno DRAPER	8 points 193 p.
3e Jean FONTAYNE	8 points 177 p.
4e Didier ALEAUME	6 points 215 p.
5e P.-Frederic GROS	6 points 155 p.
6e Philippe GENTHON	4 points 135 p.
7e J.-P. HARCAUT	4 points 134 p.
8e Stephane BAR	2 points 136 p.
9e Beatrice MOREAU	2 points 134 p.
10e MENEANO	2 points 103 p.

(A noter un détail "amusant" : au cours des parties le premier a été battu par le second, et le second par le troisième !)

De ce tournoi nous retiendrons :

- Honneur au vainqueur, les bonnes parties (bien qu'il ne soit pas de cet avis) de Denis LARROQUE.

- La très bonne résistance de Beatrice MOREAU. Elle subit une très courte défaite face à Jean (GM T) FONTAYNE (31-33) et face à Jean-Philippe HARCAUT (30-34).

- Le bon résultat final, malgré des parties laborieuses de Jean (GM T) FONTAYNE. A sa décharge, il faut dire que c'est lui qui s'occupait de

soucis que cela entraîne l'ont certainement perturbé. Après sa surprenante défaite lors de la première partie face à Pierre Frederic GROS (18-48), il gagne difficilement face à Beatrice MOREAU (33-31). Il ne doit sa 2ème victoire au 3ème tour qu'à la pendule. En effet Didier ALEAUME perd une partie qui devait lui revenir. Vu de l'extérieur, la finale était facile mais Didier, pressé par la pendule, perd tous ses moyens à 4 coups de la fin !

- Un tournoi qui laissera quelques petits regrets à Bruno DRAPER : A la fin de la 4ème ronde il était seul en tête avec 2 points d'avance sur M M. FONTAYNE, LARROQUE et GROS mais il perdit sa dernière partie contre Jean (GM T) FONTAYNE.

- A noter enfin les bonnes prestations de Didier ALEAUME (4ème) et de Pierre Frederic GROS (5ème).

En conclusion ces éliminatoires ont montré la bonne progression de tous les participants et par rapport aux autres années des différences de niveaux de moins en moins importantes (tous les participants ont au moins une victoire).

CHAMPIONNAT DE FRANCE 86

Par Bernard DAUNAS

Un championnat de France exceptionnellement dépourvu d'enjeu cette année, puisque le représentant de la France au Mondial était déjà revenu du Japon lors de l'épreuve : une victoire dans la finale était donc purement honorifique !

Cela n'a pas empêché Paul Ralle, tout récent vice-champion du monde, de remporter le titre pour la seconde fois...

Voici quel en fut le classement final, au terme de sept rondes très disputées (la dernière partie entre PUGET et RALLE, décisive pour l'attribution du titre, se termina même par une nulle...) :

1- Paul RALLE	6,5 pts
2- Marc TASTET	6 pts
3- Jean-Franc. PUGET	5,5 pts
4- André BRACCHI	5 pts
Daniel FLAMENT	5 pts
Didier PIAU	5 pts
7- Philippe JUHEM	4,5 pts
8- Vincent BAILLET	4 pts
Bruno DRAPER	4 pts
Denis LARROQUE	4 pts
Emmanuel LAZARD	4 pts
David LEHN	4 pts
Olivier THILL	4 pts
Christophe TIGE	4 pts
15- Renaud COLLERY	3,5 pts
Bernard DAUNAS	3,5 pts
Jean-M. MASCORT	3,5 pts
Didier TORCIA	3,5 pts
19- Francois AGUILLON	3 pts
Didier ALEAUME	3 pts
Jean FONTAYNE	3 pts
Jean-P. LALIGAND	3 pts
Alix MARTIN	3 pts
Serge PROST	3 pts
Olivier SCHMOUKER	3 pts
26- Eric DECOYERE	2 pts
Daniel MAMCARZ	2 pts
Daniel RONGIER	2 pts
Jeannot VOELKLIN	2 pts
30- Alain FREYSS	1,5 pts
31- Lionel ENDIGNOUX	1 pts
Patrick FOURNIER	1 pts

TOURNOI ORDINATEURS DE ST-MICHEL/ORGE

Par Nicolas BECQUET et Jean-Luc SALET

En l'absence, regrettable, du tournoi organise annuellement par l'Ordinateur Individuel depuis 1979, la FFO, avec le concours du Club Micro-Informatique de St-Michel-sur-Orge, a mis sur pied un tournoi de substitution reserve exclusivement aux programmes. Celui-ci s'est deroule dans la salle communale de St-Michel, le dimanche 22 mars 1987.

Le plateau se revela etre d'un bon niveau d'ensemble, avec notamment la presence, en categorie "commercialise", de REVERSI CHALLENGER (Expert 6) et de ODIN (Niveau 9), et surtout du programme de Francois Aguilon, COMP'OTH 68000.

En effet, celui-ci remporta ses 5 rencontres sans laisser entrevoir a ses adversaires de failles notables. Son plus petit score a ete realise contre REVERSI CHALLENGER (42-22)! Le programme des Spracklen, malgre son age (1981), s'est classe troisieme et reste donc toujours une reference.

Du reste, il est a remarquer que les programmes se scindent en 2 categories : ceux tournant sur des 6502 (REVERSI CHALLENGER, MARGINAL, ODIN, COMP'OTH sur PET et JOTELLO), et ceux tournant sur 68000 (COMP'OTH 68000, et HELL). Malgre son inferiorite, le 6502 tient encore

la route face au 68000, et reste superieur au 8086/8088 (apparemment). Mais il faut cependant observer que le programme d'Olivier THILL, le seul ecrit en BASIC compile (sur 8088), s'est honorablement comporte, gagnant deux parties. Effectivement, il ne s'est pas presente d'autres programmes en categorie interprete. ODIN s'est montre fort tactiquement, mais strategiquement faible; il obtient une bonne cinquieme place.

Pour notre part, les deux versions de MARGINAL que nous presentions etaient tres differentes, l'une datant de juillet 86 (version 3.4D) et l'autre (version 3.7E) ayant ete peaufinee pour la circonstance. La deuxieme place s'est jouee au cours du match HELL/MARGINAL 3.7E. La partie fut perdue par MARGINAL (34-30) au moment de l'incident du 42e coup : alors que HELL jouait depuis 45 min, ayant donc largement depasse le temps imparti de 25 min, Nicolas Becquet forca son programme a jouer en D1 sous la pression des autres participants impatientes (c'etait l'heure de manger!), alors qu'il jouait lui depuis 30 min. Ce coup lui fut fatal (E1 etait un coup gagnant) et le relegua a la quatrieme place

Cette mesaventure nous a enseigne, pour notre premiere participation a un tournoi de

ce genre, que le temps imparti doit etre respecte par tous les joueurs, de maniere a conserver une certaine equite. Dans cette optique, il est heureux que le prochain tournoi Homme / Machines organise par la FFO adopte le principe du respect obligatoire du temps imparti sous peine de defaite.

En conclusion, nous souhaiterions voir ce genre de manifestation se reproduire plus souvent. D'autant plus que nous avons ete tres bien accueillis par le Club Micro-Informatique de St-Michel-sur-Orge, dans une salle parfaitement equipee.

LE CLASSEMENT FINAL:

- 1- COMP'OTH
Assembleur
Apple II + 68000 10 Mhz
- 2- HELL
Assembleur
Macintosh : 68000 8 Mhz
- 3- REVERSI CHALLENGER
Assembleur
Niveau 6 : 6502 2,5 Mhz
- 4- MARGINAL 3.7E
Apple IIe + 6502 3,5 Mhz
- 5- ODIN Niveau 9
Assembleur
Apple II : 6502 1 Mhz
- 6- MARGINAL 3.4D
Apple IIe : 6502 1 Mhz
- 7- ATHALIE
Forth compile
Amstrad PC1512: 8086 8 Mhz
- 8- OSCAR DE TOUR
Basic compile
MBC 550 : 8088 2,5 Mhz
- 9- COMP'OTH
Assembleur
Pet : 6502 1 Mhz
- 10- JOTELLOC 64 6502 1 Mhz

OPEN DE CAMBRIDGE

Par Bruno DRAPER

Juste un petit article, pour vous parler du tournoi de Cambridge 87. Vous ne trouverez pas là un compte-rendu détaillé et objectif, mais plutôt les impressions que nous a laissées ce magnifique tournoi.

Sans en avoir l'air, le voyage a pris l'allure d'une expédition. Je suis parti le soir de Toulouse pour récupérer Didier Aleaume à Bordeaux, le dirigeant de club le plus opiniâtre de France (il est régulièrement tout seul à animer le club de Bordeaux). Des 6h du matin, en voiture pour Paris où nous devons retrouver Bernard Daunas, puis Calais, ferry jusqu'à Douvres, Londres puis Cambridge où nous arrivons à 23h.

