

Revue
Française de Go

n°144

Mai 2018

7 euros

issn 0181-1142

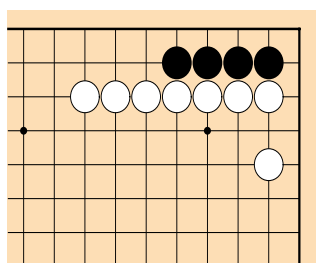


Tsumego à gogo

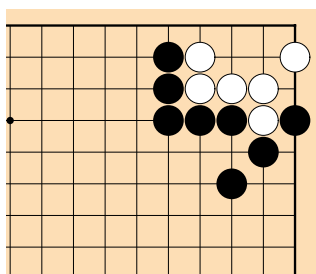
Fan Hui

Énoncés

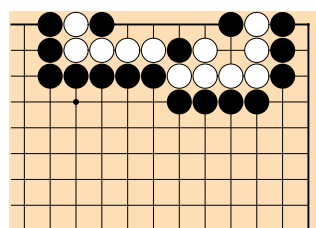
Niveau débutant



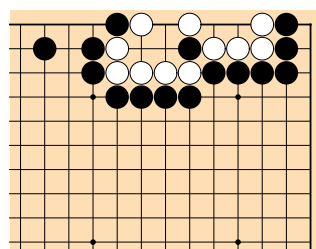
Problème 1 : Noir joue et vit sans condition.



Problème 2 : Noir joue et tue sans condition.

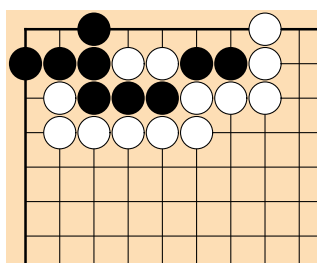


Problème 3 : Noir joue et tue sans condition.

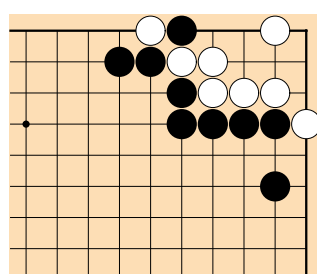


Problème 4 : Noir joue : est-il possible de tuer Blanc ?

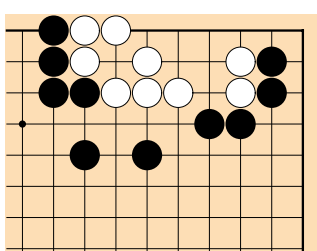
Niveau intermédiaire (1)



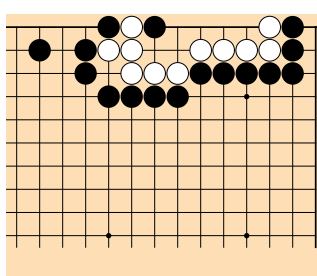
Problème 5 : Noir joue et vit sans condition.



Problème 6 : Noir joue et tue sans condition.

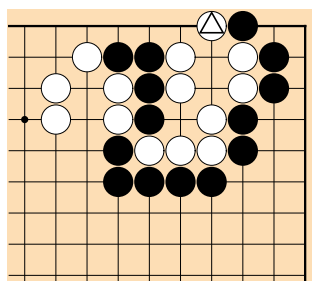


Problème 7 : Noir joue et tue sans condition.

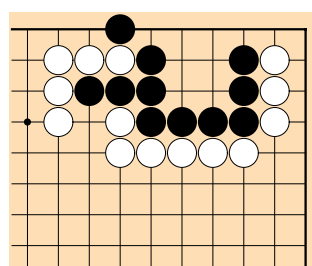


Problème 8 : Noir joue : est-il possible de tuer Blanc ?

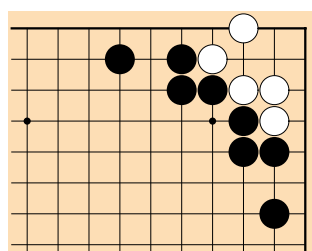
Niveau intermédiaire (2)



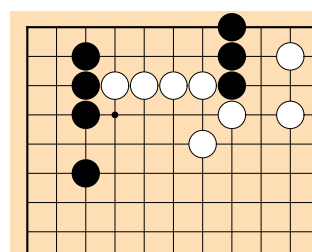
Problème 9 : Noir joue, Blanc répond en \triangle . Que fait Noir ?



Problème 10 : Noir joue et vit sans condition.

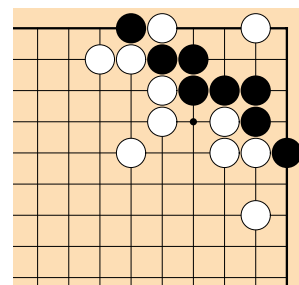


Problème 11 : c'est un problème classique : il faut tuer le coin par ko.

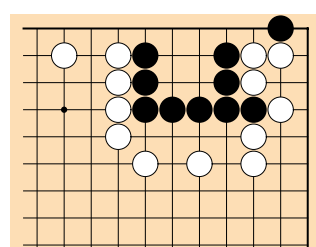


Problème 12 : Noir joue et sauve ses trois pierres.

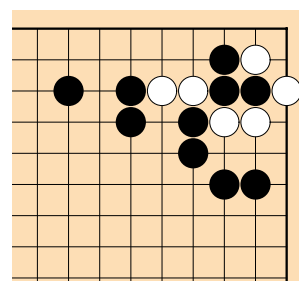
Niveau confirmé



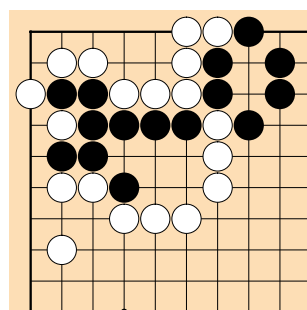
Problème 13 : Noir joue et vit sans condition.



Problème 14 : Noir joue et vit par ko.



Problème 15 : Noir joue et tue le coin blanc sans condition.



Problème 16 : Noir joue, quel est le meilleur résultat ?

L'édito

ACTUALITÉS ET PARTIES COMMENTÉES

<i>Tsumego à gogo : énoncés des problèmes</i>	0
<i>Une histoire du Go en France</i>	2
<i>TIGGRE - Ellie Cup 2017</i>	4
<i>partie commentée</i>	5
<i>Tournoi par équipes Pandanet 2017-2018</i>	8
<i>Le tournoi de Paris Meijin</i>	12
<i>Paris Meijin 2017 : partie commentée</i>	13
<i>Maître Lim (partie commentée)</i>	20
<i>EYGC 2018</i>	23
<i>Hommage à Go Seigen</i>	24

THÉORIE ET TECHNIQUES

<i>Les règles d'or du roi</i>	19
<i>Le Yose</i>	27
<i>Le Fuseki</i>	28
<i>Tsumego à gogo : solutions</i>	32

- Éditeur : Fédération Française de Go.
Siège social : Fédération Française de Go
101 rue de Sèvres, 75280 Paris CEDEX 06.
- Directeur de publication : Clément Béni.
- Rédacteur en chef : Jean-Pierre Lalo.
- Maquettiste : Jean-Pierre Lalo.
- Correcteurs : Bernard Choque, Martial Sauvadet, Luc Vannier.
- Contributions : Christopher Annachachibi, Clément Béni, Dominique Cornuéjols, Dai JunFu, Fan Hui, Gao Jiaxin, Jérôme Hubert, Didier Kropp, Jean-Pierre Lalo, Laurent Lamôle, Maître Lim, Motoki Noguchi.
- Illustration de couverture : Zoé Constans
- RFG est publiée par la Fédération Française de Go.
- La FFG est membre de la Confédération des Loisirs de l'Esprit.
- Imprimé par : Maugein Imprimeurs à Tulle.



Ces derniers temps j'ai appris deux bonnes nouvelles, même si elles se sont qu'anecdotiques.

La première est l'annonce, par un collègue, de l'inscription de son fils à l'activité « jeu de go », dans le collège où il ira l'année prochaine. Bonne surprise, car à ma connaissance ce n'est pas le fait du club local, même si l'un de ses joueurs anime une activité

identique dans un autre établissement du secteur.

Cela semble confirmer qu'il y a probablement plus d'activités autour du Go que ce que nous pensons : faites le savoir !

La seconde concerne la **Semaine des mathématiques**, qui a eu lieu du 12 au 18 mars : le Ministère de l'Éducation nationale a référencé [1] le Go parmi les dispositifs d'action éducative lors de cet événement.

Cela illustre bien le fait que le Go — en plus d'être un jeu, un sport de l'esprit, un outil de communication, un modèle pour les sciences sociales et un exercice pour l'apprentissage automatique — est un bon outil pédagogique.

Cette liste des usages du jeu n'est pas sans rappeler les thèmes développés dans les vidéos produites par la FFG. Je parle ici, bien sûr des vidéos réalisées l'an dernier à l'occasion du championnat d'Europe des Jeunes à Grenoble, mais aussi et surtout de celles qui ont été produites en 2008, notamment « *l'enseignement du Go à l'école* » [2].

Et pour continuer sur les documents à (re-)découvrir, j'en ai exhumé quelques-uns bien sympathiques sur l'histoire du Go en France : tournez vite la page !

Bonne lecture,

Clément BENI

Directeur de publication

Secrétaire de la FFG

[1] <http://eduscol.education.fr/cid59178/semaine-des-mathematiques.html> (fascicule, p.19)

[2] http://ffg.jeudego.org/video/movie.php?movie_id=fredonz/2008-08-18

Et toujours...

L'e-mail de la rédaction :

redaction-rfg@jeudego.org

Le site de la revue :

rfg.jeudego.org

Notre page facebook :

fb.com/revue.francaise.go

Une histoire du Go en France

Dans le précédent numéro, j'ai débuté une série d'articles sur l'histoire du Go en France, en me

basant sur les documents du site gallica.bnf.fr et débutant en 1862.

J'ai depuis découvert que Didier Kropp était remonté bien avant cela, sur le site... bibliographie.jeudego.org (!).

Afin de lui rendre hommage, je présente dans ce numéro une reprise de ses écrits.

Clément BENI

Ln'est pas dans mon intention de lister tout ce qui a pu être écrit en français sur le Go après 1969, ce domaine a été exploré : vous trouverez quelques points de départ sur le site bibliographie.jeudego.org.

En revanche, je mène des recherches personnelles pour tenter de trouver des articles plus anciens.

L'histoire du Go en Europe [1] nous apprend que ce sont dans les écrits du jésuite **Matteo Ricci** (1552-1610), envoyé en Chine par les états pontificaux, que l'on trouve la première description du jeu (en italien).

Bien d'autres suivront les traces de Ricci, ou iront au Japon.

De quand date la première description en français des règles du Go, ou, tout du moins, une description qui soit suffisante pour jouer ? La date retenue est à ce jour 1915, avec l'article de **George Mauger** : *Quelques considérations sur les jeux en Chine*, publié dans le *Bulletin et mémoires de la Société d'anthropologie de Paris*.

Y aurait-il eu une description antérieure ? Peut-être peut-on trouver dans les archives des missions chrétiennes, dans les archives de la concession française de Shanghai, dans les livres, mémoires, monographies et récits de voyage des voyageurs, militaires, aventuriers, colons d'Indochine, commerçants, explorateurs et savants (comme on disait à l'époque) une description du Go...

L'American Go Association cite des « *Articles sur le Go* » qui auraient été écrits par le « **Commandant Lancelin** », et qui seraient parus en 1880 dans « *La Nature* ». Mais les recherches dans cette publication concernant ces articles n'ont à ce jour pas pu aboutir. [2][3]

Extraits de livres des XVIIe et XVIIIe siècles

1617 : la première (?) allusion au Go.

Ce texte est extrait de l'« *Histoire de l'expédition chrestienne au Royaume de la Chine* », traduction par le R.P. Nicolas Trigault des écrits de Matteo Ricci (Lyon, 1617).

« Autre sorte de ieu le plus sérieux qu'ils aient.

Il y a entr'eux vne sorte de jeu fort sérieux qui est tel. Plusieurs iouent sur vn damier de trois cens cellules, avec deux cens pieces (ou dames) desquelles les vnes sont blanches, les autres noires. Avec ces pieces l'vn tasche de ranger les pieces de l'autre au milieu du damier, à fin que par apres il commande aux autres cellules. En fin celuy qui s'est emparé de plus de cellules au damier est appelé vainqueur.

Les Magistrats se plaisent extremement à ce ieu, & passent souvent la plus grande partie du iour en iouant ; car entre de bons ioueurs vn ieu dure souvent vne heure entiere. Ce luy qui entend bien ce ieu, encorqu'il n'excelle en aucune autre chose est honoré, & connué de tous. Voire quelques-vns le choisissent pour maistre avec les ceremonies accoustumees, à fin qu'ils apprennent de luy bien exactement toutes les particularitez de ce ieu. »

1680 : la première (?) illustration d'un jeu de Go.

« De ceux qui étoient de garde, les uns jouaient au Pifango, qui est un jeu où il ne faut pas moins d'attention qu'à celui des échecs. »

Traduction d'un livre de Arnoldus Montagus (*Ambassades mémorables de la Compagnie des Indes Orientales des Provinces Unies vers les Empereurs du Japon*).

On reconnaît sur l'illustration ci-contre un *goban*, des pierres, deux joueurs et des spectateurs.

1798 : une description du jeu.

Extrait du « *Voyage de l'ambassade de la Compagnie des Indes Orientales Hollandaises vers l'Empereur de Chine en 1794 et 1795* » de Andreas van Braam, publié à Philadelphie en 1798 par Moreau de Saint-Méry.

« Je crois ne pas pouvoir mieux terminer cet ouvrage que par une courte notice des différents jeux en usage parmi les Chinois. Le premier, comme le plus raffiné, se nomme Ouay-Ki. C'est une espèce de jeu de guerre dont l'objet est d'investir & de conquérir un pays. On le joue avec des petites pierres circulaires & plates, de deux couleurs, ordinairement noires & blanches, au nombre de cent quatre-vingt de chaque couleur qu'on pose sur un damier en papier & ou les compartiments coloriés se croisent. Ce jeu est tellement difficile, qu'on m'a assuré qu'il n'avait point existé de personne qui l'ait joué avec toute la perfection dont il est susceptible. Il serait trop long et trop difficile d'en citer les règles. On les trouve dans un livre imprimé de la Chine, que je possède avec des instructions très claires sur sa marche. Il exige encore plus de science et d'attention que les échecs. C'est le jeu favori des savants & des hommes d'état. ».

Articles et extraits de livres du XIXe siècle

Au XIXe siècle, le Go en Europe passe de la préhistoire à l'histoire, et les premiers clubs apparaissent en Allemagne.

C'est à Herbert Giles (consul de Grande-Bretagne en Chine, puis professeur de chinois à Cambridge) et Oskar Korschelt (qui apprit à jouer au Japon) que l'on doit les premières descriptions complètes du Go en anglais et en allemand.



En ce qui concerne la France et la littérature d'expression française, il n'est pas rare de trouver des allusions au Go dans les ouvrages du XIXe siècle. Le plus souvent, l'auteur fait référence à « une sorte de jeu de dames ».

1829 : une allusion au Go.

« ... il porte ses pas jusqu'au pavillon où deux jeunes filles, nièces de la maîtresse de maison, s'amusaient, au clair de lune, à jouer aux échecs, ou plutôt à une sorte de jeu de dames. »

Extrait des « **Nouveaux mélanges asiatiques** » de Jean-Pierre Abel-Rémusat, le père fondateur de l'école française de sinologie.

Une incertitude : s'agit-il du Go ou du renju (ou d'une variante du renju) ?

1839 : une allusion au Go.

« Du jeu d'échecs en Chine.

Les Chinois ont deux sortes de jeux d'échecs, qui sont le wei-ke ou jeu d'échecs clos inventé, suivant eux, par Yaou, 2.200 ans avant J.C. dans la vue de fixer l'humeur volage et frivole de Tan-Choo, son fils... »

Extrait du « **Bulletin des sciences historiques, antiquités, philologie** ».

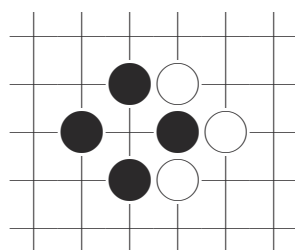
On reconnaît la légende qui attribue l'invention du Go à un empereur chinois dans le but d'éduquer son fils stupide.

1847 : une allusion au Go dans une revue d'échecs

« Je crois aisément que la grandeur du Damier et la quantité de pièces rendent ce jeu fort ingénieux et fort difficile, quoique toutes ses lois ne soient pas connues. »

Cet article est extrait du « **Palamède** », une revue d'échecs parue en 1847.

Il semble s'appuyer sur la traduction (du latin vers le français) d'une note de Leibnitz (le philosophe et mathématicien) publiée en 1710. La description attribuée à « Frigantius » est en fait la description du R.P. Trigault.



1850 : une allusion au Go.

« Il y a un autre jeu de combinaison qui se joue avec de petites pierres, sur un damier qui compte 360 cases, autant que de jours dans l'année. »

Extrait de « **Japon, Indo-Chine,..., Ceylan,** » de Dubois de Jancigny.

1888 : une description du Go dans une encyclopédie des jeux.

« Ce jeu, d'une grande antiquité dans l'extrême Orient, fut introduit en Europe par un amateur anglais nommé Cremer, et prôné comme bien supérieur aux dames et même aux échecs, qu'il remplace chez les lettrés japonais. »

Extrait de la « **Grande encyclopédie méthodique, universelle, illustrée, des jeux et des divertissements** » de T. Molidars parue en 1888.

La description est un curieux mélange de Go et de Gomoku (également appelé Gobang, le Renju étant sa forme professionnelle).

1893 : une allusion au Go.

« Pour n'en citer qu'un exemple, le jeu de Dames, qui paraît remonter au vingt-troisième siècle avant Jésus-Christ, date du règne de Yao, se joue en Chine avec 360 pions dont 180 noirs et 180 blancs. »

Extrait d'un article paru en 1893 dans « **La Nature** », à propos d'un jeu d'adresse chinois (le *Kouen-Gen*, qui semble être ce que nous nommons le diabolo).

De nouveau, le Go est confondu avec le jeu de dames.

1896 : une allusion au Go (?) en Corée

« Les adultes pratiquent le jeu de l'oie, celui des dames (plus compliqué que le nôtre), le tric-trac et les échecs. »

Extrait d'un article « **Les Coréens** » de la « **Revue Scientifique** » de 1896.

Une incertitude : s'agit-il du Go ou de l'omok (le renju coréen) ?

1896 : un chromo Liebig (ci-dessous)

La marque Liebig fut créée en 1865, et pendant plus d'un siècle (de 1872 à 1974) distribua plus de 1800 séries de six images en couleurs obtenues par chromolithographie : les « **chromos Liebig** », aujourd'hui furieusement collectionnés.

Ces images étaient données par les épiceries aux acheteurs des produits Liebig, dont le « **Véritable extrait de viande Liebig** », fer de lance de la marque.

Les thèmes abordés étaient des plus divers : histoire, géographie, science, scènes de la vie quotidienne, etc.

Ce chromo (11cm x 7cm) représentant des « **Dames japonaises jouant une partie de Go** » fait partie d'une série éditée en 1896 intitulée « **Au Japon** ».

Le goban dessiné ressemble à un damier - le Go est souvent décrit comme « une sorte de jeu de dames » dans les écrits du XIXe siècle.

[1] PRATESI Franco. Eurogo vol. 1. Roma : Aracne, 2004 (première édition 2003)

[2] HUTCHINSON Craig. American Go Association archive western material index (NDLR : Page désactivée par l'AGA)

[3] Recherches personnelles



Voir au verso.

TIGGRE Ellie Cup 2017

Il y a plusieurs années, Toru Imamura, alors président du Club de Grenoble, rêvait d'organiser un second tournoi à Grenoble, en écho à Ze Tournoi : un tournoi intra muros, qui pourrait accueillir plus de monde et qui permettrait plus de visibilité dans les médias car le château de Blagnieu, pour les journalistes, c'est quand même très loin de Grenoble ! Et cette idée est restée présente dans les esprits...

En 2017, les conditions idéales étaient réunies pour lancer le premier **Tournoi International de Go de Grenoble**, le **TIGGRE**. En effet, à l'occasion du Championnat d'Europe Jeunes, toutes les forces vives du club se sont mobilisées pour mettre le go à l'honneur pendant une semaine à Grenoble, et le TIGGRE y avait une place de choix.

De plus, Inseong Hwang, installé dans la région depuis six ans et très impliqué dans la vie du club, a décidé de sponsoriser ce nouveau tournoi en créant l'Ellie Cup (nommée ainsi en honneur de sa fille...), un système de coupe permettant aux meilleurs joueurs d'Europe de s'affronter et, pour les vainqueurs, de remporter de très beaux prix.

Mission accomplie pour l'Ellie Cup : deux joueurs professionnels européens, deux joueurs 7 dan et plusieurs joueurs 6 dan ont fait partie du « top group » de 16 joueurs.

À chaque ronde, les joueurs ayant perdu leur partie rejoignaient le tournoi principal, ceci jusqu'à la finale, qui a vu s'affronter Ilya Shikshin, 1 dan pro, et Chimin Oh, 7 dan.

C'est Chimin qui l'a emporté (voir le commentaire de partie dans les pages suivantes). Chimin a tellement aimé ce tournoi qu'il a décidé de rester à Grenoble !!!

Domnique Cornuéjols

TIGGRE Ellie Cup • Domnique Cornuéjols



Remise des prix de l'Ellie Cup

De gauche à droite : Inseong Hwang (7 dan, créateur de l'Ellie Cup), Ilya Shikshin (1 dan pro, 2e prix et 1er Européen), Mateusz Surma (1 dan pro, 3e prix et 2e Européen), Chimin Oh (7 dan, 1er prix), Olivier Véran (député de l'Isère), Yumi Hotta (scénariste d'Hikaru no Go), le Consul du Japon à Lyon, Maître Hayashi (6 dan pro).

Inseong Hwang, créateur de l'Ellie Cup

Inseong Hwang a été « insei » (*yunguseng*) en Corée depuis l'âge de 13 ans. Installé en Europe depuis 10 ans, d'abord en Allemagne, puis en Suisse et maintenant à Grenoble, il enseigne le go dans sa célèbre académie « *Yunguseng Dojang* », sur internet, avec deux zones géographiques : les Etats-Unis et l'Europe. Il est également le pédagogue officiel de la Fédération Française de Go. À Grenoble, il est professeur à l'Ecole de Go, où il a une douzaine de jeunes élèves, et il intervient très souvent dans les animations et les stages organisés par le club.

Inseong, d'où vient le nom d'Ellie Cup ?
Ellie est le prénom de ma fille, née en 2016. Elle est fascinée par les pierres de go !



D'où est venue l'idée de cette coupe ?

Je vis en Europe depuis une dizaine d'années et je voulais remercier les joueurs de go européens car ils m'ont beaucoup apporté : cette coupe devrait encourager les jeunes à progresser pour atteindre les plus hauts niveaux et peut-être devenir professionnels.

Aider les joueurs forts, est-ce un bon moyen de développer le go en Europe ?

Oui, c'est nécessaire, il faut des joueurs forts pour servir de modèle, pour enseigner à leur tour et partager leur savoir. Il faut aider les jeunes professionnels européens afin qu'ils puissent vivre du go.

Et peux-tu nous dire quelques mots sur Grenoble ?

Ce n'est pas pour la montagne ou pour le ski que je me suis installé à Grenoble, mais pour les gens qui m'y ont accueilli, simples et très gentils. J'apprécie beaucoup l'ambiance conviviale du club de Grenoble.

<= Déjà à 16 mois, Ellie saisissait les pierres de go comme une vraie joueuse de go !

Photos fournies par le club de Grenoble

TIGGRE Ellie Cup 2018

Cette année le TIGGRE se déroulera sur deux jours, les 13 et 14 octobre, en plein centre de Grenoble.

Ce tournoi, ouvert à tous, accueillera de nombreux enfants, de Grenoble bien sûr, mais aussi — nous l'espérons — de France et d'Europe. Nous sommes également en contact avec des écoles de go en Chine, en Corée et au Japon, pour qu'ils nous envoient quelques-uns de leurs jeunes.

Inseong de son côté reconduit l'Ellie Cup avec l'idée de faire venir, comme l'année dernière, les très forts Européens. L'Ellie Cup est labellisée « Bonus B » et fait donc partie des douze tournois apportant des points pour le « European Grand Prix » en 2018. Ce système a été mis en place pour sélectionner les joueurs européens envoyés dans les grands tournois asiatiques et encourager le développement du go professionnel en Europe.

Nous espérons une participation record au TIGGRE 2018 !

Ellie Cup, finale
Grenoble, Février 2017

● : Ilya Shikshin 1p

○ : Chi-min Oh 7d

Komi 6,5 points.

Blanc gagne par abandon.

Commentaire par Chi-min Oh.

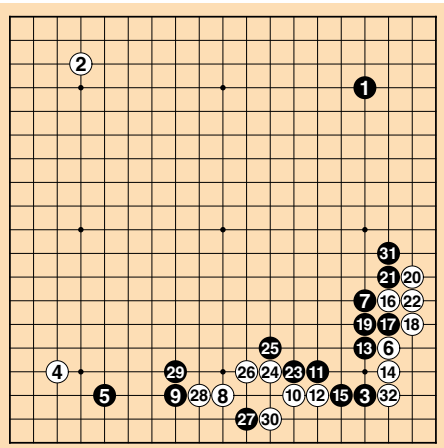


Figure 1 (coups 1-32)

N7 : Cette tenaille d'Ilya Shikshin correspond bien à son style de jeu. Il espère se lancer dans un combat compliqué, comme par exemple dans la variante du diagramme 1.

