



Revue  
Française de Go

n° 133

Mars 2014  
7 euros

issn 0181-1142

# *Le Retour du grand Fan* **Champion d'Europe**

et champion de France Open 2013  
à Claira chez Vérotte



Lee Changho vs Jiang Weijie  
Séminaire pédagogique à Hambourg  
EGC 2013  
Assemblée générale de l'EGF

**et une suite  
au petit  
chaperon rouge !**



# Q uelques photos de notre champion Fan Hui depuis 2008.



Photo : Judith van Dam - EurogoTV



Photo : lyonshinogi



Photo : Alain Cano



Photo : Judith van Dam - EurogoTV



Photo : Jérôme Hubert



Photo : Jérôme Hubert



Photo : Judith van Dam - EurogoTV



Photo : Jérôme Hubert

# L'édito

## ACTUALITÉS

Actualités France	2
Tournoi de Lyon	3
Stage fédéral	5
Championnat de France Open 2013	16
parties commentées	16

## INTERNATIONAL

Séminaire pédagogique à Hambourg	6
EGC 2013 : présentation	8
Assemblée générale de l'EGC	10
EGC 2013 : parties commentées	11
Stage de go en Corée	20
Lee Changho vs Jiang Weijie	21
Les Grands Maîtres du Passé	24

## PÉDAGOGIE

Cours joueurs confirmés	27
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 : Florence Durand, Chantal Gajdos, Gérald Garlatti, Michel Trombetta.
- Correcteurs : Simon Billouet, Patrick Bossut, Lionel Bouton, Davy Branger, Sébastien Cordrie, Benjamin Hellouin, Marie Julien, Laurent Lion, Patrice Mauny, Aurélie Peres, Sylvain Ravera, Philippe Richard, Nicole Tagnon.
- Dessinateurs : Michel Trombetta.
- Rédacteurs : Augustin Avenel, Fan Hui, Motoki Noguchi, Pierre Boudailliez.
- 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.



Frédéric RENAUD, Président ; Daniel TOSETTO, Trésorier ;  
Noël SAINT-PAUL, Secrétaire.

### En 2014, tous ensemble, allons plus loin.

L'année 2013 s'est achevée et de nombreuses initiatives locales et fédérales ont vu le jour.

- Le "**Grenoble Road Gotrip**" a été l'occasion pour des jeunes français et allemands de se rencontrer pendant une semaine, d'échanger et de jouer au GO. Cela a concerné 16 jeunes du club de Grenoble à l'occasion du cinquantenaire de la signature du Traité de l'Élysée,
- La **Coupe Pandanet** a permis une rencontre de haut niveau entre des équipes européennes,
- L'**Élysée Cup**, tournoi par équipes et par Internet entre la France et l'Allemagne sur le modèle de la Nongshim Cup a été créé cette année et donne lieu à des parties acharnées entre nos meilleurs joueurs (à ce jour nous gagnons 5 à 4),
- Le **stage d'été 2013** a été l'occasion de mettre en oeuvre une pédagogie plus exigeante et plus orientée sur la progression des joueurs, très appréciée par les participants au stage,
- Une nouvelle formule a été proposée pour la **revue** : La revue électronique est maintenant un service de la FFG, des abonnements à la revue "papier" sont également possibles,
- Le **concours d'affiches** a été un franc succès et une nouvelle affiche est disponible pour les clubs et les ligues (superbe affiche créée par May-Soua YA),
- Un **effort sans précédent** a été fait cette année pour soutenir les joueurs dans les compétitions jeunes, nationales et internationales (cet effort représente plus de 60% du montant des licences reçues par la FFG),
- Le bureau s'est engagé avec la dernière énergie pour permettre l'embauche d'un nouveau pédagogue, **Inseon Hwang** afin de poursuivre notre développement.

Pour l'**année 2014** certains axes sont déjà en cours de maturation, voici les principaux.

- Analyse et proposition d'une **licence loisirs** et d'une **licence pour les jeunes du collège** afin d'adapter notre mode de fonctionnement et de développement à la réalité du GO des clubs et dans l'Éducation Nationale,
- **Réflexion** sur le rôle des ligues et l'amélioration du travail en commun avec la FFG,
- Développement de **matériel pédagogique** avec le soutien de Inseong,
- Création et mise en place d'une **formation niveau 2**, avec l'expertise de Fan et Inseong, pour habiller des formateurs d'animateurs,
- Création d'une **lettre trimestrielle du bureau** pour améliorer la communication vers les clubs (la FFG est une fédération de clubs) et vers les ligues qui sont le relai de la FFG.

Fred Renaud, Président FFG.

Et toujours...

L'email de la rédaction :

Le site de la revue :

Notre page facebook :

[redaction-rfg@jeudego.org](mailto:redaction-rfg@jeudego.org)

<http://rfg.jeudego.org>

[www.facebook.com/revue.francaise.go](http://www.facebook.com/revue.francaise.go)



## Tournoi de Montpellier

**L**es 22 et 23 juin, le Club de Montpellier a eu le plaisir d'accueillir quelques 90 personnes dont 57 participants pour une édition renouvelée de son tournoi annuel.

Le Relais du Salagou nous a offert le cadre parfait à ce tournoi. Entre chaque ronde les joueurs ont pu profiter de la piscine, du bar, ou jouer à la pétanque

dans ce cadre verdoyant et reposant.

Concernant le tournoi, après 2 victoires montpelliéraines, c'est cette fois-ci le Marseillais Julien Roubertie (avec 3 victoires sur 4) qui remporte le tournoi grâce à un meilleur MMS devant Alexandre Bellis (tenant du titre).

On notera les deux seuls sans-faute du tournoi (4/4) : les montpelliérains Bruno Guille et Anh Tuan Nguyen.

On tient à remercier tous les participants qui ont fait preuve d'un état d'esprit remarquable, faisant de cette édition 2013 l'une des plus agréables de toute l'histoire du tournoi.



Il fait bon jouer au relais du Salagou...

Nous vous attendons l'année prochaine dans ce même cadre très sympathique ! Pensez à réserver dès l'ouverture des inscriptions !

Maxime Esnay

## Tournoi de Rouen

**L**e tournoi de Rouen s'est déroulé les samedi 22 et dimanche 23 juin dans une nouvelle salle, à la maison de quartier Cavellier de la Salle, local apprécié par les trente joueurs et joueuses qui avaient fait le déplacement.

Le tournoi a enfin retrouvé, après une longue pause, son caractère international grâce à la présence d'une joueuse tchèque et d'une joueuse roumaine !



Pour se changer les idées après les deux parties du Samedi après-midi, le club a organisé une soirée "dîner + jeux" au bar à jeux "Strata J'Aime"

Résultats : les rouennais Sofiane Remadna (1d,+4) et Hassane Benchabane (2d,+3) se sont partagé les deux premières places ; Jitka Bartova (1d,+2), la joueuse tchèque, s'est classée troisième. Julien Signoles (Antony, 5k) est le seul autre joueur qui a gagné toutes ses parties. Grâce au don du magasin Aventure Ludic, le joueur qui a eu quatre défaites sur quatre parties a reçu un beau plateau de go en prix de consolation.

Jean-Pierre Lalo

## L'Élysée Cup

**C**et été, une nouvelle compétition est née grâce à une collaboration entre la FFG et la Fédération allemande : c'est l'Élysée Cup. Elle consiste à l'affrontement en ligne (sur KGS) entre deux équipes françaises et allemandes, composées chacune de huit joueurs.

L'Élysée Cup se déroule concrètement ainsi : chaque équipe présente la liste de ses joueurs, dans l'ordre croissant de leurs niveaux ; la première partie est jouée entre les deux joueurs les moins bien classés et le gagnant continue à jouer contre le deuxième joueur de l'équipe adverse ; s'il gagne encore, ce sera le troisième joueur, et ainsi de suite jusqu'au capitaine de l'équipe adverse, s'il reste invaincu.

Par contre, s'il perd contre un joueur de l'équipe adverse, c'est fini pour lui et le joueur suivant de la même équipe

prend le relais. Le but de chaque équipe est de battre le capitaine de l'équipe adverse.

Bon, moi j'étais le joueur le plus faible de l'équipe française et c'est donc moi qui ai joué la première partie. C'était d'ailleurs contre un autre Japonais, Jun Tarumi, qui jouait pour l'Allemagne.

C'est un système assez répandu en Asie de l'est : par exemple, la rencontre entre les professionnels japonais et chinois (le Super-go sino-japonais) organisée dans les années 80 a adopté ce système.

Si on lui cherche un défaut, c'est que, si une équipe a un joueur nettement plus fort, elle est presque assurée de la victoire, même si les autres membres ne sont pas forts du tout mais elle donne des occasions intéressantes à chaque joueur invaincu de jouer contre des joueurs de plus en plus forts.

J'ai pu ainsi jouer trois parties intéressantes parce que j'ai gagné les deux premières parties. Certes, ma deuxième victoire n'était pas glorieuse et j'ai envisagé d'abandonner durant la partie, mais je me suis dit : "c'est une compétition collective, alors il faut continuer" ; et, par miracle, j'ai gagné. C'est la magie des compétitions collectives peut-être.

La Cup est toujours en cours et on est à deux victoires chacun. J'espère que notre troisième joueur, Antoine, battra Johannes, le troisième joueur allemand, puis continuera son chemin. En tout cas, nous avons Motoki comme capitaine. Je suis donc tout à fait optimiste sur nos chances de victoire.

Pour la composition des équipes, voir : [http://www.dgob.de/index.htm?digop/index\\_cup.htm](http://www.dgob.de/index.htm?digop/index_cup.htm)

Toru Imamura

## Tournoi de Bordeaux

**P**our le retour du tournoi de Bordeaux, nous avons investi pour la première fois le bassin d'Arcachon pour un week-end joliment ensoleillé les 20 et 21 septembre à Lanton.



La plage, le soleil et la mer...

Dès le vendredi soir, un petit apéro-dîner sur la terrasse du centre, face au bassin, lançait le week-end. Un petit tournoi de 9x9 permettait aux téméraires d'échauffer leurs capacités de lecture.

Le samedi matin, Fan Hui a donné une simultanée qui s'est prolongée après le repas, alors que l'association franco-

coréenne de Bordeaux faisait l'ouverture du tournoi en jouant des percussions coréennes.

Le tournoi principal (sans handicap) était lancé avec 35 joueurs et un bon équilibre puisque tous les joueurs trouvaient des adversaires à leur niveau. Le beau temps aidant, quelques-uns sont allés faire leurs parties en bord de plage ou sous les arbres, tandis que la plupart préféraient profiter des terrasses du centre.

En fin d'après midi, Fan Hui commenta la partie de Jacques Sallée (1k) avec Benjamin Blanchard (3d), puis ce fut le repas, des jeux et de nombreuses parties de blitz, jusqu'à une heure tardive. Le dimanche fut plus studieux, avec deux parties à jouer dans la journée et l'objectif de ne pas partir trop tard. Le midi, le classement commençait à se profiler : Zhou Xu (2d) et Siméon Girousse (1k) avaient gagnés leurs trois parties, tandis qu'Antoine Dhur (1k), Benjamin Blanchard (3d) et Fabien Lips (3d) avaient une défaite.



Atmosphère concentrée en terrasse.

La table finale se jouait donc entre Zhou et Siméon qui décidèrent de jouer dans une salle isolée, mais les deuxièmes et troisièmes places restaient discutées. Zhou finit le tournoi invaincu et emporta donc le titre, suivi par Antoine, Siméon et Fabien avec une défaite.

On saluera également le doublé de Solal Zemor et Astrid Gautier au blitz et la victoire de JR, du club de La Rochelle, au concours de baguette où il a même battu Fan Hui. Une belle performance, et un titre à remettre en jeu l'an prochain !

Olivier Clavier

## Tournoi du Graug

**C**ette année, suite à quelques péripéties, nous avons échangé le château de Theix et son décor 18e pour une ambiance plus moyenâgeuse au manoir du Vignin à Saint-Nectaire, les 28 et 29 septembre.

Plus de 80 participants dont 72 joueurs venus de toute la France nous avaient suivis dans cette aventure.



L'agréable cour intérieure du manoir du Vignin

À commencer le vendredi soir par la conquête du donjon - où comment réussir à trouver sa chambre dans un manoir labyrinthique - quête

heureusement récompensée par un repos bien mérité ! Un ravitaillement en vivres était également au programme et les 3 kilos de Saint-Nectaire prévus ont été facilement engloutis tout au long de la soirée... le go ça creuse !

Durant le tournoi, le temps fut clément malgré quelques averses, ce qui a permis aux joueurs d'apprécier le charme de la grande cour intérieure en profitant des derniers beaux jours de septembre et des boissons fraîches de circonstance.

Au palmarès, après cinq rondes, on retrouve en première position Motoki suivi de Toru, Boris Ly complétant, à la troisième place, ce podium bien relevé.

Les participants auront également pu admirer l'exposition improvisée d'origami à la buvette et repartir impressionnés par les doigts de fée de Patrick.

Notre thématique spéciale et improbable "maid-café" et fromages auvergnats s'est clos en beauté le



Etienne nous sort le grand jeu, apéro royal !

dimanche midi avec l'apéritif concocté par Étienne, chef officiel du Graug, et ses recettes spécialement créées pour l'occasion. Tout un poème : Mystère à Saint-Nectaire, Le petit Gaperon rouge, Le Salers de la peur... Le livret est à retrouver sur notre site internet en téléchargement, <http://graug.jeudego.org/Archives/Tournoi2013/LivretRecettesGraug.pdf>

À vos fourneaux et à l'année prochaine pour de nouvelles aventures !

Chantal Gajdos



# Lyon 2013

## le système Hahn

**C**omme tous les ans, début octobre, le 9<sup>e</sup> Tournoi de Go de Lyon s'est tenu le week-end des 5 et 6 octobre 2013.

Le thème du tournoi était cette année le *Kiai* soit l'esprit combatif. En effet, pour la première fois en France nous avons utilisé pour l'appariement et pour le classement final le système de départage Hahn, comme le fait le tournoi *Go to Innovation* de Berlin depuis 2004. En plus du résultat victoire/défaite, ce système prend en compte le score des parties (exemple : victoire de 15 points) jusqu'à un maximum de 40 points de différence (ou abandon) (voir encadré).



Nous étions au Château Sans-souci, la Maison des Associations du 3<sup>e</sup> arrondissement de Lyon, comme l'année dernière, là où nous avons accueilli la phase finale du championnat de France. Et à

propos de champion de France, il était là ! Thomas Debarre 6d avait annoncé sa venue une semaine avant le tournoi, et quelques autres joueurs hauts en dan assuraient un top group particulièrement relevé : Benjamin Papazoglou, Jérôme Salignon, Toru Imamura, et plein de joueurs de quatrième à premier dan, en tout 45 dan cumulés. Pas mal, non ?

### Ambiance

Aux cuisines, Rémi et Heidi nous avaient préparé de supers croque-monsieur, des soupes de ramen généreusement garnies, des salades géniales et d'autres surprises délicieuses. Nos sponsors Trollune, jeudogo.com et Espace Lyon-Japon nous avaient apporté de très beaux lots (jeux de société, bouquins de go et autres) qui firent le bonheur de tous les gagnants de ce tournoi pas comme les autres. Quant aux lyonnais, pas de doute, ils savent recevoir (les joueurs) et donner (des points).

### Alors, le système Hahn, t'en penses quoi ?

Bien entendu, c'était la question sur toutes les lèvres avant le tournoi, sur KGS où nous retransmettions les parties et sur le lieu même du tournoi.

Quelques remarques aussi objectives que possible : les parties étaient plus longues que d'habitude, car beaucoup de joueurs (pas tous) voulaient perdre de moins de 40 points pour assurer un appariement plus proche de leur désir. Ça fait travailler le yose ! Et on a pu aussi être surpris de certains appariements inhabituels dans des tournois MacMahon plus classiques, qui ont fait croire à des

### Le système Hahn

Inventé par l'universitaire coréen Sang-Dae Hahn, utilisé en 2005 pour le championnat de Corée par équipes et depuis 2004 par le tournoi *Go To Innovation* de Berlin, ce système est différent du système MacMahon utilisé le plus souvent en France. Chaque joueur a un "score Hahn" de départ déterminé à partir de son niveau d'inscription.

À chaque partie, on va ajouter à ce score un certain nombre de points qui dépendra de la différence de points

en fin de partie. Si la différence est de moins de 40 points, le perdant marquera 40 points moins cette différence, et le gagnant 60 plus la différence.

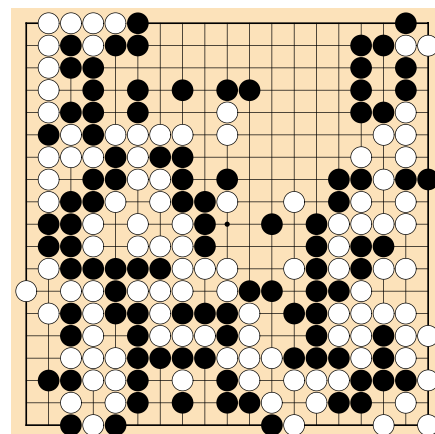
Si la partie a été gagnée au temps, par abandon ou par plus de 40 points, le gagnant marquera 100 points et le perdant zéro. L'appariement et le handicap sont ensuite calculés à partir du score Hahn, d'une manière similaire à ce qui se fait avec un score MacMahon.



La partie Thomas Debarre - Toru Imamura Elle était retransmise sur KGS et observée en silence par une marmotte grenobloise.

erreurs de tirage (il n'y en a pas eu, de ce côté Florent a fait un boulot très pro).

Rappelons tout de même que le but de ce système n'est surtout pas de favoriser une attitude négative du genre "je massacre tout ou j'attends l'erreur de l'adversaire", mais de déterminer les grosses différences de niveau. Mais est-ce bien efficace ? Sans tirer de conclusion trop hâtive, je vous sou mets donc un problème :



Situation finale de la partie Toru - Thomas

Thomas est Blanc, le *komi* est de 7,5 points et Blanc a pris 7 prisonniers de plus que Noir. Toru abandonne. Aurait-il dû le faire ou tenter de perdre de moins de 40 points ? Ce n'est pas qu'une question d'évaluation mais aussi de philosophie du jeu.

### Solution du problème

À ce stade, Toru a clairement perdu : en espérant que Blanc joue gentiment, et qu'il laisse Noir réaliser tout son potentiel et réparer toutes ses faiblesses, Noir peut espérer ne perdre que de 30 points environ. Mais ce n'est pas du tout la manière de voir de Toru : à ce stade, il abandonne. La partie est perdue, à quoi bon la continuer ?

# Stage d'été 2013

Le stage a bien eu lieu cette année à Belmont-sur-Rance. J'écris "a bien eu lieu" car jusqu'au mois d'avril, ce n'était pas évident : nous avons tous pris du retard, l'équipe d'organisation a été figée au dernier moment, le site qui permet les inscriptions a été mis à disposition en mai. Mais finalement, même si la fréquentation a été bien moindre que les années précédentes, ce stage s'est déroulé comme prévu à la satisfaction des stagiaires.

La pédagogie était sous la responsabilité de Fan Hui : une nouvelle formule a été mise en place sous la forme d'un entraînement intensif.

Fan était accompagné de Toru Ima-mura, Motoki Noguchi, Tanguy Le Calvé et César Lextra qui s'est occupé des plus jeunes.



Même les plus petits étudiaient à fond.

Les stagiaires qui ont participé à cette formule étaient répartis en groupes de niveau de six joueurs et devaient tous jouer les uns contre les autres (cela fait donc cinq parties) dans le cadre d'un mini-tournoi qui durait deux jours et demi (2 parties de 45 min par jour et par joueur).

Toutes les parties étaient commentées et à l'issue du mini-tournoi, les deux meilleurs du groupe montaient dans le groupe de niveau supérieur, les deux moins bons descendaient dans le groupe



La célèbre collégiale de Belmont.

de niveau inférieur, les deux restants ne changeaient pas de groupe.

Cette formule orientée travail et progression a rencontré un succès certain malgré quelques défauts de jeunesse (il a fallu pour certains jouer trois parties par jour, ce qui était un peu trop) et une version améliorée sera proposée pour le stage de 2014.

Des cours magistraux ont été proposés à raison de trois par soirée, et des simultanées ont également eu lieu très régulièrement.



Simultanées le soir avec Hayashi Sensei.

Comme l'an dernier, nous avons eu le plaisir d'accueillir Maître Hayashi qui nous a régallés de son humour, de ses parties en simultané et de sa musique traditionnelle avec son shamisen.

Inseong Hwang est également passé le premier week-end, ce qui lui a permis de parler pédagogie pour les enfants avec Fabio di Gregorio, notre responsable national sur ce sujet. Inseong va être amené à travailler à la FFG pour introduire le go dans les écoles primaires et pour cela il va s'appuyer sur les méthodes développées en Corée pour les enfants de moins de 12 ans.

Inseong nous a également fait profiter de ses connaissances avec une conférence remarquable sur le tsumego au travers d'une approche très pédagogique et très agréable à suivre (bien qu'en anglais).



Simultanées le matin avec Hayashi Sensei.

Pour l'an prochain un certain nombre d'améliorations vont être proposées afin de mieux répondre aux demandes des stagiaires :

- La formule intensive sera maintenue, au vu du succès rencontré. Cependant une formule semi-intensive sera également proposée, il y a une demande pour cela.
- Les cours magistraux seront limités à 2 par soirée.
- Il y aura plus de professionnels lors du stage, c'est une demande générale.
- Plus de simultanées seront également proposées.



