



Revue
Française de Go

n° 152

Février 2021
7 euros

issn 0181-1142



Fauteur de troubles

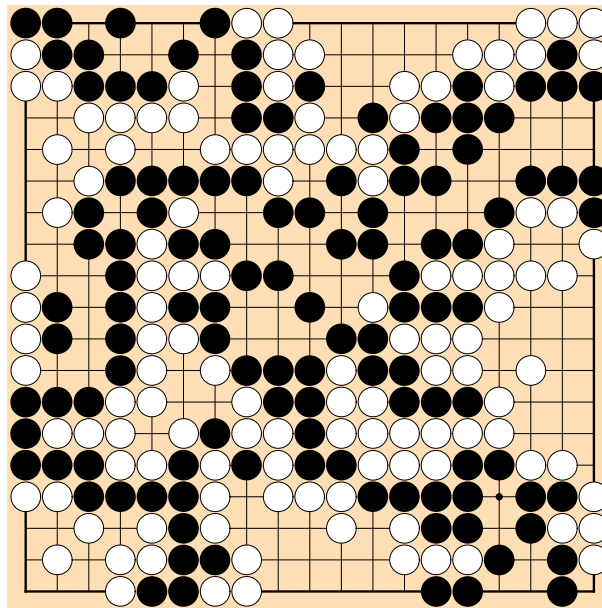
In-seong Hwang

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

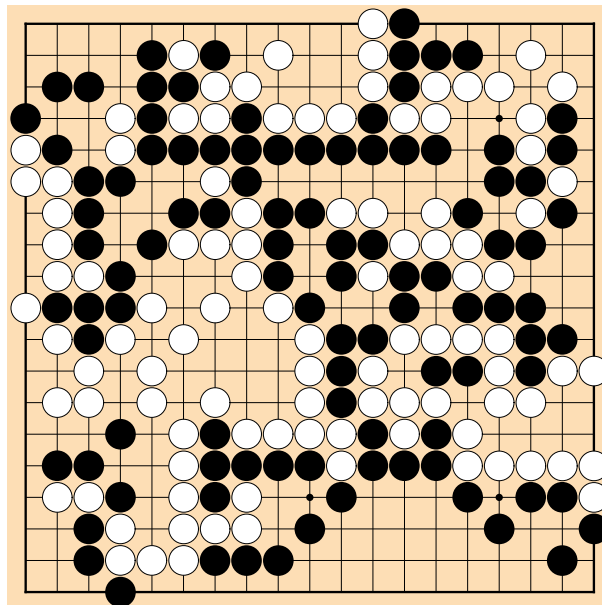
1) Mettez-vous à la place de Noir et cherchez des sources de troubles potentiels (en bref, de l'*aji*...) dans les territoires de votre adversaire. Recommencez avec Blanc...

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

Quel joseki choisir ?

Junfu Dai

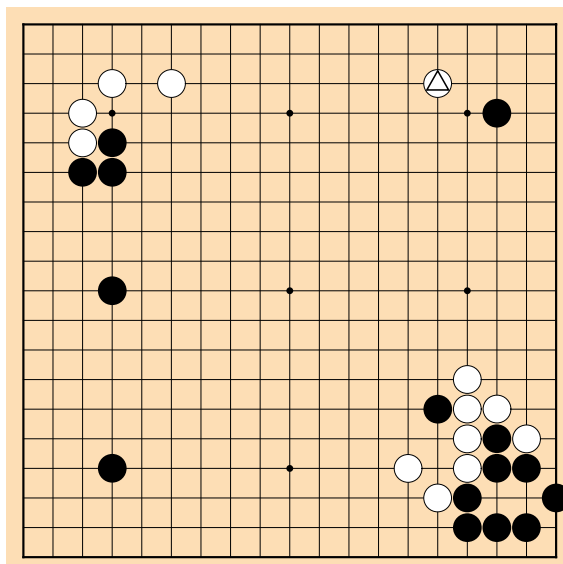
Dans cette série de problèmes, vous êtes confronté à un début de partie et devez choisir un *joseki* en tenant compte de l'ensemble du *goban*...

Pour effectuer un choix de *joseki* « optimal », il est souvent nécessaire de se poser les questions suivantes :

Quel est le résultat recherché ?

Comment puis-je parvenir à cette position ?

Mon adversaire a-t-il un moyen de m'en empêcher ?



Dans le coin Nord-Est, Blanc choisit l'approche basse △, *keima* en troisième ligne, contre le *komoku* noir.

Dans cette configuration, comment Noir doit-il jouer dans ce coin pour bien faire travailler l'ensemble de ses pierres ?

L'édito



Pour cette nouvelle année de la revue nous accueillons un nouveau dessinateur, Gabriel Robinne, qui nous proposera des portraits de joueurs (Junfu pour commencer), puisque l'absence prolongée d'activités « en présentiel » nous prive de photographies prises sur le vif.

Nous accueillons aussi, à l'initiative de Mathieu, un nouveau collaborateur pour compléter le

commentaire de son *jubango* : l'IA Katago !

ACTUALITÉS ET PARTIES COMMENTÉES

Brèves	5, 29
Pandanet 2020 (parties commentées)	6
Livres	12
Vie des clubs	13, 28
WWTC	14
partie commentée	15
Mon jubango avec Motoki (4), partie commentée	20

THÉORIE ET TECHNIQUES

Problèmes : énoncés	2, 4, 5
Quel joseki choisir ?	18
Le coin des débutants	24
Yose	26
Fauteur de troubles	30
Tsumego à gogo : solutions	33

- 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 : Milena Boclé, Agnès Gaillard, Martial Sauvadet.
- Contributions : Clément Béni, Milena Boclé, Kevin Cuello, JunFu Dai, Mathieu Delli-Zotti, Fan Hui, Inseong Hwang, Camille Lévêque.
- Illustration de couverture : « *Dreaming of playing* » par Alizée Chabin.
- Illustrations intérieures : Camille Lévêque et Gabriel Robinne.
- RFG est publiée par la Fédération Française de Go.
- La FFG est membre de la Confédération des loisirs et des sports de l'esprit.
- Imprimé par : Maugein Imprimeurs à Tulle.

Mais rêver, comme Alizée, à un retour du plaisir du claquement des pierres sur un *goban* ne veut pas dire se morfondre en croisant les bras.

Notre Fédération s'adapte à cette triste situation. Elle mobilise ses pédagogues et propose des ateliers. Elle fait jouer en ligne ses tournois de championnat. Elle prépare aussi la création d'une ligue et de clubs en ligne pour que les joueurs jusqu'ici privés de clubs physiques puissent rejoindre notre communauté, en lui apportant leur dynamisme, et, qui sait, de nouvelles idées...

Les clubs suivent le mouvement et organisent en ligne leurs tournois internes, voire leur tournoi officiel : par exemple, le TIGGRE se transforme en « Tournoi de l'OGGRE » !

Les écoles de Go, comme Kevin nous le raconte, réussissent à maintenir un minimum d'événements en présentiel au prix de précautions draconiennes et d'une organisation minutieuse.

Certaines joueuses, nous explique Camille, en profitent pour concrétiser l'objet de leurs discussions en créant de nouvelles compétitions internationales, qui, de toute façon, n'auraient jamais pu se tenir en face-à-face !

Pour en revenir au face-à-face... Si je puis oser ce parallèle, on peut sans problème survivre avec la bonne quantité de calories et le bon ratio glucides/lipides/protides, en perfusion, ou en pressant un tube rempli de nutriments. Mais c'est meilleur avec de vrais aliments bien cuisinés. Encore mieux, disposés dans de la belle vaisselle. Idéalement, avec des convives pour partager ces plaisirs. Certes on peut se contenter de l'affrontement de deux esprits à travers un écran. Mais c'est tellement meilleur quand on peut l'accompagner du toucher et des sonorités d'un vrai jeu, face à un partenaire en chair et en os, plongé dans la chaleureuse atmosphère d'un club, ou dans la concentration d'un tournoi... Espérons que 2021 nous permettra de recommencer à jouer en toute plénitude.

Jean-Pierre Lalo,
Rédacteur en chef de la RFG.

Et toujours...

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

Le site de la revue : rfg.jeudego.org

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

YOSE

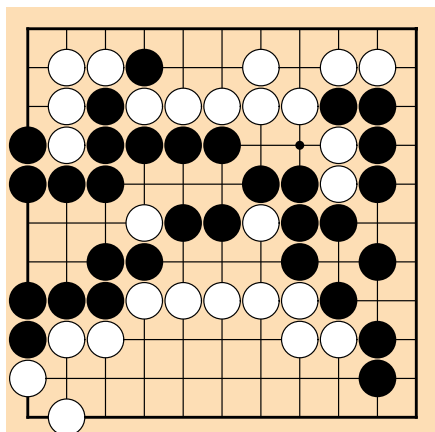
Junfu Dai

Tsumego à gogo

énoncés

Fan Hui

La magie des tesuji de yose...

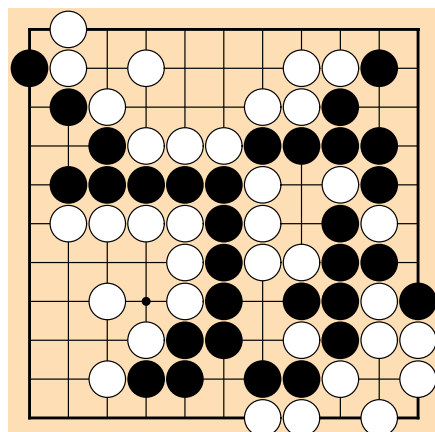


Problème 1

Komi : 0,5 points.

À Noir de jouer.

Le bord Sud est grand ouvert, quel est le meilleur coup ? Et comment gérer le bord Nord pour remporter la partie ?



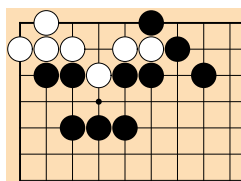
Problème 2

Komi : 0,5 points.

À Noir de jouer.

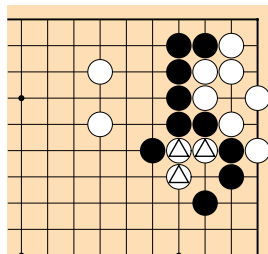
Il y a plusieurs points de yose importants à disputer. Mais il faut trouver les meilleurs coups... et le bon ordre pour les jouer !

Niveau débutant



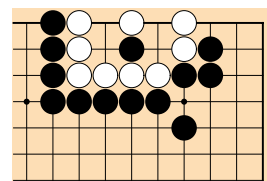
Problème 1

Noir joue et tue Blanc sans condition.



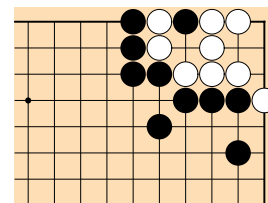
Problème 2

Noir joue et capture les pierres de coupe blanches △.



Problème 5

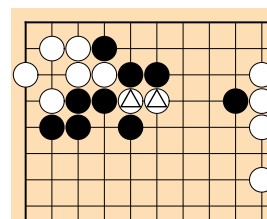
Noir joue et tue Blanc sans condition.



Problème 6

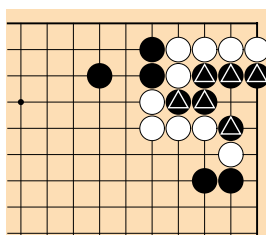
Noir joue et tue Blanc sans condition.

Niveau intermédiaire



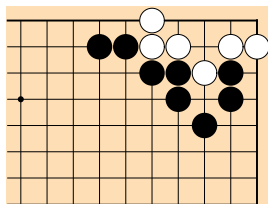
Problème 7

Noir joue et capture les pierres de coupe blanches △.



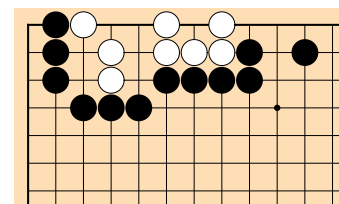
Problème 3

Noir joue, il faut connecter les pierres △.



Problème 4

Noir joue et tue Blanc sans condition.



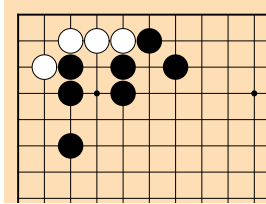
Problème 8

Noir joue et tue Blanc sans condition.

Tsumego à gogo

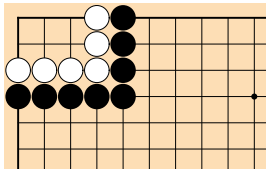
énoncés
Fan Hui

Niveau intermédiaire (suite)



Problème 9

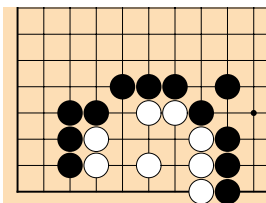
Noir joue et tue Blanc sans condition.



Problème 10

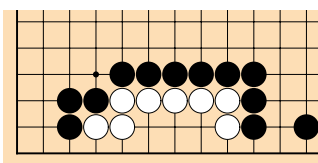
Noir joue et tue Blanc sans condition.

Niveau confirmé



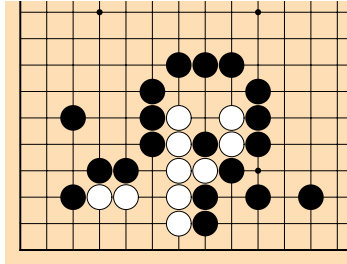
Problème 11

Noir joue et tue Blanc sans condition.



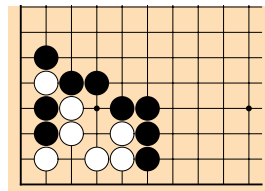
Problème 12

Noir joue et tue Blanc sans condition.



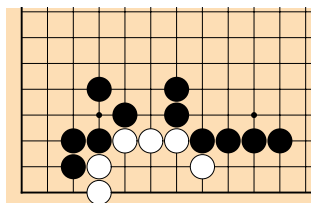
Problème 13

Noir joue et tue Blanc sans condition.



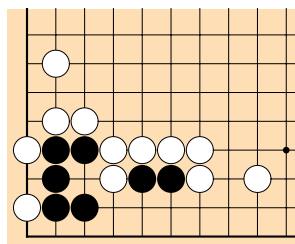
Problème 14

Noir joue et tue Blanc sans condition.



Problème 15

Noir joue et tue Blanc sans condition.



Problème 16

Noir joue et vit sans condition.

Brèves

France : Championnats

Les championnats se sont déroulés en ligne, ce qui a permis la participation de concurrents/concurrentes qui n'auraient pas fait le voyage, mais qui a aussi écarté ceux qui n'ont pas pu remplir les conditions « anti-triche » du championnat Open (pour chaque partie, soit filmer l'écran et le joueur, soit être suivi par un observateur).

Ces compétitions organisées directement par la FFG ont été prises en compte à 100% à l'échelle FFG (mais seulement à 25% à l'échelle EGF).

Championnat de France Open (30/10 au 01/11/2020)

Joué sur OGS, 23 participants.

1 - Lucas Neiryck (5D, 75Ju, 7/7)

2 - Tanguy Le Calvé (7D, 44Na, 6/7)

3 - Denis Karadaban (5D, 38Gr, 5/7)

Benjamin Dréan-Guënaïzia (6D, 44Na, 5/7), champion à la double couronne 2019, termine 4e.

Championnat de France Féminin (14 et 15/11/2020)

Joué sur OGS, 30 participantes.

1 - Milena Boclé (2D, 92An, 5/5)

2 - Camille Lévêque (1D, 38Gr, 4/5)

3 - Dominique Cornuejols (1D, 38Gr, 4/5)

Championnat de France Amateur (5 et 6/12/2020)

Joué sur OGS, 16 participants.

Denis Karadaban (5D, 38Gr) remporte le titre après une finale pleine de suspens contre Thomas Debarre (6D, 67SE).

Linh Vu Tu (4D, 92An) gagne la petite finale contre Antoine Fenech (4D, 67SE) et prend donc la troisième marche du podium.

La finale du Pandanet 2019-2020

Junfu Dai

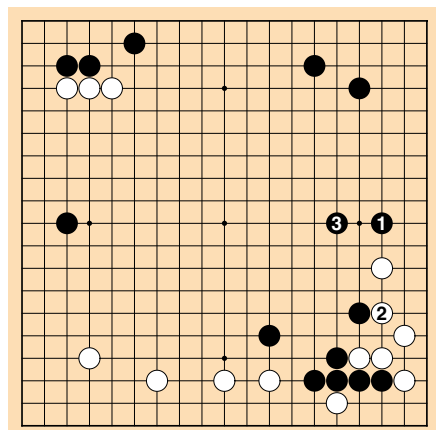
Le championnat d'Europe par équipes « Pandanet » est un marathon : chacune des dix équipes de la Ligue A doit affronter les neuf autres pour déterminer quelles seront les quatre qui joueront ensuite une finale en trois rondes.

L'équipe de France, sous la houlette de son capitaine Antoine Fenech (67SE, 4d), est composée de Junfu Dai (91Or, 8d), Tanguy Le Calvé (44Na, 1p), Thomas Debarre (67SE, 7d), Benjamin Dréan-Guénazia (44Na, 6d), Rémi Campagnie (91Or, 6d), Benjamin Papazoglou (35Re, 5d), Jérôme Salignon (83SA, 5d), Frédéric Donzet (44Na, 5d), et Florent Labouret (38Gr, 5d).

La première phase de sélection se joue en ligne, étalée sur l'année. L'équipe de France a commencé par gagner contre l'Allemagne, a ensuite fait jeu égal avec la Russie, gagné contre l'Ukraine, perdu contre la Roumanie, gagné contre la Hongrie, fait jeu égal avec la République tchèque, puis a enchaîné les victoires contre Israël, la Pologne et l'Autriche, pour terminer à la seconde place de la sélection, derrière la Russie.

Normalement la finale ouvre le congrès européen, mais cette année elle aussi s'est déroulée en ligne. Laissons maintenant Junfu — qui a joué cette finale avec comme coéquipiers Tanguy, Thomas et Benjamin (DG) — nous la raconter.

Jean-Pierre Lalo



La finale du championnat d'Europe par équipe (Pandanet) a eu lieu le dernier weekend du mois d'août. Lors de la saison régulière, la France s'était qualifiée pour la finale des tops 4, à la deuxième place derrière la Russie. Suite à la crise sanitaire, la finale a finalement eu lieu sur internet.

Ronde 1 : match France - Ukraine

Table 1

● : Artem Kachanovskyi 2P

○ : Junfu Dai 8d

Blanc gagne par abandon

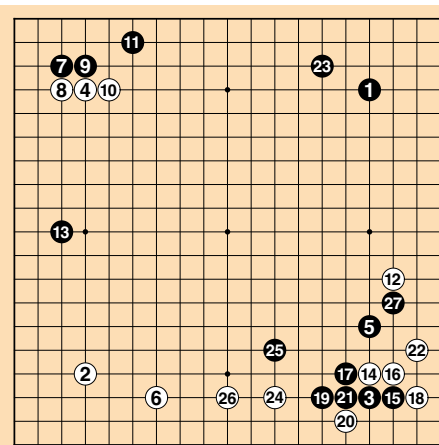


Figure 2 (coups 28-60)

B52 : cf dia. 2.

Après B60 je pense que Blanc a réussi son *fuseki*.

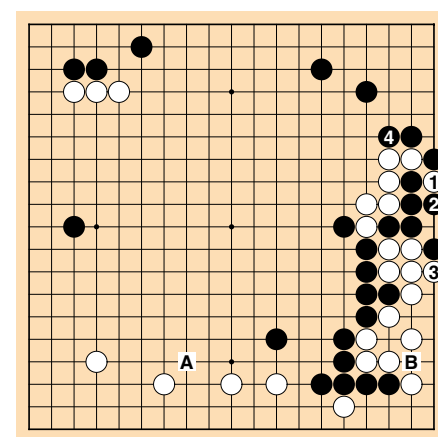


Diagramme 2

1 à la place de 52 de la partie.

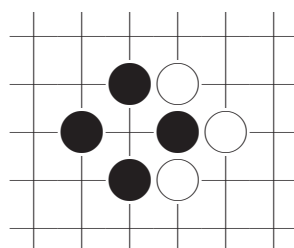
Il n'est pas nécessaire de lancer le *kô*. Si le groupe noir au centre est hors de danger, l'enjeu du *kô* n'est que d'une dizaine de points. Noir profite déjà d'un coup supplémentaire en 4 pour renforcer son coin, et il a des menaces importantes, par exemple en A.

Attention, la menace en B est moins importante que celle en A, car si Blanc gagne le *kô*, son groupe est de toute façon vivant : le gain de Noir dans le coin n'est pas énorme.

Figure 1 (coups 1-27)

Depuis la finale de la saison 2017-2018 à Pise, je suis tombé trois fois de suite contre Artem avec Blanc, dès la première ronde. Et miraculeusement, face à ce joueur de premier rang européen, je n'ai pas eu de grandes difficultés à remporter trois victoires d'affilée.

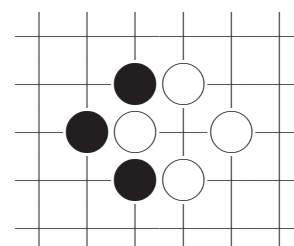
N27 est problématique, sans doute une erreur de direction (cf. dia. 1).



<= Diagramme 1

1 à la place de 27 de la partie.

Si j'étais Noir, je jouerais en 1 puis 3 : ces deux coups aident à la fois à élargir le potentiel dans le Nord-Est et à renforcer le groupe au Sud-Est.



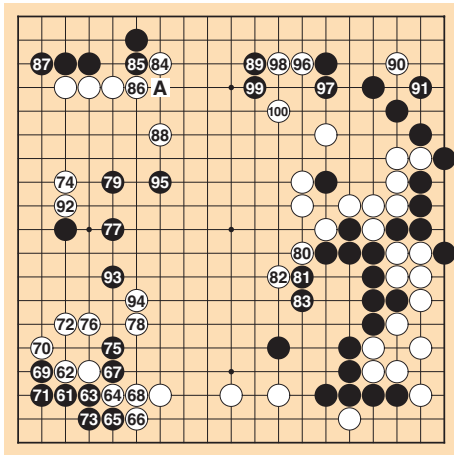


Figure 3 (coups 61-100)

N61 est selon moi une erreur de direction (cf. dia. 3).

Une fois que Blanc joue B74, il est solide partout...

... et B84 prive Noir de tout potentiel.

N87 : la coupe en A est tentante, mais... cf. dia. 4.

N89 : comme Blanc est solide partout, et qu'il y a en plus de l'*aji* dans le coin, je pense qu'il est préférable de suivre le diagramme 5.

N97 est trop mou, il rate sa dernière chance (cf. dia. 6 et 7). Une fois que Blanc a déchiré son bord Nord, Noir n'a plus assez de territoire.

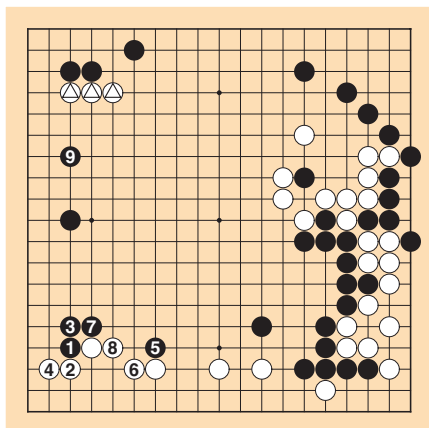


Diagramme 3

1 à la place de 61 de la partie.

Avec Noir, je préférerais cette séquence. Certes, le coin blanc est grand, mais avec N9, Noir construit aussi sur le bord Ouest tout en menaçant les trois pierres ▲ : la partie resterait équilibrée. Dans notre partie, l'équilibre de l'influence est complètement bouleversé et Blanc se retrouve avec une position dominante.