B8 : Pour éviter ce type de combat, je choisis de jouer sur le bord Sud (cf. dia. 2 à 4).

N9 : Ilya choisit cette extension noire, cependant elle laisse à Blanc la possibilité de s'installer sur le bord Sud et, en même temps, de vivre dans le coin Sud-Est.

N11 : En jouant ici, Noir veut éviter la séquence trop simple du diagramme 5.

B22 : À la fin de cette séquence Blanc est très satisfait ...

N27 : Ilya a joué toute la séquence précédente avec l'idée de jouer ce coup qui profite de la faiblesse de la forme blanche. Attention, si Blanc n'a pas bien préparé sa réponse, le résultat risque d'être mauvais pour lui (cf. dia. 6 et 7).

B28 : J'avais prévu de répondre en me cognant sur la pierre 9. À ce moment-là, Ilya décide de s'étendre en 29, abandonnant ainsi sa pierre 27, mais je m'attendais à ce qu'il joue en 1 du diagramme 8.

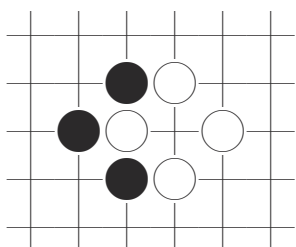


Diagramme 1

Joseki réservé à ceux qui aiment l'aventure.

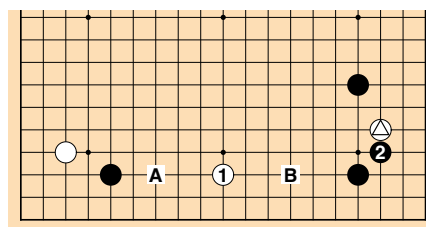
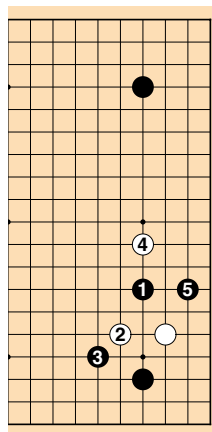


Diagramme 2

Le coup en 1 me garantit par la suite deux extensions *miai* en A et B. La réponse de Noir la plus simple consiste à faire le *tsuke* en 2 sur la pierre △ (voir dia.3).

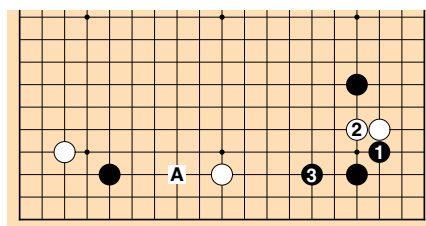


Diagramme 3

Si Blanc répond en 2 et que Noir s'étend en 3, les deux pierres blanches du coin Sud-Est sont lourdes et A est un coup idéal pour Noir. Blanc doit donc éviter cette variante et plutôt jouer comme dans le diagramme 4.

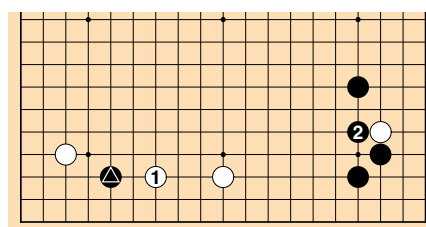


Diagramme 4

Blanc s'étend en 1, laissant Noir capturer sa pierre du coin Sud-Est, mais il a une belle compensation dans le coin Sud-Ouest, en affaiblissant la pierre noire △.

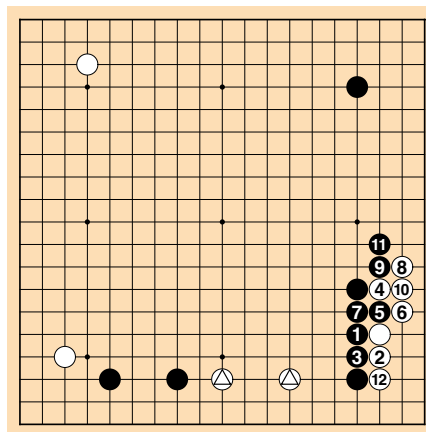


Diagramme 5

Noir construit un beau mur, mais il ne peut pas l'utiliser à cause des pierres △.

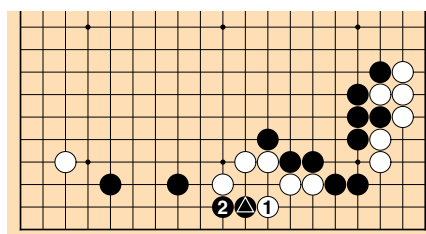


Diagramme 6

Ce qu'attend Ilya. C'est bon pour Noir.

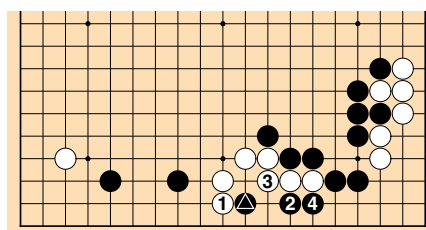


Diagramme 7

Ce résultat est également bon pour Noir.

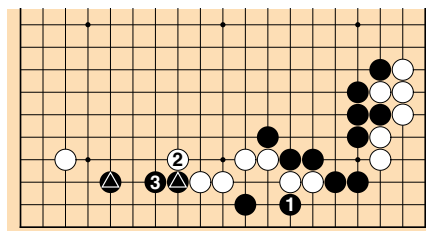


Diagramme 8

Dans cette variante, les pierres noires △ et 3 sont effectivement faibles, mais les pierres blanches n'ont pas non plus de base. Et Noir gagne quelques points sur le bord Sud.

Ce résultat aurait été meilleur pour Noir que ce qu'il a joué dans la partie.

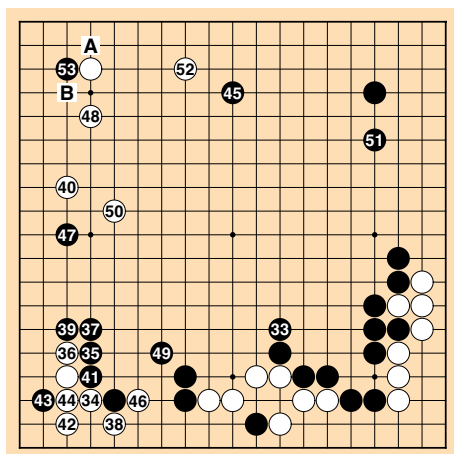


Figure 2 (coups 33-53)

N33 : Noir doit en effet se défendre localement, mais je ne m'attendais pas du tout à ce coup ! Si Noir fait *tenuki*, il sera rapidement en difficulté (cf. dia. 9).

B34 : À ce stade de la partie, je considère que c'est un succès pour moi. Blanc a eu des points dans le coin Sud-Est et sur le bord Sud, en *sente*. Cependant, j'ai sous-estimé le potentiel de Noir vers le centre. J'aurais sans doute dû jouer assez rapidement autour de 45 pour réduire ce potentiel. Dans la partie j'ai joué le *tsuke* sur la pierre 5, espérant le résultat du diagramme 10.

N35 : C'est un bon coup noir.

B38 : J'ai joué ce coup instantanément, mais c'est une erreur. J'aurais dû jouer comme dans le diagramme 11.

N39 : C'est un très bon coup qui agrandit le *moyo* noir.

N45 : C'est là que j'ai réalisé que ce ne serait pas facile d'envahir le *moyo* noir. J'aurais peut-être dû jouer ici moi-même au coup 34.

B46 : C'est un coup agréable pour Blanc, mais Ilya a déjà décidé de ne pas accorder trop d'importance aux points et au contraire de miser sur le *moyo* central.

B50 : Quand il a vu ce coup, Motoki a été surpris. Je le trouve cependant très important. Si Blanc le néglige, Noir peut valoriser son centre comme dans le diagramme 12.

Pour en revenir à ce coup, N1 du diagramme 13 serait une très bonne riposte.

B52 : Je me suis senti très heureux de pouvoir jouer ici (la « double aile » !), mais le coup suivant d'Ilya m'a désarçonné. Je n'imaginais pas à quel point il me serait difficile de choisir une réponse à son coup test dans le coin. Deux réponses paraissent assez naturelles : A et B, mais... (cf. dia. 14 et 15)

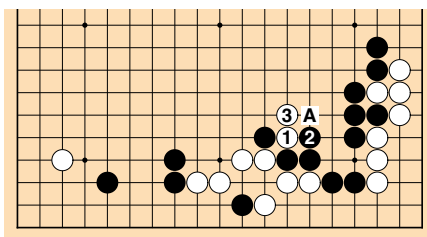


Diagramme 9

Blanc peut couper en 1. Plus tard, A est également *sente*. C'est insupportable pour Noir.

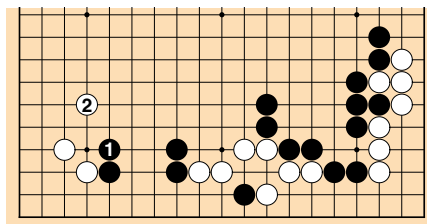


Diagramme 10

Ce résultat est bon pour Blanc.

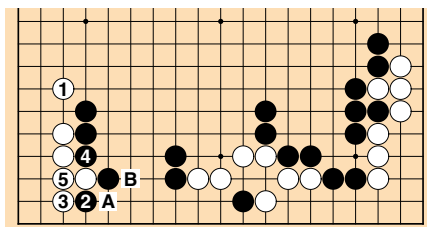


Diagramme 11

En sautant en 2, Blanc peut espérer du potentiel sur le bord Ouest. De plus il reste des faiblesses exploitables dans la forme noire (A, B), et Noir est surconcentré.

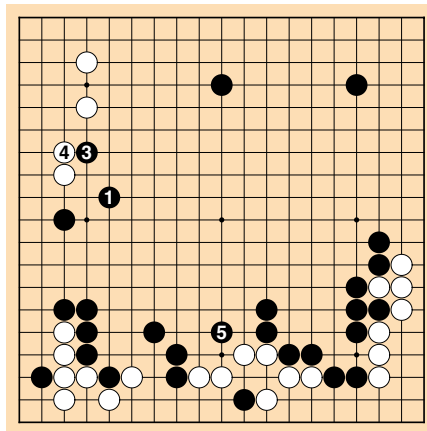


Diagramme 12

Cela fait une grande différence si c'est Noir qui joue le premier en 1, au lieu de Blanc. Bien sûr, Blanc a pu jouer deux coups ailleurs (B2 et B6), mais on voit à quel point N1 fonctionne bien avec le potentiel du centre.

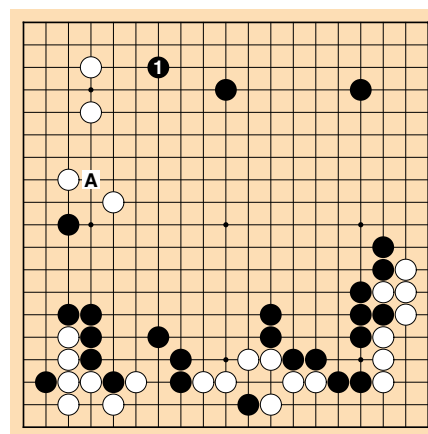


Diagramme 13

Le coup noir 1 ici empêche la formation blanche en « double aile » et la faiblesse en A du *keima* blanc sera exploitable par la suite.

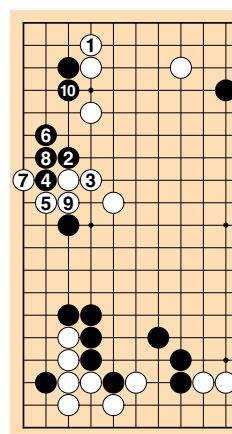


Diagramme 14

Si Blanc descend en 1 ici, le contact en N2 est très ennuyeux. Cette séquence est parfaite pour Noir.

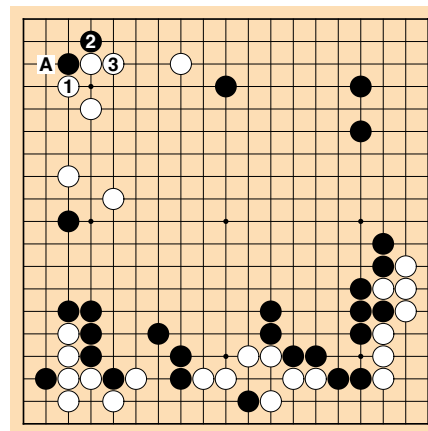


Diagramme 15

Si Blanc bloque en 1, Noir fait *hane* en 2. Ensuite, si Blanc s'étend en 3, Noir va faire *tenuki* et plus tard Noir A réduira considérablement le territoire du coin. Au lieu de 3, Blanc peut résister comme dans le diagramme 16, mais...

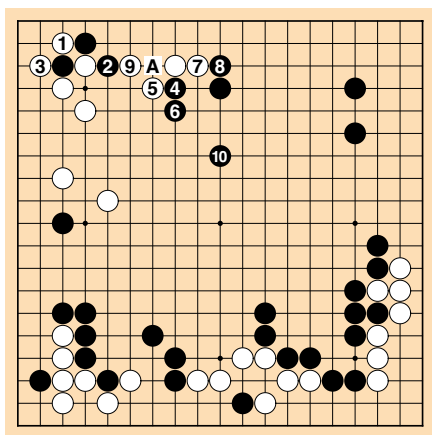


Diagramme 16

À cause des échanges dans le coin, la coupe en A devient un point critique, obligeant Blanc à rajouter le coup 9. Blanc perd un temps, ce qui permet à Noir de jouer le coup 10, parfait pour agrandir le *moyo*.

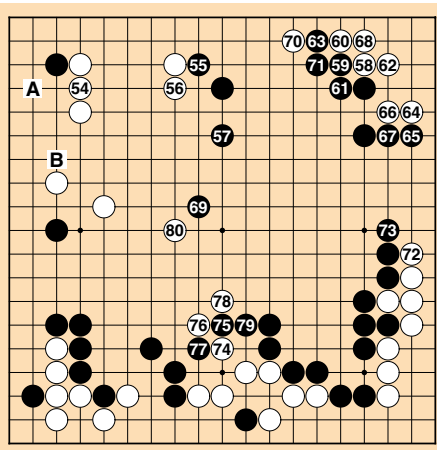


Figure 3 (coups 54 à 80)

B54 : J'ai finalement décidé de connecter ici, après avoir réfléchi une vingtaine de minutes. Cependant, même avec ce coup, il reste de l'*aji*, en A ou B.

N57 : Après ce *tobi*, il n'y a plus le choix, Blanc doit absolument réduire la zone d'influence noire.

B60 : Comment Noir doit-il répondre à ce coup ? Une séquence possible est donnée dans le diagramme 17.

N69 : À ce moment de la partie, bien que j'aie les quatre coins (le coin Nord-Ouest étant incomplet), j'avais le sentiment qu'il fallait que je fasse encore très attention. Noir peut espérer faire environ 70 points dans le centre. Si on compte le coin Nord-Ouest pour Blanc, il a aussi environ 70 points. Mais Noir a le bord Nord et du potentiel supplémentaire au centre.

B70 : Blanc a très envie de jouer un coup comme 1 du diagramme 18.

B74 : Ce coup a surpris beaucoup de monde. Mais il me semble bien meilleur que le B1 des diagramme 18 et 19. Noir peut répondre comme dans le diagramme 20...

N75 : La réponse noire au contact était forte et inattendue. Mais c'est à partir de là que les choses ont commencé à mal tourner pour Ilya.

N77 : La coupe noire est abusive. Blanc va trouver un très beau *sabaki*. Mais voyons auparavant deux variantes peu satisfaisantes pour Blanc (cf. dia. 21 et 22).

B80 : Ilya ne s'attendait apparemment pas à ce coup. Il est maintenant très difficile pour Noir de défendre son centre. Le diagramme 23 montre une suite possible.

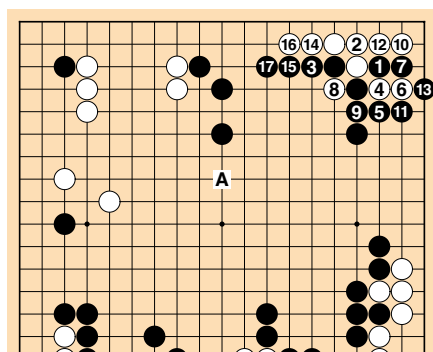


Diagramme 17

Je m'attendais à cette variante, où Noir prend beaucoup de points dans le coin, mais où Blanc a le *sente* et peut réduire le centre, par exemple en A. Mais Ilya n'aimait sans doute pas ce résultat.

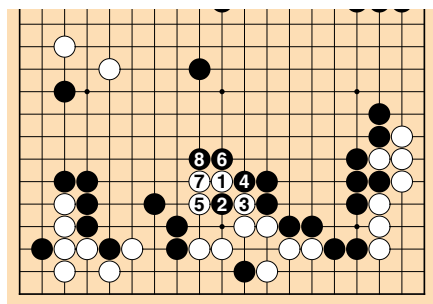


Diagramme 18

Mais N2 fonctionne très bien. Noir, en jouant ce sacrifice, peut fermer complètement le centre. Une autre option pour Blanc est montrée dans le diagramme 19.

Diagramme 23

Le coup B4 est très joli. Les deux pierres △ sont irritantes pour Noir et la faiblesse en A devient critique.

à suivre page 11

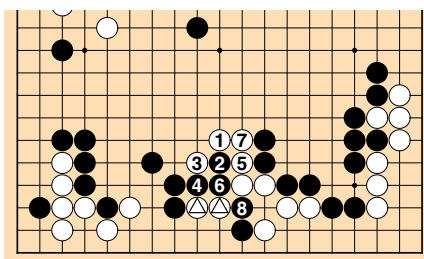


Diagramme 19

Cette fois, Noir peut capturer deux pierres blanches, ce qui est suffisant.

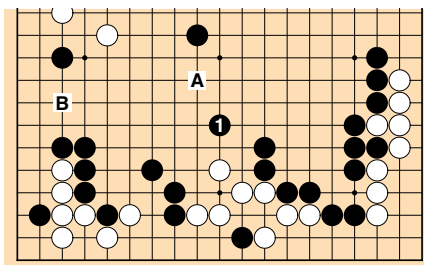


Diagramme 20

Même après Noir 1, Blanc a encore des possibilités pour réduire le centre. J'étais prêt à envahir en B, avec l'idée de jouer autour de A ensuite.

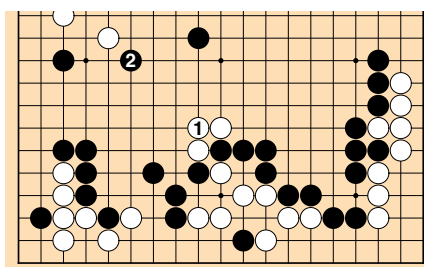


Diagramme 21

La connexion blanche en 1 est trop lourde.

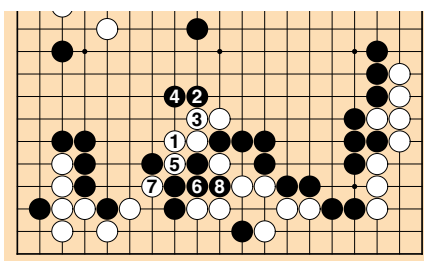
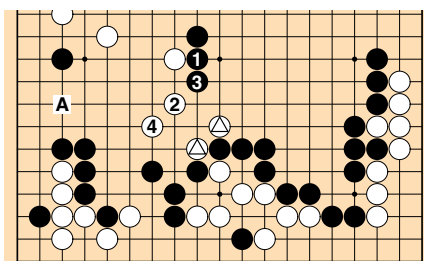


Diagramme 22

Du fait de l'*atari* en 8, le combat est compliqué et l'issue incertaine.



Tournoi par équipes Pandanet 2017-2018

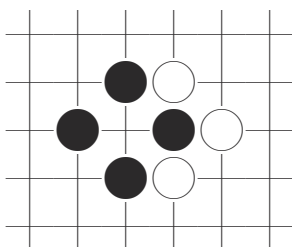
C'est un grand plaisir de participer au championnat européen par équipe en représentant la France cette année.

Pourtant depuis la finale du championnat de France 2016, je n'ai participé physiquement qu'à un seul tournoi en 2017 et ne me souviens même plus des mots de passe sur les serveurs de Go... Le manque de pratique devient la plus grande incertitude pour les matchs. Surtout qu'à la première table m'attendent souvent les meilleurs joueurs des autres pays, qui ont très probablement bénéficié d'un entraînement beaucoup plus important que moi ces dernières années.

Après une victoire contre le Tchèque Lucas PODPERA 7d, j'ai successivement perdu contre le Serbe Nicolas MITIC 7d et contre l'Israélien Ali JABARIN 1p. Mais grâce à une belle partie contre le Polonais Mateusz SURMA 1p j'ai repris confiance.

Pour la ronde 5, la France est opposée à la redoutable équipe de Russie, championne en titre, composée de trois joueurs professionnels et d'un 6 dan. Le résultat de la première table, qui joue deux jours avant les autres, aura un très grand impact sur le score final. Mon adversaire est Ilya SHIKSHIN 1p.

Dai Junfu



Tournoi par équipes
Pandanet 2017-2018
Ronde 5 – Janvier 2018
France -Russie, Table 1
● Junfu DAI 8d
○ Ilya SHIKSHIN 1p
Komi 6,5
Noir gagne par abandon.
Commentaire Junfu Dai.

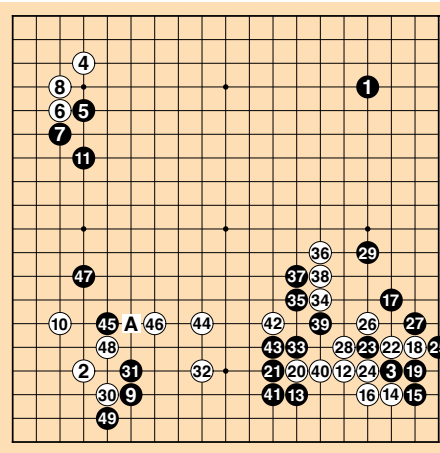


Figure 1. (1-49)

N25 n'est probablement pas un coup de *joseki* car je ne l'ai jamais vu dans les parties professionnelles. Il existe des *joseki* compliqués avec la combinaison de B18 et B20 : il est forcément meilleur d'éviter ce type de séquences contre ceux qui ont beaucoup pratiqué alors que je connais à peine les nouvelles variations. En tout cas, même si Noir a subi une légère perte dans le coin, l'échange de B20 contre N21 peut largement la compenser car Noir a une bonne configuration sur le bord Sud (cf. dia.1).

B30 : Blanc joue de manière agressive et lance le combat.

N33 : Noir lance l'attaque contre le groupe blanc dans le Sud-Est.

B36 : Blanc aurait dû faire *hane* en 60 au lieu de sauter (cf. dia. 2)

Après N39, Blanc a du mal à trouver une belle forme pour se connecter.

N45 est discutable, j'aurais dû sortir mon groupe en A pour garder la pression sur le groupe adverse.

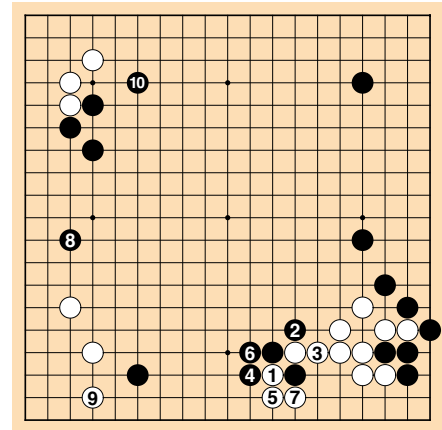


Diagramme 1

(1 à la place de 30 de la partie)

La coupe B1 permet à Noir de se stabiliser. Après le coup N10, le potentiel au centre n'est pas négligeable.

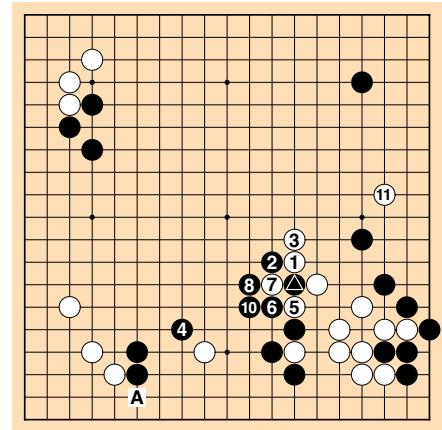
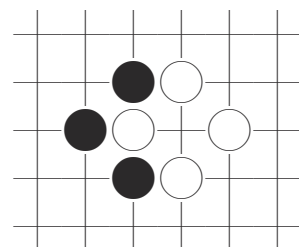


Diagramme 2

(1 à la place de 36 de la partie)

N9 en ▲.

Je pense que Blanc aurait dû jouer le *hane* en 1. Même si Noir arrive à capturer la pierre blanche sur le bord Sud, une fois que Blanc est renforcé au centre, l'invasion B11 devient très sévère car ce coup menace la vie même du groupe noir dans le coin. De plus A reste un coup *sente* pour Blanc : la perte territoriale est largement compensée.