Concours pour l'affiche officielle de la FFG.

Ces points sont ceux qui ont été identifiés en première approche, mais une enquête est en cours auprès des stagiaires afin de cerner au mieux leurs demandes.

Fred Renaud



# Séminaire à Hambourg des enseignants

**B**onjour, je m'appelle In-seong Hwang, je suis 7<sup>e</sup> dan et j'habite Grenoble.

J'aimerais vous présenter le projet "Promouvoir le go auprès des jeunes Européens" et le séminaire pour les enseignants de go qui a eu lieu en mai 2013.



In-seong et sa femme Semi.

Je lui ai proposé ce projet : aider efficacement et de manières variées les enseignants de go.

Il a été enthousiaste et a décidé de soutenir cette initiative.

La première étape de ce projet a été le séminaire pour les enseignants de go afin d'élaborer un programme de soutien.



Cours du Professeur Jeong Soo-Hyun 9 dan.



In-seong Hwang présentant le projet : "Promouvoir le go auprès des jeunes Européens".

J'habite en Europe depuis environ cinq ans et je me suis aperçu qu'il y existe un certain nombre de personnes qui enseignent le go aux enfants.

Quand j'ai l'occasion de rencontrer des enseignants de go, je me sens à la fois heureux et désolé pour eux car je ne peux donner des cours qu'à ceux qui connaissent déjà le go, et c'est seulement pour améliorer leur niveau, pas pour qu'ils puissent enseigner eux-mêmes.

En fait, ces enseignants font ce que je devrais faire.

C'est pourquoi je veux les aider et j'ai donc contacté notre sponsor M. Park Jang-hee, président du groupe Kido, qui aime le go et a le même but que moi, développer le jeu de go.

Le séminaire s'est tenu à Hambourg du 18 au 20 mai avec 20 enseignants venus de France, Allemagne et Pays-Bas ainsi que les présidents de la fédération européenne, de la fédération française, de la fédération professionnelle coréenne (Korea Baduk Association) et la de fédération asiatique (Asian Baduk Association).

Le séminaire était partagé entre conférences et groupes de discussion avec trois sujets principaux.

1. Conférences de l'Université de Myongji pour les enseignants
  - 2-1. Présentation du projet par In-seong Hwang.
  - 2-2. Partage des expériences des enseignants.

2-3. Discussions pour définir les orientations du projet.

## 1. Les conférences

Il y a eu quatre conférences données par l'Université de Myong-ji, deux par le professeur Jeong Soo-hyun et deux par Daniela Trink.

Suite au séminaire, chaque participant a reçu un diplôme d'Enseignement du Go délivré par l'université de Myong-ji.

Je pense vraiment que ce diplôme permettra de rendre leurs activités d'enseignement du go plus officielles et de gagner la confiance des parents et des directeurs d'écoles.



## 2. Les groupes de discussions

Tout d'abord, j'ai présenté les grandes lignes du projet afin de clarifier son objectif puis les participants ont présenté leurs expériences d'enseignement et partagé leurs idées.

Ensuite nous avons essayé de définir les cinq difficultés principales pour enseigner le go via des groupes de discussion.

En outre, nous avons discuté de quel soutien pouvait être apporté aux enseignants pour résoudre ces problèmes. Voici le résultat des discussions :

### A. Top 5 des difficultés rencontrées dans l'enseignement du go.

1<sup>er</sup> problème : le manque de publicité, popularité et crédibilité.



Présentation de cas par Dominique Cornuejols et José Olivares de Grenoble.

2<sup>e</sup> problème : le manque de matériel pédagogique.

3<sup>e</sup> problème : le manque d'opportunités pour que les étudiants se rencontrent.

4<sup>e</sup> problème : le manque de formation des enseignants, leur nombre insuffisant et le manque de motivation.

5<sup>e</sup> problème : le manque de soutien organisationnel.

### B. Solutions aux problèmes de l'enseignement du go.

#### 1. Publicité pour la promotion du go.

- Promouvoir les effets positifs de la pratique du go via des affiches, des vidéos, des livrets et des bandes dessinées afin de susciter l'intérêt des enfants.



Cours de Daniela Trinks.

#### 2. Apporter une aide pour les méthodes pédagogiques et le matériel de go.

- Fournir des contenus pédagogiques et du matériel adapté.

#### 3. Trouver des moyens pour que les étudiants rencontrent des adversaires variés.

- Organiser des tournois en ligne et hors ligne et des rencontres amicales.

- Organiser des rencontres d'enseignants et récompenser les meilleurs.

#### 5. Créer une organisation pour soutenir les enseignants.

- Créer un site internet dédié aux enseignants.
- Coopérer avec les fédérations nationales.

Jusqu'à présent nous avons envoyé une première aide sous la forme de livres et de cadeaux en relation avec le go et nous sommes en train de faire un site internet pour l'association des enseignants de go européens (EGoTA).

Une rencontre amicale entre des écoles de go françaises, allemandes et néerlandaises a déjà eu lieu et le site internet va être utilisé pour que les enseignants puissent coopérer et organiser des événements. De plus, nous ferons de notre mieux pour promouvoir le go et aider les enseignants.

Je pense qu'enseigner le go aux enfants est le meilleur moyen de diffuser le go. Je respecte sincèrement les efforts que les enseignants apportent dans le go et je suis très heureux de pouvoir travailler avec eux.

J'aimerais encore une fois remercier tous les enseignants de go européens et notre sponsor M. Park.

In-seong Hwang



Diplôme délivré par l'université de Myongji.



# Le spécialiste du jeu de Go et des jeux asiatiques

JeuxduMonde.com  
1 rue Lakanal  
38 000 Grenoble  
contact@jeudego.com  
www.jeudego.com

## 38 ensembles complets et d'initiation



## 26 modèles de goban



## 12 types de pierres



## 12 modèles de bols

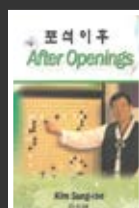


## 245 livres de Go

tous les classiques, et les nouveautés



Life and Death Problems 1 (Jasiek) 29,50€



After Openings (Kim Sung-rae) 23€



Deep Thought (Yuan Zhou) 28€



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



Yose, Fins de Parties au jeu de Go (Dai Junfu & Motoki Noguchi) 32€



Possibilité de tarifs "club", n'hésitez pas à nous contacter directement - contact@jeudego.com - 09 54 73 48 34

JeudeGo.com est une réalisation de Loolai Productions, éditeur des sites jeudemahjong.com jeuxdumonde.com et du CDrom Jeu de Go Teacher

Nombres d'articles et tarifs au 01/02/2014 susceptibles de modifications

**Loolai**  
PRODUCTIONS

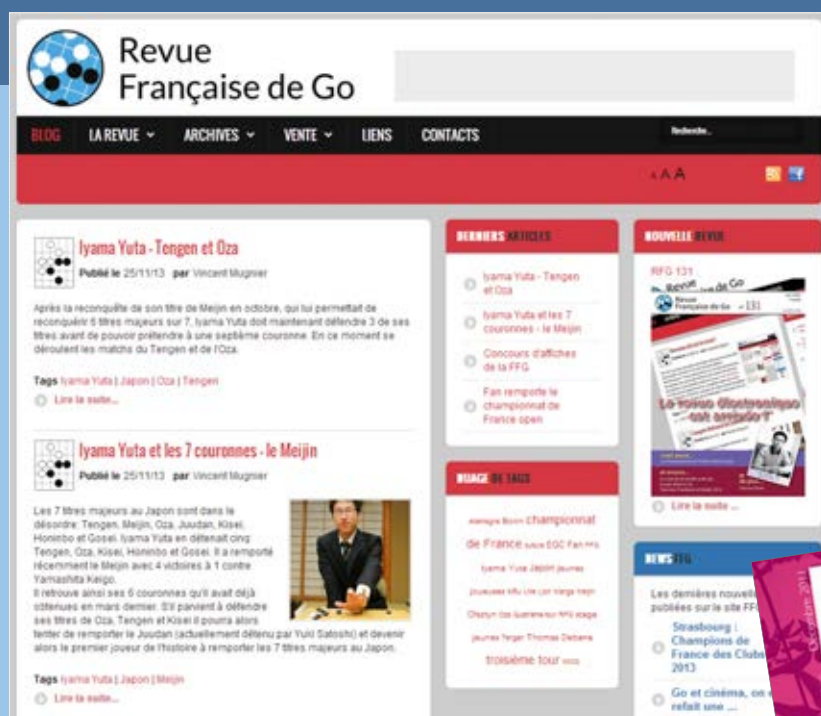
**Mah-Jong**  
JeudeMahJong.com

**Jeux du Monde.com**



# Retrouvez la RFG en ligne

Le blog, les actualités, les archives...



<http://rfg.jeudego.org>

## 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](mailto: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](mailto:abonnement-rfg@jeudego.org)

# Congrès Européen EGC 2013

**A**vec près de 600 participants (et avec une bonne participation de la France), le congrès européen en Pologne a été salué par nos représentants pour sa bonne organisation.

## Championnat d'Europe par Équipes (Pandamet)

Comme ces dernières années, le championnat a été précédé par le championnat d'Europe par équipes Pandamet. Les quatre qualifiés lors des phases de poule étaient la Hongrie, la République Tchèque, la Russie et l'Ukraine.

Toutes les nations (4 représentants par équipe) se sont rencontrées dans un système round-robin.

Les équipes étaient composées de la manière suivante :

**Hongrie** : Mero Csaba (6D), Balogh Pal (6D), Marko Peter (4D), Csizmadia Gyorgy (4D) ;

**République Tchèque** : Ondrej Silt (6D), Jan Hora (6D), Lukas Podpera (5D), Jan Prokop (5D), Vladimir Danek (5D) ;

**Russie** : Ilya Shikshin (7D), Alexandre Dinerchtein (3P), Dimitri Surin (6D), Alexei Lazarev (6D), Alexei Vashurov (5D) ;

**Ukraine** : Artem Kachanovsky (7D), Bohdan Zhurakovsky (5D), Andrij Kravets (5D), Dmytro Bogatsky (6D).

Indétrônable depuis les premières éditions, la Russie réalise un carton plein face à la Hongrie lors de la première ronde. De son côté, la République Tchèque gagne face à l'Ukraine, la partie entre Silt et Kachanovsky tournant en la faveur du Tchèque.

L'Ukraine arrache un match nul face à la Russie lors de la deuxième ronde alors que la République Tchèque remporte la victoire face à la Hongrie.

Pour la dernière ronde, la Hongrie subit une troisième défaite face à l'Ukraine. Sur l'autre partie, la République Tchèque fait nul avec la Russie.



Le bâtiment où se déroule toute les parties.

Avec deux victoires et un match nul, la République Tchèque est la deuxième nation à remporter le championnat européen par équipes. La Russie arrive à la deuxième place, suivie par l'Ukraine et la Hongrie.

## Championnat d'Europe (individuel)

Pour cette édition, près de 600 joueurs ont participé, constituant une affluence honorable. À signaler une forte présence des joueurs de go français (environ 10% des participants).

Le championnat d'Europe se déroule en 10 rondes. Après 7 rondes, les 8 meilleurs joueurs européens sont sélectionnés pour participer à des rondes à élimination directe.

## À propos des joueurs forts européens

Une absence de poids : Jan Simara n'a pas défendu son titre obtenu à Bonn l'année dernière. Parmi les autres absents, on peut citer Catalin Taranu (ancien champion d'Europe), Cristian Pop ou encore Pal Balogh, joueurs s'illustrant d'ordinaire en haut de tableau.

Comme pour chaque compétition de ce rang, les premières rondes ont offert, en haut de tableau, des surprises.

L'Autrichien Viktor Lin réussit à remporter la première ronde face à Ilya Shikshin (triple champion d'Europe) et sa deuxième ronde face à Csaba Mero (joueur hongrois, ancien insei).

Le Serbe Dusan Mitic malmène également le Russe Alexandre Dinerchtein (multiple champion d'Europe) dès la première ronde.

Une conclusion de ce championnat est qu'une nouvelle génération se confirme à la tête du go en Europe, montrant que le niveau européen est en grande progression. Cependant, des joueurs forts confirmés comme Alexandre Dinerchtein sont toujours présents en haut du classement.

Le joueur Mateusz Surma, un régional de l'étape, réalise un parcours honorable qui l'emmène jusqu'en phase finale.

L'ancien insei finlandais Antti Tormanen, s'est également bien débrouillé pour se qualifier, n'ayant perdu que face à Fan Hui.

Le Slovaque Pavol Lisy se qualifie en perdant seulement contre Fan et Tormanen.

## Les joueurs français

Fan Hui montre dès le départ sa position de favori au championnat : il est seul après la septième ronde à avoir tout gagné.

Lors de la quatrième ronde, un sommet franco-français entre Fan Hui et Thomas Debarre, champion de France en titre, tourne en la faveur de Fan Hui.

Ce qui n'empêche pas Thomas d'avoir un bon parcours le qualifiant pour la phase finale : sur ses 5 victoires, il bat notamment Alexandre Dinerchtein et l'Ukrainien Andrij Kravets (autre figure montante de son pays).

Sur l'ensemble du championnat, on peut signaler les parcours plus qu'honorables (dans l'ordre du classement) :

- Benjamin Papazoglou, 3<sup>e</sup> Français, avec 6 victoires, notamment contre le 6<sup>e</sup> dan allemand Benjamin Teuber.



- Tanguy Le Calvé, 4<sup>e</sup> Français, avec 6 victoires, notamment contre l'ancien champion d'Europe Alexey Lazarev,
- Antoine Fenech, 5<sup>e</sup> Français avec 6 victoires
- Benjamin Dréan-Guénaizia, 6<sup>e</sup> Français avec 6 victoires
- Osmin Lacombe, 7 victoires
- Jérôme Bourgeois, 6 victoires
- Florent Rioland, 6 victoires
- Etienne Serres, 6 victoires
- Arnaud Knippel, 6 victoires
- Fabien Masson, 6 victoires
- Romain Fabre, 7 victoires
- Clément Rousseau, 8 victoires
- Gabriel Aussibal, 7 victoires
- Laure Thomasset, 9 victoires
- Michael Thao, 7 victoires

La participation française étant certes importante, on peut regretter le fait qu'un nombre non négligeable de parties se sont déroulées entre joueurs français. Néanmoins, le parcours des joueurs français montre que notre pays est globalement une nation performante en Europe.



Fameuse paire Pingu007-Ben0.(Astrid et Benjamin)

### Le play-off

Suite au classement à la fin de la septième ronde, des rencontres sont nécessaires pour déterminer les 8 qualifiés pour la phase finale.

Le tirage au sort donne :

- Alexandre Dinerchtein contre Artem Kachanovsky (d'Ukraine), ce dernier remportant la victoire
- Andrij Kravets contre Dusan Mitic, la partie étant remportée par le Serbe.

### La phase finale

La France est la seule nation avec deux représentants en phase finale avec Fan Hui et Thomas Debarre.

Sont également qualifiés Dusan Mitic, Artem Kachanovsky, Mateusz Surma, Antti Tormanen, Pavol Lisy et Ilya Shikshin.

Lors des quarts de finale :

- **Fan Hui** bat Dusan Mitic
- **Mateusz Surma** bat Antti Tormanen
- **Thomas Debarre** bat Artem Kachanovsky
- **Pavol Lisy** bat Ilya Shikshin

Les deux Français sont donc toujours qualifiés et on se demande si on aura la chance d'avoir une finale française.

La Pologne soutient également son représentant qui atteint pour la première fois le stade des demi-finales du championnat et peut éventuellement réaliser l'exploit d'aller en finale, voire offrir un titre à la Pologne pour l'édition locale.

Malheureusement pour la Pologne, Mateusz Surma ne peut pas gagner contre Fan Hui toujours invaincu.

Côté français, Thomas perd face à Pavol Lisy et la finale française n'aura donc pas lieu.

La finale de cette 57<sup>e</sup> édition du Championnat Européen est vraiment inédite : le meilleur joueur d'Europe à l'échelle qui revient depuis peu à la compétition en Europe face à un jeune joueur venant de Slovaquie, représentant une nouvelle génération européenne prometteuse.

Elle se solde par une victoire du Français, qui obtient ainsi son premier titre (peut-être d'une longue série ?) de Champion d'Europe.

La petite finale est remportée par Mateusz Surma face à notre Thomas national, qui réalise tout de même un très bon parcours.

Le nouveau champion européen s'appelle Fan Hui ! Notre pédagogue national a littéralement survolé la compétition, n'accusant aucune défaite, et ramène à la France un deuxième titre de champion d'Europe (Patrick Mériçsert ayant remporté le titre en 1976).

### Événements annexes

D'autres événements ont traditionnellement lieu lors du congrès européen.



Fan Hui vainqueur, Champion d'Europe.

• Le tournoi du week-end est un tournoi de 5 rondes se déroulant entre les deux semaines, réunissant cette année près de 400 joueurs. Il a été remporté par Ilya Shikshin (5 victoires) suivi par Fan Hui et Ali Jabarin (4 victoires).

• Le tournoi de parties rapides (9 rondes) s'est déroulé lors des après-midis de la semaine avec une affluence de près de 300 joueurs. C'est le Roumain Cornel Burzo (8 victoires) qui le remporte, suivi par Mateusz Surma (8 victoires) et Andrij Kravets (6 victoires).

• Deux tournois de pair-go ont été organisés. Hajin Lee et Cezary Czernecki ont remporté le tournoi open et Dita Vasova et Lukas Podpera ont remporté le tournoi à handicap.

• Ilya Shikshin a également remporté le tournoi de 9x9 et le tournoi de blitz.

• Andrij Kravets a remporté le tournoi de 13x13.

• Alexandre Vashurov a remporté le tournoi des moins de 18 ans.

• Habu, Mos, Rzepnikowski ont remporté le tournoi de renko.

• L'équipe polonaise "Wampiry" (Mateusz Surma, Stanislaw Frejlik, Marcin Majka) a remporté le tournoi par équipe. À signaler la deuxième place de l'équipe des Bogoss (Benjamin Dréan-Guénaizia, Pierre Paga, César Lextraït).

• Stanislaw Frejlik remporte le tournoi de Go Fantôme.

Pierre Boudailliez

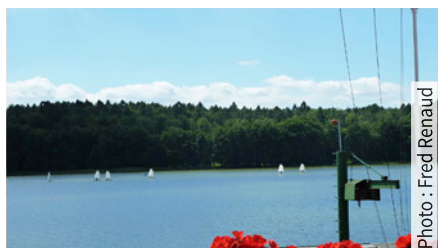
# l'Assemblée Générale de l'EGF

## Le Congrès

**A**près avoir souffert dans un ferry polonais pendant 19h, notre petit groupe parti de Suède arrive enfin à Gdansk en Pologne. S'ensuit une traversée de la ville à toute vitesse pour avoir le train qui nous amène à Olsztyn, ville que nous atteindrons après 3h en pleine chaleur dans un tortillard blindé de monde (pas de place assise donc...)

L'installation dans nos logements se fait rapidement et après un repos bien mérité nous pouvons nous rendre sur les lieux du tournoi.

L'Université est très agréable, vaste, lumineuse, assez récente et les environs sont également très agréables.



Le lac Jesioro Kortoskie.

La réunion de démarrage du Congrès a lieu le samedi à partir de 16h30, petite erreur car la fréquentation n'était pas au rendez-vous : les joueurs sont arrivés en masse jusqu'à 18h00 voire au-delà.

Dimanche matin, le Congrès est lancé, les rondes sont affichées et les parties commencent à 10h du matin.

Je regarde les premiers coups des joueurs français, puis vers 11h m'installe tranquillement pour boire un café.

C'est alors que je vois arriver nos deux "champions" (Rennes), Andy et Michaël, qui m'abordent et commencent à me parler de leur motivation pour jouer, allant même jusqu'à se qualifier de "chaud-bouillants". La panique les gagne quand je leur fais remarquer que le tournoi commence le dimanche à 10h00 (ils croyaient que les parties officielles débutaient le lundi). Je les vois alors courir

vers l'organisation pour essayer de rattraper le coup. Hélas, après une demi-heure de retard, la partie est considérée comme perdue.

Ça commençait bien mais comme ils ont eu de bons résultats sur le reste du Congrès, ils ont retrouvé le sourire :)

La participation française a été particulièrement importante cette année : le 1<sup>er</sup> jour j'ai compté exactement 50 Français, il y en avait plus de 60 en 2<sup>e</sup> semaine.

Le Congrès a été très bien organisé et certains points forts ont contribué à donner une atmosphère de convivialité :

- Les parties se déroulaient dans un lieu unique, ce qui permettait à tous d'aller voir les parties des forts joueurs lors d'une pause ou lorsqu'ils avaient fini de jouer,
- Les logements se trouvaient tous dans une zone limitée, pas trop loin du lieu du Congrès,
- Le soir, un lieu de rencontres était disponible, avec bar, grillades, musique et go pour les acharnés.

Le seul point qui a un peu embêté les joueurs a été qu'il n'y avait rien de prévu en restauration rapide le midi (sandwiches, confiseries, etc), parfois le temps a semblé long à ceux qui jouaient de longues parties.



Comme tous les ans je me retrouve à côté de mon ami Michaël Marz, représentant de l'Allemagne.

## Élection de l'Exécutif et des auditeurs

### Président :

Martin Stiassny (reconduit)

### Secrétaire :

Lorenz Trippel (nouveau)

### Trésorier :

Hans Kotska (reconduit)

### Vice-Présidents :

Jana Hricova & Jean-Yves Papazoglou

### Officiers :

Ting Li & Natalia Kovaleva

Il y avait trois candidats aux postes de Vice-Président et Jean-Yves a finalement gagné sur Natalia (de 1 voix), Jana étant passée largement.