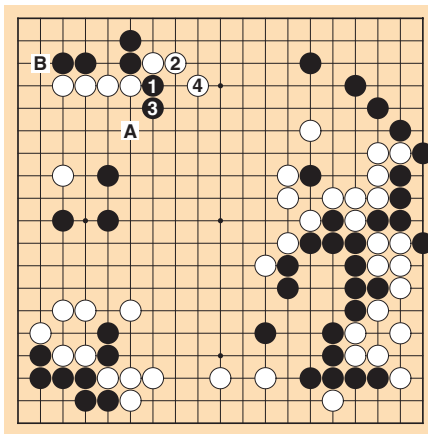


Diagramme 4

1 à la place de 87 de la partie.

Comme Blanc est solide partout, il est inutile pour Noir de couper en 1.

En effet après B4, A et B sont *miai*, et le groupe blanc à l'Ouest ne sera jamais en danger.

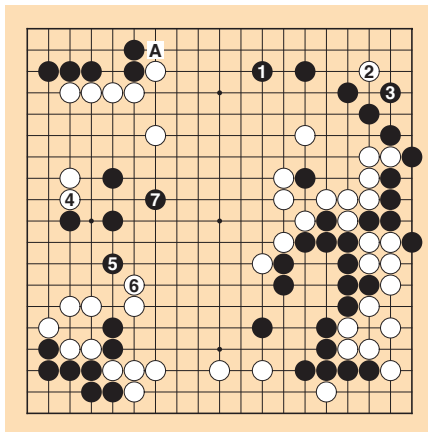


Diagramme 5

1 à la place de 89 de la partie.

Il est préférable de jouer l'extension en 1 pour renforcer la protection du coin.

Le bord Nord n'aura aucune valeur car A est quasiment *sente* pour Noir.

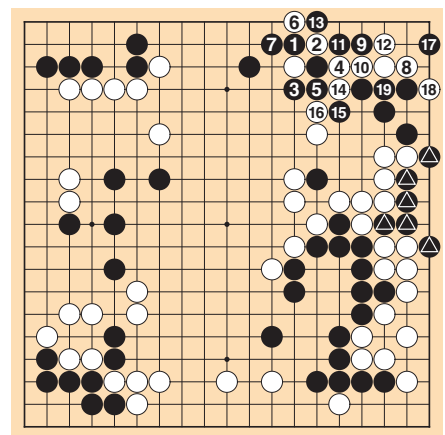
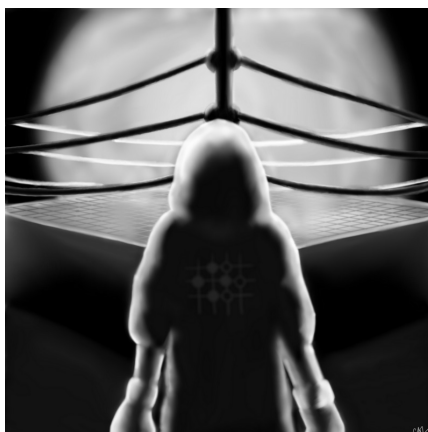


Diagramme 6

1 à la place de N97 de la partie.

Noir rate sa dernière chance.

La plus forte résistance est de jouer en 1. Si Blanc coupe en 2, N3 permettra tout de même de tuer les pierres blanches dans le coin. Les coups B4 à B8 sont gênants, mais après N19, Noir capture le coin avec une liberté d'avance.

Attention, les pierres ▲ n'ont plus grande valeur, elles peuvent être sacrifiées pour gagner le *semeai* dans le coin.

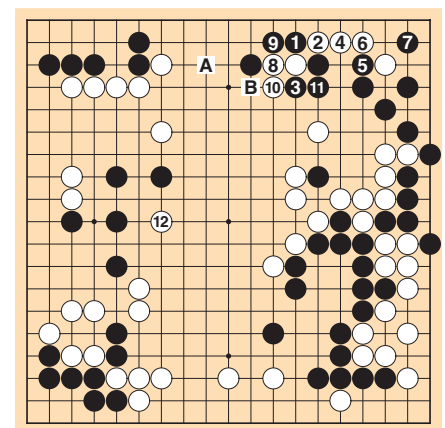
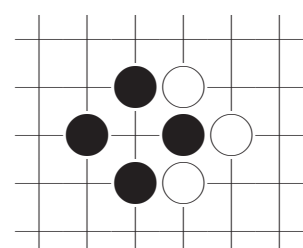


Diagramme 7

À mon avis, après N3 du diagramme précédent, Blanc peut seulement reculer en B4. Localement Noir tue le coin après le coup N11. Mais Blanc peut lancer l'attaque contre le groupe du milieu. Comme les coups A et B sont tous deux *sente* pour Blanc, Noir aura du mal à se sortir indemne de cet encerclement.



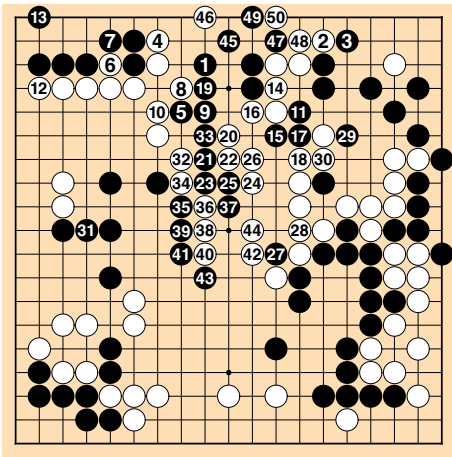


Figure 4 (coups 101 – 150 notés 1-50)

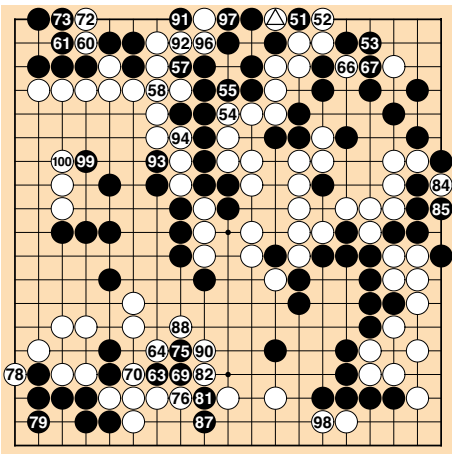


Figure 5 (coups 151–200 notés 51-100)

156, 162, 168, 174, 180, 186, 195 en △.
159, 165, 171, 177, 183, 189 en 151.

Une fois que Blanc a coupé, la partie est quasiment finie. Blanc joue un *kô* gratuit dans le Nord et même s'il cède le *kô*, il est toujours largement en avance.

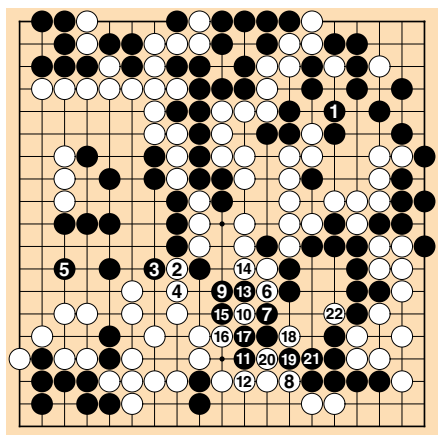


Figure 6 (coups 201–222 notés 1-22)

Noir abandonne.

Les autres tables ont aussi remporté leurs parties. Nous avons corrigé l'Ukraine avec le score de 4:0.

Ronde 2 Match France – République tchèque table 1

● : Junfu Dai 8d
○ : Lukas Podpera 7d

Noir gagne par abandon

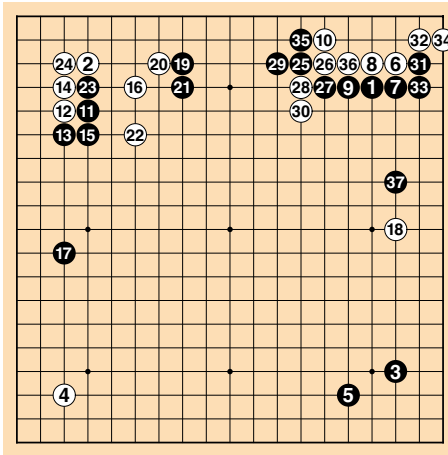


Figure 1 (coups 1-37)

B28 et B30 ne sont pas nécessaires (cf. dia. 1), Noir est assez solide à l'extérieur, il est inutile de créer un groupe faible au centre alors qu'il n'y a pas de cible à menacer.

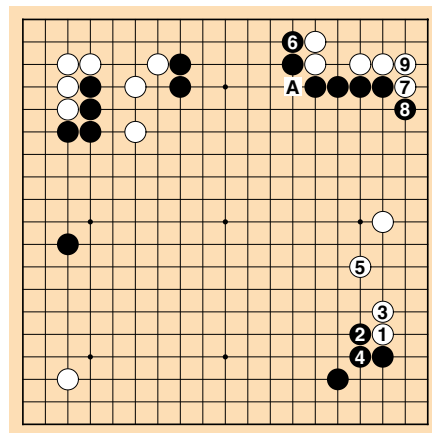


Diagramme 1

1 à la place de 28 de la partie.

À mon avis il vaut mieux se renforcer sur le bord avec la séquence B1 à B5. N6 et B7 sont *miai*. La coupe en A existe toujours, la partie reste très équilibrée.

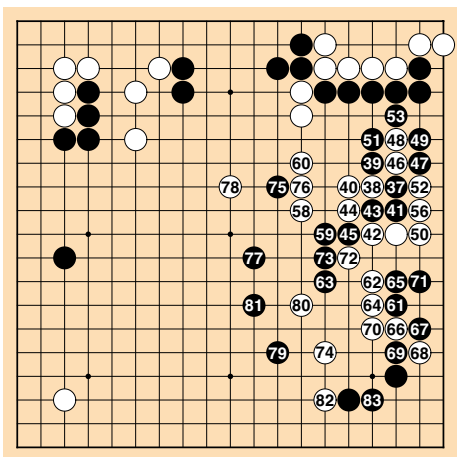
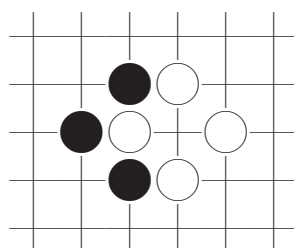


Figure 2 (coups 38-83)

54, 57 en 46

55 en 48

B60 : mauvaise direction (cf. dia. 2) !

N61 : une fois que Noir occupe ce point, la partie tourne largement en sa faveur.

Le combat au centre est assez compliqué, mais en tout cas, Blanc est toujours en danger.

N83 est la bonne forme qui élimine tout *aji* dans le coin.

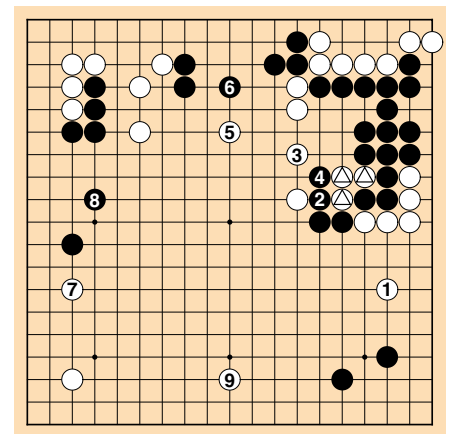


Diagramme 2

1 à la place de 60 de la partie.

Blanc en 1 est nettement meilleur.

Comme le groupe noir au Nord-Est est déjà vivant, Blanc peut facilement sacrifier ses trois pierres △.

Avec B1 Blanc fait vivre son groupe sur le bord, et après B9 la partie reste très équilibrée.

Si Noir ne parvient pas à tirer profit de l'attaque des pierres blanches au centre, il risque de ne pas avoir assez de territoire.

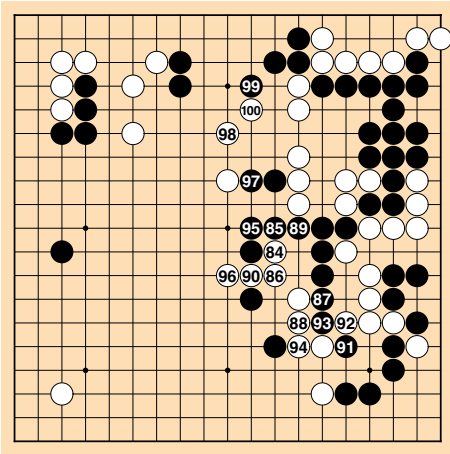


Figure 3 (coups 84-100)

B84 est trop agressif, voire suicidaire (cf. dia. 3).

N85 : la baisse de mon niveau de lecture, due à un manque d'entraînement, me fait rater l'opportunité de finir la partie immédiatement (cf. dia. 4 et 5).

Cette contre-offensive de Blanc est un échec car plus tard son groupe est séparé par N91.

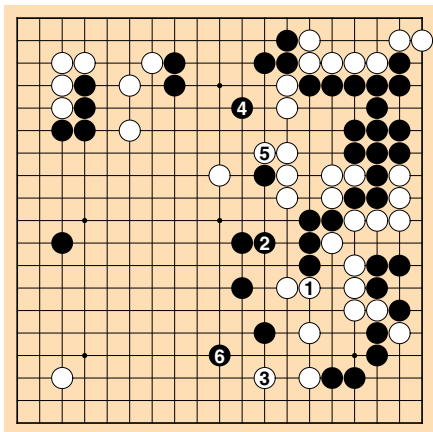


Diagramme 3

1 à la place de 84 de la partie.

B1 est le point vital, Noir est obligé de se protéger en 2. Après B3, le groupe blanc est hors de danger. Même si Noir prend l'avantage grâce aux attaques en N2 et N6, la partie est loin d'être finie.

Diagramme 4 =>

1 à la place de 85 de la partie.

N1 est le coup le plus méchant. Une fois Noir connecté en 7, Blanc ne peut plus enfermer les pierres noires, sinon il n'aura pas assez de libertés pour le *semeai*. Après N19, la partie semble terminée.

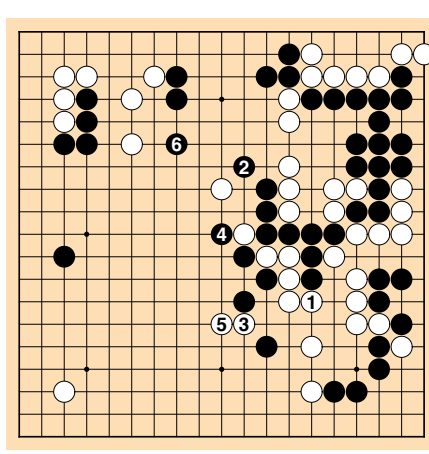


Diagramme 5

Blanc ne peut pas jouer B8 du diagramme précédent en 1.

Après N6, la perte blanche au centre est considérable, la partie est quasiment terminée.

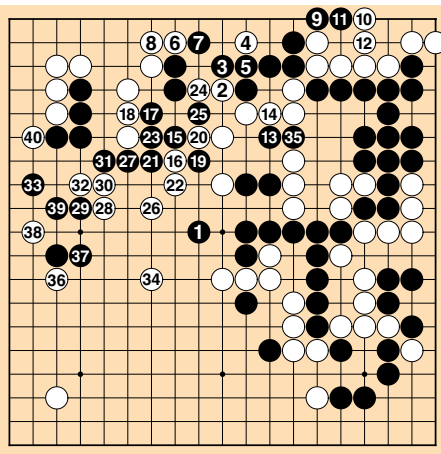


Figure 4 (coups 101-140 notés 1-40)

B104 et B106 cherchent désespérément à tuer le groupe noir au Nord mais, après N115, cela devient mission impossible.

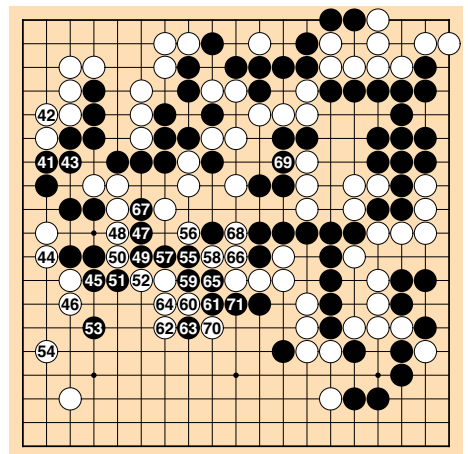
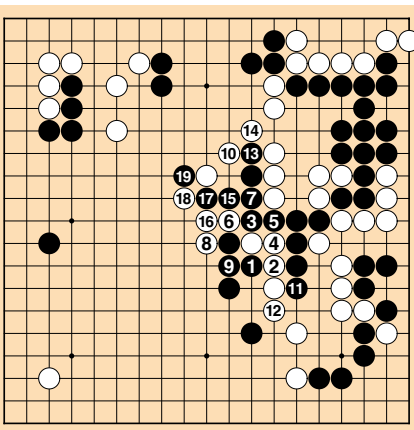


Figure 5 (coups 141-171 notés 41-71)

Quand Noir réussit à connecter ses deux groupes du Nord et de l'Ouest, Blanc n'a plus aucune chance. Le groupe capturé à l'Est est trop gros.

B172 : Blanc abandonne.

France 3 - République tchèque 1

Ronde 3

Match France - Russie

table 1

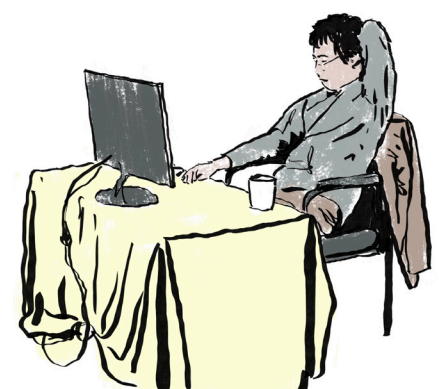
● : Ilya Shikshin 3p

○ : Junfu Dai 8d

Noir gagne par abandon.

L'an dernier, j'ai perdu mon duel contre Ilya alors que mes équipiers des trois autres tables avaient tous gagné. Cette année nous avons reproduit les mêmes résultats.

Mais une défaite me laisse malgré tout un goût amer, surtout après avoir été bercé par l'illusion d'être en avance.



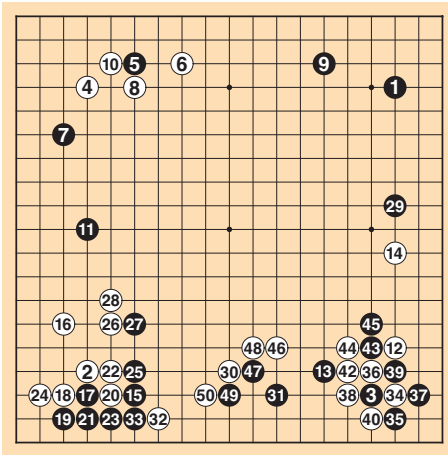


Figure 1 (coups 1 - 50)

41 en 34

Le début de cette partie est « atypique » par rapport à la mode actuelle : on n'y voit pas de *sansan* !

Avec N37, Noir lance un combat très compliqué dans la zone Sud-Est (cf. dia. 1).

N47 : cf. dia. 2

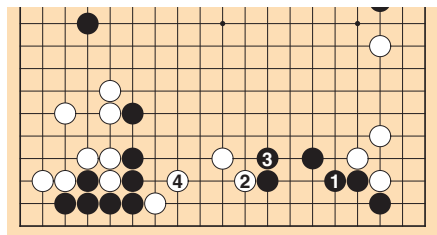


Diagramme 1

1 à la place de 37 de la partie.

N1 n'est pas bon, en jouant B2 et B4, Blanc s'installe sur le bord tout en mettant en danger le groupe noir au Sud-Ouest.

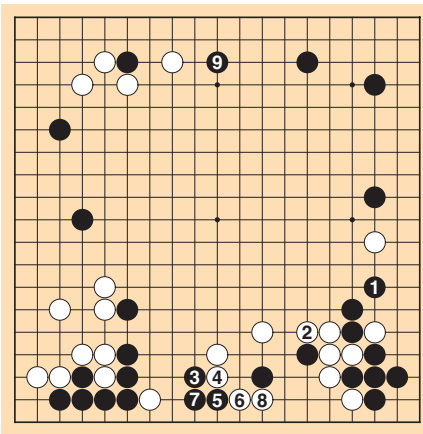
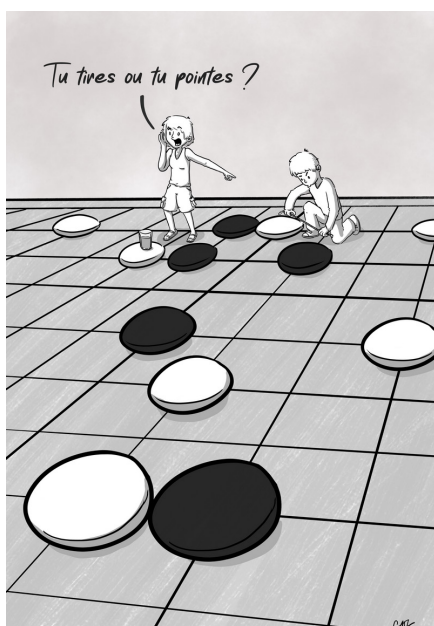


Diagramme 2

1 à la place de 47 de la partie.

Si Noir cherche la paix, il peut jouer en 1. Après N9, je pense que la partie reste assez équilibrée. Dans la partie, j'ai senti que Noir avait pris un trop gros risque mais j'ai raté une très bonne occasion de passer largement en tête.

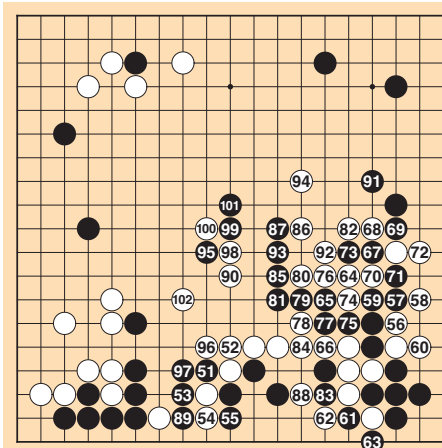


Figure 2 (coups 51-102)

Je pensais que la situation globale m'était favorable, mais j'ai tout de même raté une bonne chance d'avoir une nette avance. La baisse de mon niveau de lecture est toujours gênante.

B80 : une grosse erreur, je rate une belle occasion (cf. dia. 3).

B90 : j'ai l'illusion d'être nettement en avance. Mon raisonnement est que Noir ne dispose plus que de petits morceaux de territoire dans les coins et sur le bord tandis que Blanc a capturé les deux pierres 67 et 73 tout en mettant le groupe noir du centre en danger.

Mais selon l'analyse de l'IA au même moment, je suis seulement légèrement en avance, car je n'ai pas beaucoup de territoire non plus dans cette zone.

L'écart territorial n'est toujours pas creusé. Mais avec cette illusion d'être nettement en avance, je ne joue que des coups très solides mais lents...

B102 : (cf. dia. 4)

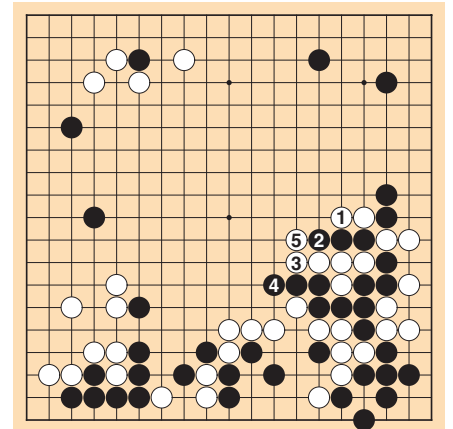


Diagramme 3

1 à la place de 80 de la partie.

Le meilleur coup est de jouer en B1.

Si Noir sort en 2, B3 et B5 capturent les trois pierres en *shicho*.

