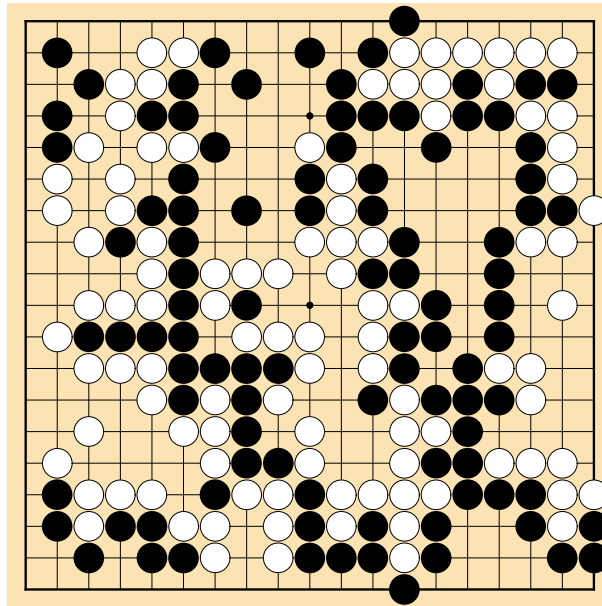


Fauteur de troubles

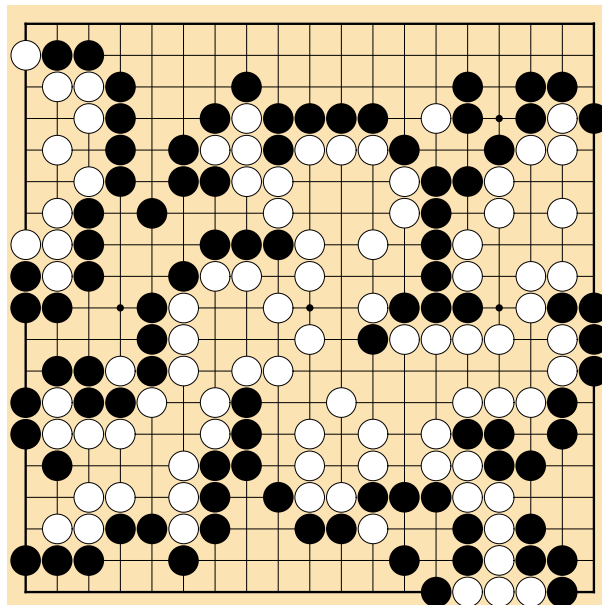
In-seong Hwang

Dans cette revue, In-seong nous propose deux *goban* recelant des situations plus ou moins complexes.

- 1) Mettez-vous à la place de Noir et cherchez des sources de troubles potentiels (en bref, de l'*aji*...) dans les territoires de votre adversaire. Recommencez avec Blanc...
- 2) Trouvez autant de sources d'ennuis que possible : il peut y en avoir beaucoup sur chaque *goban*...
- 3) Le résultat n'est pas forcément spectaculaire : même si cela peut se résumer à un gain de quelques points dans le territoire de l'adversaire, vous avez atteint l'objectif.



Problème 1
Niveau kyu



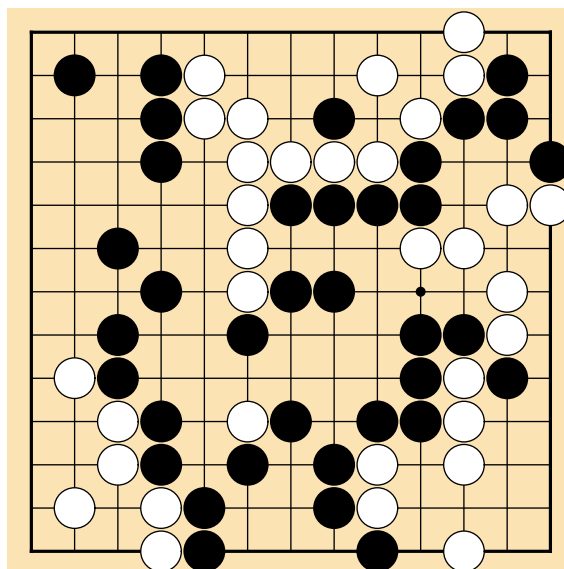
Problème 2
Niveau dan

YOSE

Junfu Dai

La magie des *tesuji* de yose...

Komi : 6,5 points.
À Blanc de jouer.



En combinant les bons *tesuji* dans le bon ordre, Blanc peut gagner !

À vous de chercher (et de trouver !) quels sont les bons *tesuji*, et dans quel ordre il faut les jouer...

L'édito



Il y a dix ans, en juillet 2013, la revue 131 titrait « *La revue électronique est arrivée !* ». À peine plus ancien, le blog de la revue — qui compte aujourd'hui environ six cents billets — avait vu le premier publié en février 2012 : il était consacré au tournoi « d'Antony-Paris ».

ACTUALITÉS ET PARTIES COMMENTÉES

| | |
|---|-----------|
| Brèves | 5, 15, 18 |
| Vie des clubs | 6, 13 |
| Championnat International Amateur de Pairgo | 8 |
| partie commentée | 9 |
| Championnat du Monde Amateur | 14 |
| partie commentée | 14 |
| Pédagogie | 20 |
| Tournoi d'Antony | 22 |

Tournoi de Paris qui, à l'occasion de sa 50e édition et pour la première fois depuis dix ans, a de nouveau atteint les 200 joueurs, confirmant sa place dans le circuit européen du « Grand Prix ».

C'est également le cas de Grenoble, dont le tournoi International (TIGGRE – Ellie cup) a de nouveau franchi le seuil des 150 participants... et dont le club fête cette année sa 50e bougie !

Cette première partie de l'éditorial évoquant les anciens, j'en profite pour saluer la mémoire de Francis Tugaye, du club de Pau, qui nous a quittés en janvier : il a fait partie des premiers joueurs avec qui j'ai pu disputer une partie. Il aurait probablement composé un *haïku* [*] pour les trois titres européens que la France détient actuellement.

THÉORIE ET TECHNIQUES

| | |
|----------------------------|---------|
| Problèmes : énoncés | 2, 4, 5 |
| Le monde des tesuji | 19 |
| Kô | 22 |
| Yose | 26 |
| Fauteur de troubles | 28 |
| Le coin des débutants | 31, 32 |
| Tsumego à gogo : solutions | 33 |

En effet, nos joueurs et joueuses ont eu cette année d'excellents résultats au niveau européen : la France est triple championne d'Europe ! Après Benjamin Dréan-Guénázia en individuel, puis en pair-go (avec Ariane Ougier), c'est l'équipe de France Jeunes qui remporte l'EYGTC (championnat d'Europe des jeunes par équipes). Et on pourrait même parler de six podiums, car après la deuxième place de l'équipe de France au championnat d'Europe par équipe, à Strasbourg Ariane Ougier conserve son statut de vice-championne d'Europe féminine tandis que Nyoshi Cao prend la troisième place.

Sur la scène internationale, Thomas Debarre est arrivé au pied du podium, en ayant joué ce qui s'apparente à une finale (page 12) ! Vous pourrez également lire le compte-rendu de nos deux paires françaises au championnat international de Pair-Go (page 6).

Et je vais terminer en évoquant les débutants (jeunes ou moins jeunes) : le « coin des débutants » est bien fourni dans ce numéro et Jean-Paul nous y parle des méthodes d'initiation.

Bonne lecture !

Clément Béni
Directeur de publication

[*] Son blog : <http://bourgeonssouslaneige.over-blog.com/>

Et toujours...

L'email de la rédaction :

redaction-rfg@jeudego.org

Le site de la revue :

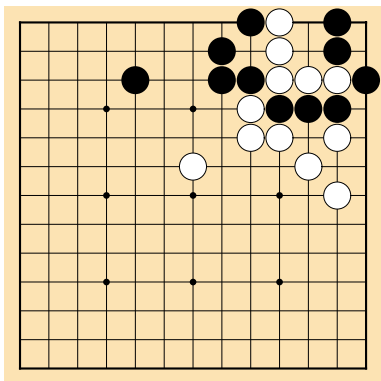
rfg.jeudego.org

Notre page facebook :

fb.com/revue.francaise.go

- 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 : Robin Bacardatz, Bernard Choque, Agnès Gaillard, Quentin Rendu, Martial Sauvadet, Nicole Tagnon.
- Contributions : Clément Béni, Christian Boyart, Colin Carrere, Kevin Cuello, Junfu Dai, Thomas Debarre, Benjamin Dréan-Guénázia, Jean-Paul Gaschignard, Fan Hui, Inseong Hwang, Ariane Ougier, Benjamin Papazoglou, Julien Signoles.
- Illustration de couverture : Camille Lévêque.
- Portraits : Gabriel Robinne.
- Illustrations intérieures : Camille Lévêque.
- RFG est publiée par la Fédération Française de Go.
- Imprimé par : Maugein Imprimeurs (ZI de Mulatet, 19000 Tulle)

Le coin
des débutants
Christian Boyart



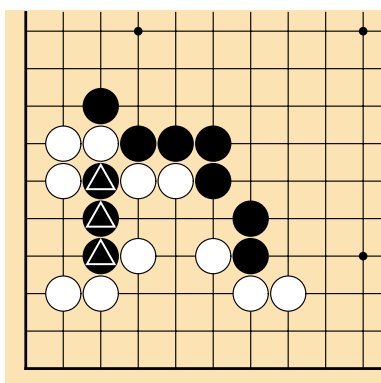
Blanc et Noir ont lancé leurs groupes du coin dans une course aux libertés.

Que se passe-t-il si c'est à Blanc de jouer ?

Que se passe-t-il si c'est à Noir de jouer ?

Solution page 30

Débutants :
premiers pas
JP Lalo



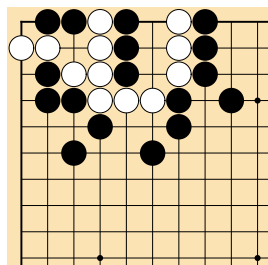
Les trois pierres ▲ sont enfermées dans la prison blanche.

Noir peut-il les délivrer sans appeler Harry Potter à la rescousse ?

Solution page 29

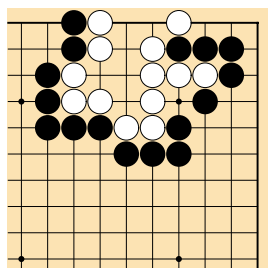
Tsumego à gogo
énoncés
Fan Hui

Niveau débutant



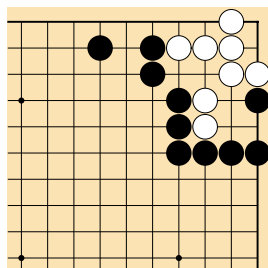
Problème 1

Noir joue et tue Blanc sans condition.



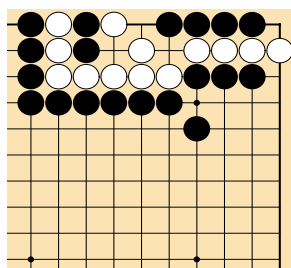
Problème 2

Noir joue et tue Blanc sans condition.



Problème 3

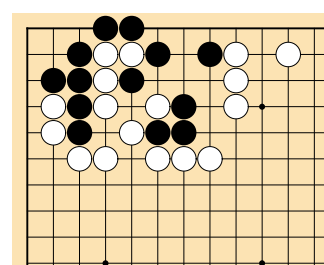
Noir joue et tue Blanc sans condition.



Problème 4

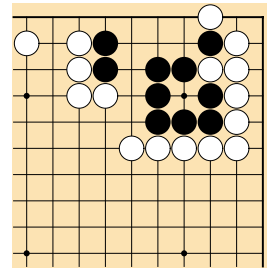
Noir joue et tue Blanc sans condition.

Niveau intermédiaire



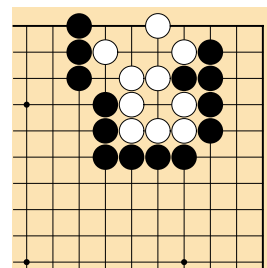
Problème 5

Noir joue et vit sans condition.



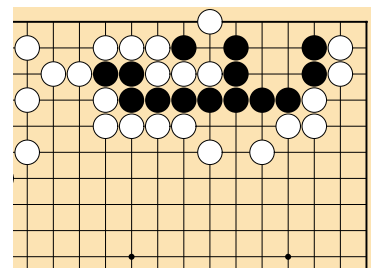
Problème 6

Noir joue et vit sans condition.



Problème 7

Noir joue et tue Blanc sans condition.



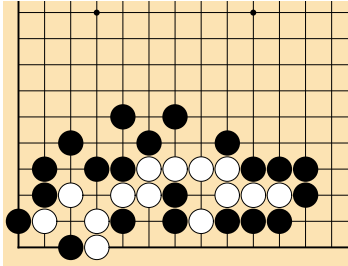
Problème 8

Noir joue et vit sans condition.

Tsumego à gogo

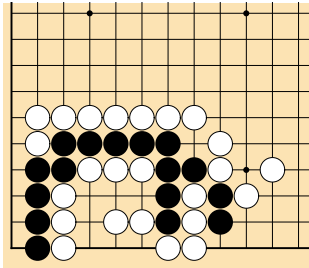
énoncés
Fan Hui

Niveau confirmé



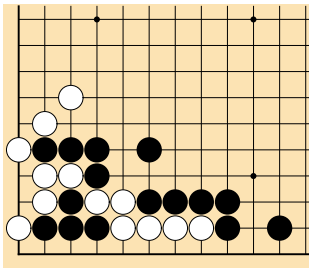
Problème 9

Noir joue et tue Blanc sans condition.



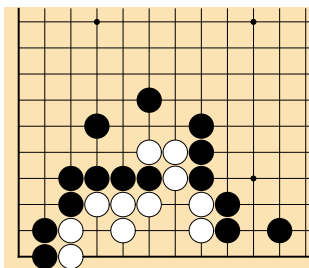
Problème 10

Noir joue et vit sans condition.



Problème 11

Noir joue et tue Blanc sans condition.



Nouvelles de l'Ouest

Kevin Cuello

Mens sana in corpore sano*

Discipline sportive dérivée du jeu de go, le Goathlon consiste à mêler course de relais et partie de go classique sur plateau 9x9. Les joueurs ont 15 minutes absolues sur leur horloge, ils ne doivent pas perdre de temps ! En effet, le deuxième joueur commence par taper la pendule afin de déclencher le temps de son adversaire. Ce dernier doit d'abord courir jusqu'à un marqueur, en faire le tour, puis revenir afin de poser sa pierre. Il tape alors sur la pendule, et fait partir l'autre joueur. La partie se déroule de manière normale sur petit plateau, mais c'est surtout le temps qu'il faut gérer, avec la contrainte de l'effort physique, et de la concentration mentale.



Goathlon - crédit Kevin Cuello

Les huit participants n'ont pas démerité, puisqu'ils ont tous fini toutes leurs parties dans les temps. Mais à la fin, c'est Quentin qui s'impose, devant Alexander et Elias.

*(un esprit sain dans un corps sain)

Halloween

L'événement phare de ce camp d'automne est sans aucun doute le tournoi de go fantôme qui a eu lieu l'après-midi du 31 octobre.

La plupart des participants avait bien revêtu un costume ou accessoire pour célébrer la fête des morts...vivants. Mais sans aucun doute, je décroche la palme du meilleur déguisement de pirate zombie avec un maquillage à faire pâlir un vampire.



Halloween - crédit Kevin Cuello

En quoi consiste le go fantôme ? Il s'agit d'une variante à trois participants : les deux joueurs et l'arbitre. Chaque joueur se retrouve le dos tourné à l'autre, avec son propre plateau 9x9, et pose les pierres de sa couleur comme pour jouer une partie normale. L'os, c'est qu'il ne voit pas les coups adverses. Heureusement, l'arbitre place également les coups de Blanc et de Noir sur un plateau au centre, qui servira de référence. Si un joueur souhaite poser une pierre sur une intersection déjà occupée, l'arbitre signale « coup impossible », et le joueur doit alors jouer autre part. Les pierres en atari et les captures sont également annoncées. À noter que les joueurs sont libres de placer des pierres adverses ainsi « révélées ». La partie continue normalement jusqu'à ce que les deux participants passent l'un après l'autre, et l'arbitre fait le décompte des points sur son plateau.

Contrairement à une partie classique, il n'est pas possible de voir les coups adverses, et donc difficile de préparer une stratégie. Les atari sournois peuvent mener à un renversement de situation, et l'écart de niveau des joueurs n'est ainsi plus un gage de succès du plus fort. Mais il ne faut pas oublier le rôle primordial de l'arbitre, car s'il commet la moindre erreur au moment des annonces, cela peut perturber la tactique de chacun, voire mettre en péril le bon déroulé de la partie.

Les dix jeunes étaient séparés en deux poules, et le vainqueur de chacune s'est retrouvé en finale, à savoir Quentin vs Elias. La dernière partie fut extrêmement serrée, car Quentin a longtemps mené la partie, jusqu'à ce qu'une erreur mène à la capture d'un groupe de pierres, et fasse repasser son adversaire devant. Elias a conservé cette avance jusqu'à la toute fin. Mais, alors que Quentin tentait de faire un tout petit groupe de deux yeux dans un espace restreint, Elias décida de passer à plusieurs reprises,

Vie des clubs • Kevin Cuello

pensant que c'était mort. Et cette trop grande confiance lui a valu de découvrir son erreur de jugement au moment de regarder le plateau de l'arbitre. Ainsi, Quentin remporte le tournoi !

3e tournoi par équipes du soleil couchant

Détenteur du titre 2021, Nantes s'est retrouvé face aux clubs de Poitiers, Angers, Brest, et quatre équipes rennaises, ainsi qu'aux cinq équipes des élèves de l'école de Go.

Ce fut également l'occasion de présenter les six nouveaux jeux traditionnels en *shinkaya* de l'école de go pour les premières tables, chaque *goban* reposant sur un joli tapis anti-dérapant aux motifs extrême-orientaux. Poser de belles pierres sur un plateau de qualité, c'est un vrai plaisir !

Après la troisième ronde, les pronostics ont commencé à s'agiter après la défaite de Rennes 1 et la victoire surprise de Rennes 2 face à Angers...



Trio familial au tournoi par équipes
crédit Kevin Cuello

Le repas pique-nique n'a pas arrêté les calculs savants pour déterminer quelle équipe du trio de tête pourrait rafler la mise. Et, tension supplémentaire, le pot de rillettes au thon acheté le matin même pour cinq personnes ne pouvait en contenter que deux, me dit-on ! Le scandale en radinerie du président de Ligue menaçait d'éclater. Heureusement, les jeunes étaient là pour ajouter de l'ambiance, et sortir les adultes de leur plongée cérébrale abyssale.

Donc, dans le dernier match fratricide entre Rennes 1 et Rennes 2, si cette dernière l'emportait, le sort du tournoi était scellé en sa faveur. Mais, s'il s'avérait que Rennes 1 gagne, alors en comptant le nombre total de plateaux victorieux des deux équipes ainsi que de celle d'Angers, on arrivait à 8 points ex-aequo ! Le déterminant suivant désigne alors le nombre

de victoires du capitaine, et c'est Théo d'Angers qui pourrait l'emporter.

Entre Rémi 2d (R2) qui bat Fabien 2d (R1) en première position, et Christèle 13k (R1) qui surprend Clément 12k (R2) en troisième table, le match décisif s'est joué alors à la table deux entre Marc 3k (R2) et Adrien 1d (R1). La partie fut si intense et serrée que la victoire se compte par un demi point pour Marc !!!

Rennes 2 remporte le trophée, quelle émotion !

4e édition du tournoi de Noël pour enfants

Événement incontournable de la saison, le tournoi 9x9 pour les enfants a fait carton plein. 51 jeunes de 7 à 14 ans sont ainsi venus disputer sept rondes durant l'après-midi du dimanche 11 décembre. Il y avait bien sûr les élèves de l'école de go (15), mais surtout des enfants ayant participé à des ateliers périscolaires dans divers établissements scolaires de Rennes Métropole (36). On peut noter la présence de 19 filles (37%) et 32 garçons (63%).



Tournoi de Noël - crédit Oxana Semenova

Tout au long de l'après-midi, j'étais arbitre avec Thomas, appuyé par les arbitres adjoints Jean-Luc et Julien. De leur côté, Florence et Aurélie gardaient un œil sur les enfants ayant fini leur partie, le papa de Constance prenait en note les résultats sur l'ordinateur, et deux autres papas surveillaient les enfants dans la cour. Mine de rien, il en faut des volontaires !

Comme d'habitude, les premières parties se terminaient à peine au bout de deux minutes, et pas du côté des débu-

tants, mais plutôt des chevronnés, qui se sont écharpés en vitesse...!

L'année passée nous avons utilisé un tirage en « système suisse », où les joueurs avec le même nombre de points (1 victoire = 1 point) s'affrontent en priorité. Cela a causé des parties assez inégales, donc un système breton où les joueurs de plus de 24k commencent le tournoi avec 1 point semblait plus approprié. Malheureusement, plusieurs débutants se sont plaints à la fin qu'ils avaient dû affronter des niveaux plus élevés. Peut-être que la solution est de simplement utiliser le système MacMahon, où les joueurs affrontent les niveaux similaires en priorité ? Nous verrons l'an prochain.

À 17h, nous avons terminé les parties dans les temps, et l'installation pour le goûter s'organisait doucement. J'avais prévu six bûches au chocolat, faites maison, pour répondre à la thématique de fin d'année. Aidé par les volontaires qui avaient également apporté des douceurs, j'ai réussi à proposer une table bien fournie, c'est une victoire !

Puis, à 17h30, nous avons débuté la remise des prix. J'avais prévu des médailles pour le trio des catégories primaire et secondaire, et une coupe pour le grand gagnant. Ainsi, se sont distingués Lilian Guelou (15k) vainqueur du tournoi et premier des secondaires, suivi d'Alain Mathieu (15k) et Nathan Modolo (23k) ; ainsi qu'Augustin Cheneau (13k) premier des primaires, avec Thomas Divet (18k) et Alexandra Le Dû (18k).

Après cela, la table des jeux de société attisait les convoitises. J'appelais donc

chaque enfant dans l'ordre du classement final pour venir récupérer un badge collector et un jeu de leur choix. Ces cadeaux, achetés d'occasion en brocante et vide-grenier, ont été financés par l'Institut Confucius de Bretagne, hôte de l'événement.

Une fois les enfants partis et le ménage terminé, j'étais satisfait de cette journée éprouvante. Quand je pense que le matin même, j'étais sur mon vélo par -3°C à rouler dans le grésil pour me rendre sur les lieux... Les dieux étaient décidément avec moi pour le succès de l'événement.

