

DEBORA HANNA FORUM

N° 9

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

Blanc joue et gagne ...

EDITO...

Bonjour à tous !

Dites ! Vous avez remarqué ? Si...si... à peine un tout petit peu plus de trois mois que vous avez reçu FFORUM numéro huit... Enfin un numéro de FFORUM (presque) à l'heure ! Voilà qui ne s'était encore jamais produit ! Les tous premiers membres de la FFO se rappelleront avec euh... humour ? nostalgie ? ce magazine trimestriel qui une fois même s'est permis de ne pas paraître une année entière...

C'est que depuis ces temps héroïques beaucoup de choses ont changé ; les hommes tout d'abord : vous êtes de plus en plus nombreux à nous envoyer des articles tant pour la partie magazine de FFORUM que pour la partie consacrée à des analyses de parties ou des articles de fond ; et puis la technique s'est aussi mise de la partie pour nous donner un coup de main : logiciels de mise en page et imprimantes à laser étaient hors de notre portée il y a encore peu.

Peut-être notre objectif de parvenir à inclure dans chaque numéro tout à la fois les comptes-rendus de tous les tournois (encore faut-il que les organisateurs les écrivent, ou se préoccupent de les faire écrire...), un article de fond sur la technique d'Othello, une analyse de partie, la présentation d'une ouverture, un article d'initiation, la description d'un programme d'Othello ou d'un aspect de la programmation du jeu, et enfin des parties extraites de tournois de haut niveau, sera-t-il atteint prochainement ! Tout en conservant bien sûr les rubriques habituelles comme le solitaire, les problèmes (nous en manquons, envoyez-nous vos créations !), et le courrier des lecteurs (vous n'êtes guère bavards, alors la rubrique paraît épisodiquement...).

Vous pouvez nous aider ! En écrivant des articles, en nous écrivant ce que vous pensez de FFORUM ou du fonctionnement de la fédération, ou encore en vous proposant pour prendre en charge l'animation ou la mise en page d'une rubrique régulière.

Vous écrivez un article ? Vous nous aiderez beaucoup, si vous avez accès à un micro-ordinateur, en le tapant vous-même au kilomètre, sans aucune mise en page. Vous pouvez nous envoyer vos articles sur des disquettes au format IBM PC ou AT ou PS/2, ATARI ST simple ou double face, ou encore sur des disquettes au format Macintosh. Si ce n'est pas possible, en le tapant à la machine ou en l'écrivant très lisiblement...

Une autre très bonne nouvelle pour terminer : c'est la France qui a été choisie, comme il y a cinq ans déjà, pour organiser les Championnats du Monde 1988. Nous sommes à la recherche de toutes bonnes idées ou bonnes volontés pour nous aider. La date est déjà presque fixée, ce sera très certainement les vendredi 11 à dimanche 13 novembre. Quant à la salle qui nous accueillera, rien n'est encore décidé. Nous recherchons un lieu de prestige susceptible de valoriser le Mondial et de faire venir les journalistes (la télé ! la télé !) et qui soit néanmoins prêt à nous héberger...

Un tout petit peu avant, durant le mois d'octobre, se dérouleront comme chaque année les sélections du Championnat de France. Une seule règle cette année encore : vous pouvez organiser une sélection partout où vous le souhaitez, même dans votre jardin, dès lors qu'elle réunit au moins six participants et que son organisation ne coûte rien à la fédération ! Les jeux et les horloges seront fournis par la fédération, il vous reste à trouver le lieu et les joueurs.

*Informez-nous très vite du **nom des villes** où vous souhaitez organiser une sélection (date limite impérative : le **25 août**) ; pour ce qui concerne le **lieu et l'horaire** précis du tournoi, vous disposerez d'un petit répit pour tout régler : la date limite est fixée au **15 septembre**.*

Très othellistiquement votre...

Bernard Daunas.

SOMMAIRE

EDITORIAL	2	Ont participé à la réalisation de ce numéro:
SOMMAIRE	3	François AGUILLON
FINALE ISHII-RALLE	3	Bintsa ANDRIANI
MAGAZINE	4	Elie CALI
PROBLEMES	7	Bernard DAUNAS
IAGO	8	Dominique DE RIBBENTROP
G.P. EUROPE 1987	12	Philippe JUHEM
UNE LONGUE HISTOIRE	16	Emmanuel LAZARD
G.P. FRANCE 1988	20	Peter MICHAELSEN
PARTIE COMMENTEE	22	Jean-François PUGET
SOLUTIONS PROBLEMES	23	Marc TASTET
SACRIFICES DE COINS	24	Eric TORCIA
AGENDA	25	Olivier THILL
ELO	26	Le club de TOULOUSE
SOLITAIRE	28	FFORUM est une publication de la
ELECTIONS	29	Fédération Française d'Othello
ADHEREZ	30	33, Rue de la Butte-aux-cailles 75013 PARIS

Erratum: nous avons oublié, dans le précédent numéro, de publier les parties de la finale du championnat du monde 1987 à Milan. Nous réparons ici cet oubli.

	a	b	c	d	e	f	g	h								
1	3	3	4	8	2	3	2	2	5	4	1	4	2	4	3	
2	1	6	4	9	1	9	6	4	0	3	9	5	0	5	3	
3	1	5	1	3	2	3	1	1	1	0	5	1	5	2		
4	1	4	5	1						1	2	5	8	5	4	
5	1	7	8	4						2	6	5	7	5	5	
6	1	8	2	4	2	0	7	9	2	7	3	6	5	6		
7	3	1	3	2	2	1	3	4	4	7	3	5	3	7	5	9
8	3	0	2	9	2	8	4	6	4	5	3	8	6	0	4	4

Ralle 50 Ishii 14

	a	b	c	d	e	f	g	h								
1	5	7	5	5	2	2	4	5	2	4	2	3	5	2	5	3
2	2	9	5	6	4	4	1	1	1	0	2	5	4	1	5	4
3	3	9	2	6	7	9	2	2	8	4	2	4	3			
4	3	8	8	1					1	2	3	0	3	6		
5	2	1	1	5	6				3	2	7	3	5			
6	4	6	1	9	1	4	1	3	4	5	3	3	3	4		
7	4	0	4	9	1	8	1	6	1	7	3	2	5	0	6	0
8	4	7	5	8	3	1	3	7	4	8	2	0	5	9	5	1

Ishii 39 Ralle 25

	a	b	c	d	e	f	g	h								
1	2	4	2	6	2	8	3	2	1	7	3	3	3	6	4	0
2	5	7	2	3	1	3	8	3	1	2	1	3	7	4	1	
3	5	6	6	2	3	1	2	2	2	3	0	3	9			
4	1	4	5	1						2	9	3	4	3	5	
5	1	5	7	4						2	0	2	7	4	4	
6	1	6	1	1	1	0	9	2	5	1	9	4	2	4	8	
7	1	8	5	8	4	3	4	9	3	8	5	1	5	3	4	7
8	6	0	5	9	4	6	5	5	4	4	5	5	2	5	0	

Ralle 26 Ishii 38

MAGAZINE

ILE DE FRANCE 1988-1

Par Eric TORCIA

Il y avait 22 participants pour ce tournoi. C'est peu, mais sans importance puisque l'effectif était de qualité : en effet nos 3 représentants médaillés (Puget, Ralle, Daunas) au championnat du monde étaient présents.

Emmanuel Lazard, ex-champion de France, qui a mis au point une gestion très efficace et rapide de tournoi, débutait contre Comp'Oth (un programme d'Othello sur Apple et carte 68000 très au point).

Une petite conversation avec J.F. Aguillon, l'auteur du programme, m'apprit que c'était une deuxième version évoluée du logiciel qui remporta le tournoi de l'Ordinateur Individuel. La suite du tournoi nous confirma qu'il eût fallu un Lazard en très grande forme pour que Comp'Oth version 2 perde (pardon J.F.!).

Le tournoi commençait déjà sur une surprise, Bernard Daunas perdant contre Christian Cuvier lors de la première ronde. Rien d'autre à signaler pour les habitués à ce stade.

Dans la deuxième ronde, alors que notre cher président se rachetait contre Vincent de la Boisserie, j'étais défait sans bavure par notre vice-champion du monde, Paul Ralle, et Didier Torcia réalisait une belle "perf" sur J.F. Puget. Comp'Oth, lui, poursuivait sa marche vers la

victoire et l'emportait sur M. Drumel.

Dans la troisième ronde alors que Didier Torcia perdait inévitablement contre le poulain de J.-F. Aguillon, un autre Didier (Piau) défaisait André Bracchi. Paul Ralle gagnait contre Marc Tastet et l'on retrouvait alors Paul en tête avec Elie Cali et Comp'Oth.

La quatrième ronde voyait les deux "humains" de tête s'affronter et Paul l'emporter. Denis Rouillon coulait face à Comp'Oth qui "flottait" bas. Bernard Daunas devenait troisième en battant M. Drumel alors que je rencontrais moi-même Thierry Roland (homonyme du journaliste sportif). "Heureusement sans lien de parenté avec moi", me dit-il !!! E. Lazard battait Bracchi ; M. Tastet défaisait D. Torcia démotivé.

La cinquième ronde mettait aux prises le vice-champion du monde humain avec le champion du monde officieux des logiciels (à quand le premier championnat du monde des programmes ?). Paul, ayant une position faible dès le début de la partie essaya de désorienter le programme notamment en jouant les 4 cases X très tôt, mais rien n'y fit et Comp'Oth remportait donc le premier tournoi de l'île de France 1988. E. Lazard en battant B. Daunas, et M. Tastet en battant

D. Piau, finissaient deuxième en compagnie de Paul.

Mille excuses à ceux que je n'ai pas cités. Je pense que leurs noms apparaîtront dans le classement final joint.

Bravo à tous et surtout à la lanterne rouge qui n'est pas Bip, mais Christian Jay, qui a eu le mérite de se déplacer et de participer à notre jeu favori.

LE CLASSEMENT FINAL :

1	Comp'oth	10 points
2	Paul Ralle	8 points
	E. Lazard	8 points
	Marc Tastet	8 points
5	Elie Cali	7 points
	Jean-Fr. Puget	7 points
7	André Bracchi	6 points
	Bernard Daunas	6 points
	Michel Drumel	6 points
	Denis Rouillon	6 points
11	Roland Lehoucq	5 points
	Thierry Bousch	5 points
13	Didier Piau	4 points
	Didier Torcia	4 points
	Eric Torcia	4 points
	Yann Laroche	4 points
	Jean-C. Gérard	4 points
18	Christian Cuvier	2 points
	Bintsa Andriani	2 points
	Thierry Roland	2 points
	V. De Boisserie	2 points
22	Christian Jay	0 point

TOURNOI DE PROGRAMMES DE SAINT-MICHEL SUR ORGE

Par Francois AGUILLON

Le 13 Mars 1988 s'est déroulé le second tournoi de St-Michel réservé aux programmes d'Othello. Il a opposé entre eux douze programmes, dont onze programmes originaux plus la carte Reversi Challenger. A noter cette année que le tournoi s'internationalise, puisque au rang des participants figurait Brand, le programme d'Anders Kierulf adapté sur PC par Per-Erik Wählberg.

Signe des temps, pour la première fois cette année, les machines 8 bits faisaient figure d'exception : hormis Reversi Challenger ne figuraient en effet que deux machines 8 bits, voisinant avec une majorité de 16 bits, et même un 32 bits PC 386! Mais, la morale est sauve, puissance de calcul ne rime pas forcément avec qualité de jeu: j'en veux pour preuve que les deux machines les plus puissantes ont fini ex-aequo, mais à la dernière place! Côté langages (autre signe des temps?), l'assembleur n'est plus une langue obligatoire: Philippe Develter présentait un programme écrit en Pascal, et Confiture, le programme d'Olivier Thill, était écrit en basic pas même compilé, ce qui ne l'a pas empêché de remporter deux de ses cinq parties.

Le tournoi s'est disputé en cinq rondes au système suisse, au rythme assez théorique de 25 minutes par joueur et par partie. Bintsa Andriani l'a arbitré de main de maître, d'autant plus facilement que sa tâche a été légère du fait du bon esprit qui a régné tout au

long de la compétition. A titre de

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

N:Hell Mac (61)
B:Claverie (3)

curiosité, on peut remarquer que pour ce tournoi opposant des programmes, les appariements étaient faits à la main, alors que pour les tournois traditionnels, les appariements sont maintenant

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

N:Compoth 68000(49)
B:Reversi niv.7(14)

faits par un programme!