Cela change tout, car la capture de ces trois pierres forme déjà un vrai œil : le groupe blanc ne court plus aucun danger.

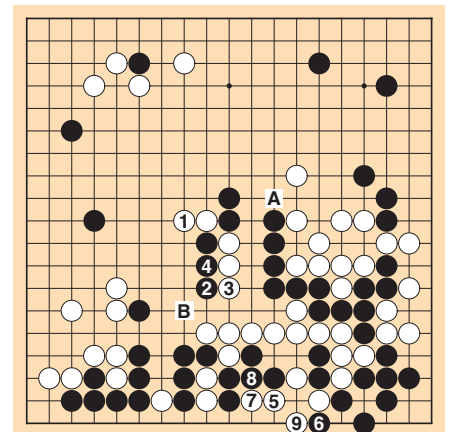


Diagramme 4

1 à la place de 102 de la partie.

B1 est tout à fait possible.

Même si N2 et N4 sont sévères pour enfermer le groupe blanc, la séquence B5 à B9 peut créer un *kô* sur le bord, *kô* qui n'est pas gratuit pour Noir non plus, à cause des menaces en A ou en B.

Même s'il est compliqué, ce combat est légèrement favorable à Blanc.

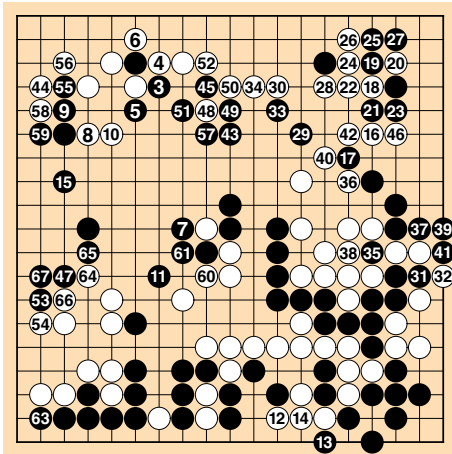


Figure 3 (coups 103–167 notés 3-67)

162 en 135

B110 : (cf. dia. 5, 6 et 7)

B116 : Blanc lance le dernier combat avec toujours cette illusion d'être en avance (sans vraiment avoir compté précisément les territoires de chacun) (cf. dia. 8).

Toujours bercé par l'illusion d'être devant, Blanc laisse filer ses dernières chances avec B120 et notamment B140, une erreur considérable (cf. dia. 9).

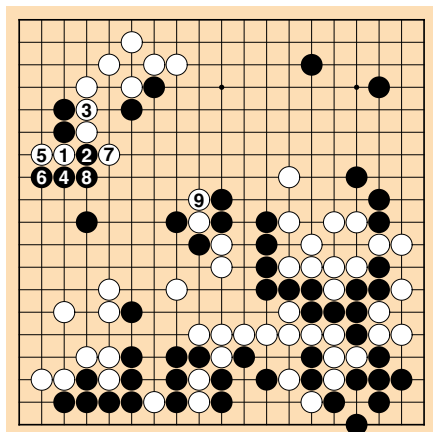


Diagramme 5

1 à la place de 110 de la partie.

Dans la partie, j'ai beaucoup hésité à jouer ce *hane* en B1. Si Noir coupe et capture la pierre avec 2 et 4, quand Blanc sort sa pierre centrale en 9, le groupe noir au centre est de nouveau en danger : la situation est sans aucun doute très favorable à Blanc.

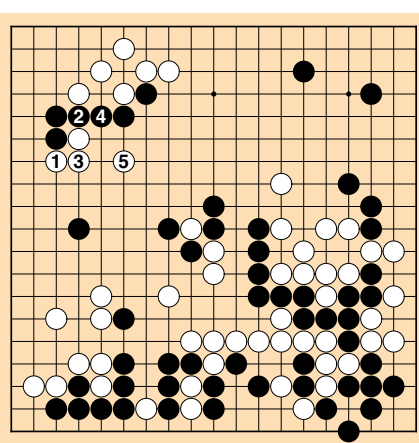


Diagramme 6

Si Noir pousse en 2, B3 et B5 amorcent un nouveau combat. Sachant qu'il est très solide partout et qu'il y a encore un *shichô* au centre, Blanc n'aura aucune inquiétude après cette séquence. Mais, dans la partie, je me suis dit qu'avec autant d'avance il ne fallait pas courir de risque, et j'ai renoncé à ce choix. En réalité, la partie était déjà légèrement en faveur de Noir après les concessions blanches.

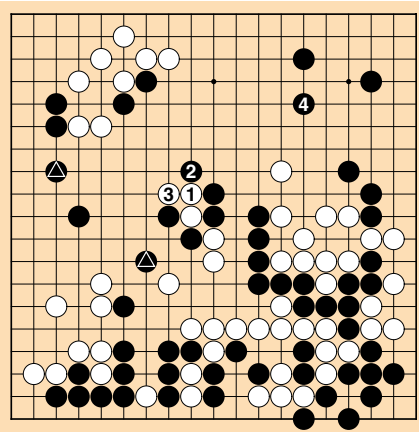


Diagramme 7

Grâce aux pierres ▲, la sortie du *shichô* en 1 n'est plus sévère après N115 de la partie car Noir s'est déjà renforcé sur le bord gauche et au centre. Si Noir se renforce aussi en 4, Blanc sera très en retard au niveau des points s'il ne parvient pas à tuer le grand groupe au centre.

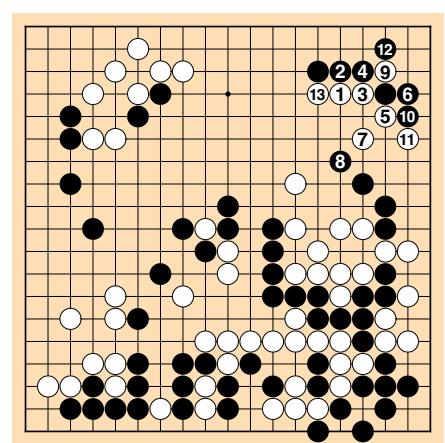


Diagramme 8

1 à la place de 116 de la partie.

Dans cette situation, comme Blanc est en retard, il est préférable de jouer des coups radicaux pour séparer et attaquer les trois pierres noires du bord.

La partie est compliquée, mais il faudra courir un grand risque pour rattraper le retard !

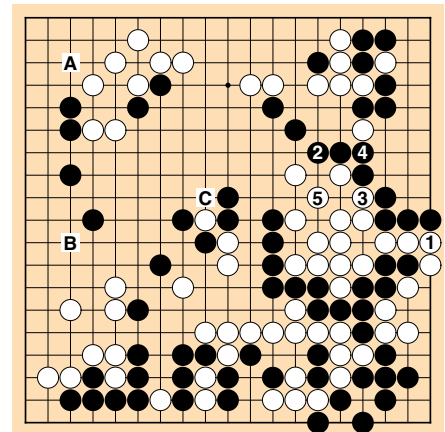


Diagramme 9

1 à la place de 140 de la partie.

Dans la partie je restais toujours dans l'illusion de mener, pensant qu'il suffisait de connecter tranquillement le groupe central en réduisant un peu le bord noir, la perte des cinq pierres du bord ne valant que 20 points.

Mais c'est quand même 20 points !

Il faut absolument se connecter en 1, Noir n'arrivera pas à tuer le groupe blanc au centre. Les coups A et B sont *miai*, même si Blanc est un peu en retard, il reste la sortie en C qui menace toujours la vie du groupe noir au centre, la partie n'est pas encore perdue.

Les autres résultats de la finale :

R1 : Russie - République tchèque 3 : 1.

R2 : Russie - Ukraine 2 : 2.

R3 : République tchèque - Ukraine 3 : 1.

Classement

1 – France – 6 points.

2 – Russie – 3 points.

3 – République tchèque – 2 points.

4 - Ukraine – 1 point.

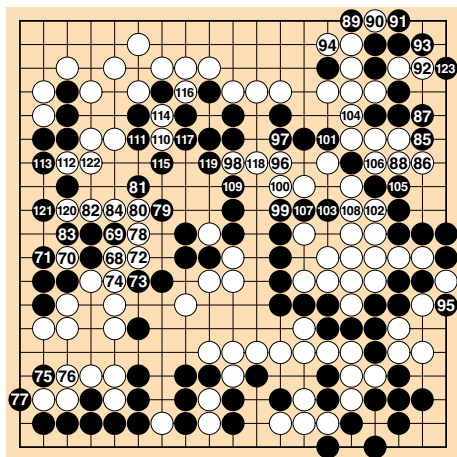


Figure 4 (coups 168–223 notés 68-123)

Noir finit par abandonner.

Comme Ilya et moi nous jouons tous deux rapidement, notre partie s'est terminée avant celles des autres tables.

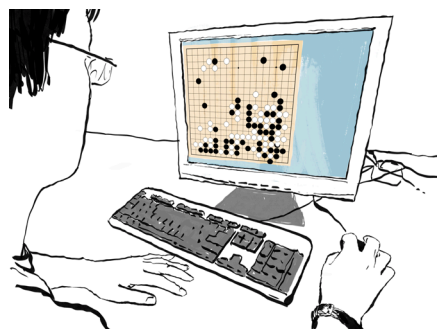
J'étais un peu stressé après ma défaite car si nous perdions 1:3, notre équipe n'aurait été que deuxième.

La victoire solide de Benjamin me rassure légèrement, mais Thomas (table 3) et Tanguy (table 2) sont tous deux en grande difficulté et sont arrivés en *byo yomi*... Quelques minutes plus tard, la partie de Thomas change radicalement, son adversaire a fait une énorme erreur et il est maintenant très en avance. Nous sommes déjà champions, s'il n'y a pas de « missclick » ou de coupure d'internet.

Juste après la défaite de la table 3, les Russes sont peut-être découragés. Et à la table 2, Dinerchtein 3p fait des erreurs incompréhensibles.

Nous terminons donc par une nouvelle victoire.

Avec ce résultat 3:1 contre la Russie, nous répétons le sacre de l'année passée (EGC à Bruxelles) et remportons de nouveau la coupe Pandanet.



1) *Attaque et défense* Akira Ishida et James Davies Vannier Éditions

Rémi Vannier poursuit son travail de traduction d'ouvrages publiés en langue anglaise. Après « *Les Fondamentaux du jeu de Go* » et « *Shape Up !* », il s'attaque, cette fois avec Olivier Luong, au fameux cinquième tome de la mythique collection des *Elementary Go Series* — sept ouvrages publiés sur dix ans (de 1973 à 1982), livres de chevet des joueurs des années 70 — chaque tome explorant une face particulière du jeu.

Coïncidence amusante, la traduction d'*Attack and Defense*, publié en 1980, tombe l'année de son quarantième anniversaire.

Pourquoi avoir choisi ce livre ? Rémi l'a découvert alors qu'il était 10e kyu, et, selon ses propres mots, il l'a lu et relu de nombreuses fois jusqu'au niveau dan, parce qu'il était complet et lui faisait découvrir les aspects stratégiques du jeu.

Les auteurs — James Davies (5D), maître d'œuvre de la série, et Akira Ishida (9P) — abordent les aspects théoriques (équilibres des forces et des territoires), stratégiques et tactiques, avant de terminer par vingt problèmes, des situations « *goban entier* » tirées de parties de professionnels. Pour vous allécher, le mieux est de vous citer la table des matières :

- 1 Territoire et force
- 2 Stratégies d'attaque
- 3 Coups d'attaque
- 4 Défense
- 5 *Kikashi*
- 6 Induction
- 7 Invasion et réduction
- 8 Envahir les extensions de trois intersections
- 9 Batailles de *kô*

Lire régulièrement ce livre en reproduisant les diagrammes sur un *goban* vous permettra d'élever votre niveau de jeu et d'améliorer votre pourcentage de victoires !

2) *Le go, art de l'esprit asiatique* Arthur Touchard Éditions Ipagine

Dans son ouvrage, Arthur Touchard n'aborde pas le go sous son aspect technique, mais comme « Art de l'esprit » en Asie.

Dans une première partie historique, l'auteur énumère les récits légendaires, reflets de l'importance du jeu (créé par un empereur!), et les textes anciens datés qui y font référence (et attestent donc de son importance et de sa diffusion), l'archéologie donnant aussi quelques références temporelles. Puis il décrit la diffusion et l'expansion du jeu en Corée et au Japon.

La seconde partie évoque l'intégration du jeu dans la société, ses aspects militaires bien connus, mais aussi ses rapports avec la religion, et l'utilisation du matériel de jeu comme calendrier, support de divination...

La troisième partie développe les rapports qu'entretient le go avec l'art. Sa représentation, dans la littérature, la peinture ou la sculpture, est l'occasion d'illustrer la partie historique et d'admirer quelques œuvres antiques. Le matériel peut ensuite devenir une œuvre d'art en tant que telle, que ce soit le *goban* en *kaya* ou les « pierres » en coquillage... Enfin, une partie peut elle-même devenir une œuvre d'art, en fonction du style des joueurs-artistes.

L'érudit chinois devait maîtriser la musique (pratique de la cithare *guqin*), la calligraphie, la peinture... et le go.

Si nous ne pouvons maîtriser les autres arts, essayons au moins de porter avec notre pratique du go, sport de l'esprit, celle du go, art de l'esprit, en nous inspirant du livre d'Arthur.

La rédaction

Vie des Clubs

Organisons un stage « à la Insei »

Cet été, je décidais de proposer à mes élèves une toute nouvelle expérience, sur une thématique d'inspiration japonaise traditionnelle : c'est la première du stage intensif « Sur la voie des Insei (1) » !

Jouer à la japonaise

Qui dit tradition, dit matériel et atmosphère. Remontons au début de l'année, lorsque je parcourais la revue n°149 et tombais sur l'article présentant le nouveau club de Troyes. Son auteur, Clément Plet, parlait de Go « Zen » et de *goban* à quatre pieds. Sans plus attendre, je le contactais pour en savoir plus. Résultat des courses : je me retrouvais chez lui en juillet à troquer deux KimoGos (2) contre deux magnifiques plateaux massifs faits maison, et apprendre des astuces sur la position « *seiza* » et la manière de combiner Go avec pratique méditative. Merci à Clément et Mélanie, et à la Revue, pour cette superbe rencontre !

Pour compléter ma panoplie, deux paires de bols en bambou avec des pierres en pâte de verre pour des sensations agréables, et cerise sur le gâteau : des *tatami* pliables en natte de bambou pour nous installer à même le sol. Sans oublier que mes élèves ont à présent l'habitude de porter le KimoGo depuis quelques mois - un haut de kimono en lin inspiré du Jinbei nippon avec des broderies aux couleurs de l'école. C'est parfait, nous sommes prêts à commencer en toute « zénitude ».



Aborder le Go méditatif

Avec mes ados, il fallait retourner aux sources même du Go, c'est-à-dire réapprendre à poser les pierres sur le plateau, avec élégance et quiétude, comme le font les joueuses et joueurs professionnels. En effet, je trouve important de ne pas se précipiter et de ne pas garder ses pierres en main car cela provoque des bruits et gestes parasites pour la concentration. De plus, nous étions assis en *seiza*, les fesses posées sur les talons. Je peux vous assurer que c'était douloureux : pas facile de réfléchir ou de se sentir détendus ! Mais, au bout de petites séquences tout au long de la journée, nous arrivions à tenir dix minutes d'affilée le dernier jour. La clé pour ne pas avoir mal ? Respirer profondément. La base de tout art chinois réside dans la maîtrise de sa respiration et dans l'éveil sensoriel. Vous êtes-vous déjà rendu compte qu'au Go, il est possible de prendre le temps d'admirer l'esquisse de la partie, de ressentir une certaine fraîcheur après avoir plongé sa main dans son bol, ou encore, de se laisser envahir par le son des pierres frappant le *goban* ? Moi, je trouve ça magnifique !

Du travail, encore du travail

Et enfin, comment ne pas oublier la dimension intensive de ce stage. Me remémorant les écoles de Go japonaises, j'ai proposé cinq jours de stage, de 9h00 à 18h30, et peu de pauses. Avec seulement quatre stagiaires, l'idée était de découper la journée en autant de créneaux d'une heure et demi, permettant la mise en place d'une rotation entre un atelier *tsumego* individuel, un atelier étude de partie en binôme, et une partie pédagogique avec le professeur. De cette manière, je souhaitais favoriser

le travail en autonomie des étudiants, et me donner l'occasion de mener mon cours particulier tranquillement. La petite plus-value : je préparais le goûter de chaque journée, avec des biscuits et gâteaux faits maison, pour requinquer les troupes. Chouchouter ses élèves fait partie du job !

Alors, efficace ou pas ?



Mes jeunes ont été ravis de la semaine, c'est indéniable : ils ont fait du Go toute la journée, en petit groupe, avec un suivi personnalisé par leur professeur. Cela offre une perspective originale par rapport aux stages classiques. L'apport du contexte traditionnel et zen a également été très apprécié, cela a renforcé le plaisir de jouer en présentiel malgré le port du masque toute la journée. Et comme disait le grand-père d'Hikaru (3), on progresse plus rapidement en jouant avec du bon matériel.

Kevin Cuello

Notes :

- 1 – Apprentis professionnels japonais
- 2 – Tenue de l'École de Go de Rennes
- 3 – Cf. le manga Hikaru no Go

Crédit photos : Kevin Cuello

La vie cachée des élèves de l'école de Go #21

Ecole
de Go
Rennes



WWTC

Camille Lévêque



Où comment des joueuses invisibles ont inventé un tournoi d'exhibition international.

Tout commence, comme toute bonne histoire 2.0, par une discussion Facebook. Que faire de ce Championnat de France Féminin, qui est trop petit pour devenir un rendez-vous à lui seul, trop spécifique pour attirer les foules, trop sujet à débat pour intéresser. On y pense comme un tournoi annexe à un autre de plus grande envergure, une opportunité pour les femmes de jouer entre elles et d'avoir un championnat « à leur niveau ». Peu sexy sur le papier. Mais pourtant, c'est un questionnement capital pour penser notre sport comme une activité mixte et ouverte à toutes et tous.

Car oui rappelons le, nous ne sommes que 13%. Levez les yeux de vos goban, et observez la population type de vos clubs. Il y a les anciens, les enfants rieurs, les jeunes informaticiens (mathématiciens, au choix) curieux, et la joueuse. Or, moi, j'aimerais y voir autant de femmes que d'hommes, dans ces clubs. Ne prenons pas exemple sur nos cousins joueurs d'échecs, essayons de faire mieux.

Alors, début 2019 nous ouvrons une discussion entre joueuses (et joueurs intéressés) sur les bienfaits ou même la nécessité d'un championnat féminin. Pour un sport qui ne différencie pas les hommes des femmes en compétition, étrange question ? Pas tant lorsque l'on

regarde la proportion de joueuses en club, en école de go, à haut niveau, en Europe comme ailleurs.

Les débats sont passionnés, et les avis divergent. Beaucoup.

Un des points qui me marque le plus est ce besoin d'avoir des modèles féminins pour certaines joueuses, en particulier les plus jeunes. Se projeter à plus haut niveau que soi pour se pousser à progresser. Or, des joueuses, on en connaît peu. Déjà parce qu'elles sont peu nombreuses à être de haut niveau. Cercle vicieux. Comment en sortir ?

C'est au hasard d'une discussion avec la fédération argentine de go, très engagée sur le sujet (création d'une commission du genre, etc.) que nous vient cette idée farfelue : un match d'exhibition par équipes, sans enjeux sportifs, et faisant s'affronter des joueuses de niveau équivalent. Ça semble contre-intuitif, quel spectacle offre-t-on, un match sur lequel le résultat n'apporte pas de gloire pour le pays ? Une compétition par équipe dans laquelle on ne place pas nos meilleures joueuses ?

Car si l'idée de base était de faire un tournoi plus classique, un point a clairement posé problème : toutes les nations n'ont pas la même histoire avec le go. Alors nous pourrions aligner nos incroyables joueuses en dan face à des 6k argentines, mais où serait le sport ?

En discutant, nous nous rendons compte que ce que nous souhaitons, ce n'est pas un affrontement des meilleures joueuses, ce que font déjà très bien les championnats féminins tous pays confondus. Non, nous voulons montrer que les joueuses sont là. Discrètes, parfois même invisibles, mais pourtant bien présentes parmi les forces vives des clubs. Et ce, quels que soient leurs niveaux. Et pour cela, il leur faut un espace de reconnaissance.

Le « *World Women Team Conquest* » est né.

Et le dimanche 7 avril 2019 débute le premier évènement, un affrontement Argentine-France...

J'en profite pour faire naître la chaîne Twitch de la FFG. Et ce premier rendez-vous a dépassé toutes nos espérances. Déjà en termes de sens pour les joueuses, heureuses d'être mises en avant à tous

les niveaux. En coulisses la tension était palpable, car on représente quand même son pays, ce qui n'arrive pas tous les jours aux joueurs en dehors des catégories de haut niveau. Et ensuite, par l'accueil du public. Depuis, un site est même né, pour permettre de retrouver les parties et les commentaires (wwtc.mozello.com)

C'est d'ailleurs ce qui me pousse à continuer. Je continue à chaque édition à m'interroger sur le sens de cet évènement. Ni sportif, ni pédagogique, mais quand même un peu des deux. Finalement, qui est intéressé par le spectacle de joueuses en kyu s'affrontant en direct ?

Et bien, beaucoup, beaucoup de monde. Et les audiences ne font qu'augmenter. Ainsi le WWTC a de nombreuses fois dépassé l'audience des parties de pros de l'EGF. Pour de multiples raisons... Parce qu'on vient encourager un proche, une amie de son club, parce qu'un joueur pro ou de haut niveau va commenter une partie de mon niveau, parce que l'ambiance est là : on encourage son pays, mais finalement, le résultat n'est pas le plus important...

Pour un évènement aussi hybride que celui-là, il y a tellement de public au rendez-vous qu'il est impossible de le penser inutile. Je ne sais pas encore comment il rend service aux joueuses, mais il a forcément un impact.

Et, naturellement, d'autres nations demandent à rejoindre la partie. La Roumanie, puis l'Allemagne. Entre temps un article de l'European Go Federation présente le tournoi pour la première fois. Et la liste « d'attente » s'allonge. En effet organiser ce genre de rencontre est terriblement lourd : on parle quand même de faire jouer en même temps 5 à 10 joueuses sur différents fuseaux horaires, et avec un commentaire en direct de l'ensemble des parties (et pas uniquement des premières tables).

Sa première année achevée, le WWTC prend une petite pause le temps pour moi d'un long déplacement à l'étranger. Mais c'est pour repartir d'autant plus fort !

En effet, un premier contact avec Gao Jiaxin grâce à Stephan Kunne laisse entrevoir un match de grande qualité : Chine vs France. Or je manque de temps

pour l'organiser, et j'ai envie d'en faire un moment clef dans l'histoire du WWTC. À peine suis-je de retour en France... et confinée, que Milena, qui est la plus rapide, organise une rencontre France-Ukraine avec une équipe ukrainienne très jeune et surmotivée. Le retour du WWTC fait du bruit, et le nombre de spectateurs s'envole, dépassant la plupart des retransmissions de la période de confinement. Le moment me semble idéal, le match France-Chine doit avoir lieu.

Nous ne partons pas gagnantes, la Chine peut aligner des niveaux bien supérieurs à nos meilleures joueuses. Mais nous avons assuré le spectacle en terminant sur un 4-2 pour la Chine. Yoonyoung Kim, 8P, s'est chargée du commentaire : vous pourrez profiter plus loin de celui de la partie d'Ariane à la table 1 !

Et depuis, d'autres nations organisent elles-mêmes leur événement sans la France, en particulier en Amérique latine et en Ukraine. Les deux ont d'ailleurs organisé un match aller et retour entre LATAM et les jeunes joueuses ukrainiennes et attendent la France pour mesurer leurs progrès depuis notre dernière rencontre...