Pétango

Encore une variante à adapter en tournoi. Et chez nous on pourrait aussi l'appeler « Palet BreizhGo ». De quoi s'agit-il ? Et bien selon la règle de Toru Imamura, sur un goban 19x19, le but est d'envoyer ses pierres avec une pichenette depuis la première ligne pour dépasser la ligne centrale et s'arrêter dans la zone adverse. Si une pierre touche une autre pierre, sort du plateau, ou n'a pas réussi à passer la ligne centrale après trois essais, alors un prisonnier est donné à l'adversaire. Et celui qui obtient 10 pierres de cette manière remporte la partie.



Petango - crédit Kevin Cuello

Cette variante met à l'honneur la dextérité et la ruse, si bien qu'un bon niveau de go n'est pas requis pour y jouer. Mais attention, lorsqu'il s'agit d'enfants, cela peut rapidement dérailler. Ainsi, avec les huit participants du mini tournoi, il fallait arbitrer chaque partie pour pouvoir valider ou non le lancer de pierres. Si bien que je devais passer de table en table assez rapidement pour ne pas les faire trop patienter. Heureusement qu'ils n'étaient pas plus nombreux, car nous avons réalisé les trois rondes pile dans les temps.

Au final, Gabriel s'impose face à Théotime et remporte le tournoi !

32e Championnat International Amateur de Pair Go

Après trois années de pause à cause de la COVID, le championnat du monde de pair go amateur s'est déroulé à Tokyo du 10 au 13 décembre 2022. 32 paires se sont affrontées, dont presque une moitié de paires locales, représentant chacune une région du Japon.

À cause des prix anormalement élevés du voyage en avion et de la complexité à venir sur place (survol de la Russie impossible à cause de la guerre en Ukraine), il y avait seulement neuf paires non-asiatiques, dont six européennes. Mention spéciale pour la paire de Panama, sur-motivée après un voyage de 48h passant par... la Turquie. La France était le deuxième pays le plus représenté avec la paire Julie Artigny - Benjamin Papazoglou (alias « Artiglou », champions de France de pair go 2020) et le duo Ariane Ougier - Benjamin Dréan-Guënaïzia représentant le vieux continent en tant que champions d'Europe en titre. On n'oubliera pas non plus le plus français de tous les Japonais - Motoki bien sûr - invité en tant que traducteur et maître de cérémonie. Tout le monde était présent sur place sauf les Chinois à cause des restrictions sanitaires dans ce pays.

Côté logement, le tournoi a eu lieu à l'hôtel Metropolitan Edmont qui accueille le tournoi de pair go depuis maintenant de très nombreuses années. Hôtel très classique avec plusieurs restaurants de plus ou moins bonne qualité et des grandes salles de conférences pour accueillir les joueurs. On a également apprécié le bar à whisky très cosy situé au sous-sol de l'hôtel ainsi que le Starbucks juste à côté, bien pratique lorsqu'il faut se lever à huit heures du matin après huit heures de décalage horaire.

En ce qui concerne le go, cinq parties officielles au programme. Côté résultats, pas de surprise, 20 des 21 premières paires sont asiatiques (!) avec la Corée du sud sur la première marche du po-

dium, comme d'habitude. Mais pour une fois, une victoire pas si simple pour les Coréens après une partie perdue sur le *goban* mais gagnée au temps lors de la dernière partie (il faudra vraiment un jour abandonner le « temps absolu ») contre une paire japonaise. Ils ont également bien sué contre la paire Ariane - Benjamin DG avec une maigre victoire d'un point.

À part ce presque exploit, nos champions d'Europe ont remporté quatre victoires contre des paires japonaises et obtenu une sublime quatrième place à l'arrivée. Pour Julie et moi-même, un honorable 2/5 — victoire contre les Néo-zélandais et une paire japonaise, et défaite contre les Suédois et deux paires locales.

Côté organisation, pas de doute, on est bien au pays du Soleil-Levant : des cérémonies interminables, Motoki qui retrouve ses manières japonaises, un accueil aux petits soins, une culture peu réceptive à l'humour pinçant du champion d'Europe individuel et... le concours de costumes traditionnels ! « *S'il y a bien une chose très importante pour les organisateurs, encore plus que le go, c'est bien les costumes !* » nous avait prévenu notre Japonais préféré. Le principe est simple : chaque paire doit se vêtir d'une tenue traditionnelle de son pays d'origine et une styliste japonaise chevalier de la légion d'honneur française (Koshino Junko pour les experts) désigne les meilleurs déguisements. Pas trop chauds à l'idée de venir avec un béret et une baguette, nous avons plutôt opté pour une tenue traditionnelle bretonne qui a fait fureur puisque nous avons gagné le prix du meilleur costume ! En France, on ne gagne pas au go, mais au moins on a du style.

En dehors de ça, on retrouve les marqueurs classiques qui font le charme des tournois de notre jeu favori : des soirées entre copains, des retrouvailles avec de vieux amis et des combats acharnés sur le *goban*. Une fois le tournoi terminé, pas question de retourner en France, les vraies vacances ont commencé avec une visite de Kyoto, la ville aux mille temples. À la fin de ce beau voyage, nous sommes rentrés en France avec une seule idée en tête : y retourner !

Benjamin Papazoglou



Partie en tenue bretonne contre des adversaires japonais.



Soirée post-tournoi avec nos amis suédois.



Restaurant d'anguilles à Tokyo avec Léo, bien connu des joueurs français.



Tourisme à Tokyo



Visite d'un ryokan à Kyoto lors des vacances après le tournoi.

32e championnat international amateur de Pair Go, Tokyo, 11/12/2022

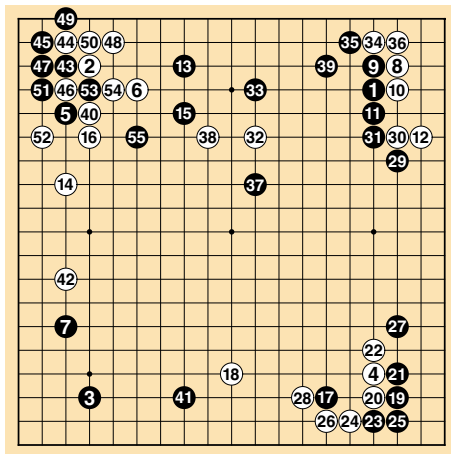
● : Ariane Ougier (4 dan), Benjamin Dréan-Guënaïzia (7 dan) (France).

○ : Han Jiwon (9 dan), Hong Seyoung (9 dan) (Corée).

Komi 6,5 points.

Blanc gagne de 1,5 points.

Commentaire : Ariane Ougier et Benjamin Dréan-Guënaïzia.



(Ariane)

Figure 1 (coups 1-55)

La partie est assez équilibrée jusqu'au coup 36.

La pince noire en 37 est un peu prématurée, il vaudrait mieux jouer le *tsuke* dans le coin (cf. dia. 1). L'IA propose aussi une séquence intéressante sur le bord Sud (cf. dia. 2).

N39 : ce coup est trop petit à ce stade, il aurait été meilleur pour Noir de continuer à attaquer les pierres du centre ou bien de vivre dans le coin Nord-Ouest. (On peut déjà commencer à apprécier à ce stade de la partie le charme du pair go où chaque joueur joue de son côté.)

B40 : avec ce coup Blanc sécurise son coin et prend une avance confortable.

N43-N55 : la séquence de Noir a pour but de sacrifier les pierres du coin pour utiliser des coups *sente* à l'extérieur mais elle est un peu maladroite (cf. dia. 3a et 3b). À la place de N55 l'IA propose un très joli coup auquel ni Benjamin ni moi n'avions pensé : le *nobi* (cf. dia. 4).

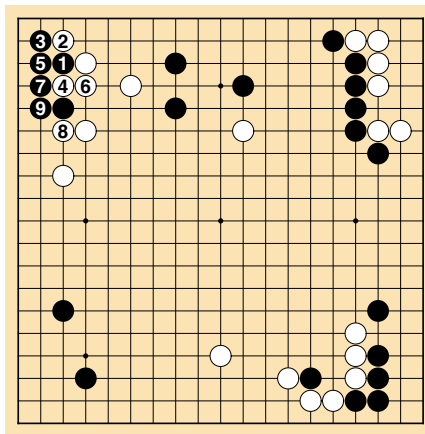


Diagramme 1

1 à la place de 37 de la partie.

Avec cette séquence Noir peut s'installer confortablement dans le coin.

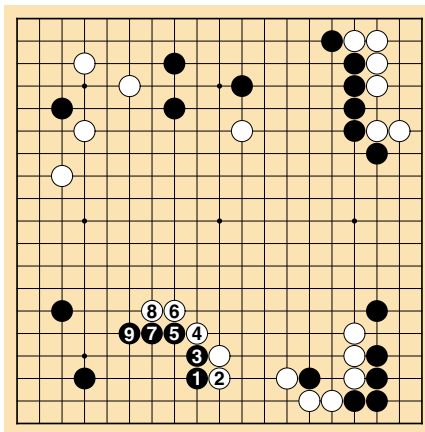


Diagramme 2

1 à la place de 37 de la partie.

Mais cette séquence avec le coup à l'aiselle est assez difficile à imaginer pour les humains...

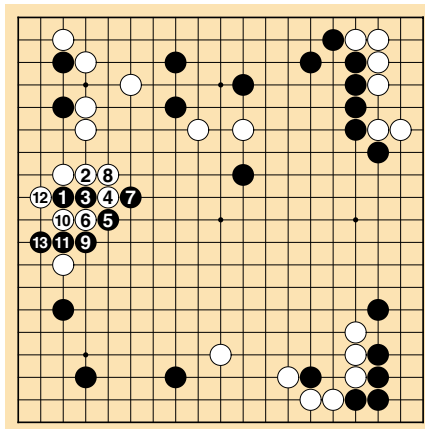


Diagramme 3a

1 à la place de 45 de la partie.

À la place du *hane* de la partie, Noir devrait plutôt essayer d'embêter Blanc avec des coups à l'extérieur comme ce *tsuke*...

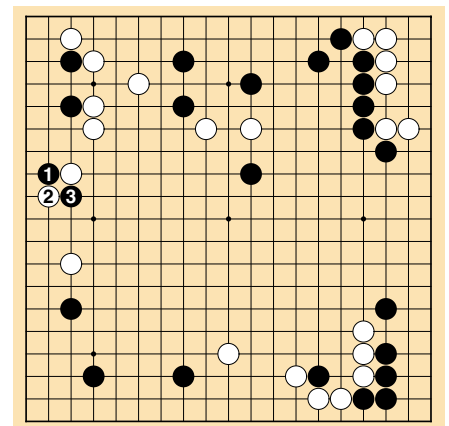


Diagramme 3b

1 à la place de 45 de la partie.

... ou comme cet autre *tsuke*.

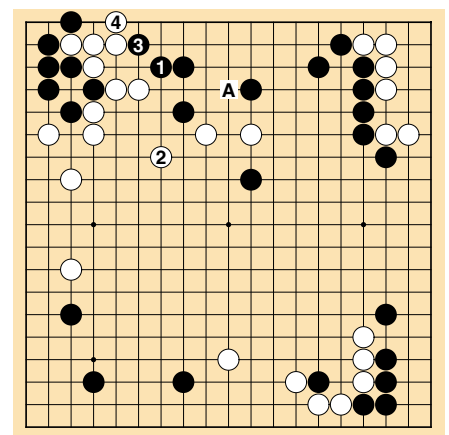


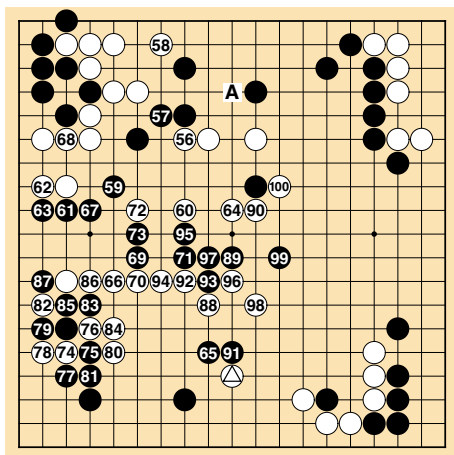
Diagramme 4

1 à la place de 55 de la partie.

N1 : ce coup a plusieurs buts.

Il permet d'abord d'enlever la base de vie de Blanc tout en protégeant la coupe en A.

Plus tard, le *kosumi tsuke* en 3 sera un très gros *yose sente*.

**Figure 2 (coups 56-100)**

B58 est un coup très solide qui stabilise le groupe blanc et qui menace la coupe en A.

N61 est un coup un peu abusif car grâce à la pierre △ Blanc peut couper en *hane* sans se faire prendre en *shicho*. Une meilleure idée pour Noir serait plutôt de suivre le diagramme 5.

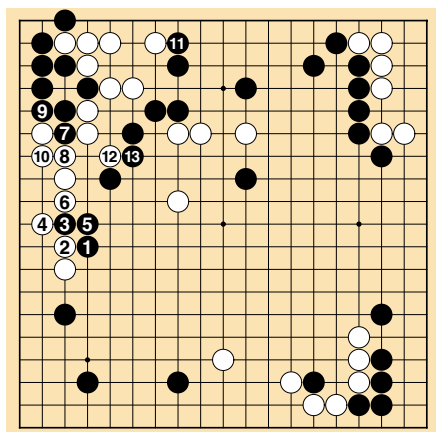
N63 : Benjamin me suit dans mon idée avec ce *nobi*... mais le risque de coupe perdue (cf. dia. 6).

N69 : Noir a finalement réussi à protéger sa coupe et à prendre l'initiative dans le combat.

B76 : la double coupe de Blanc est une stratégie de sacrifice pour se stabiliser sur le bord...

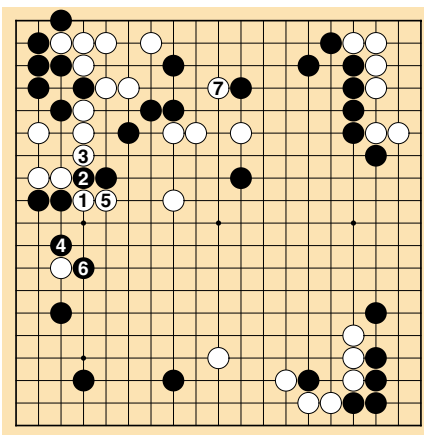
B82 : ... mais le *kosumi* est une erreur (cf. dia. 7). Après cette séquence Noir reprend de l'avance dans la partie.

Le coup 93 est un peu maladroit et laisse Blanc sortir trop facilement (cf. dia. 8).

**Diagramme 5**

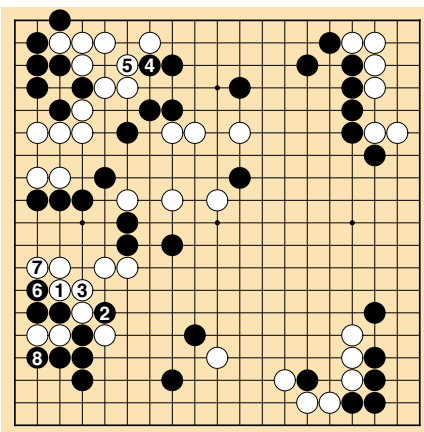
1 à la place de 61 de la partie.

Noir devrait essayer d'écraser Blanc pour se renforcer et mettre la pression sur les pierres du centre.

**Diagramme 6**

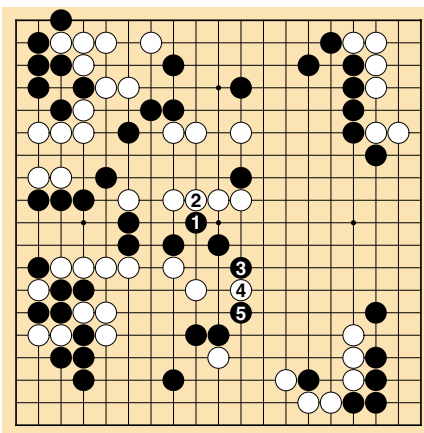
1 à la place de 64 de la partie.

Blanc peut toujours séparer à tout moment les deux groupes noirs avec le *hane*.

**Diagramme 7**

1 à la place de 82 de la partie.

Blanc devrait jouer *nobi*.

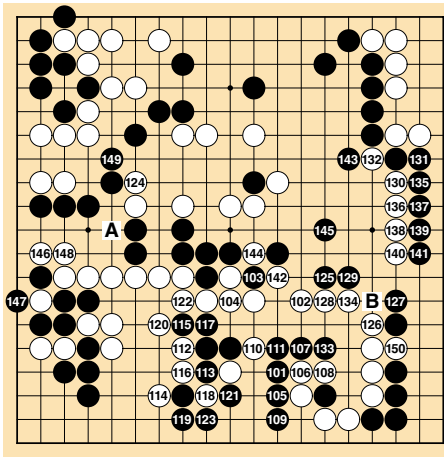
**Diagramme 8**

1 à la place de 93 de la partie.

Noir doit choisir une séquence plus sévère de ce genre.

Résultats

- 1) Han Jiwon, 9 dan
Hong Seyoung, 9 dan
(Corée)
- 2) Fujiwara Akiko, 6 dan
Tsuda Yuki, 6 dan
(Japon)
- 3) Lin Hsiao-Tung, 7 dan
Lai Yu-Cheng, 7 dan
(Taïwan)
- 4) Ariane Ougier, 4 dan
Benjamin Dréan-Guénéaïzia, 7 dan
(France, mais sélectionnés en tant que champions d'Europe de Pair Go)
- 5) Peng Leyi, 5 dan
Feng Yi, 6 dan
(Chine)
- 6) Kurashina Kanako, 6 dan
Sugita Shuntaro, 6 dan
(Japon)
- 7) Tani Yuiko, 5 dan
Ozeki Minoru, 7 dan
(Japon)
- 8) Osawa Maya, 6 dan
Tsuchimune Yoshiyuki, 6 dan
(Japon)
- 9) Uchida Yuri, 7 dan
Sakamuro Satoshi, 7 dan
(Japon)
- 10) Nakamura Taiko, 6 dan
Michikawa Iori, 6 dan
(Japon)



(Benjamin)

Figure 3 (coups 101-150)

N101 est un gros coup local mais malheureusement pas *sente* (cf. dia. 9).

N117 est une grosse erreur (cf. dia. 10). Le coup est localement correct car il sauve le plus de points possibles, en revanche il fait perdre le *sente* à Noir après B122.

N131 est aussi une grosse erreur de Noir. Noir a déjà beaucoup de problèmes avec les risques de coupes en 142, A, 149, B... Rajouter une possibilité de coupe en 132 et donc un groupe faible supplémentaire est extrêmement risqué : une simple connexion pour Noir aurait été amplement suffisante pour conserver son avance.

B132 : Blanc punit immédiatement. Il s'ensuit la séquence de « coups forçant » jusqu'à N141.

Arrive le souci de B142 (cf. dia. 11)...

N143 : Ariane essaye donc d'arranger les choses avec le choix judicieux de faire *tenuki*... Noir sacrifie les pierres du centre mais récupère les pierres de Blanc à l'Est ; malheureusement il y a toujours pas mal d'*aji* dans les formes noires.

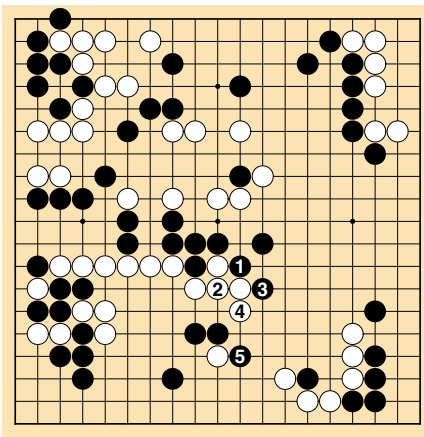
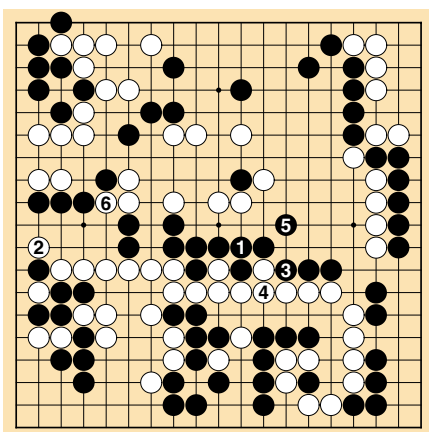


Diagramme 9

1 à la place de 101 de la partie.

Il est bien plus sévère de faire *atari* en N1. Si Blanc tente de sortir en *hane*, il se fait couper : il doit à la place sortir avec un angle vide extrêmement douloureux.

En suivant cette séquence, Noir prend une avance sérieuse.

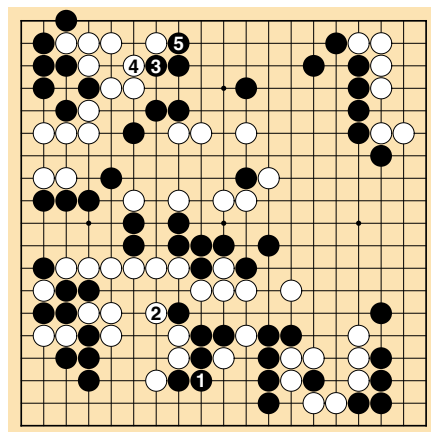


Diagramme 10

1 à la place de 117 de la partie.

Connecter en N1 est donc bien meilleur ici.

Diagramme 11

1 à la place de 143 de la partie.

Si Noir se contente de répondre à l'*atari*, la catastrophe est toute proche. Il va perdre des pierres.

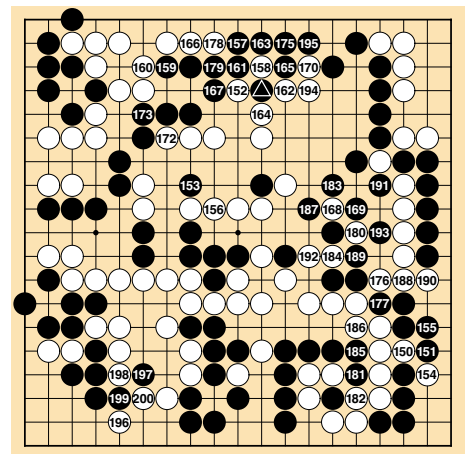


Figure 4 (coups 150-200)

171 en △, 174 en 158.

Après sa jolie séquence au Nord, qui nous réduit énormément, Blanc est en avance de 15 points.

Toutefois, c'est le miracle avec B188 ! Pensant que son coup était *sente* et obligeait Noir à répondre pour protéger sa barrette de six pierres du bord Est, le joueur coréen a complètement oublié que la pierre △ était en *atari* !