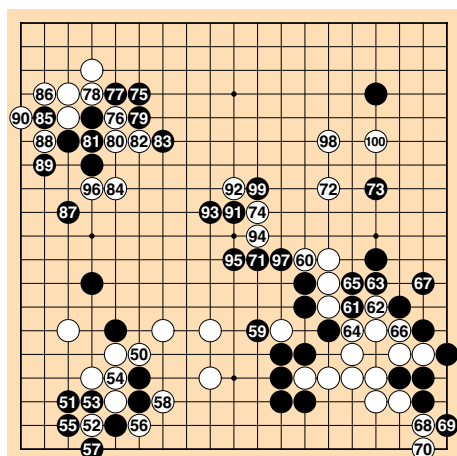


Figure 2 (50-100)

B50 : cf. dia. 3

Après N71, je suis globalement satisfait de la situation car Noir garde la pression sur un groupe blanc au centre tout en conservant un équilibre du point de vue des territoires.

B76 : Blanc lance un autre combat. Comme les pierres noires à l'Ouest sont faibles à cause de l'influence que Blanc a acquise au Sud, le combat reste compliqué pour les deux camps.

B88 : cf. dia. 5.

N97 est un coup de *kiai*. S'il continue à répondre à gauche le groupe va subir plein de pression (voir dia. 6) . La partie entre dans une situation très difficile à gérer pour les deux camps.

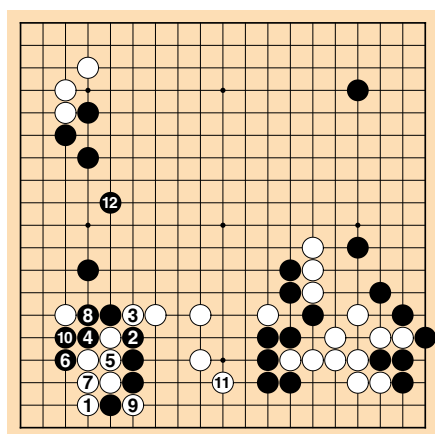


Diagramme 3

(1 à la place de 50 de la partie)

Pendant la partie, j'ai eu du mal à évaluer la situation dans le cas où Blanc aurait bloqué en 1 au coup 50. Si Blanc cherche la paix, il peut jouer *atari* en 9. Après N12 je pense que la partie est toujours équilibrée.

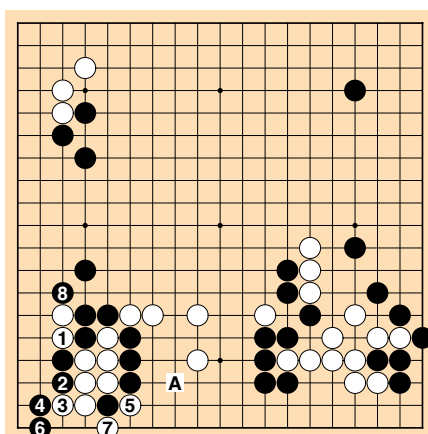


Diagramme 4

(1 à la place de 9 du diagramme 3)

B1 génère d'autres variations compliquées. Mais grâce au coup N6, Noir capture le coin après 8. Il reste encore de l'*aji* en A sur le bord Sud : ce résultat est inacceptable pour Blanc.

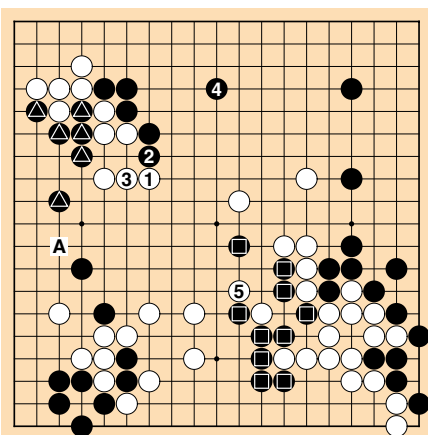


Diagramme 5

(1 à la place de 88 de la partie)

À la place de Blanc, j'aurais probablement joué en 1 pour relier les deux groupes au centre, puis lancer l'attaque contre le groupe 10. Plus tard il y a encore la possibilité de lancer une attaque sévère en A contre le groupe noir 10.

Diagramme 6 =>

(1 à la place de 97 de la partie)

Si Noir connecte en 1, B2 à B6 permettent à Blanc de se connecter tout en enfermant le groupe 10.

Il n'est pas évident pour Noir de trouver un bon coup qui assure la vie de son groupe. Il n'est non plus facile de trouver le bon coup pour attaquer le groupe 10 au centre : la situation restera très délicate pour Noir.

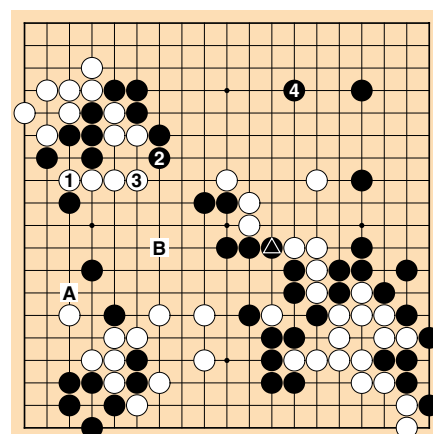


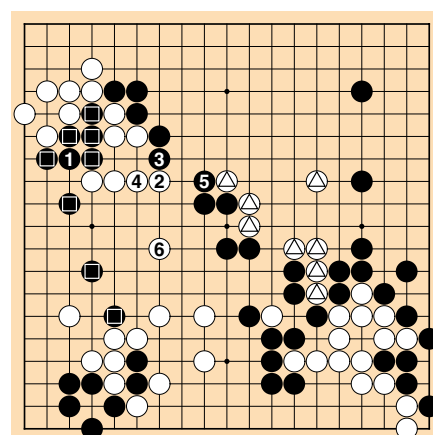
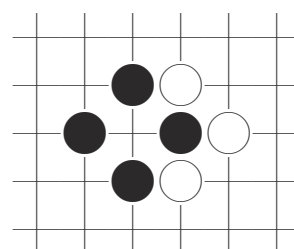
Diagramme 7

(1 à la place de 98 de la partie)

En revanche, Blanc n'a pas non plus intérêt à capturer les pierres noires au Nord-Ouest.

S'il joue 1, N2 est *sente* et permet à Noir d'isoler le groupe blanc du centre. Quand Noir attaque en 4, ce groupe central se trouve en grand danger car la pierre 10 réduit sa base de vie.

Même si ce groupe vit, Noir pourra très probablement développer un vaste territoire sur le bord Nord. Il pourra ensuite revenir en A ou en B pour sauver les pierres du bord Ouest. En tout cas, les pierres noires à l'Ouest deviennent très légères et faciles à gérer. Blanc se trouvera dans une situation perdante.



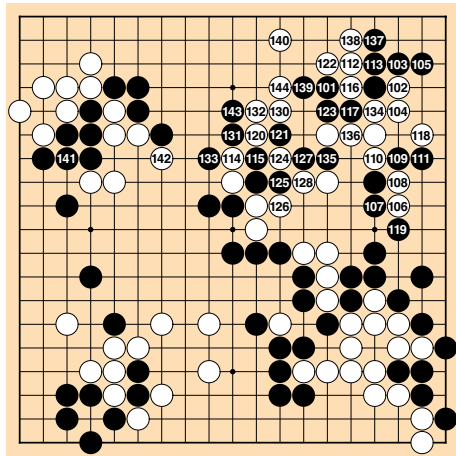


Figure 3 (101 - 144)

129 connecte en 124

B106 est un très bon coup, même si Noir arrive à capturer les deux pierres grâce au coup 111. Noir a ignoré les méchants plans blancs qui se cachent derrière...

B112 est un timing parfait (cf. dia. 8).

Un échange incroyable a lieu après B134.

N137 est essentiel (cf. dia. 12).

Quand Noir revient en 141, la partie reste très compliquée. Il y a partout des coups gigantesques, et il est très difficile de juger lequel est le plus important.

B142 est une grosse erreur car ce n'est pas un coup *sente* !

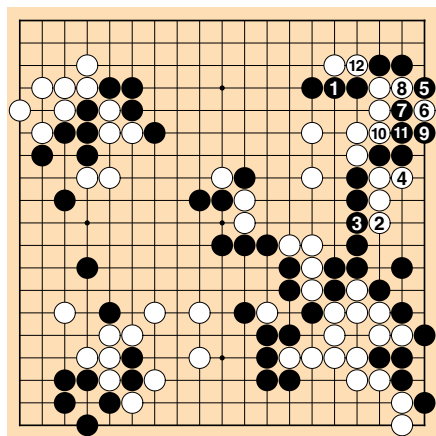


Diagramme 8

(1 à la place de 113 de la partie)

Noir ne peut pas connecter en 1 car les coups B2 et B4 l'obligent à se connecter dans le coin, puis une fois que Blanc coupe en 12, la situation devient très compliquée : je n'ai pas osé le tenter dans la partie.

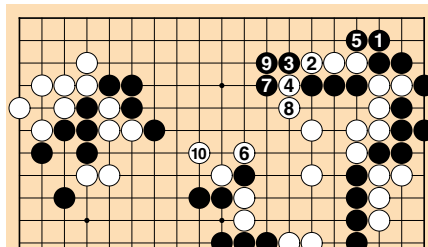


Diagramme 9

(suite du diagramme 8)

Après la partie, j'ai vu que N1 pouvait marcher. Quand B6 brise le *shicho* (cf. dia.11), Noir joue 7. Noir a beaucoup de points dans le coin et sur le bord.

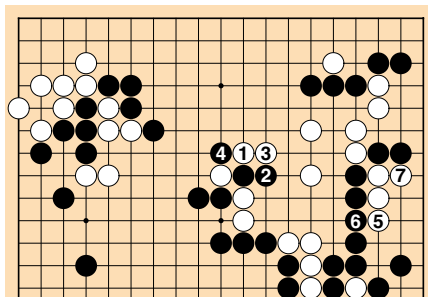


Diagramme 10

Pourtant, B1 devient un cauchemar. N2 et N4 sont impératifs dans cette situation, et une fois que Blanc joue 5 à 7, Noir n'a plus de bonne solution.

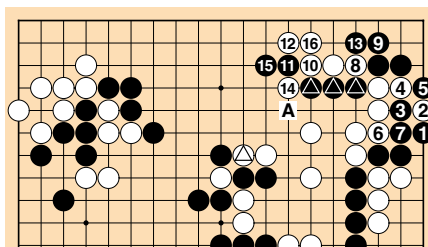


Diagramme 11

Si Noir cherche à se connecter en 1, après B16, les trois pierres ▲ sont capturées. (N17 en A ne peut pas les sauver, le *shicho* est brisé...)

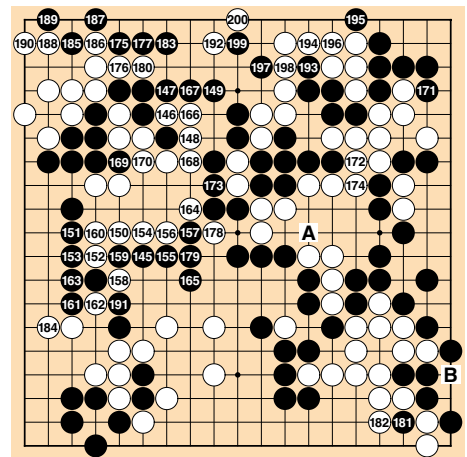
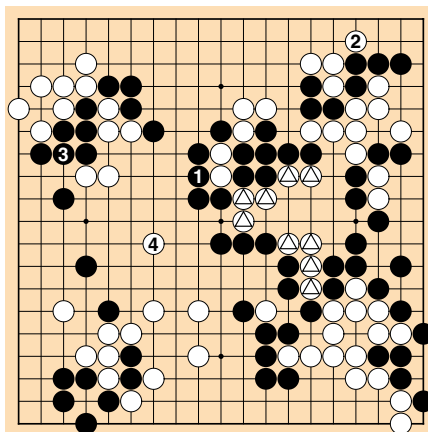


Figure 4 (145 - 200)

Mais N145 est regrettable : si je joue en 150, le groupe blanc n'aura plus d'espace pour vivre. Le *tsumego* au milieu est encore très compliqué et Ilya a épuisé ses toutes dernières secondes. Pourtant, je n'ai vu qu'il vivait sans condition que lorsqu'il a joué en 168 ! Noir doit de plus ajouter un coup pour s'il veut capturer le groupe au centre Est. Heureusement, la partie reste serrée et je peux concrétiser la victoire au yose. Mais je suis largement déstabilisé dans la partie.

N171 est pour moi plus gros que 172. Noir vit dans le coin d'un seul coup, et même si Blanc s'est connecté après 174, il y aura encore plus tard la possibilité de capturer certaines pierres en jouant en A.

N175 n'est pas bon, j'aurais dû couper en 181 d'abord.

Pourtant, avec 176, Blanc n'a pas joué le plus gros yose non plus. Le coup B est d'au moins 9 points en *contre-sente*, équivalent de 18 points *double gote* ! (NDLR : cf. article *yose*)

N181 est malin, Noir est enfin revenu dans la bonne trajectoire.

<= Diagramme 12

(1 à la place de 137 de la partie)

Si Noir joue 1 pour capturer le groupe ▲, B2 capture le coin. Une fois que Noir connecte en 3, Blanc joue en 4.

Noir perdra la partie.

Suite de la page 7

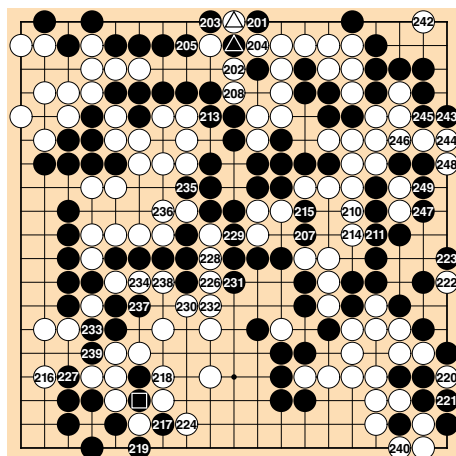


Figure 5 (201 -250)

206, 212, 250 en △.

209, 241 en ▲ ; 225 en ■.

B214 est à mon avis le coup perdant, Ilya aurait dû connecter en 215. Il peut continuer à menacer le groupe noir au Nord une fois connecté en 229.

Blanc aurait dû jouer 216 en 219 : après N217, Blanc n'a plus de chances de gagner la partie.

Grâce à cette victoire précieuse, la France a finalement battu la Russie avec un score de 3 : 1.

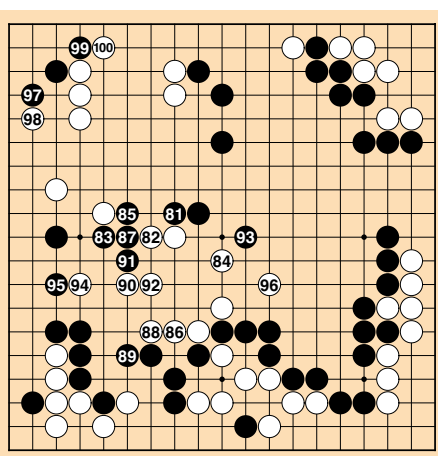


Figure 4 (coups 81 à 100)

N83 : Noir décide de continuer à attaquer, mais il serait sans doute meilleur de défendre en 84. En effet, si l'attaque de Noir échoue, il perdra beaucoup de points. Blanc peut utiliser les nombreuses faiblesses de la formation noire.

B86 : Ce coup agrandit l'espace vital de Blanc, 88 est ensuite sente. Noir doit réparer sa faiblesse en 87.

B92 : Noir a dépensé beaucoup de coups pour isoler le groupe blanc, mais ce dernier peut se stabiliser facilement. C'est un échec pour Noir. On ne voit pas bien comment Noir peut maintenant conserver son moyo au centre.

N97 : Noir doit jouer là pour compenser la perte au centre.

B110 : Avec ce coup, je me sens hors de danger. Noir ne peut pas sauver sa pierre (cf. dia. 24).

N113 : Après ce coup, le groupe blanc central est complètement vivant.

B122 : Ce coup est très gros. Je suis sûr maintenant de gagner cette partie.

B128 : Blanc peut augmenter son avance avec cette bataille de ko.

B140 : La capture de cette pierre est très grosse. Elle force Noir à connecter en 141, un coup dame.

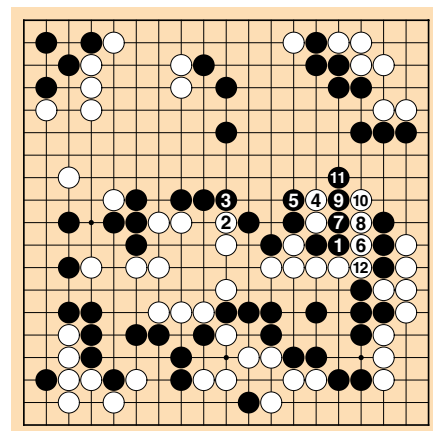


Diagramme 24

Noir ne peut pas résister.

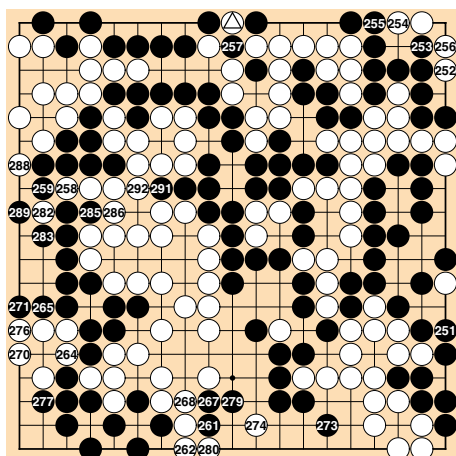


Figure 6 (251 -293)

263, 269, 275, 281, 287, 293 en 257.

260, 266, 272, 278, 284, 290 en △.

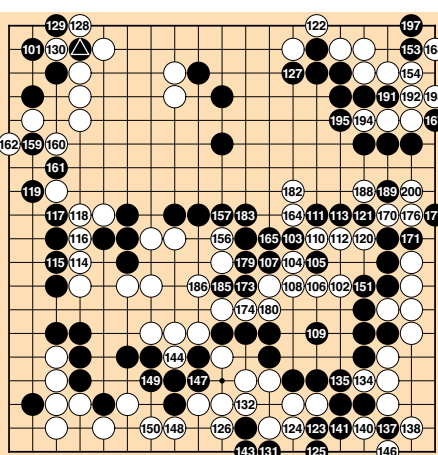
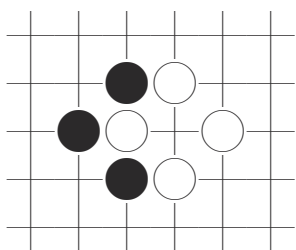


Figure 5 (coups 101 à 200)

Ko : 133, 139, 145, 155, 163, 169, 175, 181, 187, 193, 199 en ▲
136, 142, 152, 158, 166, 172, 178, 184, 190, 196 en 130

B102 : Noir ne peut pas se contenter de connecter en 151. La réponse en 103 menace de couper en 106. Avec la séquence jusqu'à N109, Noir a trouvé un moyen efficace de se défendre.

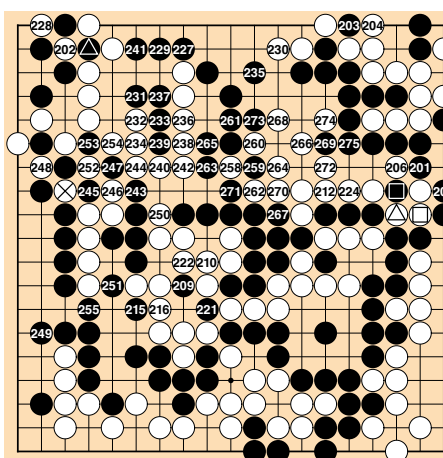


Figure 6 (coups 201 à 276)

Ko : 205, 211, 217, 223 en ▲
208, 214, 220, 226 en 202
213 en ■ ; 218 en △ ; 219 en □ ; 225 en △.
256 en 252 ; 257 en X (à gauche de 245).

Noir abandonne après que Blanc a réussi à vivre en connectant avec 276 en 259.

Le Tournoi Paris Meijin Jérôme Hubert

Le tournoi intitulé Paris Meijin fête cette année son 35e anniversaire et c'est l'occasion de se pencher sur son histoire.

Monsieur Kamino

Monsieur Kamino est né en 1937 à Osaka. Après avoir obtenu son diplôme de l'université Waseda il décide en 1965 de venir s'installer en France pour y ouvrir des restaurants japonais. Le plus connu est le restaurant gastronomique Miki, rue Pierre Charron, dans le quartier des Champs-Élysées, qu'il tiendra jusqu'en 1999. Monsieur Kamino est un amateur de jeu de go, Shodan au Japon et il organise régulièrement des petits tournois le dimanche au Miki ou au restaurant Hyotan rue d'Artois.

En 1983, il décide d'organiser un grand tournoi et demande à l'ambassade du Japon et au journal Asahi de bien vouloir le soutenir. L'autorisation est obtenue et le tournoi Meijin Japonais va avoir un petit frère, le Paris Meijin.

Le Meijin japonais a été fondé en 1961, et le premier tenant du titre fut Fujisawa Shuko en 1962 qui battit d'une courte tête Go Seigen et Sakata Eio. Cette année 2017, c'est Iyama Yuta qui a gagné le titre face au challenger Takao Shinji.

C'est André Moussa qui l'emporte sur Gilles Zemor pour le premier Paris Meijin. Pendant trente ans, Monsieur Kamino ne ménagera ni sa peine, ni ses finances, ni ses relations, pour solliciter les différentes compagnies japonaises à Paris afin de doter le tournoi de prix attractifs qui ne sont pas étrangers à son succès. Dans les années 80, les sociétés japonaises sont en bonne santé et j'ai eu moi-même la chance de gagner la deuxième édition du tournoi en 1984, doté d'un A/R à Tokyo offert par la JAL et de deux nuits d'hôtel au Takanawa Prince. Cela laisse des souvenirs...

Le tournoi

Pour la formule du tournoi, M. Kamino choisit de faire uniquement des parties à égalité mais il répartit le tournoi sur trois week-ends, un pour chaque classe :

Paris Meijin C jusqu'à 6e kyû

Paris Meijin B de 5e kyû à 1er kyû

Paris Meijin A pour les joueurs en Dan

Quatre joueurs du C sont qualifiés pour le B et quatre joueurs du B pour le A.

Le Paris Meijin, tout en étant un tournoi où les meilleurs s'affrontent, permet aussi à chacun dans sa catégorie d'exceller à son niveau ; c'est sans doute un des rares tournois où des joueurs de la catégorie C entre 6e et 15e kyû peuvent remporter des prix de valeur qui leur laisseront je l'espère un des bons souvenirs de leur carrière de joueur de go.

Ce tournoi est l'occasion de rassembler non seulement les joueurs français et européens mais aussi tous les joueurs asiatiques, Japonais, Coréens ou Chinois de France.

Il se déroule dans les locaux de l'association des ressortissants japonais qui co-organise le tournoi, au cinquième étage d'un immeuble prestigieux de l'avenue des Champs-Élysées.

Le local des Champs-Élysées est un peu exigu mais en s'étalant sur trois week-ends, le tournoi réunit jusqu'à 120 personnes. Pendant les premières années, le tirage est fait à la main. M. Awano seconde pendant de nombreuses années M. Kamino. Dans un deuxième temps, des joueurs français se sont mobilisés en tant que membres de la FFG pour prêter main forte : Antoine Roché, Gérard Gabella puis moi-même.

Les loyers augmentant à Paris, surtout dans ce quartier, l'association japonaise est obligée de déménager en 2009.

À la recherche d'un nouveau local, M. Kamino me demande s'il ne pourrait pas utiliser le local du COP. Comme ce local permet d'accueillir jusqu'à 70 joueurs, il propose de réunir les classes A et B, en sacrifiant la qualification du B vers le A.

Les vainqueurs sont nombreux à avoir gagné plusieurs fois et on peut citer successivement :

DAI Junfu (7), FAN Hui (7), André MOUSSA (3), Pierre COLMEZ (3), Jean-François SEAILLES (2), MIYAKAWA Wataru (2)... mais on compte quand même 16 joueurs titrés « Paris Meijin ».

En Mai 2011, M. Kamino apprend qu'il souffre d'un cancer du pancréas. Il décide de me confier l'organisation du Paris Meijin et nous demande de l'organiser jusqu'au 30e Paris Meijin, en nous confiant les prix qu'il a mis de côté pour cela. Une courte rémission permet à M. Kamino d'assister à la remise des prix du 29e Paris Meijin. Mais il décède en Mai 2012 : la 30e édition sera organisée en son nom.

Nous avons ensuite continué l'organisation en collaboration avec l'association des ressortissants japonais à Paris, jusqu'au Paris Meijin N°35 et cette année encore, de nombreux fans du jeu de go se sont réunis lors des deux week-ends des 25-26 Novembre et 2-3 Décembre 2017, au Club de l'Ouest Parisien dans le 15e arrondissement.

Le 35e Paris-Meijin

Nos sponsors habituels, Casio, Elmo camera, le journal Asahi, la Nihon-Kiin, la société de déménagement Nippon Transeuro et l'association des ressortissants japonais de la région de Fukushima nous ont fidèlement soutenus. Nous les remercions tous.