Le nouveau bureau de l'EGF avec Jean-Yves Papazoglou, vice-Président.

## L'assemblée Générale de l'EGF (AGM, Annual General Meeting)

Plutôt que de faire un compte rendu exhaustif, qui comporte plein de points formels et barbant, je vais mettre en lumière les sujets importants qui ont été discutés et décidés quand possible.

Les personnes intéressées peuvent se reporter au site de l'EGF où le rapport de l'AGM (en anglais) est disponible : <http://www.eurogofed.org/egf/index.htm>

Ceci concrétise l'amélioration de la représentativité des Français à l'EGF et nous permet ainsi de participer de plein pied aux décisions qui impactent le go en Europe.

## Nouveaux développements / Nouvelles Commissions

À noter la création de la "Tournament & Rules", commission pilotée par Hermann Hiddema, Ales Cieply et Leszek Soldan.



## Finances et relations avec CEGO

De nombreux événements nouveaux vont être financés par la coopération avec CEGO (pour voir le contrat : [http://www.eurogofed.org/egf/CEGO\\_contract.pdf](http://www.eurogofed.org/egf/CEGO_contract.pdf)) :

- Stage des inseis à Pékin
- Cours sur Internet pour les Inseis une fois revenus chez eux
- Démarrage du projet professionnel européen
- Soutien pour la création de documentation et de supports pédagogiques
- Organisation d'un tournoi de qualification pour les professionnels européens
- Un tournoi transnational ("Gran Slam") avec des prix importants

Cette année 5 personnes sont parties en septembre (Inseis à Pékin) :

Zeno van Ditzhuijzen (Pays-Bas),  
Lukas Krämer (Allemagne),  
Dusan Mitic (République Serbe),  
Rémi Campagnie (France)  
et Andrii Kravets (Ukraine).

Les candidats pour 2014 sont en cours d'enregistrement et la sélection sera assez rude.

## Congrès Européen (focus sur les congrès futurs)

- 2014 : Sibiu, Roumanie  
(site : <http://egc2014.com>)
- 2015 : Liberec, République Tchèque
- 2016 : Saint-Petersburg, Russie
- 2017 : Burhaniye, Turquie (vote à l'unanimité)

Les autres événements européens sont accessibles sur le site de l'EGF : <http://www.eurogofed.org/egf/agm2013.pdf>



Nos fameux champions "internationaux",  
Andy et Michaël en pleine décontraction



Antti Tormanen

### Partie commentée 1

EGC 2013, ronde 5 du championnat d'Europe

- Antti Törmänen 6d (Finlande)
- Fan Hui 7d (France)

Noir gagne par abandon. Komi : 6,5

Commentaires : Fan Hui

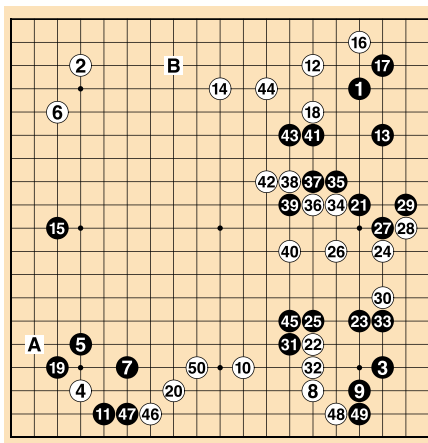


Fig.1 : 1-50

C'est la cinquième ronde du congrès, dans le "top group", avec Antti, nous sommes seuls avec 4 victoires. Le vainqueur sera donc en tête du tournoi. C'est notre première partie, j'ai entendu qu'il a étudié le go au Japon et qu'il est rentré récemment en Europe. J'ai vu quelques unes de ses parties pendant le tournoi, je trouve qu'il joue pas mal au yose, mais au milieu de partie peut-être un peu moins bien. Ma stratégie avant la partie est donc de profiter du milieu de partie pour prendre l'avantage.

Le *fuseki* de Noir est assez classique jusqu'au coup 5, ce que je souhaite c'est continuer comme dans le Dia.1. Mais son coup me surprend, c'est rare de ne pas

répondre au coup 5 dans cette situation. Après Blanc 14, j'ai déjà trois coins, le *fuseki* est réussi pour Noir. J'ai beaucoup hésité pour la suite (voir Dia.2)

Blanc 16 est le deuxième coup qui m'a beaucoup surpris. Noir n'a pas défendu le coin, donc c'est urgent d'entrer en A, car si Noir rajoute un coup dans le coin, il obtient une superbe position !

Finalement je protège avec le *kosumi* Noir 19, car je trouve que dans cette situation, c'est mieux qu'en A. Le coin est plus solide.

Malgré trois coins pour Noir, Blanc joue toujours tranquille, ça montre qu'il a une grande confiance dans son yose. Noir 23 est une provocation, mais c'est peut-être mieux d'entrer directement en B.

Avec Blanc 24 le combat commence. Noir 25 est un mauvais coup ! Mon idée de départ est d'obtenir le *sente* pour pouvoir jouer en B. Mais je n'ai pas besoin de le jouer, je peux déjà aller directement en B. Le côté gauche n'a pas beaucoup de valeur, surtout avec Blanc déjà très solide en bas. Si je continue de jouer à droite, je risque de perdre l'initiative.

Jusqu'à Blanc 38, je ne me sens pas bien, car Blanc est en train d'enfermer Noir, ça va beaucoup l'aider pour son *moyo* en haut. J'ai gagné quelques pierres en bas, mais elles ne sont pas très utiles pour l'instant. Je suis en difficulté.

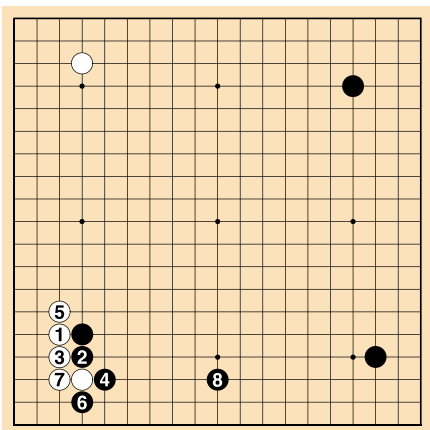
Noir 39, proverbe de Go français : "Quand tout foutu, tout couper !" Blanc 40 est trop mou, Blanc a une bonne occasion (Voir Dia.3). Je suis content de pouvoir jouer Noir 41, car une fois sorti, ce sera très difficile de construire des points en haut pour Blanc. Au niveau des points je suis déjà en avance.

Blanc 50 protège son territoire en bas, mais il reste quand même beaucoup d'*aji*. C'est le moment de faire une évaluation. Noir : en haut à droite plus de 15 points, en bas à droite 10 points, en bas à gauche plus de 15 points. Comme il reste la place d'entrer à gauche, je compte 0 pour l'instant. Au total 40 points.

Blanc : en bas 10 points, en haut à gauche 10 points, en haut à droite 10 points. Le centre n'est pas tout à fait stable, donc 0 pour l'instant, en haut il reste la place d'envahir, donc 0 pour l'instant aussi. Au total 30 points.

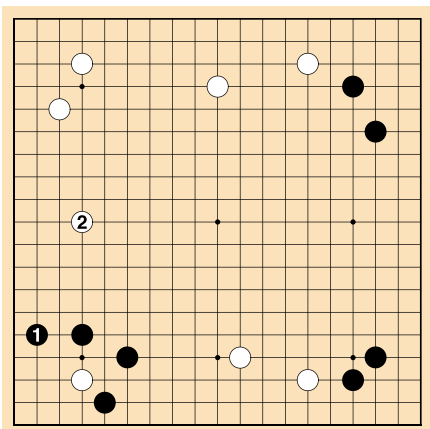
Donc selon mon évaluation, si j'envahis en haut, j'ai environ 10 points d'avance sur le goban. C'est donc clair maintenant.

# Championnat d'Europe 2013



**Dia.1**

Coup 1 à la place de Blanc 6 dans la partie. J'ai joué plusieurs parties comme ça pendant le congrès, c'est également ce que j'ai prévu de faire pour cette partie.



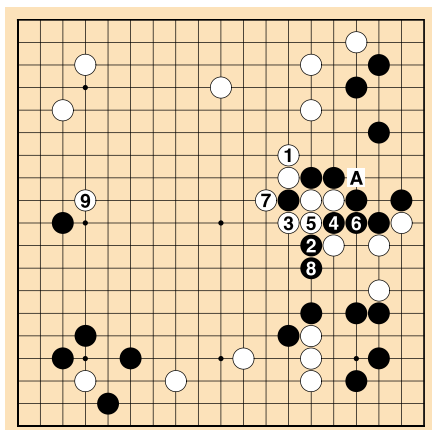
**Dia.2**

En général, Noir a très envie de défendre le coin (à la place de Noir 15 dans la partie), il obtient une position très efficace. Mais je n'aime pas laisser Blanc jouer en 2, car sa position en haut est très bien aussi. Comme mon objectif est de jouer plus combatif, j'ai choisi la séquence de la partie.

N.D.L.R : Les photos de Vit Brunner peuvent être consultées sur : <http://gallery.tasuki.org/2013/08-egc>

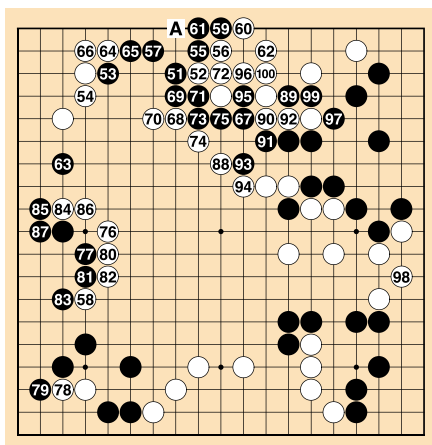


Un Fan national bien sérieux et concentré.



**Dia.3**

Le coup en 1 (à la place de Blanc 40 dans la partie) est évident pour Blanc, après Blanc peut sacrifier son groupe, jusqu'à 9. Le moyo de Blanc est très intéressant, grâce à la coupe en A, Blanc peut capturer deux pierres noires quand il veut. Noir n'a pas tant de points à droite, ce n'est pas bon pour Noir.



**Fig.2 : 51-100**

J'entre donc en 51 comme prévu !

Noir 53, il n'y a plus grand chose à construire à l'extérieur, ni pour Noir, ni pour Blanc. Je cherche donc à vivre sur place.

Noir 57, si Blanc joue en 61, je réponds en A. Avec les faiblesses de Blanc en bas et au centre, j'aurai plus de menaces que lui, le ko est donc bon pour moi. Comme j'ai détruit son territoire, c'est à son tour avec Blanc 58.

Après Noir 63, mon évaluation : Blanc n'a pas gagné de points, mais Noir a gagné au moins 4 points à gauche et 3 en haut. J'ai donc environ 15 points d'avance sur le goban, mais le groupe noir en haut n'est pas très solide.

Noir 67 est trop gourmand ! Blanc ne va jamais répondre à ce coup, c'est trop naïf de menacer ici. (voir Dia.4 et Dia.5)

Blanc 76, avec la contre attaque de Blanc, Noir a joué plusieurs dame au centre et Blanc a un petit mur. Blanc commence à avoir du potentiel au centre.

Noir 83, après mon évaluation, je trouve que le centre n'est pas suffisant pour lui, je choisis donc une séquence simple pour me connecter.

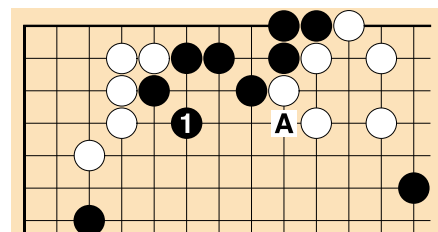
Noir 97 est très gros, la valeur de ce yose est presque de 20 points !

Après Blanc 100, tous les territoires sont presque fermés, donc c'est le moment de faire une évaluation.

Noir : à gauche 33 points, en bas 9 points, le groupe en haut 22 points. Au total 64 points.

Blanc : en bas 10 points, en haut à droite 5 points, en haut à gauche 11 points, à droite environ 5 points. Au total 31 points.

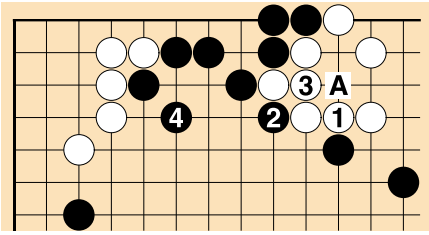
Blanc a donc besoin de construire au moins 25 points au centre pour équilibrer la partie, je trouve que c'est une mission difficile pour lui. Surtout que c'est à moi de jouer !



**Dia.4**

Pour Noir il suffit de jouer en 1 au lieu de 67 dans la partie, avec l'atari en A le groupe noir est déjà vivant. Noir est stable partout et il est en avance de 15 points. On dirait même que Noir est plus solide que Blanc, car il manque une protection au centre pour Blanc et il a une pierre isolée à gauche, Noir va gagner la partie facilement.





Dia.5

À cause de la faiblesse en A, je pensais que Blanc répondrait en 1 au lieu de 68 dans la partie, ensuite j'aurais fait *atari* avant de protéger en 4. Ça aurait été encore mieux que le Dia.4, mais Blanc ne va jamais jouer comme ça.

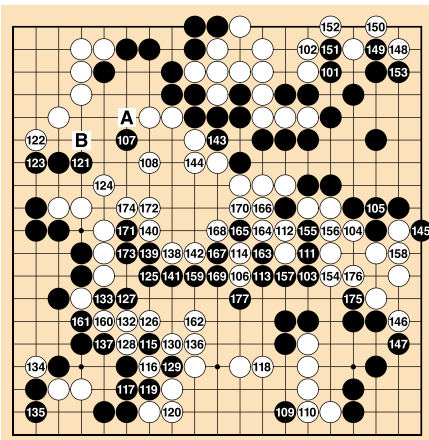


Fig.3 : 101-177

131 en 116

Blanc ne peut pas couper Noir 107, je peux me connecter soit en A soit en B. Après une longue réflexion j'ai loupé une occasion avec Noir 115 ! (voir Dia.6 et Dia.7)

Noir 125, pour poursuivre notre évaluation de tout à l'heure, Blanc peut construire un maximum de 20 points. Noir a donc une dizaine de points d'avance, en plus c'est Noir qui va commencer le yose, la partie est donc très favorable pour Noir. Blanc attaque donc avec 126, sa dernière chance de gagner la partie.

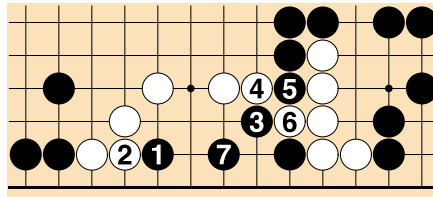
Noir 133, ici Blanc a une séquence intéressante (voir Dia.8, Dia.9 et Dia.10). Mais Blanc fait une erreur avec 134, quand Noir avance en 135, il n'y a plus rien.

Noir 153, on va faire une dernière évaluation.

Noir : en bas 38 points, en bas à droite 10 points, en haut 24 points. Au total 72 points.

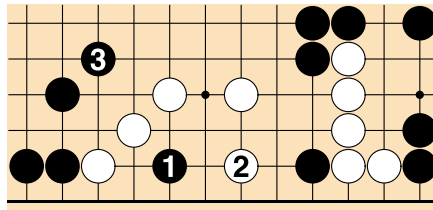
Blanc : en bas 16 points, en haut à gauche 14 points, en haut 4 points, au centre 17 points, à droite 2 points. Au total 53 points.

Il y a donc maintenant presque 20 points de différence, donc la partie est bien finie. Après on continue à jouer quelques coups mais la partie ne change pas. Dans cette partie, le combat à droite est très important, une fois que Blanc laisse Noir sortir et faire l'invasion en premier, la partie est devenue très difficile pour Blanc.



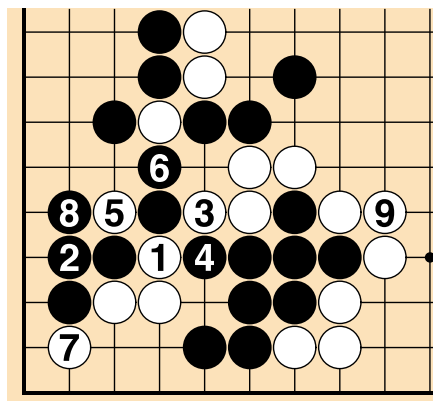
Dia.6

Coup 1 au lieu de Noir 115 dans la partie. Localement il manque une liberté pour Blanc.



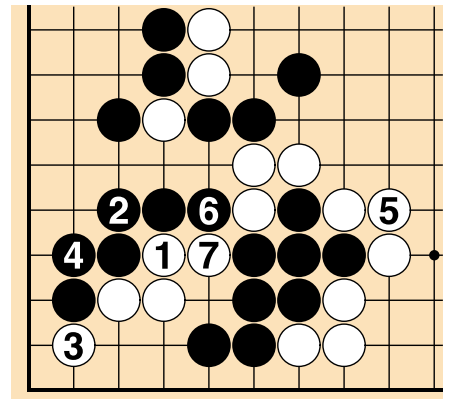
Dia.7

Coup 1 au lieu de Noir 115 dans la partie. Après l'échange, je peux toujours jouer en 3, c'est bien meilleur au niveau des points.



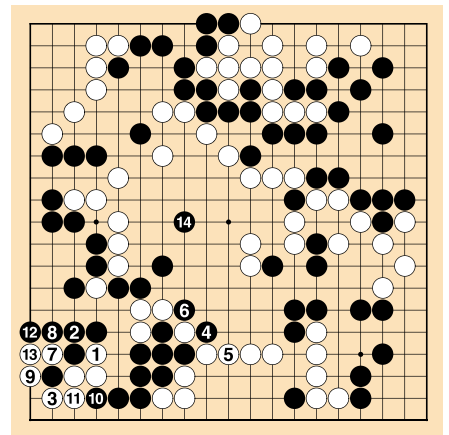
Dia.8

Pour Blanc c'est très joli de jouer en 1 au lieu de 134 dans la partie, si Noir répond en 2, jusqu'à 9, il y a *ko* sur place. Ça ne fonctionne pas pour Noir.



Dia.9

Blanc 1 au lieu de 134 dans la partie. Si Noir connecte en 2, c'est aussi un *ko*.



Dia.10

Blanc 1 au lieu de 134 dans la partie.

C'est la séquence que j'ai prévu de faire. Blanc peut vivre dans le coin, mais le centre va disparaître. Noir a toujours plus de 10 points d'avance sur le *goban*, donc Blanc va perdre la partie.



Antti Tormanen : Insei à la Nihon-kiin de septembre 2011 à avril 2012.

# Championnat d'Europe 2013



Thomas Debarre, champion de France depuis 2010.

## Partie commentée 2

EGC 2013, quart de finale du championnat d'Europe

- Artem Kachanovskyi 6d (Ukraine)
- Thomas Debarre 6d (France)

Noir gagne de 3,5 points. Komi : 6,5  
Commentaires : Fan Hui

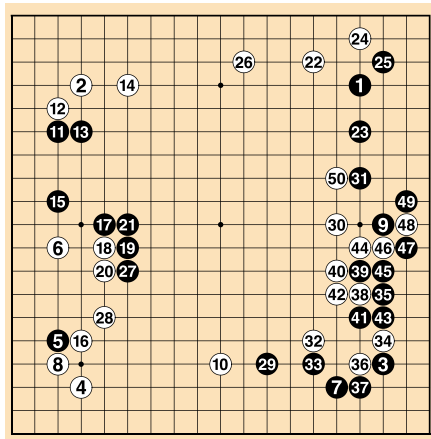


Fig.1 : 1-50

Ce sont les quarts de finale de l'EGC.

Thomas et moi nous sommes tous les deux qualifiés, notre objectif maintenant est de se retrouver en finale !

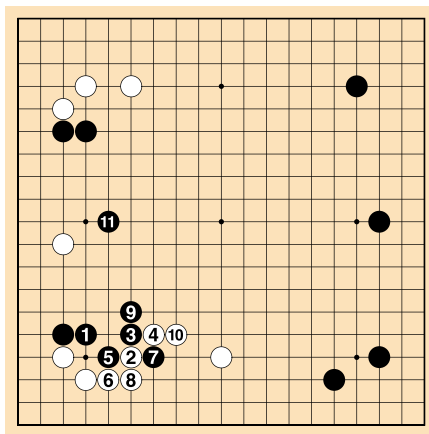
Avec Blanc 10, le *moyo* de Blanc est mieux développé que celui de Noir. Je trouve ça assez satisfaisant pour Blanc.

Noir 15 est un peu mou. (Dia.1).

Après Noir 21, Blanc est *sente* et il a gagné beaucoup de points à gauche. Le *fuseki* de Blanc est réussi.

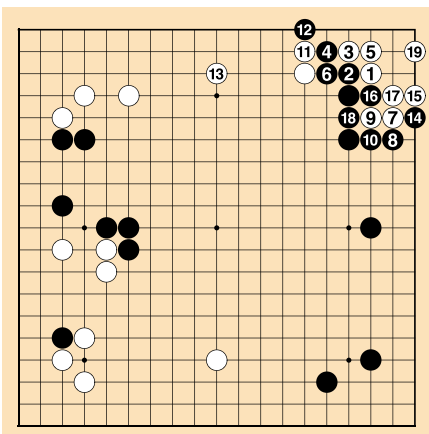
Blanc 24, c'est assez rare maintenant de jouer ce *joseki*. Dans cette position, il y a un nouveau coup dans ce coin. (Dia.2).