N189 : Noir n'a donc pas besoin de répondre et peut simplement capturer le groupe entier. À noter que j'avais complètement zappé cette histoire : c'est le sang-froid d'Ariane qui m'a permis de comprendre l'entourloupe en cours !

À ce moment de la partie, malgré l'énorme erreur de Blanc, nous ne sommes en avance que de 2,5 points ! Il faut aussi rappeler qu'il n'y a pas de *byo-yomi* et que les deux équipes arrivent vers la fin de leur temps. À partir de maintenant, c'est donc à l'équipe qui joue le plus vite et « le moins pire »...

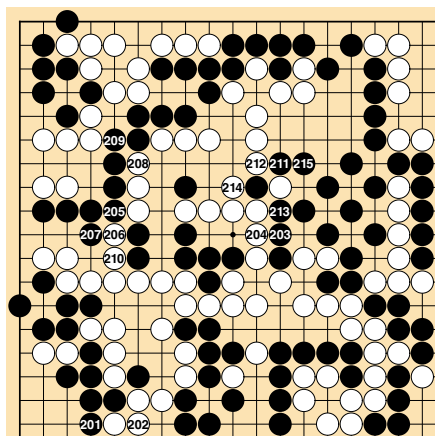


Figure 5 (coups 201-215)

N205 nous fait perdre notre avantage, il valait mieux jouer comme dans le diagramme 12.

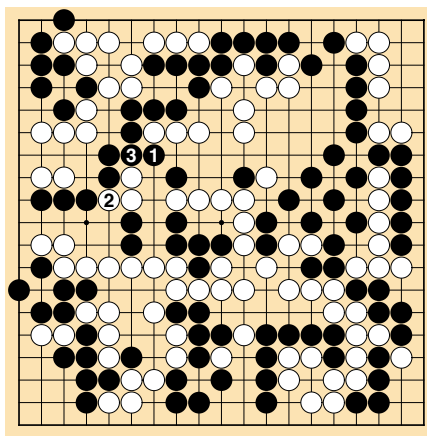


Diagramme 12

1 à la place de 205 de la partie.

N215 et suivants : Noir garde son avance. Le SGF qui nous a été fourni n'est malheureusement pas complet : le scribe s'est perdu dans les coups et je peux le comprendre car nous posons les pierres à un rythme non recommandé.... ni recommandable.

Finalement la partie se solde par une défaite d'un point et demi... C'était extrêmement frustrant surtout après avoir fait le plus souvent la course en tête.

Village de la Tour La Chaise-Dieu Haute-Loire



Le Village de vacances de la Tour vous attend à la Chaise-Dieu, au cœur du Massif Central, avec son domaine de cinq hectares en pleine campagne.

La région est également dotée d'un riche patrimoine historique et touristique.

Congrès National de GO 8 au 22 juillet 2023

Coté pédagogie :

- ateliers par groupes de niveau
- cours et simultanées,
- parties comptabilisées,
- tournois annexes...

Côté fun :

- soirées thématiques,
- piscine et terrains de sports,
- jeux, karaïoke, atelier cuisine,
- sorties touristiques...

Nous proposons des formules et des tarifs adaptés à tous et toutes :

- logement en bungalow, gîte ou hôtel,
- pension complète ou possibilité de faire sa popote sur place.

Le stage est ouvert aux ados non accompagnés grâce à une équipe d'animateurs diplômés.

Tarifs progressifs au 15 mai, réservez dès aujourd'hui !

Tous les renseignements : stage.jeudego.org

Contact : stagedego@gmail.com



En famille, en solo
ou entre ami-e-s,

Que vous soyez 8^e
dan ou 30^e kyu,

Venez vivre cette
aventure avec nous !



Vie des Clubs

Un stage à Montpellier

Le weekend des 21 et 22 janvier 2023 un stage d'un format atypique a eu lieu à Montpellier : deux journées de travail autour de la fois du perfectionnement au go et du partage de bonnes pratiques pédagogiques !

La ligue de go Méditerranée et le club de go de Montpellier ont organisé ce stage pour proposer un weekend convivial et pédagogique tout en cherchant à améliorer les capacités des participant(e)s à s'impliquer dans leurs communautés et développer leurs clubs.

La journée du samedi s'est déroulée dans la salle d'un restaurant réservée pour l'occasion, 25 personnes ont profité de l'expertise de Robin Bonjean (4d) autour de trois thématiques transversales pour s'adapter aux 15 kyu comme aux 1 kyu : « Comment trouver les *tesuji* en partie réelle », « Les bases du *fuseki* » et

« Comment gagner au go ». Rien que ça !

Les joueurs et joueuses ont pu mettre à profit leurs apprentissages le soir même lors de neuf parties simultanées avec Robin... qui n'en a concédé qu'une (à trois pierres de handicap) !

Le dimanche les participant(e)s se sont réuni(e)s dans un studio loué pour l'occasion afin d'échanger autour de trois sujets : la posture de pédagogue (notamment vis-à-vis de l'accueil de nouvelles personnes au club), les bonnes pratiques d'initiation au go et finalement la création et le développement des petits clubs. Ces échanges, animés par Colin



Carrere du club de Montpellier, se sont appuyés sur les expériences nourries et variées des personnes présentes. Cette journée a ainsi pu donner des bases communes à tout le monde, soulever certains problèmes régulièrement présents dans le développement de la vie des clubs,

et croiser les apprentissages des nombreux scénarios d'initiations rencontrés par toutes ces personnes motivées pour transmettre le go.

Nous sommes enthousiasmés de voir, un mois plus tard, les échanges perdurer au-delà du stage et nous avons hâte de voir les résultats de ces initiatives !

L'équipe organisatrice remercie grandement Robin Bonjean pour la qualité de son enseignement et le professionnalisme de son travail, la brasserie Le Dôme et le Studio 411 pour leur accueil durant ces deux jours, la Ligue de go Méditerranée pour le soutien de ce stage ; et finalement merci à l'ensemble des participant(e)s (venant de trois ligues et six clubs !) pour leur présence et la qualité de leurs échanges qui ont créé la réelle valeur ajoutée de ce weekend !

Ce stage s'est révélé être un succès aux yeux des organisateurs et organisatrices et des parties prenantes. Au nom de l'équipe organisatrice, je suis absolument motivé pour le partager sur d'autres territoires afin de stimuler les échanges locaux et capitaliser sur les apprentissages passés, et je suis disponible pour échanger avec qui souhaite en apprendre davantage.

Colin Carrere

Retrouvez la RFG en ligne

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

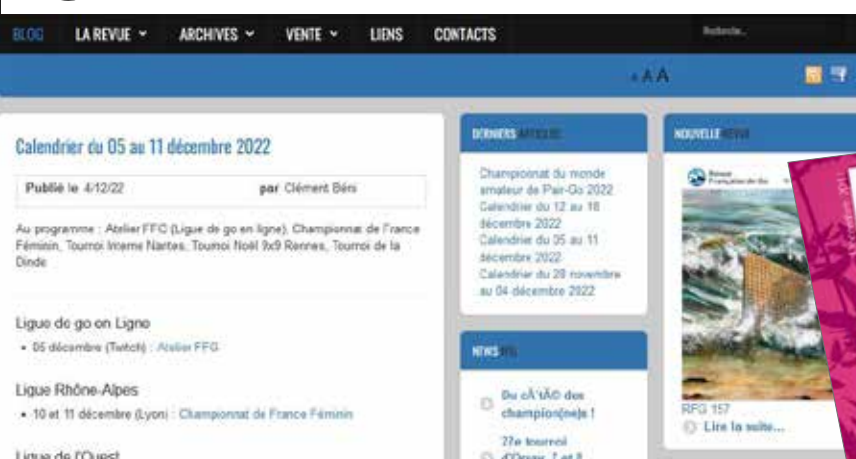
<http://rfg.jeudego.org>

Revue Française de go

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



Revue
Française de Go



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



Championnat du monde amateur

Thomas Debarre

Politique « zéro COVID » chinoise oblige, le championnat du monde amateur (WAGC) 2022 a eu lieu en ligne du 23 novembre au 5 décembre 2022. C'était pour moi une bonne opportunité d'y participer, puisque je n'y serais très probablement pas allé en présentiel et que la flexibilité de mon travail me permettait de participer à ce tournoi très chronophage sur treize jours avec des parties en semaine. Cependant, avec des joueurs dans de multiples fuseaux horaires sans compter les arbitres chinois devant être présents à chaque partie, l'organisation promettait d'être un casse tête. Cela n'a pas manqué, et compte tenu de ces contraintes, l'organisation fut pour le moins chaotique avec des situations cocasses, par exemple celle où deux joueurs européens durent jouer au milieu de leur nuit pour s'accommoder des horaires des organisateurs.

En terme de résultat, mon tournoi a évidemment été une réussite, mais l'exploit de m'être retrouvé à 5/5 avant la dernière ronde est à tempérer. Le WAGC est connu depuis longtemps pour ses tirages au sort douteux, et j'en ai été le grand bénéficiaire cette année : je n'ai joué aucun des grands pays du go durant ces cinq premières rondes à cause de (grâce à ?) mon mauvais SOS. Je n'ai même combattu qu'un seul joueur mieux classé que 4d durant ces cinq rondes ; c'est cette partie que j'ai choisi de commenter. Même si la finale contre le Chinois était évidemment plus importante en terme d'enjeu, elle n'est malheureusement pas très intéressante à commenter car je n'ai pas fait une bonne partie et je me suis fait rapidement massacrer ! Après trois victoires (dont une par forfait) assez faciles, les choses se corsent : je joue contre le représentant thaïlandais à la quatrième ronde.

Les meilleurs Thaïlandais ont un niveau proche de celui des meilleurs Français, donc je sais que ce sera une partie difficile.

Championnat du monde amateur
29/11/2022

● : Thomas Debarre (6d)

○ : Wichrich Karuehawanit (6d)

Règle Japonaise, komi 6,5 points.
Noir gagne de 14,5 points.

Commentaire Thomas Debarre.

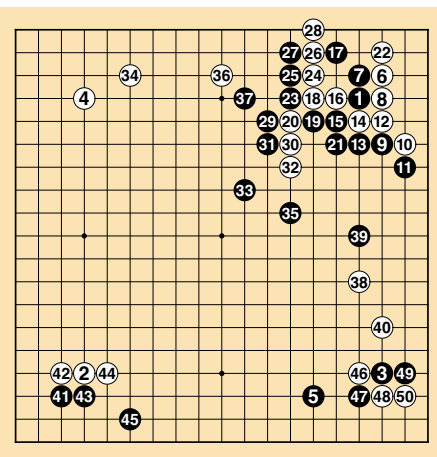


Figure 1 (coups 1 à 50)

N21 : comme je connais mal les variantes très compliquées commençant par un *hane* en 30, je choisis un *joseki* simple.

B34 : j'ai été surpris par ce *tenuki* qui sacrifie les pierres de coupe 20-30-32, mais il est parfaitement jouable ; le coup standard est en 35.

N35 : après ce coup il serait maintenant beaucoup trop lourd pour Blanc de sortir ses pierres, mais il reste beaucoup d'*aji*, ce qui justifie le *tenuki* de Blanc en 34.

N49 : trop gourmand ; Noir conserve son coin, mais il laisse Blanc se renforcer considérablement (cf. dia. 1 et 2)

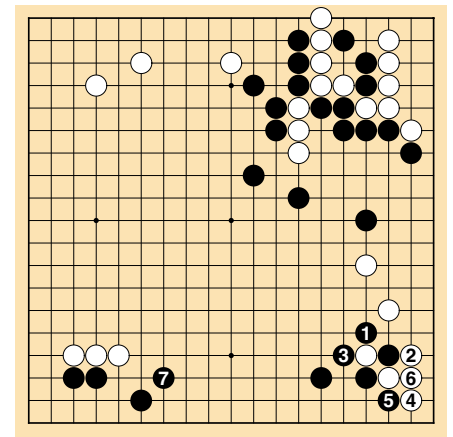
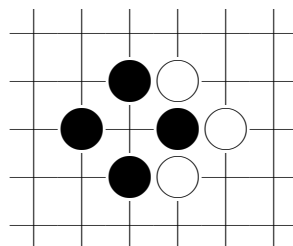


Diagramme 1

1 à la place de 49 de la partie.

Cette séquence me paraissait trop facile pour Blanc, mais elle est en fait bonne pour Noir qui peut se développer sur le bord Sud.

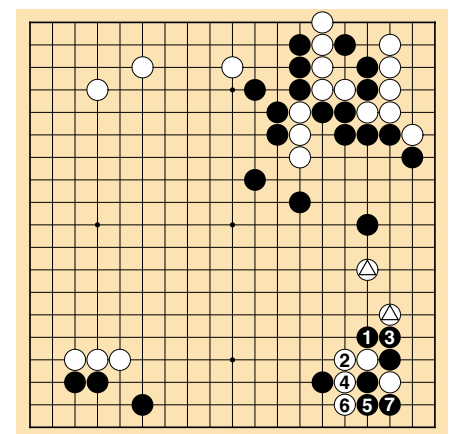


Diagramme 2

1 à la place de 49 de la partie.

Combattre est également une option pour Blanc, mais Noir n'a pas de raison d'être mécontent : les pierres △ sont affaiblies.

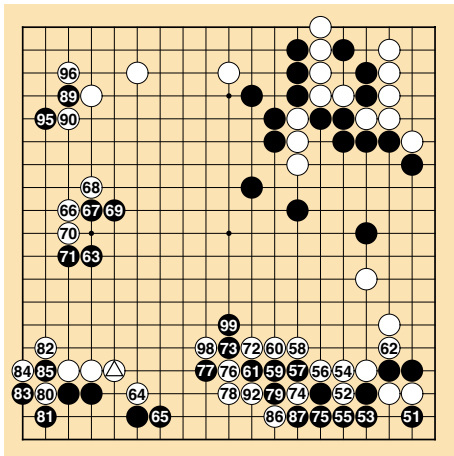


Figure 2 (coups 51 à 100)

88, 94, 100 en 80 ;
91, 97 en 85, 93 en 74.

N51 : *tesuji* classique qui permet à Noir de s'en sortir, mais la séquence reste bonne pour Blanc (cf. dia. 3).

N55 : Noir ferait mieux de faire *tenuki* (cf. dia. 4).

N61 : séquence pénible pour Noir, qui se fait écraser sur un bord Sud qui n'est pas intéressant à cause de la pierre △.

N73 : reculer en 76 me paraissait insupportable, mais c'est nécessaire : le *hane* est abusif.

B84 : le *kô* qui s'annonce est favorable à Blanc car il a beaucoup de menaces sur le bord Sud. Cependant, Blanc n'a même pas besoin de le lancer (cf. dia. 5).

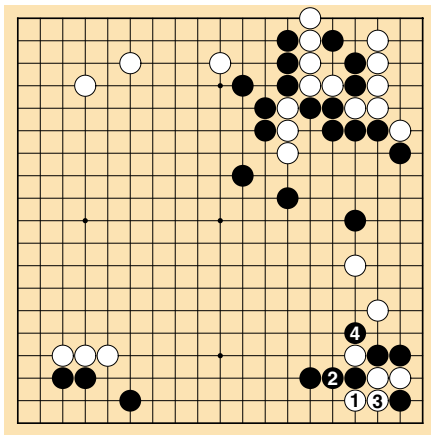


Diagramme 3

1 à la place de 52 de la partie.

Si Blanc résiste, Noir obtient un combat favorable.

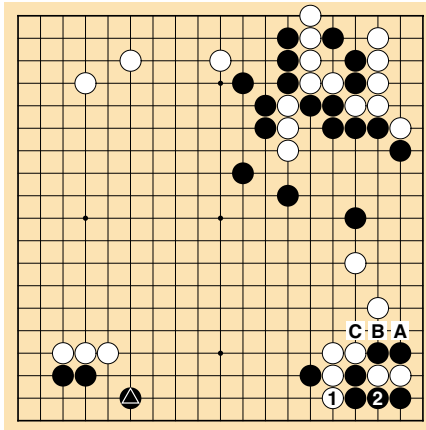


Diagramme 4

Supposons que Noir fasse *tenuki* et que Blanc descende en B1...

L'échange 1-2 n'est pas aussi bon qu'il en a l'air pour Blanc ; le bord Sud n'est pas très intéressant à cause de △, Blanc perd la possibilité de se renforcer en *sente* en A puis B, et il se crée également une coupe en C.

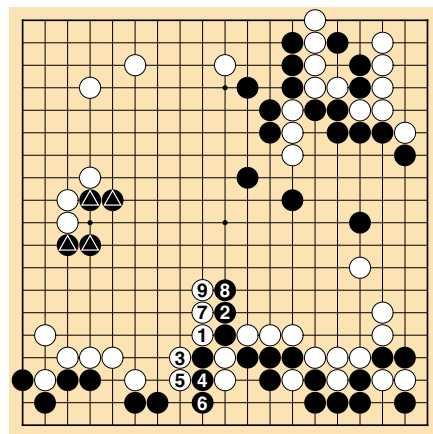


Diagramme 5

1 à la place de 84 de la partie.

Blanc se renforce facilement ; c'est même plutôt Noir qui est attaqué avec son groupe △.

Brèves

36e tournoi d'Antony 11 et 12 février 2023

76 joueurs ont participé à ce tournoi en cinq rondes (cf. article page 20).

- 1 - DAI Junfu (8D, 91Or, +5)
- 2 - LABOURET Florent (6D, 38Gr, +4)
- 3 - BLANCHARD Benjamin (4D, 75Ju, +4)
- 4 - OUGIER Ariane (4D, 92An, +3)
- 5 - MANGIN Elian (2D, 91Or, +3)
- 6 - FRANGI Manuel (3D, 75Al, +3)
- 7 - OUGIER Guillaume (4D, 92An, +3)
- 8 - NEIRYNCK Lucas (6D, 75Ju, +3)
- 9 - BOUËTTÉ Valérian (4D, 75Ju, +2)
- 10 - MIZESSYN François (3D, 92An, +2)

22e tournoi de Lyon 18-19 février 2023

71 joueurs ont participé à ce tournoi en cinq rondes.

- 1 - GODIVIER Vincent (4D, 69Ly, +5)
- 2 - OUGIER Guillaume (4D, 92An, +4)
- 3 - AIM Warren (2D, 38Gr, +3)
- 4 - BENCHABANE Hassane (3D, 76Ro, +3)
- 5 - CHAUVIN Robin (2D, 69Ly, +3)
- 6 - LEFEBVRE Loïc (3D, 38Gr, +3)
- 7 - MANGIN Elian (2D, 91Or, +3)
- 8 - SHI Jiawei (3D, 69Ly, +3)
- 9 - MAUSSION Hugo (2D, 69Ly, +1)
- 10 - ROBICHON Benoit (2D, 38Gr, +2)

European Youth Go Team Championship 2022-2023

(novembre 2022 à février 2023)

16 équipes de 5 joueurs (un U20, deux U16, deux U12), 4 rondes.

L'équipe de France « jeunes » termine première (après avoir battu Croatie, Allemagne, Ukraine et Roumanie)

Même si tous n'ont pu jouer (contraintes réglementaires), bravo à tous les membres de l'équipe : Linh Vu, Solal, Lubin, Nicolas, Benoit, Boyuan, Cyan, Tâm Loup, Mathias, Raphaël, Julie, Soren, Lucas, Felix, Lilian, Yuan Xi, Yvon et Hugo.

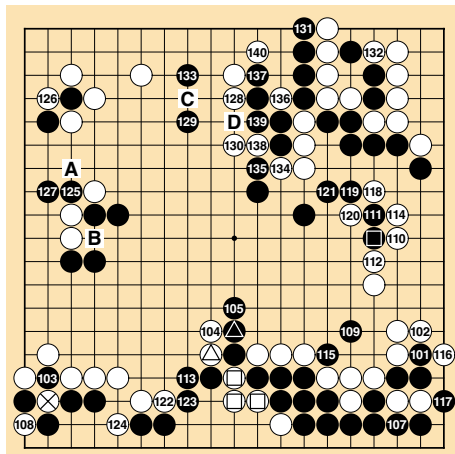


Figure 3 (coups 101 à 140)

106 en ✕.

B106 : après les menaces △-△ et 104-105, les pierres □ deviennent plus importantes ; Blanc devrait maintenant abandonner le *kô* et sortir ses pierres en 123. Sinon, Noir peut jouer en 113 et △-△ et 104-105 deviennent de très mauvais échanges pour Blanc.

N107 : de même, Noir devrait jouer en 113 au lieu de continuer le *kô*, d'autant plus que cette menace n'est pas assez grosse.

N111 : Noir recule ici car il veut absolument finir *sente* pour jouer le coup énorme en 113, mais c'est une erreur : Noir peut également finir *sente* en jouant en 114, qui est meilleur.

N113 : au terme de cette séquence, Blanc est toujours en avance, mais la partie est loin d'être finie car il reste de nombreux gros coups à jouer.

N115 : le *tenuki* noir est possible, mais couper en 125 est plus gros.

B120/N121 : au moment où Blanc joue ce coup, je me rends compte que j'ai fait une erreur de lecture et je pense que je ne peux pas résister. En fait, Noir peut et doit résister (cf. dia. 6, 7 et 8).

N121 : Noir sacrifie les pierres 111 et □, et dans ce cas Blanc augmente son avance avec cet échange.

B124 : coup énorme en terme de points, mais A est meilleur car en plus d'être également très gros, il menace la coupe en B.

N125 : grâce à l'*aji* des deux pierres du coin Nord-Ouest, Noir peut couper et revient dans la partie. (cf. dia 9 et 10)

N127 : la partie est maintenant assez équilibrée.

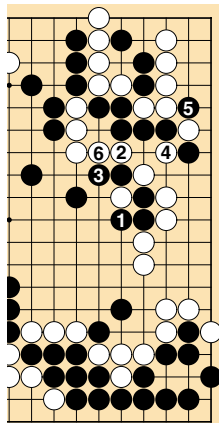
N129 est abusif : Noir espère que Blanc répondra en C et qu'il pourra jouer en D,

mais c'est évidemment utopique.

B130 : Blanc sanctionne bien.

N133 : à ce stade, je me rends compte que le *tobi* en 130 était probablement abusif car j'ai lu la séquence de la partie, mais celle-ci est désormais obligatoire.

B136 : joli *tesuji* qui permet de faire un superbe *shibori* (cf. dia. 11)



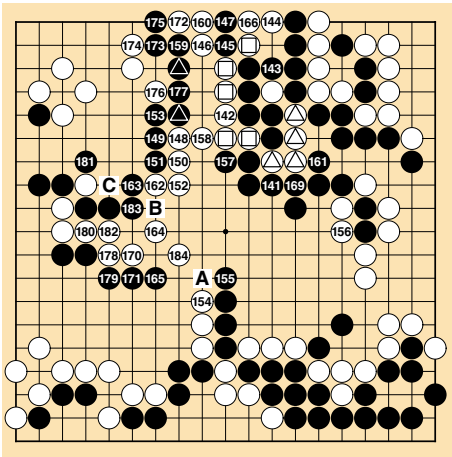


Figure 4 (coups 141 à 184)

167 en 145, 168 en 147

N141 : erreur de lecture de ma part ! Noir doit absolument résister (cf. dia. 12 à 16).