Souvent, l'organisation se fait un peu comme ceci : « Hey, how about a team match in one month, 5-6 women players, Japanese rules, 45 minutes + 30 sec x3. we have 1d, 2k, 3-4k, 9k and 15k » – « Sounds good, I'll ask our girls ».

Ça, c'est l'aspect facile. Mais il faut bien sûr trouver une date et un horaire qui conviennent, motiver les joueuses et donner l'opportunité à celles qui n'ont pas encore participé de jouer même si parfois la demande est si forte qu'on préfère ajouter une joueuse que choisir entre deux. Enfin, il faut préparer le design et la promotion de l'événement, trouver quelqu'un pour commenter, et, le jour venu, réussir à lancer les parties au bon format et assurer le Twitch.

Fort heureusement, l'enthousiasme des rencontres et l'investissement de chacune, la joie des participantes et les yeux brillants des spectateurs émerveillés le valent bien (en témoignent les 3500 messages facebook d'échanges sur les joueuses, dates et niveaux).

Camille Lévêque

WWTC

14 juin 2020

match Chine-France

Table 1

○ : Ariane Ougier, 4D

● : Lixin Han, 5D

Komi 7,5 points

Blanc gagne d'un demi-point.

Commentaire de Yoonyoung Kim, 8P, recueilli et traduit par Camille Lévêque.

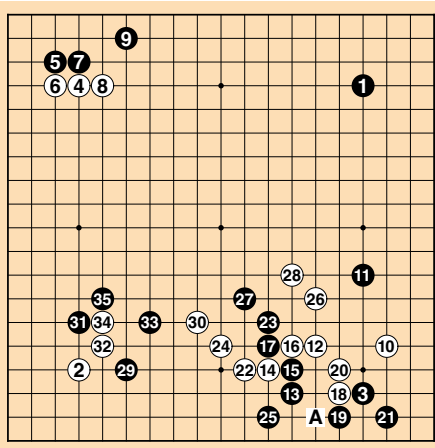


Figure 1 (coups 1-35)

B12 : Ariane semble choisir un *joseki* simple classique. Le coup à la mode est de presser avec le *keima* en 20 (cf. dia. 1).

B14-B18 : (notez le *tesuji* B18 !) Ce *joseki* est beaucoup plus ancien*...

N21 : reculer en A (cf. dia. 2) est plus solide. En effet la « gueule de tigre » laisse une grosse faiblesse dans la forme noire que Blanc pourra ensuite exploiter (cf. dia. 3 et 4), ce qui reste un fardeau pour Noir.

Cela signifie que les pierres B14-B22 sont très fortes.

B24 : ce choix est également bon pour Blanc, Noir doit répondre et laisser Blanc sauter en *tobi*.

*ndlr « *joseki* beaucoup plus ancien »

On est toujours l'ancien de quelqu'un...

Yoshio Ishida, 9P, dans son « *Dictionary of basic joseki* » publié en 1977 (bien avant la naissance de Yooyoung Kim), précise au sujet de cette séquence qu'au moment où il l'écrit « *de ces coups qui incarnent la sévérité du go moderne aucun joseki définitif n'a encore émergé.* »

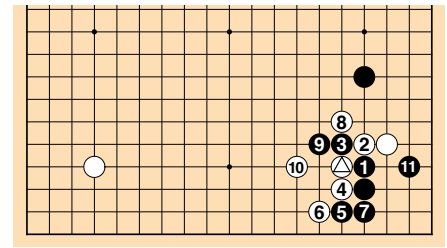


Diagramme 1

△ à la place de 12 de la partie.

Ce coup en △ est également courant, mais peut être suivi par cette séquence de coupe, *joseki* d'IA très complexe.

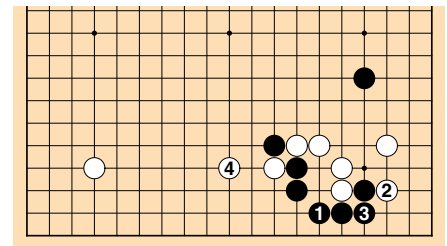


Diagramme 2

1 à la place de 21 de la partie.

Noir est solide à la sortie du *joseki*.

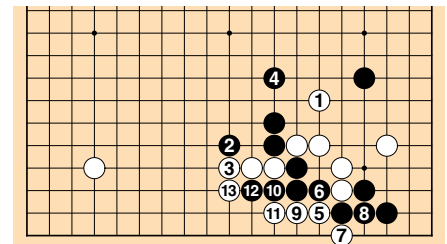


Diagramme 3

1 à la place de 24 de la partie.

B3 est un des coups de préparation possibles, et B5 exploite l'*aji* de la « gueule de tigre ».

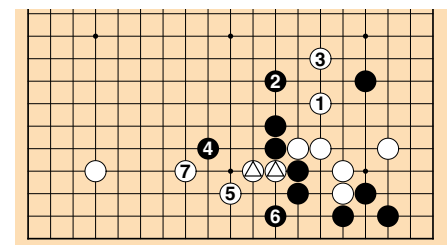


Diagramme 4

1 à la place de 24 de la partie.

Si Noir tente de couvrir et d'attaquer les pierres △, Blanc joue B5 en *sente* et s'échappe ensuite facilement.

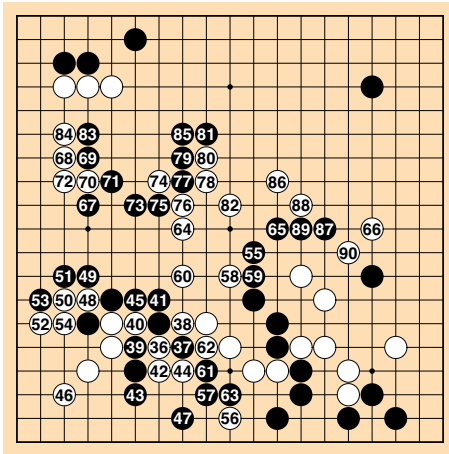


Figure 2 (coups 36-90)

B36 : si Blanc connecte ses groupes il gagne en force et met en évidence les faiblesses de Noir (cf. dia. 5).

N37 : Noir préfère le combat.

B44 : cf. dia. 6

B52 : beau *kosumi*, ici *tesuji* (cf. dia. 7)
N57 : ce coup est douloureux pour Blanc, Noir peut capturer 56 comme dans la partie, ou, comme dans les variations suivantes, menacer de capturer le groupe dans son ensemble (cf. dia. 8, 9 et 10).

N63 : la situation est maintenant moins favorable à Blanc.

B66 : Ariane tire le mauvais fil (cf. dia 11).

N67 : Noir pourrait sortir en 90 mais le bord Ouest est beaucoup plus important à ce moment.

B82 : cette « gueule du tigre » est un peu lente (cf. dia 12).

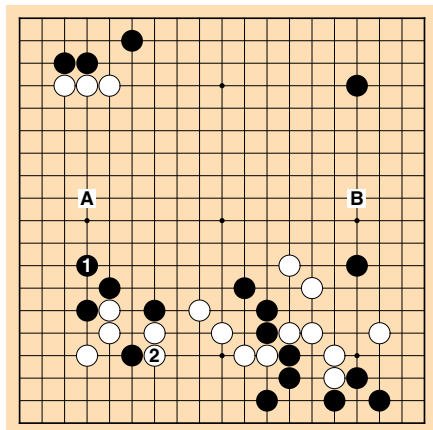


Diagramme 5

1 à la place de 37 de la partie.

Noir devrait faire le choix de laisser Blanc connecter pour commencer à régler ses propres problèmes, avec N3 en A ou B.

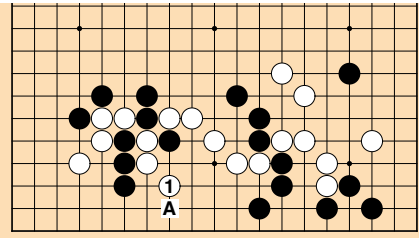


Diagramme 6

1 à la place de 44 de la partie.

Le *kosumi* est meilleur dans cette situation, pour prévenir Noir en A.

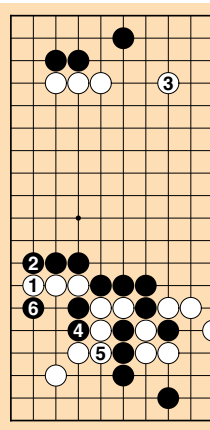


Diagramme 7

1 à la place de 52 de la partie.

Si Blanc se contente de descendre, la descente noire N2 est *sente*. Si B3 fait *tenuki*, l'*atari* N4 et le clamp N6 sont une terrible punition.

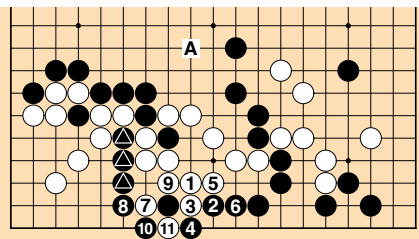


Diagramme 8

1 à la place de 56 de la partie.

Blanc devrait choisir ici le *kosumi* pour se renforcer, et laisser Noir connecter par en dessous.

B7 : maintenant que Blanc est vivant, il peut couper par *kô* pour capturer les trois pierres ▲.

B11 : la suite est donc meilleure pour Blanc, mais il faut plutôt ici prendre l'initiative et sauter vers le centre en A.

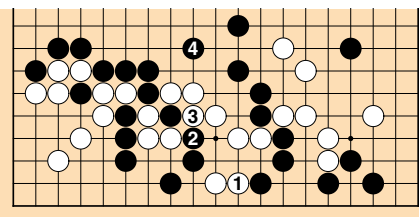


Diagramme 9

1 à la place de 58 de la partie.

Blanc ne peut pas résister.

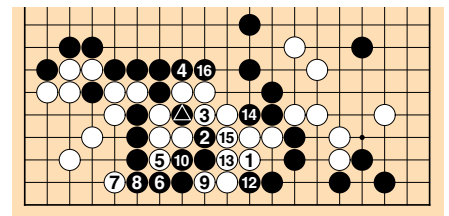


Diagramme 10

1 à la place de 58 de la partie.

11 en ▲.

Si Blanc tente de résister, Noir gagne le semeai.

Mais même si Blanc pouvait gagner ce semeai, le résultat à l'extérieur serait trop bon pour Noir.

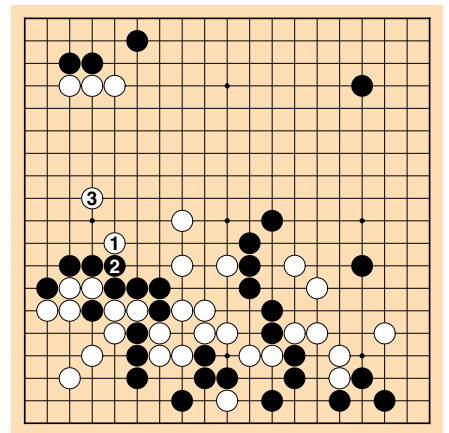


Diagramme 11

1 à la place de 66 de la partie.

Attaquer le groupe noir à l'Ouest est plus urgent.

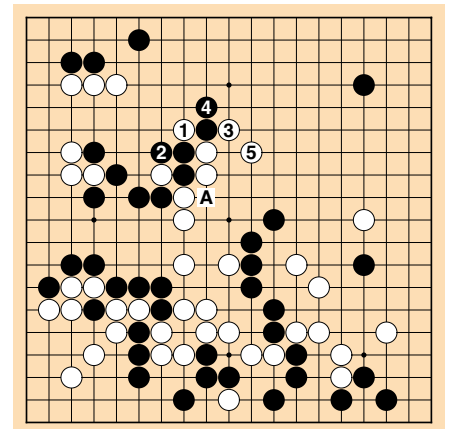


Diagramme 12

1 à la place de 82 de la partie.

Blanc peut jouer ainsi, et la coupe en A est toujours protégée.

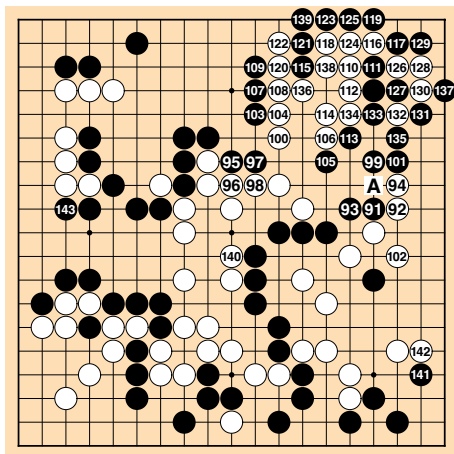


Figure 3 (coups 91-143)

B102 : cette connexion ne semble pas nécessaire (cf. dia 13 et 14), mais elle prépare une coupe future en A.

B114 : il n'est pas facile de vivre localement. Blanc se sent donc obligé de faire ces échanges en donnant les points du coin à Noir.

N115 : Noir ne devrait pas essayer de capturer, il n'en a pas besoin. Un coup en 116 aurait été plus efficace.

N143 : Noir obtient le plus gros coup de yose, obligeant Blanc à vivre et créant potentiellement 10 points supplémentaires.

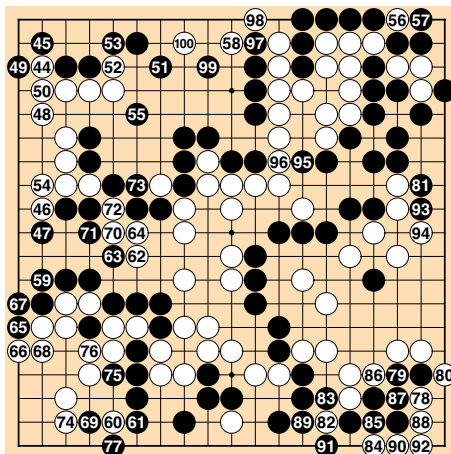


Figure 4 (coups 144-200 notés 44-100)

B146 : Blanc a une meilleure séquence locale pour vivre (cf. dia. 15).

N151 : cf. dia. 16 et 17.

N155 : à ce stade Noir est en avance.

Le clamp B178, le sacrifice B182 et le placement B184 : cette séquence est un énorme gain pour Blanc !

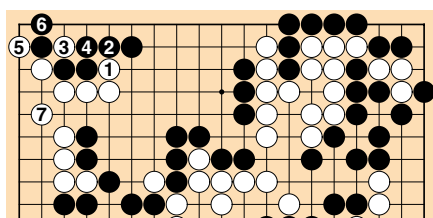


Diagramme 15

1 à la place de 146 de la partie.

Blanc vit, et réduit le coin noir par la même occasion.

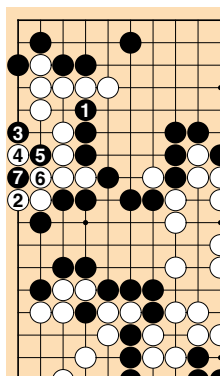


Diagramme 16

1 à la place de 151 de la partie.

Noir peut essayer de tuer par *kô*. Mais Blanc a de nombreuses menaces locales...

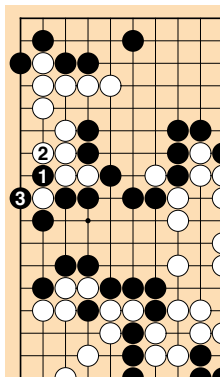


Diagramme 17

1 à la place de 151 de la partie.

... Aussi Noir doit juste laisser vivre Blanc et continuer le yose.

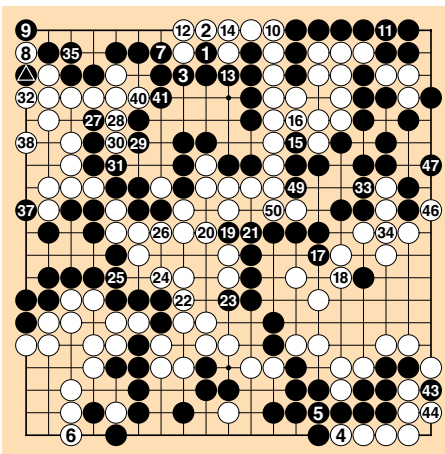


Figure 5 (coups 201-250 notés 1-50)

kô : 236, 242, 248 en 208
239, 245 en ▲.

N229 : Noir aurait dû bloquer en 230.

B230 : Ariane rate une chance de gagner sûrement (cf. dia. 18), puis manque un joli coup de *yose sente* (cf. dia. 19 et 20).

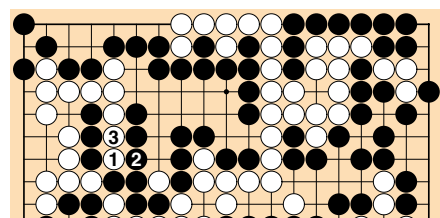
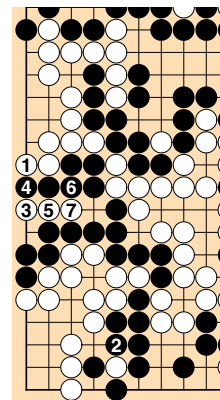


Diagramme 18

1 à la place de 230 de la partie.



Ce coup fait gagner Blanc ! Mais Ariane, en *byoyomi*, l'a manqué !

Diagramme 19

1 à la place de 232 de la partie.

B2 : ce coup est *sente* !

Après le *tenuki* et le *tobi* blanc, si Noir résiste, il perd tout.

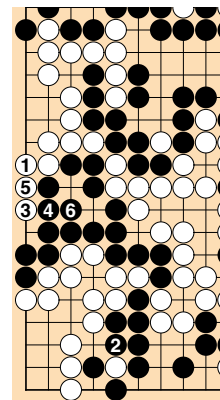


Diagramme 20

Sinon il perd seulement ses points...

Suite et fin encadré
page 17

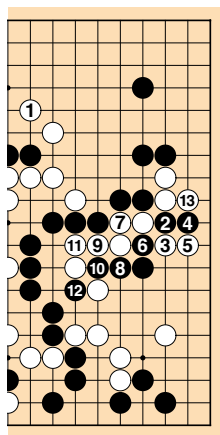


Diagramme 13

1 à la place de 102 de la partie.

La coupe noire ne marche pas.

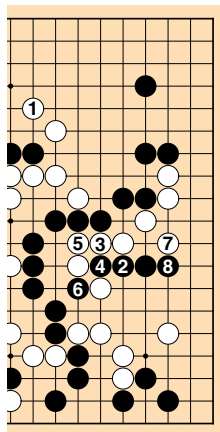


Diagramme 14

1 à la place de 8 du diagramme 13.

Mais l'*aji* reste important si Noir commence par N2.

Quel joseki choisir ?

Junfu Dai

Komoku et kakari en troisième ligne

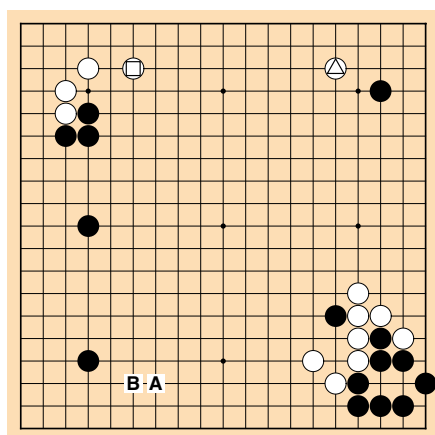


Diagramme 1
(Point important à disputer)

Blanc vient de jouer le kakari (△) en face du komoku noir.

Analysons la position globale :

Blanc dispose d'une influence au Sud et d'une tête solide (◻) sur le bord Nord.

Sur le plan global, un coup en A (pour Noir) ou B (pour Blanc) est important pour les deux joueurs : il permet pour chacun d'étendre son propre potentiel en réduisant celui de l'autre.

À ce stade, quel joseki Noir doit-il choisir dans le coin Nord-Est ?

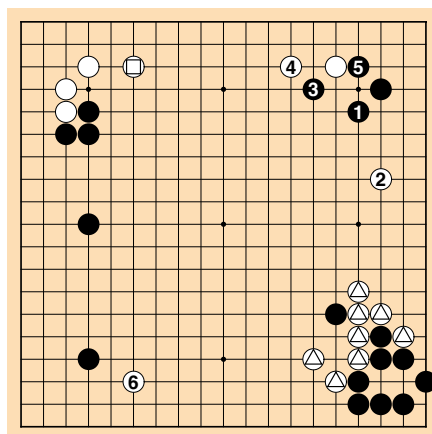
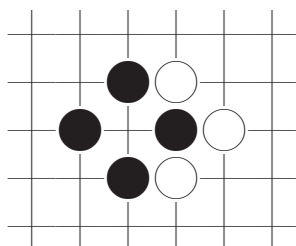


Diagramme 2
(Blanc se développe rapidement)

Le *kosumi* N1 est un coup très solide. Il est étié de moins en moins joué dans les parties des professionnels, mais l'IA lui a donné une nouvelle vie et il est redevenu assez courant.

Ce coup est considéré comme un peu lent, or la rapidité dans le *fuseki* est importante dans le go moderne, surtout pour Noir puisque le *komi* donne une avance non négligeable à Blanc.

Ce coup, préféré de Shusaku, permet à Blanc d'avoir plusieurs alternatives car la pierre de *kakari* est relativement légère. Il peut par exemple jouer une extension en B2 depuis son influence (△) afin de bloquer le développement de Noir.

Si Noir veut consolider son coin avec 3 et 5, Blanc peut encore alléger sa pierre de *kakari* afin de gagner le *sente* pour prendre le gros point B6.

Noir peut ensuite attaquer les deux pierres blanches dans le coin Nord-Est. Mais cette attaque ne lui apportera que peu de profits sur un bord Nord déjà dévalorisé par la pierre (◻).

Cette situation est donc favorable à Blanc.

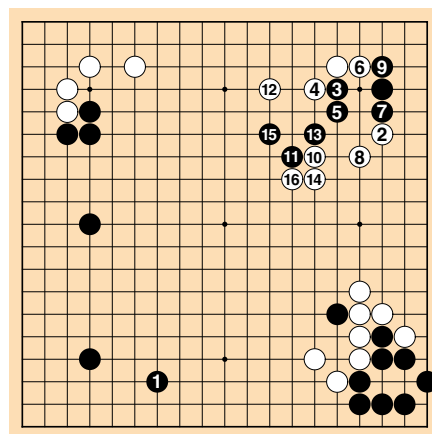


Diagramme 3
(Noir fait tenuki)

Comme l'*ogeima* dans le coin Sud-Ouest est très gros, Noir peut-il jouer *tenuki* au Nord-Est pour disputer ce coup important ? La contre-pince de Blanc est une sanction sévère à l'encontre de Noir. Après avoir pincé des deux côtés le *komoku*, Blanc peut désormais s'installer sur les deux bords, ce qui fonctionne très bien avec son influence au Sud.

Cette séquence n'est pas acceptable pour Noir.

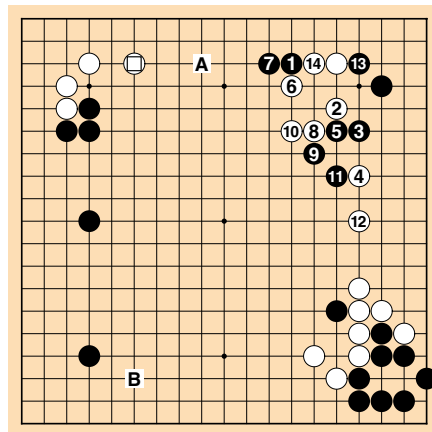


Diagramme 4
(Mauvaise direction)

Quand il existe une pierre adverse solide comme (◻) sur le bord, on ne peut plus envisager un coup de pince.

La pince d'un espace en 1 oblige par exemple Blanc à sortir en 2, Noir joue le *keima* en 3 pour mettre encore plus de pression sur les deux pierres. Mais Blanc reprend la bonne direction en choisissant le *joseki* de la contre-pince en 4. Après B14, il assure déjà un bord d'environ 15 points à l'Est et met une grosse pression sur les deux pierres noires ① et ⑦.

