

Revue
Française de Go

n° 135

Février 2015
7 euros

issn 0181-1142

Nos deux premiers 1^{ers} dan pro européens

mais encore...

ça n'a pas été
de tout repos pour Fan
au Congrès Européen 2014



et aussi...

L'EYGC - congrès des jeunes
Le tournoi Pandanet
L'Élysée Cup

Retrouvez la RFG en ligne

Le blog, les actualités, les archives...



<http://rfg.jeudego.org>

Revue Française de go

La revue des joueurs de go français et du go en France



Complétez votre collection !

Anciennes Revues Française de Go

Nombre d'exemplaires	Tarif par exemplaire	Frais postaux
Numéro en cours	7€	3€
1 à 5 exemplaires au choix	5€ (hors numéro en cours à 7€)	5€
6 à 10	4€	10€
11 à 20	3,5€	15€
21 à 40	3€	17€
41 à 80	2,75€	22€
À partir de 81	2,5€	Nous consulter
La collection complète (premier au dernier numéro) + numéro spécial "Regards sur le go"	250€ l'ensemble	25€

Certains numéros étant épuisés, en particulier ceux qui sont très anciens, nous fournissons alors une photocopie en remplacement (liste sur demande).

Les anciennes revues sont disponibles sur commande auprès du responsable matériel FFG
materiel@jeudego.org

L'abonnement à la RFG est disponible avec la licence de la Fédération Française de Go. Elle est également proposée séparément au tarif de 25€ par an (3 numéros). Pour toutes les questions concernant les abonnements merci de contacter le responsable RFG abonnement-rfg@jeudego.org

L'édito

ACTUALITÉS

Actualités France	2
European Youth Go Championship	4
Championnat national jeunes 2014	6
partie commentée	6
Tournoi de Paris 2014	8
partie commentée	8

INTERNATIONAL

Élysée cup	10
partie commentée	10
Qualification professionnels européens	14
parties commentées	15
Tournoi Pandanet par équipes 2013-2014	18
partie commentée	19
Congrès européen 2014	21
partie commentée	22

PÉDAGOGIE

Cours joueurs confirmés	26
Méthode d'initiation	28
Cours joueurs faibles kyu	29
Tsumego	31

- Éditeur : Fédération Française de Go.
Siège social : Fédération Française de Go chez ABC/LIV
99 / 103 rue de Sèvres, 75280 Paris CEDEX 06.
- Directeur de publication : Michel Trombetta.
- Rédacteur en chef : Augustin Avenel.
- Rédacteurs adjoints : Chantal Gajdos, Motoki Noguchi.
- Maquettistes : Chantal Gajdos, Michel Trombetta.
- Correcteurs : Simon Billouet, Johan Bonneau, Patrick Bossut, Sébastien Cordrie, Marie Julien, Patrice Mauny, Aurélie Peres, Philippe Richard, Nicole Tagnon.
- Rédacteurs : Augustin Avenel, Dai JunFu, Fan Hui, In-Seong Hwang, Motoki Noguchi, Pierre Boudailliez, Tanguy le Calvé.
- Crédit photo couverture : Judith van Dam - EurogoTV
- RFG est publiée par la Fédération Française de Go.
- La FFG est membre de la Confédération des Loisirs de l'Esprit.
- Imprimé par : Chevillon Imprimeur à Sens, labellisé IMPRIM'VERT.
- Dépôt légal à parution.



Cette année il y a eu du changement dans l'équipe des pédagogues de la fédération. Motoki est parti et Hwang In-Seong nous a rejoint depuis le mois de mai et remplit des missions similaires à Fan.

Pour ceux qui ne connaissent pas très bien In-Seong, il est d'origine coréenne où il a été *insei* et travaillait comme commentateur à Baduk TV. Il a déjà

passé de nombreuses années en Europe pour enseigner le go et a participé à de nombreux tournois, qu'il a souvent remportés et se trouve parmi les meilleurs avec un niveau de 8^e dan.

Aujourd'hui, il s'est donc installé en France, plus particulièrement dans la région grenobloise où il participe au club et s'efforce d'apprendre la langue française le plus rapidement possible. Donc n'hésitez pas à le solliciter pour ses activités pédagogiques afin de l'intégrer au mieux dans la fédération.

Un autre point important de l'année, particulièrement pour la Revue Française de Go, est la publication d'articles sur le blog (<http://rfg.jeudego.org/>). En effet, depuis le lancement du nouveau site de la revue, en plus de la parution de trois revues par an, nous publions des news sur le blog. Depuis quelques mois, nous avons réussi à publier des articles à un rythme de parution d'au moins un par semaine grâce aux efforts de Vincent Mugnier qui s'est beaucoup impliqué.

L'équipe autour du blog est encore peu nombreuse, j'invite donc tous ceux qui sont intéressés pour nous aider à nous contacter.

Bonne lecture,

Augustin Avenel
Rédacteur en chef de la RFG.

Et toujours...

L'email de la rédaction : redaction-rfg@jeudego.org

Le site de la revue : rfg.jeudego.org

Notre page facebook : www.facebook.com/revue.francaise.go

Coupe Zaza 2014 : Championnat d'Ile-de-France de Go des Jeunes

Le dimanche 23 mars 2014, au pavillon des Jardins de l'École Normale Supérieure de Cachan, a eu lieu la Coupe Zaza 2014. Ce championnat s'adresse aux jeunes (c'est-à-dire âgés de moins de 18 ans) joueurs de go de la Ligue Île-de-France. Les joueurs sont divisés en trois catégories selon leur âge. Dans la catégorie benjamins (primaire), nous avons vu s'affronter cinq très jeunes joueurs de go, dont deux filles : Elisa Tariel (club de Cachan) et Ishane Mobarek (club de Noisieu). Dans la catégorie minimes (collège), la plus représentée, il y avait six joueurs acharnés. En catégorie juniors (lycée), quatre forts joueurs se sont disputé le titre de champion junior de la Ligue Île-de-France.

Le faible nombre de participants nous a permis de faire jouer tout le monde contre tout le monde dans chaque catégorie sous le soleil à travers la baie vitrée. À midi, nous avons par-

tagé des pizzas tous ensemble dans une très bonne ambiance. Et, avant la remise des prix qui a eu lieu en présence d'Alain Cano, président de la Ligue Île-de-France, nous avons pris un goûter à base de fruits et de bons gâteaux.

Dans la catégorie benjamins, c'est Zéphyr Gogris, du club de Go de Cachan, qui a remporté le titre de Champion de la Ligue Île-de-France 2014. Il a gagné contre tous ses camarades (4 victoires). Elisa Tariel, Ishane Mobarek et Philéas Monate se partagent la seconde place avec deux victoires chacun. Gaëtan Maubert n'a malheureusement aucune victoire, mais on est très content qu'il ait participé.

Chez les minimes, c'est Guillaume Ougier, du club d'Antony, qui remporte la coupe avec cinq victoires sur cinq parties. Alexandre Pauvert est second (quatre victoires), Clément Tariel troisième, puis viennent Lohan Mauber, Noa André et Yanis Mobarek.

En catégorie junior, le niveau était très impressionnant. Tous les participants étaient premier kyu ou meilleurs. Florian Melcer, du club d'Orsay, remporte la victoire avec trois parties



Photo : Benjamin Blanchard

Brochette de champions..

gagnées sur trois jouées. Yves Sergeant est second avec deux victoires. Ariane Ougier est troisième, Thomas Leclerc quatrième.

Tous les participants ont été qualifiés pour le Championnat de France des Jeunes qui s'est déroulé les 10 et 11 mai aussi à l'ENS de Cachan.

Je tiens à remercier l'École Normale Supérieure de Cachan qui nous prête gracieusement ses locaux pour la troisième année consécutive. Je remercie aussi le Club de Go de Cachan pour l'aide à l'organisation de l'événement, en particulier Pascal Tariel et Michel Trombetta. Merci aussi à tous les participants et accompagnateurs d'avoir fait de ce championnat une journée très agréable.

Julie Gauthier

Tournoi de Levallois 2014

Prendre la ligne 3, descendre à Anatole France, suivre les flèches : et voilà, vous étiez ces 1^{er} et 2 mars derniers au tournoi de go de Levallois. Pour la troisième année consécutive, nous avons posé nos gobans, pierres et pendules dans les salons Anatole France, où chaque salle porte un nom de gourmet. En guise de nourriture, nous avons des parties alléchantes, des moyos gourmands et des groupes de pierres à croquer.



Photo : Ludovic Poichotte

Salle et compétiteurs.

Cette année, pour des raisons de disponibilité des salles, le tournoi était réduit à 4 parties au lieu de 5. En fait, ce nouveau format a bien plu, les joueurs ayant enfin le temps de se reposer entre la 2^e et la 3^e ronde, de profiter de la buvette ou même du beau soleil qui montrait le bout de ses rayons en cette fin d'hiver...

Avec un top groupe relativement relevé, le suspense était (un peu) au rendez-vous pour cette édition. Je dis « un peu », car à partir du moment où Dai Junfu 8 dan a rejoint la file d'inscriptions, la première place était attribuée. Junfu fêtait tout juste la sortie de son ouvrage "Yose", coécrit avec Motoki Noguchi, et fit même une petite séance de dédicaces entre deux rondes. Tenant son rang d'expert du go, il finit avec 4 victoires sur 4 parties.

Mais pour la deuxième place, la concurrence était rude entre les nombreux joueurs allant de 1dan à 3dan. Et la hiérarchie ne fut pas respectée : fina-



Photo : Ludovic Poichotte

Florian Melcer 2D (de dos) face à Junfu.

lement, Mathieu Daguene 2dan arracha la deuxième place, Florian Melcer 2dan monta sur la troisième marche du podium, pendant que Benjamin Blanchard 3dan n'obtenait que la 4^e place.

Mention spéciale à Florian Melcer, qui obtint le prix informel de la partie qui fit le plus peur à Dai Junfu : au terme d'un match très serré, c'est finalement au yose que Dai l'emporta. Quoi de mieux pour promouvoir son propre livre ?

Louise Roullier

Ze Tournoi version 2014

Ze Tournoi version 2014, organisé du premier au 4 mai, a attiré plus d'une centaine de participants, dont 85 joueurs, sous un beau soleil (si, si, le soleil brille toujours au château de Blagneux !).

Le thème de cette année était « la gastronomie », ce qui nous a donné droit à de splendides plateaux de fromages et à une mémorable dégustation de vins à l'aveugle à laquelle j'ai moi aussi participé, mais mon score était tel que mon avenir comme sommelier est compromis.

S'agissant du go, nous avons un invité de marque pour commenter nos parties : In-seong Hwang. C'était une de



Photo : Olivier Dulac

Remise des prix au grand air et grand soleil !

ses premières interventions en France en tant que pédagogue national.

C'est Ugo Martin, 11 k, du club de Chambéry, qui a gagné avec 7 victoires (sur 8 rondes), suivi par Tanguy Le Calvé 5d et Motoki Noguchi 7d. Tanguy n'a joué que 6 rondes, mais il a battu tous ses adversaires, dont Motoki. Bravo, Ugo et Tanguy !

Je remercie tous les participants à notre tournoi et tous ceux qui ont contribué à son organisation. Vivement l'année prochaine !

Toru Imamura

Tournoi de Montpellier 2014

Les 14 et 15 juin, le Relais du Salagou a eu le plaisir d'accueillir le tournoi annuel du club de go de Montpellier, et ce, pour la deuxième année consécutive.

Les 90 membres de la famille du go ont pu ainsi profiter des infrastructures du centre et de l'organisation de l'équipe montpelliéraine (piscine, bar, pétanque, musique ...). Malheureusement le soleil n'était au rendez-vous que le samedi

mais la pluie a eu la politesse d'attendre la fin de la remise des prix.

Oui remise des prix parce qu'il y avait également un tournoi ! Ce sont pas moins de 46 personnes qui se sont disputé le titre et pour la première fois depuis plus de 15 ans un joueur du nord de la France remporte le tournoi. C'est le parisien Benjamin Blanchard qui gagne le tournoi à égalité de victoires (3/4) avec Florent Labouret. Il l'emporte grâce à un meilleur "SOS" (obtenu avec des victoires contre des adversaires mieux classés). Un seul sans faute cette année (4/4), celui de Bastian Ebeling joueur allemand vivant à Lyon. Félicitons-le pour cette belle performance pour son premier tournoi.

Pour finir l'équipe du club de go de Montpellier tient à remercier tous les participants qui ont une fois encore fait



Photo : Maxime Esnay

Benjamin Blanchard.

preuve d'un état d'esprit remarquable, il faisait bon vivre en ce dernier week-end de printemps (tournoi du pré-solstice) la bonne humeur était présente et tout le monde était ravi de cette parenthèse go.

Nous vous donnons d'ores et déjà rendez-vous l'année prochaine dans le même cadre pour savourer une fois de plus l'hospitalité montpelliéraine !

Lucas Bottelin



Photo : Maxime Esnay

Le beau temps était une fois encore au rendez-vous.

Un nouveau club dans le Sud-Ouest

Les joueurs de passage dans la ville de Muret ont désormais un nouveau lieu à leur disposition : le restaurant L'Arche.

Entre des hamburgers maison, des assiettes de tapas et autres mangas à feuilleter, on peut aussi jouer aux nombreux jeux de société ou de cartes mis à disposition, ainsi qu'au go. Ça tombe bien, Dimitri Wiart, l'un des deux gérants, a récemment découvert le jeu et apprend avec assiduité. Avec Anthony Prezman, ils ont donc officiellement ouvert (avec l'aide de Florian Nivet) cette nouvelle antenne du club de Go de Toulouse.



Les gobans sont mis à disposition à toute heure de la journée, même si les joueurs sont surtout attendus le samedi après-midi.

L'Arche - 21 route d'Eaunes - 31600 Muret
Ouvert du lundi au samedi, de 9h à 23h -
Tél : 0567069606

<https://www.facebook.com/larche.badlands>

Anthony Prezman

EYGC

European Youth Go Championship

(Championnat jeunes européen de Go)

L'European Youth Go Championship (autrement dit l'EYGC) a lieu chaque année dans un pays européen différent. C'est l'occasion pour une centaine de jeunes européens de se rencontrer sur des gobans.

Cette année, 17 jeunes Français se sont rendus à Bognor Regis en Angleterre afin d'y participer ; une des plus grosses délégations françaises depuis que cette compétition existe.

D'une part, il y avait une grosse délégation de la ligue Rhône-Alpes (les clubs de Grenoble, Chambéry et Aubenas y étaient représentés) ; d'autre part, il y avait une délégation de jeunes venus de diverses régions avec les clubs de Perpignan, Marseille, Bordeaux, Nantes, Paris et Bayonne.



La délégation française.

En effet, certains sont même venus en famille et ont profité de ce séjour pour aller visiter, avant, pendant ou après, le sud de l'Angleterre ainsi que Londres. Bref une équipe de choc pour les accompagner au quotidien et les aider à l'occasion à communiquer.

Les délégations étrangères ne sont pas en reste : les Russes et les Allemands sont nombreux (une bonne vingtaine dans chaque groupe) ; l'Espagne, la Hongrie,

Un grand merci aux organisateurs anglais pour leur accueil et l'organisation du championnat en parallèle du British Go Congress.

Vendredi 28 février

Un premier groupe de Français est arrivé vers 18 heures et a pu assister à la cérémonie d'ouverture. Les jeunes ont tous eu le droit à un sac avec des revues, une boisson, une friandise et un chouette bonnet « Play go ».

Le deuxième groupe est arrivé dans la nuit et nous ne nous sommes donc retrouvés que le lendemain, car – compétition oblige – il faut se coucher tôt !

Samedi 1^{er} mars

Ce sont les retrouvailles pour les Français sous un beau soleil ! Fan donne les dernières consignes pour être au mieux dans la compétition. On est tous prêts, que le tournoi commence !



Un petit moment de détente pour savourer le soleil anglais.

Seul petit bémol : malheureusement aucune représentante féminine française.

Au congrès, 89 jeunes au total répartis en 3 catégories : 42 pour les moins de 12 ans dont 6 Français ; 35 pour les moins de 16 ans dont 6 Français ; 12 moins de 20 ans dont 5 Français.

Pour les accompagner, une bonne dizaine d'adultes, dont Fan Hui en coach qui leur a donné 3 cours avant la compétition afin de les préparer, ainsi que quelques joueurs et joueuses de go et des parents de joueurs (Dominique Cornuejols, José Olivares Flores, Vincent Scribe, Astrid Gaultier, Christophe Sergeant, ...).

l'Angleterre, la Pologne, la Tchéquie, les Pays-Bas, la Croatie, l'Estonie et l'Ukraine sont également présents.



Isaac Scribe à l'œuvre.



Dominique Cornuejols et José Olivares Flores.



Tanguy le Calvet vs Lukas Podpera.

Le tournoi est en règles Ing pour les moins de 12 et moins de 16 ans. Ceux-ci doivent donc compter leurs pierres en début de partie.



Briefing avant le combat.

À la fin de la première journée, 6 jeunes Français restent invaincus : Tanguy en moins de 20 ans, Diego, Nicolas et Aurélien en moins de 16, Thibault et Ismaël en moins de 12.

Après chaque ronde les jeunes se font commenter leurs parties par Fan et peuvent se détendre à la piscine couverte du centre touristique et familial où nous sommes.

Nous profitons du beau temps à l'heure du déjeuner pour aller regarder la mer à quelques mètres de là. Les Allemands prennent leur photo de groupe dehors, nous aurions dû les imiter, car après ce ne sera plus possible malheureusement.

Dimanche 2 mars

Le temps est pluvieux, nous essuierons même de grosses bourrasques de vent : la météo anglaise est de retour, nous restons au chaud dans le centre (ou à la piscine).

Lors de cette deuxième journée, tous les jeunes Français ont au moins une victoire en poche, cependant aucun n'a réussi le sans faute. En catégorie de moins de 20 ans, Tanguy est tombé

contre Lukas Podpera, qui sera le champion à la fin de cette édition. Chez les moins de 12, Isaac avec une défaite peut encore viser le titre. Chez les moins de 16, la concurrence est rude avec beaucoup de joueurs en dan ; aucun de nos jeunes n'y est bien placé.

Le soir, beaucoup d'entre nous ont participé au pair-go (mixte ou non mixte). L'équipe de Matthias Mangin et Sylvain Bousquet finit première ex-aequo en non mixte avec 3 victoires sur 3.

Lundi 3 mars

C'est le dernier jour, nous faisons nos bagages le matin avant de rejoindre le lieu du tournoi. Le centre familial se vide petit à petit. À partir de midi toutes les attractions ferment, ça sent la fin du séjour...

Les jeunes Français ont eu des résultats mitigés : aucun titre n'a été ramené en France à l'issue du championnat mais Tanguy a fini 3^e dans la catégorie des moins de 20 ans. À noter, la grosse performance d'Ismaël Fathallah qui finit à 5 victoires sur 6 en catégorie des moins de 12 et ramène une coupe !



Remise des prix.

Photo : Astrid Gaultier



Le Congrès EYGC 2014.



Le décompte se fait à la chinoise, règles Ing obligent.

Tous les résultats sont sur la page du British Go Congress :

<http://www.britgo.org/eygc2014/results>

À midi, une grande photo de groupe rassemble tous les jeunes participants.

Vers 15h, un premier groupe de Français file prendre le train pour rentrer à la maison ou pour partir en visite londonienne. Nous sommes venus, nous avons joué mais nous n'avons pas vaincu ! Qu'à cela ne tienne, nous espérons revenir nombreux l'année prochaine aux Pays-Bas !

Dominique Cornuejols

Championnat de France de Go des Jeunes 2014

Les samedi 10 et dimanche 11 mai 2014, le pavillon des jardins de l'École Normale Supérieure de Cachan a accueilli, pour la troisième année consécutive, trente-six jeunes joueurs de go pour le championnat de France des jeunes. Le championnat débutait samedi à 14h et certaines parties ont été retransmises sur KGS. De plus, un joueur de l'île de la Réunion participait via KGS.

Nous avons fait le choix de faire un maximum de rondes. Il y a donc eu sept rondes en catégorie primaire (seize participants), où les joueurs jouent très vite. C'est Solal Zémor, 8^e kyu venu de Bordeaux, qui remporte le titre de champion de France de go des jeunes 2014 dans cette catégorie avec sept victoires. Le second est un élève du club scolaire du collège Lucie Aubrac à Grenoble, il s'agit d'Ismaël Fathallah, 14^e kyu. Le vainqueur du championnat d'Île-de-France des jeunes, Zéphyr Gogris, 18^e kyu, remporte la troisième place.