Le verdict des parties a conduit au podium suivant :

- 1 Comp'oth 68000 10 points
- 2 Rev. Challenger 8 points
- 3 Inthello (Bras) 7 points
- 4 Claverie Fr. 6 points
- 5 Hell Macintosh 5 points
- Atalie MZ80 5 points
- Wahlberg Ibm pc 5 points
- 8 Confiture Atari ST 4 points
- Jothello Com64 4 points
- Claverie Maurice 4 points
- 11 Develter Phillippe 1 points
- Claverie J.Michel 1 points

J'ai été assez déçu de voir que le Reversi Challenger, troisième l'année passée, était second cette année. Cela semblerait signifier que le niveau du tournoi a baissé en un an, ce qui serait alarmant. Une analyse plus fine des parties livre en fait un verdict assez différent. En effet, on s'aperçoit alors que si (ma modestie dût-elle en souffrir!) Comp'oth a passé une journée somme toute relativement tranquille, la bataille pour la deuxième place était tout à fait ouverte, puisque pas moins de sept programmes auraient pu légitimement l'occuper. J'en veux sinon pour preuve, du moins comme justification, qu'Inthello, le programme de Bruno Bras, qui gagne plus souvent qu'il ne perd contre Reversi Challenger, a dû concéder le nul à Athalie, le programme de François Cahen qui pourtant ne termine qu'à la cinquième place, ex-aequo avec deux autres programmes. En fait, je pense que le niveau général des programmes était en progression par rapport à l'année dernière; cela promet de belles revanches pour l'année prochaine.

OPEN D'AIX-EN-PROVENCE

PAR PHILIPPE JUHEM

Le compte rendu de tournoi est un genre redoutable. Comment ne pas tomber dans le conte hagiographique ou dans la logomachie pure et simple ? Pourtant sur l'insistance du président (puisse-t-il rester encore sept fois sept ans) j'ai accepté de rendre compte du tournoi d'Aix.

Il faut reconnaître qu'il aurait eu du mal à réclamer un tel rapport à Marc Tastet (qui jouait du Hautbois, prétend-il), à Paul Ralle, Didier Piau ou à d'autres joueurs nordiques occupés ailleurs dans leur brumeuse région. Il ne pouvait rien demander non plus aux joueurs toulousains que le bruit de fond permanent de leurs tournois empêche d'entendre l'annonce d'autres compétitions ("devenez photographes en mangeant !"). Il pouvait encore moins l'écrire lui-même, il n'y était pas plus que les précédents. Ajoutons aux absents les défaillants : Cervantes, Dupré, Trombetta, Colery et Daniel Rongier qui par prudence ont préféré se désister.

En effet le choix de ces messieurs se comprend très bien : pourquoi venir à Aix pour se faire écraser par votre serviteur alors que Comp'oth vous rend le même service si vous restez chez vous.

Pourtant, malgré le manque de volonté et de courage du monde othellistique il y avait dix personnes au tournoi d'Aix, ce qui somme toute et sur les observations précédentes est

assez honorable.

C'est donc dans une salle chaude et confortable, gracieusement prêtée par la M.J.C. Prévert d'Aix que s'est déroulé cette populeuse et ludique réunion.

Etaient présents Philippe Juhem, Cyril Carando, Laurent Pélissier, qui avaient fait bonne impression lors du Championnat de France, Gabriel Vernot qui dans une salle discrète des installations militaires de Toulon joue un rôle important dans la défense française, Michel Rougé, grand espoir du club d'Aix (si seulement il venait parfois aux réunions), Claude Aufrère, Patrick Mottin, Gervé Mouttez et Marc Lefevre de Marseille et enfin mon père, également juge arbitre du tournoi.

Malgré les inquiétudes de Laurent Pélissier qui, levé de Lyon à 4 heures du matin, s'étonnait, à 8h 50, de voir les portes de la M.J.C. encore fermées alors que le tournoi était prévu à 9h 30, le tournoi commença à l'heure, les organisateurs n'étant pas atteint de Lazarite qui comme chacun sait provoque des retards compris entre 2h 23 et 4h 12.

Après trois rondes, un rapide repas à la cafétéria Casino puis nous commençons la 4^{ème} ronde.

Surprise ! je perds contre Gabriel Vernot en voulant être trop gourmand dans une position gagnante. Cyril ayant

gagné, le tournoi est relancé.

Nous gagnons tous les deux les deux rondes suivantes et nous nous retrouvons à égalité à 5 points partout et opposés dans la dernière ronde.

C'est à mon tour de perdre 33-31 une partie gagnante. Cyril remporte le tournoi : Bravo !

Signalons les bonnes prestations de Laurent Pélissier, 3^{ème} avec 4 points, de Gabriel Vernot 4^{ème} avec 4 points également, de Claude Aufrère qui m'a presque battu à la 1^{ère} ronde et de Patrick Mottin qui a terrassé Laurent Pellissier.

Il est de coutume dans un compte-rendu de louer l'esprit sportif des participants, l'organisation parfaite et la bonne humeur des participants, la rigueur et l'infaillibilité de l'arbitre. Eh bien en effet, tout était réuni pour un grand et bon tournoi. Toutefois, la dernière ronde, allez savoir pourquoi, ne m'a pas totalement satisfaite. Evidemment l'organisation du tournoi d'Aix n'est pas encore au niveau de l'organisation toulousaine où les boissons fraîches, les feuilles de parties et bientôt le thé et les petits ("Devenez photographe en mangeant !", mais quel est donc ce bruit de fond ?) fours seront fournis.

Toutefois tout sera prêt prochainement pour la seconde édition de l'open d'Aix. Je vous y attends.

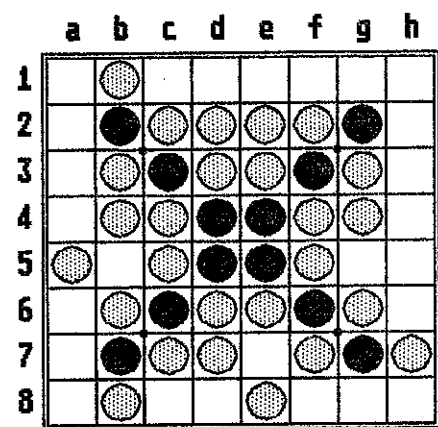
PROBLEMES

Par Olivier THILL

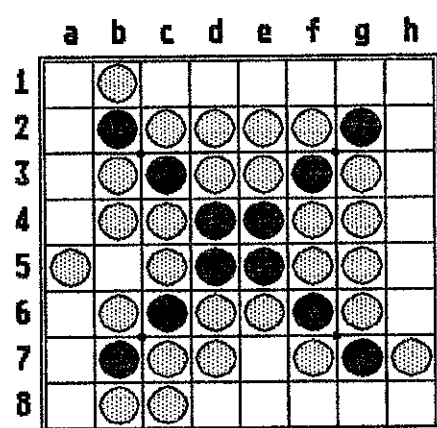
Dans tous ces problèmes, c'est à noir de jouer. Il s'agit de trouver la suite de coups lui permettant de poser un pion sur l'une des cases a1, a8, h1, ou h8, quelles que soient les réponses de l'adversaire, et ceci dans le nombre limite de coups indiqué. C'est à dire que pour un problème en 3 coups, noir devra poser un pion dans un coin, avant ou pendant, son troisième tour de jeu.

Ces problèmes sont relativement faciles à résoudre. Ce qui peut être un peu déroutant, c'est que de l'un à l'autre, les positions se ressemblent, mais que par contre, les solutions sont assez différentes.

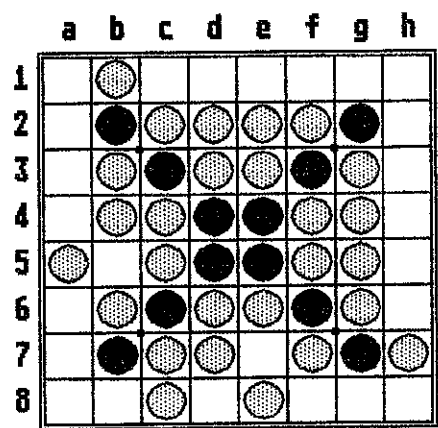
Si vous vous sentez une âme d'artiste, que vous avez du génie, une bonne technique, et que vous souhaitez faire publier vos oeuvres dans cet excellent périodique, envoyez les moi, cette chronique est ouverte à toutes vos créations, (sauf aux fins de parties).



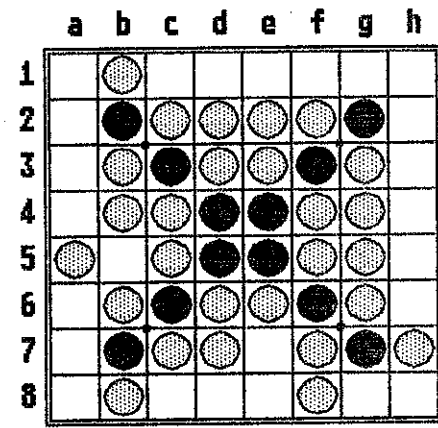
Pb 1 : noir en 2 coups



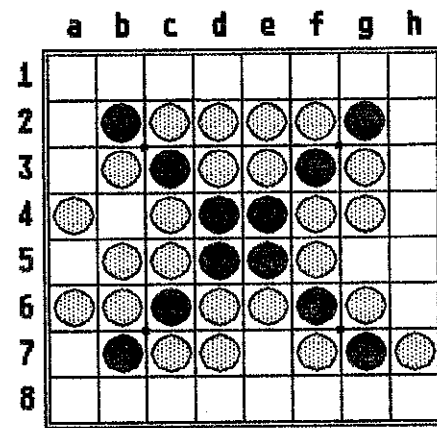
Pb 2 : noir en 3 coups



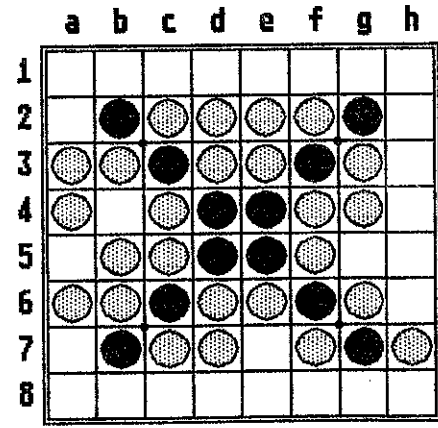
Pb 3 : noir en 3 coups



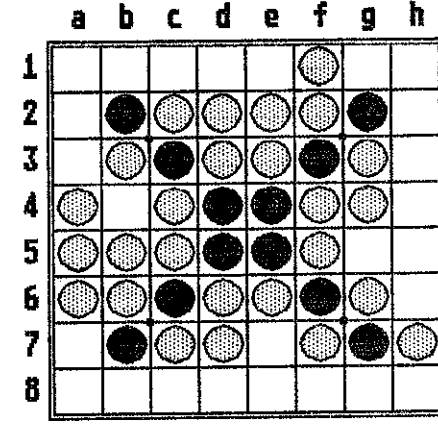
Pb 4 : noir en 3 coups



Pb 5 : noir en 3 coups



Pb 6 : noir en 3 coups



Pb 7 : noir en 3 coups

IAGO

Par Francois AGUILLON

Je voudrais dans cet article me livrer à la présentation critique d'un programme d'Othello de haut niveau nommé Iago. Les quelques remarques que je serai amené à développer ne sont pas à prendre pour parole d'évangile, mais comme le simple avis de quelqu'un qui s'est frotté aux mêmes problèmes - et qui a d'ailleurs souvent adopté les mêmes solutions.

Iago a été écrit par Paul Rosenbloom, du *department of computer science* de l'université Carnegie-Mellon de Pittsburgh (USA), dans le cadre d'une coopération avec la défense américaine, tout ce qui porte le label "intelligence artificielle" intéressant de très près les militaires. Le côté professionnel du programmeur apparaît d'ailleurs clairement à travers la présentation du programme, l'auteur essayant d'apporter à chaque fois qu'il le peut des preuves à ses assertions, et n'hésitant pas à passer énormément de temps à se donner des outils de diagnostics et d'essais sur son programme.

Comme l'écrasante majorité des programmes d'Othello existant, Iago utilise un algorithme de type alpha-bêta couplé à une fonction d'évaluation, et géré par un "superviseur" qui détermine selon l'état du damier la valeur des paramètres intervenant dans la fonction d'évaluation et le temps que le programme peut s'accorder pour chaque coup. La description du programme se scinde donc naturellement en description de la fonction d'évaluation, de l'algorithme alpha-bêta et du superviseur.

1) Fonction d'évaluation

La fonction d'évaluation est évaluée à partir de quatre facteurs:

- B: rend compte de la structure des bords
- D: rend compte des pions définitifs
- M: rend compte de la mobilité
- F: rend compte de la frontière

Ces facteurs sont pondérés par quatre coefficients b,d,m et f, de telle sorte que l'évaluation d'une position s'écrit:

$$\text{Evaluation} = b*B + d*D + m*M + f*F$$

La valeur des coefficients dépend, pour certains d'entre eux, de numéro n du coup sur lequel Iago est en train d'effectuer ces calculs. Ainsi $b = 312 + 6.24 n$

$$d = 36$$

$$m = 50 + 2 n \text{ si } n \leq 25$$

$$= 75 + n \text{ si } n > 25$$

$$f = 99$$

Restent à décrire la manière de calculer les quatres facteurs B,D,M et F.