Si Noir se stabilise en A, Blanc joue enfin l'approche en B.

Cette situation est bien favorable à Blanc.

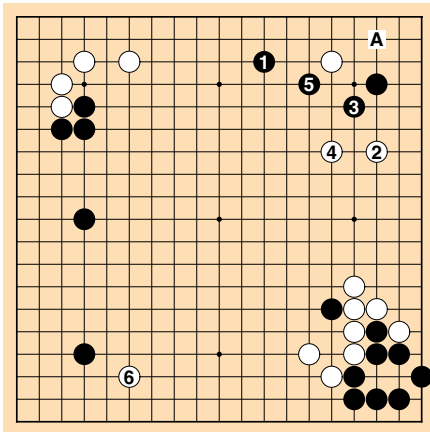


Diagramme 5
(Énorme potentiel pour Blanc)

Si Noir cherche à pincer d'un peu plus loin, en N1 par exemple, Blanc peut même décider de « sacrifier » le coin.

B2 et B4 travaillent très bien avec l'influence blanche au Sud !

Blanc peut ensuite occuper l'approche en B6 pour établir un autre *moyo* sur le bord Sud. Il sera très difficile pour Noir de faire face à deux *moyo* adverses en même temps. De plus, Blanc peut encore vivre dans le coin Nord-Est avec A...

Cette séquence joue donc nettement en faveur de Blanc.

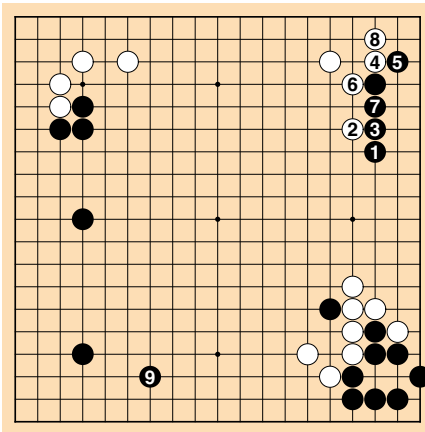


Diagramme 7
(Bonne direction pour Noir)

Noir joue simplement l'extension en 1, ce qui est en effet la meilleure solution. Ce coup est orienté dans la bonne direction, c'est-à-dire sur le bord Est pour neutraliser l'influence blanche. Si Blanc récite le *joseki* en jouant la séquence B2 à B8, Noir peut désormais jouer l'*ogeima* en 9 et l'influence blanche sera fortement limitée.

Cette séquence est relativement bonne pour Noir car il a un grand potentiel à exploiter à l'Est, tandis que Blanc n'a plus grand chose à développer.

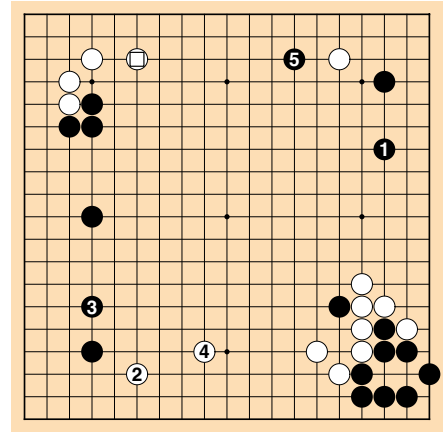


Diagramme 8
(Réaction blanche)

Un joueur compétent doit cependant être capable de réagir ! Pour éviter le diagramme précédent Blanc fait donc *tenuki* en B2 et joue le gros coup d'approche au Sud-Ouest. Sachant que la pierre de *kakari* dans le coin Nord-Est reste très légère, et que la pierre □ rend la présence de Noir sur le bord Nord moins intéressante, un *tenuki* au Nord-Est devient tout à fait jouable.

Bien sûr, N5 reste un coup possible pour Noir s'il veut sanctionner le *tenuki* blanc dans le coin.

À mon avis, la partie sera désormais combative mais équilibrée.

Conclusion :

Pour le choix de ce *joseki*, la priorité est à la direction.

Il est primordial de toujours penser à la possibilité de jouer des coups *tenuki* dans un *joseki* afin de gagner en efficacité ou de disputer des points plus importants.

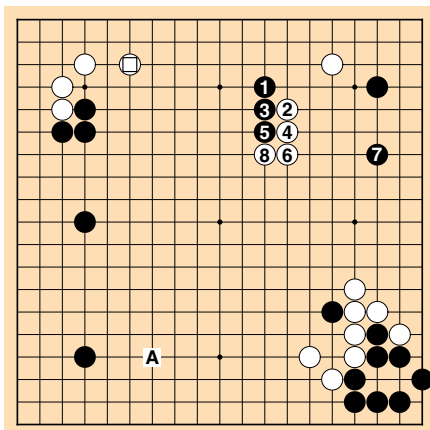
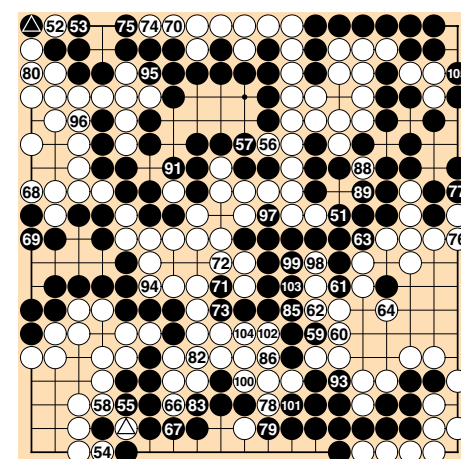


Diagramme 6
(Mauvaise direction pour Noir)

Si Noir tente une pince haute, Blanc joue l'œil d'éléphant qui lui permet d'acquérir de l'influence vers le centre.

Après que Blanc ait tourné en B8, les trois pierres noires se trouvent orientées dans une très mauvaise direction. Dévalorisées par la tête blanche □, elles restent dans une situation précaire. Blanc a construit une autre influence au centre. S'il occupe le point A, il créera un énorme *moyo*.

Noir est complètement désorienté.



WWTC, suite et fin

Figure 6 (coups 250-305 notés 50-105)

265 en △.

kô : 281, 287 en △

284, 290 en 252

292 connecte en △.

B290 : la partie est très serrée, c'est le kô pour gagner !**

Ariane gagne d'un demi-point...

ndlr ** : sur la différence de valeur de cette position selon la règle choisie, lisez ou relisez l'article « *Règles et micro-yose : le double hane dans le coin* » de G. Lagourne dans la RFG N°149.

Mon Jubango avec Motoki (4)

Mathieu
Delli-Zotti

La suite du jubango entre Motoki Noguchi (7D) et Mathieu Delli-Zotti (4D) !

Un bref rappel des règles du jubango : inspiré des anciennes parties du XIXe siècle, ce défi en dix parties commence à égalité et dès qu'un joueur gagne deux parties de suite le komi baisse de 3 points. Motoki avait gagné les trois premières parties.

Le 14 Novembre 2018, après avoir donné un cours à des jeunes de l'École de Go de Grenoble, je fonce chez Motoki pour jouer la cinquième partie de notre jubango.

J'avais gagné la précédente avec beaucoup de chance et de nobi, le komi reste à 3,5 points pour lui.

Quand on entre chez Motoki, on enlève ses chaussures par politesse. L'atmosphère est relaxante et détendue comme d'habitude dans son appartement. C'est très propre et bien rangé, ce qui favorise la concentration. Et il en faut pour être joueur de Go de haut niveau, traducteur dans plusieurs langues, écrivain, musicien... Je lui offre une bouteille d'Aloe Vera pour se désaltérer et on commence !

Cette fois, j'aimerais essayer un exercice que je n'ai pas encore tenté : demander l'aide de l'IA Katago pour commenter cette partie.

Comme il n'est pas toujours facile de comprendre la signification des pourcentages de victoire et des nombreuses séquences farfelues que peuvent nous proposer les IA, je vais faire l'effort de devenir son élève ainsi que son interprète lors de ce commentaire.

Mathieu Delli-Zotti

Cinquième partie

● : Mathieu Delli-Zotti 4D

○ : Motoki Noguchi 7D

Komi 3,5 points.

Commentaire Mathieu Delli-Zotti.

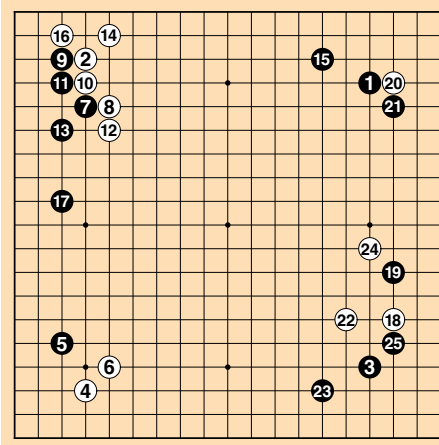


Figure 1 (1-25)

N1 : Au début de la partie, avec ce komi de 3,5 points, Noir est à 64% de chances de gagner la partie.

B14 : cf. dia. 1.

N15 : cf. dia. 2.

N17 : cf. dia. 3.

B20 : (Mathieu) Blanc veut créer de l'aji avant de sauter en 22.

(Katago) L'idée est bonne mais le timing est important, je n'aime pas trop ce tsuke, mais si Motoki y tient vraiment, laisse moi te montrer un tesuji (cf. dia. 4 à 8).

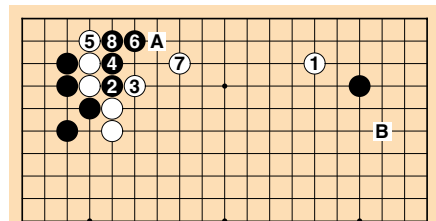


Diagramme 1

1 à la place de 14 de la partie.

(Mathieu) Laisser Noir couper et garder le sente pour jouer A ou B ne me semble pas si mal.

(Katago) : Bon, comment vous dites les humains pédagogues?... Ah oui ! C'est joli et dynamique, bien joué !

Cependant... La règle n°1 du Go moderne c'est les coups urgents : ici Noir a un énorme coin qui est la base de vie des deux groupes ! Et la règle n°2, c'est les coins. C'est donc bon pour Noir.

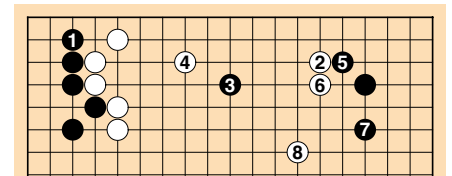


Diagramme 2

1 à la place de 15 de la partie.

(Mathieu) J'aurais dû jouer le combat ainsi, 1 est énorme pour la base de vie.

(Katago) Pour une fois, on est d'accord !

(Mathieu) Comment ça pour une fois ? Je vais t'appeler « Kata », je ne peux pas dépasser quatre pages...

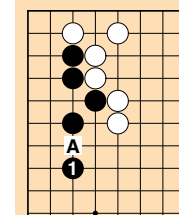


Diagramme 3

1 à la place de 17 de la partie.

(Kata) Va pour « Kata » ! Ici, le tobi est la bonne forme pour enlever un maximum d'aji comme

par exemple le tsuke en A.

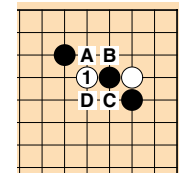


Diagramme 4

1 à la place de 22 de la partie.

(Kata) Le clamp ! Il pose une question difficile à Noir : que jouer parmi les quatre propositions A, B, C et D ?

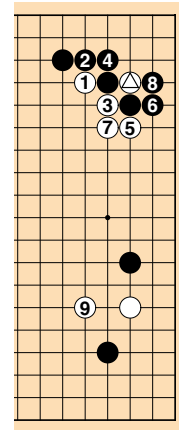


Diagramme 5

(Kata) Blanc peut « shiboriter » (sacrifier efficacement) la pierre △ pour sauter en B9.

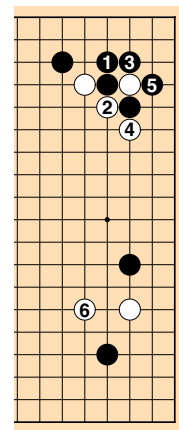


Diagramme 6

(Kata) Même idée que le diagramme 5, c'est ce qu'on appelle un shibori.

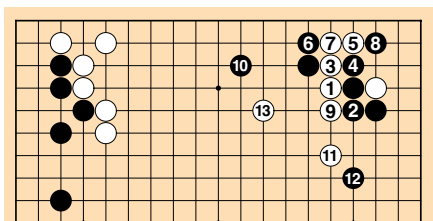


Diagramme 7

(Kata) Blanc sort et attaque le groupe noir au Nord. Corrige-moi si je me trompe mais je pense que cette séquence plairait à Motoki.

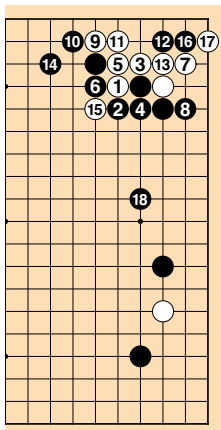


Diagramme 8

(Kata) Comme souvent, donner les points contre l'influence et laisser un statut incertain dans le coin blanc me plaît bien.

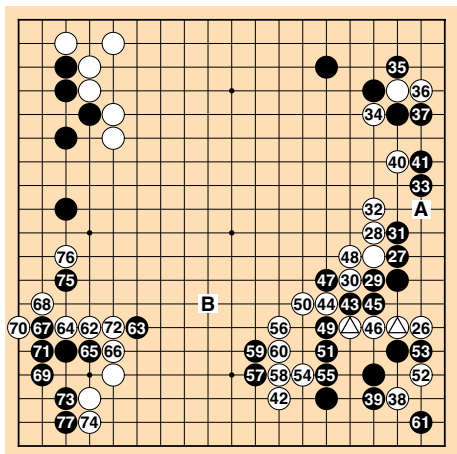


Figure 2 (coups 26-77)

B26 : cf. dia. 9.

N33 : (Kata chuchotte) si tu fais le *keima* pour ne rien laisser de *sente*, joue directement en A, pas besoin de pousser une fois de trop.

N39 : cf. dia. 10 à 12.

B42 : (Kata) alors c'est rigolo mais avec les coups 39, 40, 41 et 42, vous vous rendez chacun votre tour ce *komi* inversé bizarre de 3,5 (mais ma nouvelle version 1.7 le prend bien en compte, héhé).

(M) Non mais ! À la base c'est moi qui commente ma partie contre Motoki, hein... Tu es un outil pédagogique très

pratique, mais il est facile de se perdre dans toutes tes variations. Donc à partir de maintenant on va se concentrer sur les gros « *losing moves* », si tu veux bien !

N43 : (M) « *Cut when/where you can cut* ».

B56 : (M) J'en ai déjà parlé, tuer Motoki en début de partie est très risqué étant donné la relation étroite et privilégiée qu'il a développé avec l'*aji* sous toutes ses formes. Je ne me sentais pas si à l'aise, la peur et la pression psychologique font que je ne vois que l'*aji* du coin.

(Kata) N'éprouant aucun des sentiments que tu décris, moi j'aime bien Noir (96%).

N61 : (M) je décide de faire les *kikashi* et de tuer l'*aji*.

(Kata) J'aurais plutôt joué en B pour réduire le *moyo* blanc, même si Blanc peut vivre dans le coin, tu peux capturer les pierres △, donc ça va !

N77 : (M) et du coup avec un *keima* déchiré contrôlé (63-65) j'arrive à vivre dans le coin !

(Kata) Ce n'est pas la séquence de l'année, mais pourquoi pas (Noir + 86%) ?

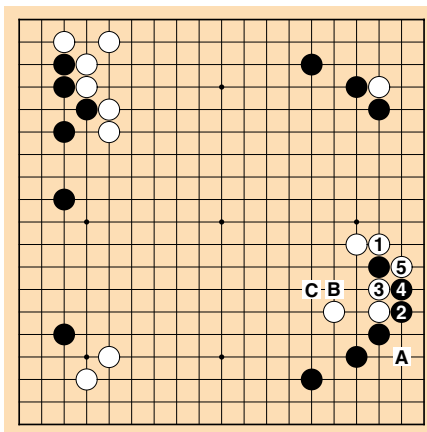


Diagramme 9

1 à la place de 26 de la partie.

(M) C'est un ancien *joseki*, avec la possibilité pour Blanc de menacer de vivre en A plus tard.

(Kata) Mais ça... c'était avant ! Avec l'*aji* de B et C, Noir est très content de ce coin et du *sente*. L'*aji* en A est anecdotique à ce stade.

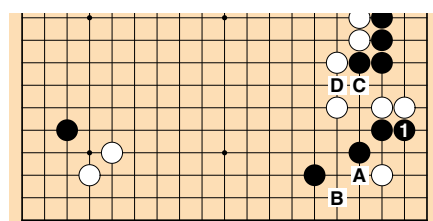
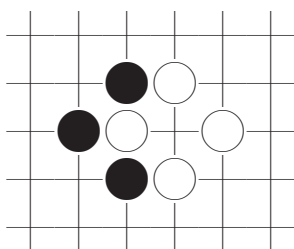


Diagramme 10

1 à la place de 39 de la partie.

(M) La forme ici c'est A.

(Kata) C'est la forme d'habitude, mais ici Blanc veut jouer B pour vivre sans trop renforcer Noir à cause de la coupe en C ou D.

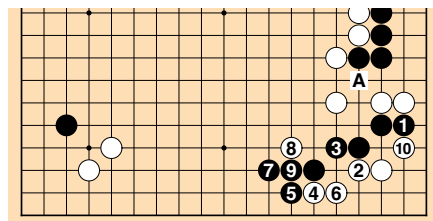


Diagramme 11

(M) Je me suis dit que Motoki serait content de prendre le coin avec en prime le *kikashi* en 8.

(Kata) Être content et prendre le coin est une chose, mais en fait, en jouant A maintenant, Noir connecte ses groupes et coupe les groupes blancs.

C'est peut être un point aveugle pour toi cet angle vide, mais pour moi ça veut dire beaucoup (N+ 75%), c'est pour ça que 6 est mieux que 2.

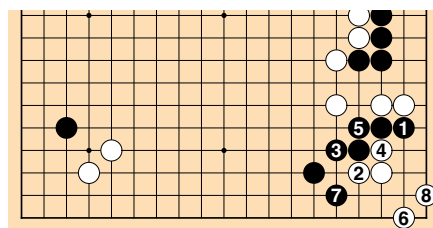


Diagramme 12

(M) Allez ! Un petit *tsumego* stylé pour mes élèves !

(Kata) Euh... J'ai du mal avec vos *tsumego* locaux, je n'en fais jamais, j'ai toujours une lecture parfaite donc pas besoin, mais surtout je regarde toujours ce qui se passe globalement, moi !

En tout cas, j'espère que cette position est purement pédagogique car là Noir est à 98% de chances de victoire.

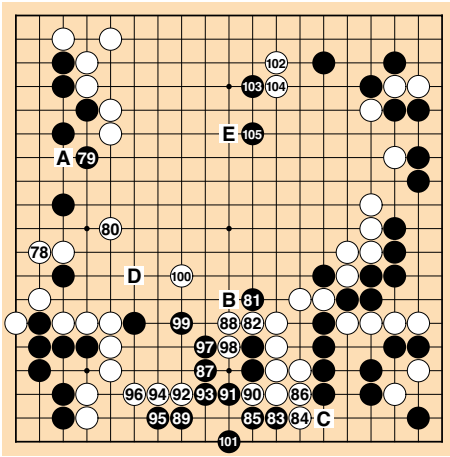


Figure 3 (coups 78-105)

B78 : (M) solide le Motoki ! « *Le gote c'est la beauté* », et je trouve que ça menace le *tsuke* en A.

(Kata) Hum, désolé mais c'est un peu mou, cela paraît *honte* mais les deux joueurs doivent jouer en B, c'est le plus urgent, je pense que tu vois pourquoi... (cf. dia. 13 et 14).

N81 : cf. dia. 15.

N85 : (M) j'avais mangé du lion en 2018... en pleine phase de test des coups modernes et *tesuji*.

(Kata) Tu viens presque de perdre 20% de chance de gagner avec ces deux coups... Il faut jouer compliqué quand on est en retard, mais simple quand on est en avance, comme dans le diagramme 15.

(M) Je ne savais pas trop quelle forme jouer pour vivre.

(Kata) Pour commencer, il faut descendre en C (cf. dia. 16), poser la question de la connexion à Blanc et éliminer un peu plus l'*aji* du coin.

B92 : (Kata) à mon avis c'est trop violent, on peut faire vivre Noir plus proprement (cf. dia. 17).

B98 : (M) Motoki veut me tuer ! Je vais devoir jouer en 101 tôt ou tard.

(Kata) Tu es à 94%, pas de panique, tu places tous les coups *sente* et ensuite tu joues en 101 au dernier moment.

N101 : (Kata) pas tout de suite, c'est trop tôt ! Tu peux d'abord jouer en D. C'est fou ce que ce concept de « peur » peut faire faire aux humains !

B102 : (Kata) OK, franchement là tu n'es pas mal, 94%, il faut juste jouer simple, solide et réduire le centre (cf. dia. 18).

N105 : (M) léger genre un *tobi* ?

(Kata) Bof, essaye plutôt le *keima* en E en mode ultra léger.

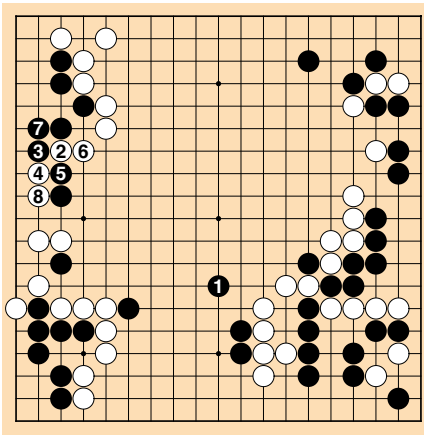


Diagramme 13

1 à la place de 79 de la partie.

(M) J'avais super peur de cet *aji*...

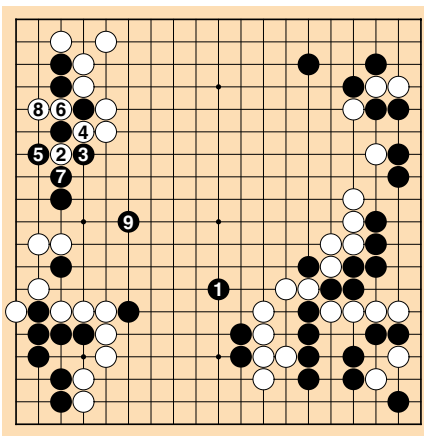


Diagramme 14

1 à la place de 79 de la partie.

(Kata) Avec le *hane* par le haut tu sacrifies le coin, crées un *ponnuki* et prends le *sente* pour jouer un *ogeima* qui réduit le *moyo* blanc et aide de loin le groupe faible noir au Sud !

(M) OK... Tu joues avec un style diplomatique, actif, léger et pragmatique. Là tu nous régales, Kata.

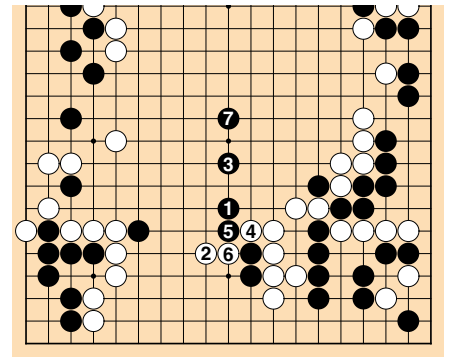
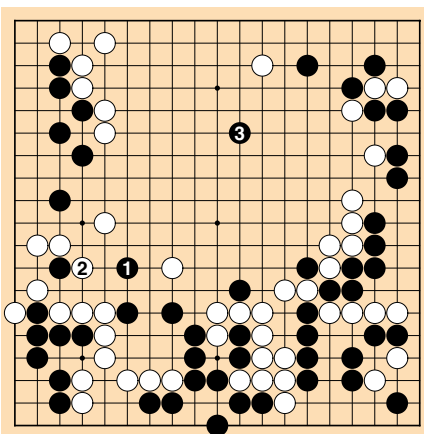


Diagramme 15

1 à la place de 81 de la partie.