Il y a eu quatorze participants en catégorie collège. Sur six rondes, Isaac Scribe, 3^e kyu du club d'Aubenas, remporte cinq victoires et reçoit le titre de champion 2014 de sa catégorie. Guillaume Ougier, premier dan du club d'Antony est deuxième avec cinq victoires aussi. Le troisième est un 4^e kyu du club de Perpignan : Sylvain Bousquet. Lui aussi a remporté cinq rondes sur six.

La participation en catégorie lycée fut moindre : nous avons six participants. Le championnat a donc été organisé en round-robin de sorte que chacun joue contre tous les autres. Sur cinq rondes, deux joueurs ont quatre victoires : Frédéric Schlattner, 3^e kyu de l'école de go de Grenoble et César Lextrait, 3^e dan du club de Marseille. Frédéric ayant battu César, il remporte le titre de champion. César est deuxième.

Le championnat s'est déroulé dans la bonne ambiance. La plupart des participants et accompagnateurs ont mangé ensemble des spaghettis bolognaise le samedi soir et une pomme, et nous avons partagé aussi des pizzas pour le repas du dimanche midi. Entre les rondes, les participants ont pu jouer dehors dans l'herbe. Et, comble de leur épanouissement, ils ont joué au baby-foot samedi soir.

Je tiens à remercier l'École Normale Supérieure de Cachan qui met à disposition ses locaux pour l'événement. Merci aussi au Cr@ns (association d'élèves de l'ENS de Cachan) qui a assuré notre connexion internet, ainsi qu'au Bureau des Élèves qui nous a prêté ses locaux et sa cuisine pour le repas et la soirée du samedi soir. Merci à tous les scribes KGS qui ont permis de retransmettre l'événement. Je remercie aussi tous les accompagnateurs ainsi que le club de go de Cachan, en particulier Pascal Tariel et Michel Trombetta, qui m'ont beaucoup aidée pendant l'organisation en amont et sur place. Je tiens à remercier tout particulièrement Madame Durand qui nous a beaucoup fait rire en cassant les coupes... Mais on ne lui en veut pas, c'est aussi elle qui a fait à manger samedi soir ! Pour finir, je tiens à remercier tous les participants et tous ceux que j'ai pu oublier.

Julie Gauthier

Responsable jeunes de la FFG

Partie commentée

Championnat de France des jeunes, catégorie lycée, ronde 2,

- Frédéric Schlattner 3k (Grenoble)
- César Lextrait 3d (Marseille)

Blanc gagne de 10,5 points. Komi : 7,5
Commentaires : Tanguy Le Calvé

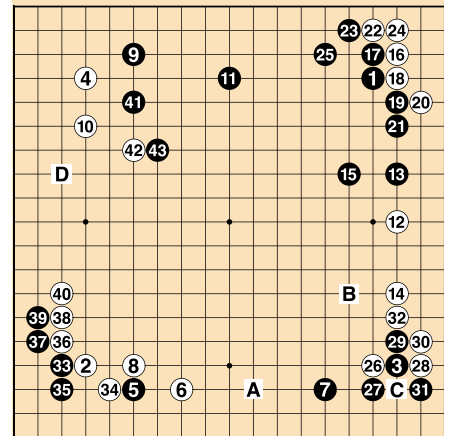


Fig.1 : 1-43

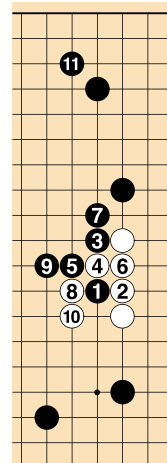
La pince Blanc 6 a pour objectif d'empêcher Noir de faire le *fuseki* mini chinois en A. Noir 15 est mou (Voir Dia.1). Avec l'invasion Blanc 16 jusqu'à Noir 25, Blanc vit en *sente*, Noir est surconcentré et le *tobi* en 15 n'est plus très efficace. Si Blanc souhaite se renforcer, le simple *tobi* en B est préférable au coup 26, cela permet de garder l'*aji* dans le coin, notamment en 27 ou C. Noir 33 n'est pas la meilleure façon d'entrer dans le coin (Voir Dia.2).

La séquence Blanc 34 à 50 est trop gentille car cela laisse le coin en *sente* à Noir : il faut faire *hane* en 35 au lieu de 34 (Voir Dia.3). 42 est un très bon coup à la limite des deux *moyo*.

Le *tsuke* en 43 n'est pas bon, c'est ce coup qui fait perdre César. En effet un *tsuke* renforce toujours l'adversaire et il n'est jamais sage de renforcer un *moyo* adverse. De plus le territoire de Noir est déjà très solide il n'y a plus de potentiel à exploiter, il vaut mieux directement envahir en D c'est le bon timing pour ça, Blanc n'est pas encore très fort et Noir peut facilement sortir.

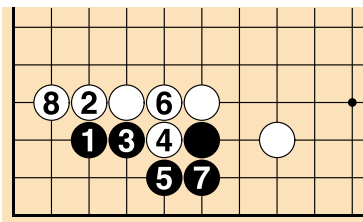


Nos champions jeunes 2014.



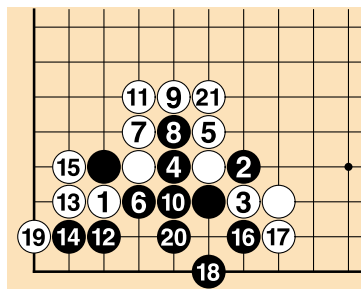
Dia.1

Au lieu du coup 15 de la partie, Noir doit s'appuyer sur Blanc pour créer de l'influence. Il peut ensuite consolider son coin avec 11. C'est beaucoup plus actif que la partie.



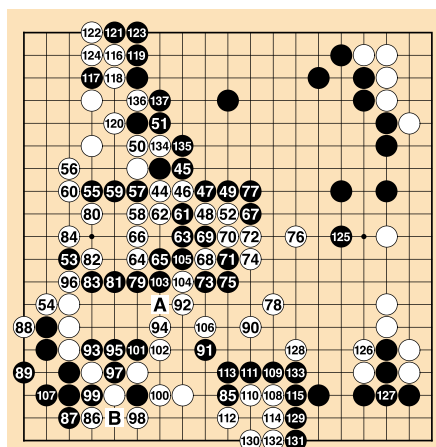
Dia.2

Le *sansan* est la meilleure façon de rentrer ici (au lieu de 33 dans la partie).



Dia.3

Blanc 1 au lieu de 34 dans la partie est plus sévère, car il se renforce tout en obligeant Noir à vivre petit.



Tournoi de Paris 2014

Malgré des difficultés d'organisation, le 42^e tournoi international de Paris a bien eu lieu du 19 au 21 avril sous la direction d'Alain Cano.

Cette année encore, un nouveau lieu a dû être trouvé et le tournoi a eu lieu au Lycée Georges Guérin à Neuilly.

66 joueurs pour participer se sont retrouvés à ce tournoi.

Nous sommes loin des affluences qu'a pu connaître le tournoi mais il y a eu quand même quelques étrangers qui sont venus participer, notamment le Coréen Kim Young-Sam (certains doivent s'en souvenir, il avait remporté le championnat open de l'EGC de Bordeaux) qui a remporté le tournoi et gagné toutes ses parties.

Sur la deuxième marche du podium, on retrouve le vainqueur de l'an passé, Dai Junfu qui n'a concédé qu'une seule défaite face au champion de cette année.

En troisième, Motoki Noguchi ne s'est incliné que face aux deux premiers.



Ambiance studieuse à Neuilly-sur-Seine

Rendez-vous l'an prochain pour la prochaine édition du tournoi.

Augustin Avenel

Partie commentée

42^e tournoi international de Paris,
ronde 5, Paris, 21 avril 2014

○ Thomas Debarre 6d

● Dai Junfu 8d

Noir gagne par abandon, komi : 7,5

Commentaires : Dai Junfu



Je suis tombé sur le joueur coréen Kim Young-Sam 7d dès la deuxième ronde, alors que ma dernière partie sérieuse doit remonter au Paris Meijin 2013 contre Fan Hui.

Du coup, je n'étais pas du tout prêt pour cette « finale » anticipée. Après une partie ultra-violente, j'ai perdu d'une liberté en ayant mal compté mes propres libertés dans un *semeai*.

Après ma victoire contre Motoki en troisième ronde, je me sens un peu plus à l'aise devant le goban et j'ai largement repris confiance.

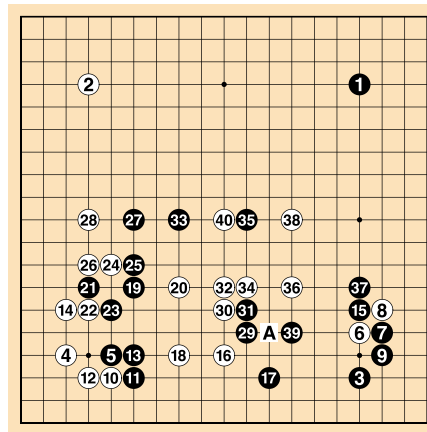


Fig.1 : 1-40

Blanc 6 est assez agressif pour le début de partie (voir Dia.1).

Après 17, personnellement je préfère Noir car son coin au sud-est est grand et la pierre 16 est relativement faible par rapport aux trois pierres noires (5, 11 et 13).

Pour le coup Blanc 28, si c'est à moi je vais jouer *keima* en A. Ce coup lui permettra de réduire largement le potentiel Noir et donne une forme de vie confortable pour Blanc.

Noir 29 et 31 agrandissent très vite le potentiel à droite. Au coup 33, Noir aurait pu choisir d'agrandir encore ce potentiel (voir Dia.2).

Blanc 40 contre-attaque : c'est un coup impératif. Noir 39 vise la faiblesse de connexion du grand *tobi* (36-38) et la meilleure défense est l'attaque !

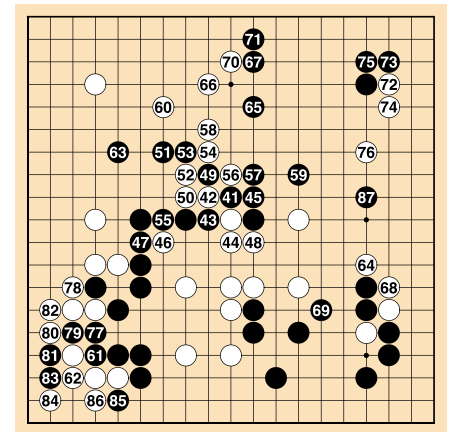


Fig.2 : 41-87

Blanc 48 est important car si Noir arrive à jouer ce coup, l'ensemble de la forme du groupe blanc est déchiré.

Noir 51 est une erreur de calcul (voir Dia.3).

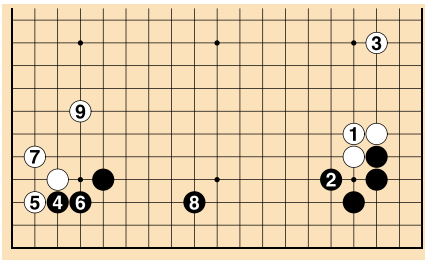
Blanc 52 et 54 sont des bons coups (voir Dia.4).

Blanc 64 est un *tesuji* local, si Noir répond en *hane* sur la pierre, Blanc peut répondre double *hane*.

Le coup 72 est très bon (voir Dia.5). Noir fait face à un choix délicat et il fait finalement un mauvais choix.

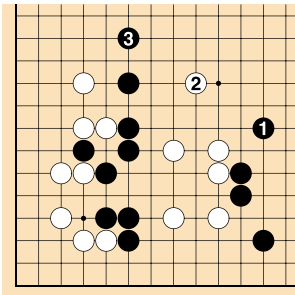
Blanc 78 est une erreur. Il faut connecter en 79. Noir 81 est malin. Au niveau du yose, Blanc perd pas mal dans le coin.

Le dernier combat s'est déclenché après le coup 87.



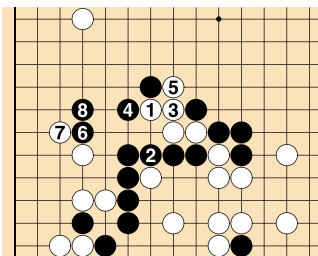
Dia.1

C'est aussi une variation possible (Blanc 1 au lieu de 6 dans la partie).



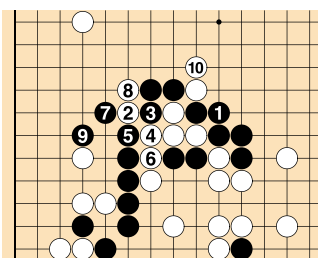
Dia.2

Noir peut aussi jouer 33 de la partie en 1 pour faire un maximum de potentiel au sud-est. C'est peut-être mieux que la partie réelle.



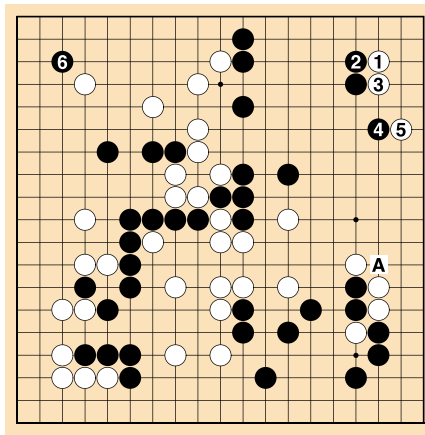
Dia.3

C'est le scénario prévu par Noir (Blanc 1 au lieu de 52 dans la partie) : il stabilise son groupe tout en réduisant le bord blanc.



Dia.4

Si Noir connecte en 1 au lieu de 55 dans la partie, Blanc 2 est un *tesuji*. Après 10, Noir sera en grosse difficulté.



Dia.5

C'est le scénario prévu par Noir (Blanc 1 au lieu de 72 dans la partie). Après Noir 6, la partie est bien équilibrée. Comme il reste encore un gros coup en A, la séquence est acceptable pour Noir.

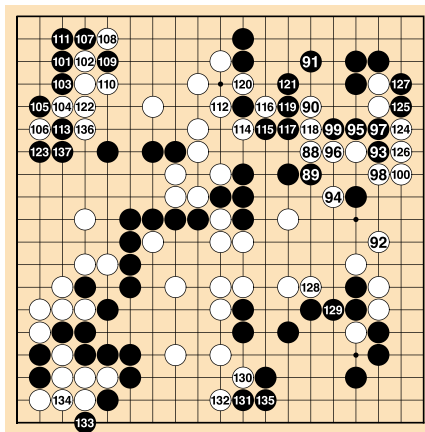


Fig.3 : 88-137

Localement, c'est très compliqué. Mais le coup Blanc 92 me semble être un super coup de sang froid. Noir se retrouve dans une situation délicate.

Blanc 94 est encore un *tesuji*. Noir est de plus en plus en danger.

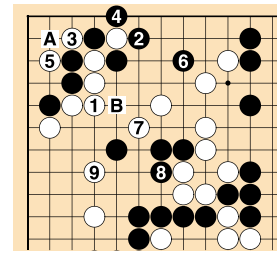
Après Blanc 100, localement Blanc a marqué beaucoup de points. Blanc est en avance dans la partie. Avec 101, Noir cherche ses dernières chances.

Blanc 110 : un autre choix est possible (voir Dia.6).

Blanc 112 est le coup perdant de la partie (voir Dia.7) !

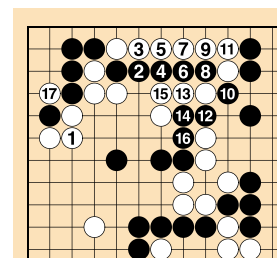
Après Noir 121, Blanc a des gains très limités au centre.

Après Noir 137, la situation est déjà renversée. La partie est encore serrée mais déjà favorable pour Noir.



Dia.6

Pour Blanc 110, connecter en 1 est aussi un choix possible. Jusqu'à Blanc 9, c'est une séquence favorable pour Blanc. Attention, le coup 5 est impératif ! S'il suit le *joseki* en jouant en A, Noir peut couper son groupe en B.



Dia.7

Blanc 1 est le seul coup possible dans cette situation. Selon Thomas, il a peur que Noir capture les pierres au milieu. Mais vu que le coin noir n'est même pas encore vivant, après le coup 17, la partie est finie.

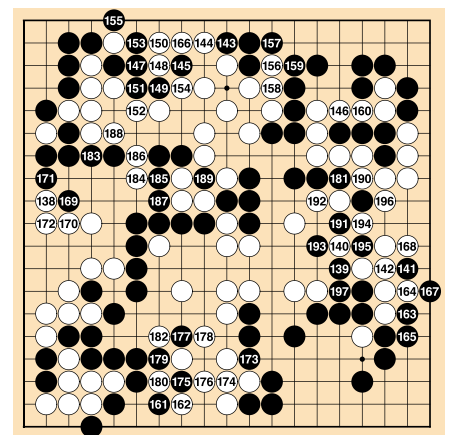


Fig.4 : 138-197

Blanc 146 est une erreur énorme dans le *byo-yomi* car ce n'est pas un vrai coup *sente* dans la situation actuelle. Blanc est obligé de jouer 148 pour se défendre localement. Noir 163 est un très grand *yose* de plus de 10 points.

Après Noir 183, la partie est déjà finie. Blanc continue à perdre des points au *yose*. Noir gagne de presque 20 points.

Élysée Cup

2013-2014 (2)

C'est donc la fin de ce tournoi qui se sera déroulé sur presque une année entière. Il a débuté le 13 juin 2013 avec une victoire de Toru Imamura 4d, accompagnée de beaucoup d'espoir pour la France et s'est malheureusement fini le 13 mai pour nous et Motoki Noguchi 7d sur une victoire de Jin Zou 6d et de l'Allemagne.

Le score final est donc de huit à six pour l'Allemagne. Côté performance, au niveau français, ce sont Toru et Benjamin Papazoglou 6d (notre nouveau champion national) qui se sont le mieux illustrés, étant les seuls Français à avoir réussi à enchaîner deux victoires.

Pour les Allemands, ce sont Johannes Obenaus 5d et Benjamin Teuber 6d qui totalisent trois victoires chacun et ont été décisifs dans la victoire de l'Allemagne.

Malheureusement, il n'y a pas à ma connaissance de nouvelle édition prévue de ce tournoi organisé dans le cadre de l'année franco-allemande célébrant l'amitié franco-germanique.

Il a été très agréable de suivre ce tournoi avec plein de suspense quant au vainqueur, le score ayant tourné à maintes reprises en faveur des deux pays.

J'espère que l'on pourra retrouver dans les années à venir d'autres initiatives telles que celle-ci, bien appréciée par les joueurs et les spectateurs.

Merci à tous d'avoir suivi la compétition et bravo aux joueurs qui ont disputé une belle rencontre.

La composition des équipes et le résultat de l'ensemble des parties du tournoi peuvent être retrouvés à l'adresse suivante :

<http://ffg.jeudego.org/informations/competitions/2013/ElyseeCup.php>

Augustin Avenel

Partie commentée

Élysée Cup, 14^e partie, 13 mai 2014

○ Motoki Noguchi 7d (France)

● Jin Zou 6d (Allemagne)

Noir gagne par abandon, komi : 6,5

Commentaires : In-seong Hwang

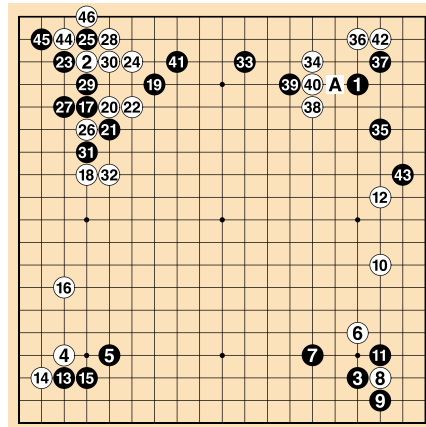
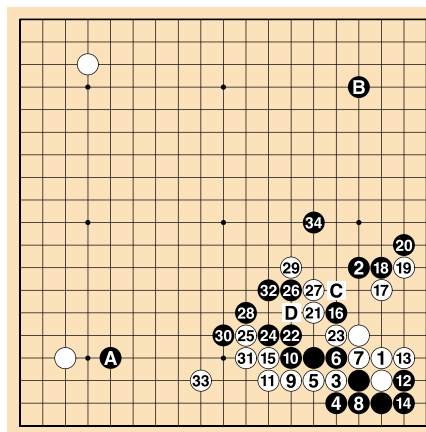


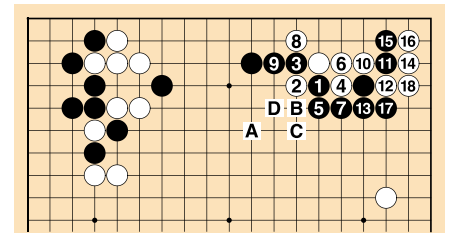
Fig.1 : 1-46

Blanc 10 est un bon coup pour éviter les variations compliquées (Voir Dia.1). Blanc 34 est la bonne direction d'approche. Les groupes 1 et 33 sont séparés et deviennent faibles (Voir Dia.2). Blanc 38 est mou, il aurait dû jouer en A.