Le premier week-end, ce sont les joueurs de 20 kyû à 5 kyû, au nombre de 38, qui sont entrés en compétition pour les cinq rondes du tournoi. Chaque année le niveau semble monter, car beaucoup de joueurs s'entraînent sur Internet. C'est finalement Antonin Corbières, 5e kyû du Havre qui l'a emporté avec 5 victoires. Thomas Brunel, 10e kyû de Chartres remporte le trophée du meilleur joueur dans le deuxième tableau appelé parfois Paris Meijin D.



à suivre page 18

Paris Meijin 2017 Gao Jiaxin

Paris Meijin A 2017,
cinquième ronde.

● KIM Young-Sam 8d

○ GAO Jiaxin 6d

Komi 6,5 points.

Blanc gagne par abandon.

Commentaire Gao Jiaxin

Transcription Stephan Kunne

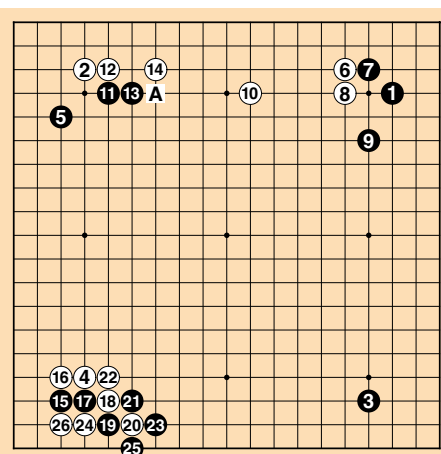


Figure 1 (coups 1-26)

B6 : Jusqu'ici, on reconnaît le *fuseki* d'AlphaGo. La séquence qui suit B6 favorise Blanc dans le coin Nord-Est, mais Noir va terminer *sente* et pourra aplatir Blanc au Nord-Ouest avec le *keima* N11.

N15 : À ce stade, Noir aurait pu continuer avec un coup en A (cf. dia. 1).

B16 : Après l'invasion au *sansan*, Blanc a deux possibilités : bloquer en 16 ou en 17 (cf. dia. 2).

B20 : Si Blanc recule en 21 au lieu de jouer le *double-hane* B20, Noir termine *sente* dans le coin et peut jouer en premier sur le bord Ouest (cf. dia. 3).

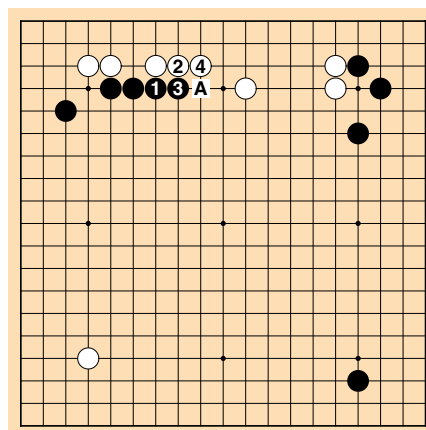


Diagramme 1

(1 à la place de 15 de la partie)

Dans cette variation Noir aplatit encore plus les pierres blanches.

J'avais prévu de répondre ainsi : reculer en 4 est plus prudent que faire *hane* en A (cf. dia. 1b).

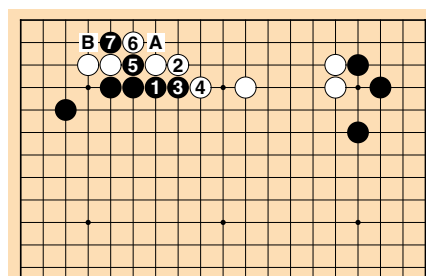


Diagramme 1b

Si Blanc joue le *hane*, alors Noir peut couper avec 7.

La situation devient désagréable pour Blanc. C'est un peu difficile de choisir comment répondre : si Blanc connecte en A, Noir peut jouer au *sansan* (cf. dia. 1c). Si Blanc capture en B, ça se complique... (cf. dia. 1d).

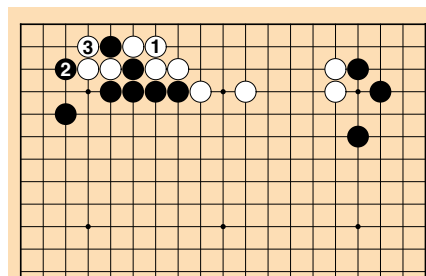


Diagramme 1c

Noir prend le *sansan*.

Paris Meijin A 2017 • Gao Jiaxin

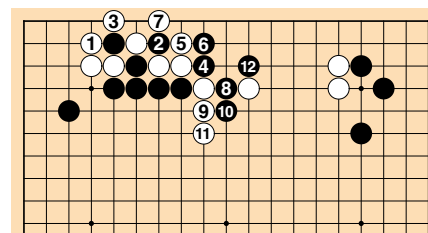


Diagramme 1d

La partie devient très compliquée pour Blanc.

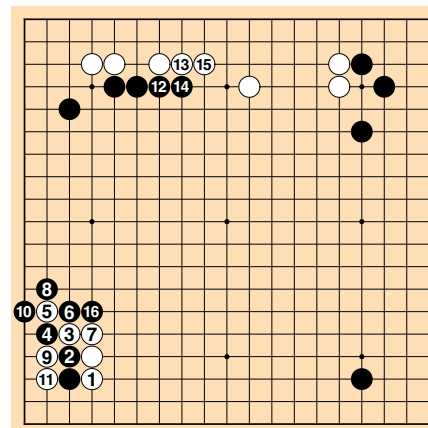


Diagramme 2

(1 à la place de 16 de la partie)

Si Blanc bloque de ce côté-ci, alors Noir est très content de construire sur le bord Ouest. Envahir ce bord devient difficile pour Blanc.

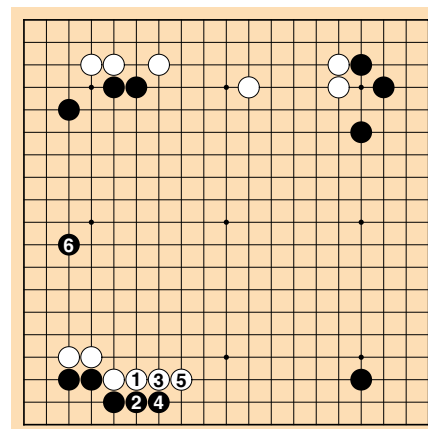


Diagramme 3

(1 à la place de 20 de la partie)

Le mur blanc devient un peu inutile si Blanc n'a pas le *sente* pour jouer sur le bord en premier.

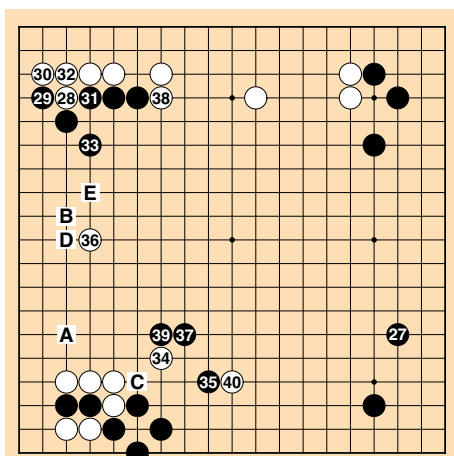


Figure 2 (coups 27-40)

N27 : Dans cette position, Noir aurait pu être tenté de jouer au milieu du bord Ouest, en 36. Mais si Noir avait voulu développer ses pierres de cette manière, il aurait mieux valu jouer un *kakari* en A au lieu de l'invasion au *sansan* N15.

Noir n'a de plus pas à redouter un coup blanc en B car il peut facilement stabiliser son groupe du Nord-Ouest et obtenir une base de vie dans le coin en jouant en 32 (cf. dia. 4).

Si j'étais Noir, j'aurais joué le coup 27 en C. (cf. dia. 5)

Noir a probablement joué le *shimari* en 27 parce qu'il aime l'espace.

N33 : Maintenant, pour Noir, pousser en 38 comme je l'ai suggéré plus tôt (cf. dia. 1) ne fonctionne plus aussi bien : cf. dia. 6. Noir a préféré rester très solide car s'étendre directement avec un coup en D serait dangereux (cf. dia. 7).

B34 : À ce stade, on a très envie de jouer en 36, l'extension de milieu de bord. Mais dans ce cas, Noir peut répondre en C, un coup à la frontière de deux zones d'influence. J'ai donc préféré jouer l'échange B34-N35, avant de revenir sur le bord Ouest en B36.

B38 : Après N37, Blanc a deux possibilités : une invasion directe au Sud, ou rajouter un coup au Nord ; je pense qu'il est un peu trop tôt pour l'invasion.

Après B38, le bord blanc au Nord est quasiment du territoire, et Blanc pourra attaquer le groupe noir avec un coup en E.

B40 : Ici, Blanc ne veut surtout pas ajouter de coup pour protéger le bord Ouest (cf. dia. 8).

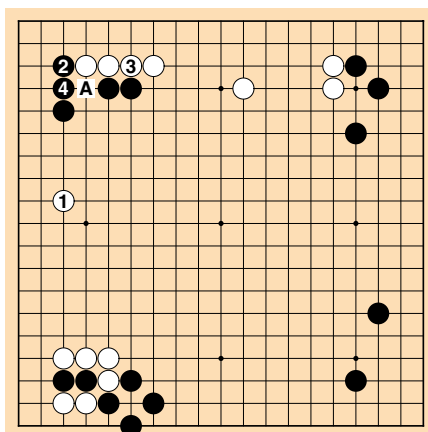


Diagramme 4

Jouer en milieu de bord pour retirer la base de vie de Noir ne fonctionne pas, car Noir peut vivre immédiatement en jouant au *sansan*. Après N4, Blanc joue ailleurs. La connexion en 3 est obligatoire ; en particulier, Blanc ne peut pas couper en A à la place de B3 (cf. dia. 4b).

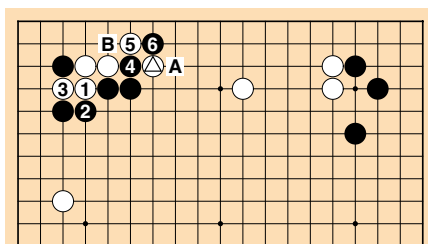


Diagramme 4b

Si Blanc essaie à tout prix de capturer le coin, Noir coupe et peut capturer la pierre △ en *shicho* avec A, ou les quatre pierres du coin avec B.

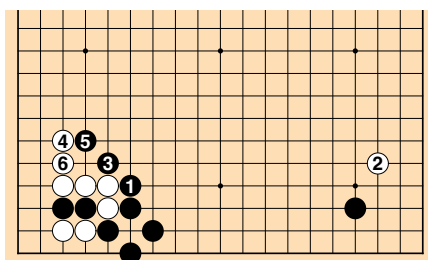


Diagramme 5

(1 à la place de 27 de la partie)

C'est un très gros coup. Cela permet à Noir de construire sur le bord Sud.

Blanc n'a pas de bon coup pour répondre à N1 localement, donc il va probablement jouer B2 dans le coin Sud-Est.

Noir continue avec N3 : ce *hane* est très désagréable. Après B6, la forme n'est pas très bonne pour Blanc.

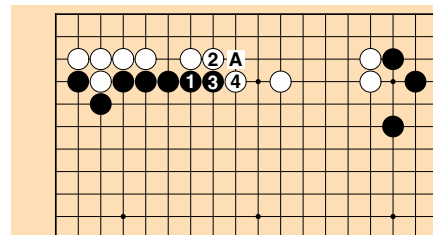
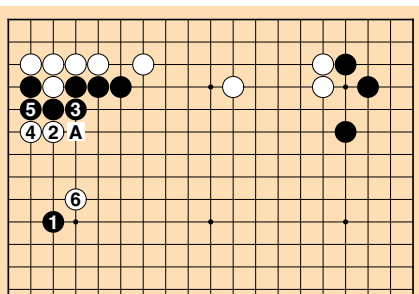


Diagramme 6

(1 à la place de 33 de la partie)

Maintenant, Blanc a plus de libertés dans le coin ; il peut donc répondre avec un *hane* sur la quatrième ligne en B4, plutôt que de se soumettre sur la troisième ligne en A.



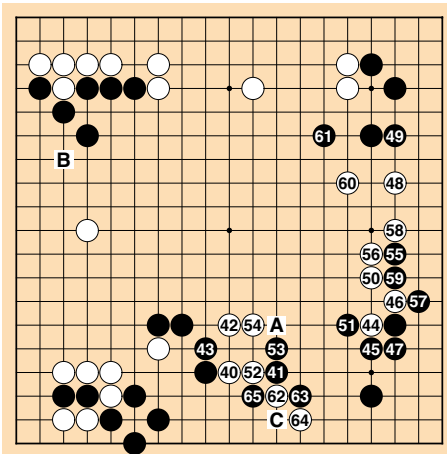


Figure 3 (coups 40-65)

B40 : J'ai donc préféré envahir. J'aurais pu envahir avec un coup classique sur la troisième ligne, mais Noir aurait été satisfait de me laisser vivre dans le coin (cf. dia. 9). J'ai donc préféré jouer au contact avec B40.

N41 : Ce coup est obligatoire. Noir ne peut pas reculer simplement en 43, sinon la séquence qui suit est bonne pour Blanc (cf. dia. 10).

N43 : Ici, je m'attendais à ce que Noir joue en A (cf. dia. 11). Mais Noir a reculé en N43. C'est un très mauvais coup – solide mais très lent. Noir n'a pas de points avec ces quatre pierres. Je pense qu'il s'agit de sa plus grosse erreur dans cette partie.

B44 : Maintenant, j'ai deux possibilités : sortir la pierre 40 (cf. dia. 12a), ou la sacrifier (cf. dia. 12b).

Comme je ne sais pas quel est le meilleur choix, j'ai commencé par poser une question à Noir. S'il recule avec 46, alors je vais obtenir des coups forçants et je pourrai m'installer facilement sur le bord (cf. dia. 13). Dans la partie, Noir a répondu avec un *hane* en 45. Après N47, je peux sacrifier la pierre 40 sans regrets.

N51 : Cet *atari* est un peu bizarre. Maintenant, je peux changer d'avis et sortir la pierre 40 : Noir est un peu sur-concentré.

Je pense que Noir aurait pu à la place jouer en A. Dans ce cas, j'aurais abandonné ma pierre 40 et j'aurais profité du *sente* pour jouer un gros coup en B.

Noir aurait aussi pu envahir directement en jouant 51 en 55. C'est mieux que de commencer par l'*atari* comme il l'a fait.

N65 : Si Noir essaie de sanctionner mon *double hane* avec une coupe en C, on obtient le diagramme 14, qui permet à Blanc d'obtenir une meilleure forme.

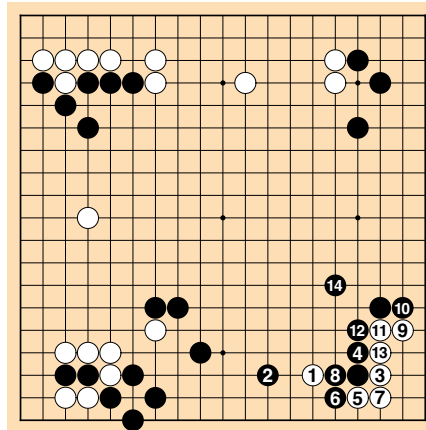


Diagramme 9

(1 à la place de 40 de la partie)

Blanc n'est pas très content. Le coin n'est pas si gros et toutes les pierres noires sont utiles.

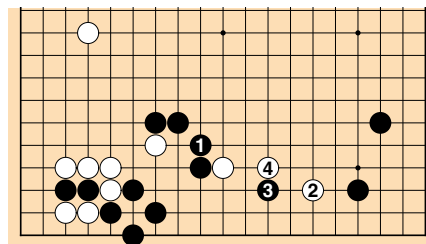


Diagramme 10

(1 à la place de 41 de la partie)

Si Noir recule simplement en 41, Blanc se renforce sur le bord.

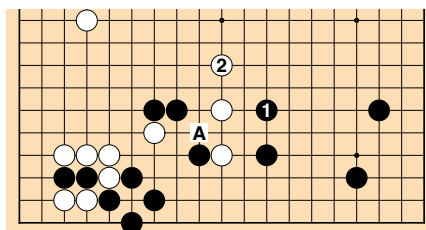


Diagramme 11

(1 à la place de 43 de la partie)

Je pensais que Noir allait jouer ainsi. La faiblesse en A n'est pas un problème (cf. dia. 11b).

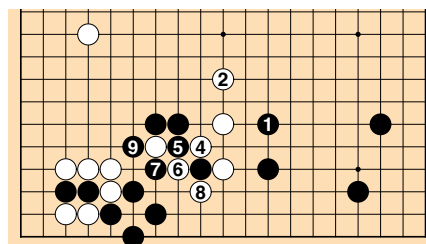


Diagramme 11b

N3 *tenuki*

Blanc ne peut pas couper les deux pierres noires.

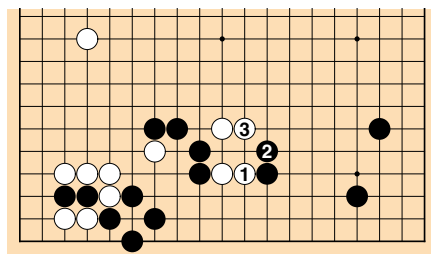


Diagramme 12a

(1 à la place de 44 de la partie)

Blanc sort.

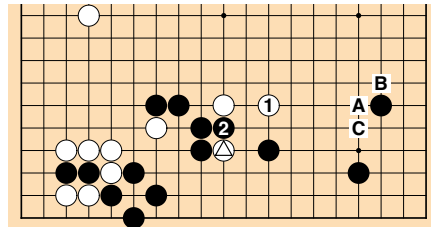


Diagramme 12b

(1 à la place de 44 de la partie)

Blanc sacrifie une pierre.

Maintenant, si Blanc joue en A, Noir va répondre en B, plutôt qu'en C comme dans la partie.

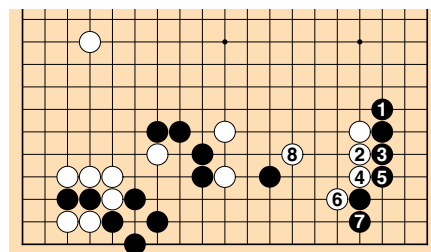


Diagramme 13

(1 à la place de 45 de la partie)

Si Noir recule en 1, Blanc s'installe sur le bord.

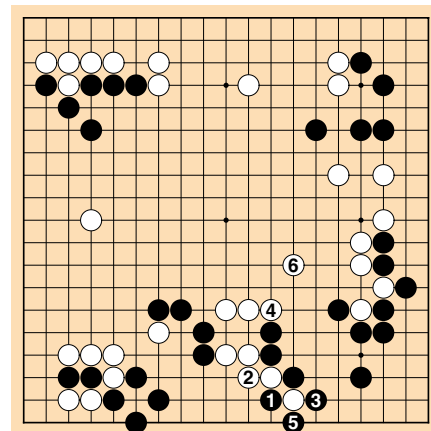


Diagramme 14

(1 à la place de 65 de la partie)

Si Noir coupe en 1, le coup B4 devient forçant : la forme de Blanc est meilleure que celle de la partie.

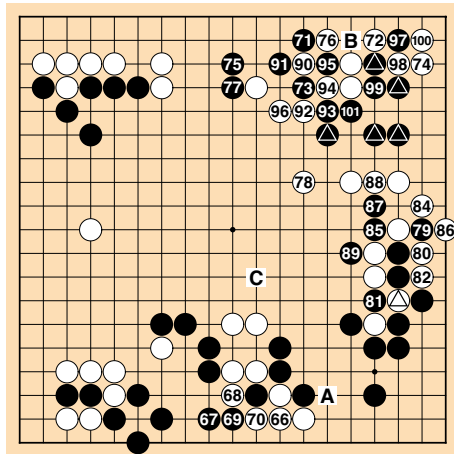


Figure 4 (coups 66-101)
N83 en ▲.

N67 : Dans cette position, Noir est très tenté de reculer avec 68 pour tuer les trois pierres blanches 62-64-66. Mais ce n'est pas bon (cf. dia. 15a). En fait, Noir n'a que deux possibilités : le *kosumi* en 69, qui donnerait le *sente* à Blanc (cf. dia. 15b), ou le *keima* N67 joué dans la partie. Après B70, Noir est *sente*. Mais le groupe blanc est beaucoup plus en sécurité que précédemment, grâce à la possibilité de jouer l'*atari* en A.

N71 : À ce stade, Noir n'a pas assez de points. Il essaie donc d'en regagner, avec une invasion au Nord. Si Blanc répond passivement en 91 (cf. dia. 16), alors cette invasion sera un succès : Noir aura gagné beaucoup de points, et Blanc en aura perdu beaucoup.

N73 : Avec le *hane* B72, la connexion noire sur la deuxième ligne ne fonctionne plus (cf. dia. 17). Noir doit donc sortir directement en 73.

N75 : Ici, Noir aurait pu couper avec B (cf. dia. 18). Je ne sais pas pourquoi il ne l'a pas fait. Après B76, on peut presque dire que la partie est déjà terminée. Mais je n'ai pas très bien joué par la suite, ce qui explique que la partie ait duré si longtemps.

B78 : Avec la séquence N71-B78, Blanc a gagné un peu de points. Noir a envahi le territoire du bord blanc au Nord, mais Blanc a gagné des points dans le coin tandis que Noir en a perdu, et le groupe noir est un peu faible.

B90 : Ce coup n'est pas très bon. Il complique la partie sans raison. J'aurais probablement dû jouer en A à la place. Avec une pierre en A, Blanc est solide et a beaucoup plus de points que Noir. Mais le groupe noir au Nord est faible, donc j'ai eu envie de l'attaquer...

J'aurais aussi pu essayer de couper en 93. C'est peut-être meilleur que le coup de la partie. Dans ce cas, Noir l'aurait probablement ignoré et joué directement en C, pour essayer de tuer le groupe blanc au Sud. Tuer ce groupe blanc paraît difficile, mais c'est possible, car il n'a qu'un seul œil sur le bord.

N97. Ce coup est très bon. Je ne l'avais pas prévu. Maintenant, le groupe ▲ est déjà vivant.

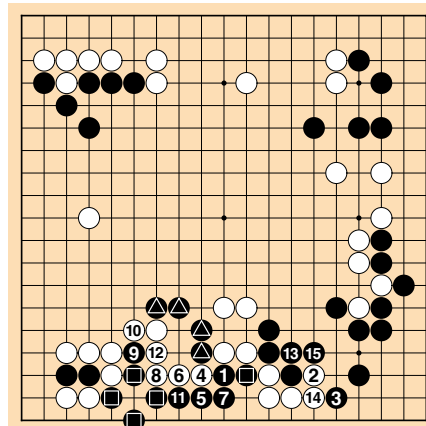


Diagramme 15a

(1 à la place de 67 de la partie)

Noir recule en N1 pour tuer les trois pierres blanches. Après B2, Noir est obligé de jouer le *kosumi* en 3 s'il veut tuer.

Au final, Noir capture cinq pierres, mais il termine gote avec N15. De plus, le groupe noir du bord (■) n'est pas vivant localement, ce qui veut dire que Noir va perdre des points à cause du *sedemori**. Enfin, les quatre pierres ▲ au centre sont lourdes et un peu inutiles.

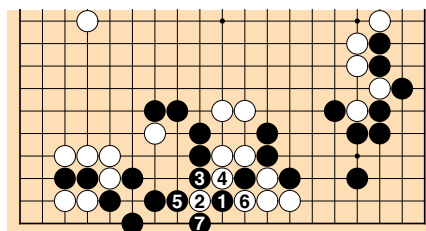


Diagramme 15b

Blanc termine *sente*.

*NDLR : *sedemori* (terme japonais)
Situation où un joueur est forcé de capturer des pierres mortes lorsque son adversaire comble les *dame*.

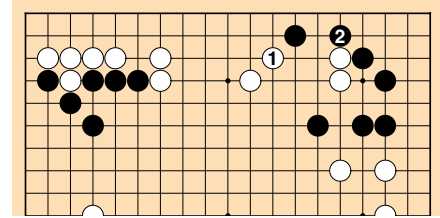


Diagramme 16

(1 à la place de 72 de la partie)

L'invasion est un succès pour Noir. Il a gagné beaucoup de points, et Blanc en a perdu beaucoup.

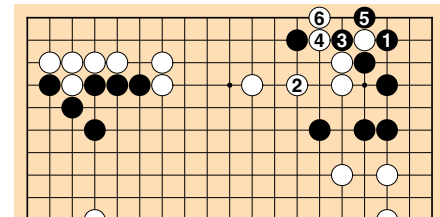


Diagramme 17

(1 à la place de 73 de la partie)

Si Noir répond simplement au *hane* avec N1, Blanc peut l'empêcher de sortir avec B2. Maintenant la connexion sur la deuxième ligne en 3 ne fonctionne plus.

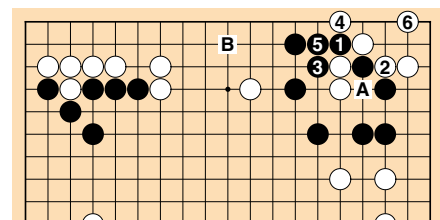


Diagramme 18

(1 à la place de 75 de la partie)

Noir coupe en 1. Blanc ne peut pas capturer en A à la place de B6, sinon il est mort (cf. dia. 18b).