1.1) Structure des bords

La structure des bords est analysée d'une manière analogue à celle déjà décrite dans l'article sur le programme Comp'oth (cf Fforum n°6). Iago calcule une fois pour toutes un tableau dans lequel sont évaluées les positions de tous les bords possibles. Comme un bord comprend huit cases, que chaque case peut se trouver dans trois états différents, ce tableau comporte $3^8 = 6561$ entrées.

Pour calculer ce tableau, Iago commence par attribuer une note statique pour toutes les structures de bords à huit pions: comme ces pions sont des pions définitifs si le bord entier est occupé, il suffit pour obtenir la note statique d'un bord de compter les pions de chaque couleur! Les bords à 7 pions sont ensuite envisagés, tout simplement en regardant vers quels bords de 8 pions ils évoluent. Ensuite, on évalue les bords à 6 pions en regardant vers quels bords à 7 pions ils évoluent, puis les

bords à 5, etc.

Quand on regarde les évolutions possibles d'un bord à n pions, on obtient $8-n$ bords différents à $n+1$ pions. Chacun de ces $8-n$ bords n'a pas la même probabilité, au cours d'une partie, d'être obtenu légalement. Par exemple, si un bord est vide, la probabilité que noir puisse s'installer dans un coin est très faible. La note attribuée à un bord est donc la moyenne des notes de ses "fils" pondérées par leur probabilité d'accès. Cette probabilité vaut 1 si le pion posé retourne des pions à l'intérieur du bord lui-même; dans le cas contraire, elle est nulle pour une case de coin, et dépend de l'état des voisins dans le bord pour les six autres cases. Enfin, on laisse toujours au joueur la possibilité de ne pas jouer sur le bord, et ce avec une probabilité de 1.

P. Rosenbloom critique lui-même son tableau de stabilité des bords, en lui reprochant de donner à son programme un penchant certain pour prendre les bords. Je serais assez tenté d'attribuer cela à une gestion par trop simpliste des bords quasi-stables, c'est à dire des bords où aucun des deux joueurs n'a intérêt à jouer le premier (exemple typique, un bord équilibré de quatre pions de la même couleur). En effet, la probabilité de ne pas jouer sur ce bord ne restera pas égale à un durant toute la partie: un des deux joueurs sera bien obligé d'y jouer le premier! Le problème est d'autant plus important que de tels bords quasi-stables sont des points de passage pratiquement inévitables dans une partie d'Othello.

La faiblesse habituelle de cette façon de coter les bords réside dans le fait qu'elle considère le bord comme une entité en soi et néglige l'interaction du bord avec l'othellier en général, et les autres bords en particulier. Or ces interactions tendent à devenir plus importantes au fur et à mesure que les bords se remplissent, pour devenir capitales en fin de partie. Iago prend en compte ce couplage en focalisant son attention sur les cases x . Ainsi, avant d'envisager de jouer une case x , Iago évalue d'une part la probabilité que cette case x donne l'accès au coin et d'autre part le coût du sacrifice de coin. Ce coût est évalué à l'aide d'une sorte de petit alpha-bêta "local" à deux demi-coups de profondeur.

Ce traitement particulier des couplages entre coins semble donner de bons résultats si l'on en croit P. Rosenbloom. Toutefois, il oublie tous les gambits de coin qui ne se font pas à l'aide d'une case x , mais d'une case c d'un bord adjacent. De plus, je doute qu'il puisse amener à de bonnes évaluations dans le cas de coups de Stoner; mais après tout, c'est aussi le rôle de l'algorithme alpha-bêta de détecter de telles combinaisons!

1)2) Pions définitifs

Cette partie de la fonction d'évaluation compte les pions définitifs, c'est à dire les pions qui ne peuvent plus être retournés. Malheureusement, les pions définitifs ne sont pas faciles à reconnaître: seuls sont reconnus par Iago comme tels les coins d'une part, et les pions comptant un voisin définitif de leur couleur dans leur ligne, leur colonne et leurs deux diagonales.

Bien que ne reconnaissant pas tous les pions définitifs, l'algorithme de Iago n'en consomme pas moins beaucoup de temps. C'est pourquoi ils ne sont pas évalués dans les noeuds terminaux de la recherche, mais dans les noeuds situés juste au dessus. Ceci permet d'économiser un facteur 4 sur le temps consacré à cette partie de l'évaluation, au prix d'une perte de précision.

De toute façon, de l'aveu même de P. Rosenbloom, cette stabilité interne n'influe pas beaucoup le comportement de Iago. En effet, la partie est généralement gagnée (ou perdue!) depuis longtemps lorsque la balance des pions définitifs commence seulement à pencher d'un côté ou de l'autre.

1)3) Mobilité

La mobilité est évaluée en tenant compte de l'accessibilité de chaque case libre de l'othellier pour chacun des deux joueurs. On obtient respectivement pour le joueur (respectivement pour son adversaire) une note j (respectivement p) en additionnant le double du nombre de cases auquel il a accès seul, et le nombre de cases auquel les deux joueurs ont accès. L'évaluation M de la mobilité se fait alors de manière non linéaire:

$$M = 1000 (j-a)(j+a+2)$$

Je ne vais pas résister à la tentation de critiquer vertement ce calcul de mobilité! En effet, il présente deux graves inconvénients: il est très pénalisant en temps (Iago passe 85% de son temps consacré à l'évaluation pour ce seul calcul), et il attribue la même valeur aux mobilités acceptables et à celles qui ne le sont pas.

Jean-François Puget a décrit la méthode employée par A. Kierulf dans son programme Brand pour contourner le premier inconvénient: il suffit, comme le fait d'ailleurs Iago, d'évaluer la mobilité à un demi coup de moins que le reste de la fonction d'évaluation.

Mais je m'interroge encore sur la validité d'une telle méthode: de même que l'évaluation d'une position résulte d'un savant équilibre entre avantages et inconvénients, le choix d'un bon coup est le fruit d'un compromis entre forces et faiblesses de chaque position. Hors si en un coup on retourne tout un pan de la frontière -sans s'en rendre compte par l'analyse de la mobilité qui ne sera mise à jour qu'au niveau suivant, à condition qu'il y en ait un- et qu'on ne compte pour ce coup que les avantages qu'il apporte par ailleurs, on commet une erreur grossière qui risque de n'être que peu "amortie" par la profondeur de la recherche. La méthode qui consiste à évaluer à un demi-coup de moins ne devrait s'appliquer, à mon sens, qu'aux paramètres qui ne sont pas susceptibles de grosses variations en un coup, ce qui n'est pas le cas de la mobilité! Allez, on se calme.

1)4) Frontière

La note de frontière est attribuée à partir:

- du nombre de pions adverses adjacents à une case vide;
- du nombre de cases vides adjacentes à un pion adverse;
- de la somme des nombres de cases vides adjacentes à chacun des pions de l'adversaire.

Bien que semblant redondantes à première vue, ces quantités sont très pertinentes pour rendre compte simplement de la mobilité potentielle d'une position. Iago estime (mais on ne sait pas comment exactement), pour le joueur et pour son adversaire, deux notes j' et a' à partir desquelles il établit la note de frontière par la relation

$$F = 1000 (j' - a') (j' + a' + 2)$$

Cette note de frontière est beaucoup plus vite calculée que la mobilité, car elle peut être calculée de manière incrémentale à chaque profondeur, et donc ne nécessite pas un examen complet de l'othellier à chaque coup.

1)5) Conclusion

Voilà j'espère bien détaillée la fonction d'évaluation de Iago. L'expert à Othello sera sans doute surpris d'y trouver si peu de choses, mais ça marche (par exemple, Iago s'est permis de battre en tournoi un prototype du Reversi Challenger sur le score de 60 à 3)! Il est évident que cette fonction d'évaluation ne concerne que le milieu de partie, la fonction d'évaluation en fin de jeu consistant en un simple décompte de pions.

Il faut maintenant regarder les parties plus typiquement informatiques de Iago, à savoir l'exploration de l'arbre alpha-bêta et la gestion du jeu lui-même.

2) L'algorithme alpha-bêta

Le but de ce paragraphe n'est pas d'expliquer une fois de plus ce qu'est l'algorithme alpha-bêta. Le lecteur novice est renvoyé à l'article paru dans Fforum n°5. Par contre, il s'agira de décrire les raffinements que P.Rosenbloom a apportés à cet algorithme, et, de plus, à en mesurer l'efficacité.

Un petit rafraîchissement de mémoire sur les méfaits de la croissance exponentielle ne peut faire de mal à personne. Iago effectue sa recherche à une profondeur typique de six demi-coups. La divergence moyenne du jeu a été évalué par P.Rosenbloom à 9,9. Une exploration brutale de l'arbre (type minimax) conduirait donc à évaluer $9,9^6 = 941480$ noeuds terminaux. L'alpha-bêta le plus "bête" fait tomber la divergence effective à 5,6. A 6 demi-coups, on n'évalue alors plus que $5,6^6 = 30841$ noeuds terminaux, soit trente fois moins qu'avec minimax. Avec l'alpha-bêta un peu plus évolué utilisé par Iago, la divergence effective tombe à 4,1 ; le nombre de noeuds terminaux est alors ramené à $4,1^6 = 4750$, soit 6,5 fois moins que l'alpha-bêta brut. Enfin, un alpha-bêta idéal ferait tomber la divergence à 3,7 pour gagner encore presque un facteur 2 sur la vitesse. Programmeurs, investissez dans la matière grise avant d'investir dans la dernière bécane super-rapide qui sera démodée avant l'automne (je ne suis pas vraiment bien placé pour donner de tels conseils !).

Mais j'en vois qui, par l'odeur alléchés, se demandent quels sont ces trucs qui améliorent tant l'efficacité des algorithmes. La réponse tient en deux points: mise en mémoire d'une partie de l'arbre et du tableau des coups meurtriers.

Iago explore de manière incrémentale l'arbre de recherche : il cherche d'abord à un demi coup de profondeur, puis deux, puis trois, et ainsi de suite jusqu'à six ou sept. Mais au lieu d'oublier à chaque fois le résultat de la recherche précédente, il conserve les informations obtenues. Malheureusement, du fait de problèmes de taille de mémoire, il ne peut garder toutes ces

informations. Il conserve donc celles qui offrent le meilleur "rapport qualité/prix", c'est à dire les 3 premiers niveaux de l'arbre. Au prix d'un tout petit peu de mémoire (3 niveaux représentent 1000 noeuds terminaux seulement), il améliore ainsi sa vitesse d'un facteur plus grand que deux.

Ensuite, pour les niveaux de l'arbre supérieurs à 3, Iago établit dynamiquement une table de coups meurtriers pour ordonner sa recherche. Cette table contient des informations du type:

"quand noir vient de jouer a3, alors blanc peut jouer les cases b2, c7, d5, etc. Parmi celles ci, c7 est la meilleure, mais d5 n'est pas mauvais, b2 est nul ..."

Cette table est à la fois mise à jour au fur et à mesure de la recherche et utilisée pour l'ordonner. Evidemment, les informations contenues dans cette table ne sont pas complètement fiables, mais, statistiquement, elles doivent se révéler valables puisque l'utilisation de la table permet un gain de temps d'un facteur meilleur que 3.

3) Le superviseur

C'est la partie du programme qui joue le rôle du chef d'orchestre. Tout d'abord, il décide à priori du temps qu'il peut consacrer à sa recherche. Comme beaucoup de programmes, Iago joue vite en début de partie pour pouvoir consacrer plus de temps vers la fin de partie. Je ne suis pas très sûr que ce soit là une bonne façon de faire, tant il est vrai qu'un handicap même minime en début de jeu ne va souvent qu'en s'aggravant.

Une fois que son temps limite est fixé, Iago fait une recherche de type milieu de partie à un demi coup, en chronométrant le temps qu'il met pour ce faire. Ainsi, sachant qu'il mettra 4 fois plus de temps pour aller à un demi-coup supplémentaire, il sait si il peut lancer une recherche à deux demi-coups ou non. En procédant de la même façon plusieurs fois de suite, il va ainsi typiquement à une profondeur de 6 demi-coups, mais est capable seul de pousser à 7 ou de limiter à 5 sa recherche.

Le problème se complique légèrement en fin de partie, car Iago doit alors choisir entre trois fonctions d'évaluations:

- celle de milieu de partie, décrite au paragraphe 1;
- celle de fin de partie, qui trouve le meilleur coup;
- celle de fin de partie rapide, qui trouve le premier coup gagnant si il existe.

P.Rosenbloom a établi que la deuxième fonction d'évaluation est 250 fois plus rapide que la première et 16 fois plus lente que la troisième. Iago est donc capable de prédire à quel moment il peut lancer sa recherche finale.

Ces techniques de gestion du temps, simples à mettre en oeuvre, sont trop rarement appliquées par les programmeurs. Pourtant, en condition de tournoi, c'est-à-dire en jouant à l'horloge, les fluctuations des temps de calcul d'une partie à l'autre à profondeur égale sont telles que les programmes non gérés en temps sont obligés de jouer beaucoup trop vite dans la majorité des parties si ils veulent être sûrs de ne pas perdre au temps.

