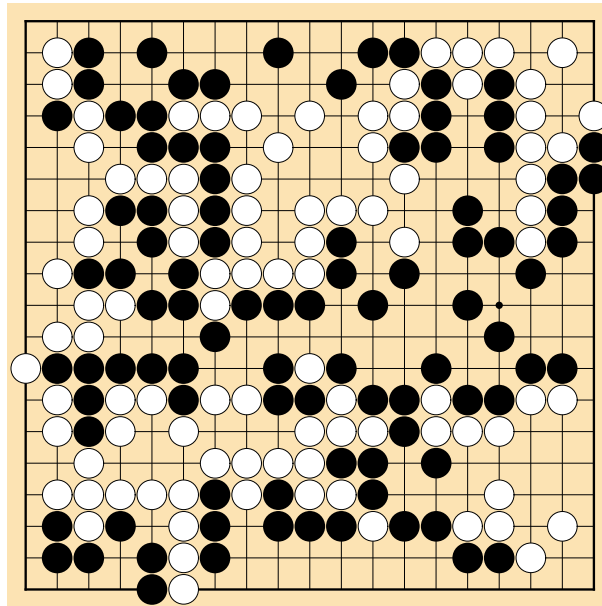


Fauteur de troubles

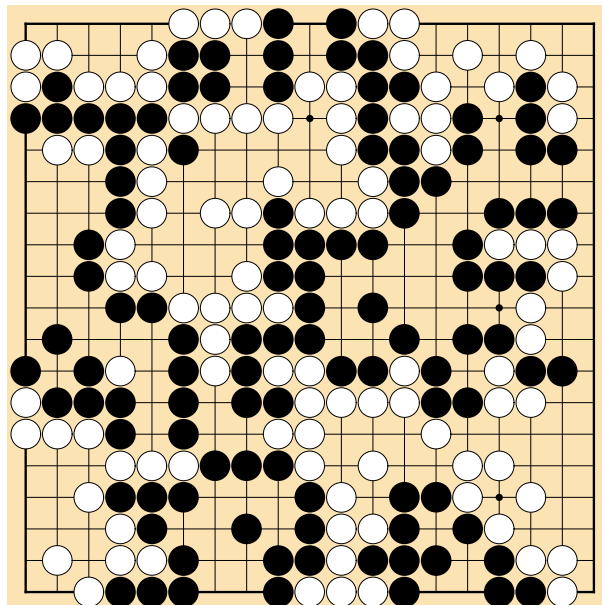
In-seong Hwang

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

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



Problème 1
Niveau kyu



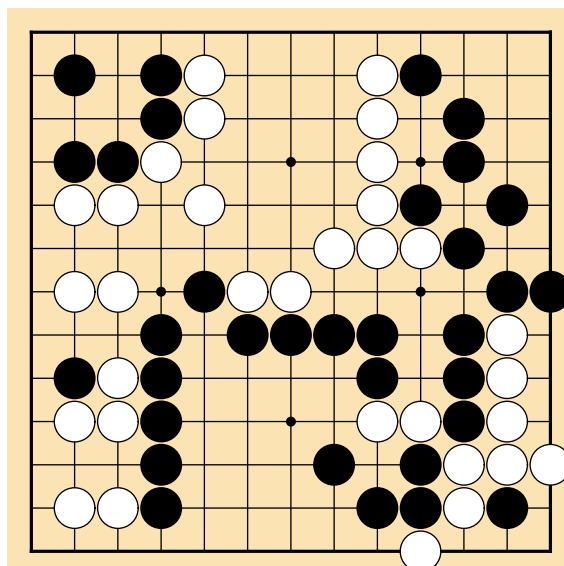
Problème 2
Niveau dan

YOSE

Junfu Dai

La magie des *tesuji* de yose...

Komi : 6,5 points.
À Blanc de jouer.



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

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

L'édito



Photo : Marc Delaunay

Chers lecteurs,

L'été dernier, les bonnes nouvelles de l'édito venaient de notre petit monde, et les mauvaises du monde extérieur.

Cet automne, alors que le froid s'installe et que le chauffage risque d'être aléatoire, de tristes nouvelles nous parviennent aussi de l'intérieur : deux figures historiques du go français nous ont quittés.

Catherine Isserman avait cofondé le club de go de Martinique, le premier club créé Outre-Mer (rattaché à la ligue du Sud-Ouest) ; Luc Vannier, outre son investissement dans les clubs où il est passé, a rendu un immense service à notre communauté en s'impliquant pendant quatre décennies dans l'écriture et le perfectionnement permanent d'un programme d'appariement pour les tournois. Nous leur rendons hommage dans ce numéro, et un article de la revue N°159 sera consacré en détail aux programmes de Luc.

Heureusement quelques bonnes nouvelles nous ont aidé à accepter ces deux départs :

... les joueurs continuent à fréquenter les tournois de plus en plus nombreux organisés par les clubs et ligues (tournois internes ou « open ») malgré la énième vague de l'épidémie de COVID-19,

... le championnat d'Europe par paires mixtes a été remporté par Ariane Ougier (4D) et Benjamin Dréan-Guénaïzia (7D), ce dernier complétant ainsi son titre de champion d'Europe remporté en août,

... Milena Boclé (3D), notre collaboratrice, conserve son titre de championne de France féminine,

... Thomas Debarre (6D), que sa victoire au championnat de France amateur avait qualifié pour le championnat du monde amateur, réitère son exploit de 2011 de finir quatrième (seul occidental du « top 7 »), après avoir chuté dans sa dernière partie contre le Chinois Bai Baoxiang (8D), qui remporte le titre cette année.

... Ariane Ougier et Benjamin Dréan-Guénaïzia terminent eux aussi à la quatrième place lors du 32e championnat international amateur par paires mixtes gagné par la paire coréenne Han Jiwon (9D) - Hong Seyoung (9D). Ariane et Benjamin sont la seule paire occidentale parmi les vingt premiers du classement...

Bonne lecture !

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

Et toujours...

ACTUALITÉS ET PARTIES COMMENTÉES

Brèves	5, 7, 11, 15	21, 23
Championnat de France Open		6
partie commentée		7
Championnat de France Amateur		12
partie commentée		13
Congrès européen	(partie commentée)	24
Vie des clubs		11
Hommages		17
Le Plateau Vide		33

THÉORIE ET TECHNIQUES

Problèmes : énoncés	2, 4, 5
Kô	18
Le monde des tesuji	20
Yose	22
Le coin des débutants	27
Fauteur de troubles	30
Tsumego à gogo : solutions	34

- 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, Nicole Tagnon.
- Contributions : Milena Boclé, Christian Boyart, William Cobb, Junfu Dai, Thomas Debarre, Jérôme Hubert, Fan Hui, Inseong Hwang, Vsevolod Ovsienko, Pascal Reyssset, Gérard Thiriet.
- Illustration de couverture : « *Magic forest* » par Camille Lévêque.
- Portraits : Gabriel Robinne.
- Illustrations intérieures : Camille Lévêque.
- RFG est publiée par la Fédération Française de Go.
- Imprimé par : Maugein Imprimeurs (ZI de Mulatet, 19000 Tulle)

L'email de la rédaction :

redaction-rfg@jeudego.org

Le site de la revue :

rfg.jeudego.org

Notre page facebook :

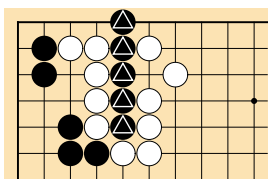
fb.com/revue.francaise.go

Le coin des débutants

Christian Boyart
JP Lalo

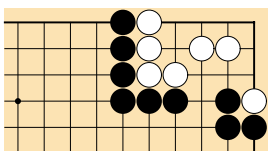
Première étape : tentez de résoudre ces problèmes.

Si vous ne trouvez pas la solution vous pourrez lire la première recommandation (p.9) puis, si besoin, la seconde (p.21).



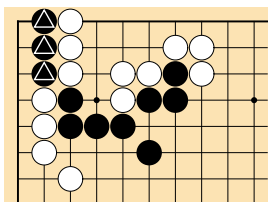
Problème 1

Noir joue et sauve ses pierres ▲.



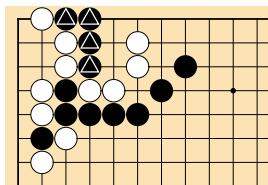
Problème 2

Noir joue et tue le groupe blanc.



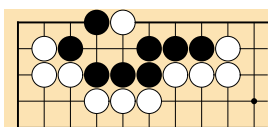
Problème 3

Noir joue et sauve ses pierres ▲.



Problème 4

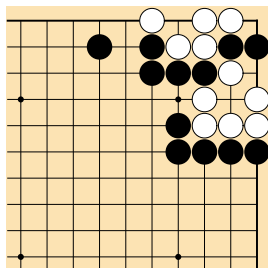
Noir joue et sauve ses pierres ▲.



Problème 5

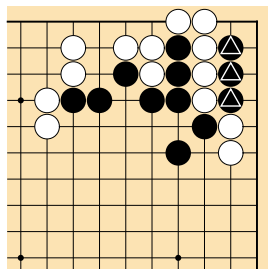
Noir joue et vit sans condition.

Niveau débutant



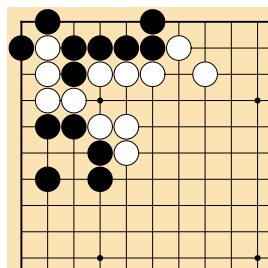
Problème 1

Noir joue et tue Blanc sans condition.



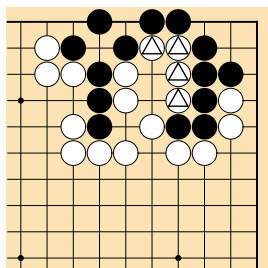
Problème 2

Noir joue et sauve ses pierres ▲.



Problème 3

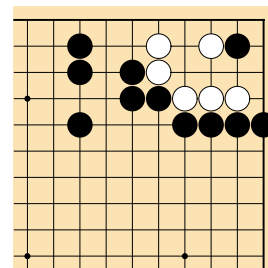
Noir joue et sauve ses pierres dans le coin.



Problème 4

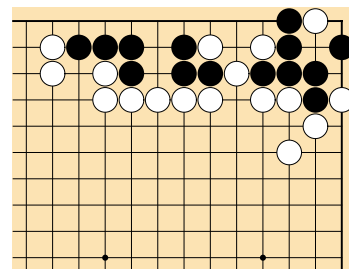
Noir joue : comment capturer les quatre pierres blanches ?

Niveau intermédiaire



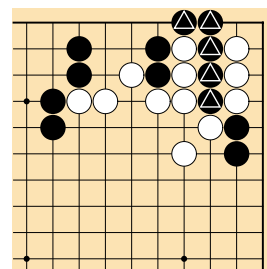
Problème 5

Noir joue et tue Blanc sans condition.



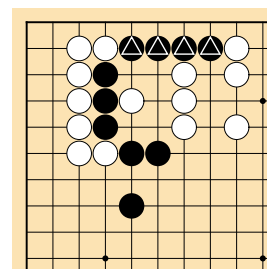
Problème 6

Noir joue et fait vivre ses deux groupes sans condition.



Problème 7

Noir joue et sauve ses pierres ▲.



Problème 8

Noir joue et sauve ses pierres ▲.

Championnat de France Open 2022

Jérôme Hubert

Junfu Dai

Championnat de France Open • Jérôme Hubert

À la fin du mois de mai, il n'y avait pas encore de club candidat pour organiser le championnat de France open ! Julien Touzot a proposé au COP (Club de l'Ouest Parisien) d'en assurer l'organisation, lui-même promettant de s'impliquer fortement.

Le COP a donc demandé à l'association Alleray-Quintinie qui gère le local du club de pouvoir l'utiliser du 26 au 28 août.

Ce championnat, qui n'avait pas réuni par le passé plus de 26 joueurs, a attiré cette année 49 joueurs et nous avons dû apporter des tables et des chaises depuis le local de la ligue Île-de-France, en plus des pendules (nous avons pu jouer en utilisant uniquement des pendules électroniques), *goban* et pierres.

Nous avons également dû acheter un nouveau réfrigérateur pour remplacer l'ancien — mort de sa belle mort — afin de pouvoir offrir de l'eau fraîche et des boissons aux participants.

Le niveau était très relevé puisqu'il y avait 20 joueurs de niveau 4 Dan ou plus.

Le tirage des sept rondes en système suisse a été fait par Julien Touzot. À la cinquième ronde, le match entre Junfu Dai (8D) et Benjamin Dréan-Guénaizia, champion d'Europe 2022, s'est soldé par la victoire de Dai qui a finalement remporté le titre par un sans-faute de 7/7. Benjamin est second et Motoki Noguchi, tenant du titre 2021, finit troisième, tous deux avec six victoires.



À chaque ronde, les parties des deux premières tables étaient retransmises sur OGS. Merci à Jean-Louis Tu et Philippe Nicolas qui m'ont aidé pour ces retransmissions.

Laissons la parole à Junfu, qui nous commente sa partie contre Benjamin.