Après B6, Noir peut connecter en A pour capturer les deux pierres blanches, ou s'étendre en B.

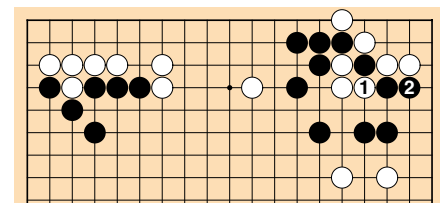


Diagramme 18b

Si Blanc capture la pierre noire au lieu de jouer au point vital, sa forme dans le coin est morte.

Il y a peut-être des faiblesses dans le groupe noir que Blanc pourrait exploiter pour se tirer d'affaire, mais cette variation est trop dangereuse.

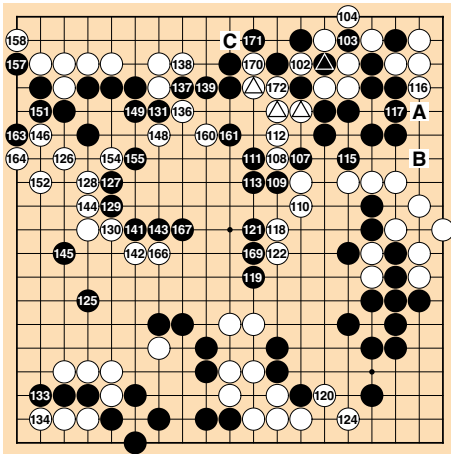


Figure 5 (coups 102-172)

Noir 105 en \triangle ; Blanc 106 en 103.

Blanc 114, 132, 140, 150, 156, 162, 168 en 102.

Noir 123, 135, 147, 153, 159, 165 en \triangle .

B102-B106 : Une bataille de *ko* démarre. Blanc capture le *ko* en premier, mais Noir a une menace intrinsèque en 103, et Blanc n'a pas de menaces suffisamment grosses.

N107 : Si Noir se contente de vivre en faisant un œil en 115, Blanc est satisfait. À la place, Noir sort et sépare les pierres blanches.

B114 : Dans cette position, le bon coup est probablement en 118 (cf. dia. 19). Blanc peut aussi être tenté d'essayer de tuer avec 115, mais ce n'est pas bon (cf. dia. 20). Dans la partie, j'ai pris le *ko*. Je n'avais plus assez de temps à la pendule pour réfléchir.

N115 : Noir fait son deuxième œil. Mais à ce stade de la partie, Blanc est en avance, donc je pense que Noir doit compliquer la partie pour avoir une chance de gagner. Si j'étais Noir, je jouerais en 122 pour séparer les deux groupes blancs, et attaquer ou même essayer de tuer le groupe blanc du bord Sud.

N117 : Si Noir fait son œil avec A au lieu de N117, pour faire un peu plus de points, alors Blanc en B devient *sente*, et permet de faire deux yeux.

N119 : C'est un peu tard pour entourer le groupe blanc du bord Sud. Si Noir essaie à tout prix de tuer ce groupe, Blanc peut se connecter au centre grâce au *kosumi* B118 (cf. dia. 21).

B124 : J'ai joué ici pour vivre et prendre des points de yose. J'aurais probablement dû jouer en 169 à la place. C'est plus simple que dans la partie.

N125 : Noir n'a pas le choix et doit envahir.

S'il se contente par exemple de terminer le *ko* avec 132 pour capturer les cinq pierres blanches, il n'aura pas assez de points.

N137 : En une douzaine de coups, la partie est devenue beaucoup plus compliquée. Si Noir réussit à capturer toutes les pierres blanches (le groupe \triangle et 136), il aura beaucoup de points.

N147 : Noir ne connecte pas tout de suite en 151, car c'est une menace de *ko*.

B168 : À ce stade de la partie, nous sommes tous les deux en *byo-yomi*. Nous avons probablement fait beaucoup d'erreurs.

B170-B172 : Blanc peut terminer le *ko* directement en capturant en 172, mais il vaut mieux jouer l'échange B170-N171 d'abord. Grâce à cet échange, Noir a perdu des libertés et Blanc peut couper en C (cf. dia. 22).

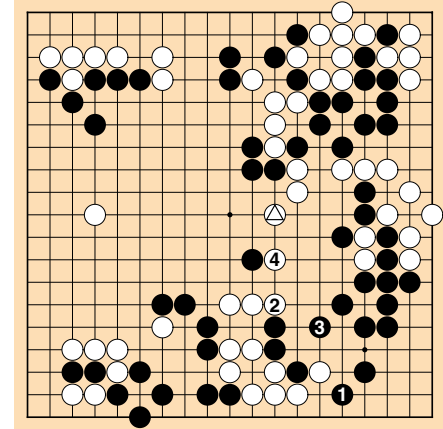


Diagramme 21

(1 à la place de 121 de la partie)

Si Noir veut tuer le groupe blanc au Sud, alors le coup N1 est obligatoire. Grâce à la pierre blanche \triangle , Blanc peut se connecter avec B4.

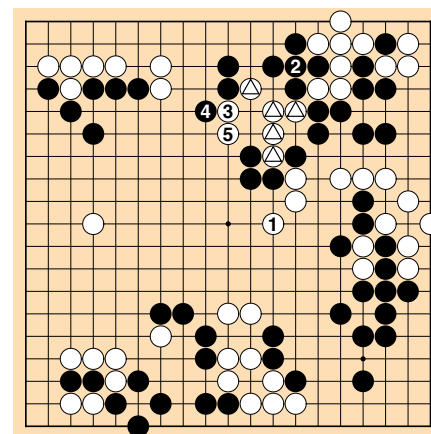


Diagramme 19

J'aurais probablement dû jouer là.

Je crois que je ne l'ai pas fait car j'ai eu peur que Noir tue le groupe \triangle , mais cette peur n'est pas fondée puisqu'il peut sortir avec B3-B5.

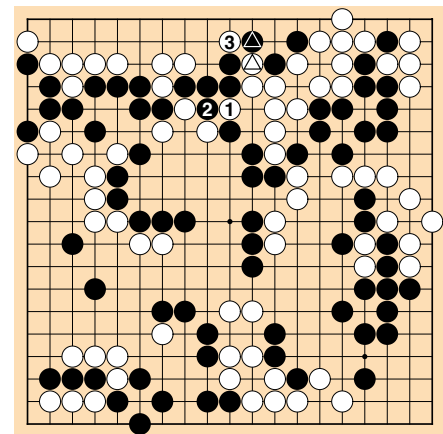


Diagramme 22

Grâce à l'échange \triangle - \triangle Noir est en manque de libertés. Blanc peut couper en 3.

<= Diagramme 20

Blanc essaie de tuer le groupe noir en cassant l'œil avec B1.

Après N2, une bataille de *ko* démarre pour sauver les pierres de coupe \triangle . Blanc prend le *ko* en B3, mais Noir a trop de menaces sur le bord Sud.

Si Blanc décide d'ignorer les menaces de Noir pour gagner le *ko*, il obtiendra beaucoup de points en tuant le groupe noir au Nord-Est ; mais son propre groupe au Sud est mort, Noir aura également beaucoup de points.

Je ne suis pas sûr de pouvoir gagner ainsi.

Suite de la page 12

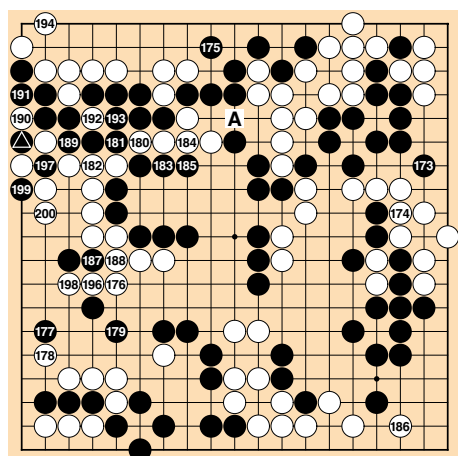


Figure 6 (coups 173-200)

N195 en ▲

N173 : Je ne sais pas pourquoi Noir a joué là. Il n'y a pas de points, et le groupe blanc est déjà vivant. De plus, avec l'échange N173-B174, Noir perd beaucoup de menaces de *ko* (cf. dia. 23). Mais ça ne change pas grand-chose à la partie.

N175 : Ce coup est très gros. En plus du yose sur le bord, il protège de la menace en A.

N187-N189 : Il s'agit de la dernière chance pour Noir de renverser la partie. Est-ce qu'il pourra tuer le groupe blanc ?

N193 : Noir est obligé de capturer directement la pierre blanche. Il ne peut pas capturer le *ko* avec 195 (cf. dia. 24).

N195 : Une nouvelle bataille de *ko* démarre. Si Blanc gagne le *ko*, tous les coups suivants sont forcés.

B200 : Noir ne peut plus renverser la partie. Ses seuls points sont au centre, il n'en a pas assez, et il n'a plus de potentiel nulle part sur le goban pour en chercher d'autres.

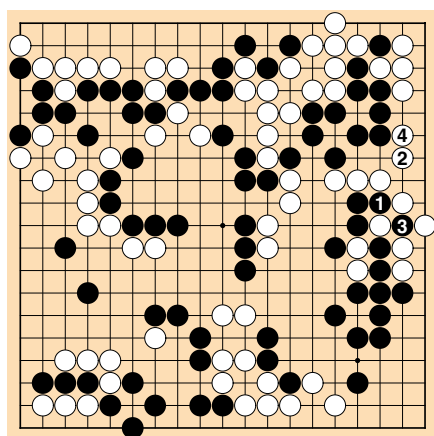


Diagramme 23

Noir avait beaucoup de menaces de *ko* sur ce groupe.

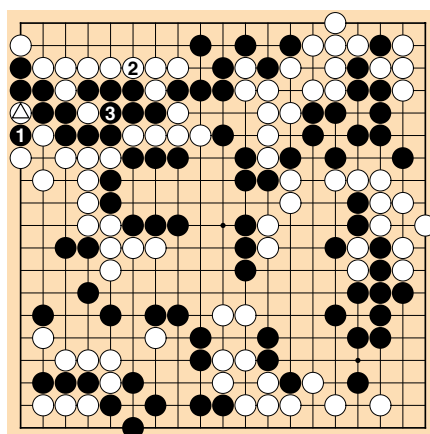


Diagramme 24

Noir n'a pas assez de menaces de *ko* pour jouer ainsi.

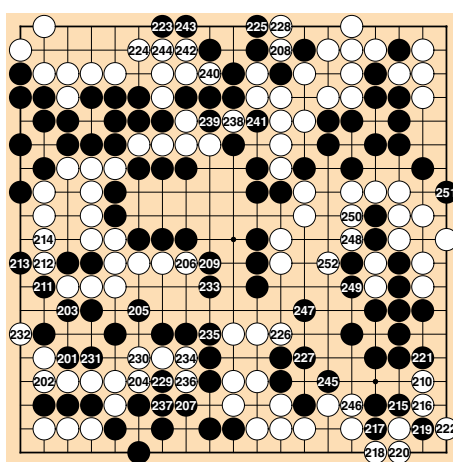


Figure 7 (coups 201-252)

Noir abandonne après B252.

Blanc a environ dix points d'avance.



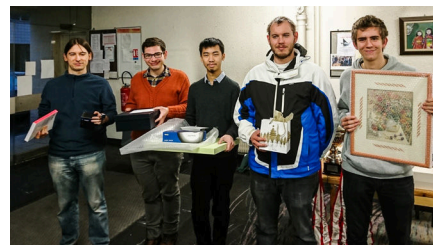
Ariane Ougier



La joie du vainqueur

Pour le second week-end 58 joueurs se sont retrouvés, de 4e kyû à 8e dan.

Parmi les 36 participants du B, c'est Guillaume Lob, de Genève, qui l'emporte sur Benjamin Hellouin, tous deux classés 1er kyû.



Pour le Meijin A, le joueur 7d Chinois Jiaxin GAO était grand favori mais l'arrivée surprise depuis l'Allemagne du joueur d'origine coréenne Kim Young-Sam, 8 Dan à l'échelle française, redonnait tout son suspense au tournoi.

Gao a cependant réussi à s'imposer assez facilement comme le montre la partie commentée ci-après. Ariane Ougier, championne féminine de France, remporte la troisième place et gagne un jeu complet, *goban*, pierres et bols en bois.



Lors de ce week-end, des étudiants de l'école de cinéma ESRA, située à Paris dans le 15e, ont fait un reportage sur le go, suite aux succès retentissants du programme d'intelligence artificielle AlphaGo et Loïc Lefebvre a fait un reportage photo qui est disponible sur le site du club de Grenoble.

Jérôme Hubert

Crédit photos :

Podium Meijin C, B, A : Jérôme Hubert
Portraits Ariane et Gao : Loïc Lefebvre

Les Mystères du Weiqi

Règles d'Or du Roi

D'après Youyi Chen,

traduit et adapté par Laurent Lamôle

Partie 5 : Shě Xiǎo Jiù Dà (舍小救大)

Le cinquième des proverbes écrit par Wang, est :

« Shě Xiǎo Jiù Dà ».

Shě = laisser tomber, abandonner,
Xiǎo = petit,
Jiù = sauver,
Dà = grand, gros.

C'est à dire :

« *Laissez tomber le petit pour vous intéresser au gros* ».

Distinguez le petit du gros

Certains philosophes pensent que le go n'est rien d'autre qu'une réflexion sur les choses simples de la vie, et que les pierres placées sur le *goban* ne sont que le miroir de la compréhension du joueur, sur le monde qui nous entoure. « *Laissez tomber le petit pour vous intéresser au gros* » n'apparaît donc en rien comme étant un mystérieux secret ! Il n'est en effet nul besoin d'une légende pour nous rappeler cette évidence.

Cependant, si vous appliquez cette simple recommandation à vos parties de go, certains choix vous seront amplement facilités. Mais, comment faire pour distinguer le petit du gros ? Cette perception diffère très nettement entre les amateurs de go. Nous essayerons dans ce qui suit de donner quelques éléments de réponse...

« *Quelle est la qualité qui permet à un joueur de top niveau mondial de distancer le plus grand nombre des autres joueurs professionnels ?* ». Lors d'une interview à la télévision, Nie Weiping, l'un des plus grands noms du go chinois, répondit sans l'ombre d'une hésitation : « *La compréhension du go* ».

Gageons que cette compréhension englobe la possession (et non pas le calcul !) des concepts de « *petit* » et de « *gros* ». De sa propre expérience, Nie ressent donc au plus profond de son cœur, que le plus difficile à maîtriser est une chose, simple en apparence, mais pourtant presque indéfinissable...

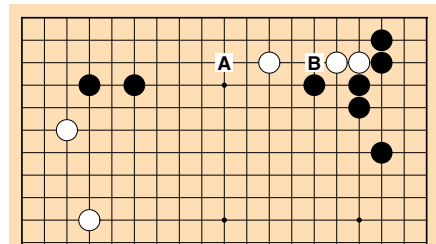
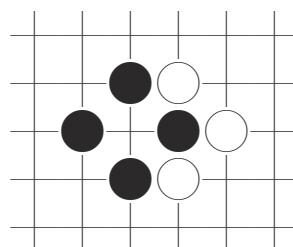
Est-il exact qu'il faille toujours sauver un groupe de dix pierres, et laisser tomber un groupe de deux pierres ? La réponse est non !!! Mais pourquoi ? Ce groupe

de seulement deux pierres a-t-il un gros potentiel ? De combien est ce potentiel pour ce qui est des points ? 23 points ? 31,5 points ? 32,75 points ? Avec différents styles de jeu, et différentes compréhensions du go, on obtient autant de réponses différentes à cette question...

Un professionnel 9e dan est-il capable d'estimer la valeur d'un mur ou d'une force, en matière de points ? Peut-on obtenir une formule applicable à nos propres parties ? Bien évidemment, non !!! La vérité est qu'il n'y a pas de formule du tout.

Un joueur professionnel évalue une force en fonction de son propre style de jeu, de celui de son adversaire, de la formation et de l'équilibre de l'ensemble des pierres du *goban*, etc... Toutefois, il existe peut-être des règles sur lesquelles la plupart des joueurs professionnels peuvent tomber d'accord. On peut dire par exemple que la valeur d'une influence se réduit considérablement au fur et à mesure de l'avancement de la partie, et à l'approche de la fin. Ce qui tend à laisser entendre qu'il faille s'intéresser à cette **force** ou **influence** assez tôt dans le déroulement de la partie, et beaucoup moins quand arrive le yose.

Prenons maintenant un exemple simple. La position suivante provient d'une analyse effectuée par le grand joueur japonais Otake Hideo.

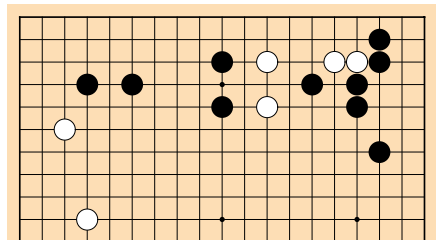


À Noir de jouer.

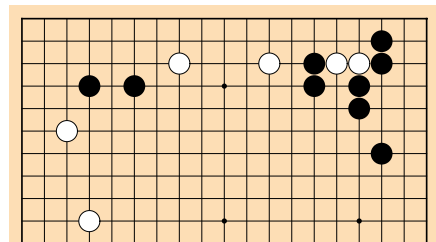
Deux points viennent immédiatement à l'esprit : **A** ou **B**, mais, lequel est le plus gros ?

Otake suggère que Noir doit choisir **A** plutôt que **B**. Il considère que **B** est effectivement un gros coup, mais que **A** est encore plus gros.

Voyons la position obtenue après le coup **A** :



Voyons à présent la position donnée par Otake, après le coup **B** :



Il semble maintenant évident que **A** est plus gros que **B**. Mais est-il possible de garder à l'esprit ce type de diagrammes en cours de partie quand nous devons prendre des décisions ?... C'est en tout cas l'objectif que nous devons nous fixer.

Maître LIM

Blanc : Taranu Catalin

Noir : Hans Pietsch

Durée 1h, byoyomi : 30s/pierre.

Komi 5,5 points.

Noir gagne par abandon.

Partie réelle :

Noir aurait dû continuer le joseki 27 en 47. Ensuite, 27, 28 en 49.

30 est prématuré (30 en 49). On a l'impression que les deux joueurs jouent à la dérive.

64 est prématuré : 64 en 104.

Si Noir avait joué 65 en 66, la partie aurait été finie.

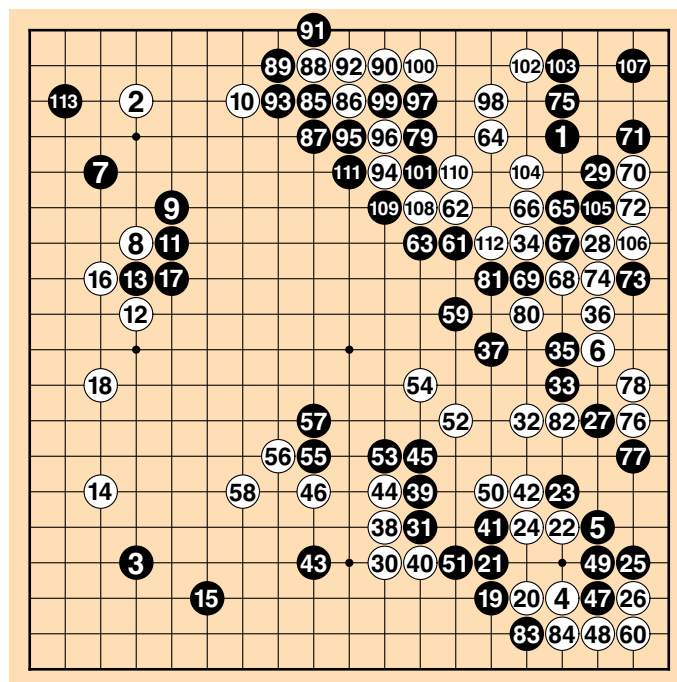
73 est négatif.

Finalement, Noir a gagné. Ce n'est pas une bonne partie : cohérente, mais assez aléatoire.

NOTE SUR DES PARTIES COMMENTÉES (3)

Partie T. Catalin contre H. Pietsch

C'est une partie entre Taranu Catalin (5e dan pro roumain de la Nihon Ki-In) et Hans Pietsch (4e dan pro allemand de la Nihon Ki-In), qui a été diffusée par NHK et publiée dans Go-Weekly le 17/01/2000.



Partie réelle (coups 1 à 113)

Honinbo Jowa a dit : « *L'essentiel de la technique du Go est de savoir juger l'issue d'une partie dans les trente ou cinquante premiers coups de la partie* ».

Si l'on joue mal au début, il n'y a rien de bon par la suite. Selon Maître Go Seigen, le jeune Shuei, 19e Honinbo, a conçu dix mille *fuseki* pour affronter le 18e Honinbo Shuho. À l'instar de Shuei, Maître Go Seigen a conçu des centaines de *fuseki*, et maintenant encore, il y travaille avec énergie (*Le Go du 21e siècle*).

C'est bien dommage, il n'est pas rare ces jours-ci de trouver des mauvais coups joués par des professionnels même dans

les vingt premiers coups de la partie. Utao Hashimoto (ancien 9e dan, rival de Maître Go Seigen) a dit : « *Celui qui joue une seule bonne partie dans toute sa vie est un des meilleurs professionnels* ». Il se rappelle : « *Un jour de l'hiver 1944, où la guerre du Pacifique a tourné très mal pour le Japon, quelque part à Tokyo, dans une chambre froide sans charbon, sans sponsor, j'ai joué une partie avec Go Seigen, et j'ai gagné avec Blanc d'un point sans compter le komi. Dans cette partie, il n'y a aucun mauvais coup ni de Blanc ni de Noir, donc il n'y a rien à critiquer. Pour tout le reste, toutes mes autres parties sont tellement mauvaises qu'elles me dégoûtent jusqu'à la nausée.*

Ah, quelle honte ! ». Quelle est donc la philosophie de Go ? C'est d'apprendre à avoir honte de soi. Cela veut dire, au niveau du confucianisme, le sens auto-critique rigoureux pour reconnaître ses erreurs.

Au début de cette partie, Blanc a fait des erreurs graves, si l'opinion de l'auteur est correcte. Mais, Noir ne s'en est pas rendu compte, et il n'a pas su les sanctionner. L'auteur va démontrer de manière cartésienne que Noir pouvait gagner d'une quinzaine de points sans prendre de risque.

Note sur des parties commentées est une brochure éditée en 2001 par la Ligue de Go d'Île-de-France.

Nous avons choisi pour cette revue le chapitre concernant la partie de T. Catalin contre H. Pietsch.

Hans Pietsch (27/09/1968 – 16/01/2003) était un brillant joueur de go allemand. Admis en 1990 comme *insei* par la Nihon Ki-in, il fut le premier joueur européen à devenir professionnel, promu 1 dan pro en 1997, 4 dan pro en 2000. Il fut tué au Guatemala lors d'un vol à main armée pendant une tournée de promotion du Go en Amérique Centrale.

Jean-Pierre Lalo

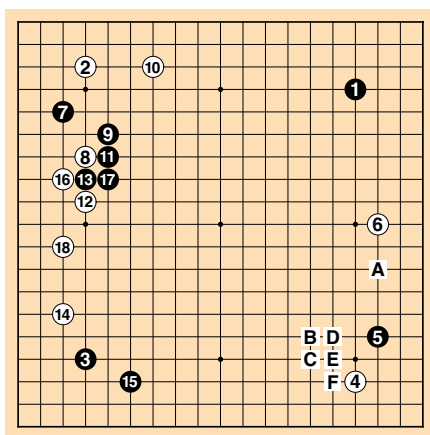


Figure 1 (cups 1 à 18)

En jetant un coup d'œil sur le déroulement jusqu'à 18, l'auteur a flairé un signe néfaste pour Blanc, et une idée lui est venue en un éclair, car Noir a formé le mur 7-17 en *sente*, et la formation 8-18 est fragile (*thin, usui*).

De plus, le coup 6 est discutable.

Tout d'abord, en laissant la figure 1 de côté, il vaut mieux examiner ce coup. (cf dia. 1 à 10)

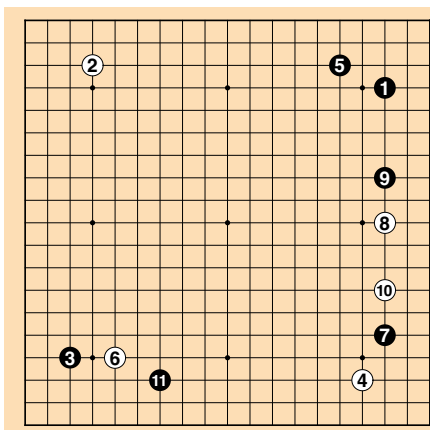


Diagramme 1

L'origine de 6 de la figure 1.

Blanc : Cristian Pop

Noir : Taranu Catalin

Fujitsu 1997.

9 est un drôle de coup (cf. dia. 2).