Nous en venons maintenant à la partie qui nous intéresse : le tournoi. Très bien organisé, il est en tous points exemplaire :

Nous sommes magnifiquement installés, l'endroit est calme. À l'annonce des participants, on sent que le tournoi est de haut niveau : pour nous une bonne dizaine de joueurs ressemblent à des terreaux ! Peter Bhagat, plusieurs fois vainqueur de ce tournoi, Imre Leader, vice-champion USA et quelques autres titres que j'ai déjà oubliés, G. Brightwell et toute l'armée parisienne : Daunas, Piau, Puget, Tastet. L'important est de participer, isn't it ?

Donc samedi matin, 22 joueurs partent pour sept rondes.

1^{ère} ronde : R.A.S., les favoris gagnent. R.A.S., R.A.S., c'est vite dit ! Imre

Leader perd ! Cela aura une certaine importance pour moi à la seconde ronde. La première, je la joue et je la perds contre... Peter Bhagat puis à la seconde je tombe contre... Imre Leader ! Commencer par deux énormes "piles" ça vous fait retoucher terre vite fait, et vous donne une idée des progrès à accomplir !. Sinon à la seconde ronde mon collègue du sud-ouest gagne sa première partie face à F. Lileveld (qui sauf erreur venait des Pays-Bas). Daunas fait match nul face à Lysons. Piau perd face à Bhagat.

3^{ème} ronde : Daunas perd contre D. Stephenson.

4^{ème} ronde : Puget perd contre la terreur : P. Bhagat et Tastet bat Leader (félicitations !).

5^{ème} ronde : match classique entre Daunas et Piau qui tourne à l'avantage du premier.

7^{ème} ronde : On continue, Piau-Puget avantage Piau.

Et nous voilà samedi soir avec le classement partiel suivant :

1- Bhagat	6 pts
2- Daunas	5 pts 1/2
3- Leader, Feinstein	5 pts
5- Piau, De Grey	4 pts 1/2
7- Puget, Tastet, Brightwell...	

Pour ceux que ça intéresse j'ai deux points et je suis avant-dernier ! D. Aleaume lui, a trois points.

Dimanche matin : je suis de bonne humeur. En effet je me dis que ça ne pourra pas être pire que la veille.

8^{ème} ronde : Bhagat bat Daunas.

9^{ème} ronde : Bhagat perd face à Piau (cocorico), Daunas bat Feinstein (re-cocorico), Puget bat Leader (re-re-cocorico), Tastet bat Smith (vous le faites vous-même !), Draper bat Wilson (je vous laisse continuer !), Aleaume perd contre Brightwell (arghhh...).

6 français 5 victoires. Dommage qu'on ait pas pu l'arroser...

10^{ème} ronde : Bhagat bat Daunas (snif). Quant à moi je termine contre mon adversaire préféré, j'ai nommé D. Aleaume. Je ne ferai pas de commentaire désobligeant en son absence, mais j'ai encore gagné !

Après 10 rondes, le 1^{er} et le 2^{ème} se rencontrent pour la finale : Bhagat 8 points contre Piau 7 1/2 points. Le premier qui a deux victoires est le vainqueur. Daunas et Puget se disputent la 3^{ème} place sur le même principe.

Resultats : Bhagat s'impose une fois de plus... Très bonne tenue des Français (bien que Didier et moi fassions chuter la moyenne). À mon avis, le niveau général de ce tournoi est largement supérieur à celui du championnat de France !

Le niveau, l'organisation, le sérieux, l'accueil font de ce tournoi un "Must". Le déroulement sur deux jours permet de faire connaissance avec les joueurs. En fin de journée on se retrouve autour d'une bonne table. Certains joueurs ne sont pas aussi

froids qu'ils en ont l'air !

Par contre, et on me le reproche souvent, je joue pour le simple plaisir de retourner les pions ! J'étais venu pour jouer certes, mais aussi pour rigoler ; et parmi les joueurs d'Othello ce n'est pas le délire !... Certains ne sont que des machines à jouer ! C'est peut-être ce qui fait la différence entre les bons et les rigolos... bien que les meilleurs ne soient pas les plus tristes.

En conclusion :

Je vous conseille vivement de participer à la prochaine édition du tournoi de Cambridge, ça ne peut pas vous faire de mal, l'accueil et l'organisation sont exemplaires, le cadre est magnifique (je dis ça pour les rigolos).

L'expérience est une chandelle qui n'éclaire que celui qui la tient, alors ne vous arrêtez pas à ce ramassis d'impressions et allez-y vous-même !

LE CLASSEMENT FINAL :

- 1- Bhagat
- 2- Piau
- 3- Daunas
- 4- Pugat
- 5- Tastet
Leader
Feinstein
Stephenson
- 9- Lysons
- 10- Draper
Brightwell
Benjamin
Stephenson
- 14- De Grey
- 15- Aleaume
Graham
Lalleveld
Smith
Wilson
- 20- Ramsay
Gannaway
- 22- Forsyth

ELECTIONS 87

Par Bernard DAUNAS

Les élections pour le renouvellement d'un tiers du conseil de direction de la F.F.O. se sont déroulées par correspondance au cours des mois de février et de mars.

L'ouverture des bulletins de vote et leur comptabilisation ont été menées en public le 29 mars à l'occasion du tournoi de Toulouse, avec les résultats suivants :

Ont voté : 51 membres.
 Votes nuls : 3
 Votes non nuls : 48

Bernard DAUNAS : 43
 Marc TASTET : 29
 D. De RIBBENTROP : 12

Le cumul des votes en faveur des trois candidats est supérieur à celui des suffrages exprimés en raison de la liberté qu'avaient les électeurs de choisir 0, 1, ou 2 des trois noms indiqués sur le bulletin de vote.

Sont donc élus pour une durée de trois ans Messieurs Bernard DAUNAS et Marc TASTET.

Dominique De RIBBENTROP, trésorier et membre fondateur de la F.F.O. n'est pas réélu. Qu'il soit ici remercié pour le temps considérable qu'il a consacré à notre association, tant pour son effet modérateur dans

les réunions parfois animées des débuts de la F.F.O., que pour son travail de trésorier ou encore pour sa participation à la réalisation de FFORUM.

Le nouveau conseil se réunira prochainement afin de choisir en son sein les Président, Vice-Présidents, Secrétaire et Trésorier pour l'année à venir.

Merci à tous ceux d'entre vous, quels que soient les candidats vers lesquels se sont portés leurs suffrages, qui ont marqué de leur vote leur attachement et leur intérêt pour l'existence de la F.F.O. et son avenir.

Et merci bien sur, au nom de Marc Tastet et de moi-même, pour la confiance que vous avez bien voulu nous prodiguer en nous faisant membres du conseil. Nous espérons la mériter et, de concert avec les autres membres du conseil, les commissions spécialisées, les directeurs départementaux, les clubs et votre participation à tous, faire enfin de la F.F.O. une association active, aux rouages bien huilés, et toute entière tendue par l'ambition d'être bientôt implantée dans chaque région et chaque département !

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	60	33	31	21	40	38	43	31
2	39	54	33	30	10	19	50	32
3	38	22	8	3	2	6	20	42
4	33	3	1	●	●	3	17	23
5	34	23	4	●	●	12	13	27
6	28	11	23	3	7	14	32	26
7	37	37	24	16	19	41	43	44
8	58	36	33	35	48	37	46	44

Piau (22) - Bhagat (42)

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

Daunas (33) - Pugat (31)

MINITEL, MON AMOUR...

Par Bernard DAUNAS.

Revenons ensemble quelques instants... Imaginez qu'à deux pas de chez vous vienne d'ouvrir un nouveau club d'Othello ! Et pas n'importe quel club... le club de vos fantasmes les plus fous ! Mais entrons ensemble...

A l'intérieur, partout des parties en cours, des joueurs de tous niveaux vous attendent, des discussions animées fusent dans le plus profond silence (si si...) !

Ici, les pions se retournent tout seuls, comme par magie !... et aucun n'est jamais oublié : l'arbitre veille, inflexible et implacable ! Et comme pour mieux prévenir tout malencontreux "oubli", il pousse l'obligeance jusqu'à les retourner pour vous !

Ici... on joue en direct, mais aussi par correspondance : et comme il s'agit d'un rêve, vos coups sont transmis dans l'instant à vos partenaires... pour un coût bien moindre que le traditionnel timbre à 2F 20 !

Ici enfin... vous trouverez toujours, 24 h sur 24, et 7 jours sur 7, un partenaire à votre mesure !

Ici, c'est... chez vous ! Et c'est le plus grand club d'Othello du monde ! Plusieurs centaines de joueurs y sont inscrits et y viennent régulièrement !

Qu'alliez-vous croire ? Meuh non... Je suis parfaitement sobre ! Et pourtant une drogue étrange m'habite ; une drogue aux dangereux effets secondaires et aux multiples facettes ; une drogue contre laquelle la médecine moderne reste impuissante : La drogue du siècle !