Dia.1

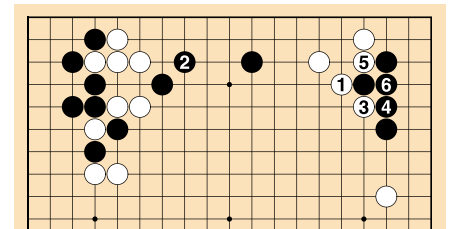
Si au lieu de 10 dans la partie Blanc joue en 1, Noir va répondre en 2. C'est très compliqué. Jusqu'à Noir 14, c'est un combat intéressant pour Noir, en effet, il profite des pierres A et B de chaque côté pour l'aider. Blanc 15 est le bon coup ici. Si Blanc joue en C à la place, alors Noir répond en D et attaque les deux groupes. Blanc 21 est un *tesuji*, puis jusqu'à 34 c'est un combat complexe.



Dia.2

Normalement, le coup en 1 (au lieu de 35 dans la partie) suivi de la double coupe en 3 est un bon coup de connexion. Cependant ici ce n'est pas très bon.

Une fois que Blanc est vivant dans le coin, c'est difficile pour Noir de savoir comment gérer la pierre de coupe 2 : le coup en A est trop lent mais si Noir ne fait rien alors Blanc peut séparer les deux groupes avec la séquence B, C et D.



Dia.3

Si Blanc joue 1 au lieu de 38 dans la partie, après les échanges 3 et 5 qui sont *sente*, Blanc est plus stable et met plus de pression sur Noir que dans la partie.

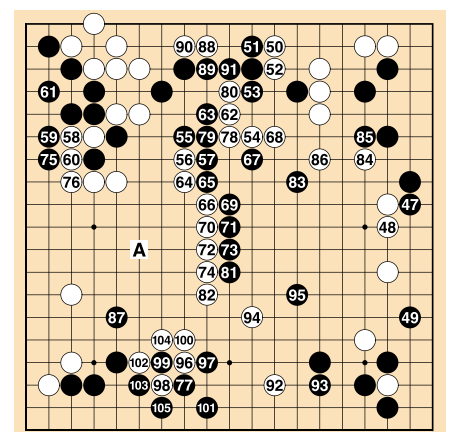


Fig.2 : 47-105

Blanc 56 suivi de 58 est une bonne séquence pour ensuite faire une double coupe en 79. Blanc 62 est une erreur (Voir Dia.4 et Dia.5)

Après Blanc 76, Blanc a obtenu une bonne influence autour du point A avec le mur créé au centre.

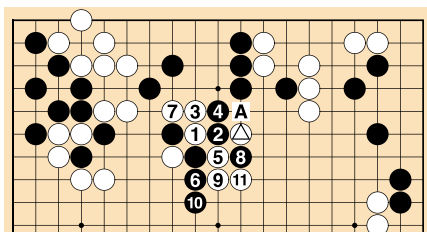


Jin Zou 6d
champion
d'Allemagne
2007

Par contre, son groupe sur le bord droit se trouve affaibli avec l'influence développée en retour par Noir.

Après 77, la partie est bonne pour Noir.

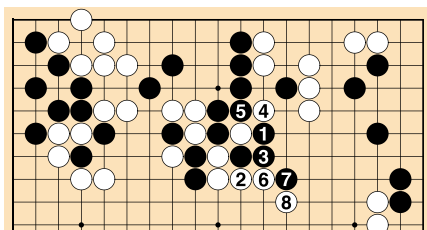
Noir 95 : Blanc est trop fragile, il joue donc en 96 pour essayer de gagner de la force mais Noir réagit très bien. Après 105, Blanc est toujours fragile.



Dia.4

Blanc doit couper en 1 au lieu de 62 dans la partie, c'est difficile de répondre pour Noir. Après 9, Noir doit défendre ses deux groupes en 4 et en 6. S'il choisit de défendre d'abord le centre avec la sortie en 10, alors Blanc tourne en 11 et c'est difficile pour Noir, sinon voir Dia.5.

Si Noir fait la connexion en 5 au lieu de 4, ce n'est pas mieux : Blanc 4, Noir A et Blanc fait *atari* en 7. Il n'y a pas de moyen de capturer la pierre marquée, les deux groupes noirs sont donc séparés.



Dia.5

Si Noir joue en 1 au lieu de 10 dans le Dia.4, alors Blanc répond en 2 jusqu'à 8.

Blanc prend le centre, c'est bon pour lui. De plus le groupe de Noir n'est pas encore vivant, il ne peut donc pas combattre fortement au centre.

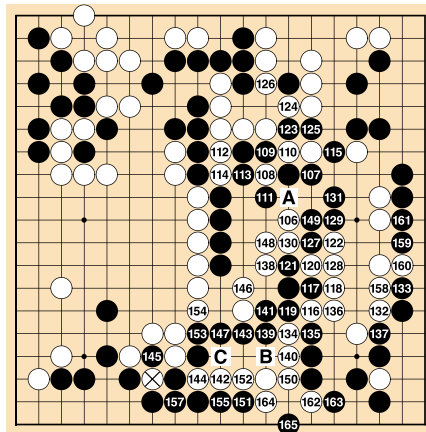


Fig.3 : 106-165

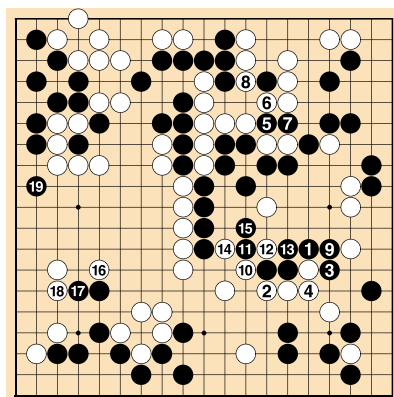
156 en X

Les coups Blanc 108 et 110 sont des coups « marche ou crève », c'est très agressif.

Noir doit sauver son groupe avec 114 au lieu de jouer 113. Blanc capture alors en 113 et Noir connecte en A. C'est toujours une bonne partie pour Noir.

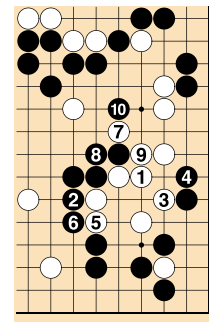
Noir aurait dû jouer 119 en 128 (voir Dia.6 et Dia.7). 134 est une erreur (voir Dia.8).

Noir 149 : ce n'est plus possible pour Blanc de gagner la partie, les coups B et C ne fonctionnent pas (voir Dia.9 et Dia.10).



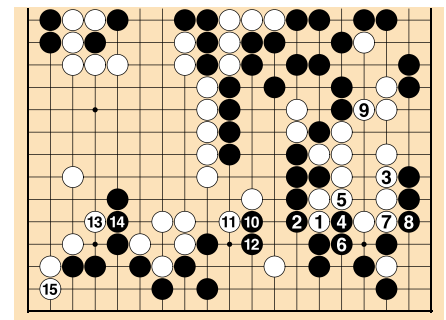
Dia.6

Si Noir joue en 1 (au lieu de 119 dans la partie) avec la séquence jusqu'à 19, la partie est toujours bonne pour Noir. Si Blanc répond en 3 au lieu de 2, ce n'est pas mieux (voir Dia.7).



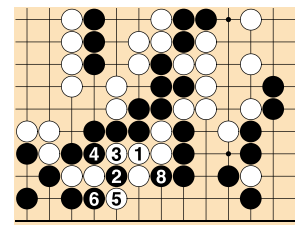
Dia.7

C'est difficile pour Blanc de vivre.



Dia.8

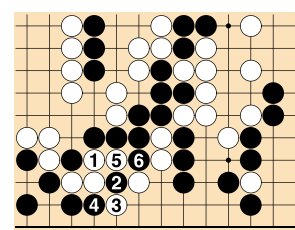
Si Noir joue 1 au lieu de 134 dans la partie, après 3 il n'est plus possible de tuer Blanc. Blanc a maintenant une bonne partie.



Dia.9

Coup 7 en 2

Si Blanc joue 1 au lieu de 150 dans la partie, ses pierres sont capturées.



Dia.10

Si Blanc joue 1 au lieu de 150 dans la partie, Noir connecte son groupe.

Breizh Go to Japan !

L'aube se lève à l'est. Pour la première fois, j'aperçois ce que nous occidentaux appelons pays du soleil levant. Vus du ciel, apparaissent des champs de carrés détrempés, séparés les uns des autres par de vastes espaces naturels. Contrairement à mes idées reçues, le Japon c'est vert. Cette vision nouvelle et magnifique fut confirmée par mon arrivée dans Yokosuka, ville cernée par les collines, entre les baies de Sagami et de Tokyo, et abritant la 7^e flotte de l'US Navy. Finalement, c'est pas si dur d'aller sur l'archipel pour un Breton !

Découverte de leur communauté de joueurs de Go

C'est dans le cadre d'un stage universitaire de deux mois à la mairie de Yokosuka que j'ai pu tisser des liens avec le club de go local « Shisho ». Et pour bien démarrer mon séjour, je me suis vu offrir une bière et un repas dès le premier soir par Kajiwara-san¹ (5d) l'homme riche, Hamatsu-san (4d) le joueur masqué, et l'étudiant Kanbara-kun (6d). Ils m'ont d'ailleurs aidé à faire mes courses dans une boutique à 100 Yen : il faut dire que les emballages sont moins explicites sur leur contenu que par chez nous. Durant



De g. à d. Kajiwara-san, Hamatsu-san, Takahashi-san, Kanbara-kun, Kevin-san, Yamaguchi-san.

une visite à la Yokosuka International Association, je fus présenté à Tamura-sensei (6d), qui s'occupe du cours de go pour les femmes (sexagénaires, je précise), et contre qui j'ai disputé ma première partie. Après l'avoir malmené grâce à 4 pierres de handicap, il a évalué mon niveau à 2^e dan japonais. La classe pour un 5^e kyu français !

Le cours pour enfants

Sur les conseils de Kajiwara-san, je me suis rendu par deux fois au club de go de Kurihama afin d'assister aux séances du matin pour les enfants. Dans ce petit local proche de la station de train, le maître Tateishi (9d) prodigue des astuces à une dizaine d'enfants de tous âges assis calmement et parfois distraits par ma présence. On m'invite à jouer contre Morishima-kun (4d), un adolescent.



Les parties du midi se jouent en mangeant.

Pendant la partie, la tenancière m'apporte une assiette avec de la viande et des légumes, du thé et du café glacé, offerts par la maison. Cela fait bizarre de jouer en mangeant, ou bien de manger en jouant ? Malheureusement, je perds de 3,5 points malgré deux pierres de handicap. Je joue également contre Ishiro-kun, 4^e dan à seulement 10 ans, et j'obtiens la victoire sur un tsumego de coin. Peu avant de quitter le club, qui se remplit peu à peu de personnes âgées après l'heure de midi, je demande à mes hôtes des renseignements sur les endroits à visiter du côté de Miura, ville au sud de Yokosuka. Comme par enchantement, je me suis retrouvé tour à tour dans la voiture du propriétaire de la salle, puis à visiter le phare de Jagoshima tout en dégustant une glace au lait, avant d'être finalement raccompagné à ma colocation. C'est ça l'accueil chaleureux des Japonais !

Aller plus loin dans l'expérience du Go...

Dans le centre-ville de Yokosuka se trouve le club Tengen, en face du centre commercial More's. Ce salon est tenu par Serizawa-sensei (9d), dont la renommée le précède dans toute la ville, et après négociations, je réussis à y pénétrer pour un demi-tarif (500¥). NHK est allumée sur la télé, et je vois qu'il y a toujours une jeune présentatrice pour commenter les parties de professionnels. D'après Kajiwara-san, cela fait grimper l'audimat... Le maître, qui ne parle pas anglais et dont le japonais est haché menu, me fait comprendre qu'il veut me tester. Allez, c'est parti pour six parties à 7 pierres de handicap. Après une égalité, il me confirme mon niveau de 2^e dan, je suis donc rassuré.

Plus tard, de passage à Tokyo, je fais un saut à la Nihon Ki-in afin d'apercevoir des célébrités du milieu. Au 2^e étage se trouvent les salles amicales et la boutique, où j'ai pu observer beaucoup de choses intéressantes, dont les fameuses cravates joseki. Figé par une simultané à trois gobans donnée par un professionnel, j'en oublie l'heure et rate ma chance de visiter le musée. Je repars tout de même avec un cahier de kifu.



Salon de Go de Yokohama, 3^e plus grande salle du Japon.

Le projet « Go Renaissance »

Invité à Yokohama par le club Shisho, je me rends avec hâte dans le 3^e plus grand salon de go du Japon, où sont disposés une centaine de beaux gobans à 4 pieds. Étrangement, le propriétaire, Hirayama-san, commence par me lire l'avenir dans les lignes de la main, et cela semble prometteur. La réunion des responsables, retraités et étudiants, me permet d'entrevoir un projet ambitieux qu'ils tentent



Avec Hirayama-san, leader du groupe Go Renaissance.

de mettre sur pied. La population des joueurs amateurs du Japon est composée à 90% de personnes de plus de soixante ans, et elle peine à se renouveler malgré la vague Hikaru no Go. Pour y remédier, les membres du club Shisho souhaitent promouvoir le jeu de go auprès des mères au foyer afin d'attirer les enfants, et ce

par le biais des réseaux sociaux et d'un nouveau manga inspiré du professionnel Takemiya Masaki lui-même. Plus encore, ils souhaitent établir un partenariat avec les joueurs de go français afin de montrer aux jeunes Japonais que le jeu de go, hé ben ce n'est pas réservé qu'aux vieux ! De ces prémices est donc né le groupe « Go Renaissance ». Affaire à suivre.

Déjà le yose...

Mon voyage s'est achevé sur ma participation au grand tournoi de go de Yokosuka. À vue de nez, je dirais qu'il y avait 5% de joueurs de moins de 30 ans sur les 150 participants. Après m'être présenté devant toute la salle, cumulé 2 défaites et 2 victoires, je fus surpris par la remise des prix. En effet, si le premier reçoit une coupe, les deuxième et troisième une médaille, tous

les autres reçoivent un bon pour une bière chez 7Eleven ! J'étais bien loin des jeux de société du tournoi de Rennes...

Pour terminer, ces échanges avec la communauté de go de Yokosuka m'ont permis de profiter pleinement de ma passion, même s'ils ne représentent qu'une infime partie des découvertes fantastiques à faire dans l'archipel nippon. Sore wa ii desu ne².

Kevin Cuello,

vice-président de la Ligue de l'Ouest

¹Quelques détails concernant les marques de politesse japonaise : -san (monsieur ou madame), -kun (jeune garçon, plus familier que -san), -sensei (docteur, professeur, maître...). NDLR

² Je recommande donc.

Jouer au Go en voyageant...

J'ai profité de ce que je n'avais pas grand chose à faire durant 2014 pour faire un petit voyage. L'idée est la suivante : je pars vers l'Asie en utilisant le moins possible l'avion et en jouant au go dans les pays que je visite. Et éventuellement, je me fais loger par des joueurs de go. Parfois le tourisme crée des barrières entre le voyageur et l'autochtone, mon but était d'utiliser le jeu comme moyen de faire connaissance avec des locaux plus facilement.

Vu que j'ai commencé ce voyage début janvier, j'ai maintenant passé cinq mois à faire ça. Parfois avec succès, parfois pas du tout (quand il y a aucune information en anglais sur les clubs, c'est quand même pas évident), mais chaque visite dans un club local s'est révélé être une expérience fort enrichissante. Sur 15 pays visités, j'ai pu jouer dans 11 pays, ce qui fait (si j'ai bien compté) 16 clubs différents. J'ai même eu la chance de pouvoir participer au tournoi de Cracovie.



École en Roumanie.

Pour ce qui est du trajet, j'ai pour l'instant fait cela :

- 3 mois en Europe (Allemagne, Pologne, République Tchèque, Autriche, Slovaquie, Hongrie, Roumanie, Bulgarie, Turquie, Lettonie, Estonie, Finlande),
- 1 mois en Russie,
- 1 mois en Mongolie.

Et là je viens d'arriver en Chine, où curieusement le seul club que j'ai pu trouver est à Beijing. Avec la barrière de la langue, ce n'est pas évident...



École en Russie.

Même si cinq mois, c'est pas forcément beaucoup, j'ai pu retirer certaines choses de ce voyage :

- Les joueurs de go ont certaines similitudes même dans des pays complètement différents : ils aiment le thé, les jeux en tous genres, et boire des coups. Ma première visite au club d'Oulan Bator s'est finie par une soirée poker-bière,



Une partie en Mongolie..

- Le go, c'est quand même un super moyen de briser la glace,
- Jouer contre des joueurs différents à chaque fois, c'est extrêmement instructif. Je n'avais pas vraiment pour but de progresser au go, mais je pense que si on est motivé pour travailler un minimum les parties jouées, jouer en voyageant est un excellent moyen d'améliorer son jeu. Pour finir, pour l'instant je me fais bien plaisir, et je conseille à quiconque ayant quelques mois à perdre de faire pareil. Tout ce que j'espère pour la suite, c'est me prendre des bonnes grosses raclées par des pros durant le mois que je compte passer en Chine.

Florent Rioland.

Joueurs professionnels en Europe

Gâce à l'appui d'hommes d'affaires chinois passionnés de go, l'EGF (European Go Federation) a pu signer un accord de partenariat en avril 2013 qui consiste à supporter l'introduction d'un système de joueurs professionnels en Europe pendant dix ans (au sens EGF, nous accueillons des pays comme l'Arménie, l'Azerbaïdjan, Israël, le Kazakhstan, la Russie, la Turquie ...).

La fédération européenne de go est la septième organisation à introduire un système de joueurs professionnels de go après la Chine, le Japon (deux fédérations), la Corée, Taiwan et les USA.

Le partenariat avec CEGO

Cette initiative avec CEGO (Beijing Zong Yi Yuan Cheng Culture Communication Co. Ltd) a comme buts :

1. Promouvoir le jeu de go en Europe,
2. Faire connaître la culture chinoise en Europe en s'appuyant par exemple sur les Instituts Confucius,
3. Faire connaître des entreprises chinoises qui agiront comme sponsors.

L'idée de ce premier partenariat est de servir de relais pour permettre à des sponsors européens d'émerger afin de pérenniser le système une fois que le contrat CEGO sera terminé (durée limitée à 10 ans).

Li Ting, joueuse chinoise 1^{er} dan professionnelle (Kansai Ki-in) est membre du bureau de l'EGF et nous aide à mettre en place le système de joueurs professionnels en Europe. Elle étudie actuellement les différents systèmes existant en Asie.

Le statut des pros européens

Les professionnels européens auront des droits mais aussi des devoirs :

- **Droits** : invitation à des tournois de professionnels en Asie, qualification automatique aux tournois européens

« Grand Chelem », commentaires de parties pendant les événements organisés par l'EGF, reconnaissance de leur niveau élevé au go, priorité aux leçons et formations organisées par l'EGF... À noter qu'aucun revenu n'est garanti par l'EGF.

- **Devoirs** : représentation de l'EGF et du système de professionnels européens, répondre favorablement à des demandes d'interviews, obligation de répondre aux invitations proposées par le bureau de l'EGF (sauf cas de force majeure), comportement exemplaire.

La formation

Dans ce cadre, un groupe de cinq joueurs européens, dont Rémi Campagnie, ont pu bénéficier d'une formation intensive à Pékin pendant six mois dans une école de go et participer à des tournois sur place.

À leur retour, Zhao Baolong de la « Ge Yuhong Go Academy » détaché à Vienne et les autres professionnels chinois ont continué à assurer une formation en ligne (mars – juin 2014) pour les cinq étudiants mais aussi pour d'autres forts joueurs européens.