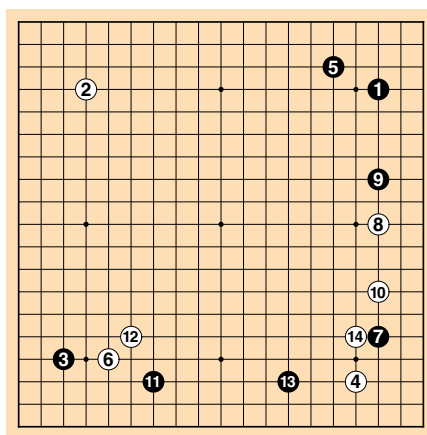
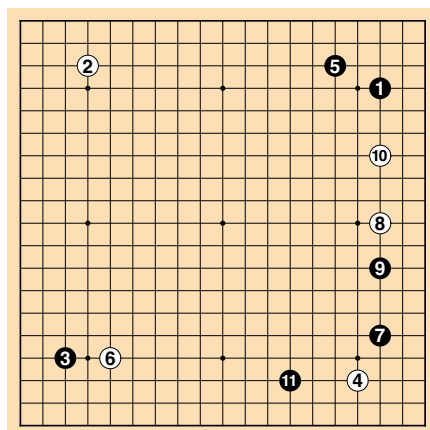


Diagramme 3

Encore une autre partie :

Blanc : Guo Juan

Noir : Taranu Catalin,

Fujitsu Février 1988.

Guo a dit : « *J'ai joué 8 pour que la suite soit simple* » (*to make the follow-up easy, European Go Journal*).

C'est très discutable.

En revenant à la figure 1, on doit examiner plusieurs variantes après le diagramme 2.

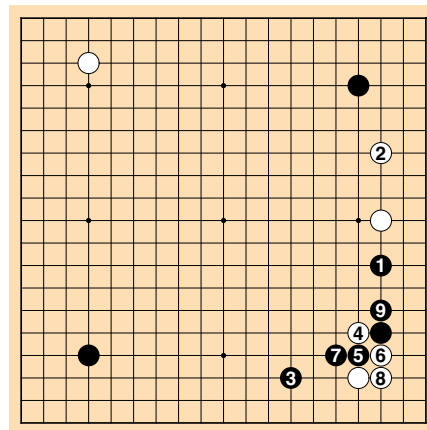


Diagramme 4

Si Noir fait *tsuke* en 4, on envisage jusqu'à 9. À cause de la présence de N1, ce n'est plus une question de *shicho*.

Il y a d'autres variantes : les diagrammes 5, 6, 7, 8 et 9. Ces diagrammes ne sont pas favorables à Blanc. L'auteur ne trouve pas de bonne perspective pour Blanc.

<= Diagramme 2

En jouant 9, Noir devait pousser Blanc contre le *shimari* noir. Ensuite, il fallait jouer 11 en tenaille.

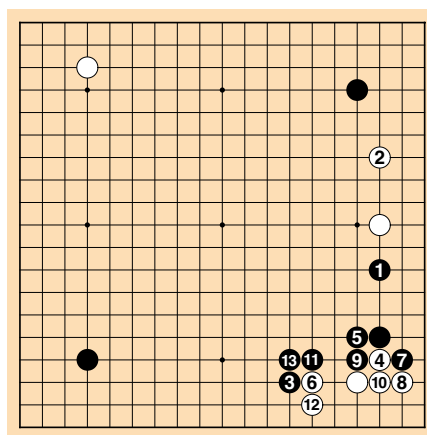


Diagramme 5

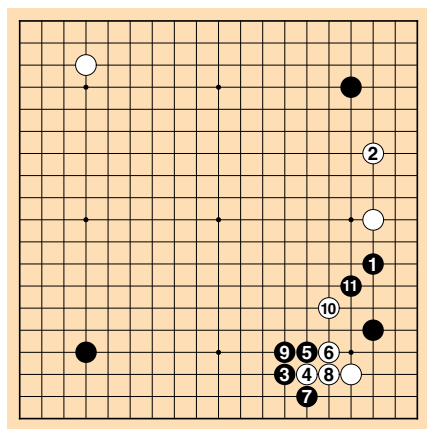


Diagramme 6

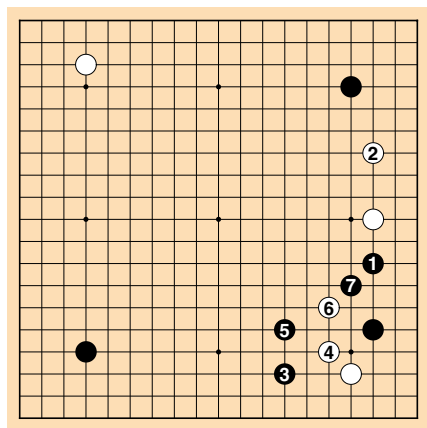


Diagramme 7

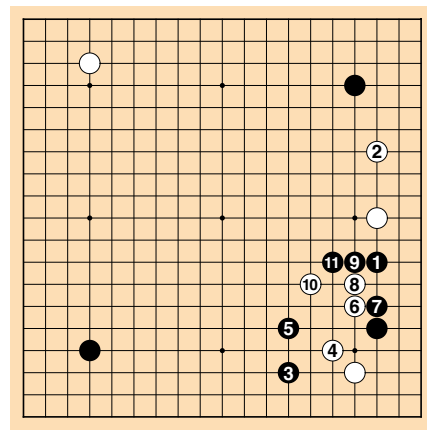


Diagramme 8

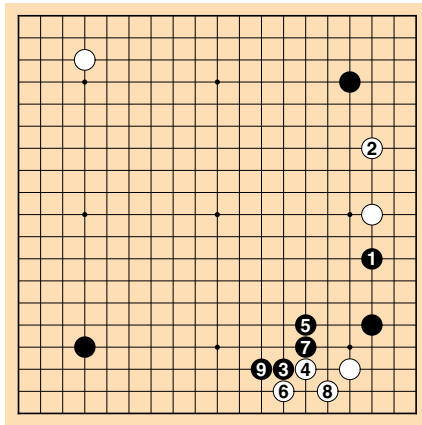


Diagramme 9

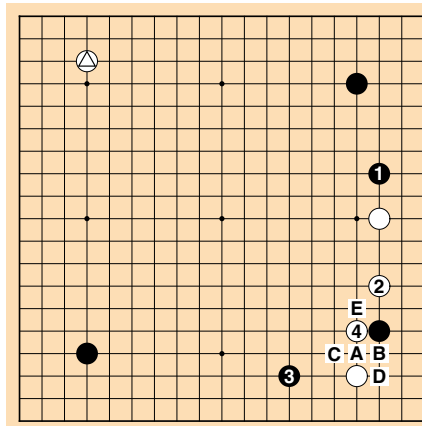


Diagramme 10

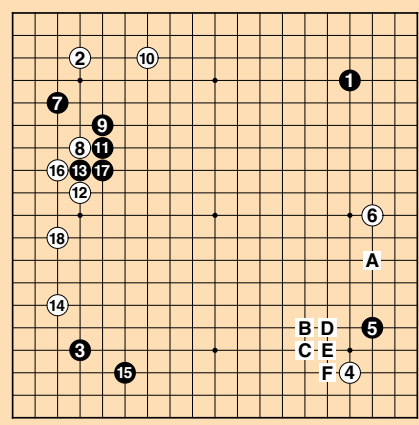
Si Noir joue 1 de l'autre côté, c'est une autre partie.

Après 4, il y a la question du *shicho*. Dans cette partie, △ est briseur de *shicho* (N5 en A, B6 en B, N7 en C, B8 en D, N9 en E). Ce diagramme est assez favorable à Blanc.

Par contre, si le *shicho* ne marche pas, c'est catastrophique pour Noir. Mais, plus tard, selon le déroulement ultérieur, si Noir trouve ce problème de *shicho* favorable pour lui, il n'hésitera pas à jouer le coup 1 du diagramme 10.

Diagramme 11 =>

Après 7, pour Blanc, A et B sont *miai*. Il faut bien vérifier la suite de ce diagramme. Pour Noir, il n'y a rien de bon. À titre d'exemple, l'auteur montre une tentative inutile de Noir (dia 12).



(Rappel) Figure 1 (coups 1 à 18)

Pour le moment, la conclusion provisoire du coup 6 de la figure 1, selon l'auteur, est que c'est un coup lent ou bien obscur.

Le deuxième point important de cette partie est la caractéristique du *Fuseki Tasuki* (littéralement : deux cordons qui serrent la veste diagonalement des épaules aux genoux, forme de combat). Avec le *Tasuki*, dans le coin adverse, il vaut mieux ne pas jouer un grand *joseki*, car ce dernier porte deux problèmes angoissants : *ko* et *shicho*.

Dans la partie réelle, Blanc a laissé Noir construire le mur en *sente* ; c'est la première erreur de Blanc. La deuxième est d'avoir négligé de vérifier les diagrammes 4 à 10, et notamment le diagramme 10.

Où Blanc doit-il jouer 6 ? L'auteur conseille de jouer 6 en A de la figure 1 pour inviter Noir à un combat radical. Dans ce cas-là, Noir ne doit pas jouer 7 en B (dia. 11, 12), ni en C (dia. 13).

Il y a encore d'autres choix pour Noir.

Si Noir joue 7 en D de la figure 1, Blanc 8 en C.

Si Noir 7 en E, Blanc F (dia. 14).

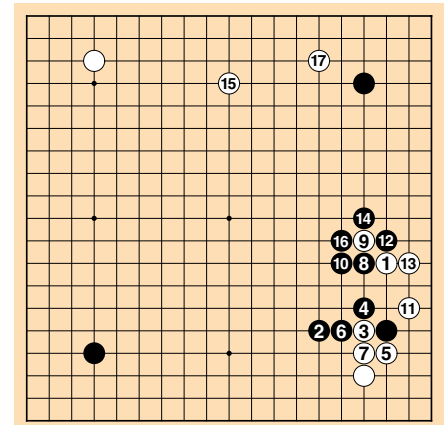
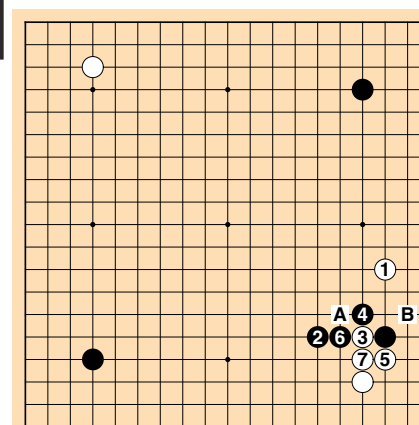


Diagramme 12

Plus Noir continue dans la séquence, plus c'est négatif. La formation sur-concentrée noire est ridicule.

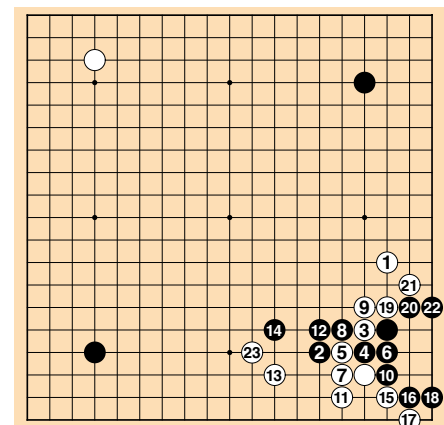


Diagramme 13

Cette position est assez agréable pour Blanc. 1 est bien placé.

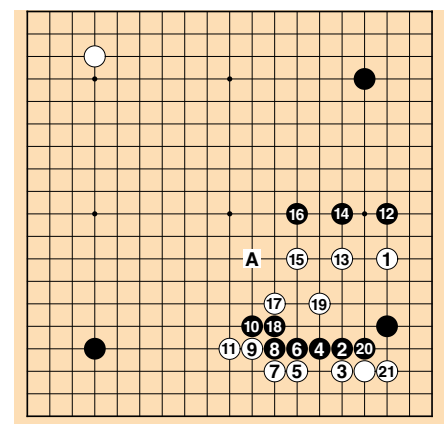


Diagramme 14

On envisage jusqu'à 21. Si Noir 16 en 17, B16 en A. L'auteur conseille à Noir de suivre la séquence du diagramme 15.

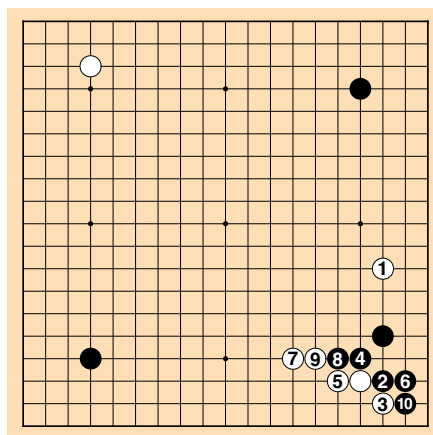
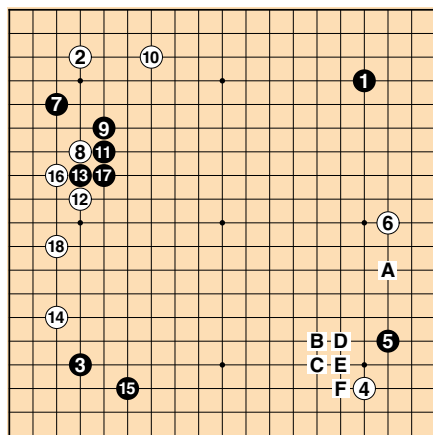


Diagramme 15

Ce diagramme est très raisonnable pour les deux. Cette série d'une dizaine de diagrammes est une connaissance, un préparatif, indispensable pour prévoir l'issue de la partie avec conviction théorique. Le Go est une science cartésienne. Même si l'on fait des erreurs de détail, la base morale du raisonnement est inébranlable.



(Rappel) Figure 1 (coups 1 à 18)

La série 9-11 est déjà briseur du *shicho* qui se produirait dans le coin Sud-Est. En jouant 10-18, Blanc a l'air content, parce qu'il croit qu'il a joué sur les deux côtés en même temps, mais cela est une illusion. Selon l'auteur, Blanc aurait dû jouer 10 autrement (dia 1). Blanc, ayant fini en *sente* dans le coin Nord-Ouest, devait prendre l'initiative sur le bord Est, car cette région sera le premier front tandis que le coin Nord-Ouest est un front secondaire.

Qui jouera le premier sur le bord Est ? C'est très urgent, plus urgent qu'on le pense.

(NDLR : Les quinze diagrammes précédents sont une étude sur l'intérêt du coup 6 et ses suites possibles ; Maître Lim en vient maintenant au commentaire de la partie, et commence donc au diagramme 1 ...)

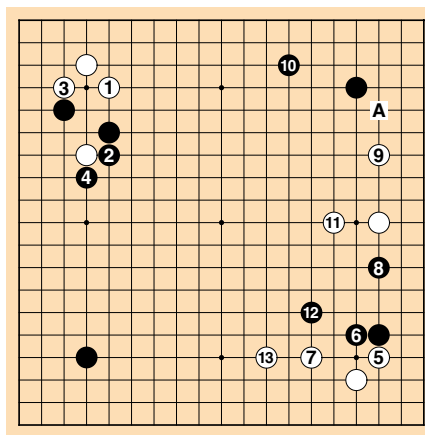


Diagramme 1

On imagine la séquence jusqu'à 13. Le mouvement des pierres blanches est très harmonieux.

Noir peut jouer 10 en A.

à suivre dans la prochaine Revue..



Le 23e championnat d'Europe des jeunes — European Youth Go Championship, (EYGC) — s'est tenu à Kiev (Ukraine) du 29 au 31 mars 2018.

Cinq français seulement étaient présents (accompagnateurs compris) mais ils nous ont ramené de bons résultats.

Petit bilan ... et mise en perspective !

Avant toute chose, quelques statistiques, comme je l'avais fait dans mon article sur l'EYGC 2017 de Grenoble (cf. RFG 141).

Catégorie U12 (moins de douze ans) : 99 participants, de 20k à 2k.

Catégorie U16 (moins de seize ans) : 72 participants, de 20k à 3d.

Catégorie U20 (moins de vingt ans) : 37 participants, de 19k à 5d.

La participation était donc comparable à celle de Grenoble, ce qui en fait donc une grosse édition.

Pour la première édition organisée en Ukraine, Kiev avait mis les petits plats dans les grands, notamment avec la cérémonie d'ouverture, dont on peut voir quelques images sur le site de l'événement (<http://eygc2018.org.ua/>), à travers les photos et la vidéo.

Et pour faire à nouveau écho à l'édition de Grenoble : on notera également que l'Ukraine fait partie des pays qui ont un « maillot officiel », avec la Russie, le Royaume-Uni ... et la France.

Enfin, je peux annoncer avec fierté que mon taux de victoire contre l'actuel vice-champion d'Europe jeune U16 est de 100 % !

Mais les statistiques cachent souvent l'essentiel : je dois avouer que je n'ai joué contre lui qu'une seule partie, il y a 8 ans...

Vous l'aurez compris, je fais ici référence à Solal Zemor (2d, Bordeaux).

Lors des précédentes éditions, il avait terminé :

- 2014 : 12e des U12
- 2015 : 16e des U16
- 2016 : 16e des U16
- 2017 : 11e des U16

Belle progression, d'autant qu'il n'est pas passé loin de la première place, qui s'est jouée au SOS (Sum of Opponents Score).

En effet, il ne s'est incliné que face à Linh Vu Tu (2d, Ouest Parisien) et s'est même imposé face au champion en titre : Arved Pittner (3d, Allemagne).

Saluons donc la performance de Solal, qui devient le cinquième Français à monter sur un podium jeune européen (après Antoine Fenech, Paul Drouot, Thomas Debarre et Tanguy Le Calvé).

Linh Vu n'est pas passé loin non plus, puis qu'il termine quatrième.

Chez les moins de vingt ans, Samuel Teissier (1d, Avignon, champion de France jeune U16) termine huitième.

Notons également que Linh Vu, Samuel et Solal font partie de l'équipe de France Jeune et ont représenté la France lors du championnat d'Europe jeune par équipe.

Bravo à eux !

Go Seigen

le mystique (1)

Motoki Noguchi

Nous sommes fin 1944. Le Japon, ayant définitivement perdu la supériorité aérienne sur l'Océan Pacifique depuis quelques mois, paraît condamné à la défaite. Go Seigen vient d'annoncer sa retraite. Les parties officielles sont rarement organisées. Confronté, comme tous les joueurs de l'époque, à une crise d'identité, Go suit la voie « religieuse ». Il rejoint une secte dénommée « Jiu » et se met à vivre parmi ses membres. Ainsi commence pour lui l'une des périodes les plus troubles de sa vie.

La « Foi » de Go Seigen

« Pour moi, la foi religieuse est plus importante que le go. »

Selon une de mes relations qui l'a connu en personne, Go Seigen faisait cet aveu surprenant au crépuscule de sa vie. Je tiens d'abord à préciser que je traduis ici par « foi religieuse » le mot japonais « shinkô », qui signifie littéralement le fait de croire en une chose sacrée. N'étant pas spécialiste en la matière, j'ignore si cette traduction est plus adaptée que « croyance » ou « philosophie », sachant que la notion asiatique (et surtout japonaise) de religion n'est pas tout à fait la même qu'en Occident. Dans le texte qui suit, je mélangerai tous ces mots. Je laisse le lecteur juger.

En quoi, en quel « dieu » Go Seigen croit-il ? Il est difficile de le savoir précisément, mais un texte de Satô Kôseki (1888-1956),

journaliste et écrivain célèbre qui aurait été le « nègre » du jeune génie (selon Kawabata Yasunari, c'est lui qui rédigeait réellement les textes publiés sous le nom de Go Seigen), pourrait nous en révéler le secret.

« Go Seigen parle souvent d'un « **coup donné par le ciel** ». Le gôban, (...) avec ses trois cent soixante-et-une intersections, réserve un nombre astronomique de variations, hors de la maîtrise de l'intelligence humaine. Surtout, devant une situation extrêmement complexe, même une réflexion infiniment longue ne suffit pas pour déterminer le coup décisif. (...) Selon Go, le go fut autrefois transmis par un immortel au légendaire empereur Yao et pour maîtriser sa logique profonde et mystérieuse, (...) il faut un esprit aussi immense que cet univers ; nous n'avons d'autres choix que de suivre ce que dicte le ciel pour trouver une solution sur le plateau. Cette pensée trouve sa source dans la philosophie de Lao Tseu, celle de l'immortel. Go Seigen l'aime particulièrement depuis son tout jeune âge et continue à s'en imprégner : il a été et est toujours en quête de sa voie de l'immortel. »

Lao Tseu est le fondateur du Taoïsme. Mais la « foi » de Go Seigen semble plus étendue et plus complexe, du fait probablement de vivre dans un pays étranger. Satô écrit :

« Go Seigen n'a cessé de chercher la voie taoïste depuis qu'il est arrivé au Japon. En vain car chez nous il n'y a aucun immortel, ni aucune personne avec qui il peut approfondir la connaissance de cette philosophie. C'est pourquoi il a tenté de retrouver l'image et les pensées de l'immortel parmi les petites religions païennes à la japonaise. Deux ans après son arrivée au Japon, à 15 ans, Go fit brusquement une fugue de la maison de son maître, Segoe (Kensaku) 8 dan. (...) Paniqués, les Segoe le cherchèrent partout et finirent par le trouver au siège de la secte Ômoto (note : un mouvement religieux fondé en 1892, qui a eu beaucoup de succès avant la Seconde Guerre Mondiale) au nord de Kyôto. Segoe s'y rendit immédiatement. Le garçon refusa de revenir : mais le maître, après avoir discuté patiemment avec lui pendant deux ou trois jours, réussit à l'amener à Tôkyô. »

Adhésion à une association religio-humanitaire

Adolescent, il rencontre un certain Saionji Kintake, qui devient son mentor. Personnage issu d'une grande famille et mécène de plusieurs joueurs de go dont Kitani Minoru, il s'intéresse beaucoup aux phénomènes religieux et para-religieux, jusqu'à, par exemple, la guérison par la foi. Persuadé que le jeune garçon portait la mission de réconcilier la Chine et le Japon, Saionji se dit prêt à l'aider à « **atteindre l'éveil** ». Un lien très fort unit les deux personnages. La mort de Saionji en 1935 trouble profondément le jeune joueur. C'est à ce moment-là qu'il vit une expérience mystique, ce qui le pousse à s'engager dans une association religio-humanitaire. Go raconte dans ses Mémoires :

« En octobre 1935, la veille d'une partie officielle, alors que je finissais de lire **Dao de jing** (livre de la voie et de la vertu, ouvrage supposé de Lao Tseu), je fus victime d'une légère crise. Je me sentis comme si le Dieu entraînait en moi-même : je fus en état de « contact avec l'esprit » selon le terme « spiritualiste ». (...) Le lendemain, j'invoquai le Dieu et lui demandai d'expliquer ce qui m'était arrivé la veille. J'entendis alors une voix venant d'un endroit de mon cœur : « **rentre à Tianjin !** ». Quelques jours auparavant, mon grand-frère qui se trouvait alors dans cette ville chinoise m'avait envoyé des exemplaires d'un journal local, dont le président était adepte de la Société Internationale du Svastika Rouge et qui publiait à chaque numéro un éditorial sur les enseignements de cette association. (...) Je pris congé des parties officielles et pris le bateau depuis Kobe pour repartir en Chine. Le président du journal accéda à ma requête et m'informa sur la société dont il était membre. »

C'est ainsi qu'il adhère à La Société Internationale du Svastika Rouge (SISR), association humanitaire qui dépend de la secte d'inspiration taoïste Daoyuan (littéralement « **Communauté de la Voie** ») et dont le nom s'inspire de la Croix rouge. La naissance de la secte remonte au début du vingtième siècle dans un village de la région de Shandong. Un jour, deux hauts fonctionnaires très pieux restaurent un sanctuaire délabré, dédié à un saint homme de l'époque Tang : la

réparation faite, ils prient et procèdent à un rite traditionnel d'oracle divinatoire, dénommé fuji, pour solliciter les bonnes paroles de dieux. À leur surprise, c'est le Créateur de l'univers, Lao Zu (à ne pas confondre avec Lao Tseu) lui-même, qui descend au sanctuaire pour leur laisser des messages ; les deux hommes appliquent à la lettre les enseignements divins à la politique locale, ce qui améliore immédiatement la situation générale de leur département. Émerveillés, ils quittent leur travail et se décident à répandre les idées de Lao Zu dans le peuple, en fondant la secte Daoyuan et ensuite la SISR, sa branche humanitaire. Les actions futures de la Société sont sélectionnées suivant un oracle effectué à son siège, respectant la méthode de ses fondateurs.

La secte Daoyuan prône la tolérance et la paix mondiale : pour devenir membre de la Société, une personne, indépendamment de sa nationalité ou de sa religion, doit avoir le minimum de culture pour pouvoir comprendre les enseignements du Créateur de l'Univers ainsi que de fortune pour aider les activités de la Société. Son succès est immédiat : selon Go, le réseau de la SISR se développe rapidement pour atteindre jusqu'à plus de deux cents branches en Chine pendant la Guerre, grâce à la participation de personnalités importantes issues des milieux politiques et économiques. Ses actions sont nombreuses : elle fait un don de centaines de tonnes de riz au consulat japonais à Nankin lors du grand tremblement de terre à Tôkyô en 1923 ; ses membres organisent également des secours à très grande échelle en Chine pendant la période chaotique qui suivra la fin de la Seconde Guerre.

Dans un texte datant de 1960, Go Seigen défend les idées de la SISR avec les mots suivants :

« Si tout le monde porte un esprit droit et saisit la voie de la vérité, les conflits n'auront plus lieu d'être et cela écartera la crise à laquelle nous nous confrontons aujourd'hui. La mission première des membres de la Société est la quête d'un esprit pur à travers des efforts et des entraînements, ainsi que des actes humanitaires. (...) Le Créateur de l'univers apparaît devant nous en temps de crise pour nous inciter à accomplir cette mis-

sion. Certains, en ne s'intéressant qu'à ses côtés « spiritualistes » comme des oracles, critiquent les activités de la Société et la qualifient de « mystificatrice », mais ils se trompent totalement. »

Il demeurera un membre actif de l'association jusqu'à la fin de ses jours.