En conclusion, je ne saurais que trop recommander à ceux qui programment Othello, et aussi les autres jeux de ce type, de lire le papier duquel j'ai tiré cet article, qui constitue non seulement une mine d'informations, mais aussi peut être lu comme un guide méthodologique tant est grande sa clarté.

Et même si je me suis permis quelques remarques sévères sur sa fonction d'évaluation, je n'en demeure pas moins persuadé que Iago doit constituer un adversaire largement hors de ma portée !!!

GRAND PRIX D'EUROPE 1987

Par Marc Tastet

MILAN (Décembre 86)

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

A: Ronde 4

F. Marconi 20-44 J.F. Puget

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

B: Ronde 5

A. Brusca 10-54 J.F. Puget

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

C: Finale 1

A. Brusca 32-32 F. Marconi

A: Le coup 7 constitue la Cambridge, ouverture de plus en plus jouée.

Après 10, Blanc a beaucoup de pions, mais au centre.

Après 16:h3, Noir peut jouer e7 car d3 est maintenant pourri pour Blanc.

Blanc joue la case X g2 au coup 32, car si Noir prend, plus tard, le coin h1, Blanc pourra s'insérer en h6 et gagner le bord Est et le coin h8.

34:d1 ne sacrifie rien de plus, mais au contraire, gagne un temps: si d1 était resté vide jusqu'à ce que Noir joue h1, à ce moment-là, Blanc aurait joué h6 et c'est Noir qui aurait joué d1, gardant le bord Nord de toute façon.

38:b1 sacrifie en plus le coin a1 mais permet à Blanc de ne pas détruire la frontière noire.

Après 42, Noir sera obligé de donner un coin pour récupérer un accès à h1: il aurait dû jouer h1 plus tôt! Après 44, la position sur le bord Ouest serait très mauvaise pour Blanc s'il n'y avait pas le pion c8 car il suffirait à Noir de jouer a6 pour gagner le coin a8; mais ici, si Noir joue a6, il retournera b7 et Blanc pourra prendre le coin a8.

Après 46, Noir doit donner un coin. S'il joue a2, il recoupe la diagonale b7-g2 mais perd le bord Nord. De 50 à 55, les coups sont parfaits. 56:d8 était mieux car après 56:g8, Noir n'a pas joué la bonne suite: g7-f8-e8-d8 qui perdait 25-39 seulement.

B: Après le coup 8, Blanc a beaucoup de pions mais Noir n'a que 3 coups: 2 qui retournent beaucoup de pions, et une case X qu'il serait pour le moins téméraire de jouer. A noter que 8:g6 conduit à une position identique à celle de la partie par symétrie.

Le coup 33 enlève le pion e7 et prive Blanc d'accès à b7, rendant le bord Sud inattaquable, mais si Noir est obligé de redonner un accès à b7 à Blanc, le bord Sud sera alors très faible.

Avec 35, Noir bétonne (prend les bords pour essayer de bloquer l'adversaire). S'il y parvient, il aura partie gagnée. Malheureusement pour lui, il n'arrive pas à bloquer Blanc et doit couper le mur blanc à l'Ouest (coup 43). Blanc aurait pu jouer 46:g2 (un peu comme dans la partie précédente). 49:b2 est le bon coup: il empêche Blanc de s'insérer en b8 tout de suite, mais la partie est déjà perdue et Blanc joue les cinq derniers coups!

C: L'ouverture est une Rose classique jusqu'au coup 13 habituellement joué en e7.

25:a5 aurait sans doute surpris Blanc, le mettant en position délicate.

Noir bétonne sur les bords Est et Sud, mais après 34, il doit ouvrir un peu.

Après 37, Blanc est quasiment obligé de prendre le coin a8 ce qui donne les bords Est et Sud à Noir. Après 40, Blanc semble être en mauvaise posture; cette partie montre qu'il ne faut jamais désespérer.

Tous les coups de 49 à 54 sont bons, mais au coup 55, Noir aurait dû jouer h8-g7-g1-g2-h2-h1 qui gagne 35-29.

Rappel des 4 premiers: 1: A. Brusca (I); 2:F. Marconi (I); 3:D. Piau (F); 4: J.-F. Puget (F).

CAMBRIDGE (Février 87)

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

A: Ronde 9

B: Ronde 10

C: Ronde 10

P. Bhagat 22-42 D. Piau

D. Piau 37-27 J. Feinstein

P. Bhagat 35-29 B. Daunas

A: L'ouverture est une Tanida, dont les deux joueurs sont très friands.

Le coup 29 a pour but de faire retourner à Blanc les pions f1 et f2 en jouant 30:g1, ce qui ouvre le coup tranquille 31:f7 à Noir.

Après 36, Noir n'a plus d'accès en b6 et il doit donc ouvrir la frontière blanche à l'Est. De 36 à 46, s'engage une lutte farouche: Noir essaie de s'ouvrir un accès en b6 et Blanc essaie de le lui enlever. Le coup 42, outre le fait qu'il enlève une fois de plus à Noir l'accès en b6, exploite le bord de cinq au Sud: si Noir joue le coin h8, Blanc s'insère en g8.

Après 44, Noir, toujours sans accès à b6, doit donner un coin, et c'est alors Blanc qui joue b6.

Après 48:a7, Noir n'a pas d'accès à a6 et Blanc gagne sans problème.

B: Le coup 16 est la variante Brightstein de la Rose, variante dont l'Anglais Feinstein est un des inventeurs (avec son collègue Brightwell).

L'enchaînement des coups 25 et 26 est assez habituel dans cette variante: avec 25:e1, Noir retourne e2 qui pourrissait le coup blanc h5. De ce fait, Blanc peut jouer h5, retournant g5 qui pourrissait le coup noir d8, que Noir pourrait maintenant jouer.

Avec le coup 32, Blanc a formé dans le coin Sud-Est un trou de 9 cases, donc impair, auquel il n'a plus accès. Il a donc perdu la parité, et Noir va éviter de jouer dans ce trou tant que le reste de l'Othellier n'est pas rempli, quitte à sacrifier des coins.

Après 45, il reste, en dehors du coin Sud-Est, deux trous pairs, dans lesquels Blanc va devoir jouer le premier, laissant le dernier coup à Noir qui a ainsi bien gagné la parité. Remarquez qu'il n'est pas gênant que Blanc se soit inséré en a2 au coup 44, car c'est Blanc qui devra jouer le premier dans le doublet (trou de deux cases) a7-a8 et Noir gardera le bord Ouest.

Blanc passe à 52, ce qui se produit quand Noir a gagné la parité.

La fin de partie est parfaite: notez qu'après le joli coup 54, Blanc n'a pas d'accès à f8 et a le choix entre deux coups qui donnent le même score final.

Blanc, passant une seconde fois à 59, regagne la parité dans le coin Sud-Est, mais il est trop tard...

C: Le vainqueur de cette partie gagnait sa place en finale.

L'ouverture est une Rose classique, mais 20:f8 est plus habituel, suivi de 21:c7 et 22:b6 ou c8.

22:g5 enlève à Noir son coup tranquille f3.

Avec la suite jouée de 25 à 27, Noir gagne un temps par rapport à une éventuelle suite 25:g7, 26:c7, 27:b8, mais en contrepartie il constitue un bord de cinq au Sud (quoique pour le moment inattaquable).

30:a6 enlève encore à Noir son coup f3.

Après 43:b1, Blanc ne doit pas essayer de prendre le coin suivant le schéma classique en jouant 44:f1 pour enchaîner avec 46:c1 car Noir jouerait certainement 45:b2. Blanc devrait alors jouer a1 et Noir s'insérerait en c1 puis a2.

A la fin de la partie plusieurs joueurs se sont précipités sur Bernard Daunas pour lui signaler qu'il aurait dû jouer 48:b7 qui laissait Noir sans bonne réponse (car sans pion sur la petite diagonale c7-g2) et devait gagner la partie. En fait, les deux coups 48 conduisent au même score de 35-29 pour Noir, le premier avec la suite jouée, le second avec la suite b7-b2-a1-a2-h1-g2-a4-a8-g7-a5-a7-h8-p-b8 peut-être plus difficile à trouver pour Noir.

Rappel des 4 premiers: 1: P. Bhagat (GB); 2: D. Piau (F); 3: B. Daunas (F); 4: J.-F. Puget (F).

COPENHAGUE (Avril 87)

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

A: Ronde 7

B: Finale 1

C: Finale 3

M. Tastet 64-0 H. Vallund

D. Piau 21-43 P. Bhagat

D. Piau 22-42 P. Bhagat

A: Noir bétonne dans l'ouverture et Blanc choisit de sacrifier un coin au coup 20 pour se donner un peu d'air.

22:e8 est le coup perdant, bien qu'il ait l'air inoffensif: l'idée de Blanc, excellente au demeurant, est de jouer 3 des 5 coups qui restent dans le coin Sud-Est après 21:d7, et, ce faisant, de s'insérer sur le bord Est en h7 et sur le bord Sud. Malheureusement, après 25:h8, si Blanc joue 26:h7, Noir peut jouer 27:g8 sans donner à Blanc accès à f8! Et c'est Noir qui pourra jouer 29:f8. Si Blanc veut garder une chance de jouer 2 des 3 coups du coin Sud-Est après 25:h8, il doit jouer (ce qu'il fait) 26:g8, avec l'idée de jouer ensuite l'un des 2 coups f8 et h7 quand Noir aura joué l'autre. Mais, après 29:c6, si Blanc joue 30:c8, Noir pourra jouer h7 (sans rien retourner sur la ligne h) puis f8; si Blanc joue ailleurs, Noir jouera f8 puis h7.

Pour éviter le zéro, 30 ou 32:g2 aurait sans doute été plus efficace.

Après 33:h7, Noir a déjà 20 pions définitifs.

53:a3/p/54:f1/p/55:d1 fait zéro mais pour la beauté du sport, Noir cherche à faire 64 à 0.

B: L'ouverture est une Tanida.

17:e2 est peut-être mieux car il enlève à Blanc le coup 18:e6 qui lui permet de s'installer au centre.

25:a4 crée une configuration sur le bord Ouest que 27:c2 permet à Blanc d'attaquer tout de suite. L'idée de Blanc est qu'il va s'insérer sur le bord Ouest en y jouant deux fois, gagnant des temps précieux: pendant ce temps, Noir s'est fermé toute la partie Nord de l'Othellier.

38 paraît risqué au premier abord, mais Noir ne peut en tirer parti.

44: Le contrôle des diagonales est un sujet que Peter Bhagat maîtrise à merveille: il le montre ici une fois de plus. Remarquez bien que Noir n'a pas d'accès à b7 (ce qui lui permettrait de recouper la diagonale). Cela va permettre à Blanc de jouer 46:b7!

Après 51, Noir s'est assuré de garder la ligne 7 ou la ligne 8, mais cela ne suffit pas...

C: Didier Piau ayant gagné la deuxième partie 35-29, tout va se jouer sur la troisième partie, où Peter Bhagat choisit les blancs.

13:b3 retourne beaucoup de pions, mais ouvre deux coups tranquilles: f3 et f6 que Blanc ne pourra simultanément empêcher.

27:f6 Tout autre coup sur le bord Sud laisse f7 à Blanc.

28: Blanc aurait déjà pu jouer 26 en e1: Noir ne peut reprendre en f1 car il retournerait toute la colonne f, construisant une frontière énorme.

30:h6 est, à mon avis, une erreur de Blanc (à cause de la réponse 31:a6); je m'attendais à 30:c1 suivi de 32:c2 (sauf si Noir joue entre-temps 31:a5).

38 peut paraître risqué, mais si Blanc perd le coin a8, il pourra s'insérer en a7. Or, ce coup (38:b8) ne donne aucun coup supplémentaire à Noir.

40 rend le bord Sud stable pour Noir et empêche Noir de jouer h5.

Après 42, Noir peut gagner, mais il lui reste trop peu de temps pour trouver l'un des 2 coups gagnants: la suite (trouvée par ordinateur) d8-c8-b2-h5-g7-b1-a1-a2-f1-h8-h7-g2-h2-g1-a7-a8-b7 gagne 35-29 et la suite g1-h5-g2-g7-f1-h2-b2-b1-a2-a1-p-h8-h7-a7-b7-d8-c8-a8 gagne 37-27.

Après 44:g7, Noir ne peut plus gagner: s'il joue c8 ou d8, il se fait prendre à un piège de Stoner sur le bord Est: Blanc répond h5!

Rappel des 4 premiers: 1: P. Bhagat (GB); 2:D. Piau (F); 3 ex-aequo:T. Vallund (DK) M.Tastet (F)

PARIS (Août 87)

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

A: Ronde 11

B: Ronde 11

C: Finale 1

A. Bracchi 49-15 A. Brusca

G. Brightwell 33-31 P. Ralle

E. Cali 25-39 P. Ralle

A: L'ouverture est une Ishii (coup 5). Avec 12:e6, Blanc prend le contrôle du centre.