Noir capture les pierres △, mais Blanc réalise un excellent *shibori*.

N145 : Noir doit couper pour gagner le *semeai*, ce qui renforce beaucoup Blanc et fragilise les pierres ▲.

B152 : trop gentil (cf. dia. 17) ! Noir peut sauver ses pierres ▲, et le groupe □ n'est pas encore tout à fait vivant, ce qui va coûter cher à Blanc.

B156 : dangereux, le groupe □ n'est pas vivant ! Pousser en A serait plus sage.

B158 : Blanc devrait connecter en 159, auquel cas seules les pierres 148, 150 et 152 seraient attaquées.

N159 : c'est maintenant tout le groupe blanc qui est en grand danger, il n'a qu'un demi œil ! La partie sombre dans le n'importe quoi, alors que j'entre en phase de *byo-yomi*.

N179 : Noir loupe le timing pour faire l'important échange 183-B.

B182 : au tour de Blanc de louper le timing pour faire l'échange 183-C, qui change tout pour la vie de son groupe !

N183 : Blanc est maintenant en grand danger.

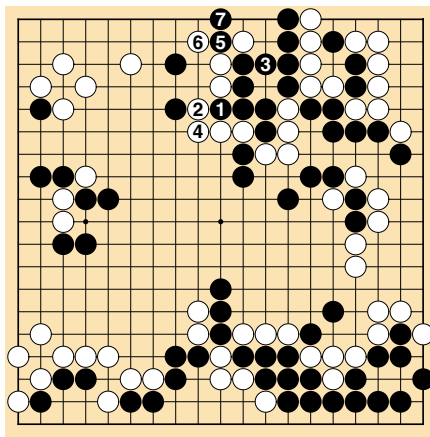
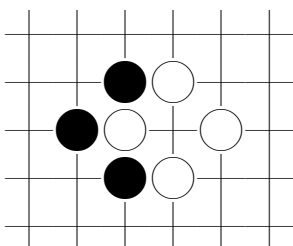


Diagramme 12

1 à la place de 141 de la partie.

Le *shibori* semble encore pire pour Noir que dans la partie, mais il a une parade miraculeuse...

N7 : la descente est un *tesuji* absolument magnifique (que j'aurais été très fier de trouver) ! Blanc ne peut pas capturer (cf. dia. 13 à 16).

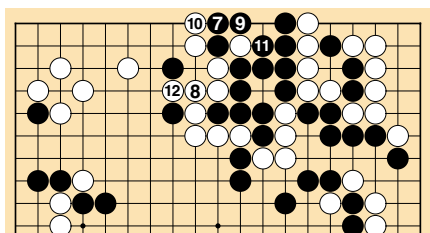


Diagramme 13

C'est la meilleure séquence pour Blanc, qui ne peut pas faire son *shibori*. Ce résultat est bien meilleur que la partie pour Noir, même si Blanc est toujours en avance.

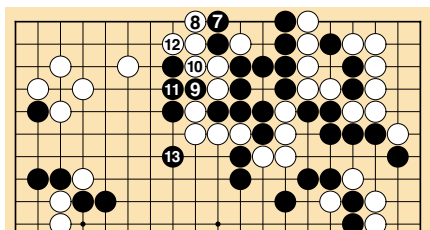


Diagramme 14

B12 fonctionne pour Blanc localement...

N13 : ... mais Noir peut capturer les pierres du centre !

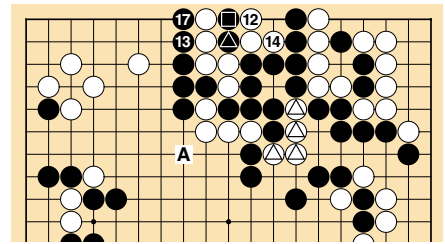


Diagramme 15

Si Blanc capture les deux pierres noires, le *gêta* en A ne fonctionne plus, mais Noir a de la ressource...

N15 en ▲, B16 en □.

N17 : c'est un *seki* local, mais les pierres ▲ étant mortes, Blanc est mort partout !

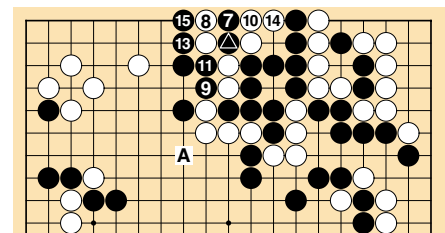


Diagramme 16

B12 en ▲.

Blanc peut tenter de capturer directement pour éviter le *gêta* en A...

N15 : mais il meurt encore avec le même *seki* local qu'au diagramme 15.

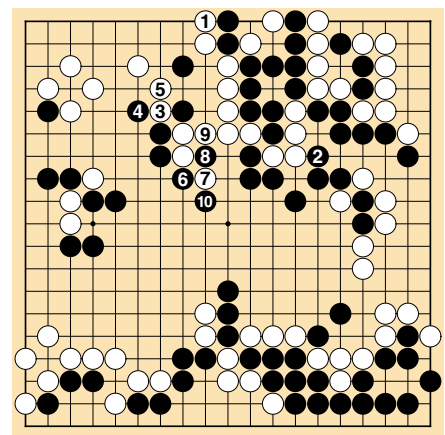


Diagramme 17

1 à la place de 152 de la partie.

Blanc doit simplement couper.

N10 : Blanc fait beaucoup de points, et le potentiel noir au centre n'est pas énorme.

Brèves

23e tournoi de Levallois 4 et 5 mars 2023

58 participants pour ce tournoi en 4 rondes.

- 1 - DAI Junfu (8D, 91Or, +4)
- 2 - OUGIER Guillaume (4D, 92An, +3)
- 3 - NEIRYNCK Lucas (6D, 75Ju, +2)
- 4 - MEZOUAR Abdallah (4D, 13Ma, +2)
- 5 - LIPS Fabien (4D, 75Al, +2)
- 6 - MANGIN Elian (3D, 91Or, +3)
- 7 - BLANCHARD Benjamin (4D, 75Ju, +2)
- 8 - BENCHABANE Hassane (3D, 76Ro, +1)
- 9 - BOUËTTÉ Valérian (4D, 75Ju, +0)
- 10 - TOUZOT Cyan (3D, 75Op, +2)

50e Tournoi International de Paris 8, 9 et 10 avril 2023

Superbe édition pour ce tournoi en six rondes qui retrouve son prestige d'antan : 200 participants, dont 64 joueurs classés en dan !

- 1 - YANG Yaoling (6D, UK, +6)
- 2 - OVSIIENKO Vsevolod (5D, UA, +4)
- 3 - BURZO Cornel (6D, RO, +4)
- 4 - WELTICKE Jonas (7D, DE, +4)
- 5 - CHEN Tianyi (5D, UK, +4)
- 6 - HAMRAH Schayan (5D, AT, +4)
- 7 - PODPERA Lukas (7D, CZ, +4)
- 8 - NEIRYNCK Lucas (6D, 75Ju, +4)
- 9 - DOBRANIS Denis (5D, RO, +3)
- 10 - EERBEEK Alexander (5D, NL, +3)
- 11 - KWA Jie_Hui (6D, SG, +3)
- 12 - PACE Alessandro (5D, IT, +3)
- 13 - LIU Yeuchong (5D, UK, +3)
- 14 - HE Tianrui (5D, UK, +3)
- 15 - SAVOLAINEN Javier-Aleksi (6D, FI, +3)
- 16 - MEZOUAR Abdallah (3D, 13Ma, +5)
- 17 - OH Lluís (6D, ES, +2)
- 18 - OUGIER Ariane (4D, 92An, +3)
- 19 - LIPS Fabien (4D, 75Al, +3)
- 20 - LAATIKAINEN Vesa (4D, FI, +3)

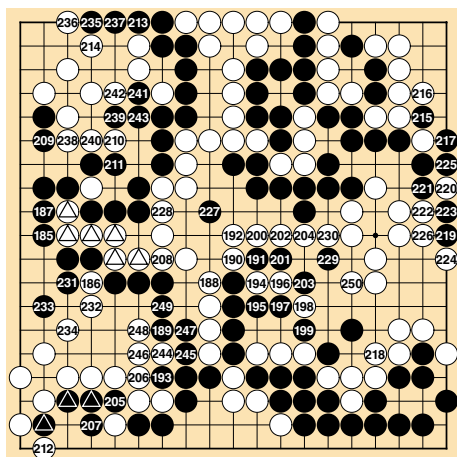


Figure 5 (coups 185 à 250)

B186 : Blanc devrait jouer en 188 directement.

N189 : trop gourmand, Noir ne peut pas tuer tout le groupe blanc. (cf. dia. 18)

B192 : erreur fatale (cf. dia. 19).

N193 : je vois la faiblesse noire à ce moment là ; heureusement pour moi, même si je ne peux pas tuer le groupe blanc, mon gain est déjà suffisant car je pourrai sauver les pierres ▲ ou capturer les pierres △.

B204 : Blanc s'est sort, mais il a perdu trop de points dans l'attaque ; Noir est maintenant largement en avance.

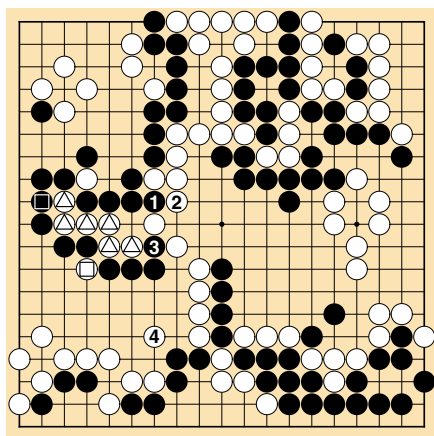


Diagramme 18

1 à la place de 189 de la partie.

Blanc s'en sort, mais la capture des pierres △ est suffisante pour que Noir gagne.

À noter que cette capture a été rendue possible par le mauvais échange □-■.

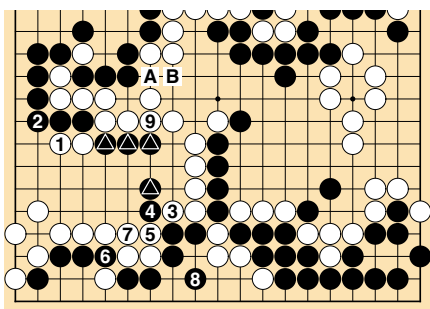


Diagramme 19

1 à la place de 192 de la partie.

Noir ne peut pas résister, il doit capturer avec la séquence du diagramme 18 (Noir A-Blanc B-Noir en 9).

B9 : les pierres 4 et ▲ sont mortes.

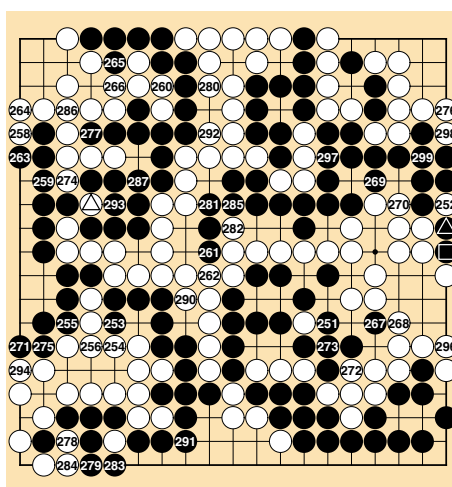


Figure 6 (coups 251 à 299)

257 en ▲, 288 en ■, 289 en 252, 295 en △.

Le yose est anecdotique, Noir conserve sa large avance.

Après analyse, je réalise rétrospectivement que j'ai eu beaucoup de chance de gagner cette partie, alors que je pensais avoir plutôt bien joué. Blanc a été en avance presque toute la partie, et j'ai commis plusieurs erreurs de lecture qui auraient dû être fatales. Si mes erreurs peuvent en partie s'expliquer par le manque de temps, mon adversaire n'avait pas ce problème et a sans doute manqué de concentration pour me sanctionner. Cependant, malgré ces nombreuses erreurs des deux côtés, c'était une partie très intéressante que j'ai eu beaucoup de plaisir à jouer !

Le monde des tesuji

Junfu Dai

En chinois, on utilise le proverbe 螳螂捕蝉，黄雀在后 (« *La mante attrape dignement la cigale, ignorante du loriot derrière elle* ») pour illustrer que l'on fait une chose sans se rendre compte du danger caché derrière cette action.

Au jeu de go, on peut rencontrer des situations où l'on pense avoir trouvé le bon *tesuji* pour bien s'en sortir, sans avoir conscience qu'il peut exister des ripostes inattendues.

J'ai par hasard vu une situation de *tsu-mego* compliquée, montrée par un ami qui a observé des *tesuji* éblouissants lors d'un tournoi national sur WeChat (équivalent chinois d'Instagram). Cette situation montre bien l'esprit de ce proverbe, je voudrais la partager avec les lecteurs français.

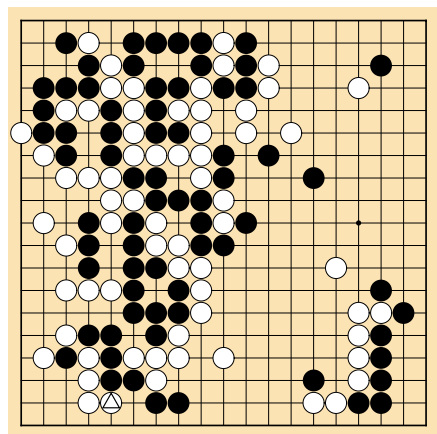


Diagramme de base

Le dernier coup blanc △ enlève l'œil du groupe noir et menace de l'éliminer en entier : ce groupe est en grand danger.

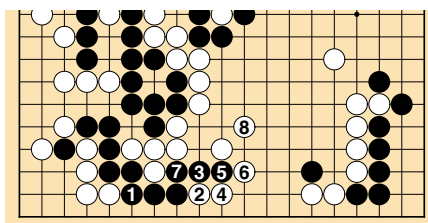


Diagramme 1

Pas d'œil possible sur le bord Sud.

Quand Noir connecte en 1, B2 est un bon coup. Malgré la tentative d'évasion de N3 à N7, Blanc enferme le groupe noir sans laisser la moindre trace d'œil sur le bord.

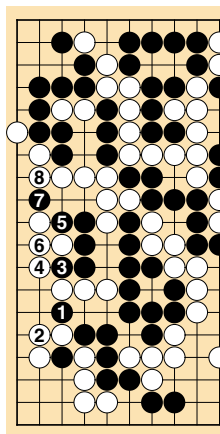


Diagramme 2

Les pierres blanches sur le bord Est sont connectées.

Malgré la suite de coups *sente* N1, N3 et N5, Noir échoue dans sa contre-attaque pour séparer les pierres blanches.

Sans le miracle d'un « super *tesuji* », le grand groupe noir mourra.

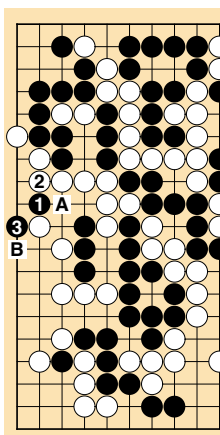


Diagramme 3

Un super *tesuji*.

Noir en 1 puis en 3 est une combinaison « super *tesuji* ». B2 est obligatoire : si Blanc pousse en A, Noir peut facilement obtenir un *kô* avec la coupe.

N3 laisse à Blanc deux choix pour se connecter, A et B.

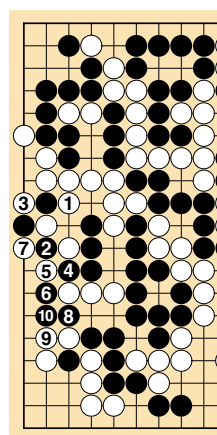
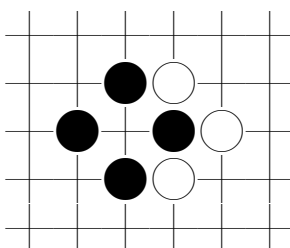


Diagramme 4

Noir capture trois pierres blanches.

Si Blanc joue l'*atari* en 1, N2 est un très beau coup : quand Noir pousse en 4, grâce à la pierre N2, Blanc ne peut plus se connecter sur le bord...

S'il fait *atari* en 5, N6 et N8 séparent et capturent les trois pierres blanches sur le bord. Noir fait vivre son groupe grâce à cette belle combinaison de *tesuji*.

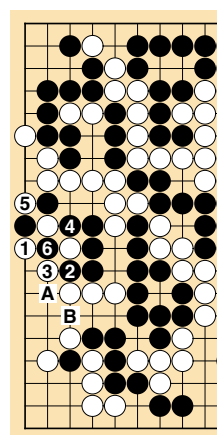


Diagramme 5

Noir vit aussi.

Si Blanc joue l'*atari* en 1, Noir pousse en 2 puis provoque un *kô* en jouant l'*atari* en 4. Quand N6 capture, il menace toujours de faire *atari* en A puis de capturer les pierres blanches avec B,

comme dans le diagramme précédent. Noir dispose de tellement de menaces de *kô* locales (cf. dia.1) qu'il peut faire vivre son groupe quasiment inconditionnellement, sachant que ce *kô* est aussi assez lourd pour Blanc.

Mission accomplie pour Noir ? Est-il temps de fêter le grand triomphe grâce à cette combinaison de *tesuji* qui sauve son grand groupe ?

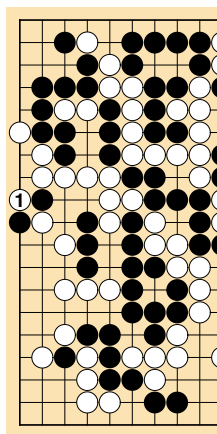


Diagramme 6

« ...Le loriot derrière elle... »

Nous devons admirer ce coup B1 !

Il est dans l'angle mort de beaucoup de joueurs, dont mon ami et moi-même ! Il n'est pas très difficile de trouver le *tesuji*

de Noir, mais il est très difficile de voir ce coup blanc, qui élimine toute la magie du *tesuji* noir qui précède.

suite page 23

Pédagogie

Jean-Paul
Gaschignard

Apprendre le go aux débutants et joueurs faibles (*), premier épisode

Introduction

Les joueurs de go sont souvent de mauvais pédagogues. Souvent même, très mauvais. Heureusement, rarement aussi mauvais que ce joueur d'une dizaine d'années qui a réussi à dégoûter, jusqu'ici définitivement, la compagne d'un joueur, lors de sa première visite en club, en lui parlant des « yeux invisibles », qui apparaissent mystérieusement là où il n'y avait rien... S'intéresser au « jeu sous les pierres », c'est très bien, mais on ne commence pas par cela avant même une partie d'initiation... Se passionner pour le go, c'est très bien, mais cela ne doit pas conduire à imposer ses préoccupations sans tenir compte des situations ou des personnes...

Parfois, ce sont les débutants qui sont vraiment mauvais. Je me souviens de ce vieux monsieur qui voulait apprendre le go, mais uniquement sur 19 x 19. Et sans pierre de handicap. Et sans qu'on lui donne des conseils. Évidemment, l'expérience s'est arrêtée assez vite. Je crois que la première partie n'a même pas été terminée. Ces cas sont quand même très rares. Le débutant ou la débutante sont en général de très bonne volonté, et sans exigence particulière.

Je ne dis pas que les joueurs de go sont

de mauvais pédagogues pour prétendre être le seul qui sache s'y prendre, pas du tout. Déjà, en étant chaleureux et en faisant attention aux débutants et débutantes, aux joueurs et joueuses faibles, on rattrape bien des erreurs. Simplement, à force de traîner dans le monde du go depuis maintenant presque quarante ans, j'ai fini par apprendre quelques trucs. J'ai envie de faire partager cette expérience.

Et puis, ça peut servir. À recruter de nouveaux joueurs et de nouvelles joueuses, par exemple. Le monde du go a besoin de se renouveler en permanence, tout le temps, partout. Avec le turn-over habituel, il meurt s'il ne recrute pas. Et sans joueurs faibles, pas de joueurs forts : ce sont les joueurs faibles qui font « l'influence » du jeu (et les joueurs forts et habitué-e-s des clubs en seraient le territoire **), qui font connaître les règles, qui donnent envie de jouer à leurs amis, dont certains et certaines peuvent être particulièrement doués.

N'étant pas moi-même un joueur fort, je ne suis pas assez bon dans ce jeu pour faire de la pédagogie pour joueurs forts. Je peux tout juste donner des cours intéressants à des joueurs moyens, jusque vers 6e kyu, et parfois un peu plus, à condition de bien les préparer. Mais j'aime initier au jeu de go. En fait, j'adore ça. Comprendre comment des personnes toutes différentes perçoivent un jeu qu'elles ne connaissaient pas il y a seulement dix minutes, par la simple façon dont elles posent les pierres sur un goban, c'est tout simplement fascinant, merveilleux, et en plus sans cesse renouvelé !

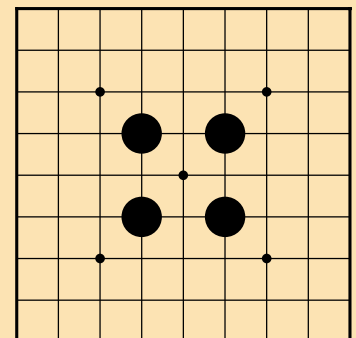
Apprendre ensuite aux débutants et débutantes un peu débrouillés, après leurs deux ou trois premières parties sur 9 x 9 à 4 pierres, c'est un peu moins merveilleux mais c'est quand même très utile. D'abord, on ne peut pas les laisser complètement en plan, sans rien d'adapté.

Ce serait vraiment très méchant ! Ensuite, les clubs ont besoin de fidéliser ces nouveaux joueurs et joueuses. Enfin, quel plaisir de rencontrer quelques années plus tard, dans un tournoi ou dans un stage, quelqu'un à qui on a appris les règles ! Sans atteindre les scores faramineux de Denis F*** ou de François M***, j'ai déjà quelques victimes à mon actif. Et puis, c'est convivial et amusant. Je ne progresse pas au go, mais au moins je me sens utile et apprécié, et cela m'aide à réviser quelques fondamentaux.