Ses symptômes les plus spectaculaires ? Un état d'extrême excitation, pourtant solitaire ! Une station assise prolongée dans un immobilisme presque total, troublée seulement de quelques tremblements des doigts ! Un regard figé plonge dans une profonde méditation. Parfois un petit sourire s'égare sur le visage, à moins que ce soit une grimace de dépit ! Pathologie bien inquiétante, n'est-ce pas ? Et de plus indétectable, car elle se manifeste exclusivement le soir, dans l'intimité du foyer ! Enfin presque ! Certains, paraît-il, pratiqueraient aussi aux heures de bureau...

Tout cela, et plus encore, c'est l'Homo Minitelus 87, branche Siècle, sous-variété des fous d'Othello. Une espèce à la démographie galopante qui chaque soir réunit ses membres par l'intermédiaire du minitel et d'un nouveau serveur consacré exclusivement aux jeux de stratégie (Othello, bien sûr, et aussi... Echecs et Dames) : SIECLE.

Ses fondateurs ? Une sympathique équipe de quelques amis qui ont pris sur leurs loisirs et... sur leurs deniers personnels pour créer un serveur spécifiquement conçu par et pour des joueurs. Vous y trouverez l'équivalent telematique de tout bon club d'Othello, mais aussi de nombreuses possibilités nouvelles (voir encadre).

Le rêve s'est donc fait réalité ? Euh... pas tout à fait ! Ou pas encore... Un détail irritant subsiste : si le minitel est distribué gratuitement par les PTT, son utilisation, elle, vous est facturée ! Au prix de 58F 40 de l'heure en 3615 !!! Et c'est là, hélas, le seul accès au minitel qui permette une (grasse) rémunération du serveur. L'accès par le 3614, considérablement moins cher (7F 66 de l'heure après 22h30), ne rapporte rien au service : tout est pour les PTT ! Quand au 3613, s'il est gratuit pour l'utilisateur, c'est parce que le service, lui, paye la communication pour vous !

Il fallait donc trouver une solution intermédiaire, qui permette tout à la fois à l'utilisateur de bénéficier du faible coût du 3614, et au serveur de rentrer dans ses frais. C'est ce que vous propose Siècle sous la forme d'un abonnement (300F par semestre, ou 500F par an) qui permet un accès illimité par 3614. Pas très élevé en regard du coût de déplacement (train, hôtel) à un vrai tournoi, et surtout par rapport à celui du 3615 (ou 300F donne à peu près le temps de faire 4 ou 5 parties d'Othello...). A vous de choisir... ou de vous cantonner aux tournois traditionnels ! Pour ma part, vous me trouverez bien souvent sur Siècle, sous le pseudonyme de Ram Jet. J'espère vous y rencontrer prochainement pour de passionnantes parties en direct, ou de plus sereines parties par correspondance... A bientôt !

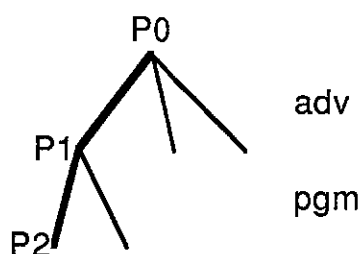
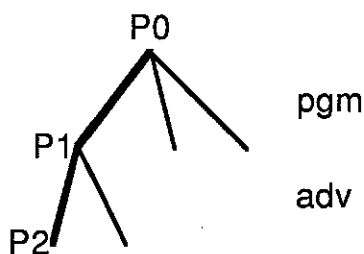
EVALUER LA MOBILITE

Par J-F PUGET

Après avoir décrit l'algorithme alpha-beta (voir FFORUM 4 et 5), nous nous intéressons à l'écriture d'une fonction d'évaluation simple mais efficace. Il s'agit de pouvoir affecter un nombre à toutes les positions possibles, nombre d'autant plus élevé que les chances de gain du programme seront fortes.

LA MOBILITE

Pour Othello, une composante intéressante à évaluer est la différence de mobilité DM entre les deux joueurs. Elle se calcule en faisant la différence entre le nombre de coups possibles du programme et celui de l'adversaire. Si cette fonction est calculée bêtement, en générant tous les coups possibles des deux adversaires, le temps de calcul devient prohibitif. Heureusement il est possible de calculer très rapidement une valeur approchée de DM.



Premier cas: il s'agit d'une position P2 où le programme a le trait. Supposons que P2 soit à une profondeur supérieure ou égale à 2 dans l'arbre de jeu, et que ses ancêtres soient P0 et P1 (voir la figure 1). Appelons $m(P)$ la mobilité du joueur au trait dans la position P. Une bonne approximation de DM dans la position P2 est

$$m(P0) - m(P1).$$

Deuxième cas : l'adversaire a le trait (voir la figure 2). Cette fois il faut prendre l'opposé du précédent, soit

$$m(P1) - m(P0).$$

Dans les deux cas la fonction croît avec le nombre de coups du programme et décroît avec celui de l'adversaire. Rappelons que si un joueur passe, un coup fictif est introduit dans l'arbre de jeu (voir FFORUM 5). Si la mobilité correspondante est prise égale à 0, les choix précédents restent valables.

Cette méthode est très rapide car lorsque le programme arrive à la position P2 durant l'exploration de l'arbre, les coups jouables dans la position P1 sont connus, ainsi que leur nombre qui n'est autre que $m(P1)$! De même $m(P0)$ est connu, et il ne reste qu'à faire leur différence. Le gain de rapidité du programme est de pratiquement 2 demi-coups. Une variante a été utilisée dans le programme BRAND d'Anders KIERULF qui est décrit dans une plaquette disponible auprès de la FFO.

LA FRONTIERE

La mobilité peut être approchée autrement, par analyse de la frontière de la position.

Dans ce qui suit, les voisins d'une case C du damier seront les cases qui touchent C par un côté ou un coin. Le nombre des voisins d'une case est donc 3, 5 ou 8 suivant qu'il s'agisse d'un coin, d'un bord ou d'une case centrale.

Pour l'analyse de la frontière, à chaque case est associée le nombre de ses voisines vides. La somme $F(J)$ de ces valeurs est effectuée pour toutes les cases appartenant au joueur J, ceci pour les deux joueurs. La frontière est alors définie par :

$$F = F(\text{Adv}) - F(\text{Prog}).$$

Le programme tendra à minimiser sa frontière et à maximiser celle de son adversaire. De plus cette fonction privilégie les positions "compactes" par opposition aux positions "dispersées" qui peuvent être dangereuses.

Donnons un exemple.

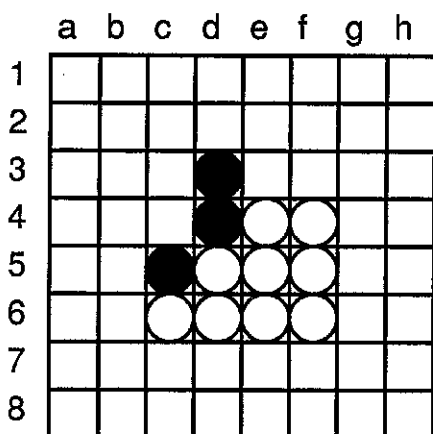


Figure 3

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	3	5	5	5	5	5	5	3
2	5	8	7	7	7	8	8	5
3	5	8	6	6	4	6	7	5
4	5	7	4	3	2	5	6	5
5	5	6	4	1	0	3	5	5
6	5	6	5	3	3	5	6	5
7	5	7	6	5	5	6	7	5
8	3	5	5	5	5	5	5	3

Figure 4

Pour la position de la figure 3, les nombres de voisines vides sont regroupés dans le tableau de la figure 4. La frontière s'analyse comme suit (le programme a les blancs) :

$$F(\text{noir}) = 4 \text{ (pour c5)} + 3 \text{ (pour d4)} + 6 \text{ (pour d3)} = 13.$$

$$F(\text{blanc}) = 27.$$

$$F = F(\text{Adv}) - F(\text{prog}) = 13 - 27 = -14.$$

Une première façon d'accélérer le calcul de cette frontière est basée sur la remarque suivante: le Tableau T des nombres de voisines vides ne change pas beaucoup lorsqu'un coup est joué. En fait seules les valeurs correspondant aux voisines du coup joué changent : elles diminuent de 1 (voir les figures 5 et 6 par exemple). Réciproquement il est tout aussi simple de "déjouer" un coup sur ce tableau : il suffit d'enlever 1 aux voisines du dernier coup.