Blanc 50, c'est trop généreux de laisser Noir se connecter et faire des points sur le bord. (Dia. 3 et 4).



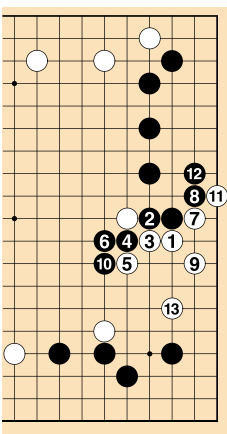
Dia.1

Noir 1 au lieu de 15 dans la partie. Avec le *shimari* de Noir à droite, le terrain de Blanc en bas ne sera pas très gros. Jusqu'à 11, les deux groupes noirs ont une chance de se connecter et la pierre blanche est enfermée. En tous cas, pour Noir, c'est mieux que la partie.



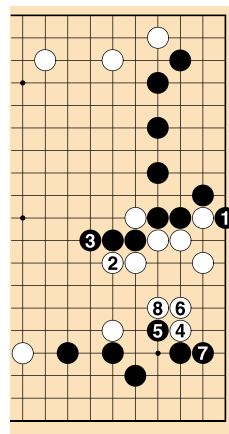
Dia.2

Blanc 1 au lieu de 24 dans la partie. C'est une séquence populaire de nos jours. Mais dans cette position, je trouve que c'est assez intéressant pour Blanc.



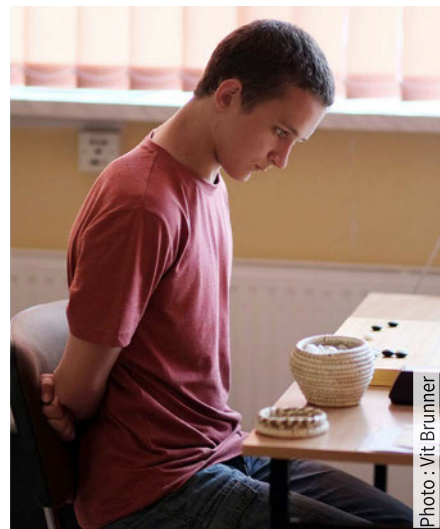
Dia.3

Si je suis Blanc, j'ai très envie de jouer en 1 au lieu de 34 dans la partie. Si noir coupe en 4, avec la forme en 9 puis 13, Blanc peut s'installer facilement chez Noir. Ça fait une grande différence de points avec la partie.



Dia.4

Si Noir ne laisse pas Blanc se stabiliser directement avec 1 au lieu de 10 dans le Dia.3. Dans ce cas, Blanc pousse en 2, puis fait *tsuke* comme dans la partie, alors le groupe blanc sera en sécurité.



Artem Kachanovskyi : plusieurs fois champion d'Ukraine.

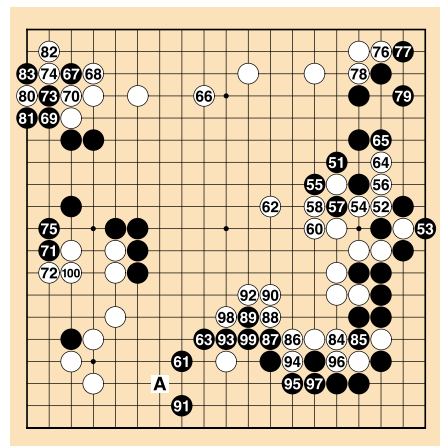
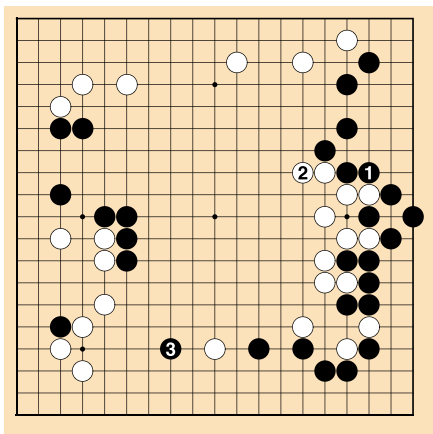


Fig.2 : 51-100

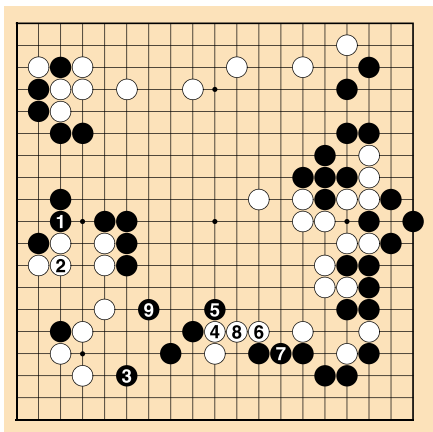
Blanc 56, pourquoi laisser entrer Blanc chez Noir ? (Dia.5). Noir 61, bonne direction ! Blanc 74 est très confiant, mais je pense que Noir est légèrement en avance maintenant. Noir 75 n'est pas le plus gros. (Dia.6). C'est très mauvais de faire les échanges en 84 et 86, ça donne trop de points à Noir. (Dia.7). Pourquoi ne pas jouer 91 en A ? Ça construit bien plus de points. Blanc 100, Noir est en avance, mais il faut quand même bien profiter de la force de Noir à gauche.





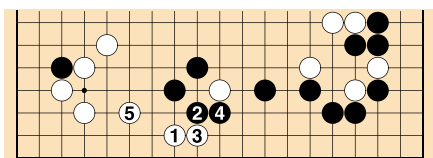
Dia.5

Noir 1 au lieu de 55 dans la partie. Pour Noir, le plus important c'est d'entrer chez Blanc en bas. Avec le combat à gauche, Noir est en avance maintenant.



Dia.6

Noir 1 au lieu de 75 dans la partie. C'est très intéressant de jouer en 3 ! Ça réduit le terrain de Blanc dans le coin et en plus Blanc va chercher à sortir en 4. Jusqu'à 9, il reste encore beaucoup d'*aji* chez Blanc au centre et Noir commence à avoir des points au centre.



# Championnat de France

## Open 2013

**L**e troisième tour s'est déroulé cette année dans l'ambiance familiale de la Maison de Vérotte, à Clairac dans les Pyrénées-Orientales. Le niveau était relevé, pas moins de 8 joueurs 5<sup>e</sup> dan ou plus étaient présents. Il s'agissait également d'un troisième tour bien rempli : 30 joueurs, et beaucoup de scribes ou simples spectateurs...

Le grand favori était Fan Hui, encore auréolé de son nouveau titre de champion d'Europe. Il n'a pas failli à la conquête du titre de champion de France Open, remportant ses sept parties par abandon.

Derrière Fan, la bataille faisait rage, d'une part pour les deuxième et troisième places qui rapportaient de l'argent, et d'autre part pour les places qualificatives pour le tour final du championnat (les quatre premiers français amateurs du championnat étaient qualifiés).

Sans grande surprise là encore, c'est Thomas Debarre qui prend la deuxième place en ne perdant que contre Fan. La troisième place est remportée par Fred Donzet, qui a résisté à la montée des jeunes. Rémi Campagnie, quatrième du tournoi, était qualifié pour le tour final mais il a immédiatement informé de son désistement : il sera en Chine à cette période-là.

Les quatre qualifiés pour le tour final sont donc : Fred Donzet (5d), Paul Bivas (4d), Jérôme Salignon (5d) et César Lextraire (2d). Ils rejoignent les quatre déjà qualifiés suite au tournoi de Paris et à l'EGC : Tanguy Le Calvé (5d), Antoine Fenech (5d), Thomas Debarre (6d) et Benjamin Papazoglou (5d), pour un quatrième tour particulièrement



Photo : Claire Riaoulén  
Les félicitations du président à Fan victorieux !

relevé qui aura lieu à Rouen les 9 et 10 novembre 2013.

Quatre gobans étaient retransmis à chaque ronde sur KGS, et toutes les parties ainsi notées peuvent se retrouver sur le blog de la Revue :

<http://rfg.jeudego.org>

Nous espérons que les participants et les spectateurs ont apprécié ce troisième tour et nous leur disons à bientôt chez Vérotte ou ailleurs !

Simon Billouet

## Partie commentée 1

Championnat de France open 2013  
Ronde 3, 24 août 2013

○ Frédéric Donzet 5d

● Jérôme Salignon 5d

Blanc gagne par abandon, Komi : 7,5

Commentaires : Motoki Noguchi

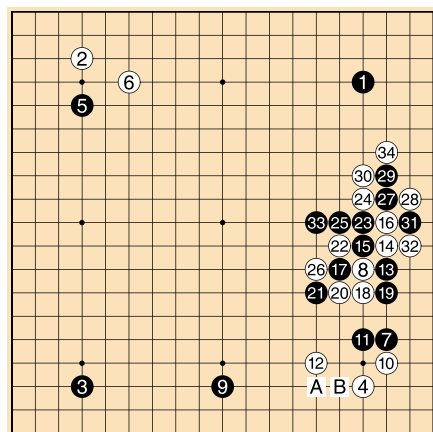
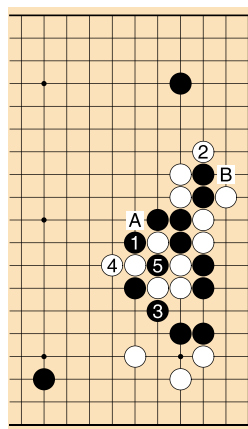


Fig.1 : 1-34

Il s'agit, à mon avis, d'une des parties les plus palpitantes de ce championnat. Tout a commencé quand Blanc a joué

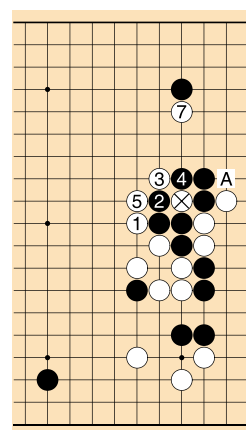
12 et Noir 13. Blanc 12 est plus solide en A. Avec ce *keima*, il reste une faiblesse à sa charnière (B). En noir 13 il est plus normal de sortir avec le *keima* en 20 au lieu de jouer le *tsuke*. Noir 21 est un *tesuji* typique de Jérôme. Dans le combat complexe qui suit, Blanc 30 et Noir 31-33 ne sont pas les meilleures solutions (Voir Dia.1 et 2). En tout cas, Blanc est content de pouvoir jouer 34.



droite avec B. Si Blanc répond en 2, Noir peut lancer le *kô* avec 3. Blanc n'a pas de menaces équivalentes.

### Dia.1

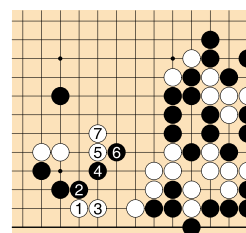
À la place de 31 ou de 33, Noir doit jouer l'*atari* en 1. Si Blanc connecte en 5, le *shichô* en A devient favorable à Noir : il peut donc capturer les trois pierres blanches à



### Dia.2

Noir 6 en X  
Si Noir 1 du diagramme précédent fonctionne, cela signifie probablement que Blanc 30 est meilleur en 1, *atari*. Après avoir déformé

Noir avec un *shibori*, Blanc peut jouer le *tsuke* en 7 pour menacer la sortie des pierres blanches avec A.



### Dia.3

Blanc peut attaquer les deux pierres noires dans le coin avec 1. Il peut sortir avec

5-7 tout en maintenant la pression.



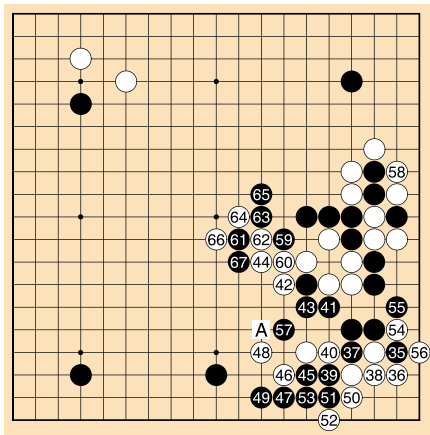


Fig.2 : 35-67

Le jeu de Noir est un peu trop agressif. La capture en Blanc 54-56 est nécessaire pour la vie du groupe. Blanc 58 est un "honté" qui fait disparaître les menaces potentielles des trois pierres noires à droite. Noir 59-61 est abusif : Noir aurait dû assurer la capture des pierres blanches avec A. Noir 67 aurait aussi été plus raisonnable en A. En tout cas, la situation est extrêmement complexe avec cette sortie du *shichô*.

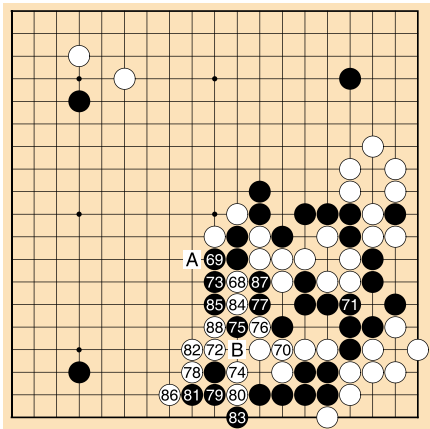


Fig.3 : 68-88

Fred sanctionne très proprement le jeu de Noir. La connexion en Blanc 70 est un très bon point. Avec 72, il tente de menacer simultanément l'attaque contre le groupe noir d'en bas et le *shichô* (A) au centre. Noir 73 est raisonnable. Le combat aboutit à un gros échange, mais Blanc est content du résultat. Noir 75 est une erreur. Avec 78, Blanc gagne encore des points ici. Blanc 84 est un *tesuji* permettant de protéger la faiblesse en B en *sente*. Blanc mène la partie de beaucoup.

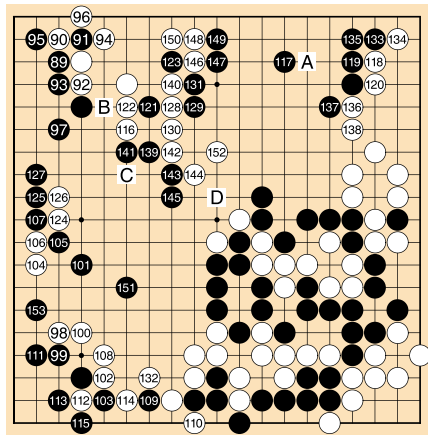


Fig.4 : 89-153

Cependant, Blanc recule et Jérôme réussit une remontée impressionnante. Blanc 102 est mou (Voir Dia.3). Blanc 104 est meilleur en A, 112 en 114, 122 en B, Blanc 128 en C... Blanc perd pas mal de points dans cette phase. Noir construit beaucoup de points à gauche et retourne la situation. En réponse à Blanc 152, si Noir avait solidement répondu en D au centre, il aurait peut-être pu gagner cette partie.

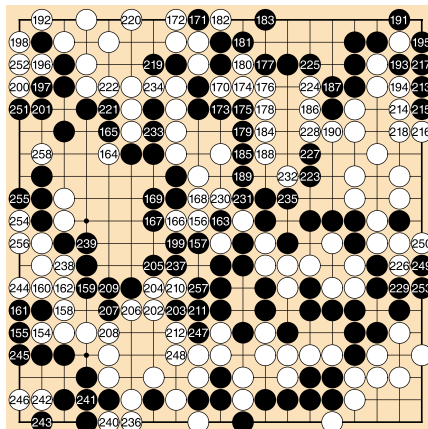


Fig.5 : 154-258

Blanc réduit beaucoup le centre en *sente* et l'écart diminue dangereusement. Noir 173 est une erreur, il vaut mieux sacrifier ces deux pierres avec l'*atari* en 174. Blanc devance de nouveau Noir avec 202. À la fin, Noir s'effondre brusquement avec le *seki* au sud-ouest et le *tsuke* en 258, mais Blanc est en avance d'environ 4,5 points sans ces erreurs.

Rencontre  
Fan contre  
Toru

## Partie commentée 2

Championnat de France open 2013  
Ronde 3, 24 août 2013

○ Tanguy Le Calvé 5d

● Thomas Debarre 6d

Noir gagne de 3,5 points, Komi : 7,5

Commentaires : Hwang In-seong

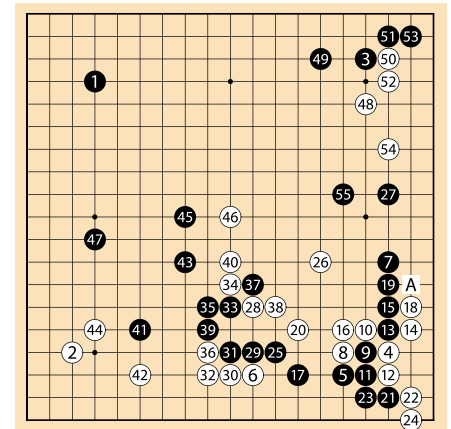
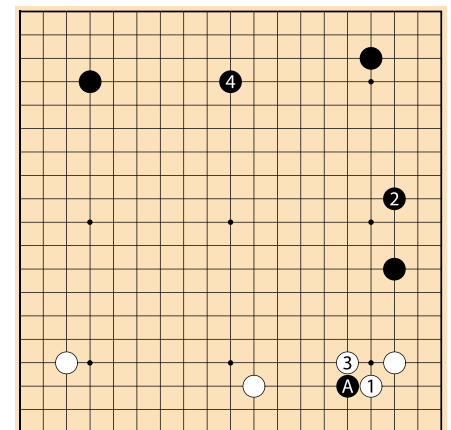


Fig.1 : 1-55

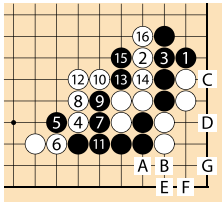
Blanc 8 est une erreur qui donne une possibilité supplémentaire à Noir (Dia.1). En réponse à Blanc 18, Noir ne peut pas jouer en 19 (Dia.2). Noir 25 est bon pour Noir. Blanc 32 est trop lourd (Dia.3). Noir 45 est trop lent (Dia.4).



Dia.1

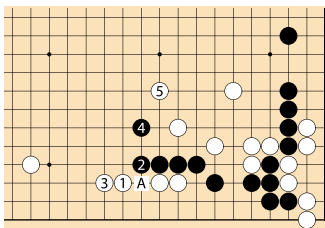
C'est la séquence normale après Blanc 1 (au lieu de 8 dans la partie). 1 signifie qu'il faut donner le coin en bas à droite et la pierre A. En échange Noir obtient les bords à droite et en haut et peut ainsi développer une grande formation.

# 3<sup>e</sup> tour du Championnat de France 2013



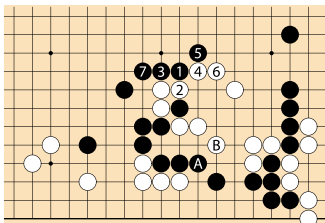
Dia.2

Noir 1 (au lieu de Noir 19 dans la partie) est mieux pour attaquer le coin, car il est possible de tuer le coin avec la séquence de A à G. Cependant, c'est un coup abusif car Blanc peut jouer le *kikashi* en 2 et *tsuke* en 4 pour enfermer le groupe noir. Après Blanc 16, Noir est en danger.



Dia.3

Blanc 1 est mieux que A (Blanc 32 dans la partie). Blanc peut ainsi stabiliser le bord et le centre.



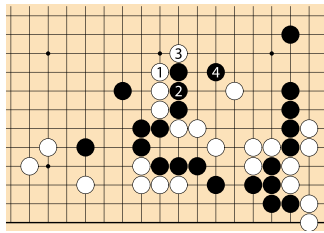
Dia.4

Comme le groupe noir A est plus fort que le groupe blanc B, Noir peut jouer un coup plus fort. Noir 1 est bien mieux que Noir 45 dans la partie, cela met beaucoup de pression sur le groupe blanc (Dia.5). Jusqu'à 7, Noir fait un énorme *moyo*.



Photo : Claire Riaoulen

Il fait bon jouer chez Vérotte !



Dia.5

Dans le cas où Blanc résiste en 1 au lieu de Blanc 2 dans le Dia.4, Noir connecte simplement en 2 pour séparer les groupes blancs. Il n'y a aucun moyen pour Blanc d'enfermer le groupe noir : les deux groupes blancs au milieu sont donc très faibles.

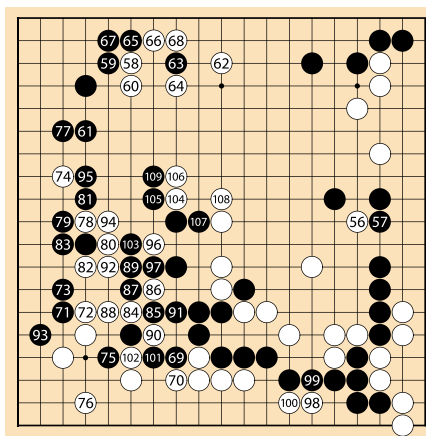
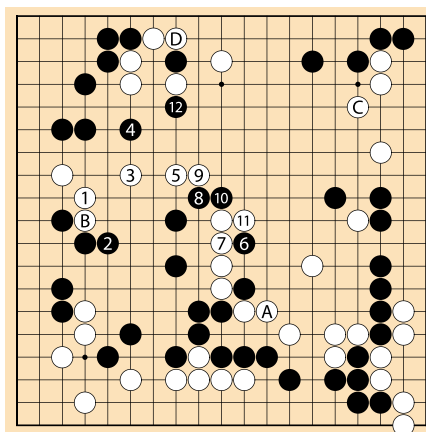


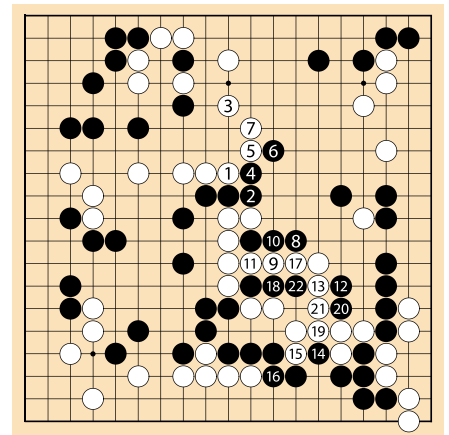
Fig.2 : 56-109

Il n'est pas possible de jouer Blanc 80 en 81 (Dia.6). Donc, 80, 82 et 84 est une très bonne séquence. Noir 89 est une grosse erreur !