Le coup 15:e1 a pour but de retourner e4, enlevant ainsi à Blanc l'accès à c2.

Après 28:f8, Blanc est au centre mais a tout de même une frontière trop importante.

37:f7 a l'intérêt de retourner f3, ce qui permettra plus tard de contrôler la diagonale a8-h1.

38:g8 est un peu risqué mais Blanc commence à être à court de coups.

41:b7 est un joli coup qui force le gain: tous les coups 42 de Blanc offrent un coin.

44:a5 était sans doute mieux car après 44:b4, 45:a7 recoupe la diagonale a1-h8 sans ouvrir la frontière blanche au Nord-Ouest et Noir gagne facilement, jouant même les trois derniers coups.

B: L'ouverture est une Heath-cheminée, par analogie avec 5:d6 et 6:e3 (cheminée). L'idée de Blanc dans cette variante est de contrôler le centre, mais Noir récupère des pions au centre au coup 9.

Après le coup 22, Noir se sent en difficulté pour plusieurs raisons: il a un mur au Nord-Est; s'il joue f6, Blanc répond f5; Noir n'a envie de reprendre aucun des deux bords Ouest et Nord et décide de donner le bord Nord à Blanc en jouant c2 (ce qu'il aurait pu faire au coup 21 d'ailleurs).

Blanc choisit de bétonner au coup 24. Ceci permet à Noir de jouer 25:f6 sans craindre 26:f5.

26:a2 est surprenant au premier abord car il crée une position a priori faible pour Blanc sur le bord Ouest (il y a des menaces de piège de Stoner). Mais ici, Noir est presque bloqué et il doit faire compléter le bord Ouest à Blanc: si Noir joue 27:c7, Blanc jouera 28:c1 sans retourner c2, gardant ainsi une liberté en b1. 29:a3 est quasiment forcé.

Noir joue tout de suite 31:b2 (pour exploiter le bord de 5 au Nord) car s'il joue 31:e6, Blanc peut jouer 32:h5 lui enlevant l'accès à b2. De plus, il est toujours à temps de jouer e6.

Après 34:f7, Noir ne doit pas jouer 35:c8 car Blanc répondrait 36:e7 retournant b4. A ce moment-là, Blanc pourrait jouer a1 sans donner à Noir d'accès à b1, puis b1. Si Noir b7, Blanc joue b1 puis a1.

Au coup 39, Noir aurait dû jouer b7! En effet, cela ne sacrifie guère rien de plus (le bord Ouest est déjà abandonné) et menace de jouer 4 des 5 coups du coin Sud-Ouest (gagnant de nombreux temps): si Blanc joue 40:g6, Noir jouera 41:c8, puis plus-tard e8, et b8 quand Blanc aura joué a8.

Après 41, l'idée de Blanc est de jouer a1 forçant Noir b1: toute la colonne b serait alors noire et Blanc jouerait b8 sans retourner b7, se réservant de jouer a8 au moment opportun. Ceci ne marche pas pour l'instant car si 41:a1, 42:g8! et Blanc n'a pas d'accès à b1. Dans la suite 42-46, Blanc essaie donc de mettre un pion blanc sur la diagonale b1-h7. Il y parvient au coup 46, mais en perdant la parité: il reste dans le coin Nord-Est un trou impair de 3 cases auquel il n'a pas accès.

Au coup 47, Noir joue donc g8 pour éviter la suite a1-b1-b7 qui regagnerait la parité (car le trou d'une case au coin Sud-Ouest compenserait le trou de trois cases du Nord-Est) et laisserait a8 en réserve à Blanc. Pourtant, ce n'est pas le bon coup: après 46:h3, Noir gagne 34-30 avec la suite f5-a1-b1-b8-h6-h7-h1-g5-h2-g2-h8-a8-g7-g8 (variantes possibles à partir du coup 52). Après 47:g8, Blanc gagne 36-28. Après 51:g7, il gagne encore 34-30 avec g5-f5-h7-h6-b1-a1-p-h1-p-h2-g2, mais après 53:g5, il ne peut plus faire que nulle avec a1-b1-h6-h1-p-h2-g2-h7 et après 54:h7, il a perdu.

C: Noir choisit un coup 9 différent de celui de la partie précédente: il attend plus longtemps avant de récupérer le centre aux coups 13 et 15. Il paraît alors mieux parti que Blanc.

Après 16, s'engage une lutte pour jouer en e2, que Blanc gagne au coup 24.

Noir pourrait essayer de bétonner avec 27:g1 car Blanc risque d'être vite à court de libertés.

Après 28:b1, Noir doit ouvrir et le mur blanc disparaît vite. 43:g2 exploite le bord de cinq au Nord.

Après 46:a4, Noir ne peut plus gagner; les coups 47 à 52 sont corrects, mais Noir ne doit pas jouer g1 avant Blanc a2 (sinon, il perd f2 et g2): 53:g7-a2-a1-h6-h7-g8-h8-p-g1 perd 29-35 seulement.

Rappel des 4 premiers: 1: P. Ralle (F); 2: E. Cali (F); 3: G. Brightwell (GB); 4: A. Bracchi (F)

UNE LONGUE HISTOIRE

Par Peter Michaelsen

Nous avons reçu un très intéressant article en provenance du Danemark. En voici une traduction effectuée par Jean-François Puget et Marc Tastet.

Par qui, et quand, a été inventé Othello ? La réponse correcte est : par le japonais Goro Hasegawa en 1971. Toutefois son invention est très proche d'un jeu anglais vieux d'une centaine d'années, connu sous le nom de Reversi. Qui a inventé le Reversi alors ? Il est difficile de répondre. Deux gentlemen anglais, Lewis Waterman et John W. Mollett, se disputent la paternité de ce jeu, et se traitent mutuellement d'escrocs. A la fin des années 1880, où le Reversi était extrêmement populaire en Angleterre, des livrets de règles ainsi que des fabricants rivaux étaient soutenus par les deux protagonistes. Ce mystère digne d'un roman policier n'a malheureusement pas encore pu être éclairci et ne le sera sans doute jamais. Une exploration minutieuse des vieux journaux anglais, ainsi que des catalogues de librairies pourrait révéler des faits supplémentaires sur le sujet, mais ce qui suit est ce que j'ai pu glaner dans les bibliothèques danoises.

Le dernier tiers du dix-neuvième siècle était l'âge d'or des jeux de damier. Cela est dû en grande partie à de nouvelles techniques de lithographie en couleur qui ont été rendues de bonne qualité et bon marché vers 1870. Une grande quantité de nouveaux jeux colorés ont été édités durant cette période. Beaucoup de ces jeux étaient inspirés par des événements culturels ou politiques réels, mais des jeux plus abstraits, provenant d'Afrique ou d'Asie, étaient également très populaires.

Parmi ces derniers, le jeu japonais Go-moku était introduit en Angleterre sous le nom de "Go-bang"¹ en 1873, le jeu indien Pachisi devenait "Parcheesi" aux USA en 1867, et le jeu égyptien Mancala donnait "Mangola" au Danemark en 1881. Il faut noter également que le jeu de Go ainsi que Fanorona de Madagascar sont apparus en Europe dans les années 1880.

D'après E.O. Harbin², Reversi a également une origine orientale. Harbin ne mentionne pas explicitement Reversi, il ne le connaissait peut-être pas. Je cite sa description : " Fan-Mien (Fah-me). Il s'agit d'un jeu chinois, Fan Mien, qui signifie "retourner" ". Après avoir donné rapidement les règles, il conclut par la remarque: " Ce jeu est parfois appelé "amis". La traduction de Harbin semble correcte; Fan Mian, comme on doit l'écrire aujourd'hui signifie "retourner/changer de côté". Jusqu'à ce qu'on en sache plus sur ce jeu chinois je préfère la théorie selon laquelle Reversi était distribué sous le nom "Fan Mien" ou "Amis Chinois" aux USA dans les années 20 ou 30, après que l'origine anglaise du jeu ait été perdue. L'origine chinoise du jeu pourrait avoir été inspirée par les dames chinoises (Tiao Qi).

D'après moi, Reversi pourrait bien avoir été dérivé d'un jeu oriental, mais, aussi surprenant que cela paraisse, du jeu indien Pachisi, l'ancêtre de "Ludo". D'après le "Manuel de Reversi, Fanorona, Invasion, Halma", un livret de règles écrit par John W. Mollett et édité par sa firme, F.H. Ayres, en 1889 en même temps que sa version du jeu, ce " jeu, maintenant très populaire, a été introduit pour la

¹ Ce jeu traversera la manche pour devenir le ... Pente (NdT).

² E.O. Harbin, "The Fun Encyclopedia", New York, 1940, p 61.

première fois sous le nom de " jeu de l'annexion", par John W. Mollett, en 1870". Ce jeu était joué sur un damier en forme de croix. Une autre version utilisant le damier 8x8 était appelée "Annex, un jeu de retournements"¹. D'après Roger Richards dans *Othello Quarterly*, fall 82, John W. Mollet était secrétaire du comité exécutif de la foire internationale sur la pêche de South Kensington à Londres en 1883. Je n'ai pas pu confirmer cette curieuse information. Le damier en forme de croix de Mollett devint une marque déposée du fabricant de jeux James Asser en 1876. Il s'agit d'une réduction du damier indien, qui contient 3x8 cases dans chaque branche de la croix². Reversi devient une marque déposée en 1887, pour le compte de Lewis Waterman, fabricant de chaussures et bottes à Bristol.

Le plus vieil article de presse sur le jeu connu à ce jour est paru dans "The Saturday Review"; il a été découvert par David Shaman (voir OQ, fall 82 p. 3). Une description des règles de "Reverses" ("retourne" en français), est donnée dans le numéro du 21 août 1886. Une citation de Reversi dans le *Daily Telegraph* du 16 avril 1888, mentionnée dans le "Oxford English Dictionary" est peut-être fausse (la bibliothèque n'a pas pu vérifier). La seule différence entre Reverses et Othello est que les quatre pions de départ sont placés parallèlement, et que le jeu est nul si aucun joueur ne peut retourner de pions. Malheureusement on ne sait pas si ces règles proviennent de Mr. Mollett ou de Mr. Waterman.

Le jeu était resté confidentiel jusqu'à ce que l'auteur de jeux Walter H. Peel écrive au printemps 1888 une série d'articles publiés par "The Queen", un magazine spécialisé dans " des sujets intéressant les ladies". A l'automne 1888, ces articles sont rassemblés et publiés sous forme d'un livret " A Handbook of Reversi", par la compagnie de Waterman, J. Jaques and son, avec sa version du jeu. Le livret de Mollett paraît en 1889, et en 1890 le premier livre sur le jeu: "Reversi and Go Bang" est publié par Peel sous le pseudonyme Berkely. Comme le livret, il était soutenu par Waterman. En 1896 un autre livre: "Reversi" , écrit par Alice Howard Cady, paraît à New York ; il s'agit en fait d'une partie du livre de Peel.

Dans son livre, Peel rend obligatoire une règle précédemment optionnelle (dans son livret de 1888 ?); un joueur doit retourner dans toutes les directions possibles. Mais contrairement à Othello, un joueur ne peut jouer plus de 30 coups.

Peel semble connaître beaucoup de principes tactiques et stratégiques d'Othello. Il mentionne les bords déséquilibrés, le piège de Stoner (qui ne prendra ce nom que bien plus tard) et le principe de garder ses pions "à l'intérieur" de la position pour avoir une plus grande mobilité. Malheureusement ses études détaillées des ouvertures sont faussées parce qu'il pense qu'il est très important de forcer l'adversaire à jouer en dehors des 16 cases centrales. Le livre termine par une description rapide du "Reversi royal", qui se joue de 2 à 6 joueurs sur un damier spécial avec des cubes colorés à la place de pions.

Le jeu a très tôt été produit par différentes compagnies sous différents noms. En 1892, les règles du jeu "The Game of Flippons" sont publiées à Gloucester, près de Bristol³. Reversi est introduit au

¹ Voir Martin Gardner, *New Mathematical Diversions from Scientific American* (3rd coll.), N.Y. 1966, p78, et "Professor Louis Hoffmann" alias Angelo John Lewis, *Card and Table Games*, London 1893, p611.

² On peut trouver une reproduction de ce damier dans Gwen White "Antique Toys and their Background", Londres, 1971, p 221.

³ Richards, OQ, fall 82.

Danemark dès le mois de décembre 1889 sous le nom de "Karasjaa". Un de ces jeux est conservé au musée national de Copenhague.