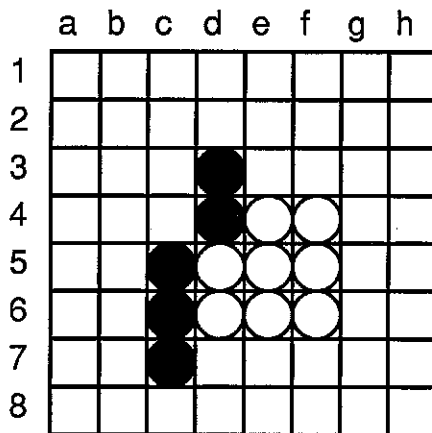


Figure 5

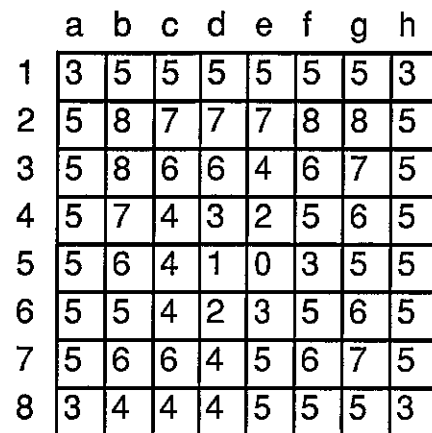


Figure 6

Pour toutes les positions de l'arbre de jeu, un seul tableau sera utilisé et mis à jour lors des changements de position dans l'arbre. Par exemple, en reprenant la figure 1, T est calculé une fois pour toute pour la position P0, puis est mis à jour successivement pour P1 puis P2 (en même temps que l'exploration de l'arbre de jeu). La frontière est alors calculée en P2. Ensuite T est remis à jour pour P1 en déjouant le dernier coup. L'examen des autres coups possibles en P1 peut avoir lieu de la même façon. Une fois que tout l'arbre commençant par P1 est exploré, T est mis à jour pour P0 en déjouant un coup et les autres coups possibles en P0 sont examinés à leur tour.

En conclusion l'introduction de T accélère le calcul de la frontière au prix d'un peu plus de mémoire (pour T lui même et pour mémoriser les coups afin de pouvoir les déjouer). De plus cette méthode, au contraire de celle basée sur la mobilité, ne nécessite pas de générer tous les coups possibles dans une position avant de pouvoir passer à un descendant dans l'arbre de jeu.

CALCUL INCREMENTAL DE LA FRONTIERE

Il est possible d'accélérer encore ces calculs! Le principe est de ne calculer que les variations de la fonction lorsqu'un coup est joué, plutôt que la fonction elle même. La frontière est modifiée de 3 façons lorsqu'un coup est joué: une case de plus est occupée, les voisines de cette case ont une valeur différente dans le tableau T et des cases sont retournées.

L'algorithme fonctionne donc en trois étapes que nous allons détailler. Soit F la frontière à calculer dans une position P donnée (par exemple celle de la figure 5). Ce qui nous intéresse est la variation de F par rapport à F0, frontière du père P0 de P dans l'arbre de jeu (la position de la figure 3).

Initialisation

$F := F_0$ (:= signifie "reçoit la valeur de", c'est l'affectation dans la notation du langage PASCAL).

$$F := -14.$$

Etape 1: F est modifiée pour tenir compte de la nouvelle case C. Le nombre de ses voisines (c'est à dire la valeur correspondante de T) est enlevée à F si c'est le programme qui joue, ajoutée si c'est l'adversaire.

$$F := -14 + 6 = -8 \text{ (l'adversaire joue en C6)}.$$

Etape 2 : T est mis à jour comme décrit plus haut. Pour chacune des voisines CV de C, F est modifiée de : +1 si CV appartient au programme, 0 si CV est vide, -1 si elle est à l'adversaire. Ceci a lieu avant que les retournements ne soient effectués.

$$F := -8 + 2 = -6 \text{ (deux cases au programme parmi les voisines)}.$$

Etape 3: Les retournements sont effectués. Pour chaque case retournée le double de la valeur correspondante de T est enlevée si c'est le programme qui joue, ajoutée si c'est l'adversaire.

$F := -6 + 2 * 4 = +2$. Nous pouvons vérifier par un calcul direct que la frontière vaut 2 dans la position de la figure 5.

La principale économie de cette deuxième modification vient du fait que l'on ne parcourt plus T pour le calcul de F. En fait aucun nouveau calcul d'indices n'est nécessaire: dans l'étape 2, les voisines doivent être parcourues pour mettre à jour T, et dans l'étape 3, les cases retournées doivent être parcourues pour les retourner justement! Le prix à payer pour cet énorme gain de temps est de mémoriser les valeurs successives de la frontière pour pouvoir remonter dans l'arbre de jeu (pour T il était plus rapide de faire la transformation inverse que de mémoriser les états successifs).

Une variante de cette méthode est utilisée dans le programme COMP'OTH de François AGUILLON (voir FFORUM 6). La principale différence est que le calcul de la frontière reste séparé pour les deux joueurs et qu'une fonction non linéaire est appliquée aux résultats avant d'en faire la différence.

CONCLUSION

Nous avons examiné différentes approximations de la mobilité pour obtenir des fonctions d'évaluation les plus rapides possibles. Il est bien évident qu'une bonne fonction d'évaluation doit intégrer d'autres caractéristiques d'Othello ne serait-ce que parce que toutes les cases ne jouent pas le même rôle (les coins pour ne citer qu'eux), mais la mobilité est suffisamment importante pour que l'on s'y intéresse!

L'idée générale à retenir est qu'il est toujours possible d'accélérer une fonction d'évaluation au prix d'un plus grand besoin de mémoire. Une bonne façon d'y arriver est de calculer les variations de la fonction plutôt que sa valeur elle même.

SIECLE, c'est :

- La possibilité de jouer en direct contre toute autre personne branchée au même instant. L'écran affiche alors l'Othellier, puis joue votre coup et retourne les pions à la fois sur votre écran et sur celui de votre partenaire.
- Une zone est réservée en bas de l'écran pour vous permettre de dialoguer et de commenter la partie en cours.
- Vous pouvez bien sûr interrompre une partie à tout instant pour la reprendre ultérieurement : elle sera stockée ultérieurement par le serveur.
- Vous pouvez aussi rejouer des parties anciennes afin d'étudier votre jeu. Les meilleures parties du Championnat de France sont ainsi disponibles à tous.
- L'équivalent des parties par correspondance est peut-être l'aspect le plus intéressant de SIECLE. Là encore, le serveur retourne pour lui-même les pions : plus d'erreurs de notation ! Et un coup joué est transmis instantanément à votre partenaire : adieu longs délais postaux ! Il est pratiquement possible de jouer jusqu'à deux coups par jour sans difficulté : la partie

est alors envoyée environ un mois, contre plus d'un an pour les parties par correspondance traditionnelles !!! Le tout pour un coût très inférieur : même en 3615, (et donc sans l'abonnement qui donne l'accès au 3614), jouer un coup revient environ à une taxe de base (0F 73), contre 2F20 pour un timbre. Et encore un joueur bien organisé peut-il jouer plusieurs coups le temps de 2 taxes de base...

- Plus traditionnel sur un serveur, la liste des branches vous permet de dialoguer avec eux, mais aussi de connaître leur jeu préféré et leur force (sur une échelle de 1 à 5), d'utiliser la messagerie (boîte aux lettres personnelle) ou encore d'afficher vos graffitis sur la boîte aux lettres publique, lisible par tous.

- Une rubrique spéciale clubs vous permet d'annoncer tournois et manifestations, de faire de la pub pour vos clubs. Utilisez-la !

- Un premier tournoi par minitel a déjà eu lieu récemment, un second débute (il est encore temps de vous inscrire). Un excellent moyen pour les isolés de se frotter à des joueurs de tous niveaux.

COMMENT SE CONNECTER ?

- 3615 code SIECLE : 58F 40 de l'heure.
- 3614 code SIECLE : de 21F 90 de l'heure en journée, à 7F 66 de l'heure après 22h 30, en passant par 10F 95 entre 21h 30 et 22h 30. *Réservé aux abonnés en semaine.*
- 3614 code SIECLE le dimanche : 10F 95 de l'heure avant 22h 30, 7F 66 après. *Ouvert à tous le dimanche.*

SIECLE ET LA FFO

Il n'existe aucun lien entre la FFO et SIECLE ; et tout particulièrement aucun membre ou dirigeant de la FFO ne fait partie des actionnaires ou des animateurs de SIECLE.

Il n'en reste pas moins que SIECLE est un excellent service, qu'il peut apporter beaucoup aux joueurs d'Othello, et qu'en l'état actuel des choses il est sans concurrence. D'où cet article enthousiaste...

COMMENT ECRIRE A LA FFO ?

(et même avoir une réponse rapide...)

Facile ! Il suffit de laisser un message dans la boîte aux lettres de la FFO sur SIECLE. Le nom de cette boîte ? Bin... au risque de ne pas être très original, j'ai bien peur que ce ne soit "FFO".

En temps normal, et sauf vacances ou autres week-end prolongés, la réponse devrait se trouver dans votre boîte sous 24 à 48h.

IMPORTANT !

Si vous désirez faire paraître un court article dans FFORUM (par exemple un compte-rendu de tournoi), ou proposer une lettre pour le courrier des lecteurs, n'hésitez pas à les déposer dans la boîte de la FFO sur SIECLE : nous n'aurons pas ainsi à les retaper. Il nous suffit en effet de connecter le micro-ordinateur qui nous sert à la mise en page de FFORUM au minitel pour imprimer presque directement votre prose enflammée...