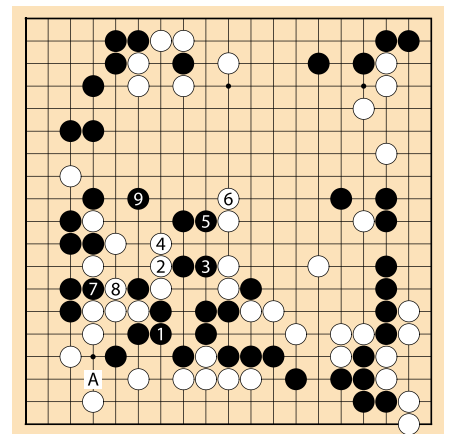
Dia.6

Blanc 1 à la place de 80 dans la partie n'est pas un bon coup. Blanc peut s'échapper, mais Noir le chasse et le sépare jusqu'à 12. Alors, les groupes A à D sont très faibles. Le groupe A à l'air OK, mais... (Dia.7)



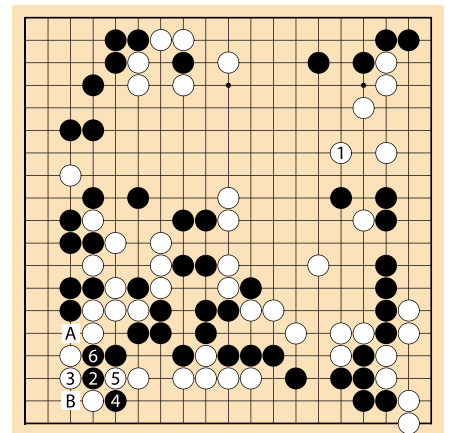
Dia.7

Dans le cas où Noir gagne de la force comme avec 2, 4 et 6, il peut jouer 10 à 22. Blanc est mort.



Dia.8

Au lieu de 89 dans la partie, Noir doit connecter en 1 parce qu'il reste de l'*aji* en A. Blanc peut jouer 2 et 4 pour faire un œil au centre mais Noir connecte en *sente* (Dia.9).



Dia.9

Dans le cas où Blanc joue ailleurs. Après 6, A et B sont miai pour Noir.



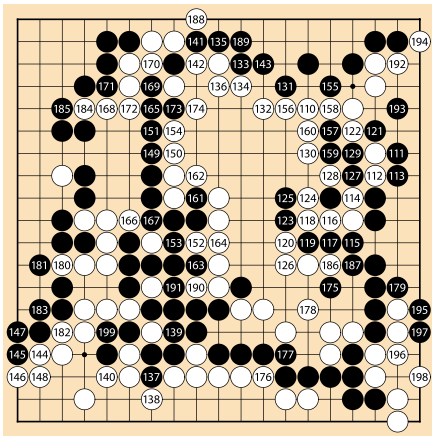
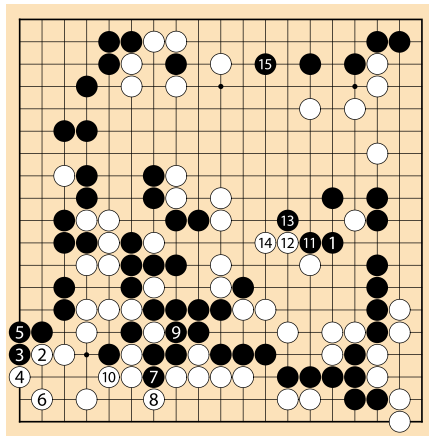


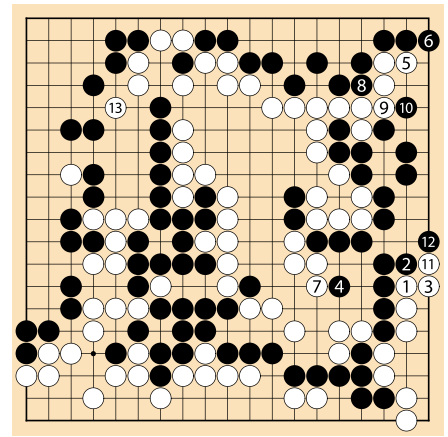
Fig.3 : 118-199

Noir 111 est une grosse erreur ! (Dia.10) Blanc 130, même si Noir prend deux pierres, Blanc prend un gros centre. Maintenant la partie devient très serrée. Noir 165 est petit, il faut jouer en Noir 179. Ça peut coûter la partie. Blanc 168 fait perdre la partie. (Dia.11) Blanc 178 doit aussi être joué en 179. Noir 179, après que Noir joue ce coup, il n'y a plus aucune chance de gagner pour Blanc.



Dia.10

Noir doit défendre en 1 au lieu de 111 dans la partie. Alors Noir a : 39 points à gauche, 5 points au centre, 11 points en haut à droite, 8 points sur le bord droit. Au total 63 points. Blanc a : 26 points en bas, 6 en bas à droite, 6 en haut, 7 au centre, 4 à droite. Au total 49. Noir a donc 14 points d'avance.



Dia.11

Blanc 1 (au lieu de 168 dans la partie) et 3 font 8 points de yose. Avec cette séquence, Blanc gagne de 2,5 points.

## Portrait minute Tanguy Le Calvé

Tanguy,  
meilleur  
espoir  
français au  
tournoi de  
Paris 2013



Photo : Judith van Dam - EurogoTV

*Salut Tanguy, peux-tu te présenter à nos lecteurs ? Que fais-tu dans la vie, en-dehors du go ?*

J'ai 18 ans, je rentre cette année en L1 de sciences politiques à la Roche Sur Yon. Sinon j'aime faire la fête, de la musique (piano, guitare). Je suis originaire du club de go de Nantes Yosakura.

*Je suis content de pouvoir t'interviewer pour notre revue ! Quand et comment t'es venue l'idée de jouer au go ?*

J'avais un goban dans ma chambre pendant des années, sans savoir ce que c'était, mais je m'en suis aperçu seulement après avoir lu Hikaru No Go que mon frère m'avait acheté pour l'anniversaire de mes 12 ans.

*Donc tu avais 12 ans quand tu as commencé à jouer au go ?*

Oui, 12 ans. En fait mon père avait acheté un goban dans les années 1960, mais ne connaissant personne qui sache jouer, il a vite abandonné. Ensuite il a tenté d'apprendre à mon frère aîné qui a lui aussi rapidement laissé tomber. J'ai commencé sur KGS, et puis je suis allé au club de Nantes Yosakura.

*Et selon toi quelle est la chose essentielle pour pouvoir améliorer son jeu ? Des recettes pour garder la motivation pour étudier le go ?*

Jouer, et principalement jouer ! Je ne pense pas qu'étudier le go soit important, principalement parce que pour moi, le go est un loisir, et je préfère m'amuser en jouant plutôt que travailler le go ce qui peut paraître rébarbatif...

De ce fait je n'ai jamais réellement étudié le go, seulement joué beaucoup, et revu mes parties importantes.

*Est ce que tu as envie de devenir professionnel avec l'annonce de l'ouverture du marché en Europe par nos confrères chinois ?*

Entrant tout juste dans mes études je sais pas si j'aurais l'occasion, mais si le système pro en Europe tient la route, j'aimerais sûrement essayer !

*As-tu une anecdote sur un tournoi ou bien l'une des parties que tu as joué qui pourrait amuser nos lecteurs ? Un ennemi préféré ?*

Oui, alors, au deuxième jour du congrès j'avais fait un petit peu trop la fête la veille et du coup j'ai vomi à en mourir, le lendemain j'ai fait deux auto-atari dans ma partie contre un japonais 5d. Sinon je n'ai pas d'ennemi particulier, mais Paul Bivas est ma bête noire préférée (rires).

*Merci à toi ! Un dernier mot à nos lecteurs ?*

Je salue les nantais, toute la Bretagne (où il y a les meilleurs tournois de go de France), Zhao Pei et toutes les polonaises !

Interview Tom Robert

# Stage de go en Corée

**P**éninsule asiatique montagneuse encore trop méconnue de l'Occident, la Corée du Sud se dresse pourtant fièrement au sein de la communauté professionnelle du jeu de go. Vous avez sans doute déjà entendu parler de Lee Chang Ho, de Lee Sedol ou encore de Park Jung Hwan, trois des plus grands joueurs de Corée du Sud. Ses joueurs révolutionnèrent le go moderne en mettant à mal certains principes établis grâce une impressionnante puissance de lecture.

Ces prodiges sont, comme tous les autres professionnels, issus d'une formation très stricte dès leur plus jeune âge car le Baduk (go en Coréen) y est pris très au sérieux. Je fus par ailleurs très surpris par l'absence quasi-totale de clubs de go en Corée. En effet, on y trouve essentiellement des académies, certaines plus prestigieuses que d'autres, préparant des jeunes de six à dix-neuf ans à devenir professionnels. J'ai eu l'immense chance de pouvoir étudier pendant deux mois en compagnie d'un ami, Frédéric, dans l'Académie de Yu Jesong, nom du cinquième dan professionnel y enseignant et je vais essayer de vous faire voyager avec moi au travers de cet article.

C'est en plein centre d'Anyang que se trouve notre académie. Mr Kim, le président de celle-ci, loue sa maison à quelques étudiants. C'est donc en compagnie de sept autres élèves que nous passons la plupart de notre temps. Tous sont de niveau bien supérieur au nôtre, certains ont d'ailleurs presque le niveau professionnel. La journée classique est divisée en trois parties : la matinée, pendant laquelle le programme d'études est totalement libre, l'après-midi, où nous jouons nos parties contre le professeur et contre les autres membres de notre classe, puis la soirée, plutôt détendue car

Salle de l'Académie, avec un grand blond à côté des petits enfants.



les étudiants avec qui nous jouons alors ont pour la plupart moins de 10 ans.

Une quantité impressionnante de livres sont mis à notre disposition, pour la plupart ce sont des kifus de parties professionnelles. Les *year-books* retracent l'intégralité des parties professionnelles jouées en tournoi, nous avons donc accès à une incroyable base de données, sans compter les livres de *tsumego*, de *fuseki* et de *yose*. Mais pas de livre sur le milieu de partie. Cela peut paraître étonnant, les Coréens étant connus pour avoir un milieu de partie très élaboré et efficace. Lorsque nous sommes arrivés à l'Académie, nous avons joué contre quelques enfants dont le niveau de *fuseki* était assez faible. Ils connaissaient bien quelques *josekis* et quelques arnaques, mais prenaient de mauvaises directions. Cependant, leur niveau de lecture est tel que les parties n'atteignaient pas le *yose* car il suffit d'un combat pour gagner ou perdre une partie. Apprendre à lire devint alors notre axe principal d'étude et en deux mois, Frédéric et moi avons résolu environ 1 600 problèmes.



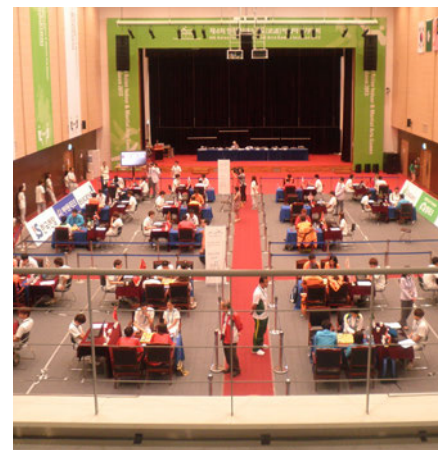
Les studios de BadukTV.

Bien que nous ayons passé la plupart de notre temps à étudier, nous avons pris du temps libre pour nous rendre au bâtiment de la Hankuk Kiwon, l'équivalent de la Nihon Ki-In japonaise. Les parties de tournoi et de ligue professionnelle y sont jouées chaque jour, nous avons même eu la chance de croiser au hasard d'un couloir Lee Sedol et d'entrer dans les studios de Baduk TV,

une chaîne de télévision consacrée au go. Par chance, nous étions en Corée lorsque se préparait le tournoi de qualification au titre de professionnel pour les moins de 16 ans où les deux meilleurs obtiendront le titre tant recherché. Cinq étudiants de notre académie ont participé aux côtés des quatre-vingt-huit autres participants. Quoique tous aient perdu, Park Jiyoung, un de nos étudiants, a réalisé une excellente performance en se qualifiant au tableau final de 4 joueurs. Retenez tout de même son nom, vous le verrez peut-être sur un *kifu* d'ici quelques années !

Nous avons également pu être présents à l'ouverture des Asian Games 2013, un des plus importants événements d'Asie. Plusieurs sports, dont le go, sont représentés par de nombreux pays, de l'Afghanistan à la Russie en passant par le Cambodge. Plusieurs compétitions de go ouvertes à tous étaient organisées et certaines parties retransmises sur WBaduk. Cet événement s'est conclu par une victoire de la Chine en nombre de médailles d'or (29), juste devant la Corée (21) qui les surpasse pourtant en nombre total de médailles (52 pour 67)

Ces deux mois sont passés si vite que je n'arrive pas à croire que ce soit déjà fini... Je remercie tout ceux qui ont permis cette expérience possible ainsi que mes amis coréens tandis que j'attends encore Frédéric, retenu par le magnétisme coréen !



Salle de go aux Asian Games.



# Finale LG cup 2012 Lee Changho vs Jiang Weijie

Il y a 10 ans, si quelqu'un m'avait demandé qui était le meilleur joueur du monde, j'aurais répondu sans réfléchir "Lee Changho". Et il y a 5 ans, "Lee Sedol". Mais aujourd'hui, il devient très difficile de répondre à cette question... Depuis 2011, une vague de jeunes joueurs chinois, coréens, japonais est arrivée de façon brutale ! Lee Sedol arrive encore à gagner des tournois, mais les autres grandes compétitions sont toutes remportées par des "jeunes". Je présenterai, à partir de ce numéro, un jeune joueur professionnel par partie.

Jiang Weijie, né le 17 octobre 1991, commence à jouer au jeu de go à l'âge de 6 ans. En 2005, il devient professionnel. En 2007, il devient l'élève de Ma Xiaochun. En 2008, il gagne son premier tournoi en Chine, le "Jeune élite". En 2010, il gagne son premier grand titre, le Mingren, avec un score de 3-2 contre Gu Li. En 2011, il réussit à défendre ce titre face à Kong Jie, encore sur le score de 3-2. En 2012, il remporte la coupe LG contre Lee Changho avec un score de 2-0. Grâce à cette

victoire, il devient 9<sup>e</sup> dan professionnel. À ce moment, il n'a que 20 ans et 4 mois.

Son caractère et son apparence physique semblent

calmes et détendus, mais son style de jeu est à l'opposé. Il a un pseudo sur un serveur de go qui est "sanguinaire forcené" : on voit bien qu'il aime le combat.



Jiang-Weijie.

C'est la première partie de la finale de la coupe LG, 16<sup>e</sup> édition en 2012.

## Partie commentée 1

16<sup>e</sup> coupe LG, Finale, partie 1,  
13 février 2012

○ Lee Changho 9p

● Jiang Weijie 5p

Noir gagne par abandon. Komi : 6,5

Commentaires : Fan Hui

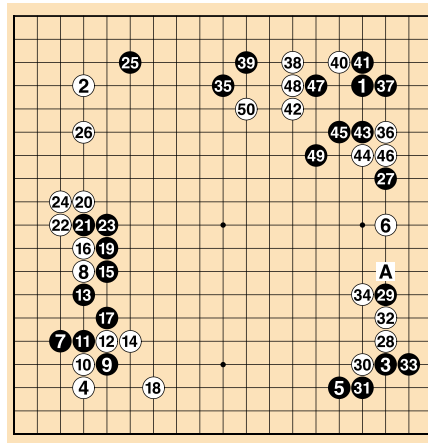


Fig.1 : 1-50

Noir 5 est un *fuseki* très à la mode en ce moment.

Noir 13, c'est le *joseki*. Si Noir commence en 17, alors Blanc répond en 14 et ensuite, si Noir joue en 13, Blanc va monter en 15. Ce n'est pas bon pour Noir.

Après Blanc 24, le premier *joseki* est fini, Noir prend l'influence et Blanc prend du territoire.

Quand j'étais petit, au lieu de 27, on jouait toujours en A, c'était comme une règle. Depuis quelques temps, le coup A a presque disparu, on ne joue plus qu'en 27. La théorie du jeu change vraiment.

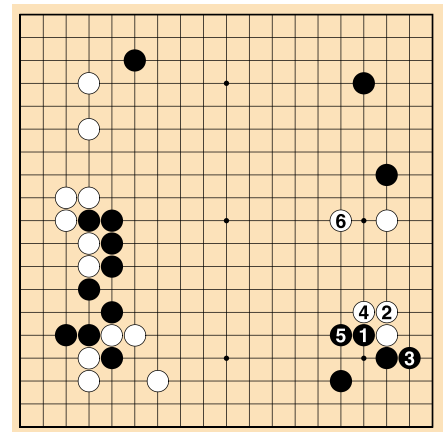
Blanc 28 est un coup pour obtenir une base de vie rapidement. (Dia.1).

Blanc 32 est un bon coup. Attention, Noir ne peut pas sortir la pierre 29, sinon... (Dia.2).



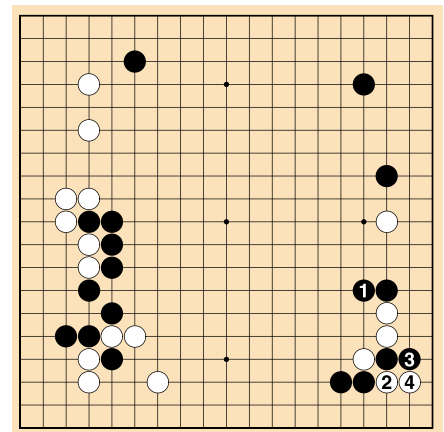
Lee Changho.

Noir 43 est une erreur, il a sous-estimé le *hane* de Blanc. (Dia.3). Blanc 46, la forme de Noir n'est pas bonne, c'est un *traverse-keima*.



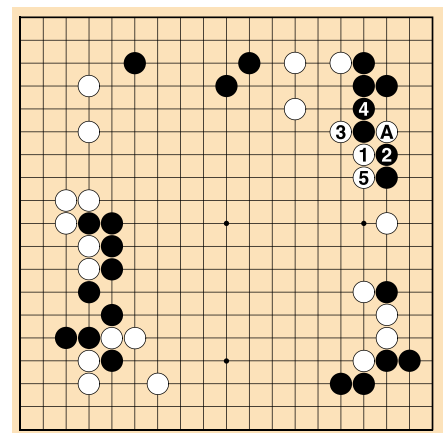
Dia.1

Avec Noir 1 au lieu de 29 dans la partie, Blanc s'installe facilement et le coup 6 aide aussi à réduire le potentiel de Noir en haut. C'est bon pour Blanc.



Dia.2

Noir est mort (Noir 1 au lieu de 33 dans la partie), ça ne fonctionne pas pour Noir.



Dia.3

Avec le sacrifice de la pierre A (Noir 2 au lieu de 45 dans la partie), Blanc construit une force vers le centre. L'attaque de Noir est un échec.

# Lee Changho et Jiang Weijie

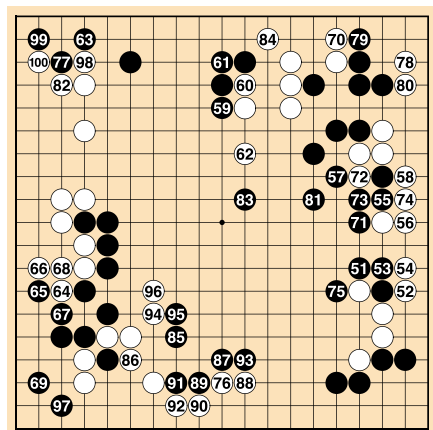


Fig.2 : 51-100

Noir 51 est le bon coup pour la connexion. Le *hane* Blanc 64 est très gros, non seulement il fait des points, mais aussi, il enlève la base de vie de Noir.

Blanc 78 est *tesuji*, mais c'est un mauvais coup ! Ça construit des points, mais ça abîme le groupe blanc en haut. Avec le *boshi* Noir 83, le groupe blanc sent la pression.

Noir 87, c'est très spécial comme stratégie ! Utiliser l'influence à droite pour faire du territoire au centre ? Mais c'est très mauvais comme idée en général, alors qu'est-ce qu'il cherche ? Nous trouverons la réponse un peu plus tard dans la partie. Noir 93 est une façon assez sauvage de faire des points, Noir perd de plus en plus de points sur le bord.