Jérôme Hubert



Florent Labouret, avant dernier adversaire pour Junfu Dai qui fera un sans faute malgré une partie disputée.



Alban Granger affronte Motoki Noguchi pour la ronde 6.



Robin Bonjean (3 Dan) du club de go en ligne reconnaissable à son chapeau.



Lucas Neiryck (6 Dan), champion de Belgique, va s'incliner face à Linh-VuTu (4 Dan) d'Antony.



Ronde 7 :

Denis Karadaban (5 Dan) contre Junfu Dai (8 Dan)



Cyan Touzot tente un joseki difficile.



Soren Touzot, champion scolaire, contre Ariane Ougier.



Motoki Noguchi (à droite) a choisi un *fuseki* original avec son 5x5.



Hassane Benchabane (3 Dan, champion de Normandie) tente de résister à Florent Labouret (6 Dan).

Credit photo : Jérôme Hubert.

Après avoir été absent de plusieurs éditions du championnat de France, j'ai enfin repris le chemin de la conquête de ce titre prestigieux. Cette année, c'est le Club de l'Ouest Parisien (Paris XVe) qui accueillait ce tournoi. 49 joueurs y ont participé. Un 8 Dan, deux 7 Dan et plusieurs 6 Dan, en tout vingt personnes au dessus de 4 Dan : le niveau des participants a rarement été si élevé.

Le nouveau champion d'Europe, Benjamin Dréan-Guénaïzia (alias Ben0), nous a démontré son excellente forme actuelle en battant Motoki dès la troisième ronde lors d'une très belle partie. Il m'a prévenu qu'il était très en forme et très motivé pour devenir le premier Français à me battre à ce tournoi (même Fan Hui, une fois devenu citoyen français, n'a pas réussi à le faire...).

Enfin, le choc a eu lieu lors de la cinquième ronde ; je joue Noir.

Championnat de France Open Août 2022

● : Junfu Dai (8D)

○ : Benjamin Dréan-Guénaïzia (7D)

Komi 7,5 points.

Noir gagne par abandon.

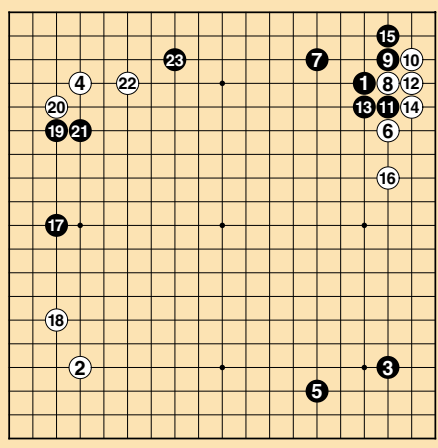


Figure 1 (coups 1 à 23)

Depuis l'ère de l'IA, les *joseki* et le *fuseki* sont devenus mes très gros points faibles. En effet, j'ai une grande hostilité envers cette technologie qui, selon moi, tue le goût du jeu, et donc je n'étudie pas les variations d'IA. Mais sans des études approfondies sur ces nouvelles théories, on risque de prendre du retard dès le début...

B8 est un coup typique d'IA... Avant, les êtres humains jouaient plutôt en 12. J'essaie d'éviter les variations compliquées et joue un *joseki* simple avant d'envahir en 17.

B16 : bon choix (cf. dia 1)

B20 : recommandé par l'IA, c'est aussi un coup contraire aux théories du *fuseki* d'autant... (cf. dia 2)

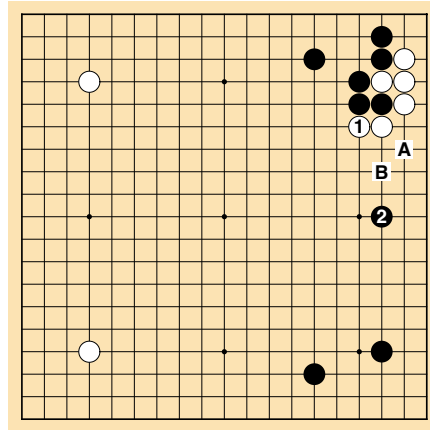


Diagramme 1

1 à la place de 16 de la partie.

Quand il y a des pierres noires sur le bord Est, Blanc ne doit pas jouer 1, car quand Noir s'étend en 2, il vise immédiatement l'attaque en A. De plus, si Blanc joue l'extension en B pour empêcher le *kikashi* en A, ses pierres deviennent sur-concentrées.

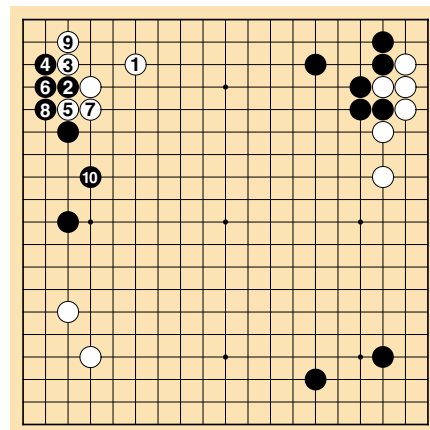


Diagramme 2

1 à la place de 20 de la partie.

Avant l'IA, B1 était considéré comme correct.

Noir peut être satisfait d'avoir installé son groupe sur le bord avec ses coups 2 à 10.

Brèves

Europe

Championnat d'Europe féminin 24 et 25 septembre Budapest, Hongrie

40 joueuses, 5 rondes

- 1- POCSAI Rita (5D, HU, +4)
- 2- OUGIER Ariane (4D, FR-38Gr, 4D, +4)
- 3- MARZ Manja (3D, DE, +4)
- 4- MELNYK Anna (2D, UA, +3)
- 5- URBAN Alexandra (2D, HU, +3)
- 6- BOCLÉ Milena (3D, FR-92An, +3)
- 7- AVRAM Laura (3D, RO, 3+)
- 8- MEDAK Mirta (2D, HR, +2)
- 9- MALKO Olesia (2D, UA, +2)
- 10- STANCIU Antonia (1K, RO, +3)

Championnat d'Europe de PairGo 8 et 9 octobre, Strasbourg

21 paires, 6 rondes

- 1- Ariane Ougier (4D), Benjamin Dréan-Guénaïzia (7D) (FR, +6)
- 2- Zhao Pei (6D), Lukas Kraemer (6D) (DE, +5)
- 3- Christina Klupsch (2K), Christopher Kacwin (5D) (DE, +4)
- 4- Manja Marz (3D), David Ulbricht (4D) (DE, +4)
- 5- Lova Wåhlin (2D), Anton Silfver (2D) (SE, +4)
- 6- Ngoc-Trang Cao (2D), Antoine Fenech (5D) (FR, +4)
- 7- Marie-Claire Chaîne (1D), Fabien Lips (4D) (FR, +4)
- 8- Jitka Bartova (3D), Ondrej Silt (6D) (CZ, +3)
- 9- Isabel Donle (2D), Martin Ruzicka (4D) (DE, +3)
- 10- Monique Berreby, Tanguy Le Calvé (FR, +3)

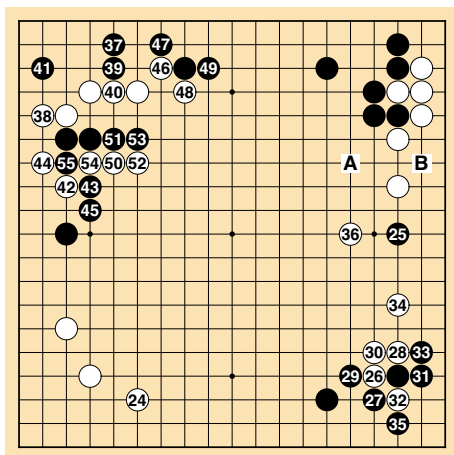


Figure 2 (coups 24 à 55)

B24 : Blanc choisit le *tenuki* face à la pince N23 (cf. dia 3).

N25 : Noir a pour objectif le coup **A** qui menace l'attaque en **B**.

N27 : pour répondre à B26, j'ai aussi choisi la simplicité, mais peut-être y a-t-il un meilleur choix (cf. dia 4).

B38 : cf. dia. 5.

N41 : cf. dia. 6.

N53 est un choix d'attitude, il est impossible de tout prévoir dans un combat, mais c'est le *kiaï* qui me dit qu'il ne faut pas céder (cf. dia. 7).

N55 : un combat violent se déclenche après B54. Personne ne voulant céder, quatre groupes (deux pour Noir et deux pour Blanc) s'engagent dans un grand combat.

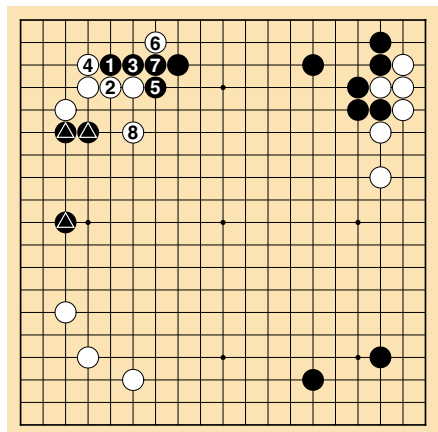


Diagramme 3

1 à la place de 25 de la partie.

Pour sanctionner le *tenuki* blanc, N1 est un coup « traditionnel. »

Mais une fois que Blanc sort son groupe en 8, les pierres ▲ se trouvent dans une situation délicate. Elles risquent de devenir une cible d'attaque pour l'adversaire.

D'ailleurs, le gain territorial reste limité pour Noir sur le bord Nord.

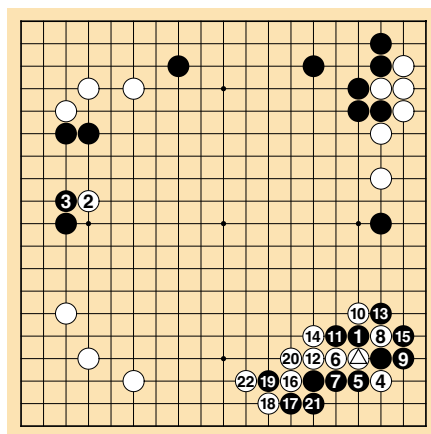


Diagramme 4

1 à la place de 27 de la partie.

En réponse à ▲, j'ai hésité pendant quelques secondes sur la possibilité de contre-attaquer en 1.

Blanc pourrait briser le *shichô* en 2 avant de jouer le double *hane* en 4. Après B22, c'est aussi un *joseki* d'IA. Chacun a son gain, le potentiel blanc semble être prometteur sur le bord Sud. J'ai finalement renoncé à cette idée car j'avais peur qu'il y ait des variations cachées que je ne connaisse pas. Donc, dans la partie, j'ai choisi la variation la plus simple.

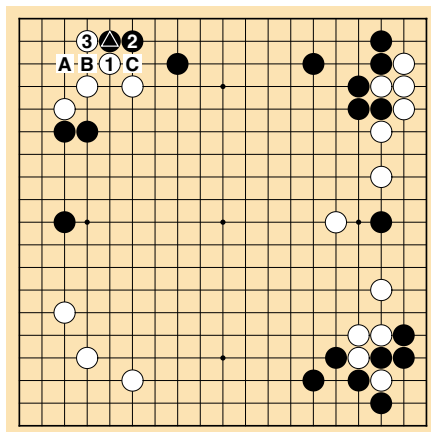


Diagramme 5

1 à la place de 38 de la partie.

▲ est un coup que l'IA aime jouer. Si Blanc bloque en 1 puis 3, Noir peut plus tard encore envahir en **A**. Si Blanc joue **B** au lieu de 1 pour défendre, Noir **C** devient un bon coup, il menace encore le *tobi* pour détruire le coin tout en construisant une belle forme.

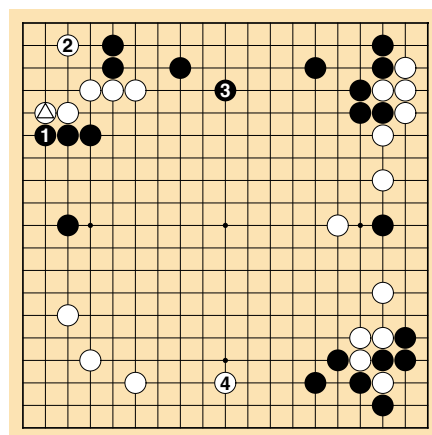


Diagramme 6

1 à la place de 41 de la partie.

Pour faire face à ▲, j'ai aussi hésité à bloquer en 1.

N3 et B4 sont *miai*, la partie se tranquillise. Il est difficile de dire qui est en avance, mais comme je reste très motivé d'affronter le champion d'Europe en titre, j'ai tenté le combat !

Il y a quinze ans, je pense que j'aurais joué ce scénario plus pacifique.

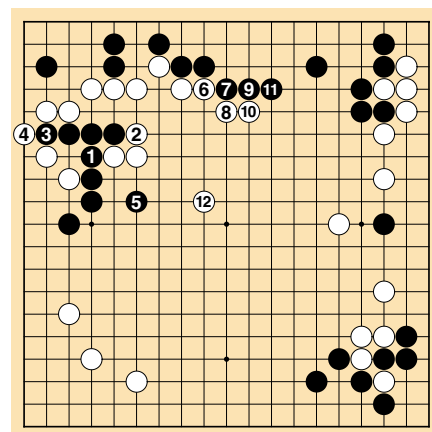


Diagramme 7

1 à la place de 53 de la partie.