PARTIES

GRAND PRIX D'EUROPE 1986

Par Marc TASTET

La "saison europeenne" 1986 comprenait les tournois de Milan (decembre 1985), de Cambridge (fevrier 1986), de Copenhague (avril 1986), et de Paris (aout 1986). J'ai choisi, pour chacun de ces tournois, 3 parties parmi les plus interessantes opposant pour la plupart un joueur francais a un joueur etranger.

MILAN

A: Ronde 9

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

JF Puget 36 - 26 A Klerulf(N)

B: Finale: Partie 1

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

JF Puget 56 - 8 L Puzzo (I)

C: Finale: Partie 2

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

L Puzzo 17 - 47 JF Puget

A: Blanc retourne beaucoup de pions dans l'ouverture, mais en laissant les pions noirs en frontiere de la position. Apres 26, les deux blocs de couleur opposee se font face mais c'est Noir qui doit le premier jouer dans le "camp" de l'autre, et finalement donner un coin. Blanc aurait mieux fait de jouer 36:a1 qui suivi de 37:b1 et 38:c8 laissait Noir dans une position delicate: il devait offrir un deuxieme coin. Au coup 38, il etait encore temps de prendre le coin a1 et de profiter du fait que Noir etait presque bloque. Au lieu de cela, Blanc ouvre le jeu en retournant trop de pions en frontiere aux coups 38 et 40 et se bloque lui-meme. 44:a8 etait mieux pour la parite. 50:g6 permet le piege de Stoner 51:g7 mais au coup 50, Blanc n'a plus de coup gagnant.

B: Apres 16, Noir doit ouvrir le jeu. Apres 28, Noir decide de ceder les bords Est et Sud a Blanc: Blanc devra alors faire attention de ne pas retourner trop de pions a chaque coup puisqu'il aura tendance a retourner dans 2 directions. Or Blanc fait exactement le contraire et ferme le jeu. Peut-etre espere-t-il reduire le nombre de pions noirs a zero ou du moins a pas beaucoup et contraindre ainsi Noir a jouer de mauvais coups? Malheureusement, il reste encore de bons coups pour Noir et 47:b2 est le coup de grace: Noir joue 11 des 12 derniers coups! inutile de preciser que la suite est optimale.

C: Apres 27, Blanc prefere sacrifier le coin tout de suite pour gagner des temps. Si 31:g3, 32:g8 ou h7 et si 33:h8, 34:h7 ou g8 s'inscrivent et obligeant Noir a ouvrir. Le coup 34 est surprenant au premier abord mais si Noir joue h8, il ne peut plus jouer h7 ensuite. Apres le coup 43, la meilleure suite conduit a un match nul avec 49:h8, 50:b7 (la suite jouee) puis 51:b2 (au lieu de g2), 52:h7!, 53:h1, 54:a1, 55:a7, 56:a8, 57:g1, 58:b1, 59:d1, 60:g2, (avec des interversions de coups possibles pour les 6 derniers coups). Pour eviter cela, Blanc aurait du jouer h7! au coup 48, qui suivi de 49:a7, 50:g2, 51:h1, 52:g1, 53:d1, 54:b2, 56:a1, 58:b1, 57:g8, 58:h8, p, 59:a8, p, 60:b7, lui donnait la victoire 34 a 30.

CAMBRIDGE

D:Ronde 7

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

JF Puget 37 - 27 | Leader(GB)

E:Ronde 9

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

I Leader 36 - 28 D Plau

F:Ronde 9

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	58	59	60	15	37	44	52	34
2	56	57	42	36	35	43	38	19
3	50	53	33	40	8	28	17	18
4	17	46	41	●	●	21	14	15
5	25	27	29	●	●	1	6	30
6	48	24	9	4	3	2	7	16
7	19	51	1	0	22	5	12	26
8	54	55	11	23	20	13	39	31

JF Puget 22 - 42 J Lysons(GB)

D: Les 12 premiers coups sont fréquemment joués ainsi quand Blanc choisit cette réponse au coup 6 à l'ouverture Heath. Au coup 13, outre c3, on joue également e3 et g3.

De 15 à 19, Noir cherche à avoir un accès à f7. Blanc l'en empêche, puis choisit d'y jouer : coup 20. Après 43, Blanc est dans une position nettement gagnante: il peut espérer jouer les 2 coups h7 et h8 ou du moins forcer Noir à sacrifier d'autres coins pour éviter ça. Le meilleur coup de Blanc est 44:a4 qui conduit à une victoire 50-14 pour lui, après par exemple la suite 45:d6, 46:a8, 47:g2, 48:h1, 49:a3, 50:h7, 51:h8, 52:b3, 53:a5, 54:a7, 55:b7, 56:c1, 57:b2, 58:b1, 59:a1, 60:a2.

Mais, dans la partie, Blanc choisit de ne pas ouvrir le jeu en jouant 44:b7. Les 2 joueurs jouent alors au mieux jusqu'au coup 48 où Blanc aurait du jouer a4 qui lui donnait la victoire 35-29 après, par exemple: 49:a5, 50:a3, 51:b3, 52:c1, 53:b2, 54:b1, 55:a1, 56:a2, 57:h1, 58:h8, 59:h7, p, 60:g2. Après 48:a3, il y a match nul et après 50:a2, Noir doit gagner 36-28.

E: Blanc attend le plus longtemps possible avant de retourner le pion f5, mais il y est quasiment obligé au coup 26, ce qui permet à Noir le coup tranquille 27:a5. Blanc ne peut pas exploiter le bord déséquilibré au Nord en jouant b2 car Noir jouerait b1, mais il peut sacrifier le coin a1 à partir du bord Ouest et c'est pour cela qu'il joue 30:a2. Après 35 comme après 37 et 39, Blanc n'a qu'un seul coup raisonnable, mais cela suffit pour éviter le blocage.

Après 45: e6. Blanc peut encore obtenir le match nul avec la suite 46:d8, 47:f7, 48:e7, 49:g7, 50:b2 51:b1, 52:g8, 53:h8, 54:h7, 55:h1, 56:a1, 57:g2, 58:f8, 59:d8, 60:a1, avec des interversions de coups possibles pour les 5 derniers coups.

Par contre, après 46:b1, Noir doit gagner 35-29 avec la suite jouée dans la partie jusqu'au coup 50 puis, par exemple, 51:f7, 52:d8, 53:e7, 54:g8, 55:f8, 56:g7, 57:h8, 58:h7, 59:h1, 60:g2.

F: Noir joue un mauvais coup 13 qui laisse un espace de 3 cases, d7, d8, e8 où Blanc jouera 2 fois, gagnant un temps. Le coup 13:d7 est sans doute meilleur.

Avec 26:g7, Blanc met en place un piège de Stoner. À noter que 27:c5 fait échouer le piège: Blanc ne peut plus jouer 28:h5 et Noir prend le coin 29:h8. Pourtant Noir ne joue pas ce coup (et après 28:f3, il est trop tard!) peut-être parce que Blanc peut ensuite s'insérer avec 30:g8 et Noir doit encore retourner des pions en frontière. En fait, Noir semble donc avoir déjà partie perdue au coup 26.

Après 48, la meilleure suite donne la victoire à Blanc 37-27 avec 49:g1, 50:c1, 51:a7, 52:a3, 53:a2, 54:b3, 55:b7, 56:a3, 57:b8, 58:a1, 59:b2, 60:b1.

À noter que les deux joueurs avaient donné comme score final 20-44 au lieu de 22-42, mais je ne sais pas si c'est dû à une erreur dans le décompte ou dans le retournement des pions.

COPENHAGUE

G:Ronde 3

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

I Leader 32 - 32 P Ralle

H:Ronde 6

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

JF Puget 39 - 25 I Leader

I:Ronde 6

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

P Ralle 37 - 27 C Qvist Jøessen(dk)

G:Noir "offre" un coin a Blanc avec le coup 33:b8. Mais Blanc ne joue pas 34:c8 qui lui permettrait de prendre le coin a8 au coup 36. En effet, apres ce coup - la, Blanc n'aurait pas gagne grand-chose: il ne pourrait pas assurer des pions definitifs sur le bord Ouest car il n'aurait pas acces aux cases b6 - a7 - b7 et n'aurait que trois pions definitifs sur le bord Sud car Noir s'inserrerait en jouant 35 ou 37:e8. De plus, Blanc aurait perdu la parite puisqu'il resterait alors un trou de trois cases (donc impair):b6 - a7 - b7 ou Blanc ne pourrait jouer.

Après 39:b1, si Blanc jouait 40:a1, Noir pourrait jouer 41:b2 puis 43:a2 ce qui permettrait a Noir de s'insérer et lui ferait gagner des temps obligeant Blanc a ouvrir.

Blanc pouvait encore gagner 35 - 29 au coup 54 en jouant 54:g1 qui lui faisait perdre la parite dans le coin Nord - Est mais lui permettait de recuperer la colonne b. La suite etait 55:g2, 56:h2, 57:h1, 58:b7, 59:a7, 60:a8.