Les conseils, trucs et astuces que je donne ici sont la prolongation de mon article « Laissez gagner les débutants ! », où j'ai présenté ma méthode d'initiation (la meilleure ! oui, j'insiste : lisez et relisez cet article ; et après, faites comme vous voudrez...), paru dans la Revue française de go n° 135 (février 2015, pages 28 et 29 ; téléchargeable sur le site web de la RFG : <https://rfg.jeudego.org/index.php/archives/liste-des-numeros/item/149-rfg-135>). Donc, je ne rappelle pas cette méthode d'initiation, que je suppose au moins vaguement connue. Mais il y a continuité, au moins au début.

De l'initiation au go aux débuts en club

L'initiation, donc, se fait sur un 9 x 9, avec quatre pierres d'avance (expression plus jolie que « pierres de handicap », et que j'emprunte à Jean-Christophe Honoré) placées aux points 4-4, en ayant appris le jeu de go et non l'atari-go (sur lequel je reviens un peu plus loin dans cette série d'articles).



(*) Une éminente pédagogue m'a fait remarquer que les joueurs faibles pouvaient mal vivre d'être nommés ainsi. Je ne le crois pas. La très grande majorité d'entre eux sait très bien qu'elle n'en est qu'à ses débuts, et qu'elle a encore beaucoup de progrès à faire. Quelques-uns, enfants ou mégalo-manes invétérés, ne le croient pas, et dans ce cas il est utile de le leur faire comprendre. Voir, dans un prochain épisode, le principe « respecter le pédagogue »...

Dans mon club, il y a une semaine, un adulte qui débutait, encouragé par le fait qu'il avait joué un coup génial dans une partie sur 9 x 9, a voulu jouer à égalité. Je l'ai prévenu : « *Je vais t'exploser* ». Et c'est ce qui s'est passé : pas un seul groupe vivant, que du négatif. Et il ne l'a pas mal pris. Je devais relever le défi.

(**) Par analogie avec l'influence et le territoire au jeu de go. Influence : zone où des pierres d'une couleur donnent dans les combats un net avantage au joueur de cette couleur, sans que pour autant il y ait de territoire clairement localisé. Territoire : territoire certain ou quasi-certain jusqu'à la fin de la partie, et précisément situé sur le goban. À quand un article sur ces notions, dans la RFG, à l'attention des joueurs et joueuses faibles ?

Pourquoi les points 4-4 sur un 9 x 9 ? Parce que cela donne des parties beaucoup plus simples que les points 3-3, et qui sont donc beaucoup plus compréhensibles et beaucoup plus faciles pour un débutant ou une débutante. C'est la seule raison mais elle est je crois décisive : dans l'initiation, comme dans les débuts des joueurs faibles, tout doit être subordonné à l'efficacité : à la facilité et au plaisir d'apprendre pour le débutant ou la débutante.

La première partie se fait avec quelques conseils, surtout en début de partie, et en faisant reprendre les coups catastrophiques en les expliquant.

Dès la première partie, donc, le pédagogue donne des conseils en cours de partie. Pas trop de conseils : le minimum indispensable pour que le débutant ou la débutante comprenne ce qui est en train de se passer, et aie de bonnes chances de gagner. En fait, le débutant est sûr de gagner, sauf s'il ne suit pas les conseils, ce qu'il peut toujours faire.

Voici les conseils les plus courants lors d'une première partie, ceux qui reviennent presque toujours :

« **Ne pas être trop timide, et donc oser attaquer** » : comme Blanc n'a au départ qu'une seule pierre et est donc très faible, les meilleurs coups sont au contact ; ils limitent Blanc, commencent à créer des murs, et obligent Blanc à faire très rapidement deux yeux. Je fais, par exemple, systématiquement reprendre un coup qui ne ferait que relier deux pierres du carré initial de pierres 4-4. « *C'est trop timide, il faut être plus méchant* » suffit comme explication. Plaisanterie habituelle : « *C'est un jeu méchant !* »

« **Ne pas jouer entre les pierres blanches et le bord, sauf si on est sûr de ce qui va se passer** » : parfois, Noir est trop audacieux et, plus intéressé par la prise des pierres que par le territoire (et ayant oublié à quel point je suis plus fort que lui), joue entre la ou les premières pierres blanches et le bord. Je fais reprendre ce coup, en expliquant pourquoi il ne marche pas. La comparaison avec un combat de rues suffit pratiquement toujours à convaincre : « *Noir est bloqué entre les pierres blanches et le bord : c'est comme s'il se battait à un contre deux (ou plus, en fonction de la situation) avec*

un mur derrière lui ; on essaie d'éviter ce genre de situation ». Et Noir, en fait, n'est jamais sûr de ce qui va se passer s'il joue entre la ou les pierres blanches et le bord...

« **Faire des murs qui vont presque jusqu'au bord, pour faire de grosses boîtes pleines de points** » : en limitant méthodiquement Blanc, Noir peut très facilement construire deux murs qui vont presque jusqu'au bord (à ce stade, il n'est pas utile de remplir aussi la première ligne). Après, souvent, le premier conseil « *Ne pas être trop timide* », la plupart des débutants font ensuite de tels murs. Il suffit de les encourager en constatant « *parfait* », « *excellent* », « *très bon coup* »...

Souvent, le débutant ou la débutante continue à enfermer mon premier groupe de coin qui a déjà deux yeux. Je laisse faire sans commenter, en vérifiant simplement que mon groupe ne peut pas être tué.

« **Attaquer les groupes faibles plutôt que les groupes forts** » : et, ayant déjà un premier groupe vivant mais enfermé, j'en crée immédiatement un deuxième, en général dans un coin. Si Noir continue à attaquer le premier groupe, sans menacer de le tuer, je fais reprendre ce coup gote qui est une grosse erreur. Je pose ensuite quelques questions simples : « *combien y a-t-il de groupes blancs dans cette partie ?* » (bonne occasion d'introduire la notion de groupe, sans la détailler) ; « *de ces deux groupes, quel est le plus fort ?* » ; « *quel est le plus faible ?* » ; « *quel est le plus facile à attaquer ?* ». C'est tout simple, c'est logique, et c'est ce que nous devrions faire dans toutes nos parties...

« **Ne pas laisser Blanc passer derrière les murs noirs** », et donc se défendre sur la première ligne dans le yose. Même les pros le font... Si Noir ne voit pas tout de suite qu'il y a une difficulté, je la lui signale, en donnant des indices petit à petit, comme dans les jeux télévisés : « *attention, il y a un problème* » ; « *le problème est par ici* »... Si au bout d'une ou deux minutes, Noir n'a toujours pas vu que je pouvais traverser son mur en capturant une pierre, je lui donne la solution. Et s'il trouve le problème et répare son mur, je lui explique tout de même ce qui aurait pu se passer en lui montrant la séquence. C'est aussi lui apprendre à calculer des

séquences, à visualiser des coups avant qu'ils ne soient posés.

« **Trouver des menaces de kô** » : comme on l'a vu dans mon premier article dans la RFG, je n'explique pas la règle du kô dans l'explication initiale des règles. Si un kô se présente dans l'une des premières parties, j'explique la règle, par l'absurde. Je montre la situation de kô, puis fais reprendre indéfiniment Blanc et Noir : si la règle du kô n'existait pas, la partie s'arrêterait là, car les deux joueurs joueraient indéfiniment aux mêmes endroits, en reprenant à chaque fois une pierre à l'autre. Donc, il faut laisser passer un tour avant de pouvoir reprendre. Mais on peut obliger l'autre à jouer ailleurs... Trouver des menaces de kô devient alors un jeu dans le jeu, amusant même lors d'une toute première partie. J'aide souvent Noir à trouver les menaces de kô dont il dispose.

Quand la fin de partie arrive, j'explique que le go est un jeu où on peut passer son tour, s'il n'y a plus rien d'intéressant à faire.

Avec de tels conseils, et en ayant donc évité les coups les plus catastrophiques, Noir est largement en avance. Le reste n'est qu'une question de yose. C'est le moment où Blanc en profite pour travailler à améliorer son yose qui est assez mauvais : « *dans cette situation, quelle est la séquence la plus rationnelle ?* ».

Quand la fin de partie arrive, Noir est souvent fatigué et un peu perdu. Je l'aide donc souvent à trouver les derniers coups. Il suffit de chercher où les murs noirs et les murs blancs ne sont pas complets, où ils ont des trous.

Je compte ensuite la partie sans déplacer les pierres, en commençant par les territoires blancs. Puis je compte les noirs, et annonce la différence. Le débutant, la débutante, a gagné sa première partie de go ! Je me souviens de cette fillette de cinq ans qui, ayant ainsi gagné sa première partie, est partie en courant dans la rue piétonne, en criant : « *J'ai gagné ! Je suis super forte ! Plus tard je serai championne de go !* »...

Après cette première victoire, parfois inattendue pour le débutant, arrive la dernière (demi) plaisanterie de la présentation : « *La prochaine fois, il y aura moins de conseils !* ». Elle fait toujours rire...

suite page 23

Tournoi d'Antony

Julien Signoles

Absent depuis 2020 à cause du Covid et de ses conséquences, le tournoi d'Antony était de retour en 2023, le week-end du 11-12 février, pour sa 36e édition. Pour cette édition de reprise, 76 joueurs de tous niveaux, de 8 dan à 30 kyu, s'étaient donnés rendez-vous au lycée Sainte-Marie pour renouer avec les traditions du tournoi. Parmi celles-ci, les joueurs ont également retrouvé les oursons en guimauve offerts au bar après chaque défaite.

Les résultats ont aussi repris leurs bonnes habitudes, puisque Dai Junfu (8 dan) a complété son très riche palmarès en gagnant le tournoi pour la treizième fois en vingt ans : il a en effet gagné son tout premier tournoi d'Antony en 2003 ! Depuis, il a gagné toutes les éditions auxquelles il a participé, sauf une, en 2010, à une époque où même les meilleurs joueurs jouaient des parties à handicap...

Cette année, le niveau était pourtant relevé avec la participation de 18 joueurs en dan, dont 9 étant 4 dan ou plus, chacun pouvant prétendre au podium.

Outre Junfu, les principales têtes d'affiche étaient Lucas Neiryck (6 dan) et Florent Labouret (6 dan).

Dès la première ronde, Guillaume Ougier (4 dan), un local du tournoi, battu par Elia Mangin (2 dan) a perdu tout espoir de bien figurer. Néanmoins, la grosse surprise est intervenue à la deuxième ronde, où Ariane Ougier (4 dan) a battu Lucas Neiryck, sans doute stimulée par les encouragements à distance dont elle bénéficiait sur KGS où la partie était retransmise en direct.

Peu vernie par le tirage et battue par

Florent à la troisième ronde puis par Junfu à la dernière, Ariane échoua finalement au pied du podium, à la quatrième place, après néanmoins un joli tournoi où elle aura également battu Guillaume dans un duel fratricide. Elle termina avec le meilleur SOS du tournoi comme lot de consolation. Au final, pendant que Junfu faisait cavalier seul avec 5 victoires, en battant notamment Florent à la ronde 4 ; Florent et Benjamin Blanchard (4d) complétaient le podium, respectivement deuxième et troisième, avec quatre victoires chacun, tous les deux battus seulement par Junfu.

Outre la défaite de Lucas contre Ariane, l'autre grosse surprise a été la victoire du jeune antonien Gaultier Bernard (1k) face à Hassan Benchabane (3d), sa première victoire contre un joueur en dan : la relève arrive ! Cette année – et c'est assez exceptionnel – trois autres joueurs ont comme Junfu réalisé un carton plein avec 5/5 : Jean-Louis Tu (4k), Thomas Bruel (7k) et Léo Shen (16k), ce dernier gagnant notamment le *goban* du prix « Claude Clémot » récompensant le meilleur joueur « double kyu » du tournoi. Un grand bravo à eux !



Nous pouvons également féliciter Théo Dupont (4k), Pierre-Luc Sarocchi (6k), Alexandre Shen (7k), Eric Imbault (15k), Bertrand Clavelier (17k) et Ivan Alaimo (17k) pour leur 4/5 ainsi que Jean Souchay (4k), Clément Trung (4k) et Vianney Genet (11k) pour leur 3/4.

Kô Junfu Dai

Après six ans d'absence (dont trois ans liés à la situation sanitaire), je suis enfin parvenu à participer de nouveau à ce tournoi et j'ai réussi à faire un sans faute.

Dans la troisième ronde je suis tombé sur une situation de *kô* intéressante contre Benjamin Blanchard (4d), qui jouait Noir. J'aimerais la partager avec vous pour que vous puissiez voir la façon dont j'analyse les enjeux et menaces liées aux *kô*.

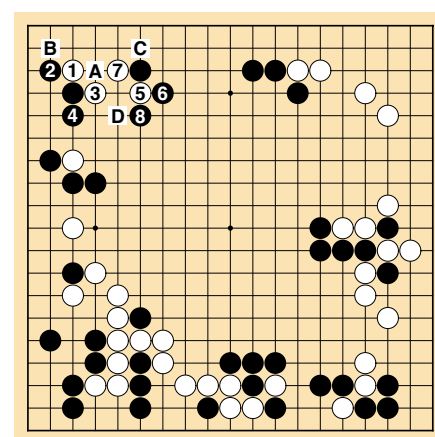


Diagramme de base Le commencement.

B1 est une réduction souvent utilisée contre un coin protégé par un *ôgeima*.

N2 est pour moi une erreur de direction : à mon avis Noir doit répondre en A. Si Blanc coupe en 3, Noir recule en 4 ; localement à part une possibilité de vivre dans le coin plus tard, Blanc n'aura que peu d'aji à exploiter.

Dans la partie, après N8, la forme des pierres blanches est tellement souple que je serai capable de lancer un *kô* en B, en C ou même D. Mais, avant de s'engager dans un *kô* important, il faut être prudent, car si Blanc le perd, le territoire noir au Nord-Ouest deviendra très grand.

Noir est solide partout, Blanc ne peut pas trouver de menace importante ailleurs sur le *goban*. Autrement dit, Blanc doit uniquement compter sur les menaces locales s'il joue un *kô* dans ce coin.

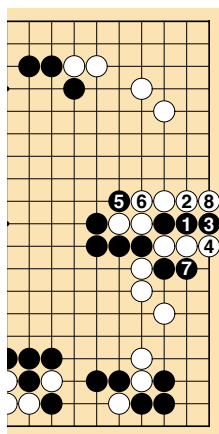


Diagramme 1

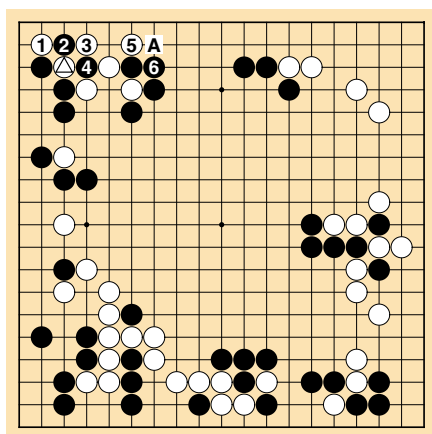
Noir peut de son côté compter sur une petite mine de menaces de *kô* sur le bord Est.

Voici, pour moi, le bon ordre des coups pour les deux camps — si Blanc ne veut pas céder des intérêts pour diminuer le nombre de menaces de *kô* pour Noir.

Par exemple après N1, Blanc peut répondre en 7, et ainsi sécuriser le groupe au Sud-Est tout en laissant de l'*aji* à Noir sur le bord.

De même, Blanc peut capturer directement en 8 au lieu de connecter en B6, mais il donne moins de pression sur la pierre 5, autrement dit, Noir a un léger gain au centre.

Pour conclure, localement, Noir a quatre menaces de *kô* au maximum si Blanc ré- siste à fond.

Diagramme 2
Situation de *kô* (1)

B7 en △.

B1 crée tout de suite une forme de *kô*, Noir n'a pas d'autre choix que jouer *atari* en 2.

B5 est une menace locale, qui permet à Blanc de reprendre le *kô* en 7.

Plus tard Blanc A peut créer d'autres menaces.

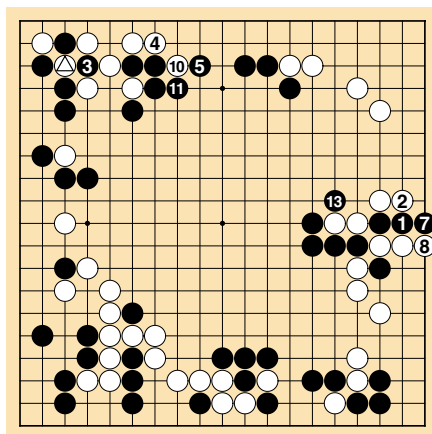


Diagramme 3

Blanc en grosse difficulté.

B6, B12 en △ ; N9 en 3.

N1 menace ; si Blanc le suit en 2, il sera en grosse difficulté car après B10 il a déjà épuisé sa réserve de menaces.

Si Blanc répond à l'*atari* en N13, il perdra tout le coin Nord-Ouest.

Mais s'il ne répond pas, Noir capture en *sente* les deux pierres blanches à l'Est. Pour Blanc, le gain fait au Nord-Ouest en faisant vivre son groupe est loin de compenser la perte subie à l'Est.

Même si Blanc vit dans le coin, il vit avec 10 points ; si Noir capture l'ensemble du coin, il fait environ 35 points : autrement dit, l'enjeu du *kô* dans le Nord-Ouest dans cette situation est de 45 points.

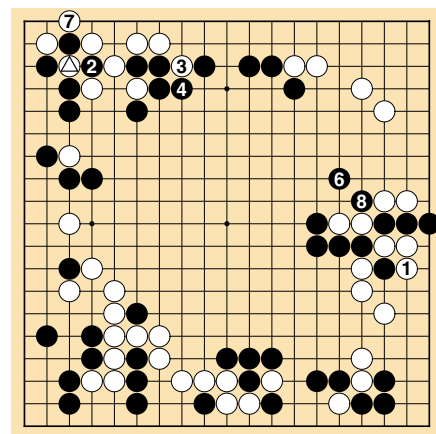
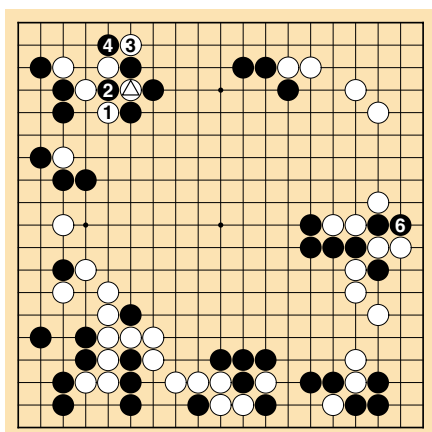


Diagramme 4

B1 à la place de B8 du diagramme 3.

B5 en △.

Pour Blanc, capturer la pierre avec B1 est peut être la meilleure réponse.

Mais même s'il prend le coin en ignorant la menace en N6, la séquence est acceptable pour Noir qui, après N8, a ravagé tout le bord blanc à l'Est (la perte territoriale de Blanc est de 20 points), a éliminé tout potentiel pour Blanc dans la zone et surtout s'est créé un énorme potentiel au centre.

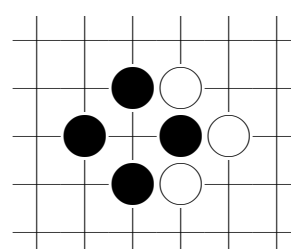
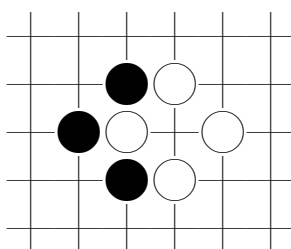
Petite conclusion : les conditions ne sont pas favorables pour que Blanc lance le *kô* ainsi.

<= Diagramme 5
Situation de *kô* (2).

B5 en △.

Blanc peut aussi créer un *kô* en B1, mais la situation n'est pas favorable non plus.

Après N2, B3 serait un bon *tesuji* comme menace locale tout en amplifiant l'enjeu du *kô* ; mais après N6, Blanc ne peut plus remporter le *kô* car il est obligé de répondre à cette menace.



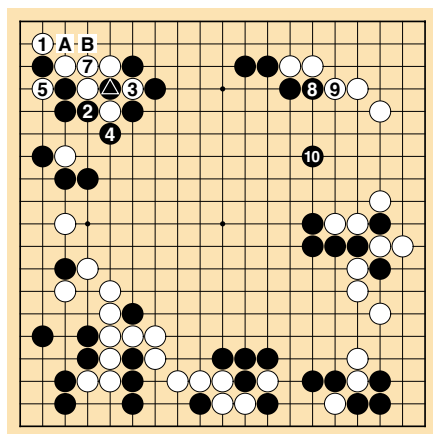


Diagramme 6

1 à la place de 3 du diagramme 5.

N6 en ▲.

B1 est une bonne menace locale : si Noir joue *atari* en A, Blanc B peut créer un double *kô*. Pourtant Noir a tout de même le choix de prendre l'extérieur avec N2 à N6. Même si Blanc vit dans le coin, quand Noir ferme avec le coup 10, son potentiel devient très grand au centre.

La situation sera difficile à gérer pour Blanc.

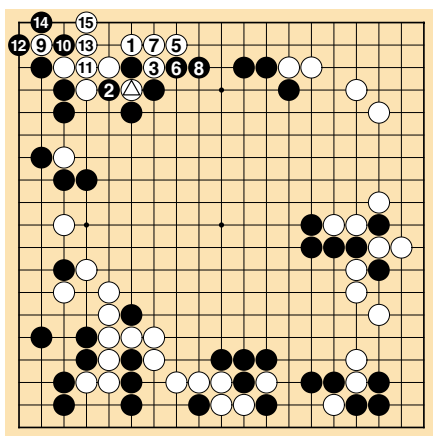


Diagramme 7

N4 en ▲.

B1 est le coup joué dans la partie réelle. Si Noir capture la pierre en 2, B3 est un autre coup puissant. Si Noir connecte avec N4 en ▲, Blanc vit avec la séquence B5 à B15.

C'est sans doute un succès pour Blanc de vivre ainsi.

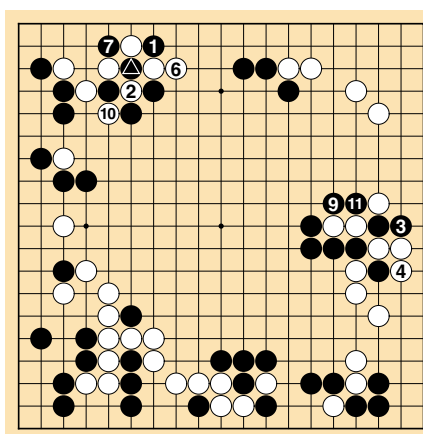
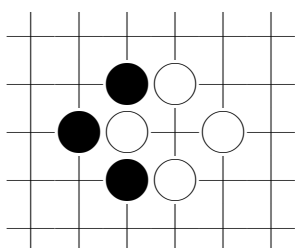


Diagramme 8

1 à la place de 4 du diagramme 7.