Certes, N1 est aussi possible. Blanc va probablement pousser sur le bord Nord avant de se lancer en B12 pour attaquer son adversaire. Noir concrétise beaucoup de territoire sur ce bord Nord, mais il doit aussi bien gérer le groupe à gauche. Blanc pourrait créer un potentiel au centre.

Je préfère éviter ce scénario.

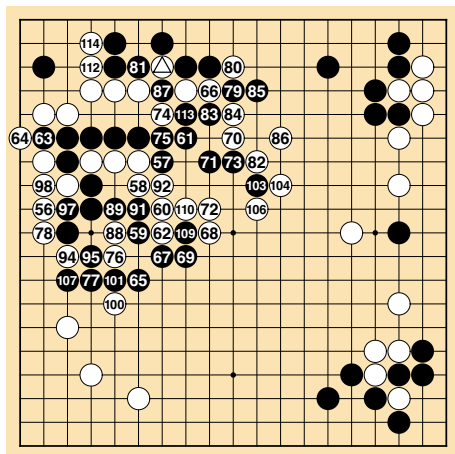


Figure 3 (coups 56 à 114)

90, 96, 102, 108 en △,
93, 99, 105, 111 en 87.

B74 : je pense que la séquence B74 à B78 n'est pas bonne pour Blanc (cf. dia 8).

B76 : ce coup est suicidaire, il est capturé sèchement par N77.

B78 me paraît lent aussi. Faire ramper le groupe en deuxième ligne est pour moi comme sortir par une petite porte.

N79 : après ce *hane*, je commence à me sentir à l'aise dans ce combat (cf. dia 9).

B86 : cf. dia 10.

N87 déclenche un gros *kô*. Chaque joueur dispose de nombreuses menaces locales.

N101 est nécessaire (cf. dia 11).

B106 : comme Blanc a épuisé ses menaces, il cherche le compromis en renonçant au *kô*.

N107 : mais Noir, lui, dispose encore de menaces locales (en 109 par exemple), et continue à séparer les groupes blancs sur le bord Ouest.

Avec cet *atari*, Noir a non seulement sécurisé son groupe du bord Est, mais menace aussi une future invasion dans le coin blanc voisin.

N113 : une fois le *kô* supprimé, je me sens déjà en avance, même si la partie est loin d'être finie car on voit apparaître un petit potentiel blanc au centre.

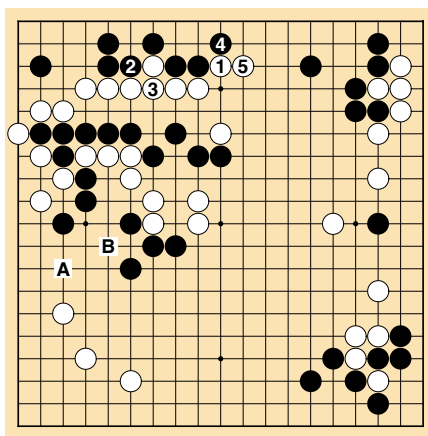


Diagramme 8

1 à la place de 74 de la partie.

À mon avis, Blanc doit faire le *hane* en 1, puis jouer la séquence jusqu'à 5 afin de vivre dans le potentiel noir.

Plus tard Blanc A vise le *kikashi* en B qui éliminera toute la base de vie du groupe noir au milieu.

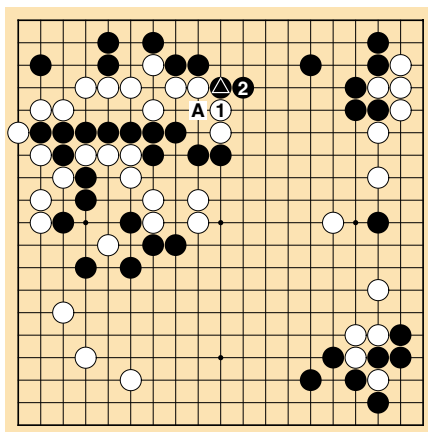


Diagramme 9

1 à la place de 80 de la partie.

Après △, la forme des pierres blanches au Nord s'est brusquement dégradée.

Si Blanc bloque en 1, il suffit à Noir de reculer en 2 ; comme il reste encore la coupe en A, Blanc a du mal à trouver un bon format pour son prochain coup.

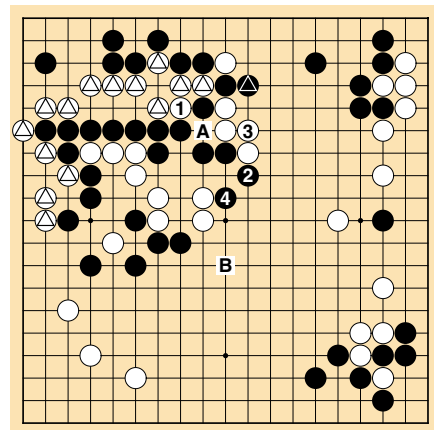


Diagramme 10

1 à la place de 86 de la partie.

Après △, si Blanc veut éviter le *kô*, il peut jouer *atari* en 1. Mais N2 est un bon coup, et après N4 Noir menace simultanément la connexion en A et la fermeture en B.

Comme le groupe △ n'est pas encore vivant, Blanc sera en très grande difficulté.

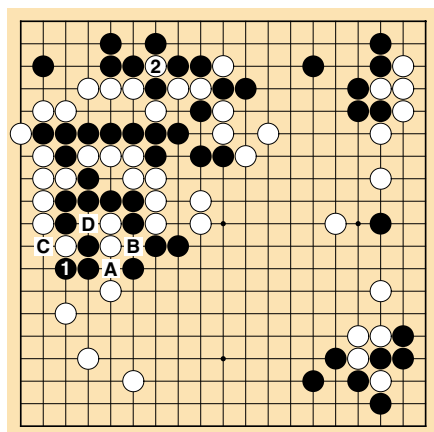


Diagramme 11

1 à la place de 101 de la partie.

J'ai bien envie de séparer le groupe blanc avec N1. Mais cela génère des menaces de *kô* pour Blanc, comme Blanc A, Noir B, puis Blanc C, Noir D. En plus, l'ensemble du groupe noir à gauche n'a plus aucun œil, il risque de subir une attaque.

Débutants : premier conseil

Problème 1 : dans ce problème Noir doit tenter de se glisser sous la position blanche.

Problème 2 : quelle longueur de chaîne pour être vivant ?

Problème 3 : comptez les libertés !

Problème 4 : choisissez la bonne coupe...

Problème 5 : trouvez le *miai*.

(Très souvent la solution d'un tsumego consiste à chercher une alternative, trouver deux équivalences : certes Blanc peut faire ceci mais Noir pourra faire cela.)

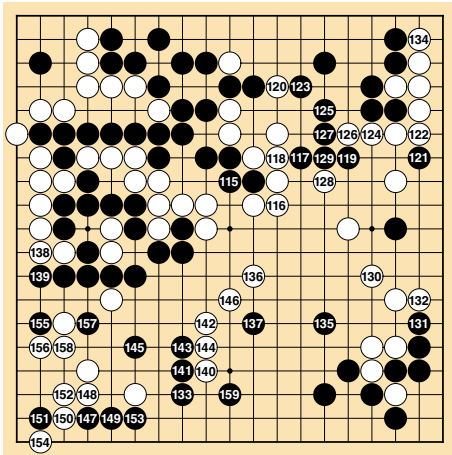


Figure 4 (115-159)

N115 est plus grand qu'on peut l'imaginer : après la connexion, les pierres blanches alentour révèlent de nombreuses faiblesses.

N117 et 119 cherchent juste à réduire le potentiel blanc au milieu avant d'investir sur 133, le dernier gros point sur le *goban*. Le coin blanc dans le Sud-Ouest est plus que jamais menacé.

N121 pose une question à l'adversaire (cf. dia 12).

N123 : cf. dia 13.

B134 est lent : après N135 et 137, Blanc n'a plus aucune chance de renverser la partie.

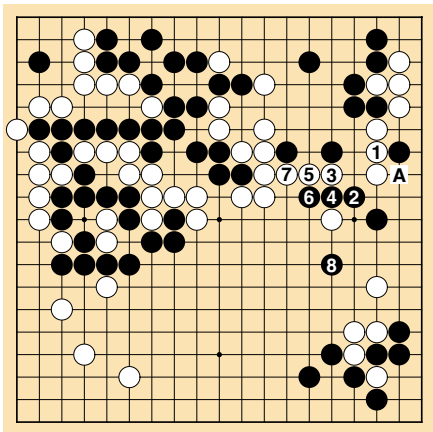


Diagramme 12

1 à la place de 122 de la partie.

Si Blanc se connecte en 1, Noir envisage de sortir la pierre avec 2. Comme A va enlever la base de vie du groupe blanc, Blanc devra se connecter au groupe central.

Après N8, le potentiel blanc sur le bord Est est saccagé.

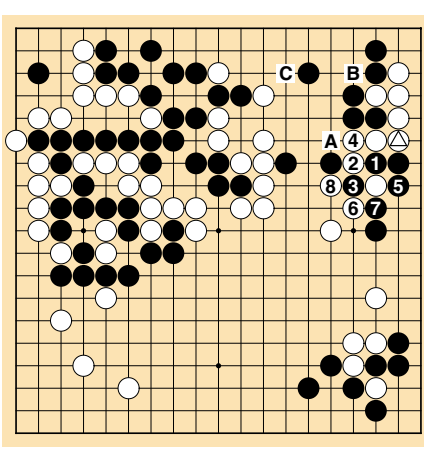


Diagramme 13

1 à la place de 123 de la partie.

Lorsque Blanc se connecte en △ dans la partie, j'ai hésité à pousser en 1.

Mais Blanc dispose d'un bon coup en 6 pour enlever l'œil du groupe noir. À cause de la coupe en B, Noir A n'arrivera pas à enfermer le groupe blanc. De plus, le coup C est aussi très gros pour Blanc et menace même la vie du coin noir. Il n'est pas malin de courir un tel risque quand on est en avance !

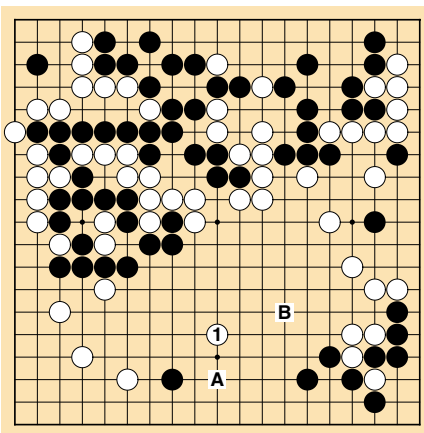


Diagramme 14

1 à la place de 134 de la partie.

B134 dans la partie est un gros coup de yose, mais il n'est pas urgent : je ne vois pas de risque de sécurité par rapport au territoire blanc à l'Est. Je pense qu'il faut jouer des coups comme 1, qui visent simultanément l'invasion en A ou la construction du centre en B.

Le centre est la dernière chance pour Blanc de lutter pour une victoire. Quand il laisse Noir y investir en premier, comme avec 135 dans la partie, Blanc n'a plus aucune chance.

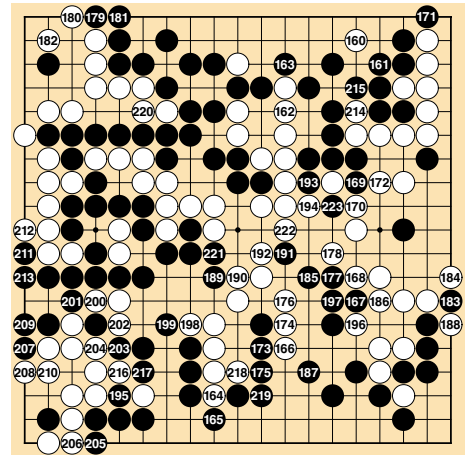


Figure 5 : (160-223)

B160 ne donne malheureusement pas d'*aji* dans le territoire noir (cf. dia 15).

L'écart territorial est assez important, Blanc abandonne après le coup 223.

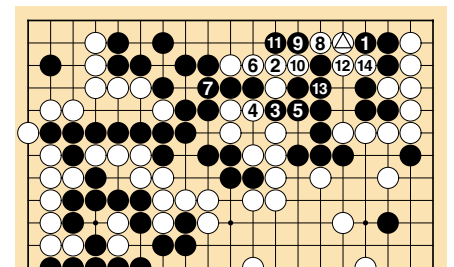


Diagramme 15

1 à la place de 161 de la partie.

Il ne faut pas sous-estimer la dangerosité de △ (B160 de la partie). Si Noir bloque aveuglement en 1, la partie sera renversée.

B2 à B6 sont *sente*, après B8, Blanc peut capturer les trois pierres noires dans le coin, la perte pour Noir est colossale. Mais dans la partie, après la connexion noire en 161, il n'y a plus de faiblesses dans le groupe noir, et Blanc 8 de ce diagramme ne fonctionnera plus.