H:L'ouverture est la "Rose" avec une suite classique jusqu'au coup 15. Le coup 16 est la variante appelee Brightstein, abreviation des noms de ses 2 inventeurs anglais: Brightwell et Feinstein. Apres 23, Noir est mieux car il a une masse connexe de pions au centre tandis que Blanc a des pions disperses en frontiere.

Le coup 41 exploite le bord desequilibre au Sud et "pourrit" tout le coin Sud - Ouest.

Après 45:a3, Noir gagne 38 - 26 avec la suite 46:e1, 47:b1, 48:b2, 49:a2, 50:a8, 51:b8, 52:a7, 53:a1, 54:a6, 55:h8, 56:g7, 57:h7, p, 58:g2, 59:g1, 60:h1.

I:Voila une partie a rajouter a l'article de Paul sur l'ouverture X qui figure dans le precedent numero de Fforum. Le coup 10 n'est pas bon: il laisse seulement une case entre le coin a1 et lui - meme et Noir pourra s'y insérer.

Noir developpe le jeu vers le cote oppose au coin sacrifie.

45:b1 est le meilleur coup: il retourne le pion f5 (privant ainsi Blanc de l'acces en c8) et le pion e4 (donnant un acces au coin a8 pour Noir). Blanc est quasi - force de repondre 46:a7 sinon Noir pourrait jouer 47:a8 sans que Blanc ne puisse s'insérer en c8.

A partir du coup 49 inclus, les deux joueurs jouent l'unique meilleure suite!

En retournant g4, le coup 52:g2 donne a Blanc un acces a c8 (sinon Noir jouerait successivement 53:a8 et 55:c8).

PARIS

J:Ronde 8

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

JF Puget 30 - 34 | Leader

K:Ronde 10

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

B Rose(USA) 35 - 29 A Bracchi

L:Finale: Partie 3

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

G Brightwell(GB)32/32 D Shamai

J: Cette partie a été décisive pour la victoire dans le Grand Prix d'Europe 1986, le perdant abandonnant quasiment toute chance de marquer des points dans ce tournoi.

Les cinq premiers coups constituent l'ouverture Ishii, du nom du joueur japonais Ken'ichi Ishii, ouverture malencontreusement oubliée dans le répertoire des ouvertures de Forum 5.

Au coup 35, Noir n'a que 4 coups possibles:

35:a7 laisse trop de temps à Blanc sur le bord Ouest et conduit à un blocage de Noir.

35:b5 est suivi de 36:a4 et 35:a6 est suivi de 36:b5. Dans ces deux cas, Blanc retourne le pion d7 et Noir ne peut plus empêcher Blanc de jouer les deux coups h8 et h7 qu'en jouant b7.

En effet, si Noir ne joue pas alors 37:b7, Blanc retournera f7 en jouant c4 (ou b3 si Noir a déjà joué c4) et jouera h8 puis h7. De plus, même après l'éventuel 37:b7, il se peut que Blanc réussisse à jouer h7 puis h8. Bref, autant jouer 35:b7 tout de suite, ce que Noir fait.

En jouant 53:g2, Noir gagne 34 - 30 avec par exemple la suite 54:h1, 55:b1, 56:b2, 57:a1, 58:a2, 59:g1, 60:h6. Après le coup 53:b2 joué dans la partie, les deux joueurs jouent au mieux

K: André Bracchi a été longtemps en tête des joueurs français, ce qui lui a valu de ne rencontrer que des joueurs étrangers et il s'incline ici de peu devant Brian Rose troisième du tournoi.

Après 24, Blanc a un mur au Sud et Noir un mur au Nord; c'est Noir qui doit casser le premier le mur de son adversaire, mais il le fait à peu de frais et Blanc est vite obligé de jouer au Nord.

La fin de partie illustre le fait qu'il ne faut pas toujours s'insérer pour exploiter un bord déséquilibré mais qu'il n'est pas facile de savoir s'il faut le faire ou non. Ainsi, au coup 47, Noir ne doit pas s'insérer en a7 pour exploiter le bord déséquilibré à l'Ouest car il laisse deux coups tranquilles à Blanc: b8 et c8.

Avec la meilleure suite, Noir gagne 35 - 28: 47:b8, 48:a7, 49:c8, 50:g8, 51:c1, 52:e1, 53:g1, 54:g2, 55:b1, 56:b2, 57:a1, p, 58:h1, p, 59:h7.

Par contre, au coup 52, Blanc doit s'insérer en h7. Noir répond alors 53:g7 et Blanc a 2 coups de plus que dans la variante jouée: b2 et h1. Avec une suite optimale, Noir ne gagne que 33 - 31: 54:b2, 55:e1, 56:h1, 57:c1, 58:g1, 59:g2, 60:b1.

L: Le coup 5:c3 est plus fréquent que 5:c5.

Le coup 26:g9 n'est pas très bon: après 27:h2, Blanc ne peut plus attaquer le bord Est car il n'a plus d'accès en g7.

Après 41, Blanc est dans une position délicate et joue coup sur coup deux cases X, ce qui a l'avantage de compliquer la situation. Toutefois, après 44:b7, Noir doit gagner 34 - 30 avec la suite 45:g7, 46:h8, 47:d8, 48:e8, 49:a7, 50:a8, 51:b2, 52:a1, 53:g1, 54:b1, 55:c6, 56:c7, 57:b8, 58:h1, 59:h6, p, 60:g8, avec des variantes possibles à partir du coup 54.

Dans la suite jouée, Blanc pouvait gagner 35 - 29 en jouant 56:c6 ce que tous les spectateurs attentifs avaient vu. Mais, sans doute fatigué par deux journées éprouvantes de tournoi, il a joué 56:b2 n'ayant pas vu que 57:g7 donnait à Noir un accès à 59:c6. Un match nul s'en est suivi.

LE CLASSEMENT ELO

par Marc TASTET

Enfin ! Le classement Elo nouveau est arrivé. La commission Elo, composée de Jean Fontayne, André Bracchi, Yannick Hervé et du signataire a élaboré, après de longues discussions, le système suivant, inspiré de celui utilisé aux échecs.

Principe

Le classement est calculé après chaque tournoi. Sont pris en compte tous les tournois homologués par la FFO à partir du 1er décembre 1986, les tournois du Grand Prix d'Europe et le championnat du monde.

Définitions

Une partie est dite homogène si aucun des 2 joueurs n'est le joueur virtuel (souvent appelé "bip") et si l'on est dans l'un des 3 cas suivants:

- L'un (au moins) des 2 joueurs n'était pas précédemment classé.
- La différence de classement Elo précédent entre les 2 joueurs est strictement inférieure à 350 points.
- La différence de classement Elo précédent entre les 2 joueurs est supérieure ou égale à 350 points et le joueur le mieux classé ne gagne pas.

Les 2 joueurs d'une partie homogène sont dits adversaires homogènes.

Notations

- Ei = Elo initial du joueur avant recalcul.
- Ea = Elo moyen des adversaires homogènes rencontrés.
- N = Nombre d'adversaires homogènes rencontrés.
- Sc = Somme des scores réalisés contre ces joueurs
(1=victoire;0,5=nulle;0=défaite).
- Ef = Elo final du joueur après recalcul.
- P = Pourcentage obtenu: $P=Sc/N$.
- B(P) = "Bonus" correspondant au pourcentage P.

Le calcul proprement dit

1. On calcule le Elo moyen des adversaires homogènes rencontrés, soit $E_a = (\text{somme des } E_i \text{ des adversaires homogènes})/N$.
2. On calcule le pourcentage $P = S_c/N$. Ce pourcentage est arrondi au centième inférieur si $P > 0,5$ et au centième supérieur si $P < 0,5$.
3. On calcule le "bonus" $B(P)$ (positif ou négatif) correspondant au pourcentage P grâce au tableau suivant, qui a pour base mathématique la courbe d'erreur de Gauss.

P	B(P)	P	B(P)	P	B(P)
1,00	677	0,83	273	0,66	117
0,99	677	0,82	262	0,65	110
0,98	589	0,81	251	0,64	102
0,97	538	0,80	240	0,63	95
0,96	501	0,79	230	0,62	87
0,95	470	0,78	220	0,61	80
0,94	444	0,77	211	0,60	72
0,93	422	0,76	202	0,59	65
0,92	401	0,75	193	0,58	57
0,91	383	0,74	184	0,57	50
0,90	366	0,73	175	0,56	43
0,89	351	0,72	166	0,55	36
0,88	336	0,71	158	0,54	29
0,87	322	0,70	149	0,53	21
0,86	309	0,69	141	0,52	14
0,85	296	0,68	133	0,51	7
0,84	284	0,67	125	0,50	0

Si $P < 0,50$ on définit $B(P) = -B(1-P)$.