(Kata) Il suffit de jouer simplement sans se compliquer la vie ! Si Noir n'est pas trop faible au centre, son avance en points se fera ressentir.

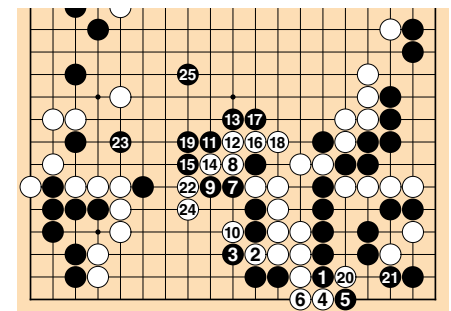


Diagramme 16

1 à la place de 87 de la partie.

(Kata) Si Blanc veut absolument couper la connexion en 6, même en jouant les coups les plus sévères, Noir reste à 70% avec une forme légère au centre.

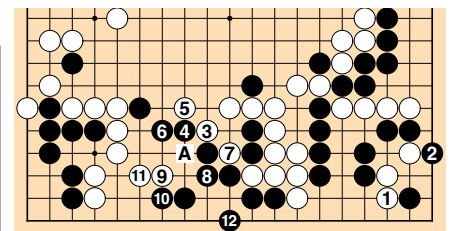


Diagramme 17

1 à la place de 92 de la partie.

(Kata) Déjà Blanc échange B1-N2, et il devrait le faire à tout instant dans les prochains coups (ne me demande pas pourquoi, Jean-Pierre me dit dans l'oreillette que nous n'avons plus la place). Ce genre de séquence est plus claire et Blanc garde la coupe en A.

<= Diagramme 18

1 à la place de 103 de la partie.

(Kata) Un truc un peu « light », presque inattaquable, tu vois ?

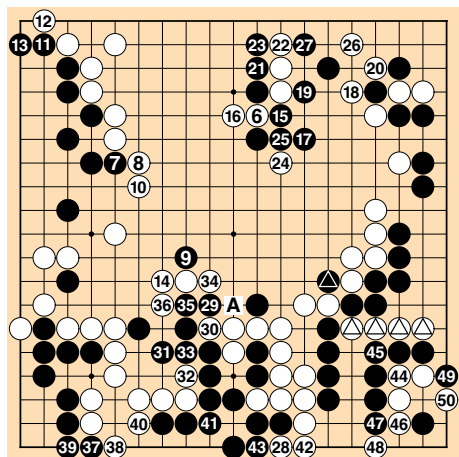


Figure 4 (coups 106-150 notés 6-50)

N109 : (M) j'ai testé pas mal de *tsuke* modernes pendant ce *jubango*, qui renforcent ce qui est déjà fort pour m'aider pour le combat du centre : « *leaning attack* » !
(Kata) Ce n'est pas *sente*, Mathieu... Il fallait faire l'*atari* en 116 (cf. dia. 19).

N113 : (M) j'ai eu peur pour mon groupe.
(Kata) Mais du coup avec 109 tu n'as rien gagné car tu dois répondre à B110... Fais des *tsumego* tous les jours et tu pourras lire que N111 n'est pas nécessaire ici. (Noir + 58% maintenant).

B114 : (Kata) Blanc aurait dû jouer 115 ou 116.

B120 : (M) je lâche le *ponnuki* et le coin car les pierres △ sont mortes, mais aussi pour tuer les deux pierres avec N121, et réduire le centre avec une double « gueule du tigre ». Créatif, non ?

(Kata) N'est-ce pas toi le blond à lunettes sur la chaîne Youtube « (MDZ) Go » qui répète à longueur de vidéos « *Ponnuki 30 points* ! » ?

Blanc a maintenant 64% de chances de gagner. Il est bon au yose, Motoki ?

(M) Arg... C'est un des plus forts joueurs en yose que je connaisse, il a même écrit un bouquin sur le yose en collaboration avec Dai Junfu 8D aux Éditions Praxeo.

B136 : (Kata) tu as été méchant avec lui ou quoi? Ou alors il teste ton niveau et ta lecture en partie sérieuse.

Si Blanc joue en 139, il menace soit de tuer ton groupe soit de faire un *kô* dans le coin. (cf. dia. 20 à 22). (Soit dit en passant, il faudrait arrêter d'avoir peur des *kô*, c'est beaucoup plus petit qu'on ne le croit).

Cependant ce coup 136 fait perdre à Blanc 40% de chance de gagner (Noir + 90%).

Motoki aurait dû jouer A, donc joue-le, ce coup menace de réveiller l'*aji* de △.

N143 : (Kata) tu viens de rendre la partie serrée en ne jouant jamais A, vraiment dommage ça...

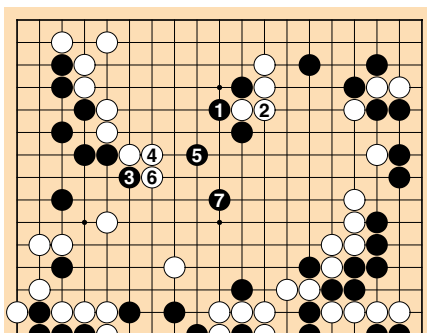


Diagramme 19

1 à la place de 109 de la partie.

(Kata) Noir danse élégamment sur le *go-ban* (+79%).

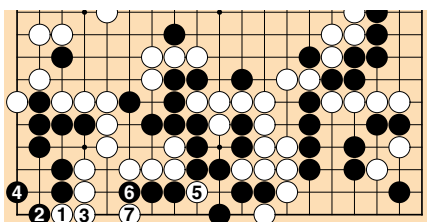


Diagramme 20

Noir a fait *tenuki* avec 137.

(Kata) Ici Noir est mort localement.

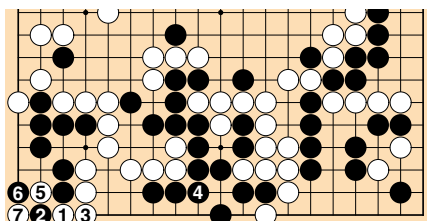


Diagramme 21

Noir a fait *tenuki* avec 137.

(Kata) Cette séquence donne un *kô* dans le coin

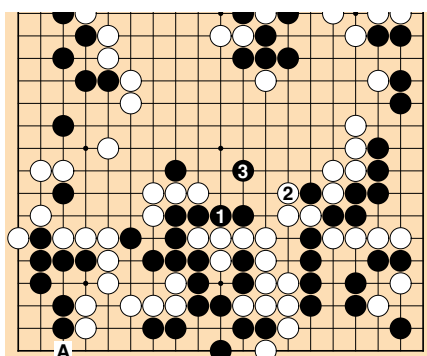


Diagramme 22

1 à la place de 137 de la partie.

(Kata) Mais en fait, il suffit pour Noir de sortir pour éviter tous les soucis du coup Blanc en A.

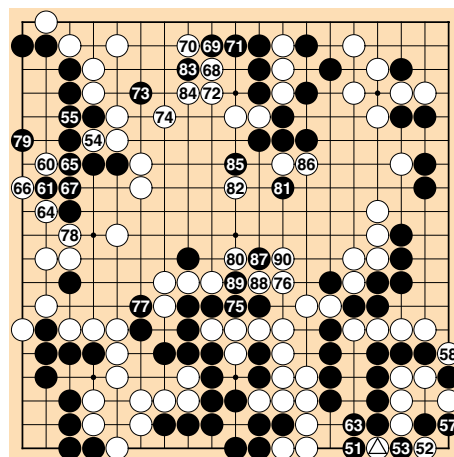


Figure 5 (coups 151-190 notés 51-90)

Kô : 156, 162 en △

159 en 153

N167 : (Kata) vous jouez tout de même bizarrement les *kô* vous, les humains, faites bien attention à ne pas perdre de points ou de libertés quand vous faites des menaces. Ici, l'urgence se situe toujours en 175.

B172 : (Kata) les coups 168, 169, 170, 171 et 172 font perdre entre 10% et 20% de chances de victoire à chaque fois et devraient être joués... suspense... en 175 !

B174 : (Kata) les coups 173 et 174 perdent 25% chacun ! Noir renforce Blanc gratuitement, et Blanc ne devrait pas répondre, et jouer 175 (je radote, désolé).

N175 : (Kata) Ah ! Enfin ! Mieux vaut 50 coups trop tard que jamais !

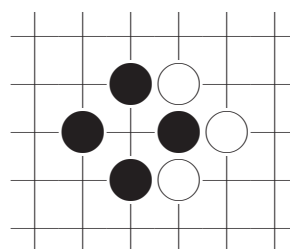
(M) Non mais, je l'ai joué, 175... Bon, d'accord, je réponds toujours à mes élèves : « Oui mais c'est trop tard, Blanc a eu plein de chances de jouer ce coup urgent donc tes coups précédents sont mauvais, même s'il n'a pas saisi l'opportunité d'y jouer ».

N187 : (M) donc là j'essaie de combiner plusieurs faiblesses pour les faire marcher entre elles et détruire une partie du centre.

(Kata) Stylée cette idée ! As-tu lu la séquence ? Même moi j'ai du mal.

N183 et N189 ne sont pas terribles et rendent la partie serrée et compliquée.

Suite et fin page 29



Le coin des débutants

Clément Béné

Yose Les réductions

Dans cet article, nous allons nous intéresser aux coups de réduction. La situation de base est la suivante :

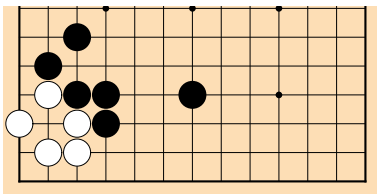


Diagramme de référence

Pour les besoins de cet article nous utilisons un plateau 13x13, mais vous pouvez imaginer qu'il s'agit du coin d'un plateau 19x19. Nous nous limiterons à ce qui se passe sur le bord Sud.

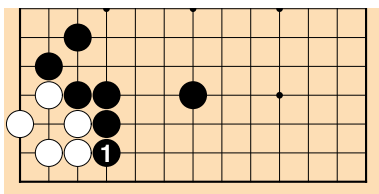


Diagramme 1

Si c'est à Noir de jouer, on peut facilement imaginer qu'il va fermer le bord. Mais si c'est à Blanc de jouer, comment peut-il réduire le territoire potentiel de Noir ?

Blanc « pousse »

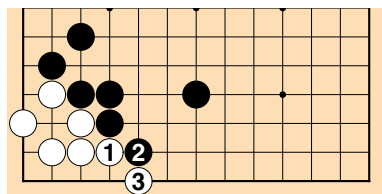


Diagramme 2

Si Blanc « pousse » chez Noir, ce dernier bloque. Blanc continue sa réduction en première ligne... C'est le moment de bien regarder la position, et de réfléchir.

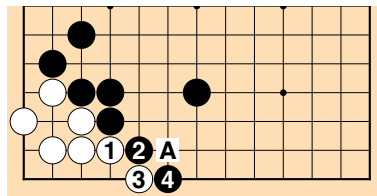


Diagramme 3

Continuer à bloquer en jouant aussi en première ligne n'est pas une bonne idée pour Noir : il offre à Blanc une faiblesse à exploiter.

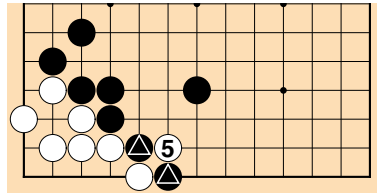


Diagramme 4

Double atari !

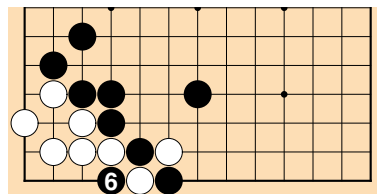


Diagramme 5

Noir est fier de prendre la pierre que Blanc semble avoir oubliée...

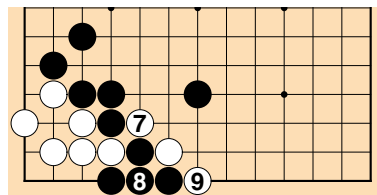


Diagramme 6A

... et Noir se fait capturer un gros pàte quand il connecte.

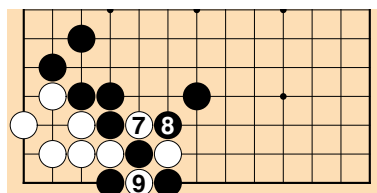


Diagramme 6B

Ou il peut essayer de rattrapper son erreur en jouant un « kô bouquet de fleur ».

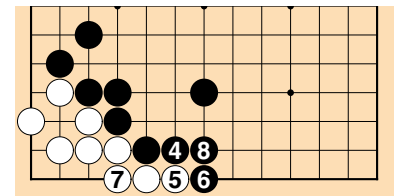


Diagramme 7

Noir doit donc reculer avant de bloquer : Blanc a réduit le territoire noir de 4 à 6 points.

Cette séquence n'est pas à proprement parler un piège, Noir doit simplement réfléchir à sa forme avant de répondre.

Blanc saute en tobi

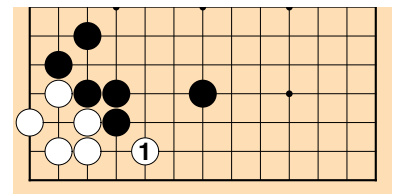


Diagramme 8

Une autre possibilité pour Blanc est de sauter en tobi.

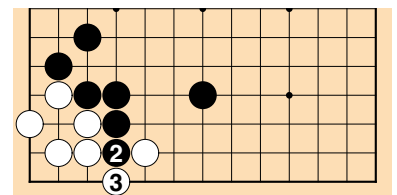


Diagramme 9

Noir doit d'abord déformer les pierres blanches et ensuite essayer de bloquer... en fonction des pierres d'appui disponibles

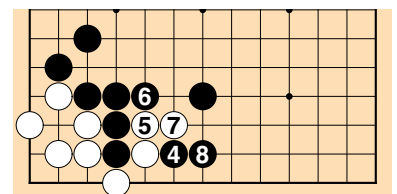
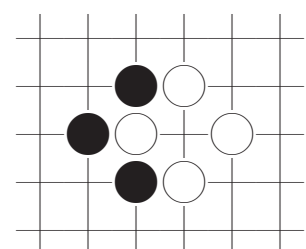


Diagramme 10

Une suite possible : on voit que la réduction par Blanc est plus importante que dans le diagramme 7.



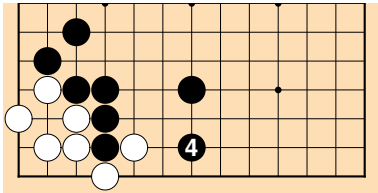


Diagramme 11

Comme de toute façon Noir ne pourra pas empêcher Blanc de réduire une partie conséquente de son territoire, il est peut-être préférable d'éviter de jouer au contact.

Il peut par exemple jouer en ④.

Blanc joue la « Glissade du singe »

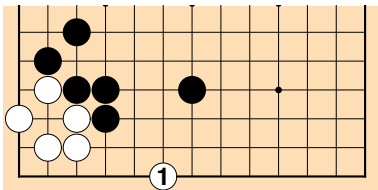


Diagramme 12

La « glissade du singe » est le surnom donné à un *ogeima* (grand saut de cheval) joué sur la première ligne.

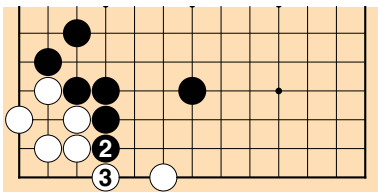


Diagramme 13

Au premier coup d'œil les pierres blanches paraissent assez éloignées, il n'est cependant pas possible pour Noir de les séparer...

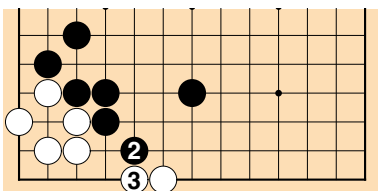


Diagramme 14

... En jouant sur la seconde ligne...

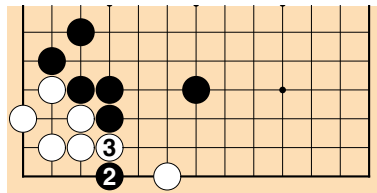


Diagramme 15

... Encore moins sur la première ligne : on donne des points à Blanc !

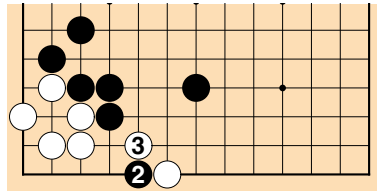


Diagramme 16

La glissade du singe est un sujet en soi ! Il peut y avoir de nombreuses variations en fonction du contexte. Aussi allons-nous vous donner seulement quelques séquences standard. Il faut retenir que, pour contenir Blanc, Noir va avoir besoin de pierres d'appui.

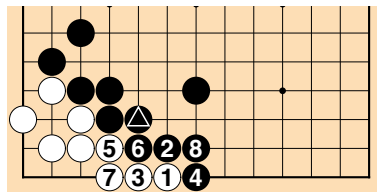


Diagramme 17

Le blocage idéal est le « coup sur la tête », mais à deux conditions : la présence d'une pierre d'appui ▲ pour couper en 3 avec une « gueule de tigre » si Blanc résiste avec B3 en 4, et une structure suffisamment solide sur la droite pour ne pas craindre l'*aji* de l'infiltration rampante des pierres blanches coupées.

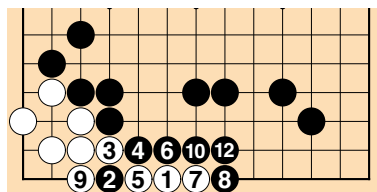


Diagramme 18 A

11 en 2

Si ces conditions ne sont pas remplies, on sacrifie souvent une pierre pour une coupe qui ne marche pas, mais réduit les libertés de Blanc, avant de bloquer....

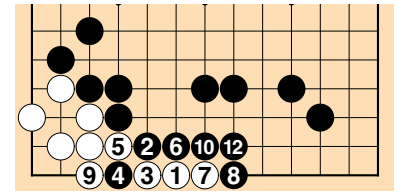


Diagramme 18 A

11 en 4

2 et 4 peuvent être intervertis.

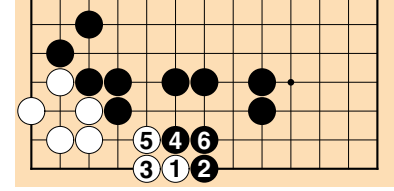


Diagramme 19

Si on est solide, on peut carrément « taper sur le nez », car ...

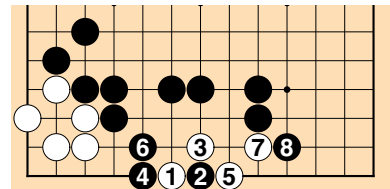


Diagramme 20

... on ne craint pas la coupe. Blanc ne peut pas faire deux yeux.

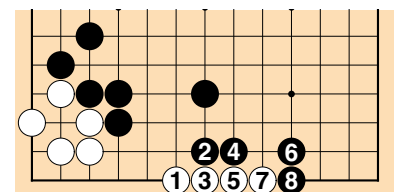


Diagramme 21

... Sinon il faut accepter de perdre quelques points supplémentaires en reculant puis en sautant pour bloquer solidement.

Blanc saute en *keima*

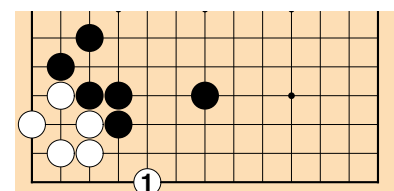


Diagramme 22

Un autre coup à envisager est le *keima* : dans cette position il est moins intéressant qu'une *glissade du singe*, mais il peut parfois être le bon choix dans d'autres circonstances (environnement noir, initiative...).

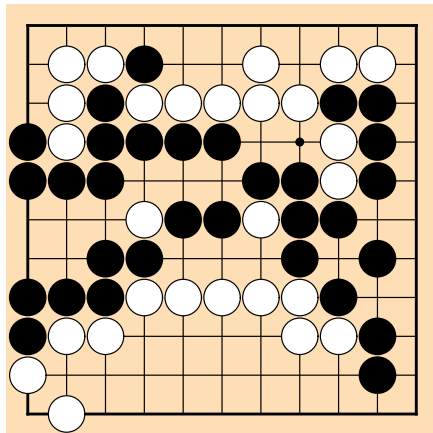
suite et fin page 29.

YOSE

Junfu Dai

La maîtrise du yose est un atout important pour remporter des parties serrées. Dans cette série, nous étudions les bonnes méthodes de calcul, les *tesuji* classiques, et surtout l'ordre des coups.

N'hésitez pas à poser les séquences et à compter les points sur un *goban*.



Problème 1

À Noir de jouer

Komi 0,5 points

Il est évident qu'il y a du yose à faire sur le bord Sud pour Noir. Mais comment doit-il s'y prendre ?

Et quels sont les autres coups à jouer pour gagner cette partie ?

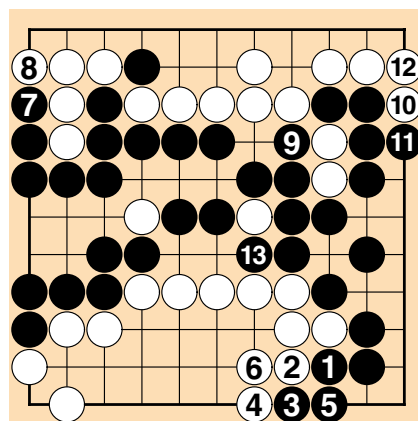
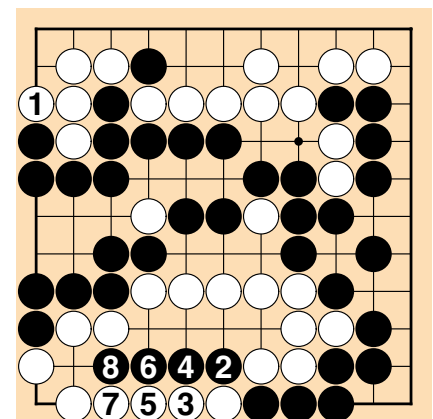


Diagramme 1

N1 n'est pas ambitieux, il ne réduit pas assez le bord Sud. N7 est aussi une erreur : Noir a raté une bonne réduction dans ce coin.

Après N13, Noir dispose de 27 points alors que Blanc en a 30 : Blanc gagne de 3,5 points.

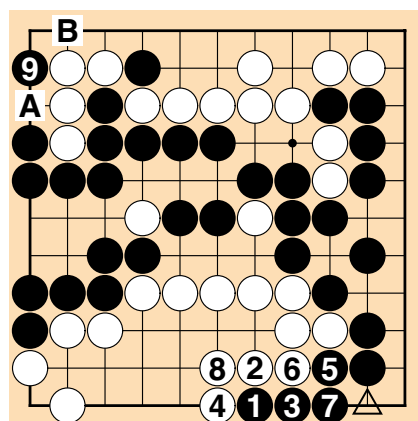


Diagramme 2

L'*ogeima* N1 est le meilleur coup de réduction sur le bord. N5 est important aussi, car il assure le point Δ par rapport au recul en 7.

La connexion en B8 est nécessaire (cf. dia. 3).

N9 est le *tesuji* pour réduire le coin Nord-Ouest. Si Blanc joue en A, Noir répond en B : Blanc n'a pas assez de menaces pour gagner ce *kô* très coûteux pour lui.

<= Diagramme 3

B1 à la place de B8 du diagramme 2.