J'ai pu sentir la pleine confiance de Benjamin lors de la partie. Heureusement il a commis quelques erreurs pendant les combats et j'ai pu finalement remporter la victoire.

Après ce choc au sommet, j'ai réussi à remporter le reste des rondes et devenir à nouveau le champion de France open pour la quatrième fois, en restant invaincu dans ce tournoi lors de chaque participation.

Vie des Clubs

Championnat de France vétérans

Ils sont venus, ils étaient là les « vieux dragons » sortis de leurs tanières de Nantes, Rennes, Paris, Rouen, La Rochelle, Poitiers, Marseille et même de Pau avec un détour par la Belgique...répondant le 8 octobre à l'invitation du club de Go d'Angers : quatorze joueurs en tout, un bon cru pour un championnat de France vétérans.

Au programme quatre rondes, une buvette bon marché, un repas collectif, une visite nocturne très appréciée d'Angers, un repas offert par l'Institut Confucius qui nous a ouvert ses portes une nouvelle fois et des prix pour tous.



À la pause du dimanche une belle partie de « Code Names » a enflammé les joueurs et joueuses.



Photos : Pascal Reyssset

Sur le plan sportif c'est François Missesyn (3D, 92An), dit Fanfan, qui remporte logiquement le titre avec quatre victoires devant, avec trois victoires chacun, l'angevin Pascal Reyssset (1K), Serge Eon (3K, 64Pa) et Olivier Bertrand (1D), d'Angers lui aussi. François remporte ainsi son quatrième titre de champion de France vétérans.



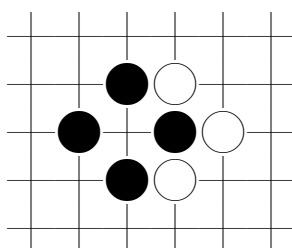
À noter la présence de Claude Brisson Président de la FFG et celle de Kevin Cuello, Président de la Ligue de Go de l'Ouest.

L'organisation a été assurée par Theo Lemoine et Claudine Reyssset du club d'Angers.

Pascal Reyssset

Résultats

- 1- MIZESSYN François (3D, 92An, +4)
- 2- REYSSET Pascal (1K, 49An, +3)
- 3- EON Serge (3K, 64Pa, +3)
- 4- BERTRAND Olivier (1D, 49An, +3)
- 5- CHEVALIER Alain (2K, 75OB, +2)
- 6- BRISSON Claude (3K, 13Ma, +2)
- 7- BOYART Christian (5K, 75Al, +2)
- 8- THOVERT Jean-François (5K, 86Po, +2)
- 9- BENDAOU Loïc (6K, 49An, +2)
- 10- SOUCHAY Jean (4K, 75OB, +2)
- 11- GAILLARD Jean-Luc (9K, 76Ro, +1)
- 12- VACHON Bertrand (11K, 17Ro, +1)
- 13- DOISNEAU Brigitte (13K, 44Na, +1)
- 14- DERRIEN Christele (14K, 35Re, 0)



Brèves

France

Coupe Maître Lim 5 et 6 novembre, Toulouse

Championnat en 5 rondes

L'événement a réuni 94 joueurs, pour 22 équipes réparties en deux divisions.

Division 1 (6 équipes)

Depuis 2014 Grenoble s'accrochait au titre comme une moule à son bouchot ; sa dernière victoire remontait à 2019, la pandémie ayant entraîné l'annulation des éditions 2020 et 2021.

Mais cette année, après avoir battu les équipes d'Alligre, Antony, Jussieu et Rouen, l'équipe grenobloise — Motoki Noguchi (7D), Florent Labouret (6D), Denis Karadaban (5D) et Toru Imamura-Cornuejols (3D) — s'est finalement inclinée en finale (1-3) devant l'équipe marseillaise — Benjamin Dréan-Guënaïzia (7D), Tanguy Le Calvé (7D), Abdallah Mezouar (5D) et César Lextraït (3D) — qui devient donc championne de France.

La troisième marche du podium est occupée par l'équipe de Jussieu :

Lucas Neiryck (5D), Valérian Bouëtté (4D), Benjamin Blanchard (4D) et Yannis Henry (1D).

Division 2 (16 équipes)

1- Stones In the Shell :

Robin Bonjean (3D), Grégoire Thomazeau (2D), Manuel Brazilier (1K) et Robin Bacardatz (2K).

2- Lyon 1 :

Vincent Godivier (4D), Denis Kuperberg (2D), Lubin Wilhelm (2D) et Hugo Maussion (2D).

3- Grenoble 2 :

Warren Aim (2D), Loïc Lefebvre (2D), Benoit Robichon (2D) et Nicolas Robichon (2D).

Championnat de France Amateur 2022

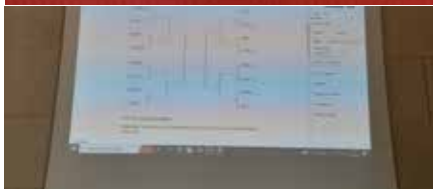
Gérard Thiriet

- C**HARLEVILLE-MÉZIÈRES !
- Ben c'est où ? C'est en France ?
 - C'est dans le coin de Reims...
 - Et qu'est-ce qu'il s'y passe ?
 - Le championnat de France amateur, bien sûr !
 - Mais c'est au bout de la France... d'ailleurs on ne sait même pas comment ils s'appellent les habitants de Charleville-Mézières...
 - Tu veux parler du gentilé ?
 - Du gentil quoi ?
 - Du gentilé, c'est comme ça qu'on appelle le nom que l'on donne aux habitants d'une ville...
 - Ouahou, t'en sais des choses, toi ! Et alors, comment ils s'appellent ?
 - Les Carolomacériens. Carolo pour Charles et macérien pour Mézières !
 - Bon, et bien allons-y !

Samedi 15 octobre

10 h

Les membres du club **Le Go en Ardenne**s s'affairent pour préparer la belle et grande salle du Lycée Sévigné, en présence du Proviseur qui a très aimablement tout mis en œuvre pour que cet événement se passe bien. Arrive notre contact, j'ai nommé Fabien Lips. Il nous aide à organiser techniquement le championnat : ordinateurs, scribe, projection, tirage... Midi, tout est prêt !



13 h 30

Les joueurs arrivent. Ils viennent de toute la France (Grenoble, Nantes, Paris...) et sont jeunes – sauf François (champion de France vétérans) qui sauve l'honneur des personnes de mon âge !

Le champion en titre, Thomas Debarre, se fait interviewer par le Chargé de communication au Bureau des sports. Et la première des deux rondes du jour commence. C'est parti !



Des visiteurs viennent voir, ils sont accueillis par le président du club qui les initie au jeu, s'ils le souhaitent, dans une salle attenante.

Un coup de barre ? L'espace convivial est à disposition.



17 h

Deuxième ronde. L'Adjointe aux sports nous rend visite, elle est intéressée par ce jeu qu'elle ne connaît pas et note la grande concentration des joueurs. On entend presque les stratégies, les batailles, les tactiques, les calculs dans la tête des joueurs.



Par contre, après la partie, on commente, on essaie autre chose, on discute avec le partenaire.

Le soir

Certains joueurs se sont joints à nous dans un restaurant Place Ducale.

Championnat de France Amateur

Nous avons plus que les noms, nous avons la preuve visuelle. Nous taillons par courtoisie ceux qui ont pris qui de la bière, qui du vin, qui des liquides plus forts...



Dimanche 16 octobre

9 h sur le planning...

... mais 9 h 30 sur l'affiche (ouverture au public), d'où une petite confusion. Évidemment, ceux qui ont le plus bu la veille, arrivent les derniers (blague). Et débute la troisième ronde. Ne voit-on pas se profiler les finalistes ?



Ayant terminé en avance, Thomas, aimablement, accepte de jouer une partie contre un des joueurs du club. Étonnamment, il gagne...

Pendant ce temps, Arianne la championne cherche à ne pas perdre le fil de son raisonnement (ha, ha, ha, j'ai pu placer ma blague carambar). Mais où sont les autres filles ?



Il est midi

Chacun trouve de quoi se restaurer dans notre belle ville. Certains me montrent des photos souvenirs de la Place Ducale.

14 h

Tout le monde est à l'heure et commence le combat des titans. En finale, Thomas, tenant du titre, face à Benjamin, le champion d'Europe.



Vers 17 h

...Et c'est fini, déjà ! En tous cas les joueurs ont l'air contents, nous aussi !



Ah ! J'oubliais, le vainqueur est Thomas qui garde donc son titre.

Bravo à lui et à tous les joueurs pour leur franc-jeu — pardon mais je n'aime pas trop les anglicismes...

Le nouveau champion de France a droit à son cadeau, offert par la Ville de Charleville-Mézières.



Mais les quatre premiers reçoivent également un cadeau offert par le club **Le Go en Ardennes** : le célèbre coffret de quatre bières *La Cuvée d'Arthur* (Rimbaud, bien sûr, qui n'aurait pas craché dessus, c'est moi qui vous le dis), avec le verre *ad hoc* !



Le championnat amateur se termine évidemment autour du champagne (ou autre) symbolisant le plaisir de ces deux jours passés ensemble, dans le respect mutuel. Bravo et merci à tous les joueurs et un clin d'œil particulier à Fabien pour son aide.



Gérard, président du club **Le Go en Ardennes**,

et tous les membres qui ont concouru à la réussite de ce temps fort pour nous, Joël, Thomas, Maïky, Didier, Guillaume G, Guillaume R, Jean-Daniel, Paul, Gaëlle et Sophie.

Gérard THIRIET

Toutes les photos ont été fournies par
le club **Le Go en Ardennes**.

Partie Commentée Thomas Debarre

Je retrouve Benjamin en finale du championnat de France amateur pour la troisième fois après avoir perdu nos deux finales précédentes. J'ai toujours eu du mal contre Benjamin, même lorsqu'il était moins bien classé que moi. En revanche, cette année, il était favori (même s'il s'en est sorti par miracle en demi-finale contre Guillaume) car il est mieux classé et en pleine confiance après son titre de champion d'Europe conquis cet été. Je pense que cette situation m'a aidé car même si je n'ai pas fait une partie parfaite, j'ai joué sans pression, et je l'ai senti un peu moins habité que d'habitude par sa légendaire sérénité.

**Championnat de France Amateur 2022.
Finale – 16/10/2022.**

● : Benjamin Dréan-Guënaïzia (7D)

○ : Thomas Debarre (7D)

Komi : 7,5 points.

Blanc gagne par abandon.

Commentaire Thomas Debarre.

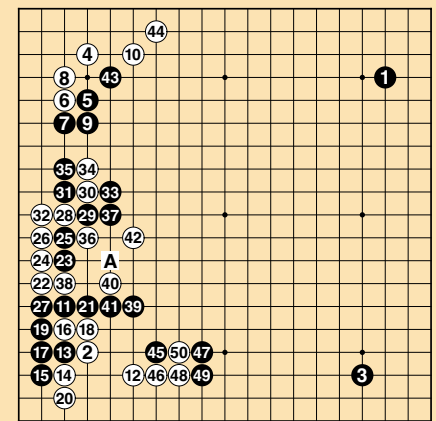


Figure 1 (coups 1 à 50)

N25 : je n'avais jamais vu ce coup (cf. dia 1 pour le *joseki* habituel) ; Benjamin m'a dit qu'il avait étudié ce début de partie avec une IA. Ce coup est rendu possible par les pierres N5-N7-N9, qui permettent à Noir de combattre.

B38 : le combat est équilibré : Noir capture les pierres 30 et 34 mais Blanc déchire le bord noir.

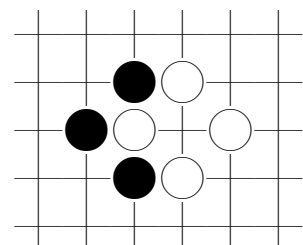
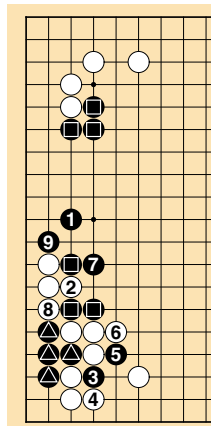
B42 : paraît stylé, mais le *kikashi* B40-N41 renforce trop Noir et affaiblit le groupe blanc au Sud-Ouest. Jouer simplement en **A** au lieu de 40 est meilleur.

Diagramme 1

1 à la place de 25 de la partie.

Joseki habituel, où Noir sacrifie les pierres ▲ pour se renforcer.

Mais dans cette situation, Blanc est très satisfait car les pierres ■-1-9-7 sont surconcentrées.