4. On calcule la performance $R = E_a + B(P)$. R est déjà un Elo; ce serait par exemple le premier classement d'un joueur. Dans le cas d'un joueur ayant déjà un Elo E_i , on pondère en appliquant un frein de $M \times E_i$ où $M = \text{Inf}(10, \text{nombre de parties précédemment prises en compte pour le Elo})$. Le Elo final sera donné par la formule $E_f = (M \times E_i + N \times R) / (M + N)$.

Remarques:

- Le Elo d'un joueur qui ne joue pas ne bouge pas.
- Le Elo d'un joueur ne sera considéré comme officiel que s'il a disputé au moins 10 parties homogènes.
- Si un joueur n'est pas précédemment classé, on lui attribue le Elo forfaitaire de 1600, mais cela intervient seulement pour calculer le Elo de ses adversaires et non le sien.
- Chaque fois que l'on a besoin d'un résultat entier lors d'une division, on prend la partie entière.

COURRIER DES LECTEURS

Nous avons reçu la lettre suivante de François PINGAUD, qui, doit-on le rappeler, est l'auteur du livre consacré à Othello paru aux éditions du Rocher dans la collection Jeux & Stratégie et l'auteur des rubriques paraissant dans la revue Jeux & Stratégie. Beaucoup d'entre vous ont certainement tiré profit de ces deux moyens d'améliorer leur jeu.

Chers amis,

La lecture du dernier numéro de FFORUM m'a conforté dans le sentiment qu'il existe aujourd'hui une vision stratégique du jeu d'Othello en rupture assez forte avec celle de mon livre et de mes rubriques. L'article de Paul RALLE, notamment, sur l'ouverture X m'a un peu surpris et, bien qu'à 40% de chances de gain, elle n'apparaisse pas comme très attirante, la seule reconnaissance de son existence rend indispensable une théorie d'Othello où elle aurait naturellement sa place.

Aussi me semble-t-il souhaitable que, si ce n'est déjà fait, l'élaboration de cette théorie prenne forme, et puisse rapidement se concrétiser par un nouveau livre ou de nouvelles rubriques, afin de concrétiser les avancées de ces dernières années.

Je ne peux plus, pour ma part, prétendre au "leadership" d'une telle opération - ni en connaissances, ni en temps personnel - mais je ferais volontiers partie d'un groupe qui serait mis en place au sein de la FFO à cette fin. Je crois pouvoir encore être utile sur ce plan, ne serait-ce que par les études plus générales que je mène par ailleurs sur les concepts tactiques et stratégiques.

Venant de temps en temps à Paris pour mon travail, je suis prêt à rencontrer celui ou ceux d'entre vous que ça intéresse.

Bien amicalement à tous,
François PINGAUD

Nous ne saurions qu'encourager une telle proposition qui ne peut être que bénéfique pour le jeu d'Othello où tactique et stratégie évoluent rapidement. Si vous êtes intéressé, faites-le savoir à la FFO.

SOLITAIRE

Par Marc TASTET

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

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

Choisissez votre coup sur la colonne de gauche en cachant les autres colonnes. Jouez ce coup sur votre jeu. Imaginez la réponse de votre adversaire et bouger votre cache vers la droite pour voir le coup qu'il choisit.

Jouez ce coup et continuez.

VP signifie "Vous passez".

JP signifie "Je passe".

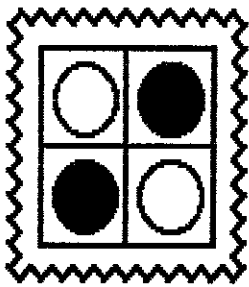
	a	b	c	d	e	f	g	h
1	●	●	●	●	●	●	●	○
2	●	○	○	○	○	●	●	○
3	●	○	○	●	●	○	●	○
4	●	○	●	●	○	●	●	○
5	●	●	●	○	●	●	●	○
6	●	●	○	●	○	●	●	○
7	○	○	○	○	●	○	○	○
8	○	○	○	○	●	○	○	○

Noir joue et gagne . . .

```

F8 G7 D8 C8 B8 A7 A8 B7
                    B7 A8
                    B7 A8 B8 A7
                    A7 B8
C8 D8 VP B8 VP A7 A8 B7
                    B7 A8
B8 D8 C8 A8 B7 A7
                    B7 C8 VP A8 VP A7
B7 D8 C8 A8 B8 A7
                    A7 B8
                    B8 C8 VP A8 VP A7
D8 C8 F8 G7 B8 A8 B7 A7
                    B7 A8 B8 A7
B8 F8 G7 A8 B7 A7
                    B7 G7 VP A8 A7
G7 F8 B8 A7 A8 B7
                    B7 A8
                    B7 A8 B8 A7
B7 A8 F8 G7 B8 A7
                    B8 F8 G7 A7
                    G7 F8 B8 A7
                    A7 B8
                    A7 B8 F8 G7
                    G7 F8
C8 G7 F8 D8 VP B8 B7 A7 A8
B8 F8 D8 G7 B7 A8 C8 A7
                    A7 C8
C8 G7 D8 A8 B7 A7
                    B7 D8 VP A8 A7
G7 C8 D8 A8 B7 A7
                    B7 D8 VP A8 A7
B7 A8 D8 G7 C8 A7
                    A7 C8
                    C8 G7 VP D8 VP A7
                    G7 A7 C8 D8
                    A7 G7 D8 C8
                    C8 D8
G7 F8 D8 C8 B8 A8 B7 A7
                    B7 A8 B8 A7
                    A7 B8
C8 D8 VP B8 VP B7 A8 A7
                    A7 JP A8
B8 C8 D8 A8 B7 A7
                    B7 D8 VP A8 VP A7
B7 D8 C8 A8 B8 A7
                    A7 B8
                    B8 C8 VP A8 VP A7
B7 A8 F8 G7 D8 C8 B8 A7
                    C8 D8 VP B8 A7
                    B8 D8 C8 A7
C8 G7 F8 A7 D8 B8
                    B8 D8
B8 G7 F8 D8 C8 A7
G7 C8 D8 F8 B8 A7
                    A7 B8
                    B8 A7 D8 F8
                    A7 B8 D8 F8
A7 G7 F8 D8 C8 B8
    
```

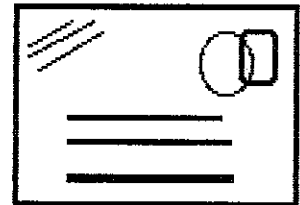
LE JEU PAR CORRESPONDANCE



Renseignements et inscriptions :

Jean-Philippe Laligand
38, rue de la Colonie, 75013 PARIS - FRANCE

Tel : 1/45 80 11 17



La Fédération Française d'Othello a le plaisir de vous inviter à participer à une de ses nouvelles activités : Le jeu par correspondance.

Trois services vous sont actuellement proposés :

1/ l'annuaire des joueurs par correspondance contient l'ensemble des joueurs qui désirent y figurer.

2/ Des tournois à quatre joueurs : chaque participant effectuant une partie (ou deux) contre les trois autres du groupe ; les vainqueurs de ces tournois seront autorisés à se présenter à des tournois de classe supérieure.

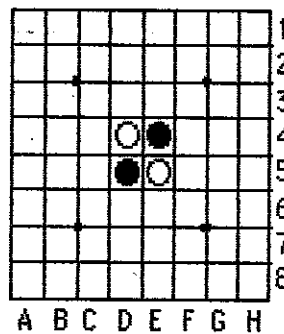
3/ Des tournois européens à cinq joueurs : chaque groupe ne possédant pas plus de deux joueurs d'un même pays. Chaque joueur effectue une partie contre chacun des quatre autres participants.

Les **ordinateurs** peuvent participer à certains tournois. Un classement spécial sera établi pour eux.

Ces tournois sont ouverts à TOUS et il est permis de se présenter plusieurs fois. Une rubrique régulière (avec résultats intermédiaires) paraît dans FFORUM.

TOURNOIS MIS EN ROUTE

EU/2 : Baptiste (FRA), Lönnovist (FIN), Leboutte (BEL), Freyss (FRA), Marconi (ITA).



coup no. :

expédié le :
reçu le :
réexpédié le :

LE CLASSEMENT

Toutes les parties disputées dans les tournois intérieurs et européens seront pris en compte pour le classement.

Le système provisoirement retenu est le système Bridier dans lequel chaque joueur dispose d'un capital de points correspondant à sa valeur.

Toute partie disputée a un enjeu de 0 à 15 points. A tout nouveau joueur il est attribué un capital de 475 points.

L'enjeu est fonction de la différence de points entre joueurs (15 au départ).

POUR VOUS INSCRIRE

Envoyez à Jean-Philippe Laligand (adresse ci-dessus) timbres postes par tournoi pour frais de mise en route. Vous recevrez alors le règlement complet et, dès que votre groupe sera constitué, vos premières feuilles de parties. (3 parties pour tournois français, 4 parties pour tournois européens). Les vainqueurs de chaque tournoi participeront à des tournois de classe supérieure. Un classement paraîtra dans chaque numéro de FFORUM tenant compte de tous les résultats intermédiaires.