Le jeu avait déjà beaucoup perdu de sa popularité vers 1900, bien que le Reversi de Waterman soit encore vendu vers 1925 par John Jaques and Son. Le professeur Peter W. Frey, d'Evanston, Illinois, m'a appris que le jeu "Annexion" était très prisé en Hongrie vers 1910: le grand-père de l'un de ses amis se rappelle que son père et son grand-père y jouaient quand il était petit. Ce jeu était connu aux USA dans les années 30. Dans une lettre parue au courrier des lecteurs de Time, le 27 décembre 1976, une Mlle Elisabeth Carter écrit : "Au début des années 30, ma tante, qui habitait à Manchester, Connecticut, nous apprit à jouer au jeu des "capsules" (bottle tops), ainsi nommé car il se jouait avec les capsules qui fermaient les bouteilles de lait à l'époque. Elles étaient unies d'un côté, et portaient le nom de la laiterie de l'autre. Cela se jouait sur un bout de carton découpé en 64 cases comme un damier. On l'appelait "le jeu de la crise". On peut aussi citer l'autobiographie de Ida Gandy, "Staying with the Aunts", paru en 1963, qui décrit Reversi comme un jeu auquel vous jouez lorsque vous rendez visite à votre vieille tante. Voici la description de la scène entourant le jeu à Cornwall, vers 1890 : " Souvent, après le thé, ou le souper, ou l'infusion du soir, suivant notre âge et l'époque de l'année, tante Louisa sortait des jeux du buffet de la pièce bleue. Parmi eux se détachait la boîte ivoire polie de Halma, avec tous ses petits pions rouges, blancs, verts et noirs rangés dans des compartiments séparés. Rapidement, ils combattaient tous pour traverser le damier en un sauvage enchevêtrement coloré, sautaient allègrement les uns par dessus les autres et se dépêchaient pour être à l'abri avant que les autres ne prennent leur place. Tante Louisa n'était jamais aussi alerte et pétillante que lorsqu'elle prenait un de ses pions dans ses doigts osseux et le conduisait d'un bout du damier à l'autre par une longue suite de sauts¹. Ses yeux brillaient d'excitation et elle laissait échapper de petits rires. Les parties de Reversi, un autre de ses jeux favoris, étaient ponctuées par les cris joyeux de celui qui saisissait l'occasion de retourner toute une rangée de pions, ou par de sombres grognements lorsque l'inverse se produisait. Le renard et les oies était plus effrayant et plus solennel. Je peux encore me rappeler mon impuissance quand le renard rouge de tante Louisa se déplaçait de ci de là, dévorant mes pauvres petites oies d'ivoire." (p.62).

Reversi a été vendu sous plusieurs appellations aux USA. OQ, fall 82, cite "Amis chinois" et "Point tournant" (Chinese Friends, and Turning Point). Caméléon, une variante du Reversi royal est édité en 1938, et en 1960 Reversi était vendu sous le nom de "Las Vegas Backfire". En Angleterre, on trouve "Exit" en 1965, et "Chain Reaction" un peu plus tard. En Italie, le jeu a été connu comme "Ribaltone", "Rivascimento" et "Reversino". Au Danemark, on voit "Tourné", "Klak" et "Omslag" à partir de 1948 jusqu'à ce que Othello apparaisse vers la fin des années 70. Ensuite vers 1980 le jeu est vendu par plus d'une douzaine de firmes sous autant de noms différents, parmi lesquels je ne me rappelle que "Nuit et jour", "Dominance" et "Hamlet". J'ai découvert "Klak" au début des années 70 par le livre "Gamebook for House, Home and Pub", de Sigfred Pedersen) dans la première édition de 1948, dans lequel apparaît une curieuse règle : si un joueur ne peut retourner de pions adverses, il peut poser un pion à côté d'un pion adverse si possible, et sinon à côté d'un de ses propres pions.

¹ Il s'agit des dames chinoises. Plus précisément, Halma est la variante allemande des dames chinoises, qui se joue à quatre sur un plateau carré (NdT).

Avant d'en venir à l'origine d'Othello, je voudrais décrire deux jeux mystérieux, qui sont réputés ressembler à Reversi. Le premier, cité par le Professeur Ennio Peres, dans le numéro de mai 1986 de la revue italienne d'Othello est appelé Ribaltone. Il écrit que ce jeu était joué en Allemagne vers 1600, avec des cartes à jouer au lieu de pions (si je traduis correctement son italien). L'autre provient du Japon et s'appelle "Gempei-Go" (d'après le président de la fédération japonaise d'Othello, Mr. Tetsuzo Yamamoto). Il serait intéressant de connaître les règles de ces jeux.

Une dernière remarque, enfin : Henrik Vallund a découvert des règles françaises de Reversi indiquant que le jeu a été inventé en Angleterre vers 1880 par un inconnu du nom de Blackstone.

Othello a été inventé en 1971 au Japon par Goro Hasegawa, né en 1932, représentant dans une compagnie pharmaceutique. Son père Shiro Hasegawa, professeur de littérature anglaise suggéra le nom Othello par analogie avec la pièce de Shakespeare. Il y a seulement deux différences avec Reversi : une seule position de départ est autorisée, et on peut emprunter des pions à l'adversaire si il est obligé de passer.

Goro Hasegawa fonda la fédération japonaise d'Othello en mars 1973, et le premier championnat du Japon eut lieu le 7 avril de la même année. Kaichiro Fuji devint le premier champion du Japon après deux victoires en finale par 38 à 26. Peu de jours après, le 29 avril exactement, la compagnie Tsukuda commença à vendre des jeux. Rapidement ce fut un succès. Le 14 août 75 eut lieu le premier championnat universitaire du Japon, et il faut attendre 1976 pour que le jeu soit exporté. Il semble que la firme américaine Milton Bradley ait acquis les droits du jeu dès 1974, mais en 1976, Gabriel Industries, basée à New York fut licencié pour les USA et le Canada. Durant la même année, le jeu envahit l'Angleterre et les USA, sur les traces du champion japonais Fumio Fujita, alors âgé de 27 ans. On pouvait lire dans le numéro du 22 novembre 1976 de Time : " En Angleterre, Fujita gagna deux parties sur trois lors d'un match contre Tony Miles, 20 ans, qui fut le premier grand maître britannique aux échecs. A Pasadena en Californie, Fujita battit facilement un programme nommé Iago créé par des étudiants de Caltech. Mais à Washington, le coiffeur japonais se fit battre par l'avocat Marc Weinberg âgé de 30 ans."

Le match entre Miles et Fujita fut joué le 22 octobre 1976 à Londres, et était sponsorisé par Peter Pan Playthings, Ltd. (qui fabrique désormais Othello pour l'Angleterre). Fujita refit parler de lui en 1979 lorsqu'il perdit contre Hiroshi Inoue la finale du championnat japonais. Marc Weinberg devint le premier président de la fédération Américaine d'Othello le 31 mars 1979.

Le premier Championnat du monde eut lieu le 29 Octobre 1977, à l'Hôtel Impérial de Tokyo. 5 nations y participaient : le Japon, la Norvège, les Philippines, les USA et la Grande-Bretagne qui terminèrent dans cet ordre. Le Norvégien, Thomas Heiberg, ne jouait à Othello que depuis 3 mois. Il perdit 19-45 contre Inoue pendant la ronde préliminaire, mais en demi finale il écrasa par 52-12 le champion américain Carol Jacobs, et ne s'inclina que sur le score de 34-30 en finale contre Inoue qui devint le premier champion du monde d'Othello¹.

¹ Nous venons d'apprendre le décès de Thomas Heiberg, à l'âge de 31 ans. Il avait également participé au championnat du monde 1978 à New York où il avait fini cinquième (NdT).

GRAND PRIX DE FRANCE

par Marc TASTET

Pour marquer des points au Grand Prix de France, il suffit de participer à un tournoi et de terminer dans les 10 premiers. En effet, depuis cette année, le conseil de la FFO a décidé d'aligner le barème français sur le barème européen. Le premier du tournoi marque donc 200 points, le second 140, le troisième 90, puis, dans l'ordre, 60, 40, 30, 20, 15, 10, et 5 points. En cas d'ex aequo, on additionne les points correspondant aux places des joueurs, on divise ce total, et on arrondit au point supérieur. Par exemple, si trois joueurs terminent premiers ex aequo, ils marquent chacun 144 points: $(200+140+90)/3=143,33$. Le quatrième, s'il est seul, marquera 60 points. S'il y a deux cinquièmes ex aequo, ils marqueront chacun 35 points: $(40+30)/2=35$, et ainsi de suite.

Le classement du Grand Prix sera arrêté après le tournoi international de Paris des 3 et 4 septembre 1988 et une finale réunissant les 8 premiers joueurs humains du classement à ce moment-là (les ordinateurs étant exclus) se déroulera en septembre ou octobre. Le vainqueur de la finale sera alors sélectionné pour le championnat du monde 1988 à Paris. Si les différents modes de sélection ont qualifié trop de représentants, il y aura un tournoi de départage.

Voici le classement du Grand Prix au 1er juin 1988. Il prend en compte tous les tournois disputés en France et homologués par la FFO depuis le championnat du monde 1987: les tournois d'Ile de France (IF0:13/12/87, IF1:28/2/88, IF2:30/4/88, IF3:29/5/88), Toulouse (TO1:25/1/88, TO2:29/3/88), Bordeaux-Pessac (BOR:8/3/88), Aix-en-Provence (AIX:21/3/88), Cergy (CER:16/4/88), Mulhouse (MUL:7/5/88).

Au premier juin 1988, les qualifiés sont donc, Marc Tastet, Jean-François Puget, Paul Ralle, Denis Larroque, Didier Piau, Bernard Daunas, Bruno Draper et Emmanuel Lazard. Mais le classement n'est pas définitif et même si ces 8 joueurs possèdent pas mal d'avance sur les suivants, ils peuvent encore être rattrapés: à vous de jouer!

CLASSEMENT DU GRAND PRIX AU 1 JUIN 88

		IFO	TO1	IF1	BOR	AIX	TO2	CER	IF2	MUL	IF3	TOTAL
TASTET	MARC		170	97			200		38	140	44	689
PUGET	J-FRANCOIS	200		35				200	38		115	588
AGUILLON	COMPOTH	115		200							200	515
RALLE	PAUL	26		97				30	144		115	412
LARROQUE	DEVIS		64		200		90					354
PIAU	DIDIER	26						140	144		44	354
DAUNAS	BERNARD	115		13						200		328
DRAPER	BRUNO		64		115		140					319
LAZARD	EMMANUEL	26		97				30	144			297
ALEAUME	DIDIER		170		50							220
CARANDO	CYRIL					200						200
GARCIA	DIDIER		30		50		60					140
JUHEM	PHILIPPE					140						140
CUVIER	CHRISTIAN				115							115
MASCORT	JEAN-MANUEL							30	38		44	112
FONTAYNE	JEAN		64		30							94
GUYON	BRUNO							90				90
ANDRIANI	BINTSA							30	38		18	86
FREYSS	PAUL									75		75
PELISSIER	LAURENT					75						75
PFLIEGER	THIERRY									75		75
VERNOT	GABRIEL					75						75
TASTET	SERGE		15				40					55
ROUILLON	DENIS			13				30				43
FREYSS	ALAIN									40		40
CALI	ELIE			35								35
ANDRIANI	SANDRY							30				30
MAUERHAN	DANIEL									30		30
DOUTEZ	HERVE					27						27
JUHEM	PAUL					27						27
MOTTIN	PATRICK					27						27
ROUGE	MICHEL					27						27
AUDEBRAND	CHRISTOPHE	26										26
RIOLLET	BRUNO	26										26
SONNET	MARC	26										26
BRISSON	CLAUDE								15		8	23
COPETTO	OLIVIER								4		13	22
BOISSERIE	BRUNO DE LA		20									20
GESTIN	OLIVIER									20		20
ST-JOURS	EMMANUEL				20							20
FREYSS	JOEL									15		15
BRACCHI	ANDRE			13								13
DRUMEL	MICHEL			13								13
TOUITOU	THIERRY							5	4			9
AUFRERE	CLAUDE					8						8
BOISSERIE	VINCENT DE LA										8	8
LEFEVRE	MARC					8						8
LERY	MICHELE								4			4
ZEITOUN	MARC								4			4

PARTIE COMMENTEE

par Elie CALI

Cette partie a été jouée entre Elie CALI et André BRACCHI au tournoi International de Paris 1987.