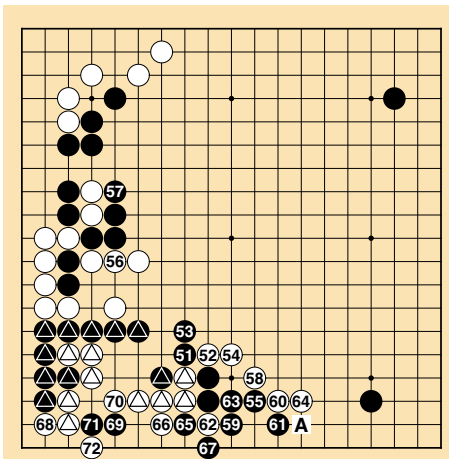


Figure 2 (coups 51 à 72)

B52 : le combat qui démarre est relativement équilibré, mais Blanc doit faire attention au groupe △.

B58-B64 : la séquence est naturelle pour les deux joueurs.

N65 : ce coup est *sente* mais il offre à Blanc la possibilité de répondre en 68, un coup qui pourra avoir une incidence sur la vie du groupe △. Comme Noir devra de toute façon revenir en A ou 73, jouer A directement est meilleur.

N69 : Noir a sans doute joué en 65 en pensant à ce coup qui a l'air très méchant, mais c'est une erreur de lecture : le groupe blanc est très difficile à tuer en raison d'un « *kô* de dix mille ans » (cf. dia 2a, b et c). Je ne l'ai pas vu tout de suite, mais Benjamin l'a vu encore plus tard que moi et a donc joué la séquence jusqu'au bout. Ce « *yose* de l'intérieur » de Noir le prive de coups *sente* qui lui permettraient de vivre beaucoup plus facilement avec le groupe △ ; la partie devient donc bonne pour Blanc.

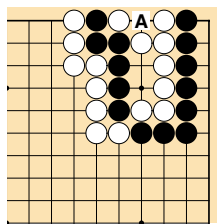


Diagramme 2a

(d'après l'article sur le *kô* de wikipédia écrit par Denis Feldmann.)

Un « *kô* de dix mille ans » (japonais : *man-nen kô*, 万年コウ) est un *kô* indirect pour les deux joueurs, et tel que chacun des deux préférerait le voir déclenché par l'autre.

Dans cet exemple de *semeai*, (beaucoup plus simple que ce qui va se passer dans la partie, où Noir a beaucoup moins à perdre que Blanc, mais le *kô* est ingagnable pour Noir en raison des libertés extérieures), Blanc peut obtenir un *seki* en connectant en A.

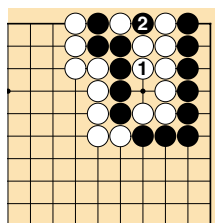


Diagramme 2b

Mais si Blanc veut capturer Noir en le mettant en *atari* avec B1, N2 prend le *kô* et c'est Blanc qui se retrouve en danger immédiat.

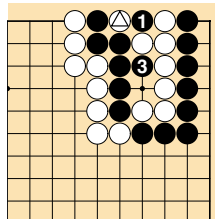


Diagramme 2c

B2 passe, B4 en △.

Inversement, si Noir parvient à reprendre le *kô*, il peut sécuriser la position en

connectant lui-même en △ pour assurer un *seki*. Ou bien il peut attaquer Blanc avec N3, mais en lui donnant un *kô* favorable.

Aucun des deux joueurs n'a donc vraiment intérêt à déclencher le *kô*, et le *seki* paraît inévitable... sauf si l'un des joueurs parvient à se procurer suffisamment de menaces : il pourra alors choisir d'exécuter la séquence d'attaque.

Lorsqu'un « *kô* de dix mille ans » apparaît, les deux joueurs sont ainsi obligés de contrôler sans cesse les menaces de *kô* disponibles, faute de quoi le *seki* peut soudain être remis en question.

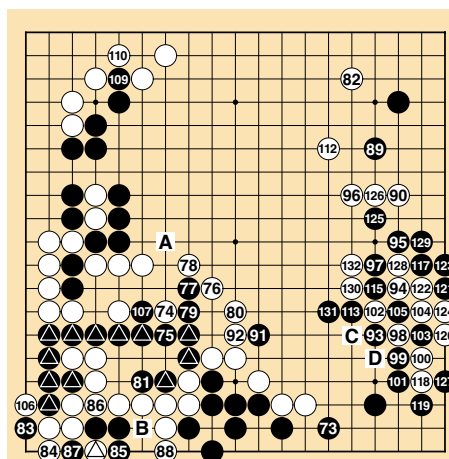


Figure 3 (coups 73 à 132)

108, 114 en 98 ; 111 en 105 ; 116 en 105.

N73 : coup « mou ». Noir doit plutôt s'occuper de son groupe △ qui est sous pression, mais Benjamin a sans doute sous-estimé cette pression car il n'a pas vu le « *kô* de dix mille ans ».

B74 : j'ai vu le « *kô* de dix mille ans » à ce moment là, je pouvais donc renforcer

Noir avec ce *kikashi* sans avoir peur pour la vie de mon groupe. Le groupe noir est en difficulté.

N81 : Noir est vivant, mais il est *gote* ! C'est un excellent résultat pour Blanc : Noir n'a rien gagné dans ce combat, et Blanc a construit une influence plus solide qui n'y paraît (par exemple, A est *sente* sur la vie du groupe noir).

N83 : Benjamin pense obtenir un *kô* direct avec cette séquence, il n'a toujours pas vu le « *kô* de dix mille ans ».

B88 : le « *kô* de dix mille ans » est maintenant révélé : si Noir connecte en △, Blanc est vivant par *seki*. Si Noir (qui n'a rien à perdre, contrairement à la position du diagramme 2c) veut tuer le groupe blanc, il doit jouer le coup d'approche en 106, prendre les quatre libertés extérieures, puis jouer en B et gagner le *kô* direct en △. Pendant ce temps, Blanc peut jouer huit coups ailleurs, ce qui vaut largement plus que les 30 points du groupe blanc !

B104 : même si je me sais très en avance, je me dis que trop reculer est le meilleur moyen de perdre ; je décide donc de résister par *kô*.

Mais c'est une grosse erreur, et je n'ai réalisé la valeur de ce *kô* qu'au moment de le perdre ; la partie s'annonce déjà beaucoup plus serrée qu'il y a quelques coups.

B112 : je joue une menace molle car je n'avais pas vu que Noir pouvait finir le *kô* proprement en un coup : s'il connecte en 98, Blanc peut toujours connecter en 115. Mais évidemment, Noir n'est pas aussi gentil...

N115 : je pensais combattre un deuxième *kô* pour lequel j'aurais plein de menaces sur les pierres △, mais Noir peut écraser le *kô* !

N117 : Blanc n'est pas vivant localement ! Malgré cette séquence catastrophique la partie me reste favorable, mais je me sens beaucoup moins serein qu'il y a quelques coups...

B126 : Blanc devrait vivre en 127, mais je pensais que laisser traverser Noir en 126 était pire que mourir.

Ce n'est en fait pas le cas, le *shibori* de Blanc n'étant pas très utile.

B130 : grosse erreur de lecture, qui n'a pas porté à conséquence : Blanc doit faire l'échange C-D avant.

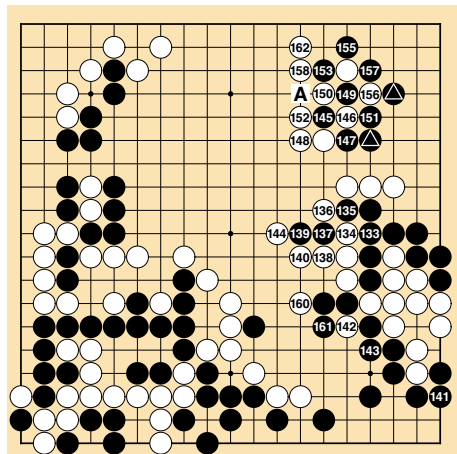


Figure 4 (coups 133 à 162)

154 en 146 ; 159 en 149.

B134 : Blanc cherche à faire un *shibori* (cf. dia 3).

N137 : couper est encore plus sévère, mais aucun des deux joueurs n'a pleinement vu pourquoi !

N141 : heureusement pour moi, Benjamin a aussi loupé l'importance de l'échange 142-143 (cf. dia 4).

B142 : Blanc peut pousser un « Ouf ! » de soulagement rétrospectif (je n'avais toujours pas vu le problème pendant la partie) !

B144 : Blanc s'en tire finalement très bien et garde de l'avance malgré son *shibori* douteux. Tout dépend maintenant de la manière dont Noir va gérer son coin △, qui est menacé.

B148 : trop mou, Noir va vivre beaucoup trop confortablement ! (cf. dia 5).

B152 : encore une erreur de Blanc, bien sanctionnée par Benjamin. Reculer en A est meilleur.

N155 : joli *tesuji* qui permet à Noir de finir *sente* pour réduire le centre : l'avance de Blanc a disparu en quelques coups !

N158 : cf. dia 6.

B162 : la séquence de la partie n'est pas beaucoup moins catastrophique pour Blanc : alors qu'il était attaqué, Noir prend un énorme coin en *sente*.

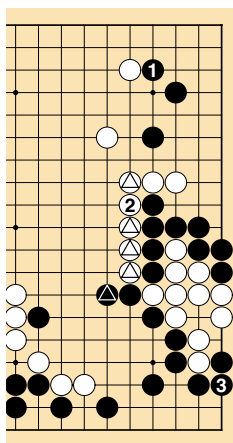
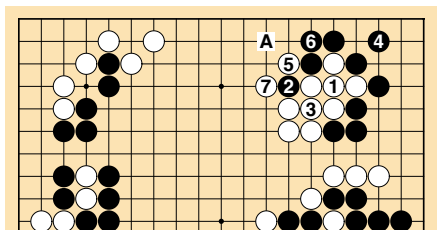


Diagramme 3

1 à la place de 135 de la partie.

Même si Noir n'exploite pas l'erreur de Blanc, le *shibori* n'est pas très utile : Blanc ne fera pas beaucoup de points au centre en raison du *nobi* △.

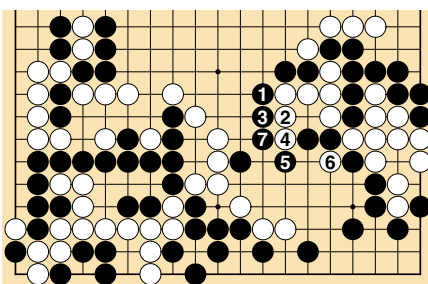


Diagramme 4

1 à la place de 141 de la partie.

Noir devrait faire *hane*.

Il est maintenant trop tard pour jouer en 6 : les pierres du centre sont trop grosses !

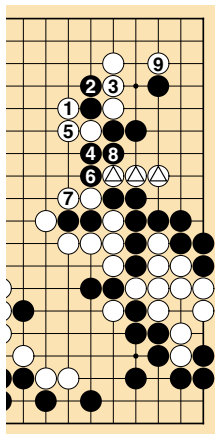


Diagramme 5

1 à la place de 148 de la partie.

Ce coup est bien plus sévère, il n'est pas facile pour Noir de trouver une séquence convenable.

Noir peut capturer les pierres △, mais le résultat est bon pour Blanc : Noir fait peu de points et Blanc va finir *sente* pour faire un bord Nord énorme.

<==Diagramme 6

1 à la place de 158 de la partie.

La séquence naturelle est catastrophique pour Blanc : Noir est *sente* et le bord Blanc est toujours ouvert en A.

Brèves

France

Championnat de France de PairGo 3 et 4 septembre 2022 île du Frioul

16 paires, 4 rondes.

Une nouvelle fois victoire des Strasbourgeois : Nyoshi Cao (2D) et Antoine Fenech (4D) ont battu en « finale » la paire grenobloise Dominique Cornuejols (1D) - Warren Aim (3D).

Autres paires à trois victoires : Marie-Claire Chaîne (1D, 84Va) - Simon Billouet (4D, 38Gr), Ariane Ougier (3D, 38Gr) - Guillaume Ougier (4D, 92An), Julie Artigny (3K, 75Al) - Benjamin Papazoglou (5D, 35Re).

Championnat de France Amateur 15 et 16 octobre 2022 Charleville-Mézières

16 joueurs, 4 rondes.

- 1 - DEBARRE Thomas (6D, 67SE, +4)
- 2 - DRÉAN-GUÉNAÏZIA Benjamin (7D, 13Ma, +3)
- 3 - KARADABAN Denis (5D, 38Gr, +3)
- 4 - OUGIER Guillaume (4D, 92An, +2)
- 5 - BLANCHARD Benjamin (4D, 75Ju, +3)
- 6 - GRANGER Alban (4D, 35Re, +2)
- 7 - BOUËTTÉ Valérian (4D, 93Mo, +2)
- 8 - BENCHABANE Hassane (3D, 76Ro, +1)
- 9 - OUGIER Ariane (3D, 38Gr, +3)
- 10 - MANGIN Elian (2D, 92An, +2)
- 11 - LIPS Fabien (4D, 75Al, +2)
- 12 - KUNNE Stéphan (3D, 44Na, +1)
- 13 - REMADNA Sofiane (4D, 76Ro, +2)
- 14 - MIZESSYN François (3D, 92An, +1)
- 15 - AIM Warren (2D, 38Gr, +1)
- 16 - MEZOUAR Abdallah (4D, 69Ly, 0)

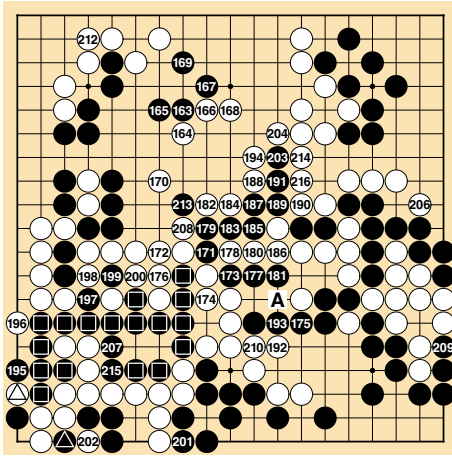


Figure 5 (coups 163 à 216)

205 en ▲ ; 211 en △.