Vie avec « Jikôson »

La secte Daoyuan et la SISR, sa branche humanitaire, influencent également le Japon où elles attirent un certain nombre d'adeptes. Cependant, la guerre sino-japonaise coupe les contacts avec la Chine, pays de naissance de la SISR, et sa branche japonaise doit chercher sa propre voie pour survivre. Plus concrètement, elle se rapproche d'une autre secte japonaise d'inspiration shintoïste, dont les doctrines montrent une certaine affinité avec celles de SISR : les deux fusionnent et forment un groupe dénommé « Jiu ». On peut imaginer l'importance que Go Seigen doit y incarner, en tant que personnage très connu mais aussi comme celui qui a une affiliation directe à la SISR en Chine. Son mariage en 1942 avec Nakahara Kazuko, une des « sibylles » du Jiu et membre de la famille fondatrice de la secte, ne fait que consolider ce lien. Le problème, c'est que le Jiu change graduellement de nature et tend vers un mysticisme extrême voire mégalomane, loin de l'idéal humanitaire de Go Seigen. Ce penchant se manifeste clairement quand elle se met à graviter, vers la fin de la Seconde Guerre, autour de Nagaoka Nagako (1903-1983), une femme qui se considère comme prophète.

Rien à l'origine ne destinait Nagaoka à la voie religieuse : née dans une famille de paysans, elle travaille comme infirmière avant de se marier à 25 ans... Mais vers ses 30 ans, cette vie « ordinaire » dévie complètement de sa trajectoire. Alors qu'elle se rétablit d'une fièvre d'origine mystérieuse qui faillit lui faire perdre la vie, elle commence à entendre des paroles divines, qui lui ordonnent de sauver le pays en crise. Elle divorce et se met à vivre de son prétendu pouvoir surnaturel (elle prédit l'avenir d'une personne pour l'aider dans ses affaires, ou guérit parfois des malades par des prières) et cela avec succès grâce à son charisme et à sa beauté. Le groupe entourant

ce personnage mystérieux rejoint aussi le Jiu presque en même temps que les membres de la Société Internationale du Svastika Rouge. Son autorité conquiert également le Jiu. Vers la fin de la Guerre, Nagaoka décide de se faire appeler « Jikôson » (*vénérable et lumineux porteur du seau divin*) suivant un oracle et devient de facto le gourou de la secte, qui se compose alors d'une trentaine de personnes vivant en communauté : en plus de Go Seigen, Futabayama, très célèbre lutteur de *sumo*, devient aussi membre, ce qui ne manque pas de défrayer les chroniques de l'époque. Le premier jour de l'an 1946, alors que l'empereur Hirohito admet publiquement, à la demande du Commandement Suprême des Forces Alliées dirigé par le Général MacArthur, qu'il n'est pas un dieu vivant mais un simple être humain, Jikôson prétend à son tour que la sainteté de l'empereur est transférée chez elle et que c'est elle qui doit à présent reconstruire et gouverner le nouveau Japon. Ses discours revêtent davantage une allure apocalyptique, annonçant que la fin du pays, à cause des catastrophes naturelles, est proche.

Le Jiu commence à s'organiser comme un état en se dotant des « ministres », tandis que ses membres mènent une vie de profonde dévotion. Go Seigen écrit dans ses mémoires qu'il se couchait chaque nuit à 1h du matin pour se lever dès 5h pour consacrer la majorité de son temps aux prières et à d'autres pratiques religieuses. La situation de la secte n'est pas simple : parfois à cause d'un oracle, parfois chassée simplement par le propriétaire de la maison qu'elle occupe, elle est à maintes reprises forcée de changer de siège, assimilé au palais impérial.

Dans ce contexte, Go Seigen n'a plus le temps de pratiquer le go. Cela faisait bientôt deux ans qu'il n'avait joué aucune partie.

Nouveau Jûbango

Or ses fans ne l'ont pas oublié. En juillet 1946, un responsable du journal Yomiuri et un certain Wakao Kôtarô, entrepreneur et amateur de jeu de go, visitent le siège de la secte Jiu. Ils proposent à Go une nouvelle série de Jûbango contre Hashimoto Utarô 8p. Le Jiu procède comme d'habitude à l'oracle pour prendre la décision. Et le Dieu déclare : Go Seigen doit jouer.

Blanc : Hashimoto Utarô
Noir : Go Seigen
Partie jouée le 26 août 1946, chez Wakao Kôtarô
Blanc gagne de 5 points.

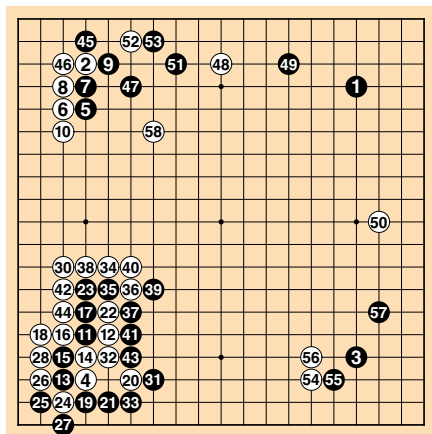


Figure 1 (1-58)

29 : connexion en 24

Go Seigen a 33 ans, Hashimoto 40 ans. Ce dernier est en pleine forme : il a gagné toutes les parties de la session du printemps de l'Ôteai (concours de promotion) de cette année et devient également le challenger du tournoi Honinbô face au tenant du titre Iwamoto Kaoru 8p. Les deux joueurs se connaissent bien puisqu'ils sont tous deux disciples de Segoe Kensaku 8p. Autre point commun entre Go et Hashimoto : ils jouent en général très rapidement et ils proposent depuis longtemps de raccourcir le temps de réflexion pour pouvoir finir une partie en une journée, ce qui est « plus adapté à l'époque moderne ». Pour cette série, ils se mettent d'accord sur le temps réglementaire de six heures chacun, soit moins de la moitié des séries précédentes (qui se jouaient avec le temps de réflexion de 13h par joueur) : mais le journal Yomiuri leur supplie de le rallonger à sept.

Blanc 20 est un nouveau coup que Go n'a pas prévu. Le *tsuke* en 31 est un *tesuji* : Noir cherche à vivre en *sente* mais il aurait peut-être dû tourner en 35, quitte à se lancer dans un combat complexe. Blanc 34 capture les quatre pierres en *geta* et forme un groupe extrêmement solide. Selon Go Seigen, « le résultat de la séquence est localement favorable à Blanc, mais comme son influence se concentre à l'Ouest et que Noir détient l'initiative, la partie reste tout à fait jouable. »

Go regrette ses coups au Nord-Ouest, 45 et 47 : il propose plutôt 48 pour se développer plus rapidement. Le jeu de Hashimoto brille avec des coups incisifs comme 52 et 58.

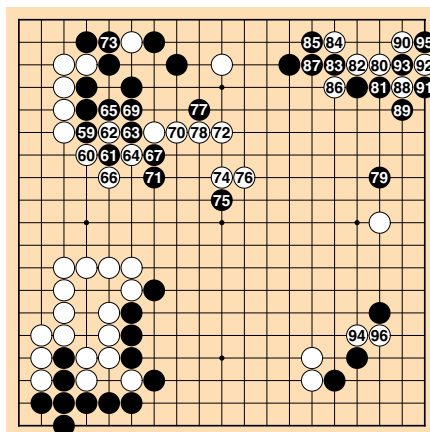


Figure 2 (59-96)

68 en 62

La coupe en 62 est un *tesuji* pour fermer le centre. Noir coupe en 67 et joue le *nobi* en 71 pour viser le *kô* en 61. Selon Go, sa connexion en 73 est discutable (voir dia.1). Blanc 74 est un très bon point. Dans le *jôseki* de l'invasion au *san-san* au Nord-Est, Go regrette également le *hane* en 83. Blanc lance le *kô* avec 90 et joue le *tsuke* en 94 comme menace. Noir est obligé de résoudre le *kô* avec 95. Blanc détruit le coin avec 96 et obtient une position globalement très solide. Malgré tout, sans *komi*, la partie reste équilibrée.

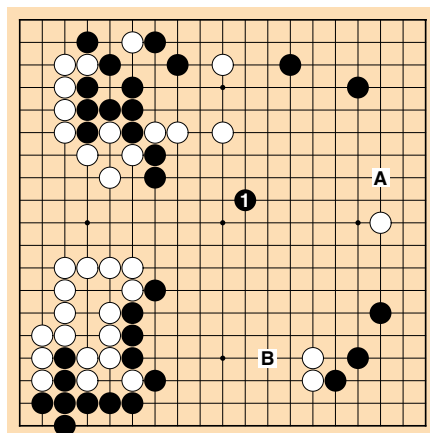


Diagramme 1

Au lieu de Noir 73, Go Seigen propose 1. Ce coup sauve les deux pierres au centre et menace le groupe blanc au Nord, tout en visant des attaques en A et B.

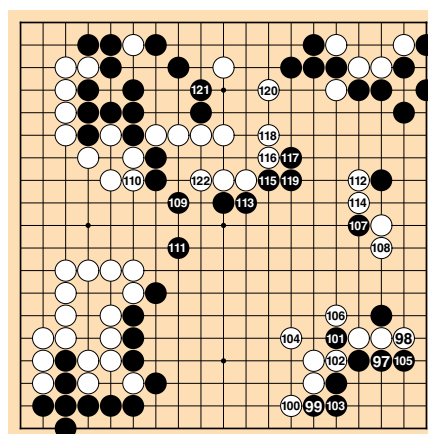


Figure 3 (97-122)

Dans son commentaire, Go Seigen ne cesse de critiquer ses propres coups : 109 est meilleur en 114, 111 est mou et plus dynamique en 113, 121 est inutile car Blanc 122 affaiblit le centre, 131 est meilleur en 140... L'absence de deux ans pèse sur son jeu, qui manque de vivacité.

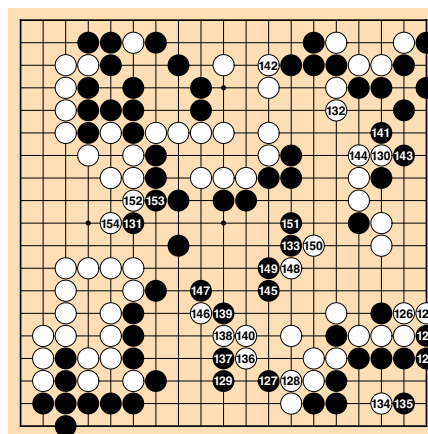
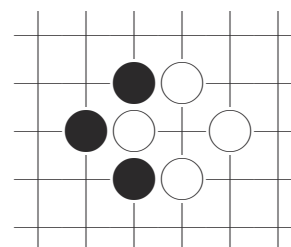


Figure 4 (123-154)

Blanc assure son territoire avec 152-154 et confirme sa victoire. Il s'agit d'une des rares défaites de Go Seigen avec Noir.

Après cette partie, Hashimoto Utarô dit à un journaliste en soupirant : « *Go san ne sait plus jouer comme avant.* » Mais à partir de la ronde suivante, le *jûbango* évolue de façon étonnante, tout comme la vie de Go Seigen au sein de la secte Jiu.



Yose

Jean-Pierre Lalo

Résumé des épisodes précédents.

Dans le premier article vous avez vu dans quel ordre il était souhaitable de jouer ses coups de yose : priorité aux coups *double sente*, puis coups *sente*, puis coups *contre-sente*, puis coups *double gote*.

Dans le second article je vous ai montré comment calculer la valeur d'un coup, introduisant ainsi une nouvelle hiérarchisation des coups : d'abord par sa valeur absolue, puis, plus important, par sa valeur relative.

Aujourd'hui, nous allons réviser avec des travaux pratiques, en utilisant le yose dont Junfu nous parle lors du commentaire de sa partie... et découvrir ce qui peut rendre l'étude du yose si intéressante !

Révisions et travaux pratiques

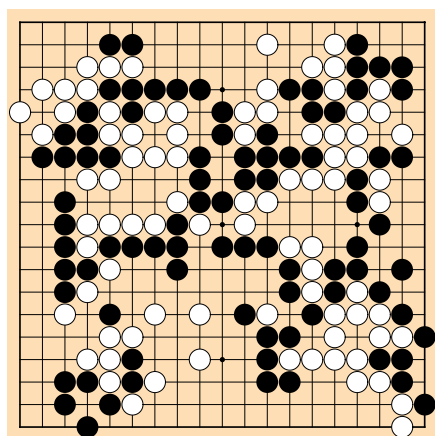


Figure 1 : la position

Essayons d'estimer la valeur du yose dans le coin Sud-Est.

Diagramme 3 =>

Si Noir joue, il a bien sûr le temps de tout connecter.

Il garde toutes ses pierres, n'ajoute aucun point à son territoire, ne retire pas de pierre blanche.

Mais Blanc sera obligé de connecter en △ dans son territoire et perdra un point. Cette séquence est d'un *gote* caricatural.

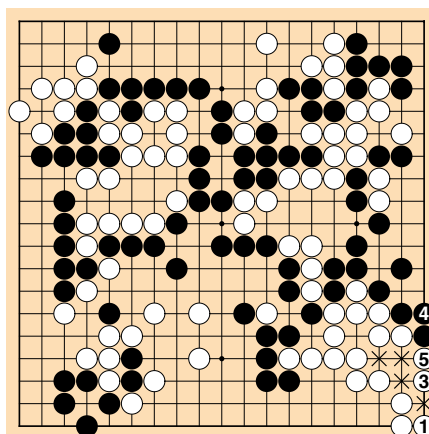


Diagramme 1

Blanc a pris toutes les pierres noires.

Il a 4 points de territoire, a retiré 4 pions noirs : il gagne 8 points. Mais cela suppose que Noir se soit laissé faire en jouant *tenuki*...

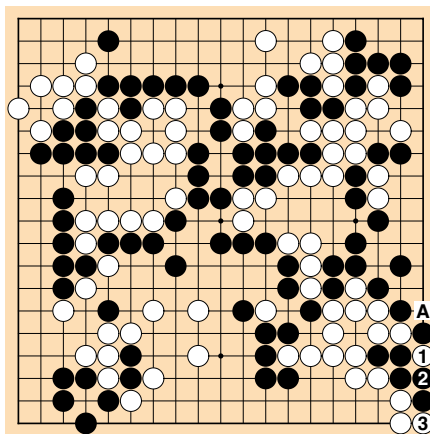


Diagramme 2

En fait Blanc a un *tesuji* diabolique (enfin, du point de vue de Noir...) sous la main, le sacrifice en B1, qui fait perdre une liberté aux pierres du coin : après B3, elle sont prises. Et Blanc fait un point de plus..

Notez que Noir ne doit pas connecter tout de suite en A, mais garder ce coup comme menace de *ko* !

Dans cette séquence Blanc termine quand même en *gote*.

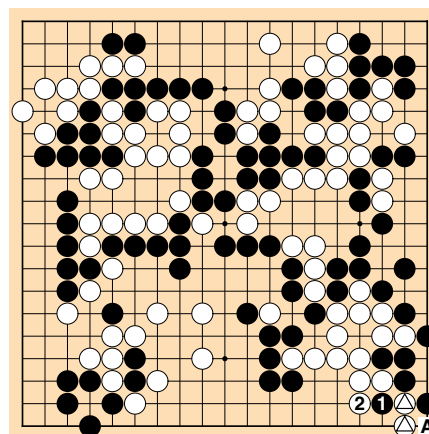
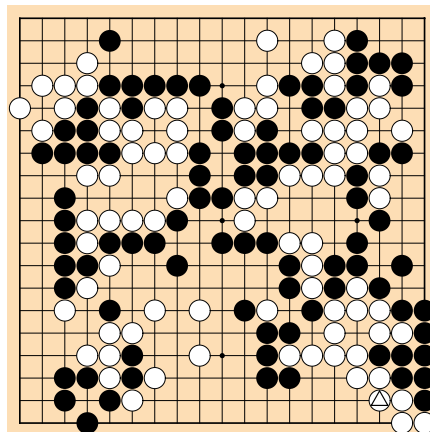


Diagramme 4

En fait Noir a lui aussi un *tesuji* diabolique (enfin, du point de vue de Blanc...) sous la main, le sacrifice en N1, qui fait perdre une liberté aux pierres △ et les empêche d'approcher en A même après la neutralisation par B2 si Blanc joue maintenant son *tesuji*...

Noir a protégé ses pierres en *sente* ! (coup 181 de la partie).

Remarque : ce sacrifice est gratuit, Blanc sera obligé de prendre la pierre au moment des *dame*.

La morale de cette histoire :

La valeur absolue locale de la position est d'au moins $8 + 1 = 9$ points, voire 10 points (cf. dia. 2) ; Blanc prend en *gote*, mais Noir protège en *sente*.

Le coup est donc *contre-sente* pour Blanc, et sa valeur relative locale monte à 18 ou 20 points si Blanc cherche un coup *double gote* à jouer ailleurs.

La morale de cette morale, c'est que quand un joueur 8e dan constate que lui-même et son adversaire 1er dan professionnel n'ont pas joué leur yose d'une manière optimale, nous ne devons de notre côté avoir aucun complexe quand nous arrivons dans cette phase de la partie (mais ce n'est pas une raison pour ne pas la travailler et y faire des progrès !).

L'autre morale de cette histoire, c'est que l'intérêt du yose n'est pas sa facilité arithmétique apparente (certains parlent de « comptes d'épicier »), mais l'étude de tous les *tesuji* qui peuvent bouleverser l'équilibre de l'ordre établi et faire apparaître des points inattendus (ou disparaître des points attendus...) Ce sera l'objet de nos prochaines chroniques.

Le FUSEKI

Christopher Annachachibi

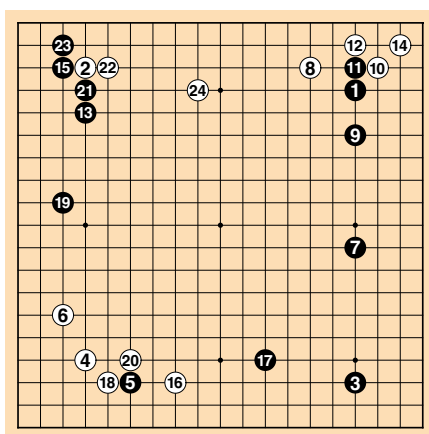
Une année se termine, une autre démarre et nous, joueurs de Go, sommes toujours présents et passionnés. Bonne et heureuse année à toutes et à tous.

Dans le dernier numéro, nous nous étions éloignés du *fuseki orthodoxe*. Lors des prochains articles, nous allons encore nous intéresser au *fuseki chinois*. Comme pour le premier *fuseki* que nous avons vu, le plus important est de l'essayer !

Si 2017 était l'année de l'intelligence artificielle, l'année 2018 sera celle de votre évolution !

Et la réponse est...

Figure 1



Commençons par analyser le début de cette partie dans laquelle Noir joue le *fuseki chinois*.

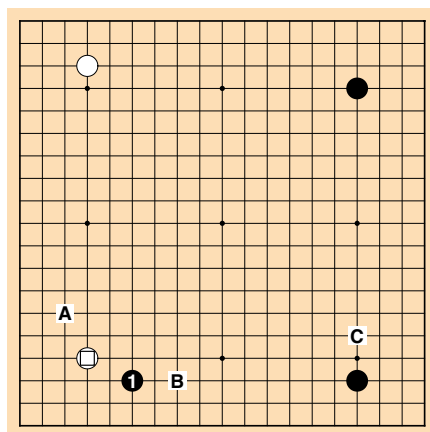
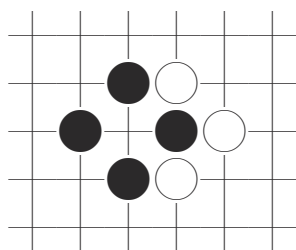


Figure 2

Noir joue 1 en première approche pour questionner son adversaire. Selon la réponse de Blanc, il pourra envisager différents scénarios.

Trois choix s'offrent à Blanc.

A est une réponse simple qui permet de s'étendre sur un bord largement disponible et conserver généralement le *sente* car Noir a besoin d'une extension pour assurer sa base de vie.

B est un choix de pince, une contre-attaque qui pourrait permettre à Blanc de s'installer sur le bord Sud et empêcher l'adversaire de s'y installer trop facilement. Dans un combat comme celui-ci, obtenir le *sente* à la fin est moins sûr qu'en jouant **A**.

Le troisième choix est de faire *tenuki*, jouer ailleurs, pour contre-attaquer dans une zone différente du plateau et y prendre un avantage ou empêcher l'adversaire de s'y renforcer : par exemple, en **C**.

Un choix réfléchi

Figure 3 =>

Mais que va devenir mon *hoshi* □ ?

Si Blanc fait *tenuki*, Noir peut pincer le *hoshi* ou sauter directement au *san-san*. Mais cela ne pose pas tant de problème que ça. Pourquoi ?

Rappelez-vous, le *hoshi* est un coup de quatrième ligne. Sa mission première n'est pas d'obtenir le coin — le *komoku* ou le *san-san* sont là pour ça.

Par contre, plus tard dans la partie, si Noir n'a pas pris le coin, vous pourrez le garder, mais en ajoutant au moins deux coups autour du *hoshi*.

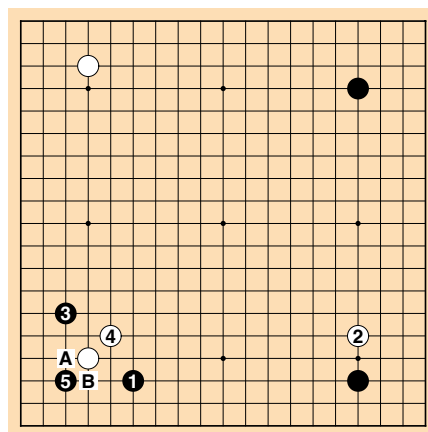
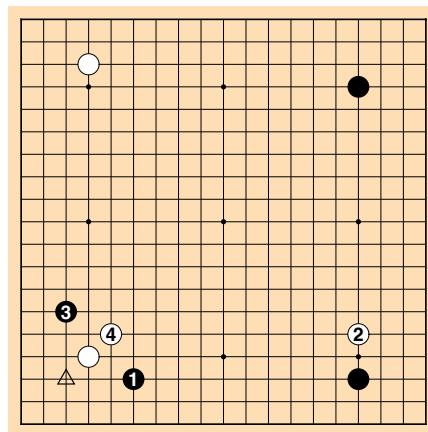


Figure 4

Un *hoshi* est un coup flexible. Il est difficilement capturé car il est en quatrième ligne. C'est un coup d'influence. Il pourra facilement s'en sortir s'il devait être chassé.

Il faut donc savoir ce que vous désirez vraiment. Savoir si le coup que vous allez jouer ailleurs - le gain que vous obtenez ou que vous empêchez l'adversaire d'obtenir - vaut l'attaque potentielle de l'adversaire sur votre *hoshi*. En analysant par *tewari* (en imaginant que les pierres ont été posées aux mêmes points, mais dans un ordre différent), c'est comme si Blanc envahissait à un endroit où Noir a déjà deux pierres...

Dans cette figure, on peut voir que Blanc est sorti ; souvent, avec cette double pince, Noir jouera 5 pour récupérer le coin. Cela laissera le choix à Blanc de jouer **A** ou **B** ou jouer à nouveau ailleurs s'il ne sait pas encore de quel côté couper.



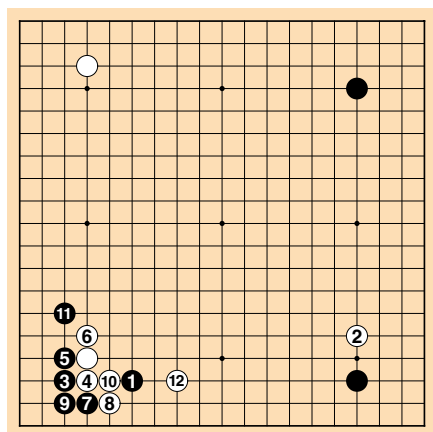


Figure 5

Voici une autre séquence possible si Noir prend directement le coin. Blanc obtiendra quelque chose, mais le résultat sera moins bon que le *joseki* où il aurait pincé (choix **B** de la figure 2) car ici il doit finir en B12, donnant le *sente* à Noir.

N'oublions pas que nous sommes partis d'une situation où Noir a joué deux fois, il est logique que le résultat soit meilleur pour lui.

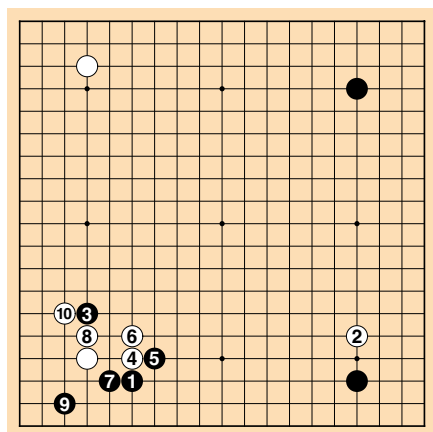


Figure 6

Voici un exemple dans lequel Noir joue une pince haute en 3.

Il y a beaucoup de possibilités.