N5 en ▲, B8 en 2.

Noir doit être très vigilant avant de s'engager dans un nouveau *kô* avec l'*atari* en 1, sachant que si Blanc le remporte, il va dévaster tout le potentiel noir dans la zone, autrement dit, l'enjeu de ce *kô* est largement amplifié. Ceci laisse à Blanc la chance de répondre en 4 pour éliminer les grosses menaces de Noir dans cette zone. B6 est une menace locale, si Noir amplifie le *kô* en 7, Blanc ignore toute menace que Noir trouve et supprime le *kô* en 10. La perte noire est trop importante par rapport à celle de Blanc sur le bord Est.

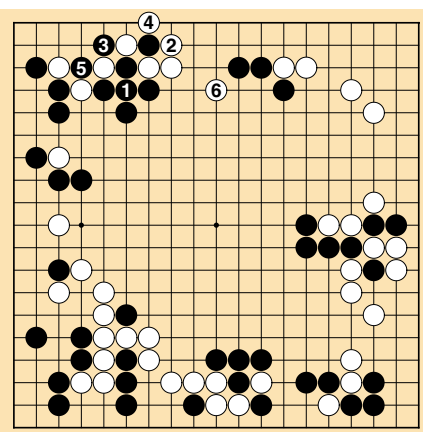


Diagramme 9

N1 à la place de N7 du diagramme 8.

La connexion noire en N1 n'est pas bonne non plus : après B6, Blanc a éliminé tout le potentiel noir sur le bord Nord et au centre.

C'est une situation inacceptable pour Noir.

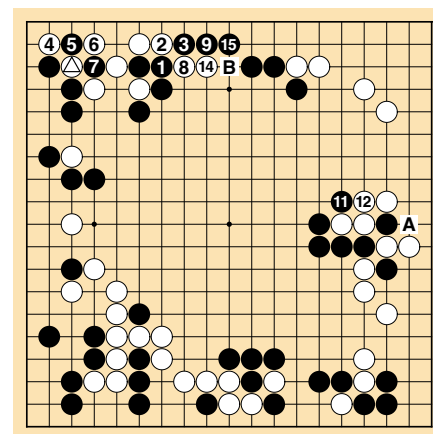


Diagramme 10

B10 et B16 en ▲, B13 en 7.

Dans la partie, B2 crée des menaces. Noir doit bloquer en 3 — s'il joue en 14 comme dans le diagramme 3, Blanc peut jouer en 5 et faire vivre son groupe.

N11 est pour moi une erreur, Noir doit jouer en A comme indiqué au diagramme 1.

N15 est aussi une erreur, Noir doit jouer en B tout en mettant la pression sur les pierres blanches 8 et 14 ; les prochaines menaces de Blanc dans cette zone deviendront plus coûteuses pour lui.

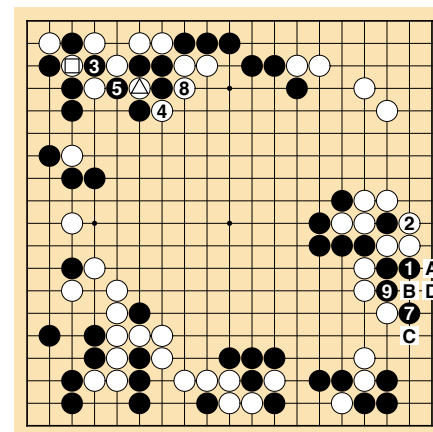


Diagramme 11

Partie réelle, un échange déséquilibré.

B6 en □, B10 en ▲.

Dans la partie, N7 n'est pas bon, N9 est encore une erreur, il aurait dû se connecter en ▲ car une fois que Blanc capture les trois pierres noires en ▲, tout le potentiel noir dans la zone est éliminé (cf. dia. 12). Même si N9 tue les pierres blanches au Sud-Est, plus tard Blanc A-Noir B-Blanc C réduisent drastiquement le territoire noir sur ce bord.

Noir aurait dû jouer N7 en **C** comme menace ; ensuite un saut en **D** sauverait les pierres sans laisser à Blanc de possibilité de réduction.

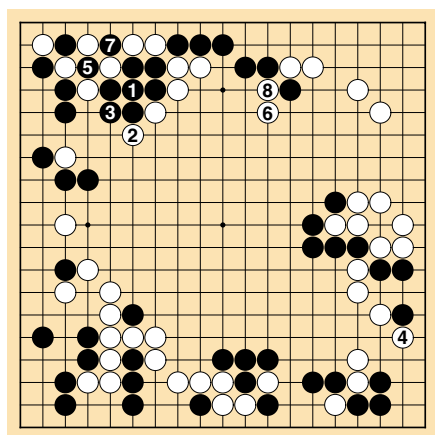


Diagramme 12

N1 à la place de N9 du diagramme 11.

Noir doit se connecter en 1 : grâce à l'échange de B2 et N3, l'enjeu du *kô* est déjà allégé pour Blanc.

Celui-ci peut donc revenir en B4 tout en laissant Noir reprendre le *kô* ; il lui suffira de chercher des menaces comme B6 : même si Noir capture tout le coin, son potentiel au centre sera réduit.

Le résultat est acceptable pour Blanc.

Ce *kô* dans le coin est complexe et son lien avec la situation à l'Est du goban est très intéressante. Selon les différentes réactions des deux camps, les réponses blanches faces aux menaces noires peuvent aussi être différentes.

Il faut toujours évaluer l'enjeu du *kô* et les pertes potentielles subies lorsqu'on fait l'impasse sur une menace afin de trouver la meilleure dynamique.



Le monde des *tesuji* : suite de la page 17

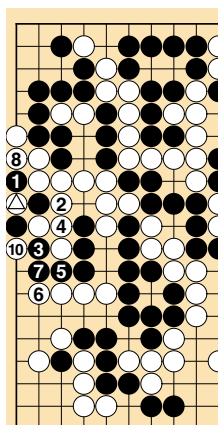


Diagramme 7

Blanc vit séparément.

N9 en △

Si Noir capture la pierre en 1, B2 et B4 sont obligatoires, mais le coup B6 est très bon.

Grâce à l'échange des coups △ et N1, Blanc peut éventuellement faire vivre son groupe isolé avec l'*atari* en 8 !

Si N9 connecte en △, une fois que B10 a capturé les quatre pierres noires, vivre localement ou se connecter sur le bord sont *miai*. Malheureusement, de son côté, Noir n'a toujours pas d'espace pour créer son deuxième œil.

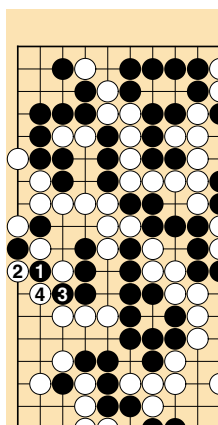


Diagramme 8

Pas de miracle pour Noir.

N1 est impuissant : quand Blanc capture la pierre avec B2, Noir perd le moyen de continuer l'attaque.

B4 se connecte tranquillement sur le bord en capturant la pierre 1 sans laisser à son adversaire la moindre chance de survie.

Les *tesuji* réussis éblouissants des deux camps sont très impressionnants. Le niveau de lecture est crucial pour les trouver.

Il faut investir du temps dans les endroits où il y a de l'*aji*, et ne pas négliger les « angles morts » car parfois les meilleurs *tesuji* peuvent s'y cacher.

Pédagogie : suite de la page 19

Et effectivement, il y a moins de conseils lors de la deuxième partie. Voire pas du tout, si le débutant ou la débutante est très doué.

Si Noir gagne ses deux premières parties avec conseils sur 9 x 9 à 4 pierres, la troisième est de toute façon sans les conseils. Mais certains et certaines s'en tirent très bien, et gagnent encore !

Dans les séances suivantes, en club, on continue sur 9 x 9 à 4 pierres (aux points 4 x 4 : pas de raison de changer). Quand Noir gagne, sans conseils, toutes ses parties à 4 pierres, on continue à 3 pierres, toujours aux points 4 x 4.

Quand Noir gagne toutes ses parties à 3 pierres, ce qui arrive souvent assez vite, on retourne le goban, et on passe au 13 x 13 avec, au départ, 6 pierres d'avance. C'est le début d'une nouvelle aventure !

La suite au prochain numéro !

Pour les prochains épisodes, je vous proposerai :

« Le 13 x 13, une nouvelle dimension du go »,

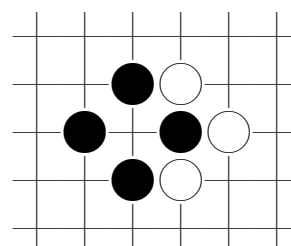
« Quelques trucs et exercices utiles »,

« Quelques principes de la pédagogie du go pour joueurs et joueuses faibles ou très faibles ».

Je ne prétends pas avoir tout trouvé, ni avoir fixé une doctrine parfaite, qu'il suffirait de copier. De toute façon, un pédagogue, une pédagogue, ne peut appliquer correctement qu'une méthode qu'il ou elle aime bien. Mais il me semble utile d'en débattre. Si ces articles pouvaient provoquer un débat sur la pédagogie du go en France, ce serait super !

Jean-Paul Gaschignard

Jp.gaschignard@bbox.fr



YOSE

Junfu Dai

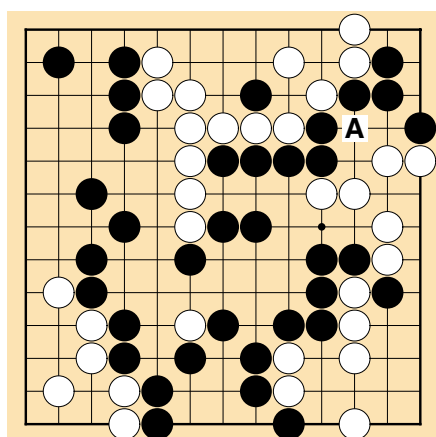


Diagramme base

À Noir de jouer.

Le *komi* est de 6,5 points.

Le groupe noir dans le coin Nord-Est est menacé par la coupe en **A**, mais il n'y a pas de raison de paniquer pour l'instant. Ceci est un exercice de yose qui m'a passionné ; il demande non seulement des connaissances techniques (*tesuji* du yose), mais aussi d'anticiper les ripostes de l'adversaire.

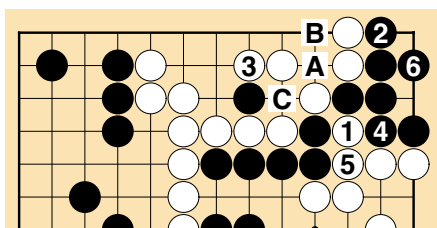


Diagramme 1

Le coin noir est toujours vivant.

Même si Blanc coupe en 1, N2 est un coup *sente* qui l'oblige à se protéger en 3, sinon la séquence Noir **A**, Blanc **B**, Noir **C** crée un *kô* qui est insupportable pour Blanc. Après N6, le groupe noir vit dans le coin.

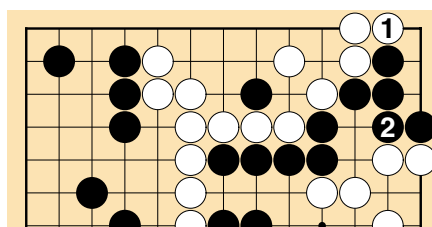


Diagramme 2

Pourtant, si Noir ne joue pas dans cette zone, B1 devient un coup *sente* qui oblige Noir à se défendre en 2 : Noir subit une légère perte d'au moins un point dans le coin. Autrement dit, le coup 1 ici est un yose en *double sente* (*sente* pour les deux camps).

Il est primordial de jouer les coups de yose double *sente* même si leur valeur paraît négligeable.

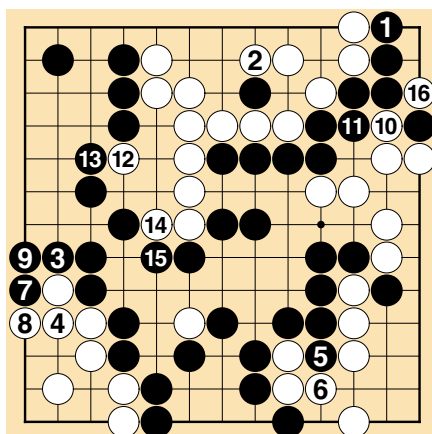


Diagramme 3
Yose banal.

N3 a l'air d'être un yose très correct, mais une fois que Blanc s'est connecté en 4, un coup en 9 deviendra *sente* pour lui (je vous laisse calculer la suite si Noir ne se protège pas).

En jouant N5 Noir rate aussi une belle chance d'exploiter le mauvais *aji* du coin blanc (cf. dia. 5). Quand Noir revient pour prendre le *contre-sente* de 3 points avec N7, Blanc joue le plus gros yose qui reste avec la séquence de B10 à B16.

Il ne reste que des très petits coups de yose, nous pouvons faire un bilan territorial approximatif.

Noir dispose de 39 points alors que Blanc a 35 points sur le terrain. Il ne reste presque plus de yose de grande valeur, la partie est perdue pour Noir.

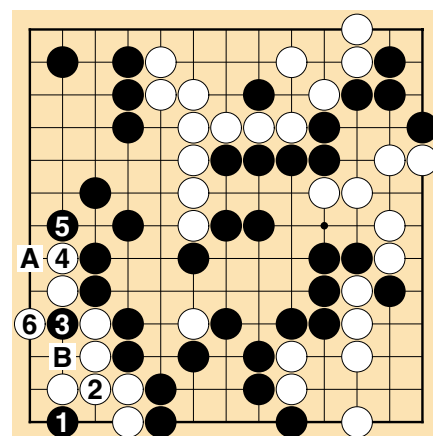


Diagramme 4
Faux *tesuji*.

N1 ressemble à un *tesuji* car il force Blanc à se connecter en 2. Pourtant quand Noir coupe en 3 pour chercher à exploiter l'*aji*, Blanc peut pousser en 4 et réduire le territoire noir. Même si Noir **A** est *sente*, le coin blanc reste intact.

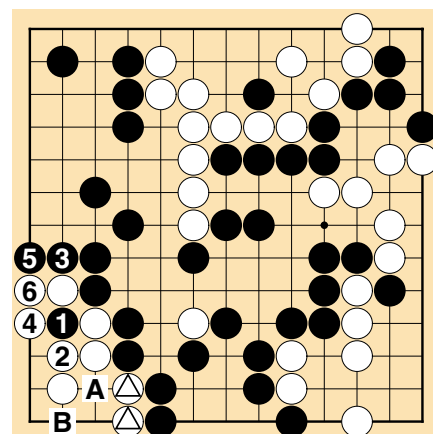


Diagramme 5
Le bon ordre.

N1 est le bon coup dans le bon ordre. Blanc ne peut pas pousser en 3 car maintenant un coup noir en **A** tuerait les deux pierres △, une perte énorme pour Blanc. Grâce à la menace d'un coup en **B**, N5 est aussi un coup *sente* : si Blanc ne connecte pas en B6 le coin blanc va mourir.

Il est inutile pour Noir de jouer **B** avant de jouer en 5 car il perdrait une menace de *kô* qui pourrait être précieuse.

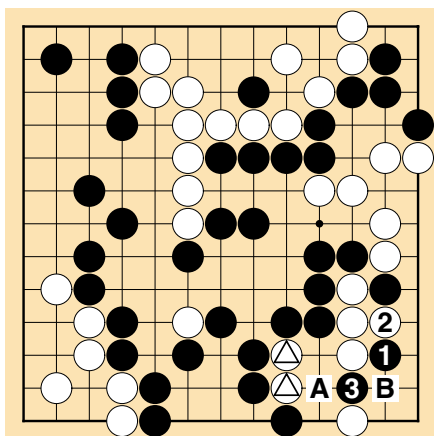


Diagramme 6
Tesuji dans le coin.

N1 est un *tesuji* difficile à trouver. Les pierres blanches dans le coin ont du mauvais *aji*, N1 attaque le point vital.

Si Blanc joue *atari* en B2, N3 est le second *tesuji*. Si Blanc répond par l'*atari* en A, Noir connecte en B et ravage tout le coin ; si Blanc choisit l'*atari* en B, Noir A capture les deux pierres △ tout en réduisant le coin blanc.

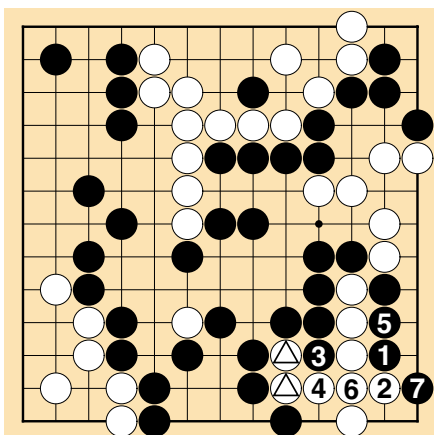


Diagramme 7

La meilleure réponse pour Blanc est de bloquer en B2...

Pourtant quand Noir joue l'*atari* en 3, Blanc ne peut pas sauver les deux pierres △, sinon Noir pourrait, avec N5 et N7, préparer un *kô* trop lourd pour Blanc.

La meilleure réponse pour Blanc est donc de se connecter en 6 après N3 et de sacrifier les deux pierres △.

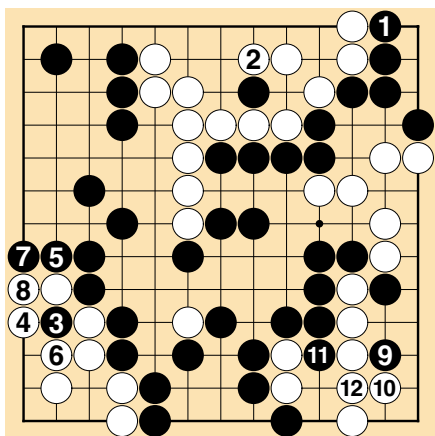


Diagramme 8
Début du yose.

Résumons : Noir commence donc par le double *sente* N1, puis plonge dans le coin Sud-Ouest jouer le *tesuji* N3 et la séquence du diagramme 5, et termine par le coin Sud-Est avec le *tesuji* N9 (cf. dia. 7)...

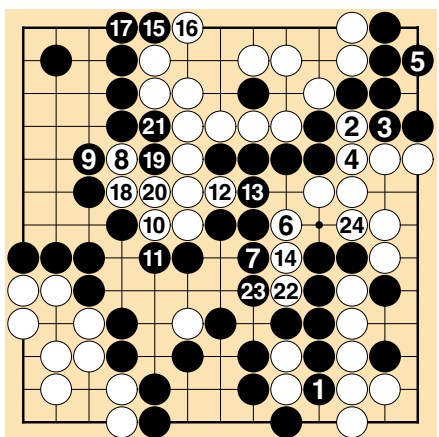


Diagramme 9
La suite du yose.

... Coin Sud-Est où il choisit de perdre l'initiative. N1 est un coup *gote* de 5 points, mais qui reste sans doute le plus gros sur le *goban*. Après B6, N7 est la meilleure réponse : ce pas de recul empêche une infiltration au centre (cf. dia. 10). B24 termine le yose.

Noir dispose de 41 points et Blanc de 34 points, Noir gagne d'un demi-point.

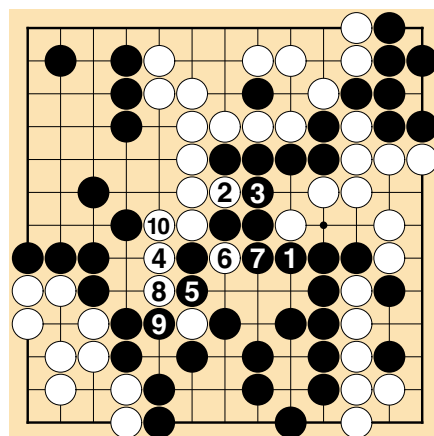
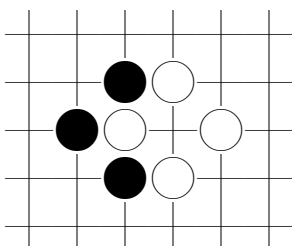


Diagramme 10

N1 à la place de 7 du diagramme 9.

Si Noir bloque en 1 (au lieu de 7), il ne peut plus empêcher son adversaire d'entrer au centre avec B4.

B6 est encore un *tesuji* pour réduire le territoire noir au centre.

Vous pouvez constater une nette différence par rapport à la situation du diagramme 9.

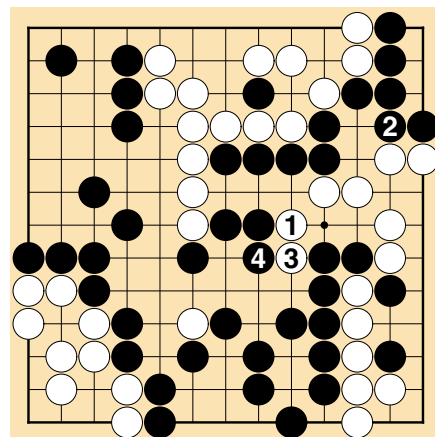


Diagramme 11

B1 à la place de 2 du diagramme 9.

Si Blanc joue directement en 1, N2 est la bonne réponse. Après N4, Blanc a perdu environ 1 point par rapport au yose du diagramme 9.

Attention, si Noir recule directement en 4 au lieu de jouer en 2, plus tard Blanc pourra jouer *atari* en 2 pour réduire le territoire dans le coin : Noir perdrait 2 points à cause de cette erreur.

Fauteur de troubles Inseong Hwang

Soyez un fauteur de troubles,
ou sachez les prévenir.

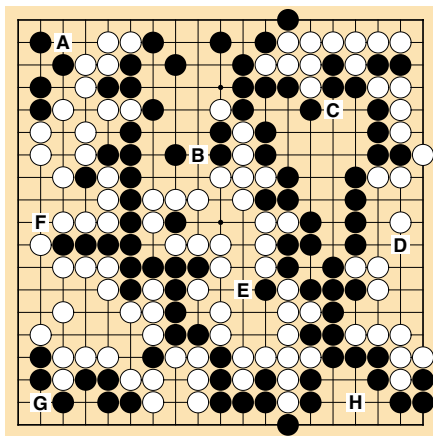


Figure 1 : problème 1, niveau kyu.

Avez-vous trouvé tous les endroits où un fauteur de troubles peut sévir ? Ou, en prenant l'autre point de vue, toutes les faiblesses à réparer ?

En se plaçant du point de vue de Noir, il y a trois endroits où il peut exploiter une faiblesse blanche (D, E et F) ; du point de vue de Blanc, il y a cinq zones où jouer les fauteurs de troubles (A, B, C, G et H).

Mais il ne suffit pas de « sentir » une zone sensible, encore faut-il trouver la meilleure façon de l'utiliser !