Les qualifications

Les deux premières parties se sont déroulées à Strasbourg, dans le cadre magnifique de la Maison de la Région Alsace et avec le soutien de toute l'équipe du Club de Strasbourg, animée par Albert Fenech. Le consulat de Chine, l'Institut Confucius, les représentants de l'agglomération strasbourgeoise, de la Région Alsace et du Département du Bas-Rhin étaient aussi associés à cet événement.

Parmi les seize joueurs sélectionnés, seul Thomas Debarre, le régional de l'étape, représentait la France.



Photo : Milos Podpera

Les seize joueurs en action dès 9h

Les parties étaient retransmises sur Wbaduk qui sponsorisait la phase qualificative et qui souhaitait en faire la promotion en Asie.

La formule choisie pour le tournoi qualificatif était un système Suisse à double élimination (les joueurs ayant perdu deux fois sont éliminés).

Fan Hui et Zhao Baolong (2^e dan professionnel) assuraient les commentaires en ligne sur Wbaduk dans une salle adjacente.

Thomas a réussi à se qualifier pour la demi-finale du tableau principal mais s'est fait battre par Pavol Lisy (Slovaquie) qui allait devenir le premier professionnel européen à Amsterdam (quatre victoires).

Dans le tableau de repêchage, Thomas tombe contre Ali Jabarin (Israël) qui lui aussi deviendra professionnel lors de la dernière journée à Vienne.

Les parties peuvent être téléchargées sur le site de l'EGF :

<http://www.eurogofed.org/proqualification>



Pavol Lisy (Slovaquie) et Ali Jabarin (Israël), les deux premiers pros du tout nouveau système professionnel européen.

Deuxième saison

La deuxième saison vient de commencer avec six nouveaux stagiaires qui sont partis pour six mois à Pékin.

Il s'agit de Lukas Podpera (Tchéquie), Pavol Lisy (Slovaquie), Ali Jabarin (Israël), Jan Simara (Tchéquie), Andrii Kravets (Ukraine) et Dusan Mitic (Serbie).

La phase qualificative visant à désigner deux nouveaux professionnels européens se déroulera à Pise du 6 au 8 mars 2015, toujours avec la même formule mais sur trois jours consécutifs afin de limiter les frais de déplacement pour les candidats. Un tournoi ouvert à tous sera organisé en parallèle à cette seconde phase qualificative.

Le Grand Chelem

Un premier tournoi Grand Chelem sera organisé ensuite à Berlin à Pâques 2015. Pour ce premier grand tournoi professionnel organisé en Europe, CEGO proposera des prix en espèces conséquents (plusieurs dizaines de milliers d'euros).

Les quatre professionnels européens seront qualifiés d'office et quatre autres places seront allouées aux joueurs invités par l'EGF suite à une phase préliminaire. En particulier, les joueurs européens qui ont un titre professionnel en Asie (Corée ou Japon) seront aussi invités à cet événement.



Jean-Yves Papazoglou
EGF Vice-Président

Partie commentée 1

1^{er} tournoi de qualification de professionnels européens, ronde 2, Strasbourg, 23 mai 2014

○ Jan Simara 6d (Tchéquie)

● Pavol Lisy 7d (Slovaquie)

Noir gagne par abandon, komi : 7,5
Commentaires : Dai Junfu

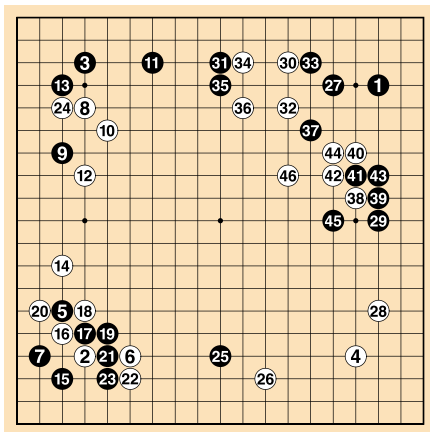
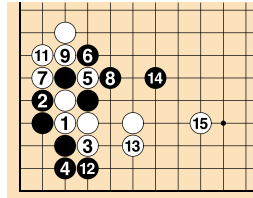


Fig.1 : 1-46

Je ne pense pas que Noir 17 soit jouable mais comme Blanc a mal répondu, le résultat local devient mauvais pour Blanc (voir Dia.1).

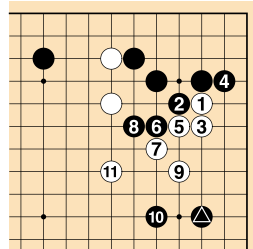
Blanc 34 et 36 sont dans une mauvaise direction. Les deux pierres 30 et 32 sont légères et dans une position haute, Noir aura du mal à lancer des attaques efficaces contre elles (voir Dia.2).

Noir 37 n'est pas nécessaire, il suffit de défendre en 40 pour assurer son territoire. Le coup 37 ne présente presque pas de menaces sur les quatre pierres blanches alors que son bord s'est exposé à une invasion idéale blanche en 38.



Dia.1

10 en 5
Blanc peut simplement jouer 1 à 5 pour séparer les pierres noires (Blanc 1 au lieu de 18 dans la partie). Après Blanc 15, c'est une séquence favorable pour Blanc.



Dia.2

Blanc doit jouer contact en 1 au lieu de 34 dans la partie. Après Blanc 11, il a séparé la pierre Δ, le combat est jouable pour lui.

est jouable pour lui.

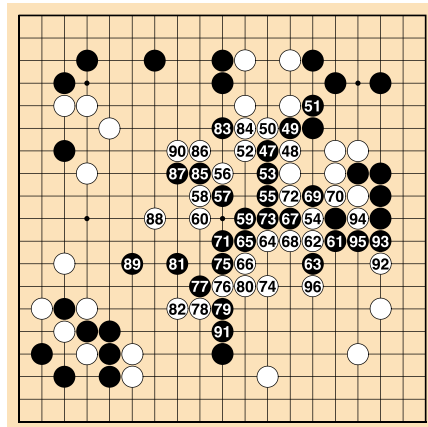


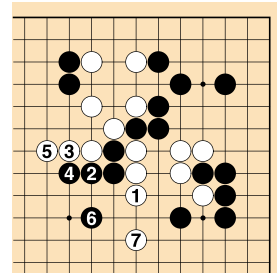
Fig.2 : 47-96

Noir 47 lance un combat gigantesque qui ravage tout le goban.

Blanc 54 n'est pas bon (voir Dia.3), ce coup met peu de pression sur les pierres 47 et 53. C'est probablement la cause du combat difficile pour Blanc après. La forme avec Noir 59 est bizarre (voir Dia.4).

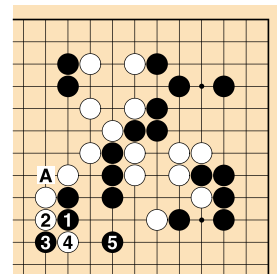
Je pense que concernant Noir 67 et 69, il s'agit d'une erreur de calcul grave. Après Blanc 82, la situation est entièrement renversée, Noir est en grande difficulté. Blanc 86 et 88 sont mauvais, les deux

pierres 58 et 60 au centre sont légères et peuvent être sacrifiées (voir Dia.5). Après Noir 91, la partie est redevenue compliquée. Comme c'est indiqué dans le livre *Chuban*, « Il est inutile de compliquer une partie quand on est en avance » et Blanc le paye cher après.



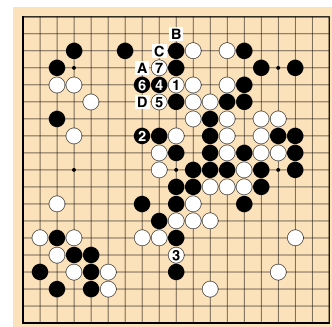
Dia.3

Blanc 1 au lieu de 54 dans la partie est le meilleur coup. Jusqu'à 7, Blanc s'en sort bien dans le combat.



Dia.4

Je pense que Noir 1 (au lieu de 59 dans la partie) et 3 sont les seuls coups possibles. Noir n'a pas peur de la coupe blanche en 4 car il s'en sort bien avec le *tobi* en 5 et menace toujours le groupe blanc à l'est, la coupe A devient alors catastrophique pour Blanc.



Dia.5

Il suffit de jouer le coup 1 au lieu de 86 dans la partie pour assurer la vie du groupe au nord, puis de jouer le coup 3 pour relier ses groupes.

Blanc se trouvera dans une situation gagnante. Noir 4 ne représente pas une menace pour le groupe Blanc car le *tesuji* en 7 permet à Blanc de faire vivre tranquillement son groupe (si Noir A, Blanc B ; si Noir C, Blanc D).

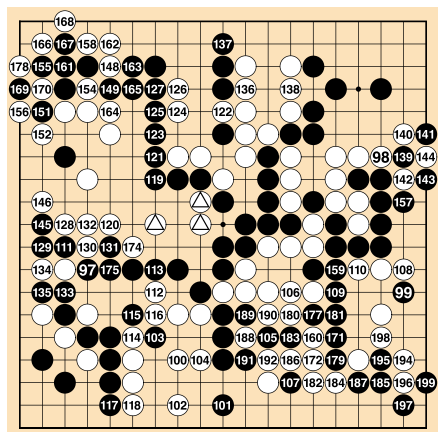


Fig.3 : 97-199

147, 153 en 139, 150 en 144, 173 en 151, 176 en 170 et 193 en 188

Les combats sont devenus très compliqués et difficiles à comprendre.

De toute manière, le combat paraît difficile pour Blanc après le coup 107, la situation est hors de contrôle. Blanc 120 est sans doute une erreur (Voir Dia.6), il est inutile de sauver les trois pierres Δ au milieu.

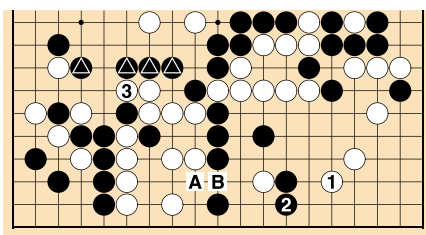
Après les coups 121 à 127, les groupes blancs sont séparés.

Cela permet à Noir d'avoir beaucoup de menaces de *ko* et de lancer un *ko* avec 139 et 141. La situation devient très dangereuse pour Blanc.

Les *ko* sont éblouissants mais globalement Blanc n'arrive pas à gagner celui à l'est car son groupe à l'ouest est une mine de menaces pour Noir.

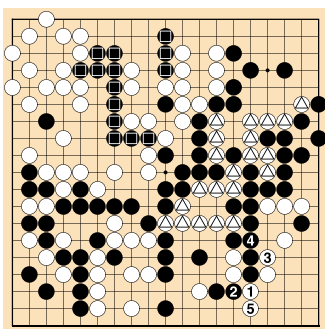
Coup 180 : Blanc est en retard et il ne peut pas se contenter de fermer le coin (voir Dia.7).

Dans la partie, Blanc est mort dans le coin et il abandonne mais il avait une forte chance de remporter le match en jouant comme dans le diagramme 8, suivi d'un bon *yose*.



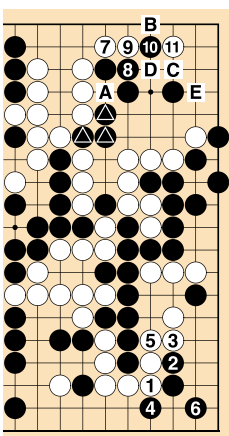
Dia.6

Voici d'après moi la solution la plus simple au lieu de 120 dans la partie. Blanc 1 renforce le coin tout en laissant la menace de coupe en A pour faire vivre son groupe au sud en *sente*. Puis le coup 3 pose une question et fragilise la forme des pierres Δ. La partie reste compliquée mais au moins Blanc gère mieux la situation.



Dia.7

Si Blanc joue 180 de la partie en 1, la séquence n'est pas suffisante pour lui. Les groupes □ et Δ sont tous morts mais Noir a plus de territoire au final.



Dia.8

La seule chose que Blanc puisse faire est de jouer la connexion en 1 au lieu de 186 dans la partie. Certes Noir vit dans le coin après le coup 6 mais Blanc 7 est un très grand coup de *yose*.

Si Noir bloque en 9 au lieu de 8, Blanc A menace la coupe des trois pierres noires Δ au milieu. Si Noir recule en 8, Blanc peut continuer à pénétrer dans le coin jusqu'à 11. Si Noir descend en B, Blanc C, Noir D, Blanc E. Il y a au moins un *ko* dans le coin noir.

Partie commentée 2

1^{er} tournoi de qualification de professionnels européens, ronde 6, Vienne (Autriche), 20 juin 2014.

○ Lukas Podpera 6d (Tchéquie)

● Ali Jabarin 6d (Israël)

Noir gagne de 1,5 points, komi : 7,5

Commentaires : Dai Junfu

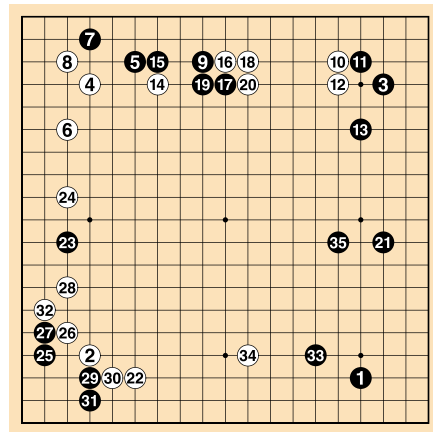
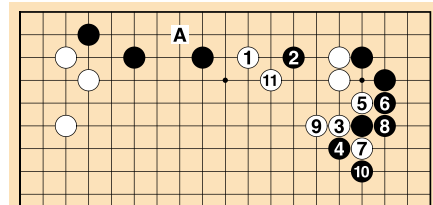


Fig.1 : 1-35

Personnellement je n'aime pas trop la séquence blanche 14-20 (voir Dia.1) car elle renforce beaucoup le groupe noir sur le bord nord.

Vu qu'il est solide sur le bord nord, Noir 23 doit plutôt investir en 34 pour élargir son propre potentiel.

Ensuite, Blanc a peu à exploiter à gauche avec la présence noire au nord-ouest. Si j'étais Blanc, au lieu de jouer le coup 24, j'envahirais directement en 1 du Dia.2. Après Noir 35, Noir réussit le *fuseki*.



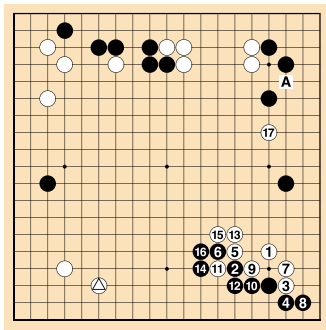
Dia.1

Blanc peut simplement jouer 1 au lieu de 14 dans la partie car ce coup permet à Blanc de menacer l'invasion en A. L'invasion noire en 2 ne paraît pas dangereuse car Blanc peut capturer la pierre avec la séquence 3 à 11.

Photo : Milos Podpera



Pavol Lisy, à gauche contre Jan Simara lors des qualifications à Strasbourg



Dia.2

La pierre Δ neutralise Noir au sud (Blanc 1 au lieu de 24 dans la partie). Après l'invasion de Blanc en 17, il crée des faiblesses dans le coin en A.

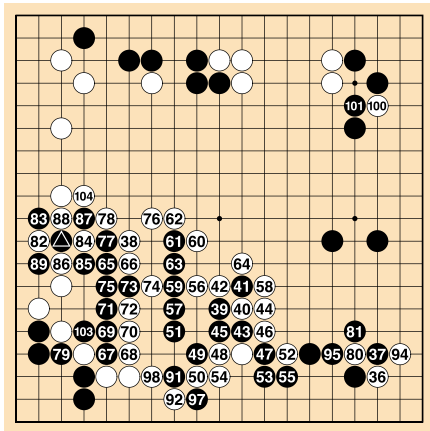


Fig.2: 36-104

90, 96 et 102 en 84, 93 et 99 en Δ.

Blanc 36 puis 38 ne sont pas logiques, il faut continuer avec le double *hane* en 94 pour poser la question. Ce n'est pas facile pour Noir de bien y répondre.

Vu que Noir est solide au nord-ouest, il devient moins intéressant pour Blanc de construire, il faut plutôt penser à réduire le potentiel de Noir.

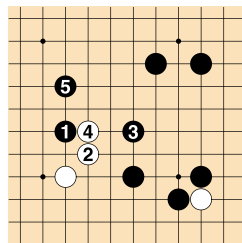
C'est mieux de jouer Noir 39 en 40 (voir Dia.3). Avec la contre-attaque Blanc 40, Noir se trouve en danger. Une fois que Blanc coupe en 42, j'ai l'impression que le combat est favorable à Blanc.

Après Blanc 56, le groupe noir est très en danger. Noir avec 65 cherche désespérément une solution pour sauver son groupe, Blanc est proche de la victoire.

Blanc 66 n'est pas bon, il y a une solution beaucoup plus claire et facile (voir Dia.4). Une fois que Noir coupe en 67, la partie devient compliquée. Dans la partie réelle, Blanc 68 à 72 permet à Noir d'éviter le pire (voir Dia.5).

Le coup 79 est mauvais, il faut jouer en 86, Noir peut tuer l'ensemble du coin sud-ouest. Vu qu'il y a encore de l'*aji* dans le territoire Blanc (voir Dia.6), la situation est renversée.

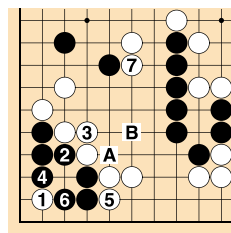
Jusqu'à 104, Blanc réussit à sauver son groupe avec beaucoup de points, cela change beaucoup.



Dia.3

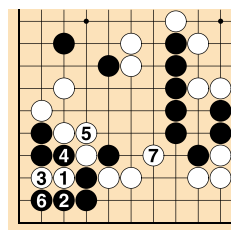
Noir 1 au lieu de 39 dans la partie ne représente aucun risque. Si Blanc contre-attaque en 2,

Noir peut encore se défendre en 3 pour renforcer son territoire sur le bord est. Blanc aura beaucoup de mal à lancer une attaque efficace contre la pierre 1.



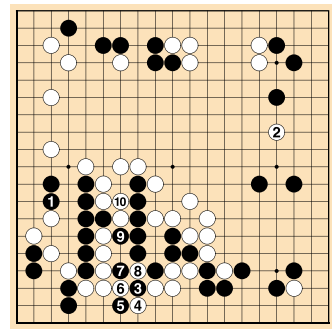
Dia.4

Blanc 1 au lieu de 66 dans la partie est malin. Si Noir veut vivre dans le coin, il est obligé de jouer 2 puis 4. Avec les coups *sente* en 3 et 5, Blanc s'est renforcé à l'extérieur et une fois que Blanc joue 7, le groupe noir est sans doute mort. Si Noir tente sa dernière chance en A, Blanc peut même le capturer en B.



Dia.5

Blanc 68 dans la partie doit quand même jouer *hane* en 1 pour chercher des renforcements. Après Blanc 7, Noir est toujours en grand danger.



Dia.6 (Blanc 11 en 3)

Si Blanc 2 fait un *tenuki*, Noir 3 à 5 lui permet de créer un *ko* lourd pour Blanc grâce à un *damezumari*.

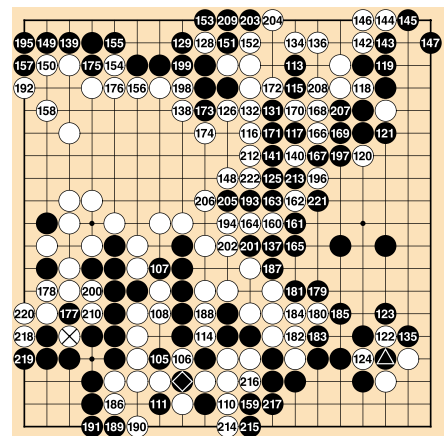
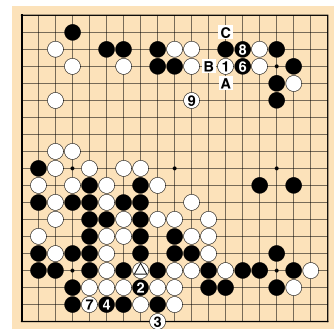


Fig.3: 105-222

109 en Δ, 127 et 133 en Δ, 130 en Δ, 211 en X. Le *ko* 105 à 109 est sévère pour Blanc. Il faut jouer Blanc 114 en 115 (voir Dia.7) sinon le gain de Noir est important après le *ko*. Après Blanc 146, la partie reste serrée mais Noir est légèrement en avance.