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

André BRACCHI : 33
Elie CALI : 31

- 2: Ouverture Perpendiculaire.
- 3: Partie Italienne.
- 7: La réponse classique est ici F4. Le coup du texte est toutefois jouable.
- 8: Pour revenir au centre et couper Noir en deux morceaux. G6 était un peu meilleur : il laissait à Noir un plus grand nombre de pions et préparait un retour au centre plus durable et plus efficace.
- 9: Coup logique qui reprend le centre et coupe Blanc en trois morceaux. Ce coup a toutefois le désavantage d'être très à l'extérieur. Noir menace 11. D6 ou 11. F4.
- 10: Ce coup empêche 11. D6 et prépare, sur 11. F4, la réponse 12. F3. Toutefois, il laisse à Noir un coup facile en C3.
- 11: Noir est au centre. Blanc est en trois morceaux et ne peut jouer ni en F4, ni en D6. Noir est beaucoup mieux.
- 12: Pour éviter que Noir ne joue en C2 et surtout pour pouvoir répondre en C6 sur Noir D6.
- 15: Noir est toujours connexe et au centre ; Blanc est toujours en trois morceaux. Ce coup est toutefois une légère imprécision (voir la suite).
- 16: Menaçant de jouer 18. G4 et Noir ne peut pas jouer 17. B4, sinon 18. B6 et Blanc a égalisé.
- 17: Le seul coup qui semble permettre de prendre C4...
- 18: Mais en ayant pris D5, Noir permet à Blanc de revenir au centre !
- 19: Noir assure la connexité de ses pions...
- 20: Et Blanc celle des siens en recoupant Noir.
- 21: Grave erreur qui permet à Blanc de jouer G4 et de reprendre le pion central E4...
- 22: Ou bien de jouer E8 (coup plus faible car il retourne le pion D7 qui empêche de nouveau le coup G4), en profitant de l'influence de Noir sur la colonne E (tous les pions de la colonne sont noirs donc Blanc ne retourne pas E7 et pourra jouer en F8).
- 23: Blanc ayant joué en E8 ne peut plus répondre à ce coup par le coup naturel en E1 sans retourner toute la colonne E.
- 24: Blanc profite encore de l'influence de Noir, cette fois sur la colonne F et sur la rangée 2 pour ne retourner qu'un pion central : E3, qui lui permettra de jouer en E1.
- 25: Noir veut éviter de toucher à la frontière Sud-Ouest de Blanc.
- 26: Un coup d'attente pour forcer Noir à briser cette frontière.
- 27: Prendre F2 est impossible car Blanc jouerait alors en F7, et la prise de G5 peut être suivie d'un coup d'attente de Blanc en E1 ou G3.
- 28: Car Noir ne peut répondre en A3.
- 29: Parachève la frontière Noir à l'Est.
- 30: Pour éviter de toucher à cette frontière. Toutefois, Blanc se coupe tout accès à ce bord et laisse à Noir un coup tranquille en C2.
- 31: Sinon Blanc prend le bord et Noir n'a plus assez de libertés.
- 32: Blanc B6, puis Noir A7 vaut mieux que Noir B6 (Blanc gagne un temps).
- 33: Coup d'attente : Blanc n'a bientôt plus de coup.
- 34: Joli coup car Noir ne peut pas jouer en H2, mais...
- 35: La bonne réponse. Blanc n'a plus de coup dans cette région.

- 36 : Seul coup.
- 37 : Noir utilise son coup d'attente : il a seul accès à la case centrale du bord.
- 38 : Exploitant l'influence de Noir sur la colonne G : quand Noir jouera dans le coin, il retournera G2, et comme Blanc n'a pas retourné G3, il aura seul accès à la case d'insertion H2 !
- 39 : Pour retourner F3 sur la diagonale.
- 40 : Espérant s'insérer en G1, mais comme on va le voir, cela ne sera pas possible. Il fallait jouer ici en H4, et si Noir prend le coin, H2 garde la parité et menace l'insertion sur l'autre bord.
- 41 : Blanc n'a pas accès en G1.
- 42 : Encore une erreur : ce coup ne presse pas, et sur H4, Noir n'a pas accès à H2. Jouer H2 après que Noir aura joué G1 est primordial pour garder les pions G2 et G3.
- 43 : Ce coup ne presse pas. Il valait mieux jouer C7.
- 44 : Prépare le contrôle de la diagonale.
- 45 : N'ouvre aucune liberté à Blanc.
- 46 : Contrôle la diagonale. Noir va être obligé de rendre des libertés à Blanc.
- 47 : Recoupe la diagonale.
- 48 : Reprend le contrôle de cette diagonale.
- 49 : Tente de recouper la diagonale. H6 était meilleur.
- 50 : Le meilleur coup.
- 51 : Meilleur était G8. Ici Blanc peut jouer G8 puis B8 et regagner la parité perdue en A3.
- 52 : Afin de prendre le pion G5 et de récupérer plus de pions en jouant G8, mais c'est le coup perdant : Noir n'est pas obligé de reprendre immédiatement en H6 ! Blanc ayant perdu la parité en A3, il sera obligé de jouer G8 avant que Noir ne joue H6 ! Il fallait jouer G8.
- 53 : Le meilleur coup. Noir menace à la fois B1, H6 et G8 et garde la parité en A3.
- 54 : Forcé pour empêcher Noir d'y jouer.
- 55 : Et Noir gagne fatalement la parité dans le coin Sud-Est.

N.D.L.R. : Nous avons demandé à un membre de la fédération, ordinateur de son état, de vérifier la finale de la partie précédente.

Voici ses résultats :

44 : G6	Après F7			
45 : F7	45 : C7			
46 : H6	46 : B2			
47 : G7	47 : G6	Après D8		
48 : G8	48 : G7	48 : G6		
49 : B7	49 : D8	49 : H6	Après G7	
50 : C7	50 : H4	50 : G7	50 : H8	
51 : D8	51 : A1	51 : G8	51 : G8 Après H7	
52 : H4	52 : B1	52 : H8	52 : B8	52 : G8
53 : A3	53 : H8	53 : H7	53 : A1	53 : A1
54 : A8	54 : H6	54 : B8	54 : H7	54 : B1
55 : B8	55 : A3	55 : A1	55 : H6	55 : A3
56 : B1	56 : B8	56 : B1	56 : B1	56 : H4
57 : H7	57 : H7	57 : B7	57 : A3	57 : B8
58 : H8	58 : B7	58 : A8	58 : B7	58 : B7
59 : B2	59 : A8	59 : A3	59 : A8	59 : H6
60 : A1	60 : G8	60 : H4	60 : H4	60 : A8
(35-29)	(38-26)	(32-32)	(29-35)	(28-36)

Au coup 52, comme l'indique Elie CALI, Blanc possède un coup gagnant en G8. Après son coup en H4, les deux joueurs jouent parfaitement la fin et Noir gagne 33-31.

SOLUTIONS DES PROBLEMES

Problème n° 1 :

1.a6!

Problème n° 2 :

1.e8? 2.e7 3.f8 4.b5

1.f8? 2.b5 3.a6 4.e8

ou 3.d8 4.a8

1.d8! 2.e8 3.f8

Problème n° 3 :

1.f8! 2.b5 3.a6

Problème n° 4 :

1.c8! 2.d8 3.e8

Problème n° 5 :

1.a3? 2.b4 3.a5 4.a1

1.b4? 2.a3 ou 2.a5

1.d1? 2.c1

1.a5! 2.b4 3.a3

Problème n° 6 :

1.d1! 2.e1 3.f1

ou 2.f1 3.e1,c1 ou b1

Problème n° 7 :

1.h4? 2.b4 3.h6 4.h8

1.a3? 2.b4 3.c1 4.d1

1.b4? 2.a3

1.d1? 2.e1 3.f1 4.c1

1.h6! 2.h5 3.h4

LES SACRIFICES DE COINS ET DE BORDS

Par Bintsia ANDRIANI

Tout joueur d'Othello a entendu dire que les coins étaient les cases les plus fortes, suivies par les cases de bords.

Pendant longtemps, et même actuellement, la tactique utilisée par la majorité des joueurs a consisté à bloquer l'adversaire de façon à ce qu'à un moment, celui-ci soit obligé de céder un coin, base essentielle pour obtenir rapidement la victoire.

La stratégie ayant évolué, cette règle n'est plus une garantie de succès ; le coin n'est plus obligatoirement offert à la fin de partie (exemple l'ouverture X), et les joueurs confirmés ne prennent pas immédiatement les cases de bord, du fait de leur ambiguïté.

En fait, on s'aperçoit qu'aucune case n'a de valeur absolue ; la meilleure façon de jouer dépend de la position d'ensemble des pions. On voit quelquefois des joueurs perdre, bien qu'ils aient réussi à occuper les quatre coins, plus un ou plusieurs bords supplémentaires...

En voici deux exemples :

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

Partie sur Minitel le 12/10/86
 "TOM POUCE" : 39
 "CAROLINE" : 25

On peut se demander quel peut être l'intérêt pour un joueur de sacrifier ainsi des cases réputées bonnes, d'autant plus que le risque de retournement de situation est très élevé.

En examinant les parties, on s'aperçoit que les noirs ont conservé, tout au long du jeu, un nombre de libertés supérieur aux blancs. Sacrifier les coins et les bords leur ont permis de forcer un à un les coups des blancs, sans ouvrir de possibilités de jeu supplémentaires ; ce qui compense largement les sacrifices consentis.

A chaque fois que le joueur se sent dans une position avantageuse et qu'il voit une possibilité de faire passer son adversaire, il peut envisager de sacrifier les coins avant la finale.

C'est le conseil que l'on peut retenir à ce sujet ; de plus, c'est un excellent exercice pour maîtriser les libertés de jeu.

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

Partie du "Meijin" de Tokyo
 le 30 Mars 1986.
 Ken'ichi ISHII : 36
 Nobuyuki TAKIZAWA : 28

AGENDA

TOURNOI OPEN DE CERGY

Système suisse en cinq rondes, ouvert aux joueurs et aux joueuses de tous niveaux, et aux ordinateurs, le :

samedi 23 juillet à 14h 00

Lieu :

Maison de quartier de St Christophe, 12, allée des petits pains (rue piétonne, à côté de l'observatoire astronomique, à 200 mètres de la gare de St Christophe) 95800 Cergy Saint Christophe.

RER ligne A, ou train de gare Saint-Lazare toutes les demi-heures (30 mn)

INTERNATIONAL DE PARIS

Cinquième du nom, qui est aussi le dernier de la saison 87-88 pour le Grand Prix Européen. Rappelons que ce tournoi réunit chaque année les meilleurs joueurs du monde. Les :

samedi 3 et dimanche 4 septembre

Renseignements FFO : 45 81 59 80

TOURNOI DU GRAND PRIX

Joué entre les 8 meilleurs joueurs de la saison 87-88 selon le classement du grand prix. Le vainqueur est sélectionné pour le Mondial 88.

Finale courant septembre 1988

Renseignements : FFO

OTHELLO NIGHT FIGHT

Tournoi ouvert à tous sur 24 heures non stop, sur 25 rondes, le :

samedi 23 et 24 juillet

Lieu :

Jakobstad, Ouest de la Finlande.

Renseignements :

Tom Lonnqvist, Kyrkostrandsgatan 10, SF68600 Jakobstad, Finlande.

CHAMPIONNAT DE FRANCE

Les sélections se dérouleront dans une quinzaine de villes durant tout le mois d'octobre. Pour plus de renseignements, contacter la FFO et lire l'éditorial dans ce numéro :

Finale fin octobre 1988

Renseignements et inscriptions : FFO

OPEN DE KRISTIANSAND

Sud de la Norvège.

Le 6 Août 1988

Renseignements :

Vidar Aas 42 95677

TOURNOI DES PRETENDANTS

Dernière chance de se sélectionner pour le Mondial, ce tournoi ne se tiendra que si moins de trois joueurs différents français sont déjà sélectionnés. Les :

5 et 6 novembre 1988

Renseignements et inscriptions : FFO

5 ème OPEN de GÖTEBORG

Ouest de la Suède, le :

27 août 1988

Renseignements et inscriptions :

Rikhard Andersson, Göteborg, téléphone : 46-31 22 54 91

CHAMPIONNAT DU MONDE

En France cette année ! Trois représentants par pays au maximum. Tous les visiteurs sont les bienvenus. Les :

11 à 13 novembre 1988

Renseignements et inscriptions : FFO

CLASSEMENT ELO

par Marc TASTET

Voici le classement Elo au 1er juin 1988. Il prend en compte, depuis le classement paru dans Fforum 8, les éliminatoires et la finale du championnat de France 1987, le tournoi des prétendants 1987, les tournois de Milan (6 et 7/12/87), Ile de France (13/12/87, 28/2/88, 20/3/88, 30/4/88), Toulouse (25/1/88, 29/3/88), Cambridge (6 et 7/2/88), Bordeaux-Pessac (8/3/88), Aix (21/3/88), Cergy (16/4/88), Mulhouse (7/5/88).

Le classement a été divisé en 3 catégories pour plus de clarté: joueurs français adhérents à la FFO, joueurs étrangers, programmes. Toutefois, il est significatif de comparer les différents classements puisqu'ils ont été calculés toutes catégories confondues.

Le nombre qui suit le classement est le nombre de parties prises en compte pour celui-ci. Il y a eu deux modifications dans le mode de calcul: le classement d'un joueur n'est officiel, et son nom n'est écrit en caractères gras, que si le nombre de parties est supérieur ou égal à 20 (au lieu de 10 précédemment) car le coefficient de pondération a été augmenté de 10 à 20. De plus, le bonus correspondant à un gain de toutes les parties a été ramené de +667 à +581 et celui correspondant à la perte de toutes les parties de -667 à -581 (cf Fforum 7 pour les détails techniques).