N163 : le fait d'avoir fini *gote* est un désastre pour Blanc : Noir peut détruire presque tout le potentiel blanc au centre en un coup. Noir est maintenant en avance, mais ce n'est pas si facile à évaluer et il reste encore beaucoup à faire : ni Benjamin ni moi n'étions très confiants à ce stade.

N171 : Noir coupe pour finir *sente* et jouer l'énorme coup en 175, mais c'est abusif (cf. dia 7 et 8).

B172 : la connexion est *sente* sur la vie du groupe ■. Noir peut encore reculer et vivre en 200, laissant Blanc jouer le coup énorme en 175. La partie serait alors très serrée, mais il est psychologiquement difficile pour Noir de jouer ainsi : il aurait perdu un coup en 171 à un moment crucial.

N175 : Noir choisit donc de résister. J'étais à court de temps pour être certain de pouvoir tuer, mais Blanc n'a pas le choix : s'il ne tue pas, il est largement en retard.

B192 : toute la séquence 178-192 est forcée pour Noir, et heureusement pour moi, Noir ne peut rien faire : A et 194 sont *miai*.

N195 : Noir envoie sa dernière cartouche : le fameux « *kô* de dix mille ans ».

B206 : plutôt que de jouer le *kô*, Blanc peut simplifier en écrasant les 4 pierres noires (cf. dia 9).

N207 : Blanc ne peut maintenant plus écraser, mais Noir doit tout de même gagner le *kô* cinq fois, ce qui reste très confortable pour Blanc qui peut utiliser ses cinq coups ailleurs pour parer toutes les menaces potentielles de Noir.

B216 : Noir abandonne car il n'a aucune chance de gagner le *kô* : il doit encore le gagner deux fois et Blanc a éliminé toutes les menaces importantes de Noir.

C'était une partie assez spectaculaire et pleine de rebondissements, loin d'être parfaite en terme de qualité de jeu — les deux joueurs ont fait des

erreurs grossières — mais je me suis bien amusé à la jouer !

Je tiens à saluer le fair play de Benjamin, qui a accepté sans hésiter de continuer la partie lorsque je suis tombé au temps car le son de la pendule était éteint.

Thomas Debarre

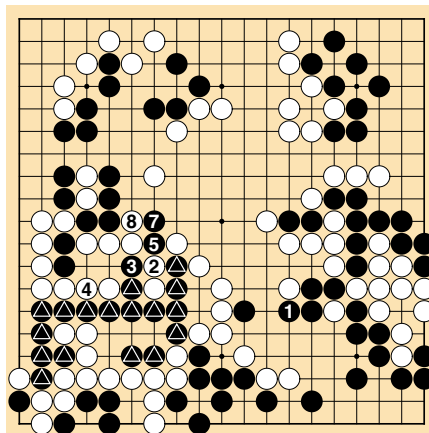


Diagramme 7

1 à la place de 171 de la partie.

6 en 2.

Benjamin avait peur que je tue le groupe ▲ ! Je n'y avais pas du tout pensé pendant la partie, mais c'est une peur tout à fait fondée.

Il y a énormément d'*aji* et le combat est très compliqué, mais il semblerait que Noir soit mort.

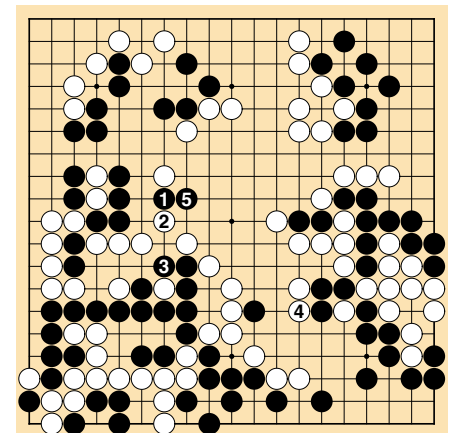


Diagramme 8

1 à la place de 171 de la partie.

Le plus simple pour Noir serait sans doute de jouer ①.

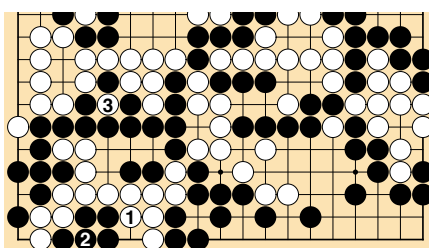
Si Blanc tente de résister, Noir peut transpercer le centre.

Si Blanc répond avec B2 en 5, Noir peut jouer N3 en 4 et sera confortablement en avance.

<= Diagramme 9

1 à la place de 206 de la partie.

Même s'il reste techniquement encore un *kô*, Blanc a un gros œil donc Noir doit boucher toutes les libertés communes pour capturer. Blanc ayant onze libertés, cela commence à faire beaucoup d'étapes !



IN MEMORIAM

Triste mois de novembre...



Catherine Issermann nous a quittés à 66 ans.

Son cœur s'est arrêté sans prévenir. Elle était une figure historique du go français. Elle avait avec son frère Pierre créé en 1990 le club de Go de Martinique, puis le stage de Martinique et avait largement contribué à faire connaître le go dans les Caraïbes. C'était surtout une authentique « warrior ». Elle avait vaincu le SIDA et nous pensions tous qu'elle était presque devenue immortelle. Plus tard, lorsque les médecins lui ont dit qu'elle ne remarquerait jamais, ce fut un très bon argument pour réveiller son esprit de contradiction : elle leur a prouvé qu'ils avaient tort. À force de lutter et de ne rien lâcher, elle a remarché. Elle a échappé à la mort si souvent, depuis si longtemps, que cette dernière lui était devenue presque familière. Elle ne la craignait pas mais la combattait de toute ses forces tant elle aimait la vie. Tout ceux qui la connaissaient

l'ont respectée et admirée pour son inlassable lutte contre la maladie et son inextinguible goût pour la vie, la joie. Leur souvenir est « une personne solaire ». L'image que je garde d'elle est un de ses formidables éclats de rire qui résume pour moi ce qu'elle était : une des personnes la plus vivante qu'il m'a été donné de rencontrer. Elle laisse un grand vide pour ceux qui l'ont connue. Elle va terriblement nous manquer. Dans le paradis des joueurs de go elle a rejoint Géraldine Paget et tant d'autres avec qui, à présent, elle doit bien se marrer.

Véronique LAMOUR



Rémi Vannier nous informe du décès de son père Luc Vannier à l'âge de 73 ans.

Luc était informaticien et joueur de go.

Il avait découvert le go à Toulouse lors de ses études... Arrivé à Rouen en 1986, il intègre le club local et s'implique rapidement dans la vie de celui-ci, attentionné dans ses parties pédagogiques, implacable lors de ses parties sérieuses mais généreux pendant leur commentaire, sérieux et rigoureux quand il gérait le tirage des tournois. Il prendra aussi des responsabilités dans la ligue de Normandie, et a organisé des stages régionaux à son propre domicile, stages animés par Toru Imamura, alors notre presque voisin, à Amiens.

Les joueurs normands ont beaucoup regretté ce bon vivant d'un grand flegme — quasi britannique — arborant souvent un demi-sourire ironique et doté d'un bon sens de l'humour, lorsqu'en 2010, il quitta notre région en prenant sa retraite.

Luc était joueur de go et informaticien.

En 1983 l'organisateur du tournoi de Toulouse (club où il jouait alors) lui demanda le lundi d'écrire un programme de tirage pour le samedi. Programme qui planta dès le tirage de la deuxième ronde... Le défi était lancé, et fut relevé ! Quinze ans plus tard, alors qu'il avait écrit et perfectionné son logiciel Tournoigo, il démarre avec d'autres joueurs informaticiens un groupe de réflexion et de travail pour définir le programme idéal et son algorithme d'appariement : en 1999 naît Gotha V0.01.

Les retours des organisateurs de tournoi, et ses propres expériences, lui ont permis d'améliorer en permanence son programme pour en arriver à OpenGotha, sur lequel il a constamment travaillé depuis, pour finalement en arriver à OpenGotha V3.52.03... Ce programme, en accès libre, est unanimement apprécié par les organisateurs de tournoi français, mais aussi utilisé pour des tournois européens, et même testé sur le serveur OGS.

Jean-Pierre LALO

Kô

Junfu Dai

Capturer le bon kô

Normalement, lorsqu'on lance un kô, il faut pouvoir calculer le nombre de menace pour les deux camps afin d'éviter une impasse. Dans les parties de haut niveau, les résultats des kô sont normalement déjà tout calculés par les joueurs. Mais un accident peut toujours arriver...

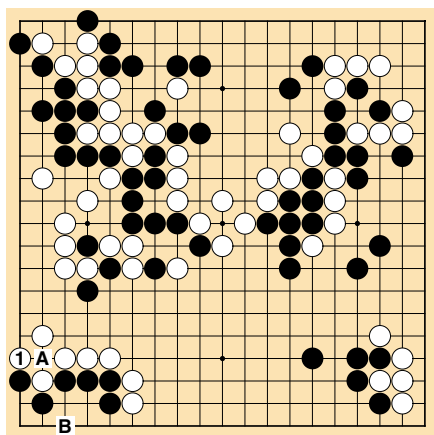
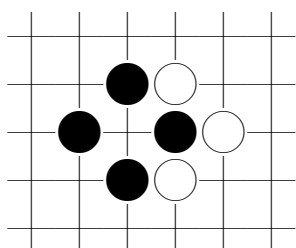


Diagramme de base

Dans cette partie jouée entre Mi Yuting 9P (Noir) et Ichiriki Ryo 9P (Blanc) à la première ronde de la coupe Ing 2020, Blanc lance un kô dans le coin Sud-Ouest en 1. Suite à la mort de son groupe dans le Nord-Ouest, il est impossible pour Blanc d'accepter un compromis et de se connecter en A en laissant Noir jouer en B et vivre dans le coin. Blanc n'aura jamais assez de territoire pour gagner la partie. L'objectif est très clair : il faut tenter de capturer le coin noir grâce à un kô. Faisons une analyse sur les menaces de kô à disposition des deux camps.



L'arsenal de menaces de kô de Blanc.

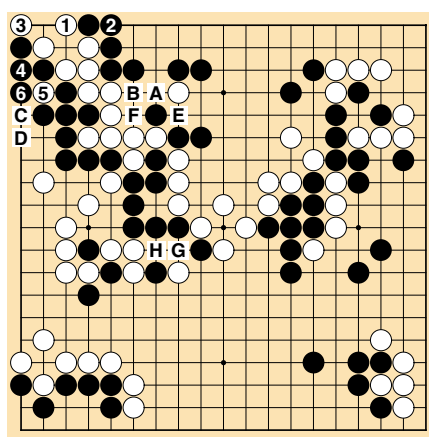


Diagramme 1

Le groupe de Blanc au Nord-Ouest est certes mort, mais il lui laisse de nombreuses menaces de kô.

Pour commencer les coups 1, 3 et 5 sont respectivement des menaces de kô idéales (qui ne lui coûtent rien).

Attention, en cas de besoin absolu, Blanc A - Noir B, Blanc C - Noir D et même Blanc E - Noir F peuvent aussi être des menaces de kô. Mais ces trois menaces sont coûteuses. Blanc C fait perdre environ 3 points au yose ; Blanc A et E réduisent le nombre de libertés du groupe : Blanc perdra ses intérêts au centre car les coups en G et H ne mettront plus de pression sur le groupe noir.

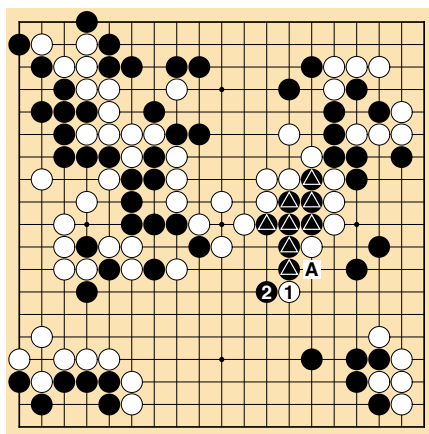


Diagramme 2

B1 pourrait aussi être une menace, car un prochain coup blanc en A mettra le groupe noir △ en danger. Pour faire face à cette menace de kô, Noir a le choix entre A pour ne plus laisser à son adversaire d'autre menace de kô sur place, ou de contre-attaquer en 2 car une fois que

Noir aura capturé la pierre B1, elle deviendra une menace coûteuse, et la perte territoriale pourrait être significative au centre. Vu que l'enjeu du kô dans le coin est gros, mais pas tellement gigantesque (environ 35 points), Blanc doit faire attention à ne pas jouer des menaces de kô trop coûteuses.