Dia.7 (Blanc 5 en Δ)

Noir n'a pas suffisamment de menaces, du coup Blanc peut jouer 1 au lieu de 114 dans la partie. Noir est obligé de chercher des menaces comme 6 alors que son gain est largement réduit par rapport à la partie. Si Noir joue 8 en A, Blanc peut faire *atari* en 8, Noir B puis Blanc connecte en C.

Les concurrents pour les qualifications professionnelles européennes.

victoires

0/2

Viktor Lin (AU)



Photo : DespreGO.ro

Timur Sankin (RU)



Photo : izhgo.org.ru

Dusan Mitic (RS)



Photo : merdivengo.blogspot.fr

Juri Kuronen (FI)

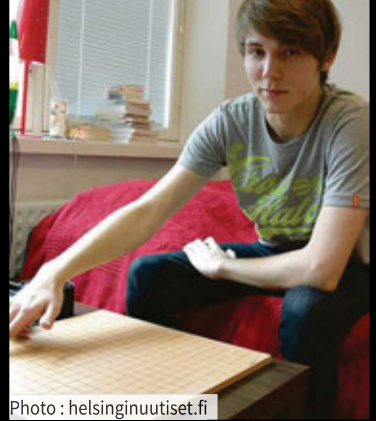


Photo : helsingin uutiset.fi

1/3

Fredrik Blomback (SE)



Photo : goforbundet.se

Csaba Mero (HU)



Photo : Judith van Dam - EurogoTV

Jan Simara (CZ)



Photo : DespreGO.ro

Jan Hora (CZ)



Photo : pairgo.or.jp

2/4

Benjamin Teuber (DE)



Photo : DeutscherGoBund

Cristian Pop (RO)



Photo : Judith van Dam - EurogoTV

Cornel Burzo (RO)



Photo : DespreGO.ro

Thomas Debarre (FR)



Photo : Jérémie Rocher

3/5

Mateusz Surma (PL)



Photo : Judith van Dam - EurogoTV

Lukáš Podpera (CZ)



Photo : eurogofed.org

41 ensembles complets et d'initiation*



27 modèles de goban



15 types de pierres



12 modèles de bols



260 livres de Go tous les classiques, et les nouveautés



Endgame
(Jasiek)
33,00€



The Road Map
to Shodan (van
Zeijst, Bozulich)
19,50€



Reductions
(Iwamoto Kaoru)
19,50€



Le Jeu de Go, Principes
Fondamentaux,
(Yilun Yang) 19,50€
18,50€



Itinéraire d'un Maître de
Go (Cho Chikun)
18,90€

Nouveauté

Pandanet

2013-2014 (2)

Nous revenons sur le championnat au moment où l'Ukraine mène clairement la phase éliminatoire, suivie par la République Tchèque. Les deux autres places qualificatives étant temporairement destinées à la Russie et la Roumanie ; la France est à égalité de points avec les deux pays précédents ayant un départage inférieur.

En bas de classement, le cas de la Hongrie, en ligue A depuis la création de la compétition, n'est pas réjouissant.

Cinquième ronde

Nous reprenons le fil du championnat à partir de la cinquième ronde pour aller jusqu'au sacre lors du congrès européen de Sibiu.

À l'image de ce début de compétition, le cauchemar se poursuit pour la Hongrie qui perd l'ensemble de ses parties face à la Russie tandis que l'Ukraine remporte une nouvelle victoire face à Israël ; Ali Jabarin, fraîchement professionnel, empoche l'unique victoire de son pays. La Serbie remporte la victoire face à la Suède. Les deux autres confrontations France - République Tchèque et Roumanie - Finlande se terminent sur un match nul.

Pour l'instant, c'est la Russie et la Roumanie qui ont l'avantage pour les deux dernières places qualificatives mais la France reste un concurrent solide.

Sixième ronde

La seule victoire de la sixième ronde est obtenue par la Russie face à la France, qui réalise un faux pas dans sa course à la qualification. Les autres rencontres se terminant par des match nuls sont Israël - Suède, Finlande - Serbie, République Tchèque - Roumanie et Ukraine - Hongrie qui est une demi-surprise. Une petite marche sépare désormais la France des quatre premiers mais rien n'est encore joué.

Septième ronde

Deux coups nets sont portés lors de la septième ronde : la Hongrie bat 4 - 0

Israël et sur le même score, nos joueurs nationaux qui reviennent dans la course, remportent la victoire face au premier du classement, l'Ukraine. Les qualifiables Russie et Roumanie se quittent sur une égalité de victoires, tout comme la Serbie face à la République Tchèque. La Suède bat son voisin finlandais 3 à 1.

Huitième ronde

La huitième ronde est marquée par la deuxième victoire totale de suite de la France face à la Hongrie qui sombre à nouveau dans les abysses. Dans le haut du classement, l'Ukraine se reprend face à la Roumanie par une victoire 3 à 1. Ce score est également celui de la République Tchèque face à la Suède et de la Russie face à la Serbie ; Israël et la Finlande se séparent sur un match nul. Les résultats de la France sont très encourageants, l'espoir d'une première qualification grandit.

Neuvième ronde

La neuvième ronde est la dernière avant la détermination définitive des qualifiés et des relégués. Le doute disparaît quant à la Hongrie qui perd face à la Roumanie 3 à 1 et qui ne peut que prier pour participer aux barrages pour rester en ligue A. L'autre pays en difficulté est Israël qui arrache le nul face à la France. L'Ukraine consolide sa qualification en battant 3 à 1 la Serbie. La Russie bat la Suède 4 à 0. La République Tchèque l'emporte 3 à 1 face à la Finlande.



Photo : Judith van Dam - EurogoTV

L'équipe représentant la France à Sibiu avec de gauche à droite : Benjamin Dréan-Guéniaiz, Benjamin Papazoglou, Tanguy le Calvé, Rémi Campagne et Fan Hui

Les qualifiés pour la finale

Le classement final est relativement inédit. L'Ukraine est première, rattrapée au nombre de points par la République Tchèque et la Russie est troisième. La

dernière place qualificative est remportée par la France pour la première fois depuis la création de la compétition.

La Roumanie, organisatrice du congrès, se contentera de regarder les parties, finissant cinquième avec 1 point d'écart avec la France. Israël est relégué directement. La Hongrie doit passer par un barrage face à la Pologne (deuxième de la ligue B) pour rester en ligue A mais c'est la Pologne qui remonte en ligue A.

Les Pays-Bas retrouveront également l'année prochaine la ligue A suite à leur première place en ligue B. La Slovaquie est directement reléguée en ligue C. L'Italie doit son maintien en ligue B suite à un barrage remporté face à la Suisse, deuxième de ligue C. Le promu direct de la ligue C à la ligue B est la Turquie.

La finale

À Sibiu, le Congrès Européen débute avec la phase finale.

Lors de la première ronde, la France rencontre le premier au classement, l'Ukraine. Les Français gagnent l'ensemble des parties. La Russie gagne contre la République Tchèque.

Le match de la deuxième ronde tourne en faveur de la République Tchèque face à la France tandis que la Russie remporte sur le score de 4 - 0 la victoire contre l'Ukraine.

Avec ces résultats, le classement donne droit à de nombreux pronostics sur le vainqueur, avec un espoir en France pour que ses représentants gagnent.

Malheureusement, sur la dernière ronde, la France n'arrache qu'un match nul face à la Russie tandis que la République Tchèque bat également l'Ukraine.

La Russie remporte une nouvelle fois cette compétition. On remarquera que l'Ukraine s'est effondrée après une phase éliminatoire remarquée.

La France s'est distinguée par une première participation honorable et termine troisième au classement. Confirmera-t-elle cette ascension l'année prochaine ? Rendez-vous sur Pandanet pour suivre la nouvelle saison !

Pierre Boudailliez

Plus de détails en ligne :

<http://pandanet-igs.com/communities/euroteamchamps/226>



Photo : Judith van Dam - EurogoTV

Les vainqueurs de l'édition 2013-2014, l'équipe russe avec de gauche à droite : Alexey Lazarev, Alexander Dinerchtein (capitaine), Ilya Shikshin, Dmitriy Surin et Timur Sankin

Partie commentée

Championnat d'Europe par équipe, finale, ronde 3, Sibiu (Roumanie), 26 juillet 2014

○ Fan Hui 2p (France)

● Ilya Shikshin 7d (Russie)

Blanc gagne par abandon, komi : 6,5

Commentaires : Fan Hui

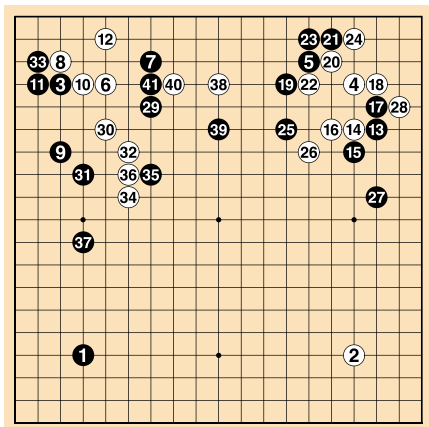


Fig.1 : 1-41

C'est la dernière partie de la finale du Championnat d'Europe par équipe.

Jusqu'ici la France a eu une victoire et une défaite. Si elle arrive à gagner contre la Russie, elle sera championne d'Europe.

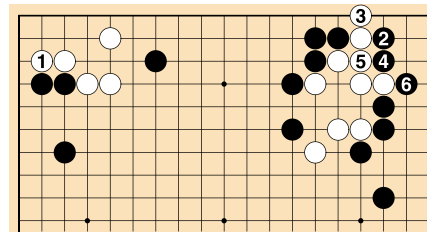
C'est la sixième partie officielle que je dispute avec Ilya. Je mène 3-2. S'il gagne on sera à égalité donc c'est aussi une partie très importante pour nous deux.

Noir 9 est un *joseki* moderne, mais Ilya préfère ne pas finir la séquence en jouant 13 à droite. C'est son style, il aime provoquer le combat.

Le coup 28 est nécessaire (voir Dia.1).

Le coup 29 est un peu étrange, à mon avis il vaut mieux jouer le *joseki* quand même (voir Dia.2).

Jusqu'à 33 Noir a pu prendre le coin et détruire la base de vie de Blanc mais Blanc 38 révèle deux groupes faibles noirs en haut, c'est plutôt délicat pour Noir qui ne peut pas laisser Blanc sortir sa pierre, sinon tous les noirs seront en danger. Noir joue donc 39.

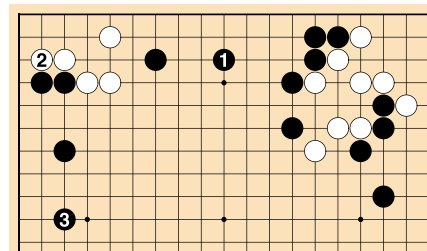


Dia.1

Si Blanc ne protège pas le coin (par exemple Blanc 1 au lieu de 28 dans la partie), Noir peut entrer en 2, jusqu'à 6 Blanc n'est plus vivant, c'est un groupe très lourd. Ce n'est pas bon pour Blanc.



Photo : Judith van Dam - EurogoTV
Ilya Shikshin 7d



Dia.2

C'est *joseki* (Noir 1 au lieu de 29 dans la partie), c'est encore une partie normale.

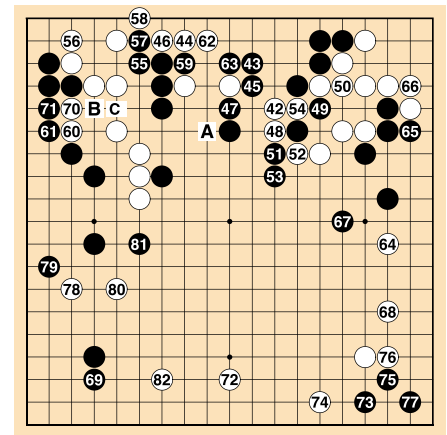


Fig.2 : 42-82

42 est une préparation pour la coupe en A, mais c'est naïf, Blanc a une séquence bien plus simple (voir Dia.3).

43 est intéressant ; jusqu'à 46, Blanc a pu connecter mais Noir a aussi évité la coupe fatale. Blanc ne peut pas couper directement en 54 (voir Dia.4).

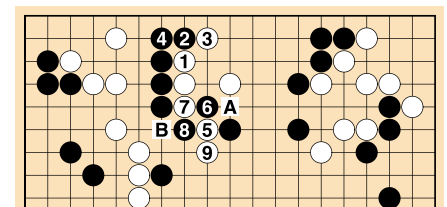
Je trouve que la séquence de Noir 51 et 53 est étrange. Elle lui fait perdre pas mal de points et il n'est pas spécialement solide.

60 est très important comme échange. En effet, si Blanc joue directement en 62, Noir pourra faire l'échange B pour C, et Blanc n'aura plus d'œil sur place.

64 est très gros ; avec 68 Blanc est en avance.

La réponse de Blanc 74 est un peu trop gentille mais c'est pour avoir le *sente* et jouer l'invasion 78.

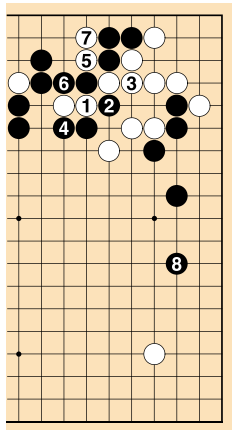
Jusqu'à 82, tant que les deux pierres blanches au dessus ne sont pas mortes, Blanc va gagner la partie.



Dia.3

Au lieu de 42 dans la partie, Blanc commence par descendre en 1 pour menacer la connexion.

Puis il continue avec la séquence de 5 à 9 pour menacer la sortie grâce à deux coupes possibles chez Noir, A et B, ce qui est très dangereux pour Noir.



Dia.4

Les trois pierres noires en haut ne sont pas très grosses (Blanc 1 au lieu de 48 dans la partie). Une fois les deux pierres capturées, Noir est content de jouer en 8.

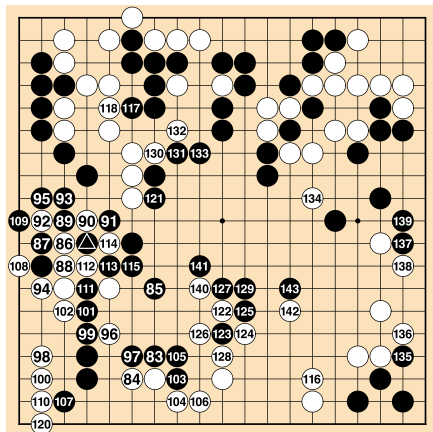


Fig.3 : 83-143

119 en Δ

Avec 85, Noir a presque enfermé Blanc mais le *tesuji* en 86 oblige Noir à avoir une forme difficile à gérer (voir Dia.5).

Noir 97 est une erreur : il croit que Blanc ne peut pas vivre sur place. Il doit plutôt jouer comme dans le Dia.6.

Après 102, Blanc est vivant (voir Dia.7).

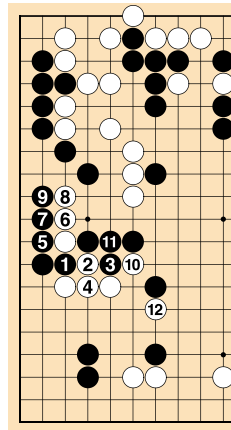
Jusqu'à 115, la partie est très favorable pour Blanc mais Blanc a alors joué un coup très mou, 116 !

Comme il a déjà assez de points c'est beaucoup plus simple de jouer en 123. Une fois que le centre est détruit, la partie est terminée.

Attention, 119 est *sente* (voir Dia.8) !

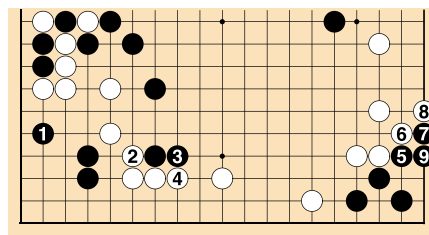
121 est une mauvaise direction, c'est bien mieux de commencer par en bas, par exemple 123.

Quand je joue 122, je sens que la partie est gagnée. Et en effet, jusqu'à la fin, Noir n'aura jamais assez de points pour l'emporter.



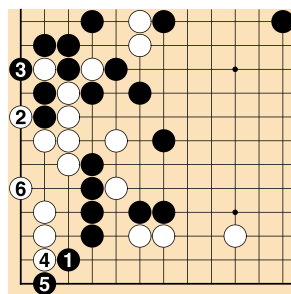
Dia.5

Si Noir coupe directement en 1 au lieu de 87 dans la partie, jusqu'à 12 Blanc peut sortir assez facilement.



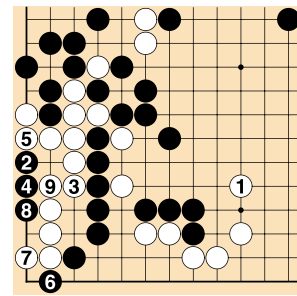
Dia.6

Comme Blanc est déjà vivant, c'est mieux de le laisser se connecter (Noir 1 au lieu de 97 dans la partie). Noir peut au moins récupérer le coin, ensuite le *yose* en 5 est très gros. La partie est favorable pour Blanc, mais elle n'est pas encore finie.



Dia.7

Avec le *tesuji* en 6, Blanc vit sur place (Noir 1 au lieu de 103 dans la partie).



Dia.8

Localement Blanc ne risque pas de mourir mais jusqu'à 9, Noir peut faire un *seki sente* (Blanc 1 au lieu de 120 dans la partie).

La valeur est de plus de 7 points *sente*, c'est pour cette raison que j'ai protégé mon groupe en 6.

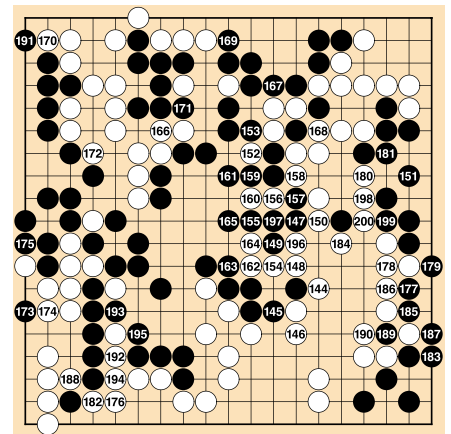


Fig.4 : 144-200

Finalement, nous avons fait 2-2 avec la Russie. Il nous manque seulement une victoire pour être champions d'Europe.

L'année prochaine, j'espère que nous irons plus loin !



Benjamin Dréan-Guénaizia 5d (à droite) en pleine concentration lors de sa partie contre Lukas Podpera 6d lors du match Tchéquie-France

Congrès Européen Sibiu 2014

Le congrès européen est le temps fort de la vie du go européen. Cette vitrine est l'occasion de réunir des joueurs amateurs venant des quatre coins de l'Europe mais également de l'ensemble du monde et notamment de l'Extrême-Orient.

Des joueurs professionnels asiatiques ont l'habitude d'animer des ateliers, ce qui permet à l'audience studieuse de bénéficier de matière pour travailler et progresser. Cet événement est également l'occasion de voyager et du temps est réservé pour des excursions dans les alentours du lieu d'organisation ; l'attribution du lieu étant décidée par les instances fédérales européennes 3 ans à l'avance.

Sibiu, Roumanie

Cette année, la ville roumaine de Sibiu a accueilli ce microcosme du go. La ville d'origine allemande nichée au cœur de la Transylvanie – une des trois provinces de la Roumanie à forte influence linguistique hongroise – constitue en elle-même ce mélange européen permettant à la ville d'avoir obtenu le statut de capitale européenne de la culture – comme Marseille en 2013.



La ville médiévale de Sibiu

La fédération roumaine de go et ses membres se sont régulièrement distingués dans l'organisation dans de bonnes conditions d'événements à portée continentale ou mondiale comme le championnat mondial des jeunes, ou la (feue) Shusaku Cup qui pouvait concurrencer en termes d'affluence notre très cher tournoi de Paris durant la période contemporaine.

Les événements se sont déroulés à l'hôtel Ramada, à savoir le plus grand hôtel du centre-ville, dans des conditions d'accueil excellentes. Selon un organisateur, les coûts de la location auraient été supérieurs à ceux du congrès de Bonn. Près de l'hôtel, une terrasse du Cercle Militaire était ouverte aux joueurs pour se détendre.