LA PARTIE PUBLIQUE

Dans chaque numéro de FFORUM, nous vous soumettons une position d'une partie par correspondance. Vous intervenez et, dans le numéro suivant, nous publierons vos commentaires les plus pertinents.

TARIFS POSTAUX (cartes postales):

FR, RFA, B, DK, Esp, GB, Grèce, Ir, I : 1,90FF
Aut, Liech., Lux, Pays-bas, Port. : 1,90FF
Tous les autres pays : 2,70 FF

CLUBS

Il est inutile de préciser combien les clubs sont importants pour le développement du jeu. C'est pourquoi nous encourageons vivement toute création.

Pour la fédération un club existe dès que des joueurs se réunissent régulièrement dans une ville. Il suffit d'avoir un local, éventuellement votre logement. Si vous êtes dans ce cas, prenez contact avec nous en indiquant sur l'enveloppe :

F.F.O. CLUBS

33, Rue de la Butte - aux - Cailles
75013 PARIS

Nous vous enverrons des parties de tous les grands tournois afin que vous les fassiez circuler parmi les membres de votre club. Voici maintenant la liste des clubs existant en France avec la liste de leurs responsables. Si les horaires ne sont pas indiqués, prenez contact avec eux.

AIX

Philippe JUHEM
42 96 23 98

SIECLE

3615 code SIECLE
3614 CODE SICLE

STRASBOURG

Yannick HERVE 88 27 77 96

MULHOUSE

Paul FREYSS 89 46 17 80

RENNES

Olivier SCHMOUKER
99 83 92 54

CANNES / ANTIPOLIS

Renaud COLLERY
93 74 18 99

PARIS ULM

Tous les mardis à 20h 30.
2^{ème} étage, salle Othello.
46 rue d'Ulm (En vacances l'été !)

BORDEAUX / PESSAC

Tous les lundis à 20h 30.
Didier ALEAUME 56 45 37 12

TOULOUSE

Tous les mardis à 20 heures
Restaurant FREE - TIME
Place du Capitole
Jean FONTAYNE 61 63 43 91

Et aussi à Caen, Cannes, Grenoble, Le Puy, Lille, Lyon, Marseille, Nancy, Pontoise, Reims, Soissons, Tours, Valence.

Pour ces villes, contacter la FFO.

AGENDA

INTERNATIONAL DE PARIS

Le quatrième tournoi international de Paris, qui est aussi le dernier de la saison 86-87 à compter pour le Grand Prix Européen se déroulera cette année:

les samedi 29 et dimanche 30 août 87.

Le droit d'inscription est fixé à 145 F.

Rappelons que ce tournoi réunit chaque année la plupart des meilleurs joueurs du monde, et est considéré comme le plus fort tournoi après le championnat du monde. Les vainqueurs des trois précédentes éditions ont été:

1984: Paul RALLE (France)

1985: Takeshi Murakami (Japon)

1986: David Shaman (USA)

Renseignements et inscriptions à la FFO:
(1) 45.81.59.80.

CHAMPIONNAT DE FRANCE 87

La finale du championnat de France aura lieu cette année le week-end du 25 octobre 1987.

Comme chaque année, des éliminatoires seront organisées dans toute la France durant les semaines précédant cette date. La liste des éliminatoires n'est pas encore définitivement établie, mais ressemblera sans doute à ceci:

Aix-en-Provence
Bordeaux
Douai
Grenoble
Lyon
Mulhouse
Nice ou Cannes
Paris
Poitiers
Reims
Rennes
Rouen
Toulouse
Tours

Vous pouvez d'ores et déjà vous inscrire auprès de la FFO ou vous proposer pour organiser une éliminatoire dans l'une des villes ci-dessus ou ailleurs.

FINALE DU GRAND PRIX

Ce tournoi aura lieu au mois de septembre ou au mois d'octobre. Il réunira les huit joueurs ayant marqué le plus de points au classement du Grand Prix depuis la dernière finale (avril 86).

C'est donc un tournoi sur invitation.

Rappelons comment sont attribués les points du Grand Prix: pour chaque tournoi homologué par la FFO, on attribue aux 6 premiers les points suivants:

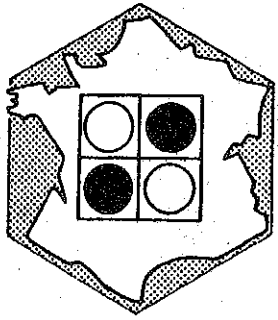
90,60,40,30,20 et 10. En cas d'ex-aequo, on additionne les points et on divise par le nombre d'ex-aequo en arrondissant au point supérieur. L'arbitre-organisateur du tournoi marque 50 points s'il ne joue pas. On ne peut cumuler plus de 75 points au titre de l'arbitrage.

TOURNOI DES PRETENDANTS

Ce tournoi, s'il a lieu (cf pour cela l'édito), se déroulera le week-end suivant le championnat de France (donc les samedi 31 octobre et dimanche 1 novembre). Il sera ouvert à tous, puisque son but sera de désigner un ou deux représentants français au Championnat du monde, si les 3 tournois précédents n'en ont pas fourni trois.

CHAMPIONNAT DU MONDE 1987 A MILAN

Le championnat du monde se déroulera cette année à Milan, du 12 au 15 novembre 1987. Voir l'éditorial pour savoir comment être sélectionné.



FFO

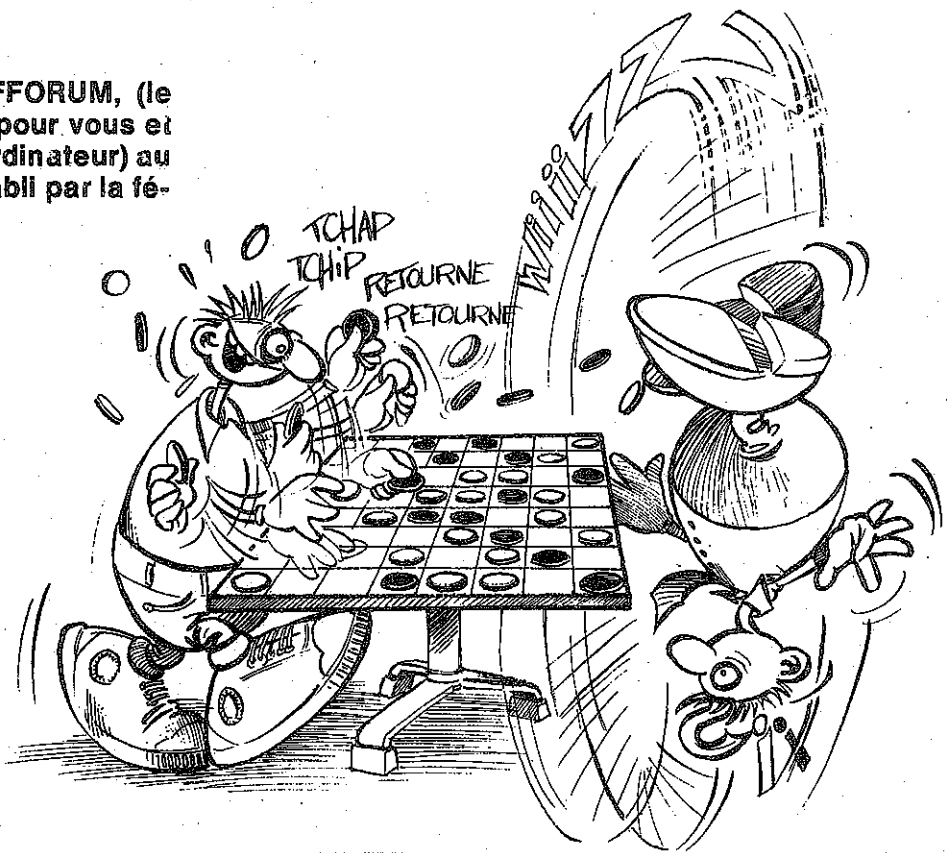
FÉDÉRATION FRANÇAISE D'OTHELLO

Fédération française d'Othello
33, rue de la Butte-aux-Cailles
75013 PARIS - (Tél. 45.81.59.80)

Adhésion incluant 4 numéros de FFORUM, (le magazine fédéral) et la participation (pour vous et éventuellement votre programme ordinateur) au système de classement national établi par la fédération.

- 55 F moins de 18 ans
- 85 F adulte

Règlement à l'ordre de la
Fédération Française d'Othello



Nom : Prénom :

Adresse :

Code postal : Ville :

Pays : Téléphone :

Date de naissance : Profession :

Je fais partie d'un club d'Othello oui non Si oui, lequel ?

Je désire participer à l'animation de la fédération oui non

Je suis particulièrement intéressé(e) par les activités suivantes :

- | | | |
|-----------------------------------|--|---|
| <input type="checkbox"/> Tournois | <input type="checkbox"/> Othello et informatique | <input type="checkbox"/> Othello par correspondance |
| <input type="checkbox"/> Clubs | <input type="checkbox"/> Stage d'été | <input type="checkbox"/> Othello sur minitel |

Date et signature :