Conclusion

Blanc a 3 menaces de kô idéales et 3 menaces coûteuses (A, C et E dans le diagramme 1) à voir selon l'évolution de la situation du kô.

B1 dans le diagramme 2 est très coûteuse et n'est donc pas éligible dans cette situation de kô.

Les menaces de kô pour Noir.

Les groupes blancs sont très solides, il n'y a pas beaucoup de menaces à exploiter à part dans le coin Sud-Est.

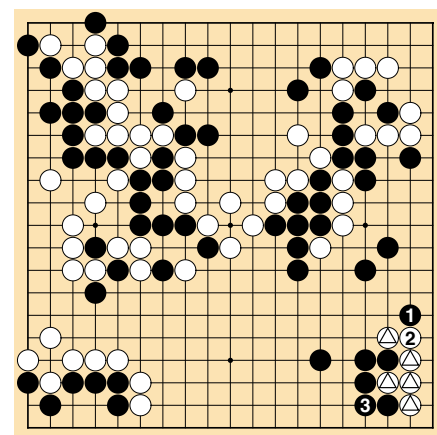
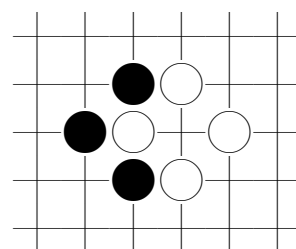


Diagramme 3

Noir 1 est une menace idéale car c'est un coup d'attaque contre le coin blanc.

Si Blanc se connecte en 2, Noir 3 peut menacer la vie de l'ensemble du groupe △. Chaque coup d'attaque deviendra une menace de kô pour Noir et cela est inacceptable pour Blanc dès lors qu'il y a une bataille de kô en cours.



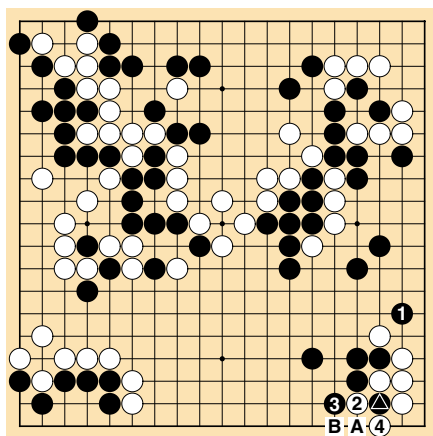


Diagramme 4

La meilleure réponse pour Blanc est donc de capturer la pierre ▲ par 2 et 4, autrement dit, Noir dispose de deux menaces de kô.

Il faut que Noir oublie l'idée de jouer plus tard A comme menace car son échange avec Blanc B perd du territoire. Et si Blanc ne répond pas, Noir devra disputer un nouveau kô pour attaquer le coin blanc. C'est donc non seulement une menace coûteuse mais aussi presque une fausse menace.

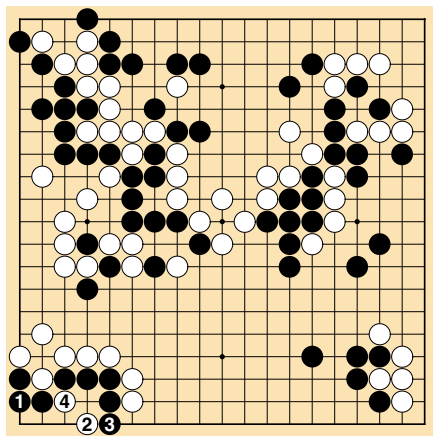


Diagramme 5

Attention, Noir dispose aussi de menaces de kô « locales ».

Si le coin noir est vivant, le kô n'aura plus de valeur significative pour les deux camps. Quand Noir se connecte en 1, Blanc doit jouer en 2 pour capturer ce coin, N3 est aussi une menace locale qui oblige Blanc à couper en 4.

Conclusion

Noir dispose de quatre menaces de kô. Mais comme il peut capturer le kô en premier, il pourra résister jusqu'à ce que son adversaire commence à consommer ses menaces de kô coûteuses.

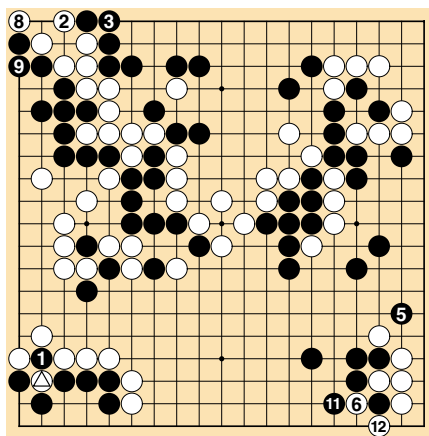


Figure 1

La partie réelle.

B4 et B10 en ▲ ; N7 en 1.

Dans la partie, les deux camps jouent leurs menaces comme prévu.

Après B12, Noir peut reprendre le kô.

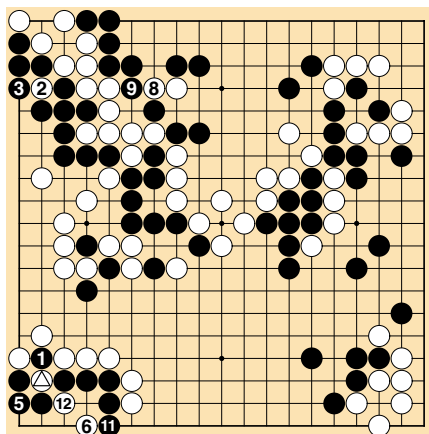


Diagramme 6

La bonne suite pour le kô.

B4 et B10 en ▲ ; N7 et N13 en 1.

N1 peut reprendre le kô, Blanc est obligé de jouer les menaces coûteuses en 2 et 8 pour résister à ce kô.

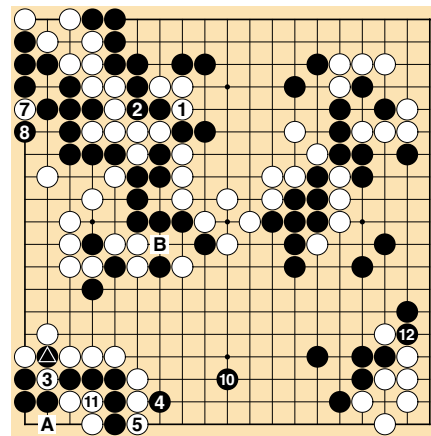


Diagramme 7

Suite et fin...

N6 en ▲, B9 en 3.

Blanc doit continuer à consommer ses menaces coûteuses afin de résister au kô.

N4 est une bonne menace. Si Blanc répond avec 5 en ▲, Noir en ⑤ sauve les cinq pierres dans le coin tout en gardant encore la possibilité de reprendre ce coin en A.

Même si Noir a épuisé ses menaces après B9, il peut jouer les deux grands coups d'extension en 10 et de coupe en 12 ; il conserve son avance grâce aux menaces de kô que Blanc a utilisées dans le Nord-Ouest ; enfin Noir en B peut encore réduire le potentiel blanc au centre.

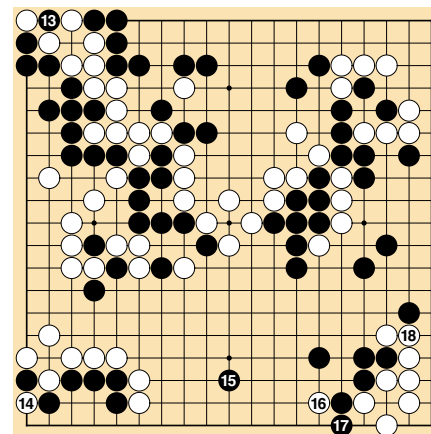


Figure 2

La partie réelle : énorme erreur de Noir !

Dans la partie réelle (jouée sur internet à cause du covid-19), au lieu de prendre le kô dans le Sud-Ouest, Noir capture le « mauvais kô » dans le Nord-Ouest !

Comme le groupe blanc est déjà mort, capturer le kô en 13 est équivalent à passer son tour. B14 tue le coin sans contrepartie. Malgré ses efforts ultérieurs, Noir perd la partie car le coin Sud-Ouest est finalement mort sans condition.

C'est une erreur si énorme que les spectateurs n'arrivent pas à en croire leurs yeux. Mais un 9P, deux fois champion du monde a quand même fait ce genre d'erreur.

Rien n'est impossible au jeu de go !

Le monde des tesuji

Junfu Dai

Une des merveilles du jeu de go est le *tesuji*. Dans certaines situations, quand il semble ne plus y avoir de solution, un *tesuji* pourrait devenir une clef magique pour résoudre le problème. Ils peuvent être tellement spectaculaires qu'ils arrivent à frapper fortement nos esprits.

Dans cette partie entre Shin Jinseo 9p et Mi Yuting 9p, un *tesuji* splendide permet à Shin de se sortir du danger et à remporter la partie, qui a ensuite donné la victoire à l'équipe de Corée lors de la 23e édition de la coupe Nongshim.

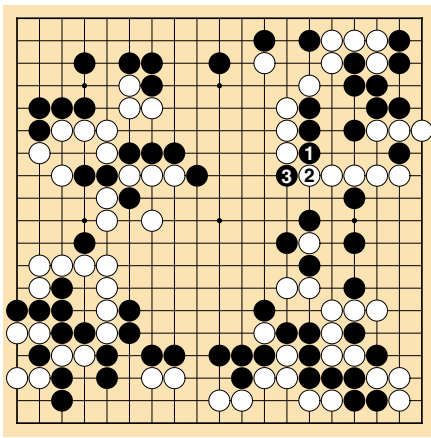


Diagramme de Base :

● : Mi Yuting 9p,
○ : Shin Jinseo 9p.

Partie jouée en 23 Février 2022 lors de la 11e ronde de la coupe Nongshim.

Noir vient de pousser et de couper les deux groupes blancs dans le coin Nord-Est. Le groupe noir dans le coin a encore de l'*aji* à exploiter, et Blanc devra être très vigilant dans sa réponse car il a deux groupes en danger.

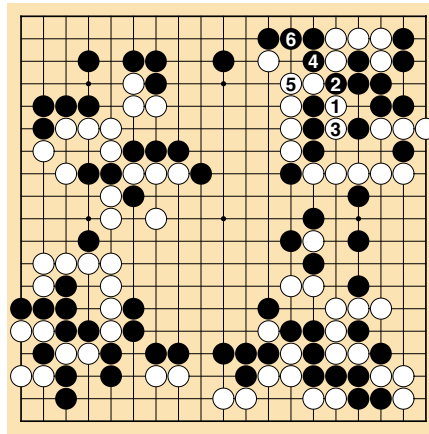


Diagramme 1

Le *hane* B1 élimine l'œil noir. Pourtant N2 est un coup *sente*. Si Blanc capture les pierres avec B3, Noir tue les cinq pierres blanches dans le coin avec N4-N6.

Ceci n'est pas un échange équitable car la perte territoriale pour Blanc est importante dans le coin.

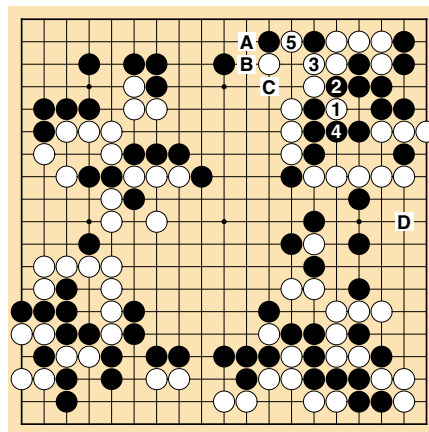


Diagramme 2

La connexion blanche en 3 est le bon coup local. N4 fait vivre le coin, B5 fait vivre le groupe au Nord.

Mais plus tard un coup noir en C peut encore largement abîmer la forme du groupe blanc et ce dernier risque de vivre dans des conditions pénibles.

Par ailleurs Noir D menace toujours la vie du groupe blanc à l'Est. Si Blanc joue A à la place de ⑤, Noir coupe en B, Blanc capture en ⑤ et Noir C menace de couper les trois pierres blanches au milieu. Cette situation n'est pas acceptable pour Blanc non plus.

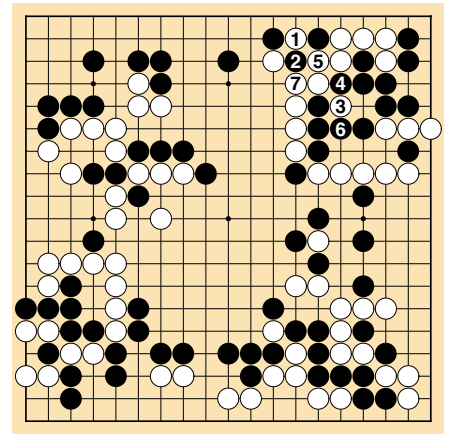


Diagramme 3

Le coup B1 est le beau *tesuji** qui résout le problème !