Malgré les conditions évoquées, l'affluence (500 personnes environ) n'a pas été aussi bonne que celle souhaitée par les organisateurs. 458 joueurs se sont inscrits au tournoi principal. La France est la première nation représentée après les Roumains locaux.

Le championnat d'Europe

Fan Hui, notre idole gauloise, a remporté à nouveau le titre de champion d'Europe, mais cette fois-ci, notre pédagogue national a subi un parcours avec certaines embûches.



Photo : Judith van Dam - EurogoTV

Fan champion d'Europe pour la deuxième fois !

Dans ce tournoi, il faut noter la présence des deux premiers professionnels européens Pavol Lisy et Ali Jabarin.

La qualification pour la phase finale du championnat d'Europe est constituée d'une phase en sept rondes. Les huit meilleurs Européens se disputeront ensuite des parties à éliminations directes. Un play-off est organisé si une indétermination est présente pour désigner les huit qualifiés.

Lesdits qualifiés de cette année sont :

- Alexandr Dinerstein, Russie, 5 victoires
- Fan Hui, 5 victoires
- Ali Jabarin, Israël, 4 victoires
- Artem Kachanovskyi, Ukraine, 5 victoires
- Pavol Lisy, Slovaquie, 4 victoires
- Mero Csaba (on écrit d'abord le nom en Hongrois comme en Chinois ou en Japonais), Hongrie, 4 victoires
- Lukas Podpera, Tchéquie, 4 victoires
- Ilya Shikshin, Russie, 5 victoires

L'hôtel
Ramada qui
accueillait
l'édition 2014
de l'EGC



Photo : Judith van Dam - EurogoTV

Parmi ces huit joueurs, trois qualifiés ont déjà remporté le titre de champion d'Europe. Il est à noter que la qualification n'a pas souri aux joueurs forts roumains qui n'ont pas eu de qualifié parmi les huit. On remarque également, à la différence de certaines éditions, qu'aucun joueur n'a remporté l'ensemble des parties avant la phase finale.

Le quart de finale s'est déroulé de la manière suivante :

- Fan Hui gagne contre Mero Csaba,
- Ilya Shikshin gagne contre Lukas Podpera,
- Alexandr Dinerstein gagne contre Pavol Lisy,
- Ali Jabarin gagne contre Artem Kachanovskyi.

La demi-finale 100% russe est remportée par Alexandr Dinerstein et Fan Hui bat Ali Jabarin dans l'autre demi-finale.

La finale est donc remportée avec la manière par Fan Hui qui n'a laissé aucune chance à son adversaire.

L'Open

Le chinois Tong Yulin (4^e dan pro) est le vainqueur du tournoi principal avec 10 victoires.

Parmi nos joueurs nationaux, les bonnes performances sont :

- Avec 7 victoires : Prakash Countcham.
- Avec 6 victoires : Motoki Noguchi, Jean-Loup Naddef, Fabien Lips, Benjamin Blanchard, Jérôme Bourgeois, Fabien Masson, Dominique Cornuéjols, Henri Gauthier, Jean-Marie Desjobert, Mathieu Buard.

Rendez-vous l'année prochaine en République Tchèque !

Pierre Boudailliez

Partie commentée 1

58^e congrès européen, championnat
d'Europe, ronde 7,
Sibiu (Roumanie), 5 août 2014

○ Tong Yulin 4p (Chine)

● Fan Hui 2p (France)

Blanc gagne par abandon, komi : 6,5

Commentaires : Fan Hui

C'est ma septième partie du congrès. Suite à cette partie, les huit joueurs européens les mieux classés seront sélectionnés pour faire la finale. Jusqu'ici, j'ai gagné cinq parties sur six et je suis déjà sûr d'être le premier des joueurs européens au classement. Cette partie est donc plutôt une partie d'entraînement pour moi.

Tong Yulin est un 4^e dan professionnel chinois. Il est né en 1992 et il a donc 22 ans actuellement. Il a participé au championnat de ligue chinoise 2013. Il faut savoir que pour participer à ce tournoi, il faut être au top niveau en Chine. Donc c'est vraiment un professionnel très fort. Tout au long du congrès, il a participé à plusieurs tournois individuels et il n'a perdu aucune de ses parties.

Comme c'est un entraînement pour moi, je n'ai pas vraiment de pression, du coup je trouve que j'ai plutôt bien joué.

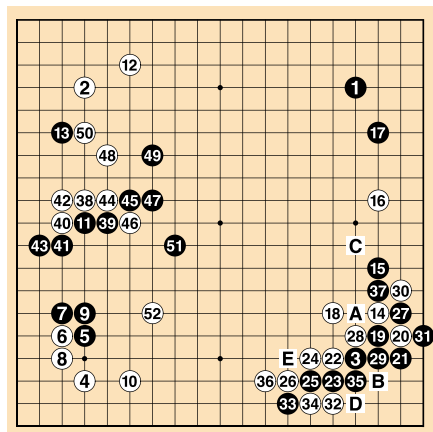


Fig.1 : 1-52

Après le coup 13, la position de Noir à gauche est plutôt classique. Mais aujourd'hui, on ne joue plus trop comme cela à cause du coup 38 auquel Noir n'a pas de très bonne réponse localement.

Blanc 16 est très étrange pour moi, ma première idée est de répondre en A (voir Dia.2). Comme le résultat n'est pas très agréable pour Noir, je choisis de répondre simplement en 17. Quand Blanc joue *tobi* en 18, la réponse en 19 est nécessaire. Si Noir répond en 25 au lieu de 19, Blanc peut jouer d'abord en 21, Noir répond en B et Blanc va jouer en C. La position de Blanc à droite est superbe, c'est donc une mauvaise séquence pour Noir.

La séquence de Blanc 20-22 est un peu étrange pour moi, je suppose qu'il ne veut pas laisser Noir profiter de 19 mais après 27, le coin noir est assez gros.

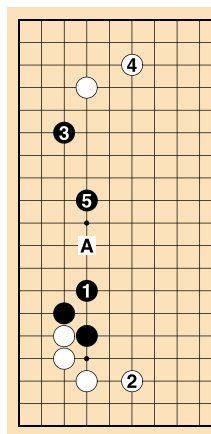
Blanc 32 est un *tesuji*, il suggère que Noir réponde en 34, ensuite Blanc 33 et Noir répond en D, Blanc connecte en 37. C'est une séquence équilibrée et Noir doit chercher à couper en E, ainsi que la sortie de la pierre noire 15.

Mais cette séquence de Blanc a un défaut, il n'a pas vu que je peux jouer directement en 33 ! Grâce à ce coup, Noir prend le *sente* pour couper en 37. Après cette coupe, la pierre blanche en 16 est très mal placée donc la séquence devient intéressante pour Noir. Blanc aurait dû jouer 32 directement en 35 (voir Dia.3).

Blanc 38 est méchant ! Localement, la réponse normale est en 40 mais ici Blanc en tirerait trop de profit globalement donc je monte en 39 pour envisager de couper en E plus tard.

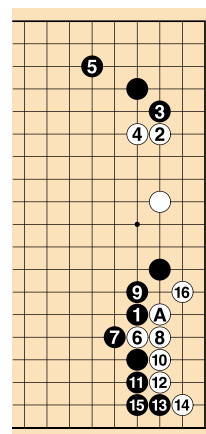
Après 51, Noir a construit une influence au centre mais Blanc a coupé la pierre noire en 13. Il faut savoir qu'il reste encore pas mal d'*aji* dans le coin de Blanc en haut à gauche.

Blanc joue 52 pour faire travailler l'*aji* au centre.



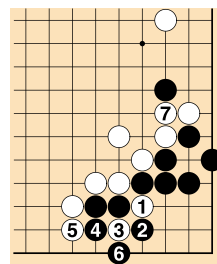
Dia.1 :

Aujourd'hui, les professionnels jouent plutôt cette séquence (Noir 1 au lieu de 9 dans la partie). Il reste encore ensuite une invasion possible en A.



Dia.2

Si Noir enferme la pierre blanche A avec 1 au lieu de 17 dans la partie, après 16, Blanc a pris le coin à Noir et l'influence noire n'est pas très utile. C'est meilleur pour Blanc.



Dia.3

Si Blanc commence directement en 1 (à la place de 32 de la partie), Noir n'a pas d'autre choix que de répondre en 2, jusqu'à 7. C'est plutôt une séquence équilibrée.

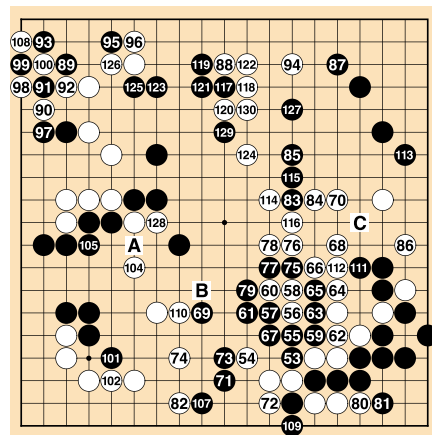


Fig.2 : 53-130

103 en 91 et 106 en 100

53 est obligatoire ! Si Noir protège en A au lieu de couper en 53, pour Blanc il suffit d'ajouter un coup en B. Le terrain de Blanc en bas est alors très gros et Noir ne peut plus couper en 53.

Blanc 56 est une mauvaise idée, le plus simple est de jouer en 61 pour sacrifier les pierres à droite. Après Noir 69, le combat est devenu très intéressant.

Blanc ne peut pas protéger en bas car le coup en C est trop sévère et il protège donc en 70. Mais le coup Noir 71 est également très sévère. Après 82, Blanc a perdu tout son territoire en bas et Noir est devenu très solide au centre.

Avec l'attaque en 83 puis 85, Noir est en avance.

Être en avance est une chose mais gagner en est une autre, Noir 87 est un mauvais coup ! Si Noir joue en 122, la partie devient très favorable pour lui mais avec 88, la pression sur Blanc est bien diminuée.

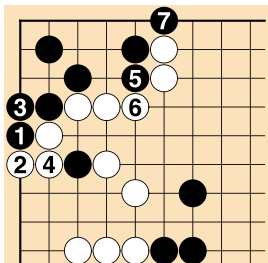
Noir 97 : c'est une très mauvaise idée de lancer le *ko* pour Noir. Après la partie, Tong Yulin m'a montré une très bonne séquence (voir Dia.4). Comme je suis bientôt en *byo-yomi*, je commence à avoir la pression et j'ai envie de finir la partie plus tôt, d'où une mauvaise décision.

Après 109, j'ai tué le groupe en bas et Blanc a récupéré le coin en haut. Après cet échange, la partie est toujours équilibrée mais Blanc a bien rattrapé son retard.

Quand Blanc joue 110, c'est le moment de la pause de midi, nous avons décidé de manger d'abord et de continuer après. Pendant la pause, j'ai envie de jouer en 117, mais juste dix minutes avant de recommencer, je vois le coup 113. J'ai cru que cela menaçait bien la vie de Blanc mais en fait c'est une erreur.

Après 116, le groupe blanc est déjà vivant et en plus le centre de Noir a entièrement disparu. La partie est devenue difficile pour Noir.

À partir de 117, une autre mauvaise nouvelle pour Noir, je suis entré en *byo-yomi*.



Dia.4

C'est une séquence très simple et efficace (coup 1 à la place de 97). Noir est vivant et le terrain de Blanc est bien diminué. Noir est toujours en avance avec cette séquence.



Photo : Judith van Dam - EurogoTV
Tong Yulin 5p vainqueur de l'Open

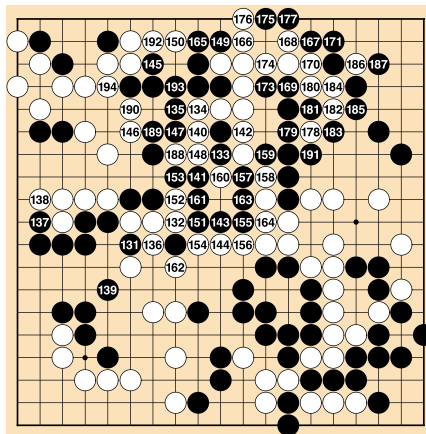
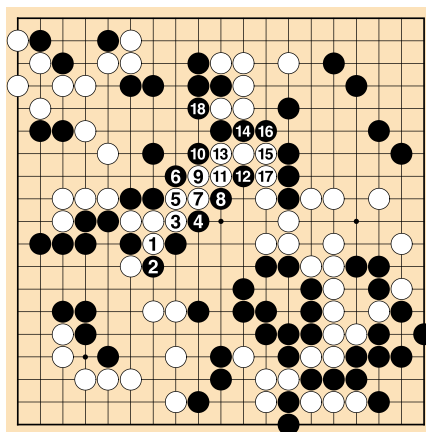


Fig.3 : 131-194

172 en 133.

La dernière tentative de Noir est 131, il y a un piège avec (voir Dia.5). Comme Blanc a bien évité le piège en 132, le combat est devenu difficile pour Noir. Après 194, Noir est mort.

C'est une défaite mais c'est aussi une partie qui m'a donné pas mal de confiance, en tout cas cette partie m'a fait beaucoup de bien pour la finale.



Dia.5

Si Blanc répond directement en 1 au lieu de 132 dans la partie, je peux faire un faux *shicho*. Après 18, tous les noirs sont connectés et le groupe blanc en haut n'est pas encore vivant.

Partie commentée 2

58^e congrès européen, championnat d'Europe, ronde 10, Sibiu (Roumanie), 9 août 2014

○ Fan Hui 2p (France)

● Alexandr Dinerstein 3p (Russie)

Blanc gagne par abandon, komi : 6,5
Commentaires : Fan Hui

Cette partie est la finale du championnat d'Europe 2014. Pendant la demi-finale, j'ai gagné contre Ali Jabarin et Alexandr a gagné contre Ilya Shikshin. Je suis assez content de ce résultat car j'ai perdu en tout deux fois contre Ilya et jamais contre Alexandr.

Alexandr a une spécialité assez particulière, il aime les arnaques !

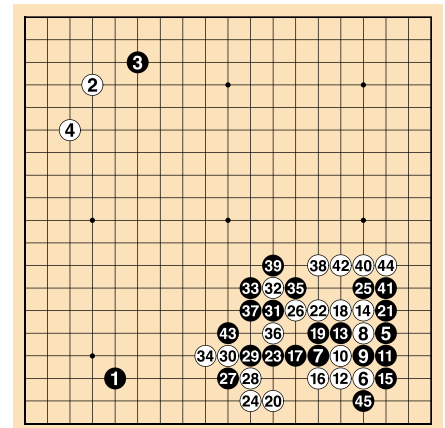


Fig.1 : 1-45

Au début de cette partie, quand il joue en 5, je sens qu'il est en train de préparer une arnaque. Mais la question pour moi c'est : « Est-ce que je vais entrer dans son arnaque directement ou plutôt l'éviter ? ». En fait c'est notre deuxième partie pendant ce congrès. La première partie, j'ai joué de façon très prudente et finalement j'ai gagné de deux points et demi. Mais ce n'est pas tout à fait mon style, j'aime le combat et je me suis suffisamment entraîné pendant le congrès. Comme c'est la dernière partie, je décide de donner mon jeu maximal.

J'entre donc directement en 6 pour commencer le combat avec lui. Le coup Noir 7 n'est pas surprenant car dans notre partie précédente, nous avons aussi joué ce *joseki* (voir Dia.1).

Comme je ne veux plus jouer calme avec lui, je décide de choisir la version compliquée. Jusqu'à 16 c'est la variante la plus compliquée du *joseki* appelé *taisha* (le *joseki* aux mille variantes).

Quand Noir joue en 17, je connais une suite (voir Dia.2) mais cette version ne me plaît pas, donc après calcul je décide de jouer autre chose.

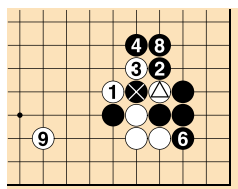
Le *keima* blanc en 20 est aussi *joseki* même si je ne le connaissais pas. Quand Noir joue en 23, on répond en 28 dans ce *joseki* (voir Dia.3). Je n'aime pas non plus cette version, j'ai donc choisi un autre coup en 24.

Noir 27 est un bon coup. Je ne peux pas accepter de pousser en deuxième ligne, donc je coupe en 28 avec un angle vide. 31 et 33 sont des jolis *tesuji*, je ne peux pas couper Noir (voir Dia.4).

L'*atari* de Blanc en 36 est nécessaire pour ne pas donner à Noir un superbe *pon-nuki*.

Jusqu'à 44, c'est une séquence légèrement favorable pour Noir. Le centre de Noir est assez solide et le groupe blanc à droite n'est pas encore stable. Mais je ne suis pas mécontent de ce résultat car même s'il a préparé une séquence, il n'a pas gagné grand-chose dessus et maintenant c'est mon tour !

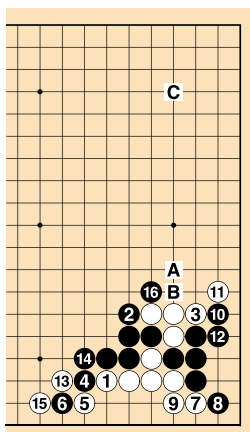
Tout de suite, il fait sa première grosse erreur avec 45 (voir Dia.5).



Dia.1 :

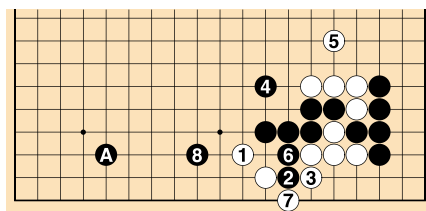
5 en Δ et 7 en X

J'ai choisi cette version du *joseki* (Blanc 1 au lieu de 14 dans la partie) lors de la première rencontre contre Dinerstein pendant le congrès européen 2014. Noir prend le coin et le *sente*, Blanc prend le bord, c'est une séquence légèrement favorable pour Noir.



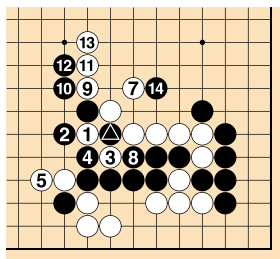
Dia.2

C'est une version classique de ce *joseki* (Blanc 1 au lieu de 20 dans la partie). Après 16, les 5 pierres blanches à droite sont en difficulté. Je dois probablement jouer en C d'abord, Blanc ne peut pas sortir directement en A car Noir peut couper en B.



Dia.3

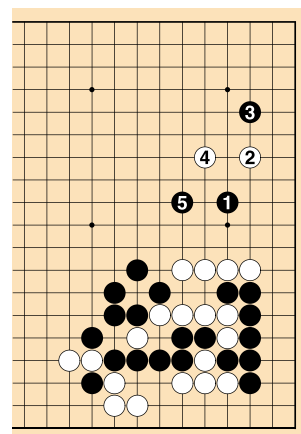
Jusqu'à 8 (Blanc 1 au lieu de 24 dans la partie), Noir attaque les blancs en bas. Dans cette situation la pierre noire en A est très bien placée.



Dia.4

6 en Δ

Si Blanc fait *atari* en 1 au lieu de 34 dans la partie, Noir peut faire contre-*atari*. Après 14, Noir est très solide et le groupe blanc n'a pas une bonne forme.



Dia.5

Pour moi, Noir a besoin d'attaquer le groupe blanc à droite immédiatement (Noir 1 au lieu de 45 dans la partie). C'est un combat compliqué mais favorable pour Noir.

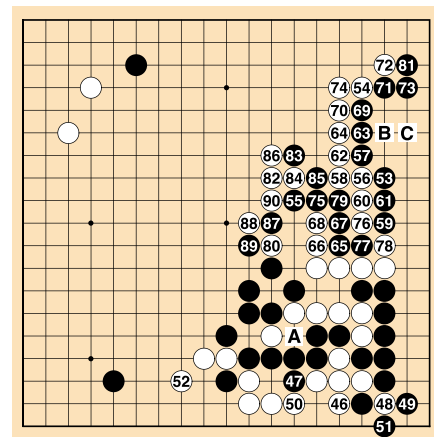


Fig.2 : 46-90

La protection en 52 est nécessaire (voir Dia.6). En plus, je suis très content de protéger : une fois que c'est fait, le groupe en bas devient solide.

Comme la connexion en A est *sente*, le centre de Noir n'est pas encore vivant. Cela va créer des difficultés pour l'attaque du groupe blanc à droite.