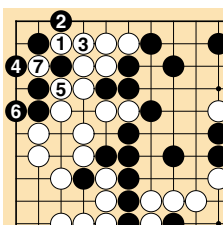


Diagramme A1

① est le coup clef : réduire l'espace vital !

N4 : la meilleure réponse pour Noir...

B7 : Blanc peut tuer par *kô*.

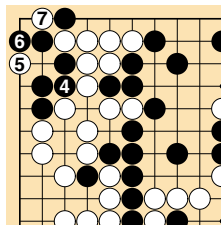


Diagramme A2

N4 à la place de 4 du diagramme 1.

B7 : Noir meurt sans condition.

À noter que 6 et 7 sont *miai*.

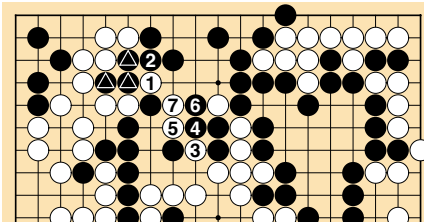


Diagramme B

① : le premier d'une succession d'*atari*...

B5 : ... qui ici ne sont pas de mauvais coups !

B7 : le piège se referme avec ce double *atari*.

Après ① Noir aurait dû lâcher les trois pierres ▲, comme le lézard abandonne sa queue au prédateur..

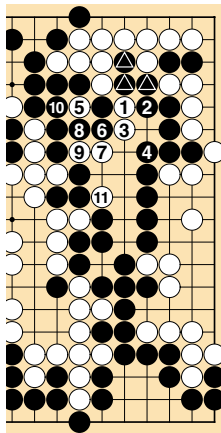


Diagramme C

La séquence est un peu plus difficile à lire.

Quitte à perdre trois pierres, Noir aurait dû, ici aussi, sacrifier dès le départ les pierres ▲ pour conserver une plus grosse partie de son territoire.

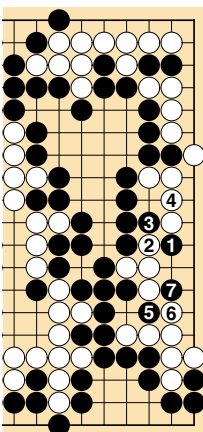


Diagramme D1

① est le premier *tesuji* : frapper à la charnière du *keima*. Ensuite, tout dépend de la réponse de Blanc.

S'il coupe avec B2...

La combinaison N3-N5-N7 permet à Noir de prendre toutes les pierres blanches au Sud.

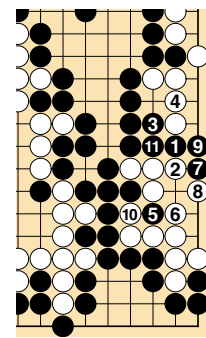


Diagramme D2

La bonne réponse à N1 est de protéger le groupe faible avec B2.

La perte due aux faiblesses est limitée par rapport à celle du diagramme D1.

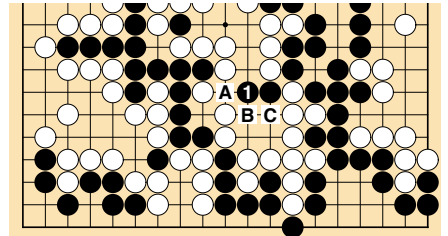


Diagramme E1

Ce coup fonctionne contre toute défense : les réponses blanches en A, B ou C sont catastrophiques.

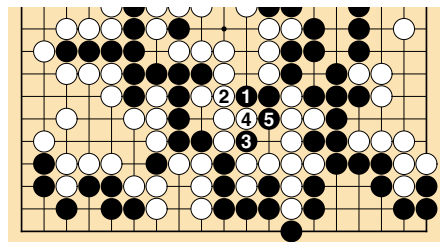


Diagramme E2

Toute la partie Sud est avalée.

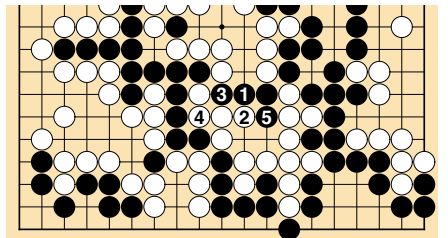


Diagramme E3

Encore un plus gros butin.

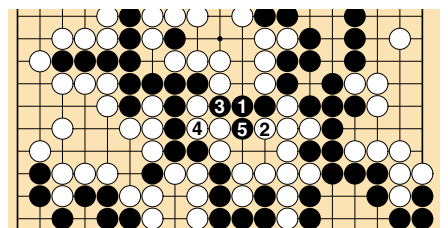


Diagramme E4

Même résultat.

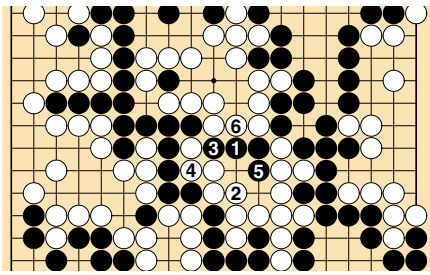


Diagramme E5

② est la meilleure réponse blanche.
B6 : *seki* ! Blanc perd ses points de territoire mais conserve ses pierres.

Crédit: Gabriel Robinne

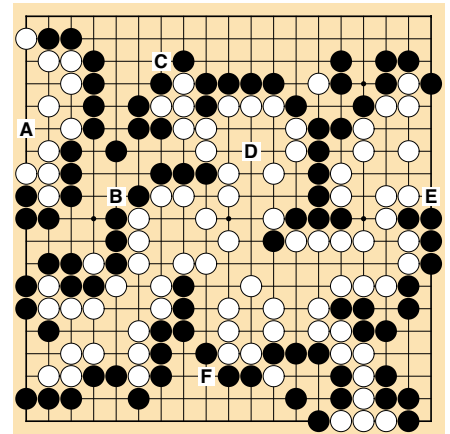


Figure 2 : problème 2, niveau dan.

Avez-vous trouvé les six endroits où une faiblesse permet au fauteur de troubles de sévir ?

Blanc n'a pas jugé utile de renforcer ses groupes en A et D mais il peut exploiter les faiblesses laissées par Noir en B, C, E et F.

Même en connaissant ces faiblesses, trouver le meilleur coup, et surtout la bonne séquence, n'est pas forcément facile...

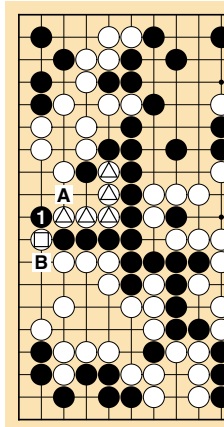


Diagramme F1

① est simple à trouver : maintenant A et B sont *miai*.

Selon la réponse blanche, Noir prend les pierres △ ou la pierre □.

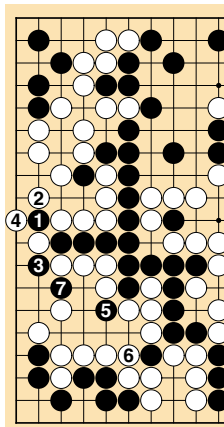


Diagramme F2

Pour les joueurs « faibles kyu », ce qui arrive si Blanc tente de résister.



Diagramme G1

B1-B3 : Blanc sacrifie deux pierres pour réduire les libertés de Noir.

B5 : maintenant Noir doit réfléchir

à la meilleure réponse...

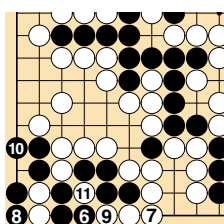


Diagramme G2

N6 : Noir doit jouer ainsi, ce coup est important ! (cf. dia. G3).

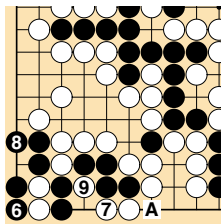


Diagramme G3

N6 : Si Noir se contente de capturer et de vivre...

B9 : Blanc a un point de plus (en A)

que dans le diagramme précédent.

Qui n'a jamais perdu ou gagné sa partie d'un demi-point ? Il faut toujours essayer d'optimiser !

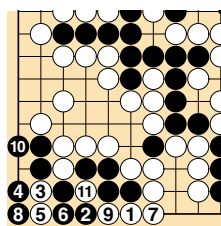


Diagramme G4

Commencer ainsi marche aussi pour prendre les quatre pierres, mais B1 « force » Noir à jouer le bon coup N2, qui fait perdre le point blanc en B7.

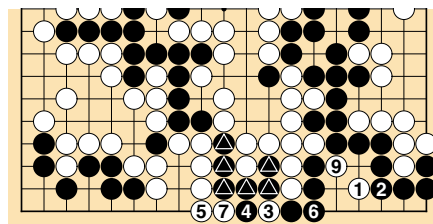


Diagramme H

① : il faut trouver ce coup et la suite est forcée, c'est une « voie à sens unique ».

B3 : ce sacrifice « tueur de libertés » est indispensable.

N8 connecte en 3.

B9 : et Blanc prend tout !

Comme très souvent dans cette rubrique, l'avarice est mauvaise conseillère. Il ne faut pas hésiter à consolider ses faiblesses, et sinon accepter de sacrifier les pierres △ au lieu de « faire grossir la baleine ».

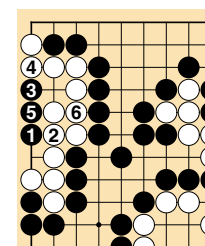


Diagramme A1

N1 occupe un point vital.

B2 semble la bonne réponse...

B6 : *seki*, Blanc vit mais a perdu ses points. Il a toutefois un meilleur choix...

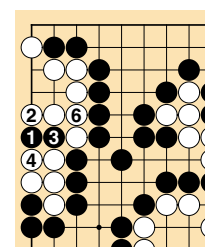


Diagramme A2

N5 en ③, N7 en ①.

B2 est une bien meilleure option !

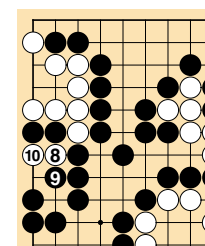


Diagramme A3

B8 : « jeu sous les pierres » !

B10 : Blanc a sauvé son groupe et garde huit points (en tenant compte des pierres capturées).

Noir ne prend que six points : il y a donc deux points de différence avec le *seki* de la variation du diagramme A1.

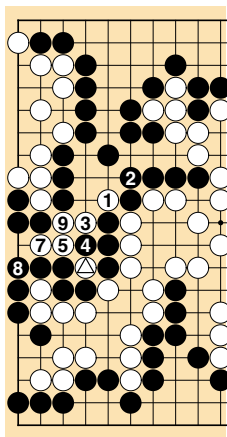


Diagramme B

N6 en △.

Ce problème est relativement simple.

B1 à B9 : superbe cascade d'*atari*...

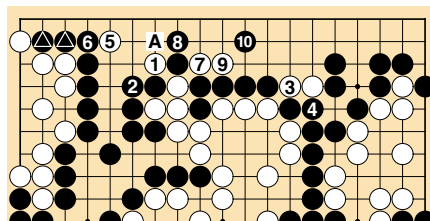


Diagramme C1

Ce problème est difficile.

B5 : ce coup est nécessaire. Maintenant Noir devrait abandonner les deux pierres △ et négocier. Sinon...

B9 : le premier *tesuji*.

N10 : seul ce coup noir peut désamorcer la menace en A.

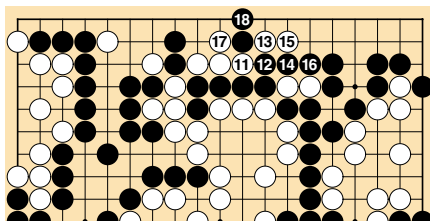


Diagramme C2

N18 : le groupe blanc semble maintenant en mauvaise posture...

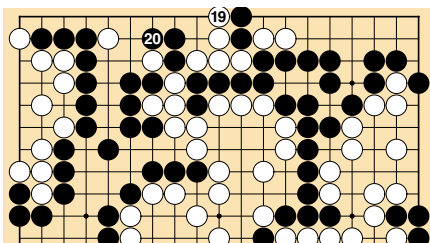


Diagramme C3

B19 : ... et si Blanc joue ce coup « habituel »...

N20 : ... il n'y a plus moyen de le sauver.

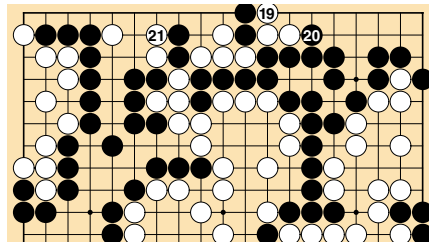


Diagramme C4

B19 : le *tesuji* !

B21 : grâce à l'échange 19-20, cette descente marche !

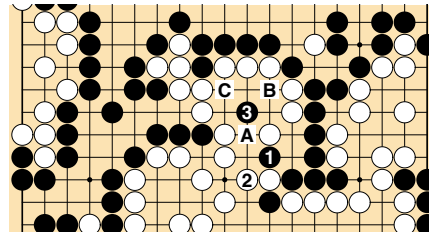


Diagramme D1

Après l'*atari* N1, N3 est le coup « clef ». Aucune des réponses « évidentes » A, B ou C ne fonctionne.

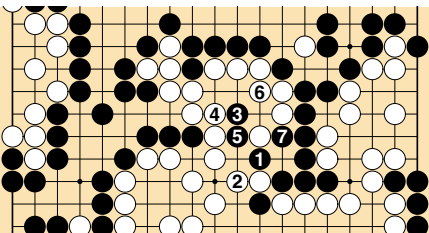


Diagramme D2

B4 : cette connexion est la meilleure réponse.

N7 : Blanc a limité les pertes.

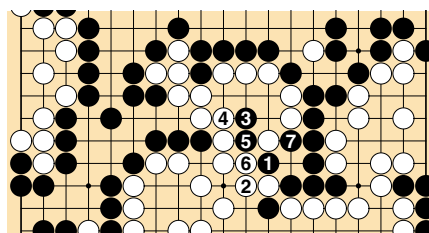


Diagramme D3

B6 ne marche pas mieux...

... à cause de N7.

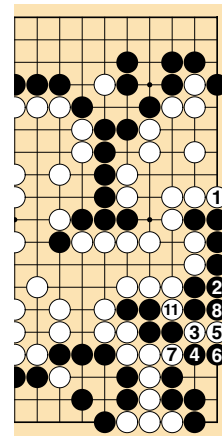
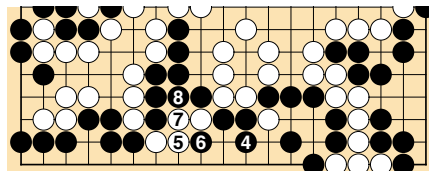


Diagramme E

B1 : un premier coup tout simple...

B3 : ... suivi du *te-suji* !

B9 sacrifie en 3,

N10 connecte en 5.

B11 : entre réduction et prisonniers, cette séquence fait gagner pas mal de points à Blanc.

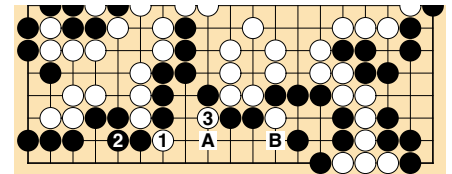


Diagramme F1

Un autre problème particulièrement difficile...

B1 et B3 : Blanc démarre avec ces deux coupes simples. Ensuite noir n'a apparemment que deux options possibles : A et B.

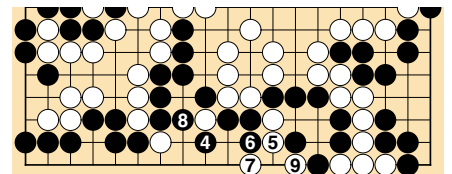


Diagramme F2

N4 : si Noir défend ici...

B5 : ... Blanc descend de l'autre côté.

B9 : une séquence simple.

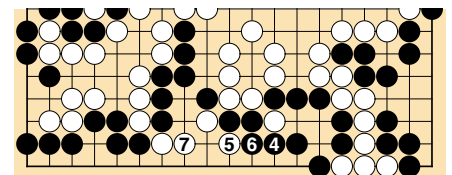


Diagramme F3

N4 : si Noir choisit l'autre côté...

B5 : un simple *atari*...

... suivi de l'extension B7 : Noir a des ennuis.

<= Diagramme F4

N4 : Noir peut donc imaginer ce coup ! C'est l'option la plus compliquée. Comment Blanc doit-il répondre ?

B5 : l'extension simple ne marche pas.

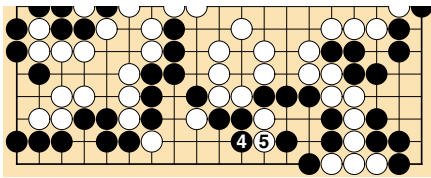


Diagramme F5

B5 : un *tesuji* de plus !

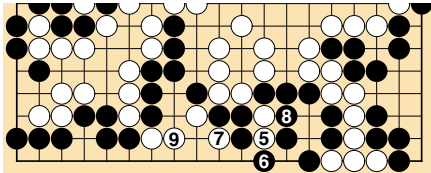


Diagramme F6

N6 : si Noir répond ici...

B7 devient *sente*, et la séquence du diagramme F3 marche de nouveau.

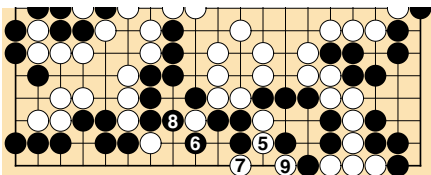


Diagramme F7

N6 : si Noir répond là...

B7 active la séquence du diagramme F2.

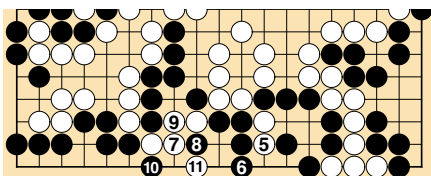
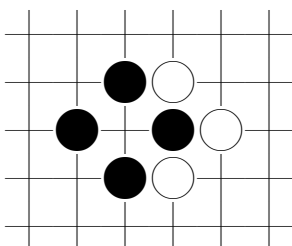


Diagramme F8

N6 : Noir peut descendre pour bloquer ces deux options blanches...

... mais après la séquence jusqu'à B11 la situation devient difficile à gérer pour lui.



Débutants : premiers pas

Jean-Pierre Lalo

Tesuji

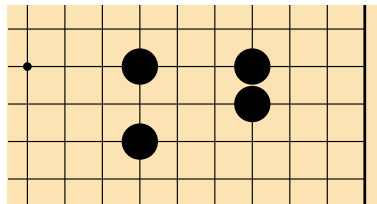


Diagramme 1

Une des premières choses que l'on enseigne aux débutants en abordant la notion de forme est le saut de un espace (*ikken tobi*, habituellement abrégé en *tobi* dans la communauté du go français), plus léger que la poussée simple (*nobi*) mais quand même « solide », en insistant sur l'adage « *Tobi est mon ami !* ».

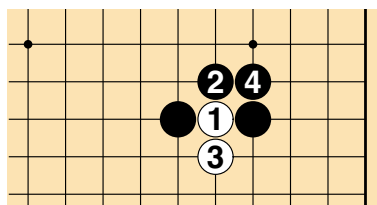


Diagramme 2

Ensuite le pédagogue martèle que c'est une très mauvaise idée de jouer dans un *tobi* adverse, car la pierre ① a déjà perdu deux libertés, la sortir donne une forme lourde et peu efficace, tandis que l'adversaire s'est renforcé...

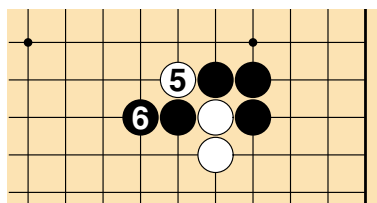


Diagramme 3

... Et si Blanc s'obstine et coupe, même si chaque joueur a deux groupes séparés, ceux de Blanc sont bien plus faibles que ceux de Noir.

Mais ce genre de tabou valable dans une région désertique du *goban* ne l'est plus forcément dans un contexte particulier... et il arrive que le coup habituellement proscrit soit LE coup prescrit. Il devient alors un *tesuji* (coup intelligent, habile, exquis...) et parfois même change de nom.

Ici, il prend le nom de *warikomi* (cf. « *Le monde des tesuji* », Junfu Dai, RFG N°157)

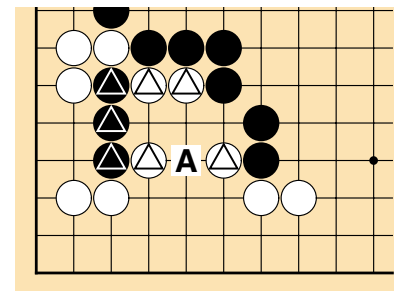


Diagramme 4

Les trois pierres ▲ sont enfermées, et semblent bien gardées par la « table » blanche △. Mais les pierres noires qui entourent cette « table » réveillent le point faible de cette forme, en A.

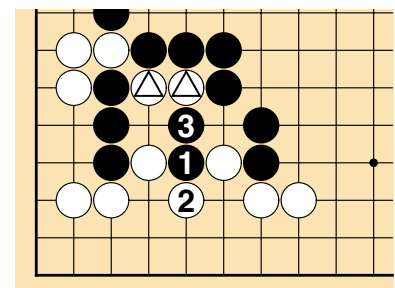


Diagramme 5

Si Blanc fait *atari* par dessous, le *nobi* N3 étouffe Blanc : les deux pierres ▲ sont prises, Noir est connecté.

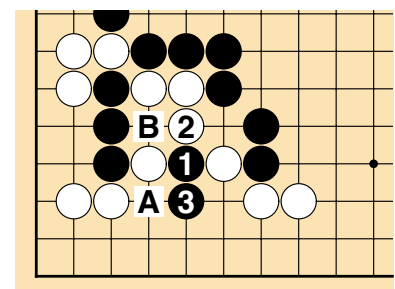


Diagramme 6

Si Blanc résiste ainsi, la descente N3 rend les intersections A et B *miai* (si Blanc connecte en A Noir coupe en B, et vice-versa) : Noir est connecté.

Le coin des débutants

Christian Boyart

Semeai

Aujourd'hui, nous vous proposons dans cet article de découvrir le *semeai**, ou de conforter vos connaissances le concernant.

* Wikipédia (wikipedia.org)

Semeai : course aux libertés.

Une course aux libertés (japonais : *semeai*, 攻め合い ; coréen : *soosan-gjeon*, 수상전 ; chinois : *duisha*, 对杀) est une situation tactique du jeu de go apparaissant lorsque deux groupes s'affrontent dans une région fermée du *goban*, chacun essayant de capturer l'autre.