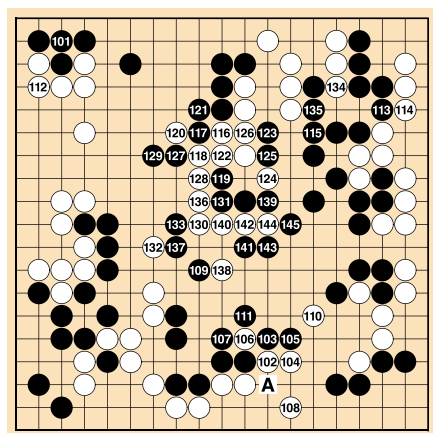


Fig.3 :101-145

Blanc 102 est une provocation de la part de Blanc à couper en A. Noir a encore des faiblesses au centre, donc Blanc fait cette tentative. Mais est-ce que Noir peut couper ou pas ? (Dia.4, Dia.5 et Dia.6).

Finalement avec Noir 103, Jiang Weijie décide de faire *hane*, pour bien défendre

son *moyo*. C'est un peu dommage qu'il se trompe de séquence, mais il a une autre raison pour faire *hane*. On verra ça plus tard. Blanc 110 : avec ce coup, le centre de Noir est bien réduit. Noir continue de jouer très solide avec Noir 111. On a vraiment l'impression que Noir est Lee Changho.

Blanc 112, Beaucoup de gens pensent que ce coup blanc est le "over move". (Dia.7). Mais c'est bien le style de Lee Changho, c'est un très gros coup. Ainsi, on entre doucement dans le *yose*. Mais...

Noir 115, la première impression, c'est un "missclic" ! Comment est-ce possible de jouer un angle vide ! Mais si on réfléchit un peu plus, la forme de Blanc est devenue difficile ! Toutes les préparations de Noir en bas, c'est pour ce coup ! (Dia.8).

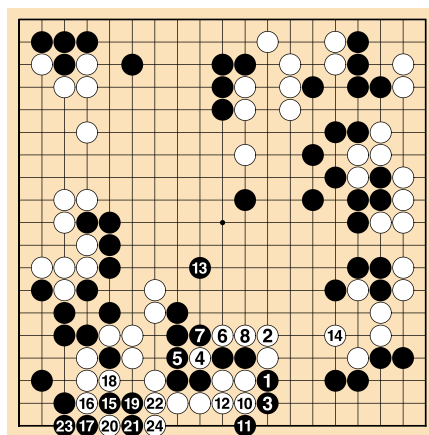
Noir 127, Blanc ne veut pas abandonner la pierre au centre, donc ça devient simple pour tout le monde, tuer ou vivre !

Noir 131, deuxième angle vide ! Il faut bien savoir, quand on joue un angle vide, ça signifie souvent "mort" !

Noir 133, avec une simple coupe, Blanc ne peut plus vivre ! (Dia.9).

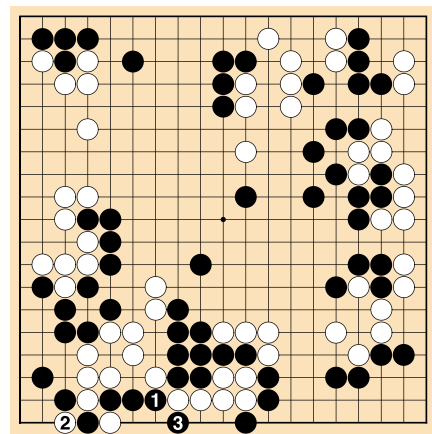
Noir 145, finalement, le groupe blanc en haut est mort ! C'est assez dramatique. Mais dans la partie, Blanc a-t-il le temps de faire vivre son groupe ? La réponse est "oui", il peut vivre, mais il va quand même perdre la partie. (Dia.10).

Quand Jiang Weijie remporte le titre, il devient également le plus jeune joueur à remporter un titre international en Chine. Mais aujourd'hui ce n'est plus le cas car, un an après, un autre jeune chinois a fait mieux.



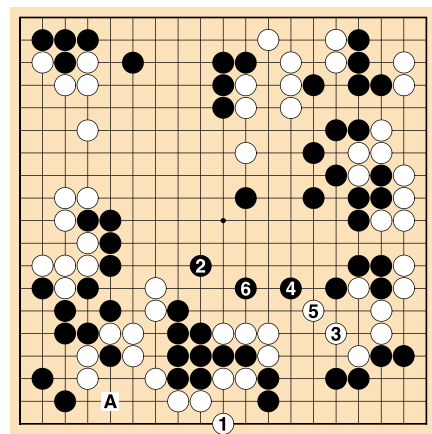
Dia.4 : Noir 9 connecte en 4.

Dans l'idée de Jiang Weijie, jusqu'à 24, Blanc vit en bas et le centre de Noir a beaucoup perdu. Donc ce n'est pas idéal pour Noir, mais il s'est trompé sur cette séquence. (voir Dia.5).



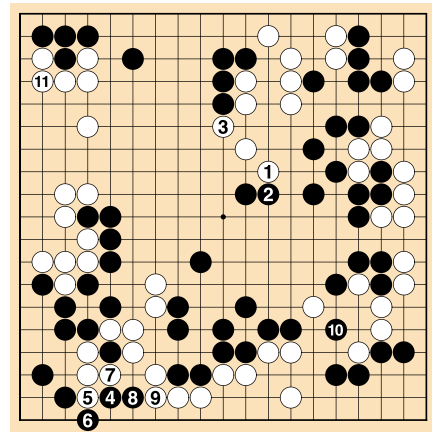
Dia.5

C'est une simple bêtise de Jiang Weijie, il a oublié que Noir peut couper directement en 1 au lieu de 21 dans le Dia.4. Dans ce cas, Blanc meurt, donc Blanc ne peut pas jouer cette séquence. (Dia.6).



Dia.6

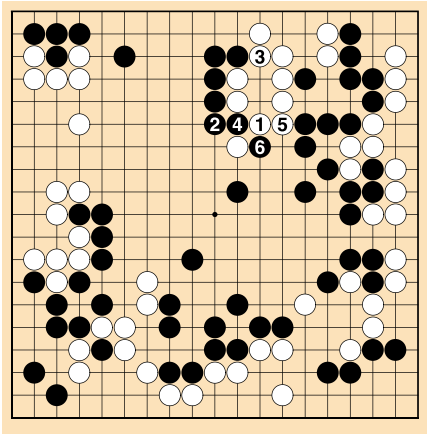
La bonne réponse de Blanc est de jouer en 1, mais avec le *tobi* de Noir en A, pour Blanc il ne reste plus que 4 points. 4 et 6 ferment le centre, c'est une partie favorable pour Noir.



Dia.7

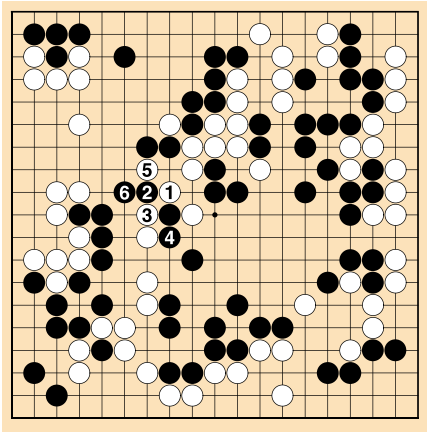
Blanc doit jouer comme ça (Blanc 1 au lieu de 112 dans la partie). Jusqu'à 10, c'est une partie serrée.





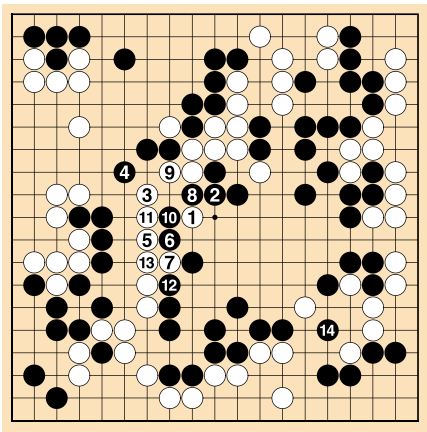
Dia.8

Blanc peut vivre avec cette séquence (Blanc 1 au lieu de 116 dans la partie). Mais après Noir 6, la pierre blanche au centre est coupée. Noir commence à avoir beaucoup de potentiel au centre.



Dia.9

Blanc ne peut pas sortir (Blanc 1 au lieu de 134 dans la partie).



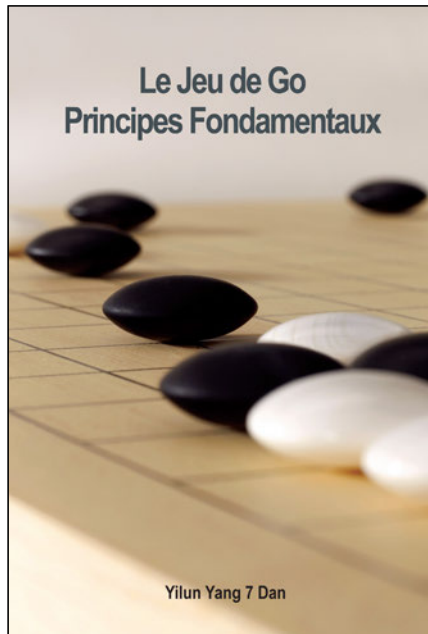
Dia.10

Blanc peut vivre de cette façon, mais il va perdre la pierre en 1. Et avec 14, Noir fait beaucoup de points au centre. Blanc perd quand même la partie. Donc Lee Changho a plutôt choisi de mourir.

## Un livre dans votre bibliothèque

Traduit de “*Fundamental Principles of Go*”, de Yilun Yang, ce nouveau livre en français est un *must* pour tous ceux qui veulent faire des progrès sur des bases solides.

Yilun Yang est un professionnel chinois (7<sup>e</sup> dan) qui, installé aux États-Unis, a parfaitement adapté son enseignement à la mentalité occidentale : les principes stratégiques du début de partie sont décortiqués, systématisés, hiérarchisés, et ainsi, par cette approche très pédagogique, rendus accessibles à tous les joueurs, même les plus novices.



L'auteur a bien observé le jeu des amateurs et il connaît leurs faiblesses et leurs lacunes (il n'épargne pas les joueurs en dan !). C'est pourquoi il insiste lourdement sur l'importance d'articuler correctement les pierres entre elles, en particulier en début de partie, pour qu'elles soient toujours à leur maximum d'efficacité. L'articulation entre les pierres est la clé de tous les concepts abordés, qui deviennent alors limpides : gros coups et coups urgents, influence positionnelle, attaque et défense, mouvements d'approche, tenailles, *joseki*.

Petit à petit, au cours des chapitres, le niveau s'élève, la réflexion s'approfondit et l'auteur nous entraîne dans les subtilités du milieu de partie, avec les invasions et réductions de *moyo*. Le dernier chapitre,

le plus détaillé, nous explique comment approcher/envahir les formes classiques dans les coins et sur les bords.

Mais, attention, on est à l'opposé d'un livre de recettes. Comme la complexité du jeu ne peut se réduire à quelques grands principes, même bien assimilés, les nombreux problèmes du livre sont là pour nous replonger dans des situations réelles et nous rappeler que le go est avant tout un jeu de réflexion.

Je savais que Christophe Mathevon et Xavier Glorieux, de **jeudego.com**, à Grenoble, avaient l'intention depuis de nombreuses années de traduire ce livre en français. Lorsqu'ils m'ont demandé de participer à la relecture du livre, traduit par Finn Dickman, j'ai bien sûr accepté avec plaisir. J'avais ce livre — en anglais — en bonne place dans ma bibliothèque et je pensais le connaître par cœur. Quelle ne fut pas ma surprise de redécouvrir, grâce à cette relecture, la richesse et la profondeur des notions abordées.

À recommander absolument, pour tous niveaux !

Dominique Cornuéjols

### Le Jeu de Go Principes Fondamentaux

Yilun Yang  
Traduit de l'anglais par Finn Dickman

Depuis 2000 et la création de **jeudego.com** pour l'édition de notre CD-ROM d'initiation, “Jeu de Go TEACHER”, nous rêvions de proposer le livre de Yilun Yang “Fundamental Principles of Go” traduit en français. C'est enfin chose faite, treize ans après !

Ce livre nous a toujours paru aussi fondamental pour l'apprentissage du jeu de Go que son titre le laisse supposer. Jamais un ouvrage n'a été aussi clair et accessible pour présenter les techniques de base à tous les stades du jeu. Que ce soit sur le début de partie (le *fuseki*), l'articulation entre les pierres, l'utilisation des *joseki*, l'invasion, la réduction des *moyos*..., le lecteur est en permanence accompagné par des diagrammes limpides et des encadrés présentant des principes facilement mémorisables.

Accessibles au plus grand nombre, les premiers chapitres donnent des bases solides aux joueurs connaissant les règles. Progressivement, les suivants apportent les principes que tout joueur en *kyu* doit connaître, jusqu'au dernier sur l'invasion et la séparation des formations classiques, parfait pour atteindre un niveau en *dan* !

Nous espérons que vous prendrez autant de plaisir à lire (ou relire !) ce livre, indispensable à tout joueur de Go, que nous en avons pris à l'éditer pour vous en français.

Xavier Glorieux  
**jeudego.com**

19,50€ prix France TTC



ISBN 978-2-9545882-0-9  
9 782954 588209

**LOOLAI**  
PRODUCTIONS  
**www.jeudego.com**



Le Jeu de Go, Principes Fondamentaux  
Édition LOOLAI PRODUCTIONS / **jeudego.com**  
Auteur : Yilun Yang, traduit de l'anglais par : Finn Dickman ; relecture Dominique Cornuéjols, Toru Imamura  
Format 15x22 cm. 210 pages - Tarif TTC 19,50€

# TROIS décennies Noires (suite)

## Épisode 14

**D**ans le dernier numéro, nous avons étudié “les trois décennies noires” dont le début se situe

en 1727, l’année du décès de Honinbô Dôchi. En un mot, l’absence d’un grand maître est à l’origine de cette inertie apparente. En tout cas, c’est ce qui est rapporté dans *Zaïdansô*, livre sur l’histoire du go japonais. Or, l’autorité de cet ouvrage est contestée ces derniers temps, parce qu’il privilégie, parfois à l’excès, le point de vue de l’école Honinbô au détriment des trois autres (Yasui, Inoue et Hayashi). Les trois chefs de Honinbô suivant Dôchi sont prématurément morts sans même atteindre 7d : il est donc normal que le livre ne fasse pas l’éloge de cette période.

Essayons de reconstituer cette époque à partir du peu de documents dont nous disposons.

### Les parties au château étaient-elles toujours arrangées ?

Nous savons qu’à l’époque de Honinbô Dôchi, les parties au château d’Edo auraient probablement été arrangées d’avance. Était-ce toujours le cas à l’époque suivante ?

Quand on observe les résultats des parties au château entre 1727, l’année du décès de Honinbô Dôchi, et 1737, celle de la protestation par Itô Sôkan, grand maître de Shôgi, concernant la hiérarchie des joueurs (voir RFG n°132), sur les 22 parties jouées, 5 se terminent en *jigo* et toutes les autres sont gagnées par Noir. Certes, Noir a beaucoup d’avantage sans *komi*, mais ce score reste assez étonnant. On peut soupçonner que les arrangements se sont poursuivis à cette époque. Cette tendance change à partir de 1738. La décennie suivante (1738 – 1747), sur 15 parties jouées, 5 sont gagnées par Blanc. En 1742, Blanc remporte les deux

Année	Blanc	Noir
1727	Yasui Senkaku	Honinbô Chihaku
	Hayashi Monnyû	<b>Inoue Shunseki</b>
	Inoue Inseki	<b>Yasui Senchi</b>
1728	Hayashi Monnyû	<b>Honinbô Chihaku</b>
	Yasui Senkaku	Inoue Shunseki
1729	Honinbô Chihaku	<b>Inoue Shunseki</b>
	Hayashi Monnyû	<b>Inoue Inseki</b>
1730	Inoue Inseki	<b>Yasui Senkaku</b>
	Hayashi Monnyû	Inoue Shunseki
1731	Inoue Shunseki	<b>Honinbô Chihaku</b>
	Yasui Senkaku	Hayashi Monnyû
1732	Honinbô Chihaku	<b>Inoue Shunseki</b>
	Inoue Inseki	<b>Hayashi Monnyû</b>
1733	Yasui Senkaku	<b>Honinbô Shûhaku (2 pierres)</b>
	Inoue Shunseki	<b>Hayashi Monnyû</b>
1734	Inoue Shunseki	<b>Honinbô Shûhaku</b>
	Honinbô Shûhaku	<b>Yasui Shuntetsu</b>
1735	Hayashi Monnyû	<b>Inoue Inseki</b>
	Honinbô Shûhaku	<b>Hayashi Monri (2 pierres)</b>
1736	Inoue Shunseki	Yasui Shuntetsu
	Honinbô Shûhaku	<b>Yasui Senkaku</b>
1737	Inoue Inseki	<b>Hayashi Monri (2 pierres)</b>
	Inoue Inseki	<b>Honinbô Shûhaku</b>
1738	<b>Yasui Senkaku</b>	Hayashi Monnyû
	Honinbô Shûhaku	<b>Inoue Inseki</b>
1739	Yasui Senkaku	<b>Hayashi Monri</b>
	<b>Inoue Inseki</b>	Yasui Senkaku
1740	<b>Inoue Inseki</b>	Yasui Senkaku
1741	Yasui Senkaku	Honinbô Hakugen
	Inoue Inseki	<b>Hayashi Monri</b>
1742	<b>Hayashi Monnyû</b>	Yasui Senkaku
	<b>Inoue Inseki</b>	Honinbô Hakugen (2 pierres)
1743	Yasui Senkaku	<b>Honinbô Hakugen</b>
	Inoue Inseki	Hayashi Monri
1744	Honinbô Hakugen	<b>Hayashi Monnyû</b>
1745	Honinbô Hakugen	<b>Yasui Senkaku</b>
1746	Yasui Senkaku	<b>Honinbô Hakugen</b>
1747	<b>Inoue Inseki</b>	Honinbô Hakugen

Résultats des parties au château d’Edo (1727-1747) – en gras les joueurs victorieux.

parties, du jamais vu ! Est-ce la preuve que, devant l’offensive des joueurs de Shôgi, les joueurs de go se sont mis à jouer sérieusement pour produire un Meijin, grand champion ?

### Quel est le niveau des meilleurs joueurs de l’époque ?

Le niveau des joueurs a-t-il baissé à cette époque ? Les parties de l’époque sont-elles inintéressantes ? Pour ré-

pondre à ces deux questions assez complexes, observons des parties de deux des meilleurs joueurs, à savoir Hayashi Monnyû le 5<sup>e</sup> (Inchô, 1690-1745) et Aihara Kaseki (1698- ?).

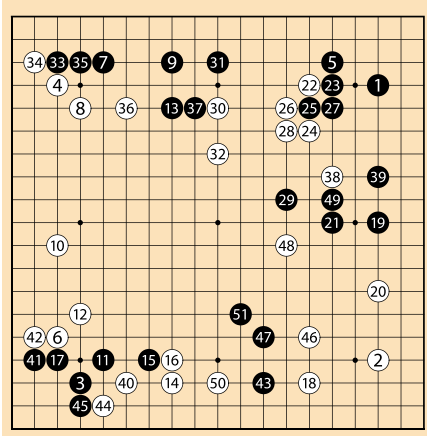
Hayashi Monnyû le 5<sup>e</sup> était le joueur le mieux classé avec son 8d, vice-Meijin. Selon *Zaïdansô*, il aurait même souhaité accéder au titre de Meijin, ce qui a fait l’objet de protestations véhémentes de la part des chefs de l’école Honinbô



(cf. RFG n°.132). Malheureusement, nous ne connaissons que très peu de ses parties en dehors de celles au château et par conséquent, il est très difficile d'évaluer son niveau.

○ Hayashi Monnyû le 5<sup>e</sup>  
● Honinbô Chihaku

17 décembre 1728 au château d'Edo  
**Noir gagne de 2 points**

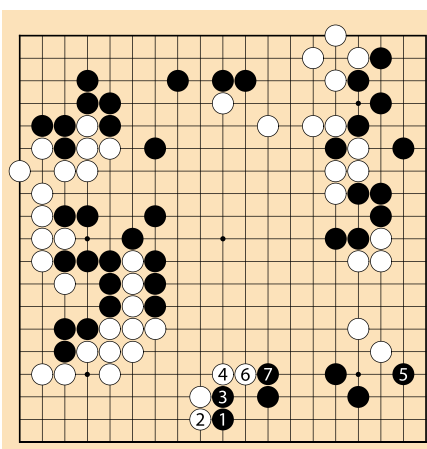


**Fig.1 : 1-51**

Ce *fuseki* est typique des parties de château de l'époque. L'extension en Noir 9, Noir 15-17 sont des *jôseki* à la mode. Calme et solide, ce début de partie est propre et académique mais manque de panache. La plupart des parties de Monnyû sont jouées de cette façon, qui n'est pas sans rappeler les parties de château de l'époque de Dôchi.