Noir 53 est trop loin ! Cela ne met pas assez de pression sur le groupe blanc. À mon avis, il vaut toujours mieux faire comme dans le Dia.5.

Dans la partie je n'ai même pas pris une minute pour jouer en 54 : je prends un coin de plus et s'il n'arrive pas à gagner assez avec l'attaque, cet échange sera mauvais pour Noir.

L'attaque de Noir en 55 est trop directe (voir Dia.7) ! Avec 56, je sors mon groupe assez facilement (voir Dia.8).



La finale du championnat d'Europe : Alexandr Dinerstein contre Fan Hui

Photo : Judith van Dam - EurogoTV

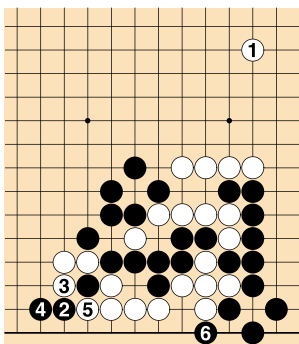
Le coup 59 est un peu naïf : Noir attend que Blanc réponde en 67 pour protéger ensuite en B. Mais avec mon coup en 60, Noir est obligé de protéger en 61 et comme la coupe de Noir n'est plus très méchante, Blanc tourne en 62. L'attaque de Noir est complètement ratée.

La séquence de Noir n'est peut-être pas très bonne pour lui mais ce n'est pas encore une catastrophe contrairement à la suite de la partie.

Les deux échanges noirs 65 et 67 sont très mauvais, cela abîme beaucoup le centre. En plus après 74, Noir a continué de couper en 75 ! Quand Blanc sort en 80, cela devient une véritable catastrophe, ce n'est plus du tout Noir qui attaque Blanc mais l'inverse maintenant.

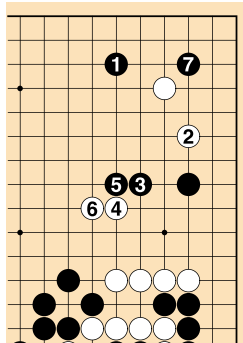
Noir ne supporte pas la faiblesse en C donc il protège son groupe avec 81, mais avec 82 le groupe noir au centre est mort (voir Dia.9) ! Non seulement cela fait beaucoup de points mais en plus cela fait une superbe force pour Blanc.

Sous le choc, Noir a même joué tous les échanges au centre. Après 90, Noir est mort et il n'y a plus beaucoup d'*aji*, la partie est sur le point de se terminer.



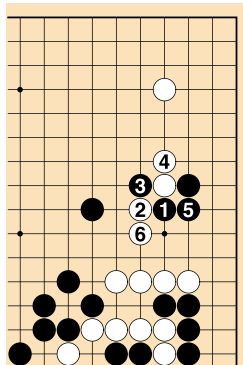
Dia.6

Si Blanc ne protège pas en bas (Blanc 1 au lieu de 52 dans la partie), le coup Noir en 2 est très sévère. Le groupe blanc en bas est devenu instable à la fin de la séquence.



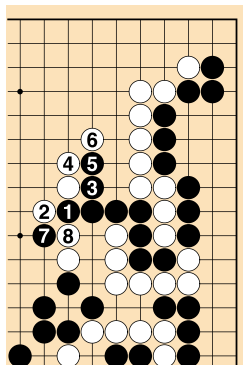
Dia.7

Attaquer directement le groupe blanc n'est pas facile, c'est mieux d'attaquer le coin blanc en même temps (Noir 1 au lieu de 55 dans la partie). C'est une attaque intéressante pour Noir.



Dia.8

Noir ne peut pas couper Blanc avec 1 au lieu de 57 dans la partie. Cela ne fonctionne pas pour Noir.



Dia.9

Noir ne peut pas sortir (Noir 1 au lieu de 83 dans la partie).

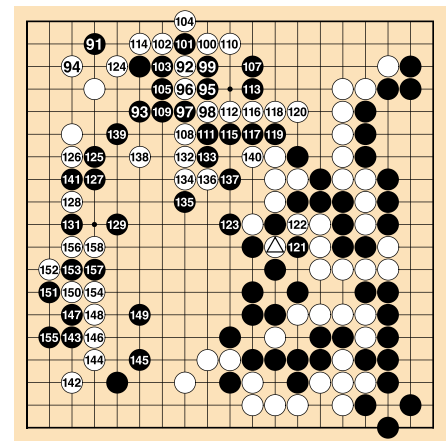


Fig.3 : 91-158

106 en 101 et 130 en Δ

Après la séquence au centre, Noir est obligé de jouer en haut mais 91 est un peu lent, c'est mieux de jouer directement en 99. Avec la pince blanche en 92, la partie devient de plus en plus difficile pour Noir.

Avec la pression, Noir commence à faire de plus en plus d'erreurs : 95 est celle de trop et la coupe blanche en 96 est fatale ! Pour le coup 95, Noir ne peut que jouer en 97.

Après 124, Noir a déjà trop de retard. Comme il n'a pas envie d'abandonner, la partie continue mais il accumule les groupes morts et je vais donc arrêter le commentaire ici.

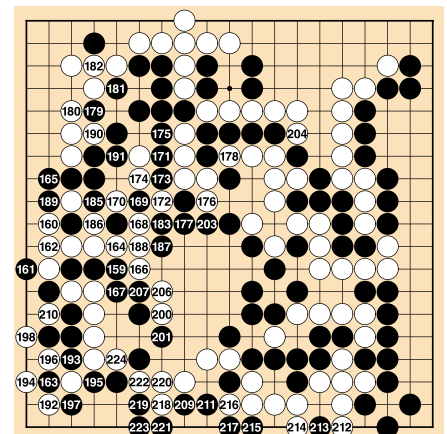
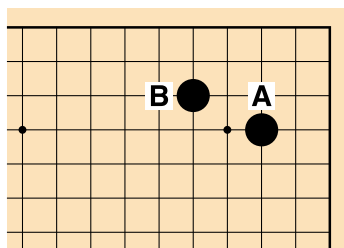


Fig.4 : 159-224

184 en 169, 199 et 205 en 163, 202 et 208 en Δ

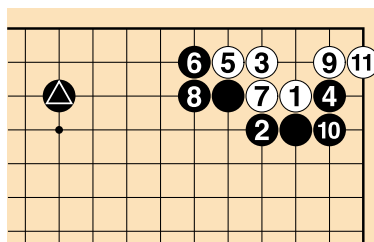
Après 224, tous les noirs en bas sont morts aussi ! Il abandonne enfin la partie.

C'est mon deuxième titre de champion d'Europe consécutif, j'espère garder ce titre pour la France le plus longtemps possible.



Dia.1

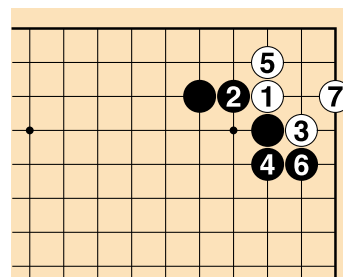
Dans ce numéro, nous allons étudier le coup blanc A du diagramme 2 au diagramme 10 et ensuite le coup blanc B du diagramme 11 au diagramme 15.



Dia.4

Si Noir a une pierre en Δ, peut-il tuer Blanc ?

Si Noir joue *hane* en 4, il suffit à Blanc de pousser en 5, si Noir ferme en 6, après le coup 11, Blanc est vivant.



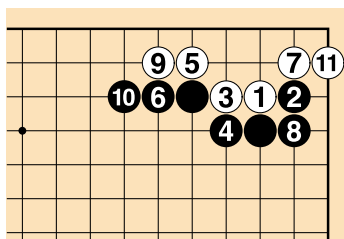
Dia.7

La réponse de Noir en 2 est aussi classique. Quand Blanc joue en 3, Noir peut choisir de répondre en 4.

À la fin de la séquence, Blanc vit dans le coin et Noir obtient une influence très intéressante.

Shimari

épisode 2

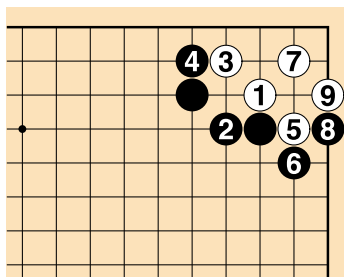


Dia.2 : coup blanc 1 en A

Peut-on tuer la pierre blanche 1 en jouant *hane* en 2 ?

Il suffit à Blanc d'avancer en 3 puis *hane* en 5 et à la fin de la séquence, Blanc vit assez facilement.

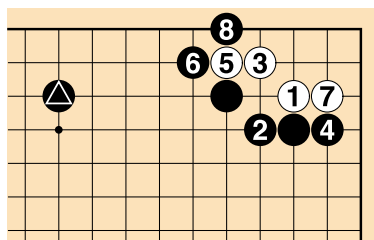
Si l'objectif de Noir était de tuer le coin, ce n'est pas réussi.



Dia.3

Si Noir choisit de jouer solide en 2, alors Blanc peut vivre par *ko*.

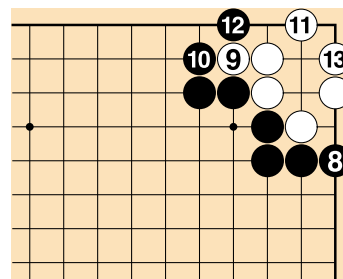
Il reste beaucoup d'*aji*, en particulier si Noir n'est pas très solide autour.



Dia.5

Mais si Noir choisit de descendre en 4 au lieu du *hane* du diagramme précédent, alors c'est possible de tuer le coin à l'aide de la pierre Δ.

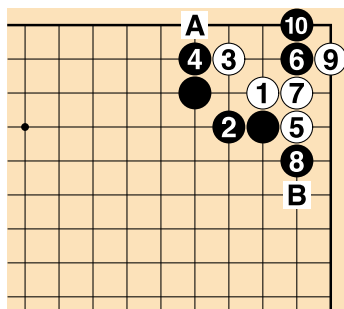
Après Noir 8, Blanc est bien mort.



Dia.8

Ensuite le meilleur *yose* pour Noir est de descendre en 8.

Blanc peut jouer *sente* en 9 et ensuite le coup Blanc 11 est un *tesuji* pour vivre.



Dia.6

Revenons au diagramme 3 : c'est aussi possible de tuer le coin blanc après le *hane* 5.

Il suffit de jouer au point vital de la forme en 6 au lieu de bloquer. Après le coup 10, Blanc est bien mort.

Mais il faudra faire attention au *hane* blanc A et à l'*aji* en B.



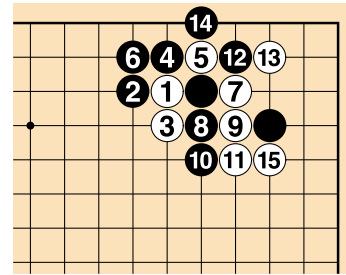
Photo : Judith van Dam - EurogoTV

Fan champion d'Europe pour la deuxième année consécutive en 2014



Photo : Judith van Dam - EurogoTV

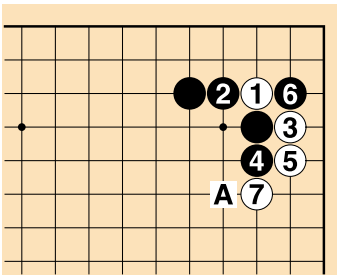
Et pour le plaisir, mention spéciale à la mascotte de l'EGC 2014



Dia.13

Bien sûr, la pince en 2 n'est pas une bonne idée non plus. Quand Blanc monte en 3, c'est un *traverse-tobi*.

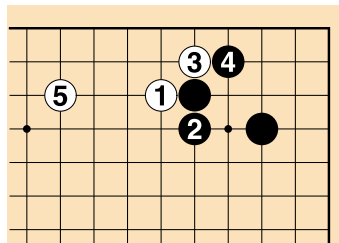
À la fin de la séquence, Noir a perdu le coin.



Dia.9

Si Blanc n'a pas envie de vivre sur place, il peut aussi choisir de pousser en 5.

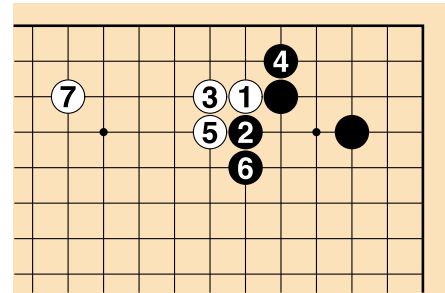
Si Noir prend le coin avec 6, alors Blanc sort en 7. Il faut savoir qu'ensuite le coup de Blanc en A est *sente*.



Dia.11 : coup blanc 1 en B

Si Noir monte simplement en 2, alors Blanc va jouer en 3, puis 5 en faisant une forme plutôt intéressante.

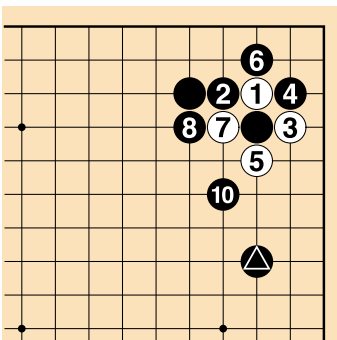
Cette séquence est équilibrée pour les deux joueurs.



Dia.14

En général, le meilleur coup de Noir pour répondre à un *tsuke* est le *hane* par-dessus en 2.

Après le coup 7, Noir a obtenu une très belle influence et Blanc une base de vie en haut.



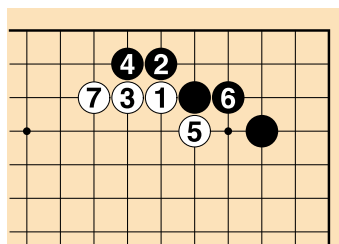
Dia.10

Blanc 9 en 1.

Si Noir a des pierres à droite, par exemple Δ, il peut alors choisir de prendre le coin avec Noir 4, Blanc 5 et prise de la pierre en 6.

Si Blanc fait *atari* en 7, Noir peut faire contre-*atari* en 8 puis enfermer les blancs en 10. Noir construit une influence et localement Blanc ne peut que vivre par *ko*.

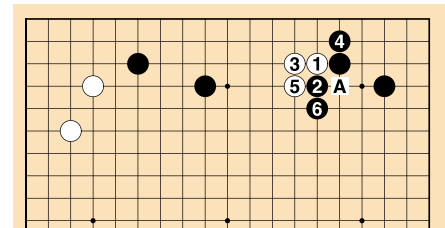
Pour jouer cette séquence, il est préférable que Noir ait déjà du potentiel en haut.



Dia.12

Attention ! Hane par-dessous en 2 n'est pas une bonne idée.

Après 7, Noir est aplati et Blanc a une bonne forme.



Dia.15

Si Noir a déjà des pierres en haut, alors cette séquence est très intéressante pour Noir.

Ici le *hane* en 2 est bien plus intéressant que de monter simplement en A.

Laissez gagner! les débutants

D'après maître Yasuda, il faut avoir dégoûté cinq cents personnes du jeu de go pour devenir un bon pédagogue. D'après ce critère, je ne suis pas sûr d'être un bon pédagogue...

À mon avis, on devrait quand même pouvoir faire de bonnes initiations sans avoir fait fuir autant de gens.

Je connais, pour ma part, d'excellentes méthodes pour dégoûter les gens du jeu de go. Mais à part dans quelques très rares cas, je ne vois pas très bien à quoi elles pourraient me servir.

Pour dégoûter du go, je conseillerais de :

- commencer tout de suite sur 19×19 ;
- ne pas donner de pierres de handicap ;
- ne pas donner de conseils (variante qui pourrait être aussi efficace : noyer le débutant sous les conseils en commentant dans le détail tous ses coups ; autre variante : reprocher tout de suite au débutant, le plus brutalement possible, de ne pas avoir tout compris) ;
- de préférence, commencer par expliquer les aspects des règles les plus abstraits et les plus compliqués ;
- répéter que le go est très dur, très subtil et très compliqué (seule une élite est assez douée pour s'intéresser à ce jeu mais elle est vraiment masochiste pour supporter un jeu aussi pénible...).

La méthode que je présente ici n'est qu'une parmi d'autres : de toute façon, pour être efficace et convaincant, chacun doit faire sa recette à sa manière.

Elle n'est efficace que pour des individus et, sauf démonstration à laquelle je ne me risquerai pas, ne semble pas appropriée pour des groupes nombreux.

On peut l'utiliser facilement pour apprendre le go à quatre ou cinq personnes en même temps.

Argument de vente très efficace dans les salons du jeu : « Dix minutes d'explications et après vous pouvez jouer ! En plus, vous avez de bonnes chances de gagner ! ». Et c'est vrai !

Première étape : rapide présentation du jeu et explication des règles - et encore, pas toutes :

le jeu :

Chine, Japon, Corée, mille ans de plus que les échecs...

les règles :

- les pierres sont posées sur les intersections et ne se déplacent pas pendant la partie ;
- à égalité, au début le plateau est vide ;
- ensuite, chacun joue à son tour et il se remplit progressivement ;
- à la fin, il y a des pierres partout et elles dessinent des territoires : le gagnant est celui qui a le plus de points de territoire ;
- compter le territoire :
 - exemple d'un territoire de 12 points ;
 - exemple d'un territoire de 10 points (le même avec deux pierres dedans) ;
- la règle de prise :
 - avec une seule pierre ;
 - avec plusieurs pierres reliées par des lignes ;
 - au passage, le fait que les prisonniers sont remis dans le territoire de leur couleur et sont donc des points en moins pour cette couleur ;

- avec cette règle, certaines formes peuvent être prises et d'autres non : exemple d'une forme qui peut être prise (à un seul œil, pouvant être rapidement transformée en forme à deux yeux en enlevant une pierre) ; exemple d'une forme qui ne peut pas être prise et qui a donc deux yeux (les *seki*, ce sera pour beaucoup plus tard) ;
- pour la prise d'une pierre et celle d'une chaîne simple, je fais poser les pierres noires par le débutant et je commente ensuite.



Photo : Le Go Gaga
Initiations au club de Saint-Étienne.

Et voilà, vous pouvez jouer !

La règle de fin de partie est donc expliquée pendant la partie, quand le moment est venu. La règle du *ko* est expliquée pendant la partie, s'il y en a. Et c'est tout !

Montre en main, cela fait dix minutes d'explications, ou moins.

La première partie est une partie sur 9×9 , avec quatre pierres de handicap placées sur les points 4×4 . Cette disposition me semble plus efficace car elle donne des parties plus simples et plus faciles à gagner pour les débutants.

La méthode du go rapide

J'utilise pour ma part, quand je n'ai qu'une seule personne à initier, une méthode proche de celle de Jean-Paul.

Cette méthode est orientée sur l'apprentissage des territoires et non pas sur la capture. J'explique donc beaucoup plus succinctement la prise après avoir montré la formation des territoires et en précisant que c'est une technique de combat qui permet d'attaquer ou de défendre les territoires. Ensuite, nous commençons une première partie à trois pierres de handicap sur un 9×9 .

Blanc peut donc tranquillement se développer dans le coin restant et en général la partie se déroule paisiblement sur un mode « partage du monde ». J'évite de faire des captures sauf si Noir entre dans mon territoire et je réprécise alors la règle de la capture.

Chantal Gajdos

Je joue sans concession mais sans coup abusif : à chaque fois en supposant que la personne est aussi forte que moi (plus, je ne saurais pas imaginer..., sinon, je serais sûrement plus fort !).

Je fais reprendre les coups les plus catastrophiques en expliquant pourquoi : les coups trop timides, qui oublient d'attaquer ma pierre blanche en début de partie, ceux joués entre les pierres blanches et le bord, l'oubli de connecter alors qu'il y a un *atari* important, les coups qui me laissent passer derrière un mur et détruire tout le territoire potentiel...

Un des avantages du goban 9×9 , c'est que l'on peut en dessiner quatre en divisant le goban 19×19 , et donc jouer facilement jusqu'à quatre parties simultanées.

Dans ce cas, chaque personne profite des parties des autres et des conseils qui leur sont donnés.

Assez souvent, les femmes, parfois les couples, préfèrent jouer en équipe, en discutant leurs coups avant de les jouer contre moi. C'est aussi une bonne méthode : aux débutantes et débutants de choisir la formule qu'ils préfèrent.

Dans ces conditions, entre un tiers et la moitié des débutants gagnent leur première partie. Et environ les trois quarts, de ceux qui ont gagné comme de ceux qui ont perdu, en demandent une deuxième.