Dans le cas le plus fréquent, l'un des joueurs « gagne la course » en capturant le groupe adverse (dans les situations les plus simples, ce résultat se détermine à l'avance en comptant les libertés des groupes). D'autres résultats sont possibles, comme un *seki* ou une bataille de *kô*.

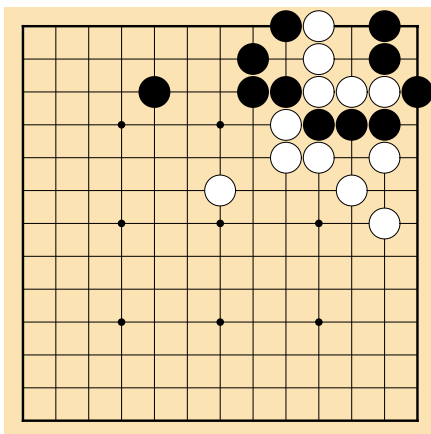


Diagramme de base

Prenons cet exemple...

Premier cas : à Blanc de jouer

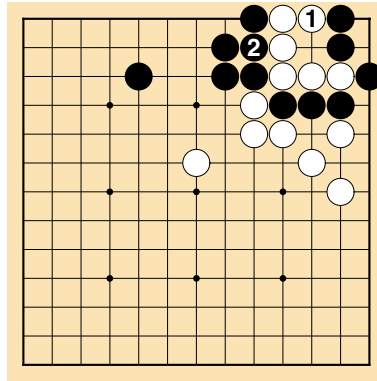


Diagramme 1

Si Blanc joue sur une intersection « commune », il se retire une liberté et Noir peut le mettre immédiatement en *atari*.

Cet exemple évident permet de déduire une première règle générale : il faut commencer un *semeai* par l'extérieur.

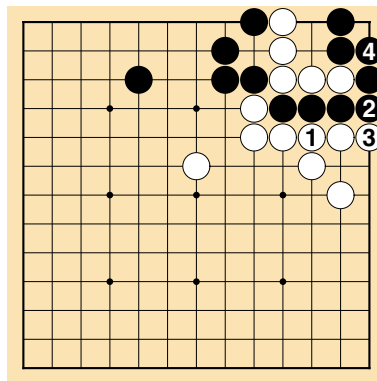


Diagramme 2

Blanc commence donc par combler les libertés extérieures, mais en se contentant de jouer les *atari*...

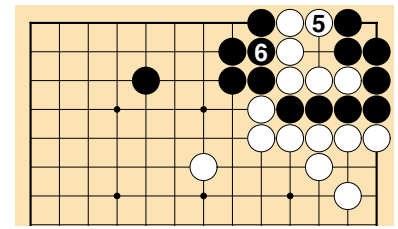
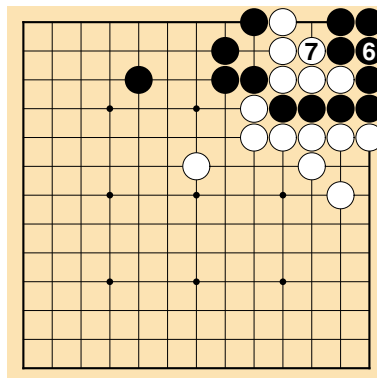


Diagramme 3

Blanc ne peut pas approcher Noir qui est protégé par son œil.

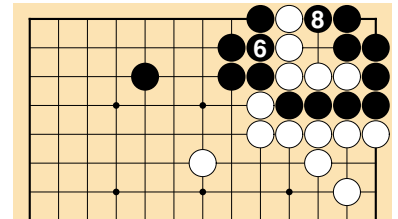


Diagramme 4

Mais Noir, lui, peut approcher Blanc grâce à cet œil : ce n'est pas un *seki*, le groupe blanc est capturé.

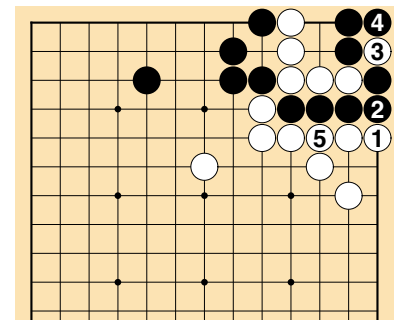


Diagramme 5

La bonne démarche

Blanc commence par l'extérieur et joue B1 qui est *sente* car il menace une coupe en N2 qui sauverait les pierres blanches. Noir connecte donc, perdant au passage une liberté.

Blanc joue alors le *tesuji* de sacrifice B3, pour diminuer les libertés du groupe noir et supprimer l'œil potentiel.

N4 capture, et Blanc fait *atari* avec B5.

<= Diagramme 6

N6 connecte...

Après la connexion de ses pierres, Noir se retrouve avec seulement deux libertés, tandis que le groupe blanc dispose de trois libertés et a la main : B7 permet de capturer tranquillement les pierres noires.

Blanc a respecté deux règles concernant le *semeai* : commencer par combler les libertés extérieures et ne pas laisser l'adversaire faire un œil ; il a ainsi pu gagner la course aux libertés.

Second cas : à Noir de jouer

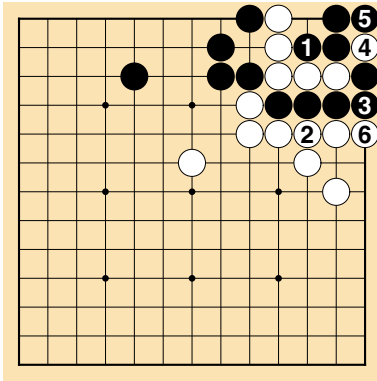


Diagramme 7

Si N7 connecte en 4, les pierres noires sont toujours en *atari*.

Vous avez compris qu'il ne faut pas commencer par les libertés communes, que l'on soit Noir ou Blanc...

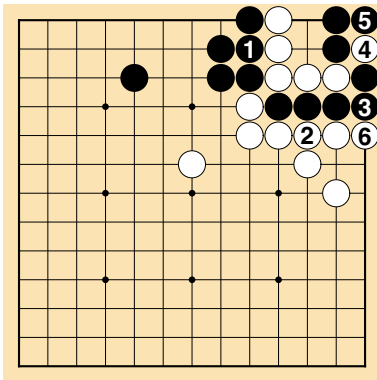


Diagramme 8

N7 connecte en 4

Mais dans ce cas particulier, il ne faut pas non plus commencer par les libertés extérieures, car après l'*atari* B2, Blanc empêche Noir de faire un œil avec le sacrifice B4 et sauve ses pierres qui vivent en *seki* !

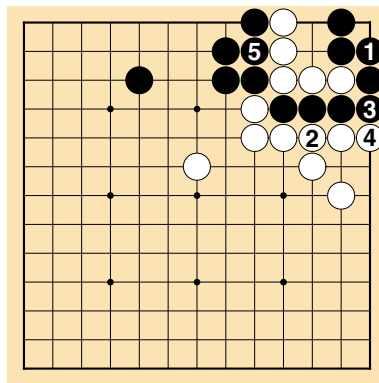
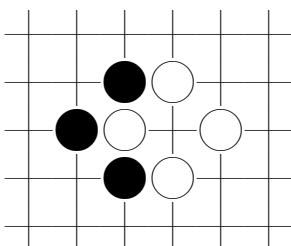


Diagramme 9

Si c'est à Noir de jouer il doit donc faire immédiatement un œil avec N1.

Et nous retrouvons une situation similaire à celle du diagramme 2 : Noir gagne la course.

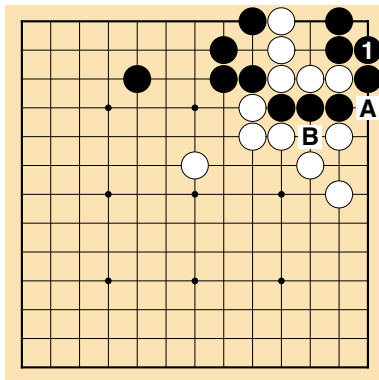


Diagramme 10

Blanc doit se rendre compte après N1 que poursuivre localement ne sauvera pas ses pierres — il n'y a même pas de *seki*.

Il doit donc en profiter pour reprendre immédiatement l'initiative et jouer ailleurs. Il se crée ainsi une réserve de deux menaces de *kô* en A et B (B menace « idéale », A menace « coûteuse » : cf. les articles « *Kô* » de Junfu Dai, RFG N°156 et N°157).

Conclusion

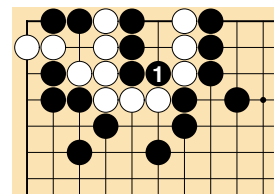
Retenez les grandes règles à respecter lors d'un *semeai* :

« *Au royaume des aveugles les borgnes sont rois* » : dans cette course aux libertés le fait d'avoir un œil alors que le concurrent n'en a pas est fondamental. Il faut faire un œil quand on en a la possibilité, ou empêcher l'adversaire d'en faire un.

Quand on comble les libertés, il faut commencer par les libertés extérieures.

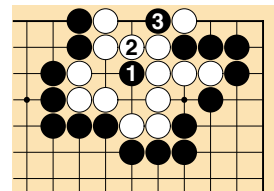
Tsumego à gogo Solutions Fan Hui

Niveau débutant



Problème 1

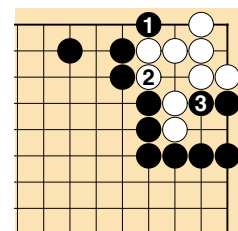
❶ est le *tesuji* ! C'est un faux *seki*, car l'autre côté de Blanc est mort ! Donc toutes les pierres blanches sont mortes.



Problème 2

❶ : parachutage au point vital de la « forme en trois » !

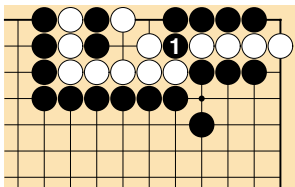
❷ : *tesuji* de sacrifice « voleur d'œil ». Blanc est mort !



Problème 3

❶ supprime le second œil.

Puis ❷ et ❸ sont *miai* : il n'y a pas d'œil ici.

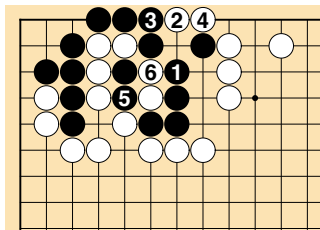


Problème 4

❶ : *tesuji* qui sépare les pierres ennemies... et empêche Blanc de faire *atari* (il se mettrait lui-même en *atari*) !

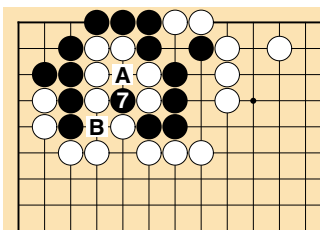
Les pierres noires sont sauvées, Blanc est mort.

Niveau intermédiaire



Problème 5a

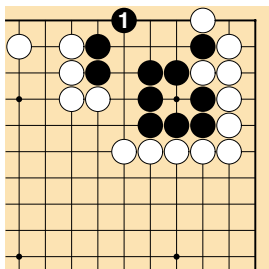
❶ : surtout ne pas faire *atari* !
❺ : *tesuji* de sacrifice !



Problème 5b

N7 : encore un *tesuji* ; maintenant A et B sont *miai*...

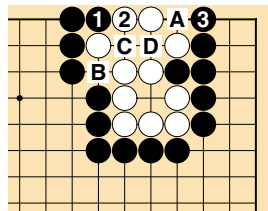
Noir est vivant !



Problème 6

❶ : joli *tesuji* ! Vérifiez que Blanc ne peut pas empêcher le second œil de Noir.

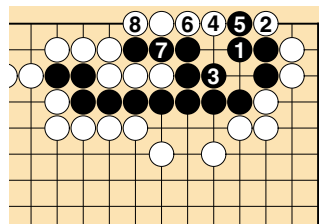
Crédit : Gabriel Robinne



Problème 7

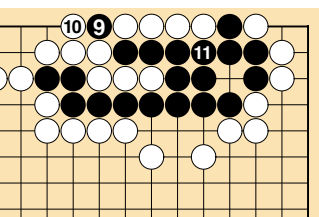
❸ : Blanc est mort.

Si Blanc joue A, Noir fait double *atari* en C, si Blanc joue B, Noir fait double *atari* en D...



Problème 8a

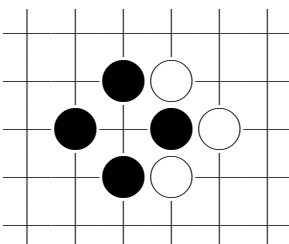
Noir commence par menacer de vivre, Blanc rampe pour empêcher le second œil...



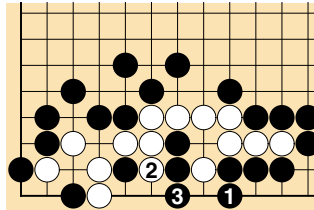
Problème 8b

Le *tesuji* : sacrifice en N9.

N11 : maintenant la connexion en ❹ ne peut plus sauver la baguette blanche, Noir vit !



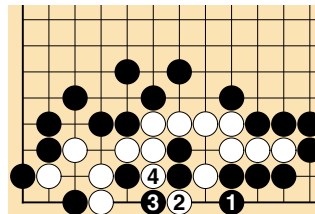
Niveau confirmé



Problème 9a

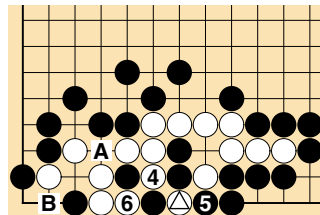
❶ est *tesuji* !

Si Blanc résiste ainsi, il est mort.



Problème 9b

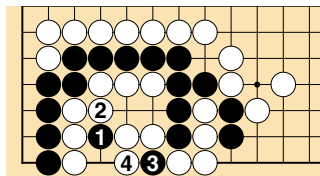
❷ est une résistance plus subtile... réfutée par ❸.



Problème 9c

N7 en ❷

Après la connexion ❷, Blanc est mort, il n'a qu'un œil (s'il joue A Noir joue B et vice-versa).



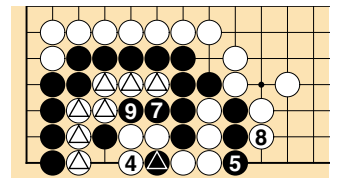
Problème 10a

Pour le moment, Noir n'a qu'un œil sur le bord Ouest.

Le premier *tesuji* est ❶.

Si Blanc répond en connectant, Noir dégaine son second *tesuji* : ❸.

Si Blanc résiste avec B4...

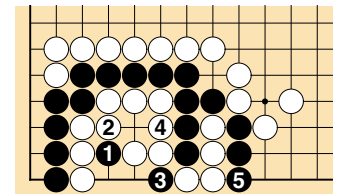


Problème 10b

B6 en ❷

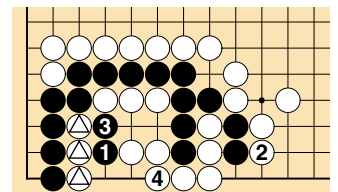
... Après N9 il pourra sauver la partie droite de son groupe en prenant les trois pierres noires, mais il perd les pierres ❷ par ce beau *dame-zumari*.

Noir est vivant !



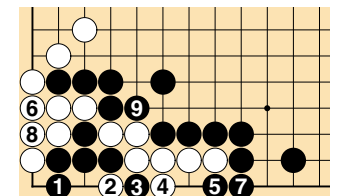
Problème 10c

Blanc peut abandonner ses quatre pierres (et les deux pierres noires qu'il aurait pu prendre), vivre et jouer ailleurs en laissant Noir vivre lui-aussi, mais en *gote*.



Problème 10d

La meilleure façon pour Blanc de résister... est donc d'abandonner ses trois pierres ❷ et de laisser vivre Noir en limitant les pertes au maximum.

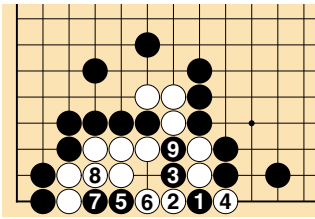


Problème 11

❶ : le premier *tesuji*, pour obliger Blanc à ajouter des coups d'approche sur le bord Ouest.

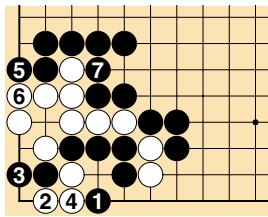
❸ : le second *tesuji*, qui réduit les libertés du groupe blanc sur le bord Sud.

❹ : Noir gagne la course aux libertés.

**Problème 12**

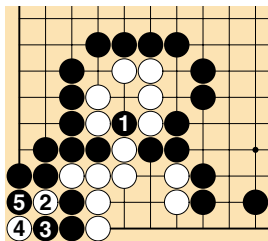
N1 à N7 : un superbe enchaînement de sacrifices pour réduire l'espace vital...

N9 assène le coup de grâce : Blanc est mort !

**Problème 13**

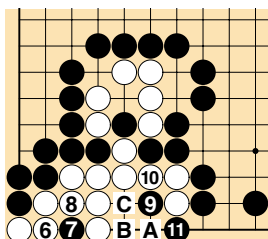
❶ et ❸ empêchent Blanc d'approcher.

Après N7, Blanc n'a plus assez de libertés : il est mort.

**Problème 14a**

❶ supprime la possibilité d'un œil, mais le *tesuji* magique est ❸ !

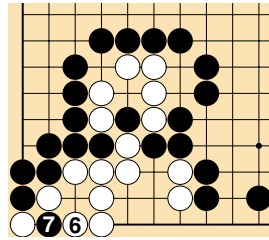
B4 prend, et après N5 Blanc a deux possibilités.

**Problème 14b**

Il peut connecter en B6 pour faire un œil. Le sacrifice en N7 est indispensable, puis la combinaison N9-N11

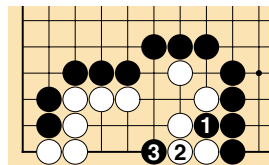
supprime le second œil : la manœuvre d'écrasement Blanc A, Noir B, Blanc C est impossible à cause du *damezumari*.

Blanc est mort !

**Problème 14c**

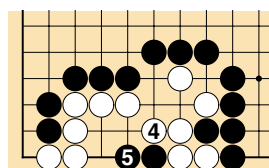
B6 : Blanc doit donc préparer un *kô* qui lui donnera une liberté supplémentaire pour permettre la manœuvre d'écrasement (s'il gagne le *kô*, bien sûr).

Noir peut donc tuer Blanc, mais par *kô*.

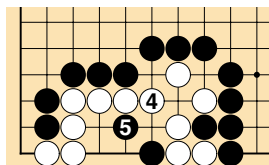
**Problème 15a**

❶ réduit l'espace, puis ❸ est un splendide *tesuji*.

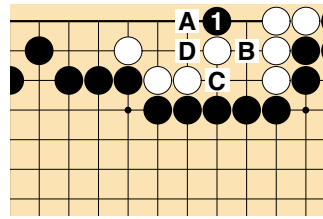
Noir tue quelle que soit la réponse blanche.

**Problème 15b**

Blanc est mort.

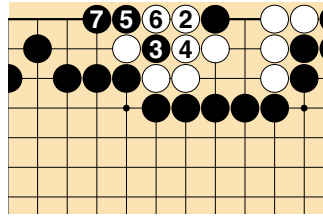
**Problème 15c**

Blanc est mort.

**Problème 16a**

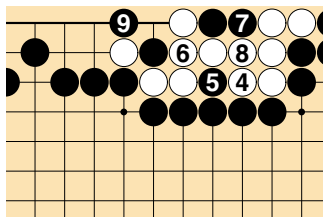
❶ est un *tesuji* subtil...

Blanc a le choix entre quatre réponses : A, B, C et D.

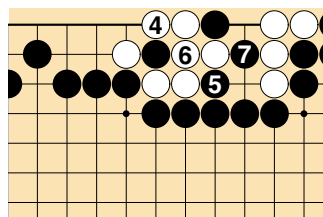
**Problème 16b**

Si Blanc répond ici, Noir sort un nouveau *tesuji* : ❸ !

Blanc est mort.

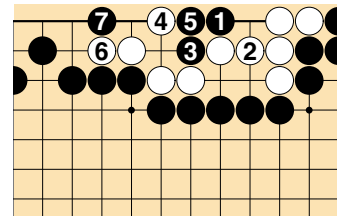
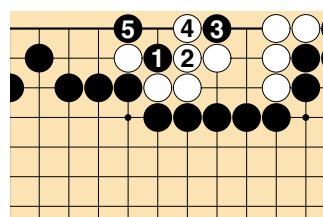
**Problème 16c**

Blanc meurt encore.

**Problème 16d**

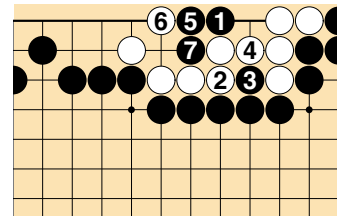
B4 : Si Blanc tente de faire d'abord l'œil de ce côté...

N5-N7 : il se reroove en *damezumari* de l'autre.

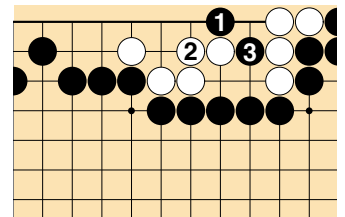
**Problème 16e**

Si Blanc répond B2 ici, le *tesuji* est le *hane* ❸ !

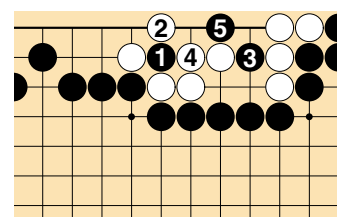
(Joueurs en kyu, notez le *tesuji* N7 !)

**Problème 16f**

Cette réponse ne marche pas. Blanc est mort.

**Problème 16g**

Cette réponse ne marche pas non plus.

**Problème 16h**

❶ est une autre possibilité pour tuer ce groupe.

<= Problème 16i

Blanc meurt toujours (on retrouve le diagramme 16b, avec intervention de l'ordre des *tesuji* ❶ et ❸).

Jeux du Monde.com

**JeuxduMonde.com spécialiste du jeu de go
et des jeux asiatiques vous propose**

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

30 ensembles complets, jeux d'initiation et de voyage*



26 modèles de goban*



14 types de pierres*



12 modèles de bols*



180 livres de Go*

tous les classiques, et les nouveautés



(6 volumes) 14,90€



(Shibano Toramaru)
27,50€



(Shibano Toramaru)
27,50€



27,50€



(John Power) 75,00€

Nouveautés

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

JeuxduMonde.com est une réalisation de Loolah Productions, éditeur des sites jeudego.com, jeudemahjong.com, du CDrom Jeu de Go Teacher et du livre Principes Fondamentaux de Yilun Yang

*Nombres d'articles et tarifs en 10/05/2023 susceptibles de modifications

Loolah
PRODUCTIONS