○ Hayashi Monnyû le 5<sup>e</sup>  
● Yasui Senkaku le 5<sup>e</sup>

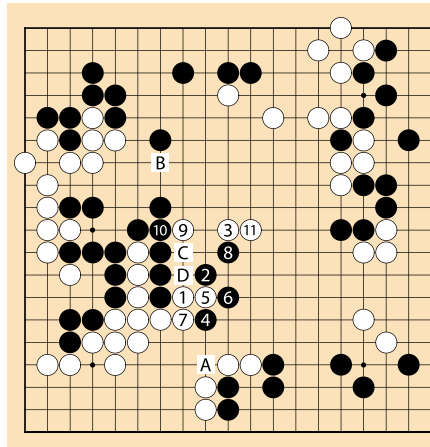
1742 au château d'Edo  
**Blanc gagne de 13 points**



**Fig.1 : 1-93**

Cependant, dans cette partie de château jouée en 1742, quelques

années avant sa mort, Monnyû montre sa force dévastatrice. À cette époque, les arrangements ne semblent plus d'actualité. Noir vient de gagner rapidement des points avec 1-7 et paraît légèrement en avance en termes de territoires. Dans cette position, Blanc fait travailler son influence à merveille.



**Fig.2 : 94-104**

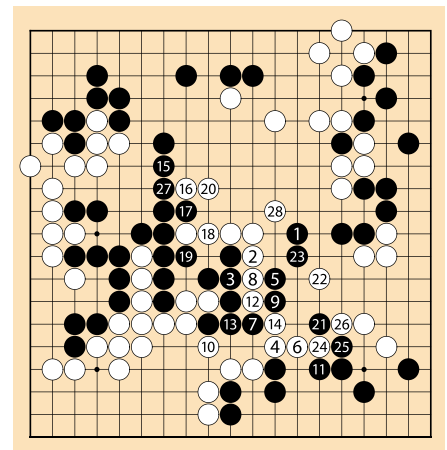
Coup 1 en 94

Monnyû a choisi le *hane* en 1. Un coup très calme en apparence, parce que son premier objectif est de protéger la faiblesse en A. Mais ce coup minera doucement la position adverse. Il vise discrètement la coupe en B. Noir 2 est peut-être problématique : il a refusé le *tsuke* blanc en C pour éviter une déformation, mais Blanc 3 est une bonne réponse qui menace la coupe en D (en plus de B). Blanc se consolide beaucoup avec 11 tandis que Noir est toujours hanté par la coupe en B.



Gravure de Ishikawa Toyonobu, 1750  
Museum Fine Arts Boston  
Joueuses de cartes.

Nous pouvons constater que la crapette rapide était déjà en vogue à l'époque. Il semblerait que les règles n'étaient pas exactement similaires aux nôtres.



**Fig.3 : 105-132**

Coup 1 en 105

Noir résiste dans le combat, mais Blanc finira par le forcer à se connecter avec 15-27 en jouant des *dame*. À l'issue de cette offensive, Blanc construit un territoire au centre et gagne cette partie de 13 points, avec un écart inexistant à la décennie précédente. En tout cas, cette attaque de Monnyû témoigne d'un très haut niveau de jeu.

### Aihara Kaseki, joueur mystérieux

Aihara Kaseki 7d est un joueur très mystérieux. Né en 1698 dans le pays d'Iyo (actuel département d'Ehime où, même de nos jours, l'on trouve fréquemment ce patronyme), il est à l'origine élève d'Inoue Inseki 3<sup>e</sup>, auteur du "*Hatsuyôron*". On connaît quelques parties jouées dans son enfance, dont celle contre un joueur d'Okinawa en 1710 que l'on a étudiée dans un des précédents numéros. Et puis son

nom disparaît des documents : entre 1710 et 1731, on ne trouve absolument aucun *kifu* de lui. On sait vaguement à travers le *Zaindansô* qu'il est au service du 6<sup>e</sup> shôgun, Tokugawa Ienobu, à partir de 1710 et qu'en 1721, il soutient Honinbô Dôchi dans ses démarches pour accéder au Meijin.

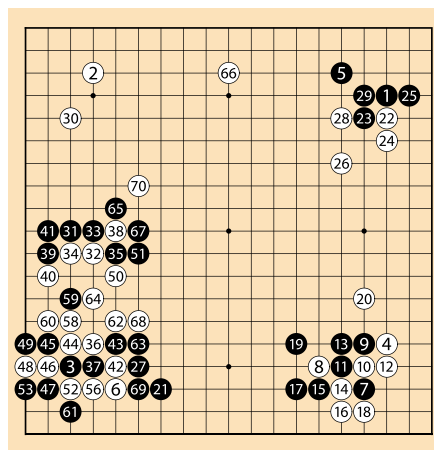
Il réapparaît soudain vers 1730 comme un des meilleurs joueurs de l'époque. Il laisse des résultats tout à fait honorables contre les chefs des quatre écoles. Que s'est-il passé pendant cette absence de deux décennies ? A-t-il poursuivi le service auprès du shôgun ? Comment a-t-il pu progresser ? Pourquoi, avec une telle force, n'a-t-il pas été sélectionné comme successeur d'une école ? Nous avons beaucoup de questions sans réponse.

Un autre mystère : Aihara Kaseki ne joue jamais de parties de château, en dépit de son niveau de 7d. Certes, il n'est ni chef ni successeur d'une école, mais à l'époque de Honinbô Dôtsaku, Hoshiai Hasseki 7d avait créé un précédent en ayant participé à ce tournoi officiel sans aucun titre. Kaseki se positionne clairement comme "outsider". Son jeu est aussi atypique que son parcours.

○ Aihara Kaseki  
● Honinbô Chihaku

le 6 juin 1731

**Blanc gagne par abandon**



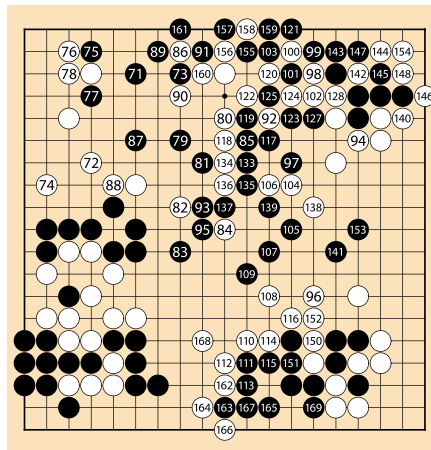
**Fig.1 : 1-70**

54, 57 en 46, 55 en 48

Le jeu de Kaseki s'épanouit amplement dans cette partie.

Blanc 8, *taisha* venait d'être inventé à l'époque de Honinbô Dôchi. La connexion noire en 13 n'est pas bonne quand Noir ne peut pas capturer la pierre 8 en shichô. Blanc 22-28, 32-34 sont parmi les techniques préférées de Honinbô Dôtsaku. Comparez cette partie avec la première de cet article (Hayashi Monnyû vs Honinbô Chihaku), vous remarque-

rez sûrement une différence énorme de style : celui de Kaseki est beaucoup plus dynamique. Le summum est Blanc 70 : il tente de mettre la pression sur un groupe qui venait d'obtenir un *ponnuki* pour créer un *moyô* au nord !



**Fig.2 : 71-169**

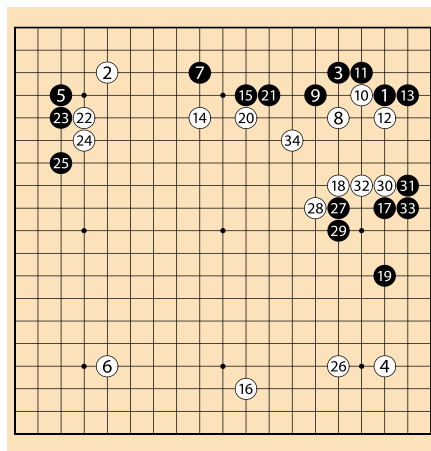
126, 131 en 100, 129 en 101, 130 en 92, 132 en 125, 149 en 142.

Dans le milieu de partie, il montre un jeu très flexible. Il met la pression sur l'adversaire (82-84, 108-110, 150-162) ; sous l'attaque adverse, il joue léger pour ne pas subir trop de dégâts (92, 120, admettez son sauvetage avec un double *kô*) ; et il n'oublie pas de gagner des points (94, 142-144).

○ Aihara Kaseki  
● Honinbô Hakugen

le 17 octobre 1746

**Noir gagne de 2 points**



**Fig.1 : 1-34**

La plupart des parties annotées de Kaseki sont contre les trois maîtres de Honinbô morts prématurément (Chihaku, Shûhaku et Hakugen) ainsi que contre

Inoue Inseki (Shunseki) le 5°. Peut-être jouait-il le rôle d'"entraîneur" des chefs de Honinbô et d'Inoue.

Dans cette partie, il joue un fuseki "à la Dôtsaku" avec l'extension en 16 en orientant ses pierres vers le centre.

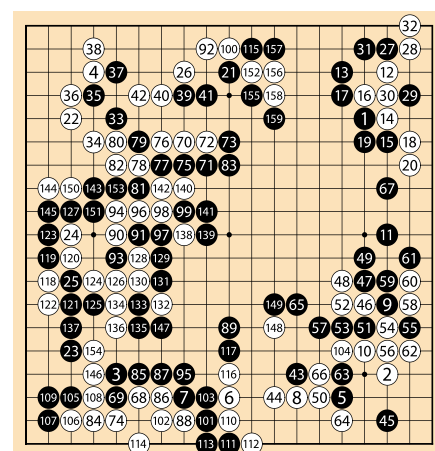
Son style est profondément marqué par le jeu des grands maîtres tels que Dôtsaku et Dôchi. Peut-être sa force n'est-elle pas à la hauteur de ces derniers. Mais Kaseki a un style tout à fait spectaculaire, ce qui est exceptionnel à cette époque.

Les parties de Kaseki se font rares dans les années 1750. Quinquagénaire, il s'écarte peut-être du monde du go. On sait juste qu'il a joué deux parties en 1764... les premières parties à égalité depuis 18 ans selon les *kifu* dont nous disposons..., contre un certain Sakaguchi Sentoku, jeune joueur doué de l'école Yasui. A-t-il voulu vérifier le talent de ce dernier ?

○ Aihara Kaseki  
● Sakaguchi Sentoku

le 26 novembre 1764

**Noir gagne par abandon**



**Fig.1 : 1-159**

Sentoku, spécialiste d'une stratégie centrale, a un style tout à fait original, assez différent de celui de Kaseki.

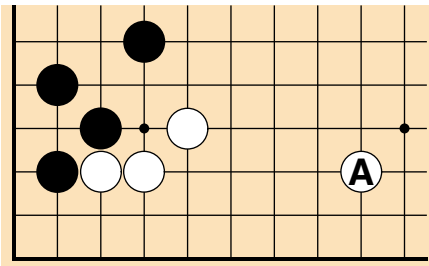
Quand Kaseki a joué un *hane* en 74 au sud, Sentoku fait un *tenuki* surprenant et domine le centre avec 75-83. Avec cette construction rapide d'un *moyô* gigantesque, il confirme son avance.

La relève est désormais assurée. Effectivement, dès les années 1760, le milieu du go deviendra beaucoup plus dynamique avec l'arrivée des grands champions.

Motoki Noguchi

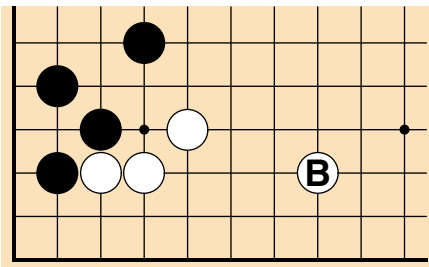


Nous allons étudier la différence entre l'extension Blanc A dans le Dia.1 et Blanc B dans le Dia.2.



Dia.1

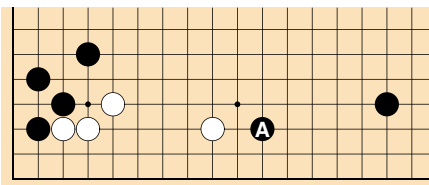
Le coup A est l'ancien *joseki*, mais aujourd'hui on joue plutôt B comme dans le Dia.2.



Dia.2

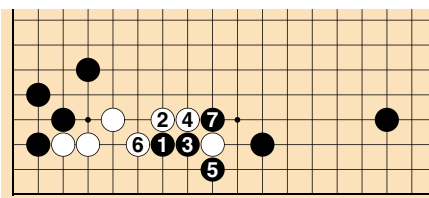
## Joseki classique ?

épisode 14



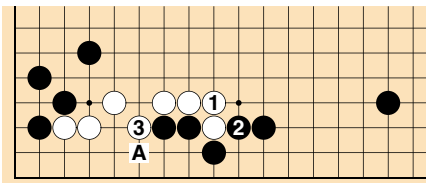
Dia.3

Quand Blanc fait une grande extension, on considère l'approche Noir A *sente*. En effet, Noir peut envahir Blanc s'il ne répond pas. Les séquences suivantes, jusqu'au diagramme 13, vont le démontrer.



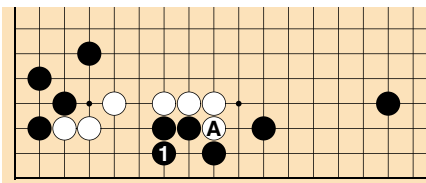
Dia.4

Jusqu'à Noir 7, c'est une séquence d'invasion classique. Localement, il manque un coup à Blanc pour vivre et Noir a beaucoup gagné à l'extérieur. C'est une séquence favorable pour Noir.



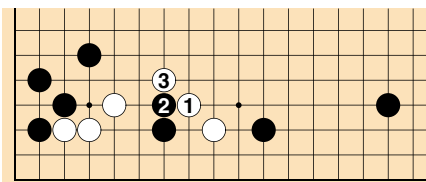
Dia.5

Pour Blanc, pourquoi ne pas connecter d'abord en 1? Si Noir protège la connexion avec 2, Blanc peut finalement jouer en 3. Avec le coup *sente* en A, le groupe blanc est quasiment vivant. Pour Blanc c'est beaucoup mieux que tout à l'heure.



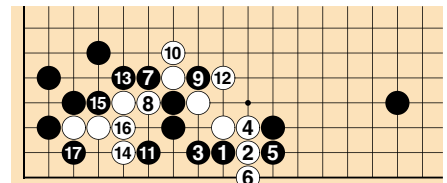
Dia.6

Mais Noir peut se connecter en 1. La forme de Noir est un peu moins solide, mais Blanc n'a plus du tout de base de vie maintenant. Blanc ne peut que courir pour stabiliser son groupe, c'est le prix à payer pour sauver la pierre A. Dans tous les cas, à cause de l'invasion de Noir, Blanc n'est plus stable et Noir gagne des points. C'est un très mauvais résultat pour Blanc.



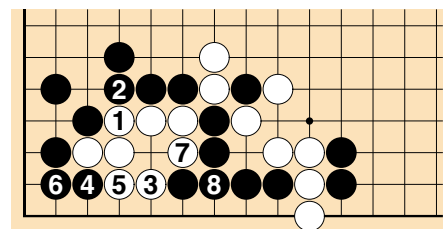
Dia.7

Et si Blanc joue plus agressif? Avec 1 puis 3, Blanc cherche à enfermer Noir directement. Blanc peut-il capturer les deux pierres noires?



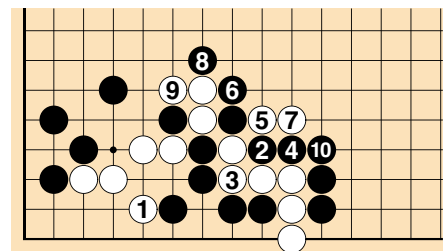
Dia.8

Noir 1 est un *tesuji*, Noir a gagné beaucoup de libertés avec l'échange jusqu'à 6 et la forme blanche est très fragile. Ensuite, avec *hane* en 7, puis *atari* en 9, Blanc est coupé en trois groupes. Quand Noir joue en 11, Blanc est obligé de jouer en 12 (sinon, voir Dia.10 et 11). Avec la fermeture en 13 Noir capture Blanc, c'est évidemment bon pour Noir.



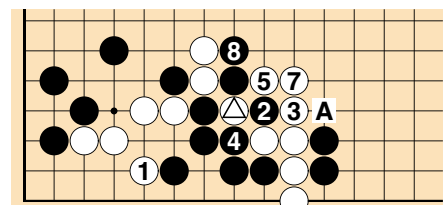
Dia.9

Blanc peut essayer de résister en 1, mais il lui manque toujours une liberté.



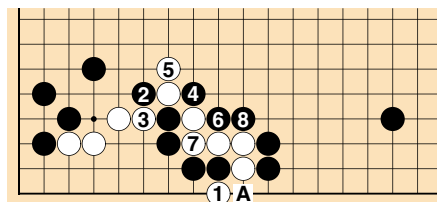
Dia.10

Si Blanc ne protège pas à l'extérieur, pour Noir il suffit de faire *atari* en 2, puis enfermer en 4. Attention, Blanc ne peut pas capturer Noir en *shicho*, car l'*atari* Noir 8 est *sente*.

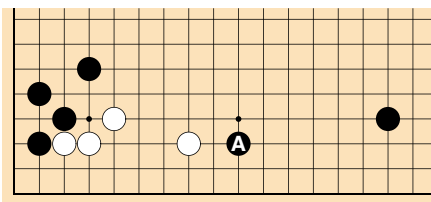


Dia.11 : Noir 6 en Δ.

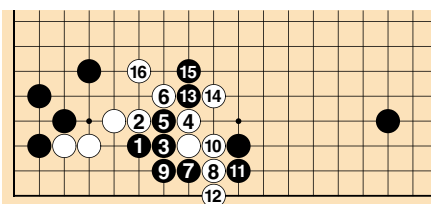
Si Blanc essaye de résister avec contre-*atari* en 3, pour Noir il suffit de capturer la pierre blanche, puis de sortir en 8. Tous les groupes blancs sont déchirés, c'est une catastrophe pour Blanc. Attention, au lieu de Blanc 7, Blanc ne peut pas enfermer en 8. Sinon Noir fait *atari* en 7, puis enferme en A, Blanc est mort.

**Dia.12**

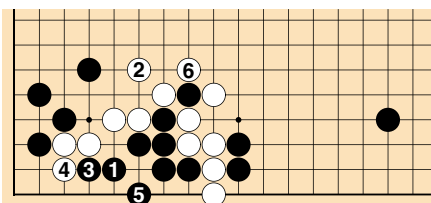
Dans le Dia.8, Blanc ne peut pas jouer le *hane* en 1 au lieu de la descente en A (Blanc 6 dans le Dia.8). En effet, pour Noir il suffit de faire *atari* en 6, puis enfermer en 8, Blanc est mort.

**Dia.15**

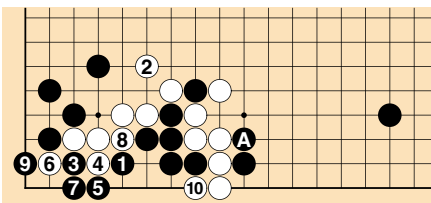
Si Blanc joue l'extension plus courte, alors l'approche Noir A n'est plus sente car l'invasion n'est pas une menace intéressante pour Noir. Les trois diagrammes suivants le démontrent.

**Dia.16**

Si Noir envahit en 1, Blanc pousse en 2. Quand Noir cherche la connexion en 3, Blanc peut répondre en 4 ! Noir ne peut plus se connecter, après 16, il ne peut pas non plus vivre sur place et il n'a que très peu de libertés. C'est bon pour Blanc.

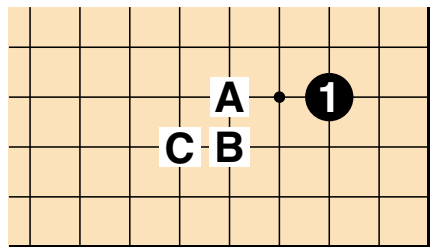
**Dia.17**

Si Noir essaie de gagner des libertés (Noir 1 au lieu de 15 dans le Dia.16), pour Blanc il suffit de protéger en 2. Après Noir 5, le groupe noir est vivant, mais Blanc capture en 6. Blanc est alors très solide et toutes les pierres noires autour sont très abîmées. C'est bon pour Blanc.

**Dia.18**

Noir ne peut pas se connecter en 3, car il n'a pas assez de libertés pour tout sauver. En conclusion, Blanc n'a pas besoin de protéger quand Noir approche en A.

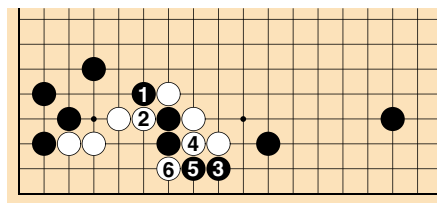
Le *komoku*, point 3-4, est l'une des pierres de coin les plus souvent utilisées. Cette pierre étant à la fois sur la troisième et la quatrième ligne, elle possède donc des propriétés de territoire et d'influence. Son côté dissymétrique oriente également les choix de direction de façon importante.

**Dia.1**

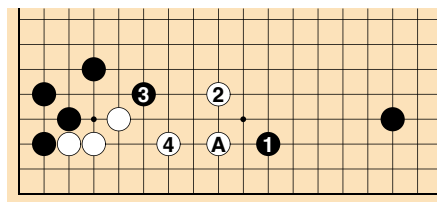
Pour Noir, les fermetures de coin en A et B sont les plus courantes, la fermeture en C est aussi souvent utilisée (voir Dia.2, Dia.3 et Dia.4).

Pour Blanc, A et B sont aussi les points d'approche les plus utilisés. A est plus orienté vers le centre et l'influence (Dia.5 et Dia.6), tandis que B est plus orienté vers le coin (Dia.7).