Si Blanc ne connecte pas, la séquence N2 à N8 permet à Noir de capturer tout le bord.

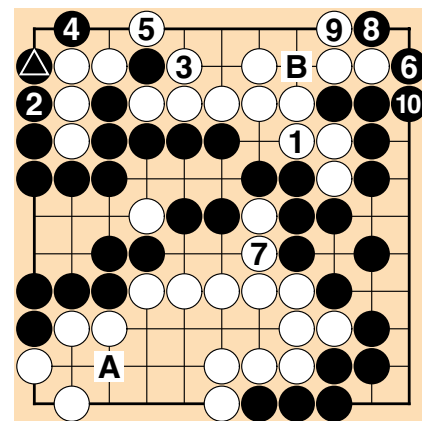


Diagramme 4

B1 est le plus gros coup restant (4 points) après Δ (coup N9 du diagramme 2).

Le coup N6 vaut presque 3,5 points.

B7 vaut 2 points.

N8 et N10 permettent à Noir de réduire encore d'un point le territoire blanc avec le *kô*. Sachant que Noir a des menaces de *kô* importantes en A ou en B, Blanc ne peut pas le gagner.

Au total, Noir a 22 points et Blanc a 20 points. Noir gagne de 1,5 points.

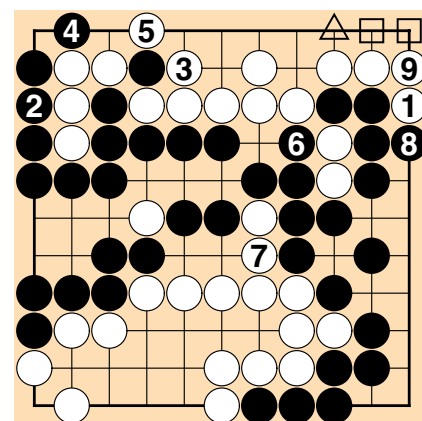
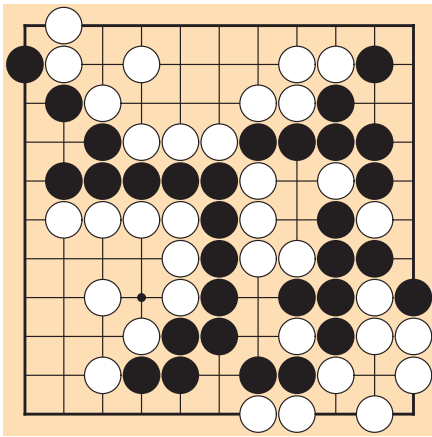


Diagramme 5

Pour mieux comprendre la valeur du coup N6 dans le diagramme précédent, il suffit de faire une comparaison par différence.

B1 permet à Blanc de garder 3 points dans le coin par rapport au diagramme précédent (Δ et □) alors que Noir a 1 point de moins. Autrement dit, 4 points de différence par rapport au diagramme 4.

Mais pour réduire le point Δ, Noir doit jouer et gagner un *kô*. Donc le coup de yose blanc B1 ne vaut pas 4 points, mais seulement un peu plus de 3 points.



Problème 2

Komi 0,5 points.

À Noir de jouer.

Le yose va se jouer dans les trois zones Nord-Est, Sud-Est et Sud-Ouest. Il faudra à la fois trouver les bons coups mais aussi leur ordre idéal. Quel est le meilleur yose ? Gagner d'un demi-point est un plaisir rare, mais il vaut mieux assurer son avance...

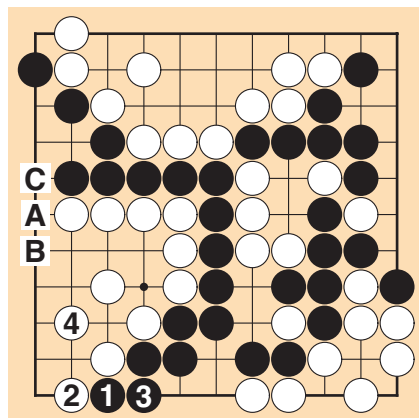


Diagramme 1

N1-N3 est un enchaînement *sente* évident, mais après B4, la séquence A-B-C ne sera ensuite plus *sente*.

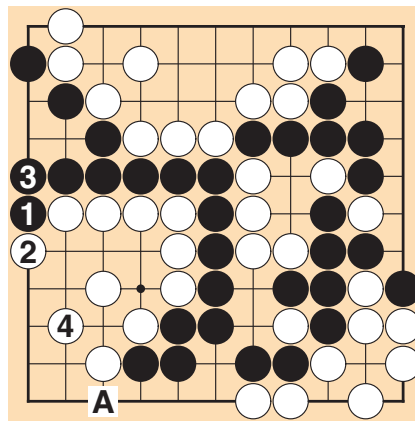
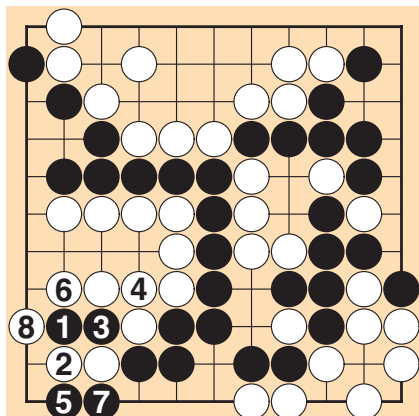


Diagramme 2

De même, si Noir commence par jouer le *hane* N1 de l'autre côté, B4 est encore le point vital pour se protéger, qui rendra plus tard le *hane* en A *gote*.

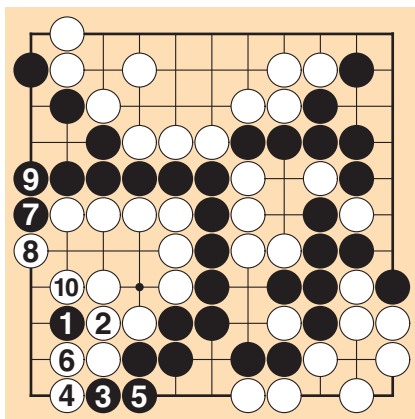


Diagramme 3

« Ton point vital est mon point vital ».

Le *tesuji* est donc de jouer le coup forçant en 1. Blanc est obligé de se connecter en 2.

Ensuite N3 et N7 sont tous deux *sente*.

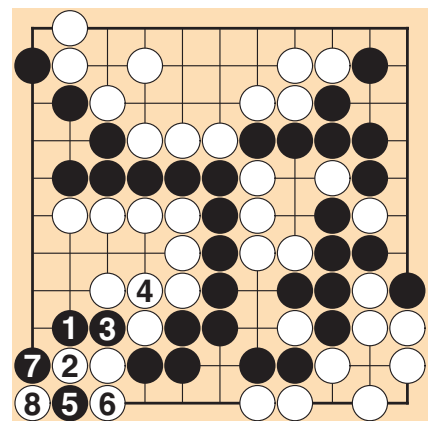


Diagramme 5

Ce *kô* est très lourd, Blanc n'a pas assez de menaces pour le gagner.

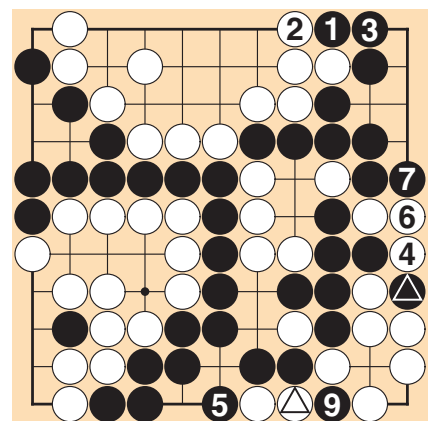


Diagramme 6

(8 en △, 10 en △)

Dans le coin Nord-Est, N1 n'est pas le meilleur coup, car il permet à Blanc de fermer définitivement son territoire sur le bord Nord (cf. dia. 7).

Comme il ne reste plus de yose ailleurs, Blanc en 4 est le meilleur coup ici. Si N5 vaut 4 points, B4 et B6 valent eux un total de 5 points.

À la fin de cette séquence, Noir dispose de 26 points alors que Blanc a 25 points.

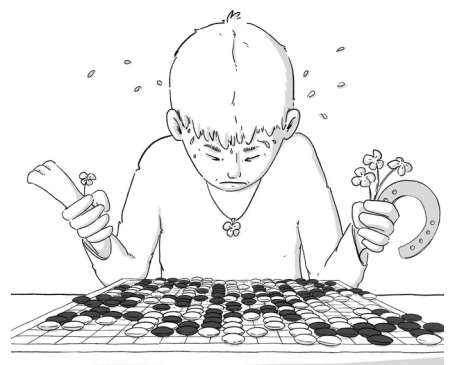
<= Diagramme 4

Attention, si Blanc pousse en 1, le résultat sera pire car Noir dispose d'un *tesuji* dans le coin, N5 !

Blanc est obligé de jouer l'*atari* B6, car il ne peut pas tenter le *kô* du diagramme 5.

Après N7, Noir a largement réduit le coin, en *sente*.

Pourvu qu'il abandonne avant le yose.



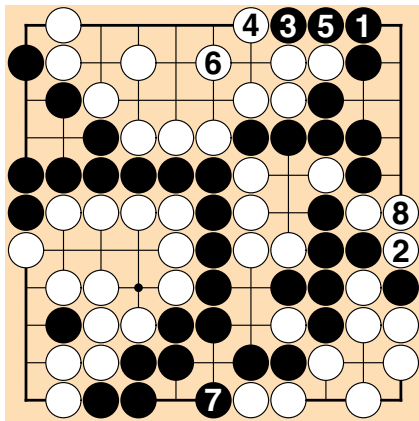


Diagramme 7

N1 est le meilleur coup de yose dans ce coin. Si Blanc joue comme dans le diagramme 6 et capture une pierre avec B2, Noir peut avec N3 et N5 réduire le bord blanc de 3 points en *sente* : ce n'est pas acceptable pour Blanc.

Une fois que Noir revient en N7, Blanc perd facilement deux points par rapport au diagramme précédent.

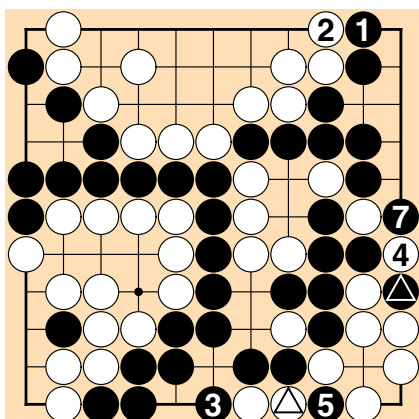


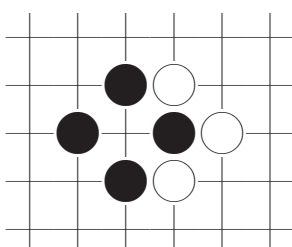
Diagramme 8

(6 en △, 8 en ▲)

La meilleure réponse pour Blanc est donc de bloquer en 2.

N3 est le plus grand coup sur le *goban*.

Après B8, Noir dispose de 29 points, Blanc de 26 points. Noir creuse un écart de 3 points sur le terrain.



Vie des Clubs

Stage avec Lucas Neiryck « Invasion et Réduction »

Vous souvenez-vous de mars 2020 ? Ce fameux mois où le gouvernement annonçait des mesures de confinement pour lutter contre la propagation du COVID-19 ? Et bien pour les élèves de l'École de Go de Rennes, cela a mis le bazar dans le programme pédagogique, et nous n'avons pas eu le temps de terminer l'étude du milieu de partie. Alors, avec l'aide de mon adjoint Thomas Besnard, nous avons organisé un stage avec un pédagogue fort : Lucas Neiryck de la « Go school of Paris ». Les élèves étaient impressionnés de voir un 6e dan en chair et en os !

Bien équipés de masques et de gel hydroalcoolique, les participants ont pu débiter le weekend par le rituel de respiration, étudier des *tsumego*, et suivre les cours du pédagogue sur grand écran. Fil rouge de ce stage : évaluation, invasion et réduction. En plus des coups traditionnels comme le coup à l'épaule et le *bôshi* (coup de couverture sur une pierre adverse), nous avons appris ce qu'étaient les coups de sonde et les coups de « toucher de pierre adverse ». En utilisant des images très parlantes, Lucas nous a montré qu'envahir n'était pas la guerre des mondes, mais plutôt un travail de sape long et consciencieux, comme celui des taupes de votre jardin.

Tout au long du weekend, les stagiaires ont pu faire des parties d'entraînement avec horloge, et chacun a reçu un superbe carnet de 50 *kifu* fait maison pour revoir ses parties. Thomas et moi aidions les plus jeunes à reposer les pierres depuis le début et à les noter sur leur carnet : le but est qu'à la fin de la saison tous les élèves puissent retrouver les parties jouées pendant l'année.

En parallèle, Lucas jouait deux parties pédagogiques en simultanée sur les beaux plateaux à quatre pieds. Installés sur les *tatami* de la salle voisine, les joueurs étaient au calme, et chacun a pu apprécier le commentaire proposé à la fin. Mention spéciale à Lucie (15k) qui est la seule à avoir vaincu le professeur, avec l'aide de sept pierres de handicap !



Lucas joue de manière traditionnelle avec Titouan (9 ans) et Tàm-Loup (12 ans)

Néanmoins, ces deux jours n'ont pas été de tout repos pour moi, car j'avais eu l'ambition de préparer les déjeuners, desserts et goûters. J'ai souffert, entre les temps de préparation et les fréquents allers et retours en vélo, mais heureusement ce fut un succès ! Entre rouleaux de printemps, nougats chinois au miel de montagne, cookies, pâté impérial vietnamien accompagné de riz préparé par le papa de Tàm-Loup, *dorayaki* (pancakes japonais fourrés à la pâte de haricots rouges sucrés), sandwiches à composer soi-même et cakes à la pomme, à la banane, et au chocolat, il y en avait pour tous les goûts !

Et pour terminer ce weekend, une « partie des capitaines » entre Lucas (6d) et Fabien (2d) a tenu tous les participants en haleine. Le principe est simple : chaque équipe de cinq joueurs est dans une salle différente, un joueur est envoyé dans la salle du milieu pour jouer quelques coups, pendant que les capitaines expliquent leur stratégie aux suivants.

Il y a eu de sacrés rebondissements et retournements de situation ! Mais à la fin, c'est l'équipe de Fabien qui a remporté le match avec une différence de quelques points.

Bravo à tous !

Kevin Cuello

Crédit photo : Kevin Cuello

suite de la page 25

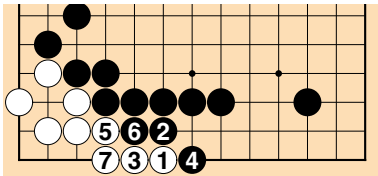


Diagramme 23

Par exemple, ici, une « glissade du singe » serait *gote*.

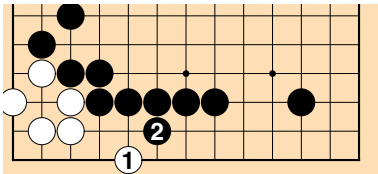


Diagramme 24

Le simple saut en *keima* retire moins de territoire, mais il est *sente*.

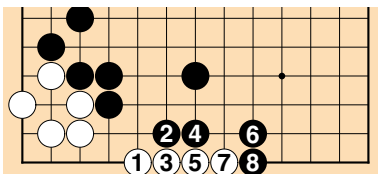


Diagramme 25

Si Blanc pousse et que Noir n'est pas solide sur la droite, on se retrouve dans la même situation qu'avec la glissade du singe : saut et blocus. Avec moins de pertes.

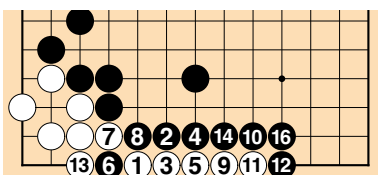


Diagramme 26

15 connecte en 6

Tenter de couper ne limite pas la réduction de Blanc, et lui donne de plus un prisonnier...

Conclusion

La première leçon à tirer est que le contexte, local et global, influe tant sur le choix du coup de réduction que sur la réponse à apporter.

La seconde leçon à tirer est que trop tarder à fermer un territoire peut vite coûter cher !

suite de la page 23

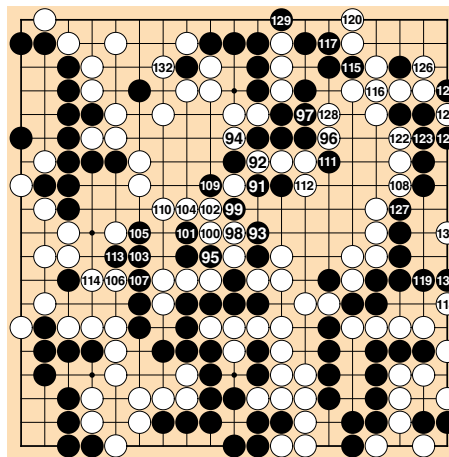


Figure 6 (coups 191-232 notés 91-132)

N191 : (Kata) même commentaire que pour N183 et N189.

N193 : (Kata) ton dernier « *losing move* » (cf. dia. 23).

(M) J'ai voulu empêcher un *ponnuki* !
(Kata) Tu es chez l'adversaire, tu dois faire très attention, compter la partie, et choisir la séquence adaptée.

N203 : (Kata) même si tu captures quatre pierres en *geta*, tu as perdu 194 et 211 qui étaient bien plus gros.

Maintenant, si Motoki joue bien, Noir ne peut plus rattraper la partie.

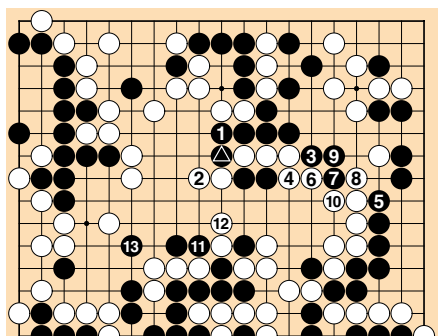


Diagramme 23

1 à la place de 193 de la partie.

(Kata) Par exemple avec cette variation où tu connectes ta pierre ▲ et fais l'*atari* en 3, tu réduis le centre tranquillement et la partie reste serrée.

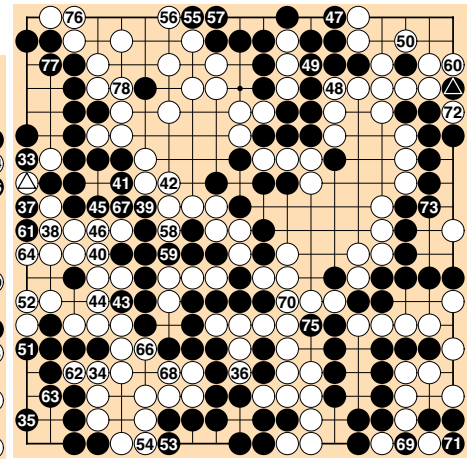
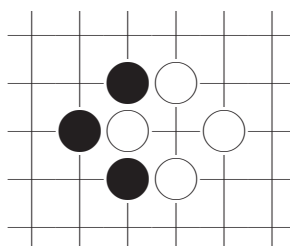


Figure 7 (coups 233-278 notés 33-78)

165 en ▲, 172 en 124, 174 en ▲.

(M) En effet, Motoki finit par gagner de 10 points. Belle partie tout de même, j'ai beaucoup appris. Merci à lui !

Bon et bien... merci à toi Kata pour ton aide !

À bientôt pour la sixième partie du *jubango* !

International

Championnat d'Europe féminin (28 novembre-21 décembre 2020)

Joué sur OGS, 16 participantes.

Natalia Kovaleva (5d, Ru) devient la nouvelle championne d'Europe en gagnant la finale contre l'Allemande Manja Marz (3d). Dina Burdakova (5d, Ru) gagne la « petite finale ». Ariane Ougier (4d, Fr), tenante du titre, termine sixième, éliminée par Dina Burdakova lors des quarts de finale.

Championnat du monde amateur féminin (WAWGC, UKAI cup)

(28 novembre-20 décembre 2020)

Joué sur WBaduk, 40 participantes.

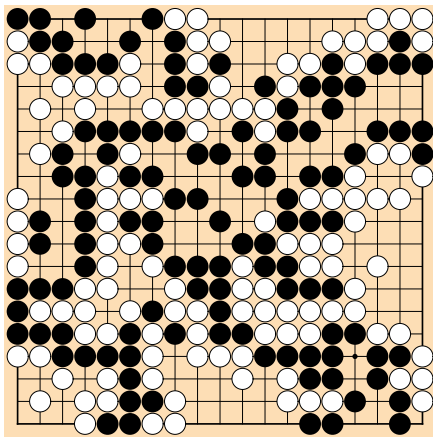
Notre championne de France, Milena Boclé (2D, 92An) est éliminée par la terrible Dina Burdakova lors des phases de poules européennes (semi blitz : 10s30 en temps principal...).

Résultats :

- 1 : Yan Yuying (Chine)
- 2 : Kim Jisu (Corée)
- 3 : Fujiwara Akiko (Japon) / Wu Wen-Ting (C. Taipei)

Fauteur de troubles Inseong Hwang

Soyez un fauteur de troubles,
ou sachez les prévenir.



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 ?

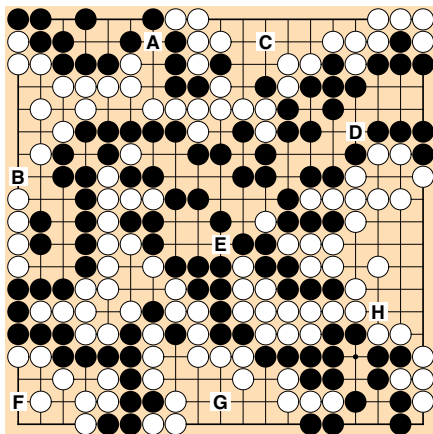


Figure 1

En se plaçant du point de vue de Noir, il y a cinq endroits où il peut exploiter une faiblesse blanche (B, C, F, G et H) ; du point de vue de Blanc, il y a trois zones où jouer les fauteurs de troubles (A, D et E). Mais avez-vous aussi trouvé comment en profiter au mieux ?

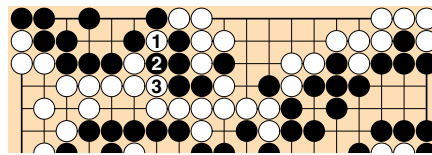


Diagramme A

B1 est le *tesuji* de sacrifice pour prendre les quatre pierres.

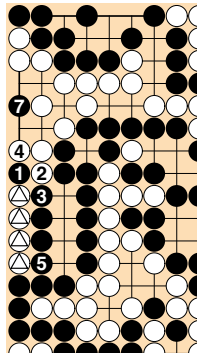


Diagramme B1

B6 en 1.

N7 : double snappe.

Blanc est obligé de lâcher du lest, et ne doit pas connecter les pierres △ avec B6 !

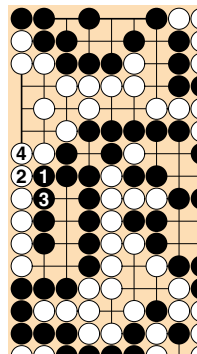


Diagramme B2

Sans l'investissement de la pierre de sacrifice, cela ne marche pas !

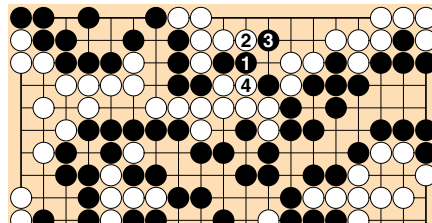


Diagramme C1

Il y a une faiblesse, mais N1 n'est pas le bon départ.

B4 : ce simple *atari* suffit pour réfuter.