Tout cela pour vous montrer qu'il est possible de faire *tenuki* lors de l'approche en 1 et d'obtenir malgré tout un résultat convenable.

Un coup primordial

L'étape suivante à analyser dans ce début de partie est le coup N11 de la figure 1.

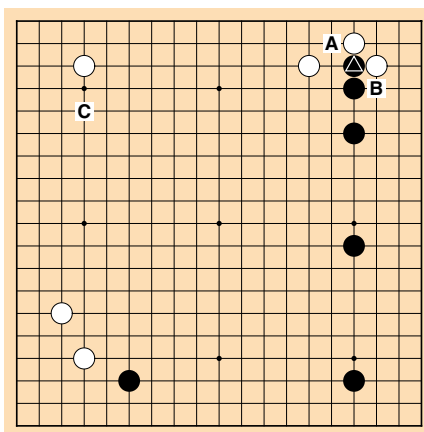


Figure 7

△ est un coup très important pour la forme finale de Blanc quel que soit le choix que Noir fera en **A**, en **B**... ou en **C**. Nous pouvons effectivement très bien envisager de jouer en **C** au lieu des deux premiers choix. La tactique consiste en ce cas à ne pas fixer tout de suite le coin Nord Est et de voir ce qui sera joué après l'approche du coin Nord Ouest.

Pourquoi △ est-il si important ?

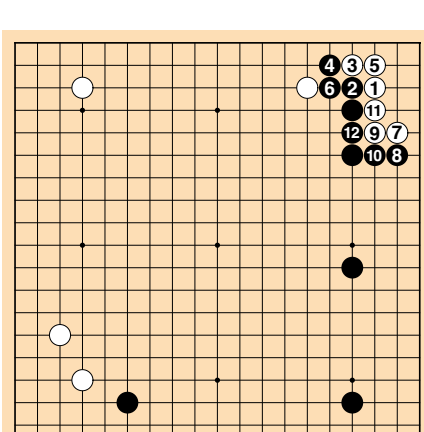


Figure 8

Noir peut choisir la séquence de 2 à 12 pour séparer les pierres blanches et enfermer Blanc dans le coin. Il obtiendra l'influence et cela lui permettra d'avoir beaucoup de force sur le reste du plateau. Blanc obtiendra des points et généralement le *sente*.

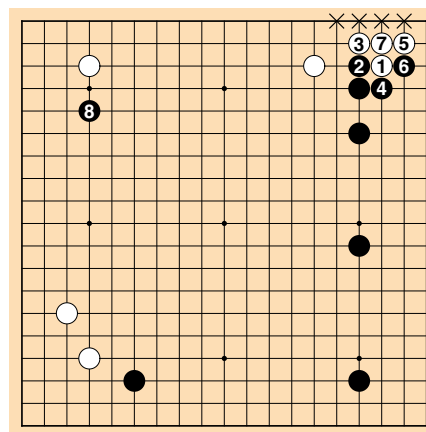


Figure 9

Noir peut également choisir de ne pas séparer les pierres blanches mais plutôt de les aplatir dans le coin. Vous remarquerez que Blanc ne fait pas beaucoup de points (marqués X) même s'il prend le coin à Noir.

Généralement, Noir obtient le *sente* après cette séquence.

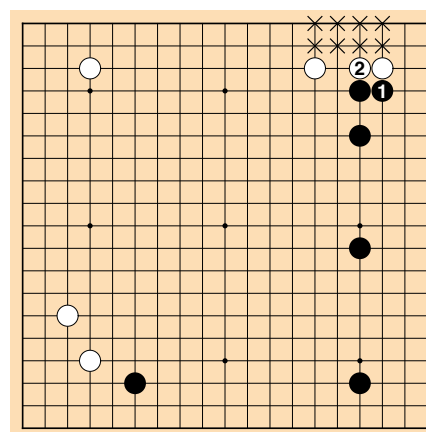


Figure 10

Et si Noir jouait tout de suite en 1 ? Vous pouvez constater que Blanc fait bien plus de points (X) que dans la figure précédente, et est également plus solide. C'est pourquoi on commence toujours par le coup de déformation en 1 des figures 8 et 9 quel que soit le choix directionnel que l'on fait ensuite.

Nous avons le regret de vous annoncer le départ de Xavier Mostajo Hijazo à 66 ans.

Ce mathématicien était arrivé au Trait d'Union dès le début des années 70. Il fut l'archiviste de l'Association Française de Go en 1972, avant la création du club de Paris. Plus tard il migra au club de Colombes, où il résidait, club dont il fut un temps le trésorier. À sa retraite en 2011, Xavier a fait le choix de retourner habiter dans son pays d'origine, qui l'a vu naître, l'Espagne.

Jean-Pierre Lalo

Un développement dynamique

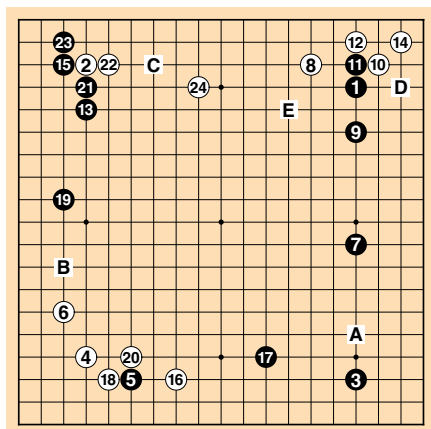


Figure 11

Nous arrivons maintenant à la question de l'exercice de la revue précédente. Que pourrait jouer Noir à présent ?

Si plusieurs questions se posent, certaines pierres posées sur le plateau pourraient faciliter la recherche d'un choix optimal.

A permettrait de faire des points en fermant le coin de Noir : c'est gros mais est-ce que cela suit la dynamique de Noir ?

B réduirait le coin de Blanc en gagnant quelques points : probablement le choix le moins intéressant.

C est une approche plus directe, on peut même parler d'une invasion puisque c'est un coup de troisième ligne.

Noir attaque les pierres 2 et 22 et pourrait s'installer sur le bord Nord. Est-ce réellement avantageux ? La question à se poser est : « *Y a-t-il un gros potentiel-blanc sur le bord Nord ?* »

D est un coup *gote* qui renforce le bord en réduisant le coin de Blanc. Mais le bord Est est encore trop ouvert pour l'envisager.

E est le coup de la partie.

Son objectif est d'agrandir l'influence de Noir tout en attaquant le bord Nord de Blanc. Si Blanc n'y répond pas, le bord Nord pourrait bien disparaître. Mais si Blanc y répond, il pourrait laisser Noir devenir trop grand sur le bord Est.

Voici maintenant la partie complète...

Cette partie a été jouée en demi-finale de la Baiyunshan Cup en 2015.

● Shi Yue 9P

○ Ke Jie 9P

Komi 7,5 points.

Blanc gagne par abandon.

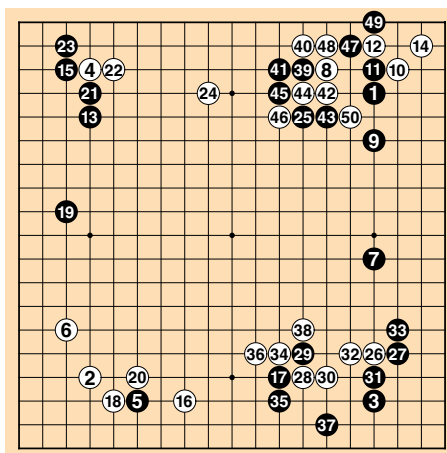


Figure A (coups 1 à 50)

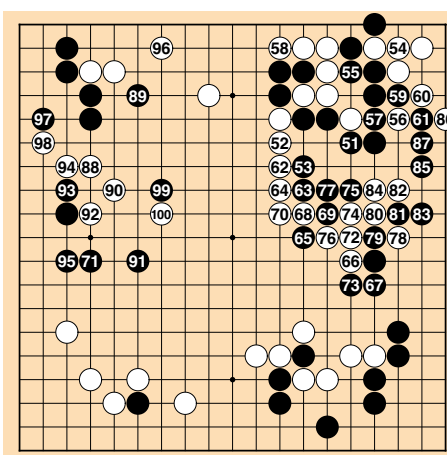


Figure B (coups 51 à 100)

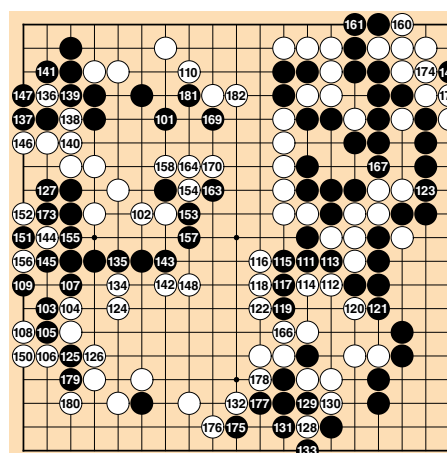


Figure C (coups 101 à 182)

159, 165, 171 en 151

162, 168 en 156

Suite de l'épisode précédent...

Une pierre importante

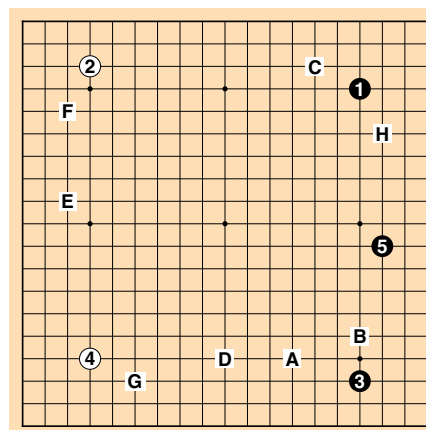


Figure 12

La dernière fois, nous avons évoqué les coups d'approche en **A** et **B**.

Regardons maintenant ensemble ce qui se passe si Blanc approche en **H**.

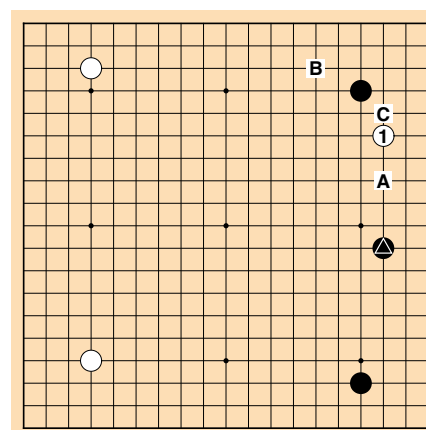
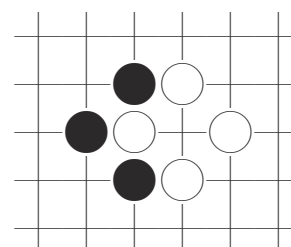


Figure 13

L'idée de Blanc est d'envahir la position noire sur le bord Est. C'est un endroit où il y a de l'espace libre à conquérir.

Noir a plusieurs choix. **A**, **B** et **C**.



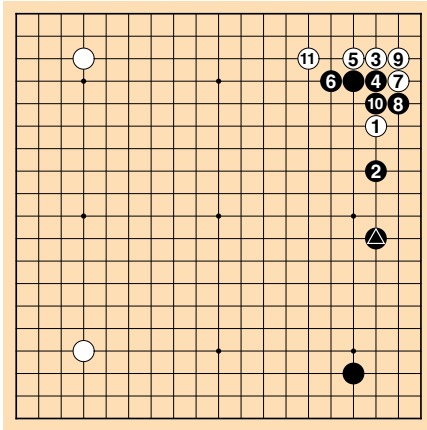


Figure 14

Si Noir joue en 2 pour pincer Blanc, la pierre ▲ ne joue plus un rôle efficace. Cette pierre avait en effet pour fonction de limiter la base de Blanc en cas d'approche : elle fait maintenant office de doublon.

Après la séquence de la figure 14, la position noire est plate et surconcentrée. Noir ne se développe de plus que sur le bord Est : placer ainsi tous ses œufs (points) dans un même panier n'est pas trop conseillé (à moins que le panier soit vraiment immense...)

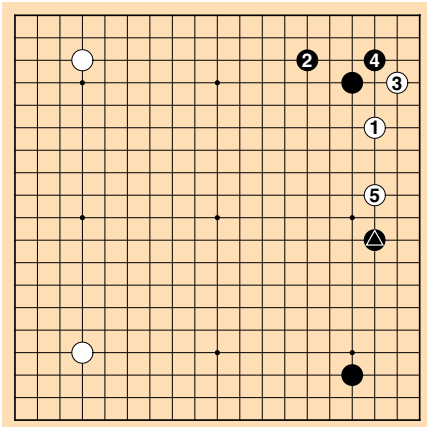


Figure 15

N2 est une réponse standard pour s'installer sur le bord Nord mais cela laisse aussi Blanc s'installer trop facilement sur le bord Est.

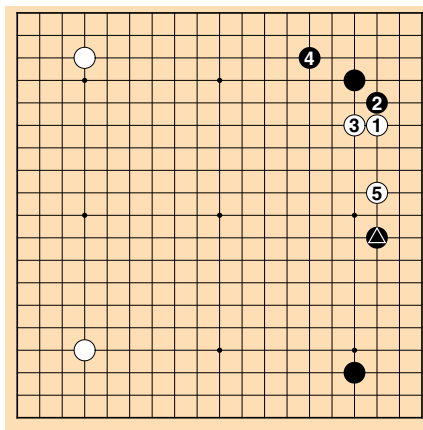


Figure 16

N2 est intéressant car Noir fermer maintenant la porte du coin Nord Est à Blanc. Blanc s'étend en 5 mais il est sur-concentré, et il aura de plus besoin d'ajouter un ou plusieurs coups pour obtenir une base de vie complète.

Vous remarquez que dans ce cas-ci, Noir utilise efficacement sa pierre ▲ déjà posée.

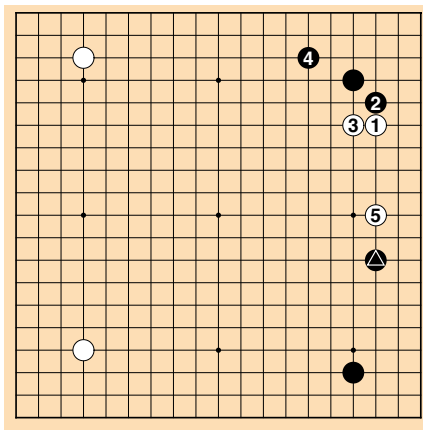


Figure 17

Voici une autre position avec la pierre ▲ placée à une intersection plus proche du *komoku* au coin Sud Est. On peut jouer ▲ quand on veut rendre l'invasion blanche au Sud Est encore plus compliquée, et y faire le maximum de points.

Cela change-t-il quelque chose pour Blanc ?

Dans cet exemple, Blanc joue 1 à 5. Noir ayant une pierre plus loin, Blanc se permet de jouer lui aussi une intersection plus loin pour éviter d'être sur-concentré...

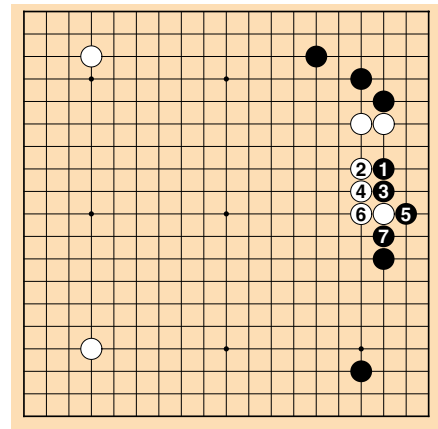


Figure 18

En réalité, c'est compliqué pour Blanc. Noir joue 1 et Blanc n'a d'autre choix que de jouer B2. Avec N3 à N7, Noir enlève la base de vie du groupe blanc : il fait des points et peut à présent chasser un groupe sans base de vie.

Le résultat est plutôt intéressant pour Noir.

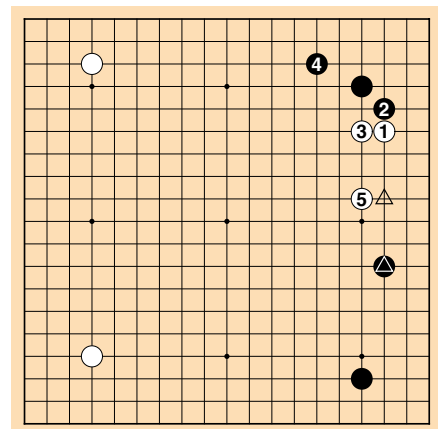


Figure 19

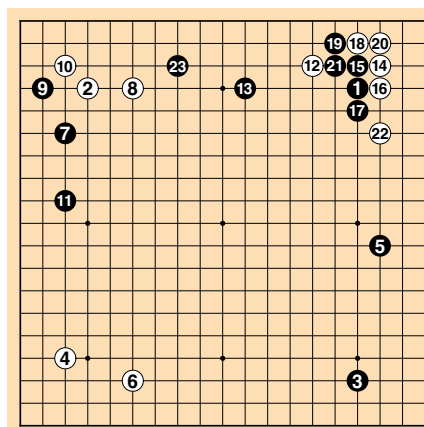
Blanc préférera donc jouer 1 à 5 même avec la pierre ▲ pour éviter la séquence de la figure 18. Il se retrouvera moins attaqué même s'il est sur-concentré. On peut jouer en ▲ au lieu de 5.

La pierre en ▲ étant plus éloignée du *hoshi* au Nord-Est, cela peut amener d'autres possibilités à Blanc dans la partie.

Exercice

Comme d'habitude, voici une position dans laquelle vous avez plusieurs choix possibles. À vous de déterminer, en l'argumentant, quel serait le coup le plus important à jouer maintenant, et la suite probable. Il peut y avoir plusieurs réponses correctes !

Réponse à envoyer à...
fulgurogo@gmail.com

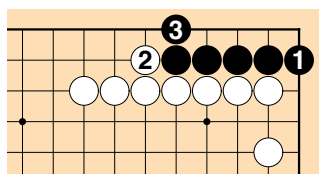


Tsumego à gogo

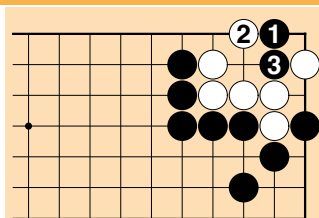
Solutions

Fan Hui

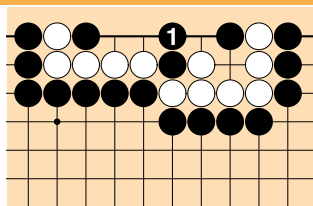
Niveau débutant



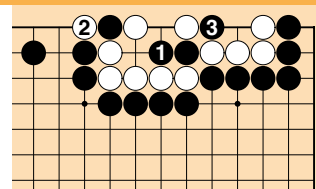
Problème 1 : Noir est vivant.



Problème 2 : Blanc est mort !

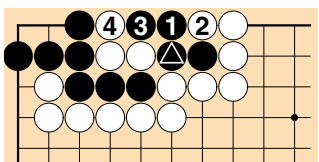


Problème 3 : Blanc est mort.

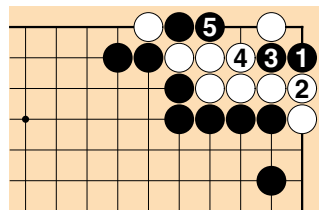


Problème 4 : c'est un « snappe ». Blanc est mort.

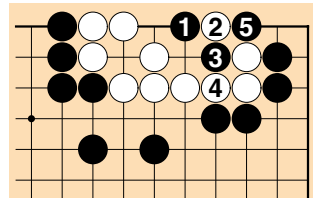
Niveau intermédiaire



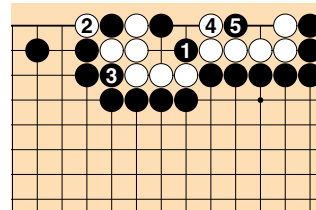
Problème 5 : N1 : joli coup !
N5 en ▲ : Noir a capturé trois pierres, c'est vivant !



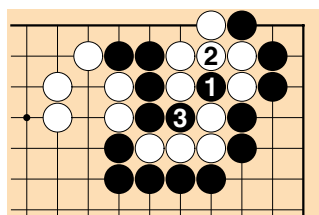
Problème 6 :
Blanc est mort !



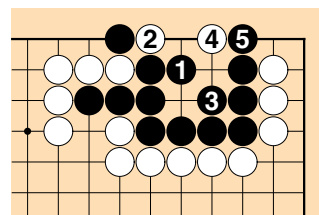
Problème 7 :
N1 est le point vital.



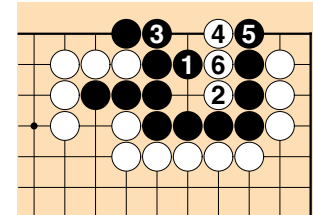
Problème 8 : après N5, Blanc n'a pas assez de libertés.



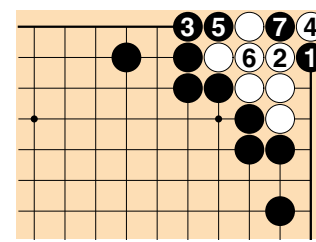
Problème 9 : il y a bien un problème chez Blanc, il ne peut pas bloquer.



Problème 10 :
Variante 1 pour Blanc :
Noir est vivant.

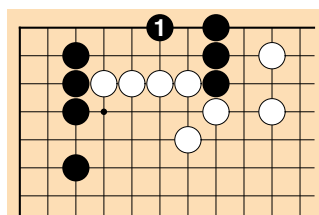


Variante 2 pour Blanc :
c'est un *seki*, donc Noir est vivant, mais sans aucun point.

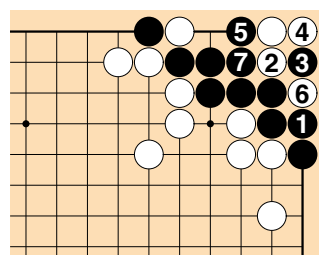


Problème 11 : problème classique, en Chine on l'appelle « petite gueule de cochon ». N7 : Noir finit par un *ko*.

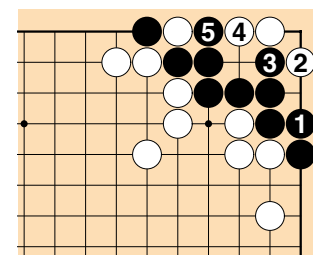
Niveau confirmé



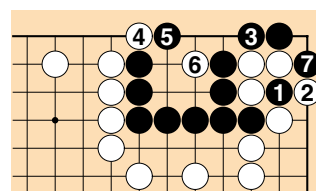
Problème 12 :
N1 : bon coup ! C'est déjà connecté.



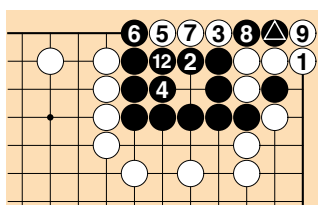
Problème 13 :
Variante 1 pour Blanc :
vivant !



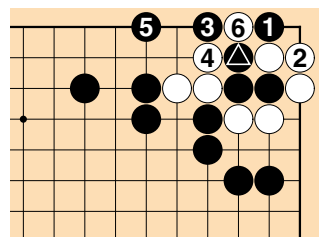
Variante 2 pour Blanc : c'est vivant.



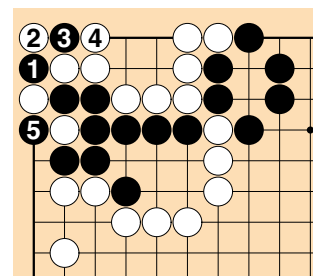
Problème 14 :
Variante 1 pour Blanc : c'est un *ko*.



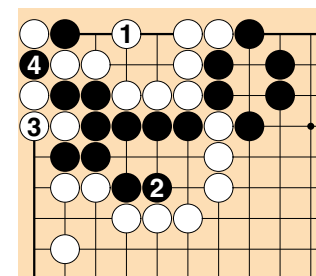
Variante 2 pour Blanc
10 en 8, 11 en ▲.
Si Blanc répond en 1, Noir vit sans condition.



Problème 15 :
N3 : joli *tesuji* !
N7 en ▲ : Blanc n'a qu'un œil. Il est mort.



Problème 16 : N1 : *tesuji* !
N3 : Très joli coup !
Variante 1 pour Blanc
Soit il joue le *ko*, et la vie de son coin, soit tous deux vivent sans condition.



Variante 2 pour Blanc
(1 à la place de 4 de la variante précédente)
Un *ko* est dangereux pour Blanc.

Préparez votre été !

Stage Fédéral

7 Juillet - 20 Juillet



Le stage se tiendra au camping "Parc du Guibel",
à Piriac-sur-mer, Loire-Atlantique



Pédagogues

Mathieu Delli-Zotti (4d, responsable pédagogie),
Tanguy Le Calvé (6d), Denis Karadaban (5d), Baptiste Noir (4d),
avec la participation de In-Seong Hwang (8d)
et, la première semaine, des deux invitées chinoises Weijing Fan (3p) et Zi Yang (2p)

Toutes les informations pratiques sur le site du stage :

<http://stages.jeudego.org/2018/>

Retrouvez la RFG en ligne

Le blog, les actualités, les vidéos, les archives...

Revue Française de go

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



<http://rfg.jeudego.org>

Complétez votre collection !

Anciens numéros de la Revue Française de Go



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
matériel@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 (pour la France) de 20€ par an (3 numéros).
Pour toutes les questions concernant les abonnements merci de contacter le responsable RFG
abonnement-rfg@jeudego.org