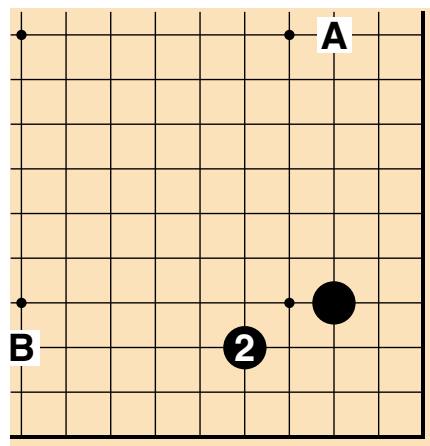
## Le Komoku

**Dia.13**

L'ordre des coups de la séquence du Dia.8 est très important ! Si Noir joue d'abord *hane* en 1, puis 3, alors Blanc peut jouer en 4. À cause de l'échange Noir 1 pour Blanc 2, Noir perd une liberté et Noir se fait capturer.

**Dia.14**

C'est à cause de cette menace d'invasion quand Noir s'approche en 1, Blanc doit se défendre en 2 et Noir a encore un *sente* en 3. Noir a donc deux coups *sente*, il profite en bas et au centre et le territoire de Blanc n'est pas très grand. C'est pour cette raison que l'on ne joue presque plus l'extension en A.

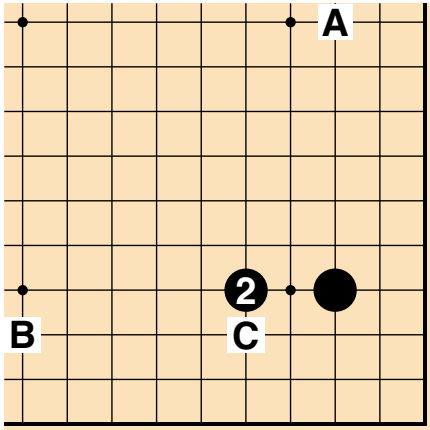
**Dia.2**

La fermeture en *keima* (Noir 2) est appelée "coin sans souci". En effet c'est une fermeture très solide qui construit 10 points et offre encore la possibilité de se développer encore.

## Joseki classique ? (suite)

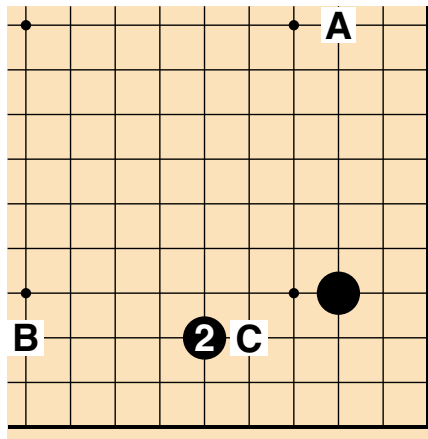


La pierre 2 est à la fois en 3<sup>e</sup> ligne et en 5<sup>e</sup> ligne. Pour construire une grande zone d'influence, c'est sa position en 5<sup>e</sup> ligne qui est la plus intéressante à considérer. Le plus gros développement est donc un coup autour du point A. Une fois un coup autour du point A joué, c'est un coup autour du point B qui devient le plus intéressant afin d'obtenir une large formation avec deux ailes.



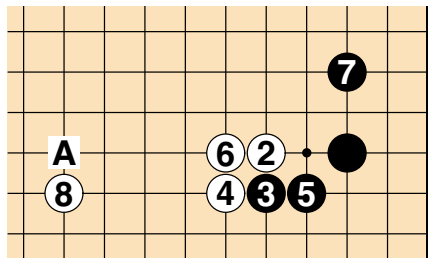
Dia.3

Avec la fermeture en *tobi* (Noir 2) le coin noir est moins solide que dans l'exemple précédent (coup en C) mais beaucoup plus orienté vers l'influence. La priorité entre les points A et B reste la même, cependant avec le coup Noir 2, leur valeur est encore plus grande. Le point faible de cette fermeture est que Blanc a encore la place de glisser sous la pierre Noir 2.



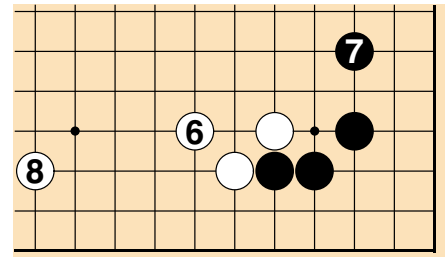
Dia.4

La fermeture en Noir 2 est assez semblable à celle en C, elle a également un effet territorial immédiat. La priorité de développement autour des points A et B reste la même. La différence est que le coup Noir 2 construit un peu plus vite dans le coin, mais en contrepartie celui-ci est un peu moins solide.



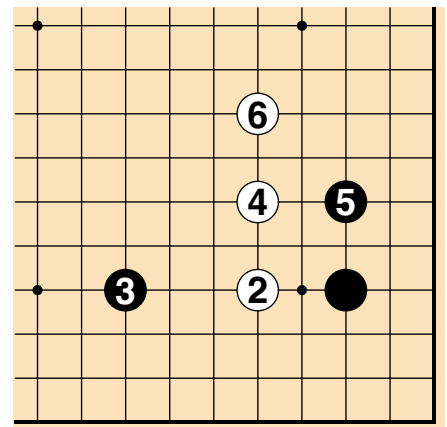
Dia.5

Avec l'approche en 2, Noir a la possibilité de faire beaucoup de points dans le coin comme on peut le voir avec ce *joseki* (Blanc 8 peut aussi se jouer en A). En contrepartie Blanc obtient une formation qui a du potentiel.



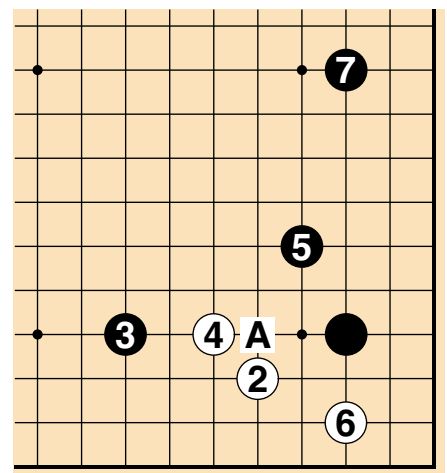
Dia.6

Une variation classique de ce *joseki* est de jouer Blanc 6, ensuite Noir 5 et Blanc 8. Ainsi Blanc peut s'étendre un cran plus loin.



Dia.7

L'approche Blanc 2 offre l'avantage d'aller rapidement vers le centre si elle est menacée. Par exemple avec la séquence Noir 3 à Blanc 6, il est difficile d'enfermer la pierre 2, elle sort très rapidement !



Dia.8

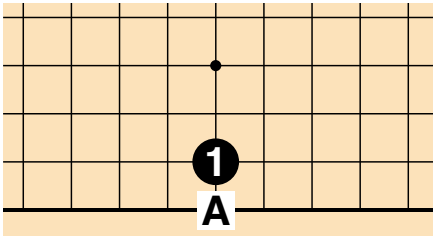
L'approche Blanc 2 permet de vivre facilement sur place si elle est attaquée. Par exemple, avec la séquence Blanc 2 à Noir 7, Blanc trouve facilement une vie sur place à l'aide du coin. Ceci est moins évident avec l'approche en A qui est moins orientée vers le coin que l'approche en 2.



Une explication, imagée, simple et directe pour expliquer aux plus grands ainsi qu'aux plus petits, les bienfaits de l'influence.

# La ligne

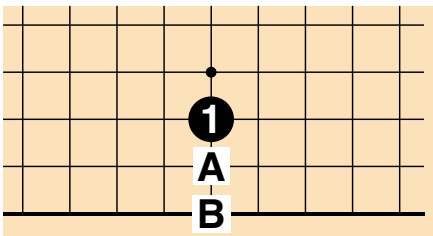
**A**ppréhender les différentes lignes est pour moi l'une des bases les plus essentielles au go. D'une part cela permet de mieux comprendre ce qui se passe en début de partie et d'autre part c'est nécessaire pour comprendre de nombreuses théories.



**Dia.1**

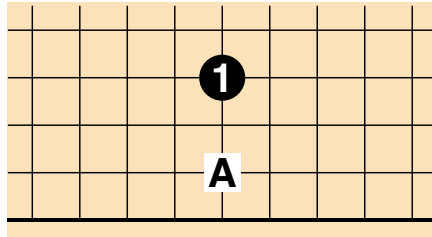
Jouer en première ligne en A ne permet pas de contrôler le bord et ne construit pas de territoire. C'est pour cela que la première ligne n'est jouée que dans des cas très spécifiques : pour fermer un territoire en fin de partie, pour vivre, pour tuer, se connecter... mais surtout pas en début de partie.

En revanche un coup en deuxième ligne comme le coup Noir 1 permet d'occuper le bord et contrôle un point de territoire en A. Toutefois, cela reste un maigre profit. Il est donc peu joué en début de partie, sauf dans des cas particuliers, comme dans certains *joseki* par exemple. On l'emploie plutôt au milieu et en fin de partie.



**Dia.2**

Un coup en troisième ligne comme Noir 1 crée deux points de territoire en A et en B. Il est également possible de créer rapidement une base de vie en ajoutant un deuxième coup. La troisième ligne est la ligne du territoire, elle permet de construire facilement du territoire ainsi qu'une base de vie sur le bord. Cette ligne est beaucoup jouée en début de partie.



**Dia.3**

Avec un coup en quatrième ligne comme Noir 1, il y a de la place pour que Blanc vienne s'infiltrer en deuxième ligne en A, ce coup ne fait donc pas immédiatement de territoire. Et à la différence de la troisième ligne, il est plus difficile de créer une base de vie avec un deuxième coup. Cependant si Noir a l'occasion de construire du territoire avec cette pierre,

il en fera plus qu'avec une pierre en troisième ligne. Si on l'en empêche, il pourra essayer de construire vers le centre. C'est pour cela que cette quatrième ligne est appelée la ligne de l'influence, elle regarde à la fois sur le bord et vers le centre. Comme la troisième ligne, elle est beaucoup jouée au début de partie.

Pour ce qui est des lignes au-dessus, comme la quatrième ligne, elles donnent de l'influence, cependant elles laissent plus d'espace à l'adversaire pour s'installer sur le bord. On ne joue donc en général pas plus haut que la quatrième ligne en début de partie sauf pour des raisons bien particulières, en général en lien avec d'autres pierres.



Crédit photo : le Graug

Tout, tout, tu sauras tout sur le komoku !

Euh... C'était bien le chapitre précédent.

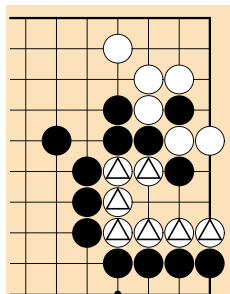


# Tsumego à gogo

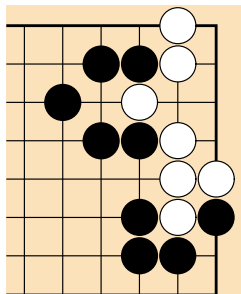
Voici une nouvelle série de problèmes de vie et de mort, proposée aussi bien à des joueurs en kyu faibles (20 à 15 kyu), qu'à des joueurs de niveau moyen (14 à 5 kyu) voire au-dessus. Essayez de les résoudre, ce n'est pas si simple. Pour ma part, je pense qu'il y a des illusions d'optique parce que des groupes que je croyais morts vivent et réciproquement. C'est magique !

Solutions page suivante.

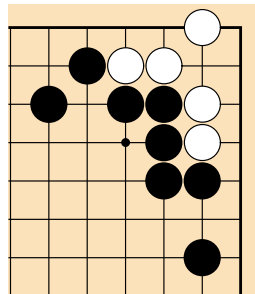
## Niveau débutant



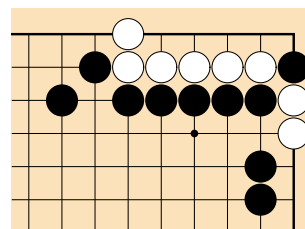
Problème 1 : Noir joue et tue les pierres marquées.



Problème 2 : Noir joue et tue sans condition.

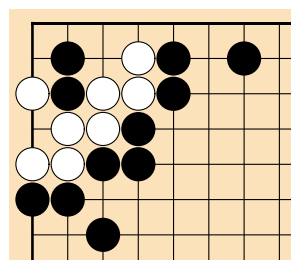


Problème 3 : Noir joue et tue sans condition.

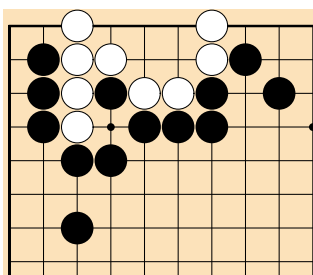


Problème 4 : Noir joue et tue sans condition.

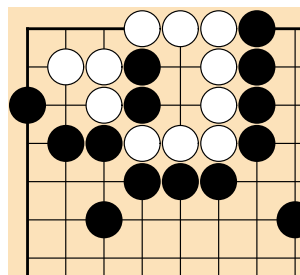
## Niveau intermédiaire



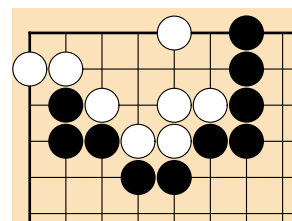
Problème 5 : Noir joue et tue sans condition.



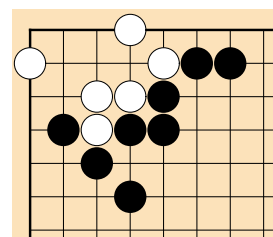
Problème 6 : Noir joue et tue sans condition.



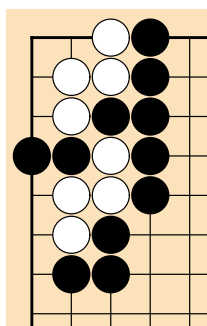
Problème 7 : Noir joue et tue sans condition.



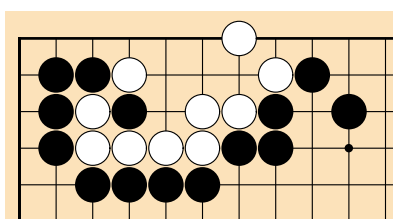
Problème 8 : Noir joue et tue sans condition.



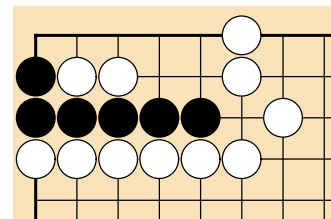
Problème 9 : Noir joue et tue sans condition.



Problème 10 : Noir joue et tue sans condition.

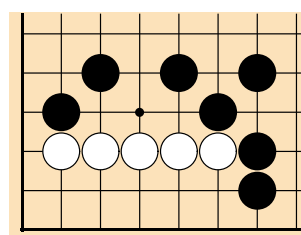


Problème 11 : Noir joue et tue sans condition.

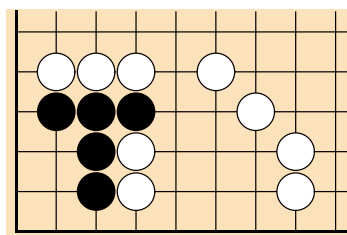


Problème 12 : Noir joue et vit sans condition.

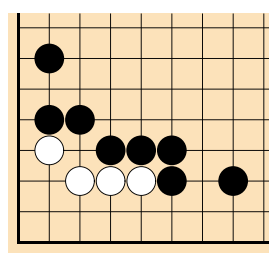
## Niveau confirmé



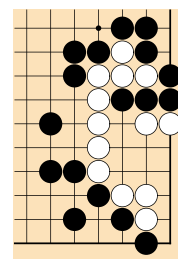
Problème 13 : Noir joue et tue sans condition.



Problème 14 : Noir joue et vit sans condition.

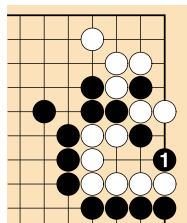


Problème 15 : Noir joue et tue sans condition.

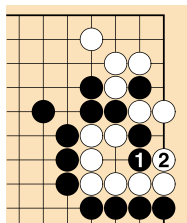


Problème 16 : Noir joue et tue sans condition.

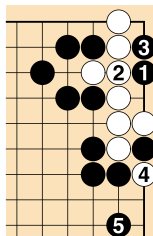
## Niveau débutant



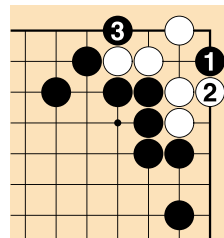
**Problème 1 :** Après Noir 1, Blanc ne peut pas approcher. Blanc est capturé.



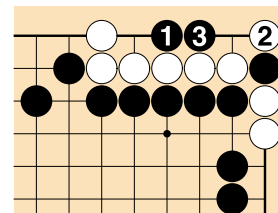
**Erreur pour Noir :** Si Noir joue en 1, Blanc 2 et Noir est capturé.



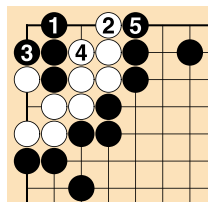
**Problème 2 :** Noir 1 est le point vital, Blanc n'a qu'un œil.



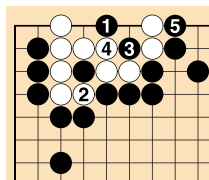
**Problème 3 :** Noir 1 est le point vital, après Noir 3, Blanc est mort.



**Problème 4 :** Noir 1 est le point vital, Blanc n'a qu'un œil.

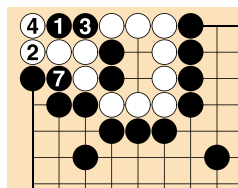


**Problème 5 :** Pour tuer le coin, il suffit de faire un œil.

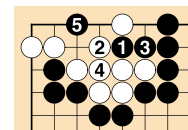


**Problème 6 :** Noir joue 1 au point vital, après Noir 5, Blanc est mort.

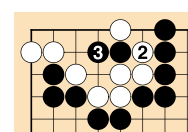
## Niveau intermédiaire



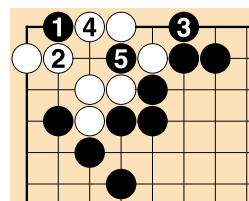
**Problème 7 :** Noir 5 en 3 et Blanc 6 en 1. Noir 1, le seul coup pour tuer Blanc.



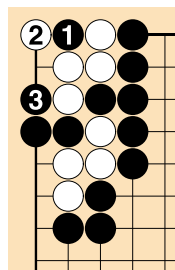
**Problème 8 :** Noir 1, joli tesuji ! Après Noir 5 au point vital, Blanc est mort.



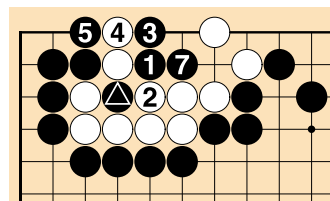
**Variante :** Si Blanc essaye d'enfermer Noir en 2, Noir sort en 3 et Blanc manque de libertés.



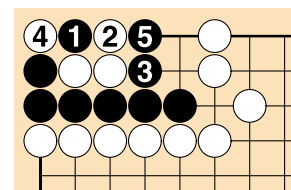
**Problème 9 :** Noir 1 est le point vital, après Noir 5, Blanc n'a qu'un œil.



**Problème 10 :** Noir 1 tesuji pour enlever une liberté à Blanc. Après Noir 3, Blanc est mort.

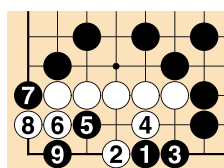


**Problème 11 (Blanc 6 en Δ) :** Après Noir 7, Blanc est mort. Attention, si Noir 3 est joué en 4, c'est un ko !

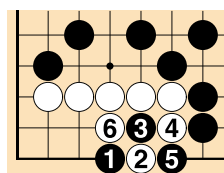


**Problème 12 :** Avec 5, Noir écrase Blanc et vit.

## Niveau confirmé

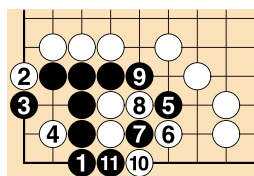


**Problème 13 :** C'est un problème classique ; après Noir 9, Blanc est mort.

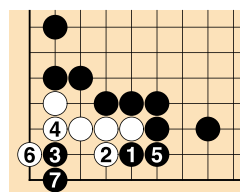


**Erreur pour Noir :** Attention, le grand keima ne fonctionne pas. C'est un ko !

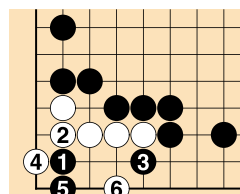
## Tsumego à gogo Solutions



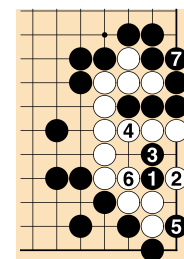
**Problème 14 :** Noir 1 est un tesuji pour menacer les deux pierres blanches. Si Blanc essaye de tuer Noir avec 2 et 4, alors Noir capture Blanc avec 5 et vit.



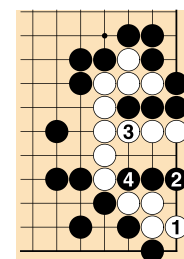
**Problème 15 :** L'ordre des coups est très important ici, avec Noir 1 en premier Blanc est mort.



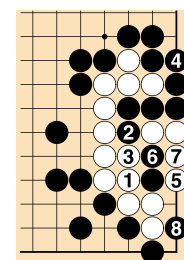
**Erreur pour Noir :** Si Noir commence avec Noir 1 ici, alors Blanc est vivant. (Problème 7 RFG n°130)



**Problème 16 :** Blanc est mort.



**Variante 1 :** Blanc est mort.



**Variante 2 :** Blanc est mort.