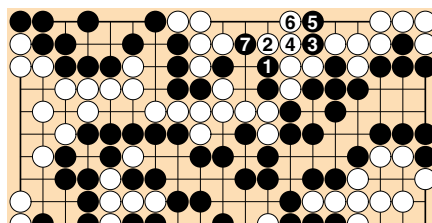


Diagramme C2

Cette descente en N1 semble prometteuse, combinée à N3 et N5 et au double *atari* N7...

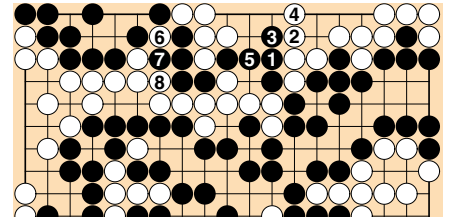


Diagramme C3

Toutefois Blanc n'est pas obligé de coopérer. La descente N3 enferme les pierres... mais B6 et B8 brisent le mur de la prison.

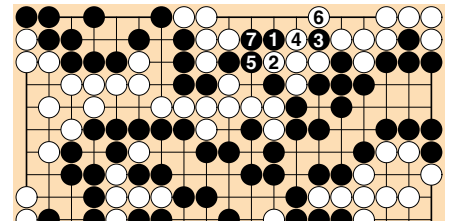


Diagramme C4

Le saut en N1 est le meilleur coup.

Cette variation est la plus simple : Blanc ne perd que cinq pierres.

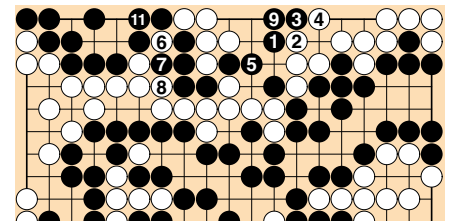


Diagramme C5

B10 en 6

B2 n'est plus la meilleure défense...

N3 : ce *hane* est la bonne continuation.

N11 : Noir a tué le coin blanc tout en sécurisant son propre coin.

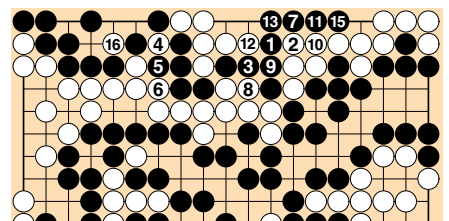


Diagramme C6

B14 en 4

L'ordre des coups est très important !

Si Noir joue trop tôt en N3, il pourra toujours tuer le coin blanc, mais donnera en échange son coin Nord-Ouest.

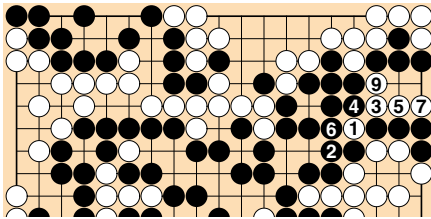


Diagramme D

N8 en 1.

Grâce au sacrifice B1, Blanc peut voler huit points à Noir avec ce joli *seki* !

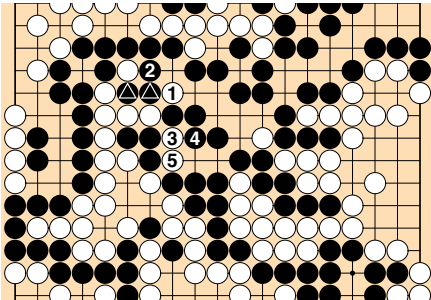


Diagramme E1

B1 : Blanc doit commencer ici pour amorcer le *damezumari*.

N4 : Noir doit sacrifier ces trois pierres (ou, mieux, les deux pierres ▲ au coup précédent), sinon il subira la séquence du diagramme E2...

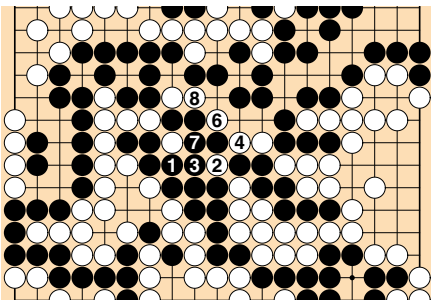


Diagramme E2

1 à la place de N4 du diagramme E1.

N5 en 2.

Si Noir est trop attaché à ses pierres, Blanc, tel un anaconda, étouffe et avale le groupe dans son ensemble.

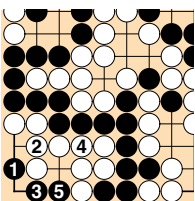


Diagramme F1

Seki.

Le territoire du coin est neutralisé.

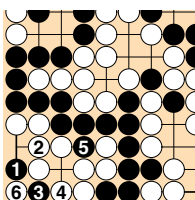


Diagramme F2

B4 est une erreur : un *kô* est plus favorable pour Noir qu'un *seki* !

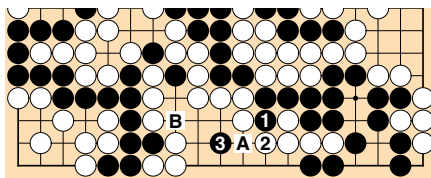


Diagramme G

Il faut commencer par N1 pour préparer le *tesuji*.

Après N3, A et B sont *miai*.

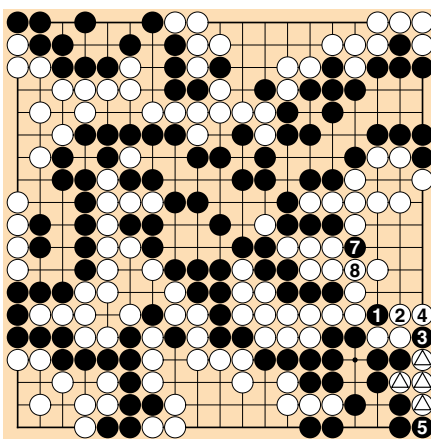


Diagramme H1

B6 en 3

Il faut commencer par la combinaison N1-N3 pour amorcer le piège. Si Blanc oublie que l'avarice est un péché mortel et veut garder les quatre pierres ▲ dans sa cassette, le *damezumari* se met en place...

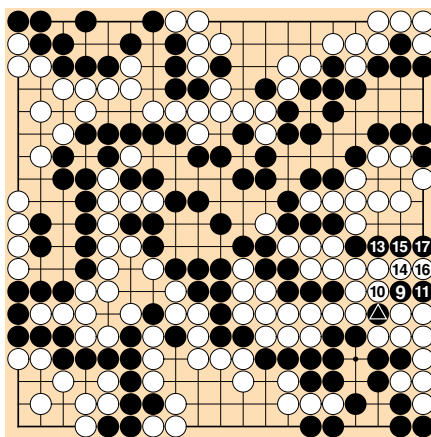
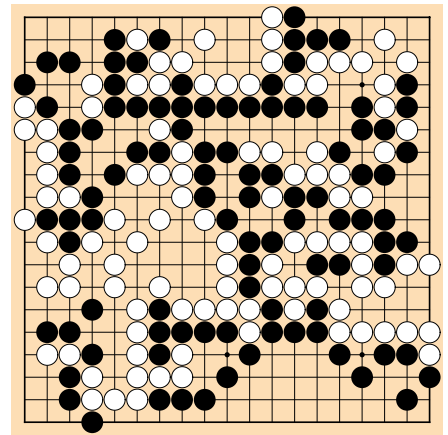


Diagramme H2

B12 en ▲

... et cette magnifique séquence referme le piège, le *damezumari* géant engloutissant l'ensemble des pierres.



Problème 2 : niveau dan.

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

Et surtout, les bons coups pour exploiter ces faiblesses ?

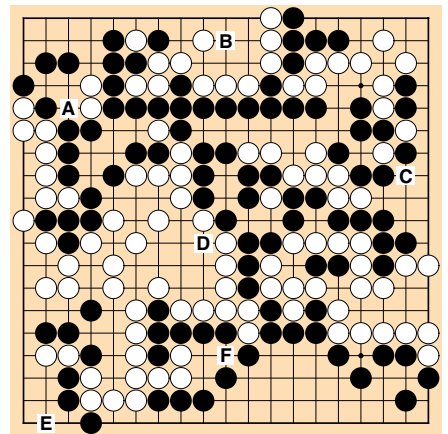


Figure 2

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

Même en connaissant ces faiblesses, trouver le meilleur coup n'est pas forcément facile...

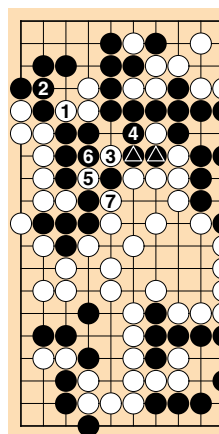


Diagramme A

B5 est le coup clef pour installer le *damezumari*.

Noir, l'avare, est bien puni pour n'avoir pas voulu céder ses deux pierres ▲.

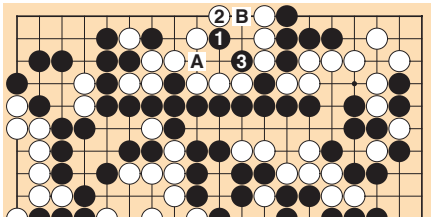


Diagramme B1

La variante la plus simple... Si Blanc fait *hane* sur la première ligne, après la coupe N3 les points **A** et **B** sont *miai*, et Blanc est pulvérisé.

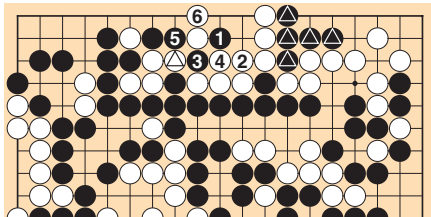


Diagramme B2

N7 en 3, B8 en △.

Blanc doit abandonner ses quatre pierres pour gagner le *semeai* avec les pierres △.

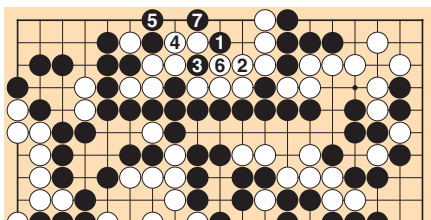


Diagramme B3

B4 : Cette connexion marche-t-elle ?

N5 semble une bonne réfutation, le morceau principal est sauvé, mais Blanc perd un plus gros serpent, comme ceci...

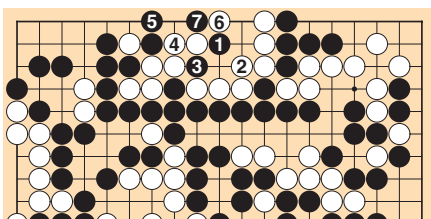
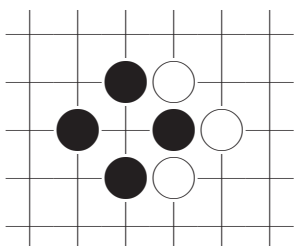


Diagramme B4

... Ou comme cela...



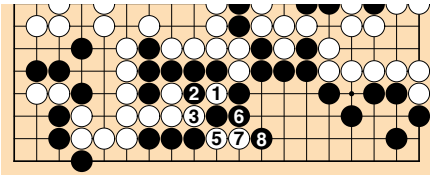


Diagramme F1

N4 en 1

Ici encore, Blanc doit jouer un coup de préparation : le sacrifice B1.

Puis, si de nouveau l'avare refuse de faire l'aumône de quelques pierres, c'est un chemin à sens unique...

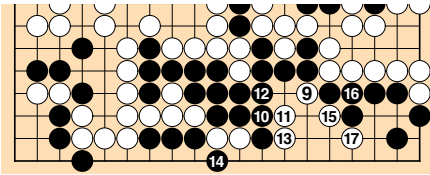


Diagramme F2

B9 : et voici le coup clef.

Après B17, Blanc a presque fini de s'installer dans le territoire de Noir. Ce dernier ne doit pas se tromper...

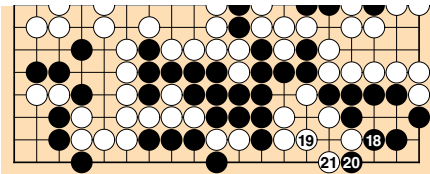


Diagramme F3

Noir est vivant des deux côtés, il essaye de tuer par *kô*.

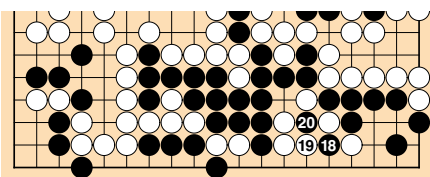


Diagramme F4

C'est aussi un *kô*, mais plus risqué pour Noir, car il met en jeu la vie de son coin dans ce combat.

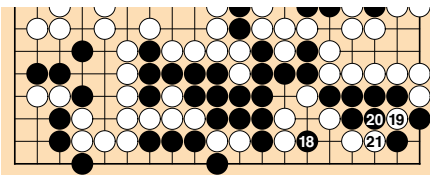
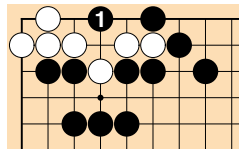


Diagramme F5

Noir ne peut pas jouer au point vital de la forme pour tuer sans condition, car sinon c'est son coin qui meurt !

Tsumego à gogo Solutions Fan Hui

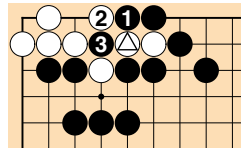
Niveau débutant



Problème 1a

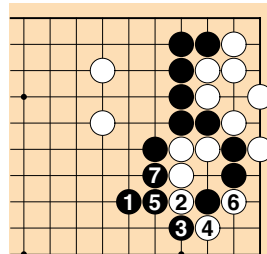
N1 est le point vital.

Blanc ne peut plus faire un second œil.



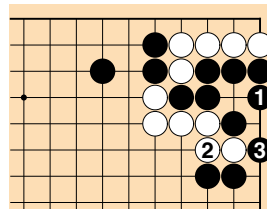
Problème 1b

L'*atari* N1 semble naturel, mais avec B2 Blanc sacrifie ses deux pierres pour reprendre N3 avec B4 en △. Deux yeux !



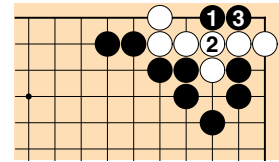
Problème 2

N1 : c'est une séquence classique, on lance le filet avec une forme de la fleur.
N7 : l'angle vide n'est pas joli, mais prend une liberté : snappe ! Blanc est capturé.



Problème 3

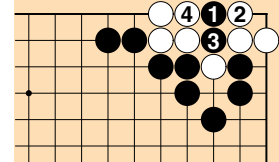
N1 : c'est le seul coup pour se connecter.
Si Blanc descend avec 2 en 3, Noir coupe en 2 : *damezumari*.
Si Noir joue ailleurs qu'en ①, Blanc y joue et prend les pierres.



Problème 4a

N1 : le point vital

N3 : Blanc est mort !



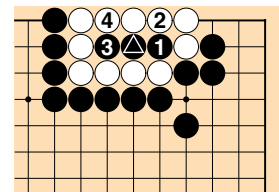
Problème 4b

5 en 3

B2 : si Blanc se défend ainsi...

N3-N5 : comme pour la pâtisserie où il ne faut pas lésiner sur le beurre, ici il est important d'être généreux avec les pierres de sacrifice.

Après N5, Blanc est mort !

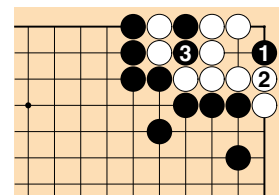


Problème 5

5 en △

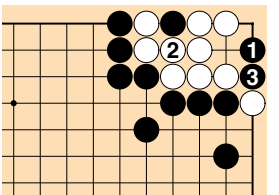
N1 et N3 : dans ce problème aussi, il ne faut pas lésiner sur les sacrifices !

N5 : mort !



Problème 6a

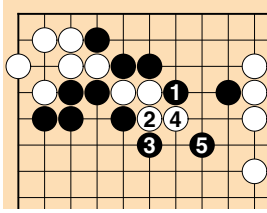
N1 est le point vital, Blanc est mort !



Problème 6b

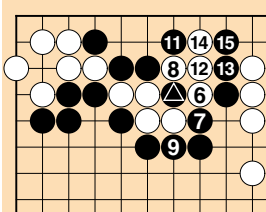
Si ② protège au Nord, ③ élimine l'autre œil.

Niveau intermédiaire



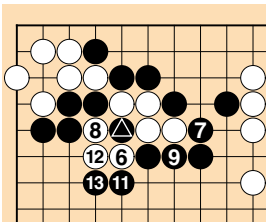
Problème 7a

N1 : c'est un *shichô* !
N5 : mais mâtiné de *gêta*...



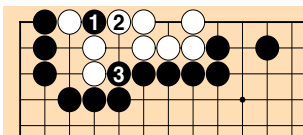
Problème 7b

B10 en ▲.
... qui marche des deux côtés.



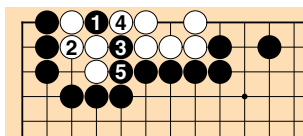
Problème 7c

B10 en ▲.



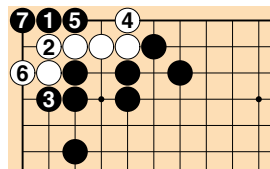
Problème 8a

N1 : *tesuji* ! Ce sacrifice contre-intuitif est le seul coup qui crée un faux œil ici.



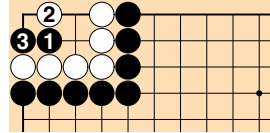
Problème 8b

La connexion ② perd une liberté, ce qui permet de détruire l'œil avec ③.



Problème 9

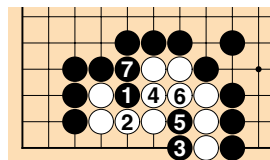
N1 est le point vital !
N7 : on a un équivalent de « quatre courbés dans le coin », c'est une forme morte !



Problème 10

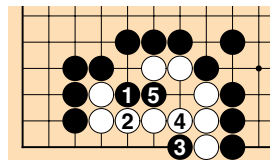
N1 : c'est un problème facile.
N3 : Blanc est mort.

Niveau confirmé

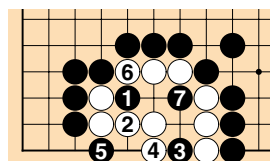


Problème 11a

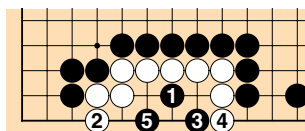
N1 : pour tuer, il faut d'abord réduire l'espace.
N3 : puis frapper au point vital !
Ces deux coups tuent Blanc quelle que soit sa défense.



Problème 11b

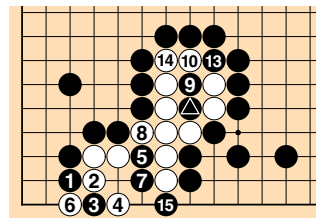


Problème 11c



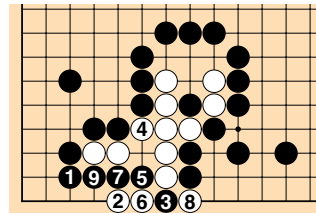
Problème 12

N1 : ce n'est pas un problème très difficile, mais assez utile à connaître dans une partie.
N5 : Blanc est mort !



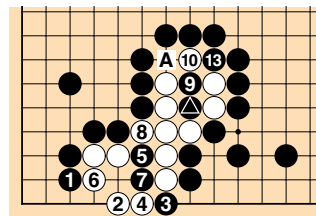
Problème 13a

11 en 9, 12 en ▲.
N1 : bonne solution !
N15 : Blanc est mort !



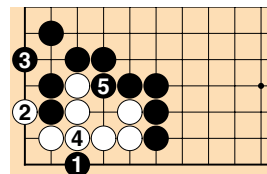
Problème 13b

B2 : Blanc tente une réponse plus subtile...
N9 : ... mais meurt également !



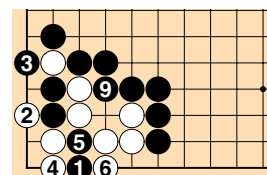
Problème 13c

11 en 9, 12 en ▲.
B8 : Blanc a son œil sur le bord...
N11 : *tesuji* !
Après N13 Blanc ne peut plus connecter en A, car il lui manque une liberté !



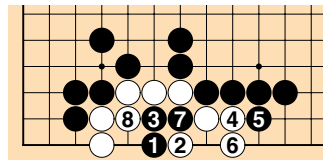
Problème 14a

N1 : bon coup !
L'espace vital est insuffisant.



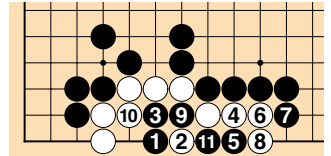
Problème 14b

7 en 5, 8 en 1.
N9 : Blanc est mort !



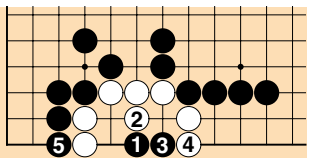
Problème 15a

N1 : bien sûr c'est ici le coup fatal, mais la suite n'est pas évidente
N5 : mauvais coup...
B8 : car le *kô* n'est pas une bonne solution.



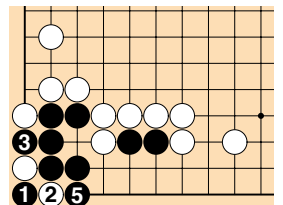
Problème 15b

12 en 2, 13 en 11.
N5 : c'est ici le *tesuji* !
N13 : Blanc est mort !



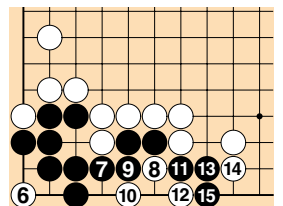
Problème 15c

Défense en ② ?
Après N3 et N5, Blanc est mort.



Problème 16

4 en 1
N1 : la seule possibilité pour vivre.



Problème 16 (suite)

N15 : ce n'est plus un *kô*, Noir est vivant !

Retrouvez la RFG en ligne

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

Revue Française de go

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



<http://rfg.jeudego.org>



Complétez votre collection !

Anciens numéros de la Revue Française de Go

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

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

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

L'abonnement à la RFG est disponible avec la licence de la Fédération Française de Go. Elle est également proposée séparément au tarif (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

« Le go, art de l'esprit asiatique »

Un livre d'éveil par Arthur TOUCHARD

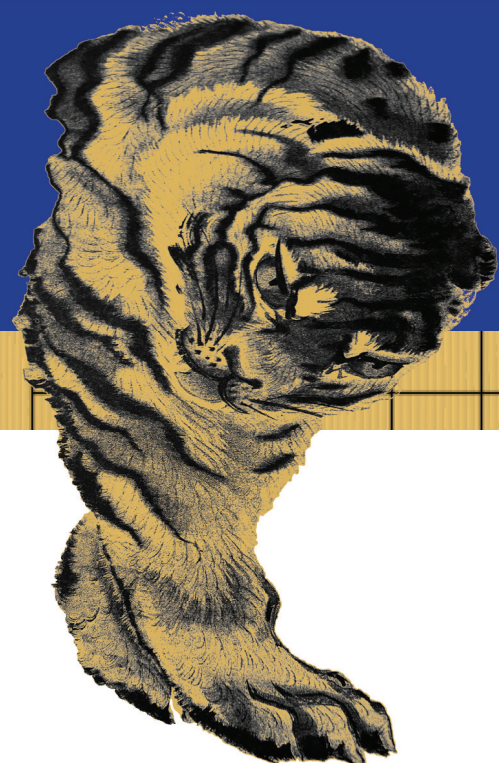


18 €

Une façon de PENSER et une méthode pour AGIR différentes de celles du monde occidental.

« Le go est avant tout une question d'harmonie(...) entre notre pensée et celle de l'adversaire. »

Ryo Maeda
(joueur professionnel japonais)
dans sa préface du livre



ipagine
.com



Tel : + 33 (0)6 20 10 88 95

Éditions Ipagine
86 rue du Rocher
75008 Paris
www.ipagine.com