Cela leur a plu !

C'est donc une méthode d'initiation qui marche. Je n'ai pas envie d'en changer et je vous la conseille, à l'occasion.

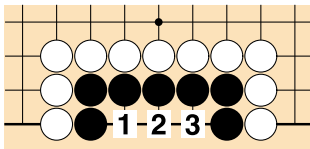
Jean-Paul Gaschignard



Le débutant entoure la forme proposée.

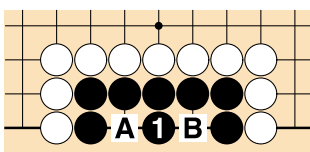
La forme en 3

La forme en trois revient très souvent dans les *tsumego* et est donc très importante à connaître.



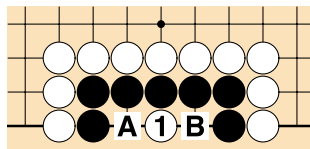
Dia.1

À partir d'une forme de 3 espaces alignés
Noir peut vivre. S'il a moins d'espace il
est mort sans condition et s'il en a plus
il est déjà vivant. Comment Noir peut-il
vivre ? Comment Blanc peut-il tuer ?



Dia.2

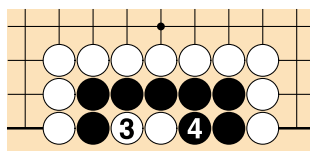
Pour vivre Noir 1 est le point vital de la forme en 3, avec ce coup Noir est vivant sans condition. En effet Blanc ne peut jouer ni en A ni en B. Noir a deux yeux.



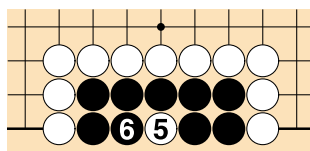
Dia.3

Pour tuer, Blanc 1 est aussi le point vital de la forme en 3. Noir ne peut plus vivre, s'il joue A ou B il se met en *atari*.

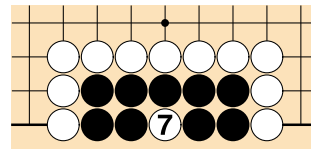
Blanc en revanche peut jouer en A ou B pour finir de capturer les pierres noires quand il le veut (Voir Dia.4, Dia.5 et Dia.6).



Dia.4



Dia.5

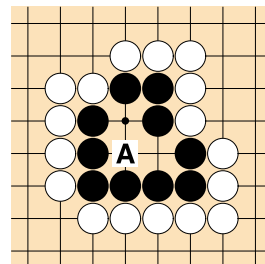


Dia.6

Si Blanc approche en 3 il fait *atari* mais il est aussi *atari*. Noir peut alors capturer en 4 mais Blanc refait *atari* en 5. Puis Noir peut à nouveau capturer avec 6 mais finalement Blanc capture toutes les pierres avec 7.

Après Blanc 1 Noir ne peut plus vivre, il est donc bien mort.

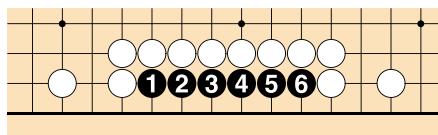
Il existe également une autre forme en 3 possible :



Dia.7

Le principe reste le même avec la forme courbée en 3. Le statut du groupe dépend du premier des deux joueurs à jouer au point vital en A.

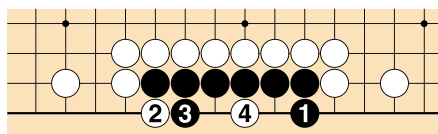
Dans ce numéro nous allons voir quel espace est nécessaire pour vivre en deuxième ligne, dans un premier temps sur le bord (Dia.1 à Dia.7) puis dans le coin (Dia.8 à Dia.14).



Dia.1

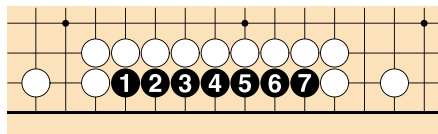
Commençons par voir ce qu'il se passe avec six pierres alignées en deuxième ligne. Noir peut-il vivre ? Blanc peut-il tuer ?

La Vie sur la deuxième ligne



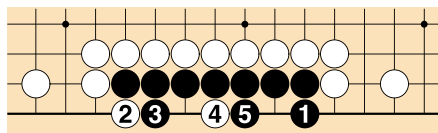
Dia.2

Si Noir joue en premier, le meilleur coup pour essayer de vivre c'est de descendre en 1 pour agrandir l'espace au maximum. Blanc répond avec le *hane* en 2 pour réduire l'espace vital puis joue le point vital de la forme en trois. Avec Blanc 4, Noir est mort.



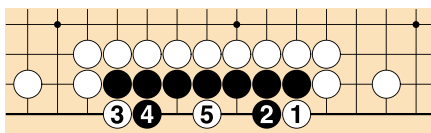
Dia.3

Que se passe t-il si Noir a désormais sept pierres ? Peut-il vivre ? Blanc peut-il le tuer ?



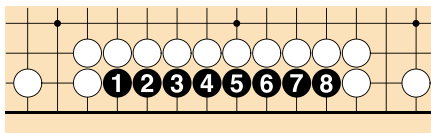
Dia.4

Si c'est à Noir de jouer, comme le cas précédent le meilleur coup est de descendre en 1 pour agrandir son espace vital. Si par la suite dans la partie Blanc continue d'essayer de tuer Noir, après 5 Noir a deux yeux : il est vivant.



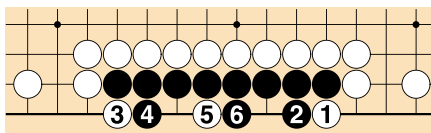
Dia.5

Si c'est à Blanc de jouer, la meilleure séquence pour tuer Noir est de réduire l'espace vital de Blanc avec les *hane* 1 et 3 puis de jouer au point vital de la forme en trois. Avec Blanc 5, Noir est alors mort.



Dia.6

Et si Noir a encore une pierre de plus, Blanc peut-il quand même tuer Noir ?

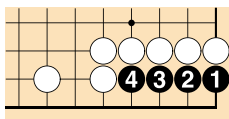


Dia.7

Blanc peut essayer de tuer Noir avec les *hane* 1 et 3 puis jouer en 5, mais après 6 Noir est bien vivant.

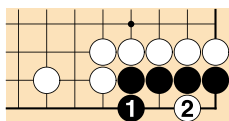
Donc sur le bord :

- Avec six pierres en deuxième ligne ou moins Noir est déjà mort et il ne peut vivre même si c'est à lui de jouer.
- Avec sept pierres en deuxième ligne cela dépend, si c'est à Noir de jouer il peut vivre, si c'est à Blanc de jouer Blanc peut le tuer.
- Avec huit pierres en deuxième ligne ou plus, Noir est vivant même si c'est à Blanc de jouer.



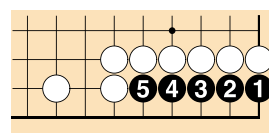
Dia.8

Intéressons-nous maintenant au coin, qu'en est-il lorsque Noir a 4 pierres en deuxième ligne dans le coin ? Noir peut-il vivre ? Blanc peut-il tuer ?



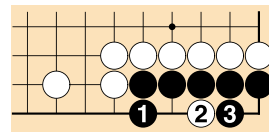
Dia.9

Si c'est à Noir de jouer, son meilleur coup est de descendre en 1 afin de s'assurer le maximum d'espace vital. Mais Blanc répond en 2 au point vital de la forme en 3 et Noir est mort.



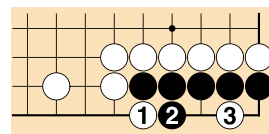
Dia.10

Maintenant si Noir a 5 pierres, peut-il vivre ? Blanc peut-il le tuer ?



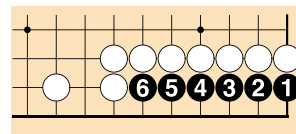
Dia.11

Si c'est à Noir de jouer il peut descendre en 1 pour agrandir son espace vital. Jusqu'à 3 Noir est bien vivant.



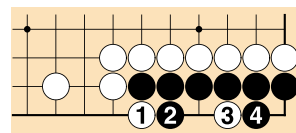
Dia.12

Si c'est à Blanc de jouer, il peut réduire l'espace avec le *hane* en 1 puis jouer le point vital en 3. Alors Noir est mort.



Dia.13

Et si Noir a encore une pierre de plus, Blanc peut-il toujours le tuer ?



Dia.14

Blanc peut essayer de réduire l'espace avec 1 puis entrer en 3, mais après 4 Noir est bien vivant.

Donc dans le coin :

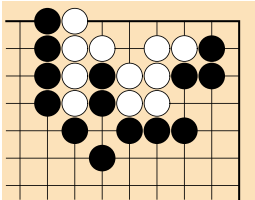
- Avec quatre pierres en deuxième ligne ou moins Noir est déjà mort et il ne peut vivre même si c'est à lui de jouer.
- Avec cinq pierres en deuxième ligne cela dépend, si c'est à Noir de jouer il peut vivre, si c'est à Blanc de jouer Blanc peut le tuer.
- Avec six pierres en deuxième ligne ou plus, Noir est vivant même si c'est à Blanc de jouer.

Tsumego à gogo

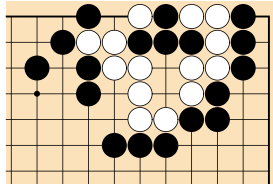
Voici une nouvelle série de problèmes de vie et de mort, proposée aussi bien à des joueurs en kyu faibles (20 à 15 kyu), qu'à des joueurs de niveau moyen (14 à 5 kyu) voire au-dessus. Essayez de les résoudre, ce n'est pas si simple. Vous y trouverez une profusion de *geta*, de manques de libertés, de gros yeux qui ne font toujours qu'un seul œil..!

Solutions page suivante.

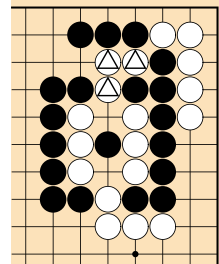
Niveau débutant



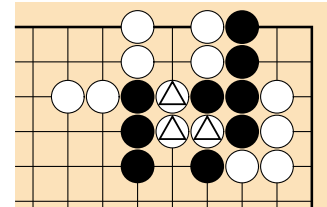
Problème 1 : Noir joue et tue sans condition.



Problème 2 : Noir joue et tue sans condition.

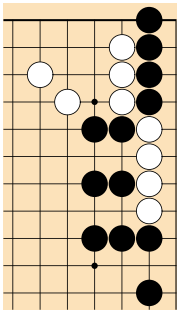


Problème 3 : Noir joue et capture les pierres marquées Δ.

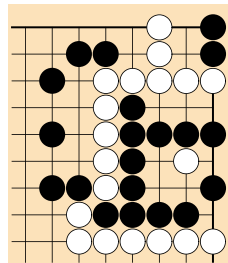


Problème 4 : Noir joue et capture les pierres marquées Δ.

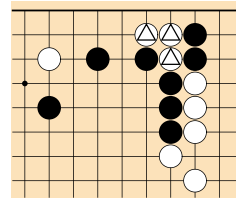
Niveau intermédiaire



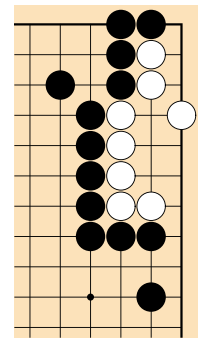
Problème 5 : Noir joue et tue sans condition.



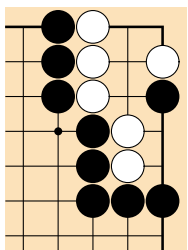
Problème 6 : Noir joue et tue sans condition.



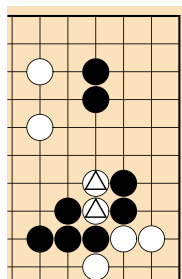
Problème 7 : Noir joue et capture les pierres marquées Δ.



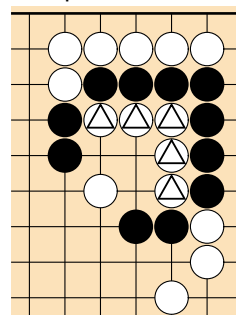
Problème 8 : Noir joue et tue sans condition.



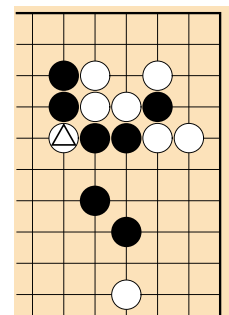
Problème 9 : Noir joue et tue sans condition.



Problème 10 :
Noir joue
et capture
les pierres
marquées Δ.

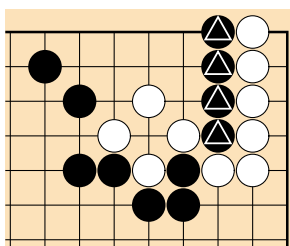


Problème 11 : Noir joue
et capture les pierres
marquées Δ.

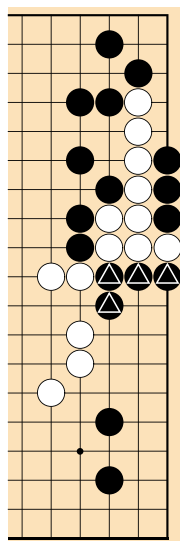


Problème 12 : Noir joue
et capture la pierre
marquée Δ.

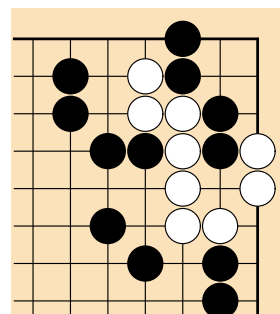
Niveau confirmé



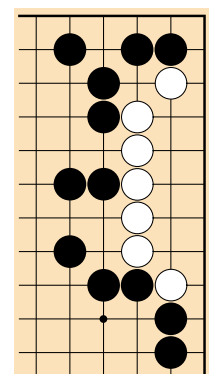
Problème 13 : Noir joue
et sauve les pierres
marquées Δ.



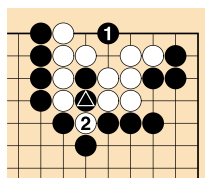
Problème 14 : Noir joue
et sauve les pierres
marquées Δ.



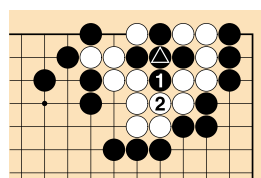
Problème 15 : Noir joue et tue sans condition.



Problème 16 : Noir joue et tue avec un ko.

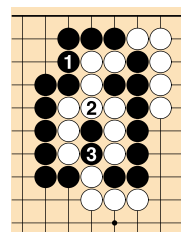


Problème 1 : Noir 3 en Δ. Noir 1 est le point vital, Blanc est mort.

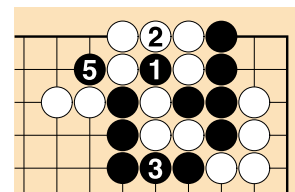


Problème 2 : Noir 3 en Δ. Après l'échange 1 pour 2, Noir 3 est le point vital, Blanc est mort.

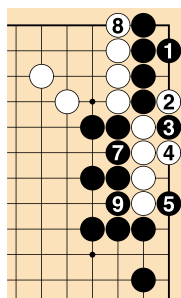
Niveau débutant



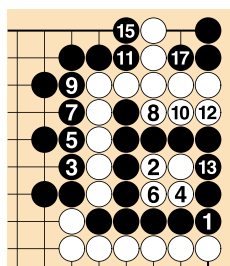
Problème 3 : Simplement *atari* en 1, si Blanc connecte en 2 alors Noir capture avec 3.



Problème 4 : Après les *atari* 1, 3 et 5 Blanc va se faire capturer.

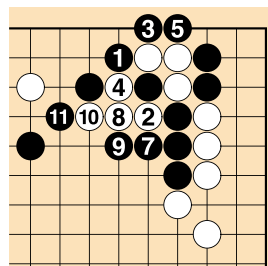


Problème 5 : Noir fait un œil en 1 et remporte le *semeai*.



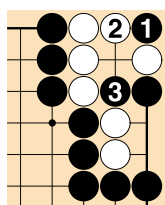
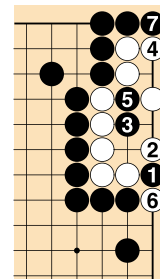
Problème 6 : Noir remporte le *semeai* en construisant un gros œil en 1.

Niveau intermédiaire

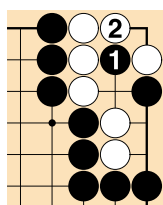


Problème 7 : Noir bloque en 1. Après les *atari* 3 et 5, Noir capture les pierres en *shicho*.

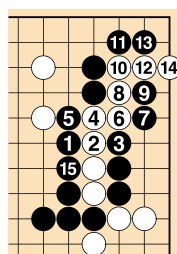
Problème 8 : Noir réduit l'espace vital de Blanc avec le *hane* en 1 puis joue au point vital en 3. Après Noir 7 Blanc est mort.



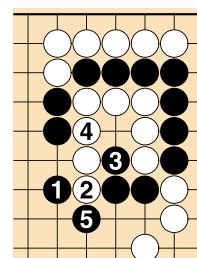
Problème 9 : Noir 1, *tesuji* pour enlever une liberté à Blanc. Après 3 Blanc est mort.



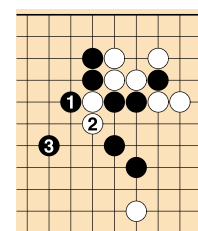
Variante pour Noir : Si Noir joue l'*atari* en 1 alors Blanc 2 crée un *ko*.



Problème 10 : Noir 1, *geta* ! Jusqu'à 15 Blanc ne peut pas sauver ses pierres.

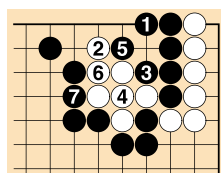


Problème 11 : Noir 1 est un joli coup, jusqu'à 5 Noir capture Blanc.



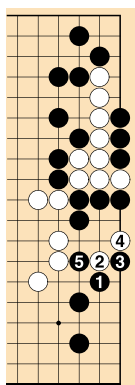
Problème 12 : Noir 1 *atari* puis *geta* en 3, Blanc est mort.

Niveau confirmé

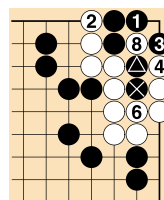


Problème 13 : Angle vide ! Avec ce coup Blanc est mort sans condition.

Si Blanc joue *kosumi* en 2 pour couper, Noir construit un œil avec 3 et 5 puis gagne le *semeai* avec 7.

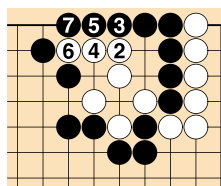


Problème 14 : *Kosumi* en 1 est le seul coup pour se connecter. Si Blanc répond en 2 alors Noir se connecte avec 3 puis 5.

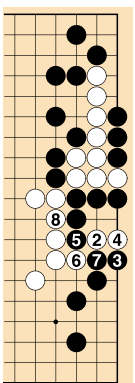


Ensuite jusqu'à 11 Blanc est toujours mort.

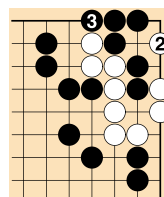
Problème 15 : C'est un problème classique, Noir 5 et 7 passe. Noir 9 en Δ. Blanc 10 en X. Noir 11 en 8. Noir 1 est un coup étrange, mais c'est le seul moyen de tuer Blanc. Après 3 Blanc est mort, s'il insiste en 4, il meurt *gote* et 6 est encore *gote*.



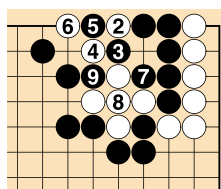
Variante 1 : Si Blanc descend en 2, alors jusqu'à 7 Noir se connecte.



Variante : Si Blanc répond en 2 alors Noir se connecte avec 3 puis 5.



Variante pour Blanc : Si Blanc répond en 2 alors Noir se connecte en 3 et Blanc n'a qu'un œil.



Variante 2 : Si Blanc bloque en 2, alors après la capture en 5 Noir peut faire les *atari* 7 et 9, Blanc est mort.

Problème 16 : Noir 9 en 1. Noir échange 1 puis 3 et ensuite joue au point vital en 5 et crée un *ko* avec la séquence jusqu'à 9.

Variante pour Noir : Si Noir entre directement en 1 c'est un échec, avec la séquence jusqu'à 10 Blanc est vivant.