		Programmes	
Aguillon	Comp'oth	PG 2312	11
Becquet	Marginal	PG 1915	5
Develter	Zabout	PG 1672	5
Thill	Confiture	PG 1425	5
Thill	OT	PG 1391	5

		Joueurs français	
Delbarre	Jean-Claude	2157	5
Ralle	Paul	1944	79
Puget	Jean-François	1939	131
Lazard	Emmanuel	1868	56
Tastet	Marc	1864	133
Piau	Didier	1860	122
Juhem	Philippe	1859	63
Call	Elie	1845	37
Daunas	Bernard	1838	108
Thill	Olivier	1795	57
Botrel	Alan	1780	4
Bracchi	André	1765	58
Mascort	Jean-Manuel	1753	46
Prost	Serge	1742	15
Larroque	Denis	1728	59
Léry	Michèle	1727	5
Andriani	Bintsa	1718	77
Torcia	Didier	1712	37
Pélissier	Laurent	1705	20
Robert	Gilles	1703	5

Joueurs français (suite)				Joueurs étrangers			
Draper	Bruno	1689	66	Ishii	Kenichi	J	2046 17
Aleaume	Didier	1686	56	Shaman	David	US	1912 29
Vernot	Gabriel	1668	16	Rose	Brian	US	1882 12
Audebrand	Christophe	1656	20	Kling	Arnold	US	1844 12
Brisson	Claude	1656	16	Bhagat	Peter	GB	1828 59
Torcia	Eric	1655	17	Leader	Imre	GB	1817 23
Trombetta	Serge	1654	16	Brusca	Augusto	I	1816 34
Basset	Jacques	1654	15	Brightwell	Graham	GB	1804 41
Martoia	Patrice	1651	10	Vallund	Torben	DK	1776 11
Baillet	Vincent	1650	7	Ghirardato	Paolo	I	1752 42
Tigé	Christophe	1650	7	Marconi	Francesco	I	1747 24
Fayolle	Luc	1643	8	Feldborg	Karsten	DK	1726 25
Pezé	André	1640	5	Smith	Paul	GB	1726 20
Rouillon	Denis	1628	41	Stephenson	Neil	GB	1715 22
Bousch	Thierry	1626	29	Vallund	Henrik	DK	1712 43
Decoeyere	Eric	1607	12	Lysons	John	GB	1710 10
Freyss	Alain	1606	21	Qvist Jessen	Claus	DK	1703 11
Allirot	Richard	1601	5	Feinstein	Joel	GB	1701 20
Aguillon	François	1600	17	Edgington	Alec	GB	1682 10
Collery	Renaud	1600	7	Ranieri	Alberto	I	1661 12
Couvida	Christian	1597	9	Pettini	Alessandro	I	1660 9
Cuvier	Christlan	1588	55	Jensen	Erik	DK	1659 11
Lehoucq	Roland	1586	8	Das	Jeremy	GB	1642 10
Gérard	Jean-Claude	1572	15	Stephenson	David	GB	1638 10
Fontayne	Jean	1571	57	Puzzo	Luigi	I	1637 10
Freyss	Paul	1563	13	Benjamin	Jeremy	GB	1633 20
Mottin	Patrick	1558	17	Wählberg	Per-Erik	S	1621 12
Copetto	Olivier	1530	29	De Grey	Aubrey	GB	1599 31
Goussard	Isabelle	1529	5	Pellegrini	Francesco	I	1588 9
Gérard	Bruno	1528	5	Militello	Bruno	I	1581 9
Volte	Emmanuel	1506	4	Moore	Marcus	GB	1572 10
Vargenau	Marc-Etienne	1495	15	Phillips	Peter	GB	1566 10
De La Boisserie	Vincent	1471	16	Haigh	David	GB	1559 10
Commun	Jean-Luc	1462	5	Selby	Alex	GB	1558 10
Alonzo	Charles	1462	4	Sequeira	Dilip	GB	1542 10
Poirier	Serge	1460	12	Lelleveld	Fred	NL	1537 36
Endignoux	Lionel	1456	14	Yasojima	Keiji	J	1533 12
Decroix	Didier	1447	7	Waser	Stephan	CH	1521 12
Rongier	Daniel	1442	7	Wilson	Peter	GB	1498 9
Rivière	Luc	1422	5	Ramsay	Crichton	GB	1497 8
Zeitoun	Marc	1420	5	Graham	Colin	GB	1492 38
De La Boisserie	Bruno	1416	12	Peres	Ennio	I	1483 9
Doutez	Hervé	1415	10	Settle	Andrew	GB	1473 10
Freyss	Joël	1398	13	Richardson	Julian	GB	1470 10
Cetkovic	Nenad	1378	5	Gannaway	Andy	GB	1462 10
Cazan	Annie	1317	5	Englund	Johan	S	1443 12
Roland	Thierry	1286	9	Privitera	Biagio	I	1431 9
Moreau	Béatrice	1259	12	Tamaie	Miki	J	1425 12
Lefèvre	Marc	1242	8	Bischoff	Thomas	CH	1406 9
Gérard	Stéphane	1217	8	Parlour	Graham	GB	1360 10
Jay	Christian	1012	5	Nielsen	Erik	DK	1347 11
				Mowbray	Miranda	GB	1330 10
				Scabbia	Nicola	I	1277 13
				Merkle	Marcello	CH	1262 17
				Forsyth	Iain	GB	1029 9

SOLITAIRE

Par Marc TASTET

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

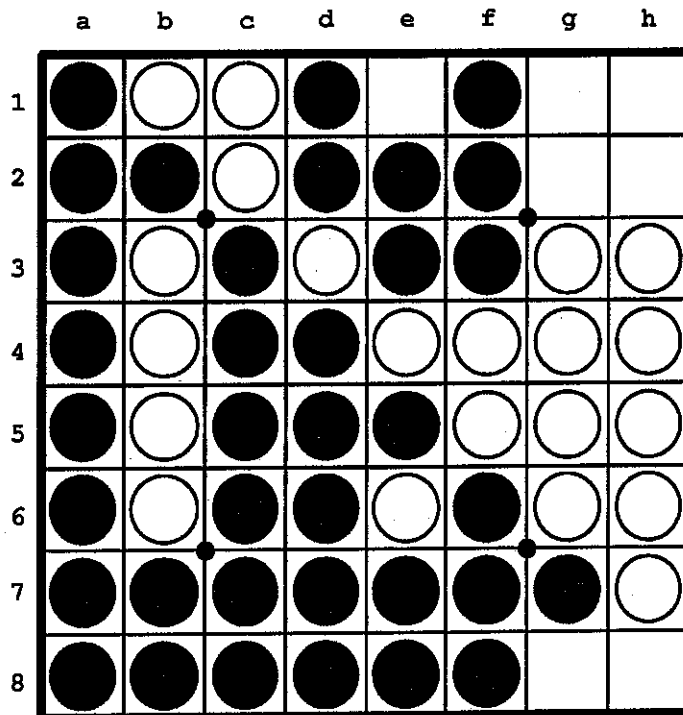
Vous trouverez ci-contre, pour chacun des coups que Blanc peut jouer, la meilleure réponse de Noir, calculée par ordinateur.

Choisissez votre coup sur la colonne de gauche en cachant les autres colonnes. Jouez ce coup sur votre jeu. Imaginez la réponse de votre adversaire et déplacez 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".



Blanc joue et gagne ...

```

G8 H8 G2 G1 H2 H1 E1
      H1 H2 E1
      E1 H2 H1
      G1 H2 G2 E1 VP H1
      E1 H1 G2
      E1 G2 H2 H1 G1
      H1 H2 G1
      G1 H1 H2
G2 E1 G8 H1 H2 G1 VP H8
      G1 H8 VP H2
      G1 H1 G8 H2 VP H8
      H2 H8 G8
G1 H1 H8 H2 G8 E1 G2
      G2 G8 E1
      E1 G8 G2
      G8 G2 H2 E1 VP H8
      E1 H2 VP H8
      G2 H2 H8 G8 E1
      G8 H8 E1
      E1 H8 G8
      E1 G2 H8 G8 H2
      G8 H8 H2
      H2 H8 G8
E1 G2 H8 G8 H2 JP H1 G1
      G1 H1
      H1 G1 H2
      G1 H1 H2
      G8 H8 H2 H1 G1
      H1 H2 G1
      G1 H1 H2
      H2 JP H8 G8 H1 G1
      G1 H1
      G8 H8 H1 G1
      G1 H1
      H1 G1 H8 G8
      G8 H8
      G1 H1 H8 G8
      G8 H8
      H1 G1 H8 G8 H2
      G8 H8 H2
      H2 JP H8 G8
      G8 H8
      G1 H1 H8 G8 H2
      G8 H8 H2
      H2 H8 G8
  
```

Compte-rendu des élections au conseil de la FFO en 1988

Le mardi 21 juin 1988, au club d'Othello parisien du 46 rue d'Ulm, a eu lieu le dépouillement des élections au conseil de la FFO, en présence de Bintsia et Sandry Andriani, Thierry Bousch et Emmanuel Lazard.

40 bulletins avaient été reçus dont:

-2 hors délai

-2 retournés à l'envoyeur et portant la mention "destinataire inconnu"

Sur les 36 bulletins restant,

-27 portaient un seul nom rayé

-8 portaient deux noms rayés

-1 bulletin était nul

Il y avait donc $(2 \times 27) + 8 = 62$ voix.

Ont obtenu:

-Didier PIAU: 24 voix

-Jean-Manuel MASCORT: 20 voix

-Bruno DRAPER: 18 voix

Sont donc élus, messieurs Didier PIAU et Jean-Manuel MASCORT.

Le nouveau conseil s'est réuni le 29 juin 1988 et a procédé aux élections en son sein. Ont été élus:

Président: Bernard DAUNAS

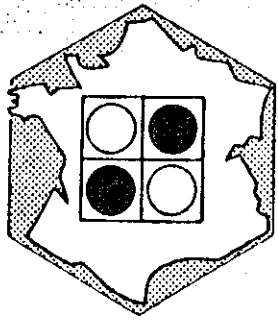
Secrétaire: Didier PIAU

Trésorier: Jean-Manuel MASCORT

Vice-présidents: Emmanuel LAZARD

Jean-François PUGET

Marc TASTET



FFO

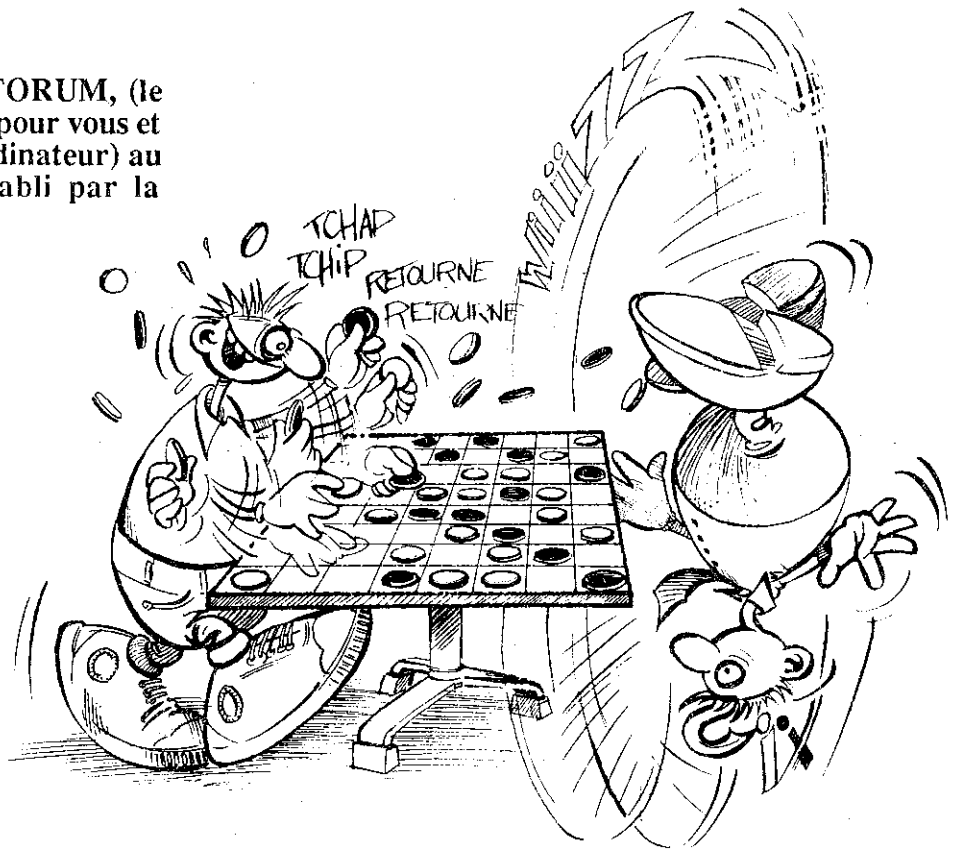
FÉDÉRATION FRANÇAISE D'OTHELLO

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 :