Si Noir joue *atari* en 2, B3 devient un coup puissant.

Après l'échange de N4 et B5, Noir est toujours obligé de capturer la pierre ③, mais Blanc arrive à capturer la pierre ② directement avec B7 et forme un groupe déjà vivant et très solide.

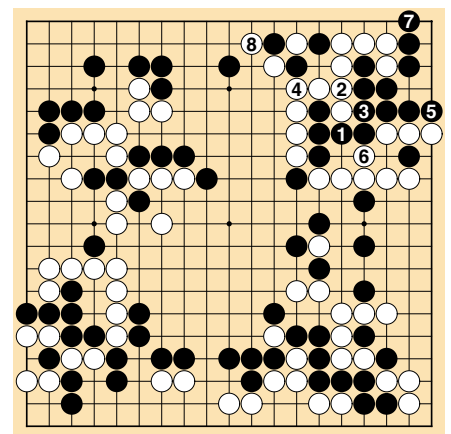


Diagramme 4

1 à la place de N4 dans le diagramme précédent.

Si Noir joue 1, B2 élimine l'œil noir en *sente* et quand Blanc revient faire *atari* en B4, Noir est obligé de vivre avec N5 et N7. Puis B8 capture les trois pierres noires sur le bord Nord.

La perte est trop grosse pour Noir.

*Ndrr : pour les curieux de vocabulaire, le terme technique japonais de ce coup joué dans un *tobi* est *warikomi*. (kanji : 割込み, katakana : ワリコミ).

Pour ceux qui s'intéressent à « la petite histoire », c'est le *tesuji* joué par Lee Sedol — au coup 78 de la quatrième partie du match l'ayant opposé à AlphaGo en mars 2016 à Séoul — qui a déstabilisé l'IA, et donné son unique victoire à Lee.

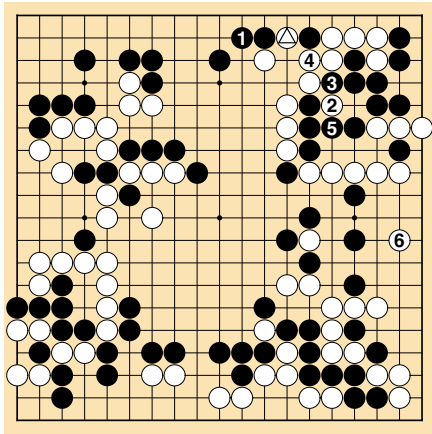


Diagramme 5

Si Noir choisit le compromis en 1 pour faire face à ①, Blanc profite du *sente* avec B2 et B4.

Le groupe blanc au Nord étant déjà vivant, il peut ajouter un coup en 6 pour faire vivre son groupe du bord Est.

Une fois que les groupes blancs sont tous deux vivant, la coupe noire au milieu devient complètement inutile.

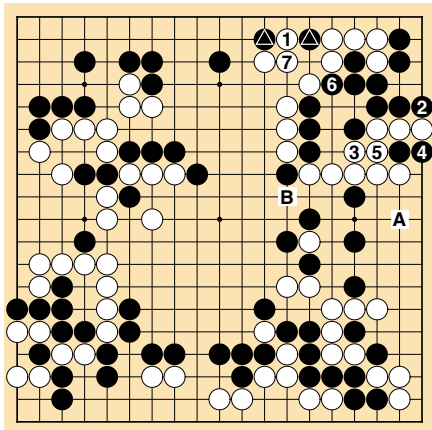


Diagramme 6

La partie réelle.

Dans la partie, Noir ne trouve pas de bonne réponse sur le bord Nord, il décide donc de faire vivre son groupe dans le coin avec N2. Après B7, Blanc vit très confortablement sur le bord Nord en abîmant largement les pierres ①. Il y a une perte territoriale pour Noir (moins de territoire noir sur le bord et environ 5 points pour Blanc dans cette zone). Le groupe blanc au Nord devient très solide ; Blanc peut donc supporter une attaque noire en A car une fois qu'il sort en B, il n'a aucune préoccupation par rapport à son groupe au Nord.

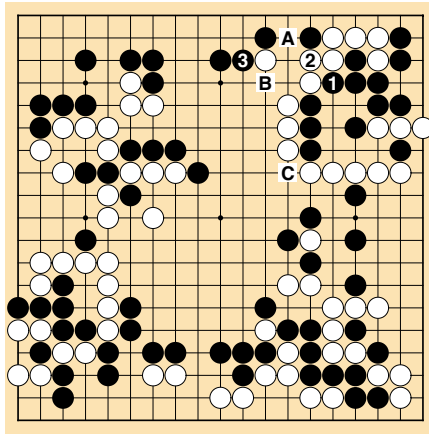
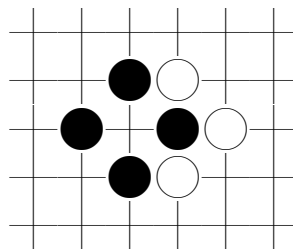


Diagramme 7

Si Noir avait prévu le coup de son adversaire, au lieu de couper en 3 dans le diagramme de base, il aurait dû jouer en 1 de ce diagramme puis pousser en 3 pour défendre son intérêt territorial.

Si plus tard Blanc capture la pierre noire en A, Noir B devient un coup très confortable et cela reproduit une situation similaire à celle du diagramme 2. Sachant qu'après N3, le groupe blanc au Nord n'est pas encore entièrement vivant, la coupe en C reste toujours une grosse menace pour Blanc. Si Blanc se protège en C, en négligeant son intérêt territorial au Nord, Noir peut toujours jouer le *sente* en B puis jouer ailleurs, la différence territoriale par rapport au diagramme 6 est évidente.



Brèves

Paris Meijin C 26 et 27 novembre

39 joueurs ont participé à ce tournoi en cinq rondes.

- 1- Courtin Matthieu (5K, 93Mo, +5)
- 2- Tu Jean-Louis (5K, 92An, +4)
- 3- Stawski Chloé (7K, 00St, +4)
- 4- Miloux Samuel (5K, 67SE, +4)
- 5- Bauer Esaïe (7K, 75Al, +3)

Paris Meijin B 3 et 4 décembre

28 joueurs, cinq rondes.

- 1- Bernard Gaultier (1K, 92An, +5)
- 2- Fiorina Baptiste (1K, 38Gr, +4)
- 3- Touzot Soren (2K, 75Op, +4)
- 4- Le Roy Ludovic (1K, 31To, +4)
- 5- Detivaud Pierre (2K, 13Ma, +4)

Paris Meijin A 3 et 4 décembre

25 joueurs, cinq rondes.

- 1- Kim Dohyup (7D, KR, +5)
- 2- Li Boyuan (3D, 75Op, +4)
- 3- Neiryck Lucas (5D, 75Ju, +4)
- 4- Blanchard Benjamin (4D, 75Ju, +4)
- 5- Chen Jiahui (5D, BE, +3)
- 6- Remadna Sofiane (4D, 76Ro, +3)
- 7- Mezouar Abdallah (4D, 13Ma, +3)
- 8- Bouëtté Valérian (4D, 75Ju, +3)
- 9- Xing Yuze (3D, DE, +3)
- 10- Côme Théo (4D, DE, +3)

Débutants : second conseil.

Problème 1 : selon le premier coup de Noir, Blanc répond et son groupe aura dans un cas trois libertés et dans l'autre seulement deux libertés.

Problème 2 : quel est le coup, le plus simple, qui rend Blanc définitivement vivant ? « *Un bon coup pour l'un est souvent un bon coup pour l'autre.* »

Problème 3 : prendre une liberté au groupe qui en a trois et poursuivre la réduction des libertés à cause de la forme étrange de Blanc.

Problème 4 : lire à deux coups et observer plus précisément la position. Quelle que soit la coupe on subira un *atari* ; mais que se passe-t-il ensuite ?

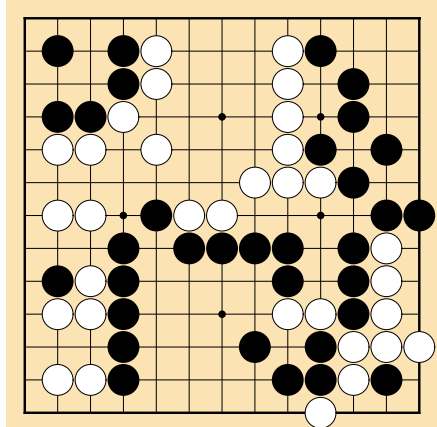
Problème 5 : ne pas se focaliser sur un danger !

YOSE

Junfu Dai

Après presque dix séries de problèmes de yose relativement simples sur des *goban* 9x9 et 11x11, nous allons commencer à étudier une série de problèmes de yose de niveau approfondi sur un *goban* un peu plus grand (13x13). Cela nous permettra de voir à quel point l'ordre des coups ou les petites astuces techniques peuvent faire la différence dans le yose. À mon avis, le 13x13 est une taille idéale pour s'entraîner au yose, car il donne quand même déjà un sens « global » tandis qu'un 19x19 est trop grand.

Si vous réussissez à trouver tous les bons coups, vous avez un niveau de yose de 6d ! Autrement dit, vous perdez rarement dans les parties serrées...



Problème

À Blanc de jouer.

Au premier coup d'œil, on a l'impression qu'il ne reste plus grand chose à disputer sur le *goban*.

Le *komi* est à 6,5 points.

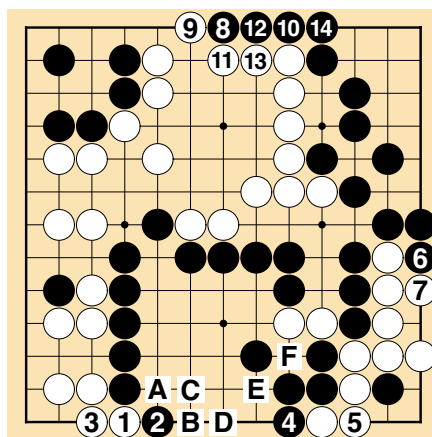
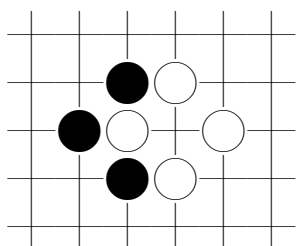


Diagramme 1

Yose banal

B1 semble un yose *sente*...

Mais après le coup *sente* absolu N4 (la vie du coin blanc est en jeu !), le territoire noir est définitivement sécurisé. Certes la séquence blanche A à C est *sente*, puis Blanc en E est un *tesuji*. Mais Noir en F élimine tout *aji*. Idem, si Blanc joue F au lieu de E, Noir répond en E, il capture toujours les pierres blanches.

N8 est un *tesuji* de 6 points.

Noir dispose d'environ 42 points et Blanc n'a qu'environ 30 points. L'écart territorial est impossible à rattraper pour Blanc.

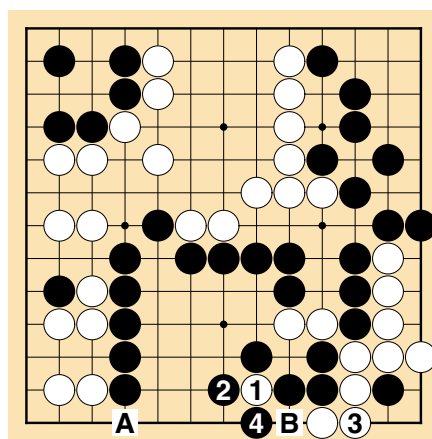


Diagramme 2

Bonne réponse 1 : *tesuji* !

Si vous êtes inspiré par le combat sur le bord Sud du diagramme précédent, nous pouvons tenter de rendre le *hane sente* en profitant de l'*aji* dans le territoire noir au Sud.

B1 est le véritable *tesuji*. Noir est obligé de capturer en 2. Blanc ne peut pas immédiatement jouer *hane* en A car c'est *gote*.

B3 est un coup de sang froid : il est hors de question pour Noir de laisser la pierre 1 s'enfuir (cf. dia. 3a).

Attention, si Noir bloque en B, Blanc A deviendra un coup de 2 points en *sente*. N4 est donc la meilleure réponse (cf. dia. 3b).

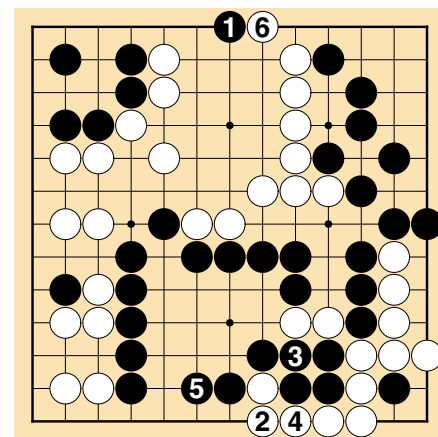


Diagramme 3a

N1 vaut environ 6 points en *gote*, alors que B2 vaut 6 points en *sente*.

Mais il est hors de question pour Blanc de laisser Noir plonger sur le bord Nord...

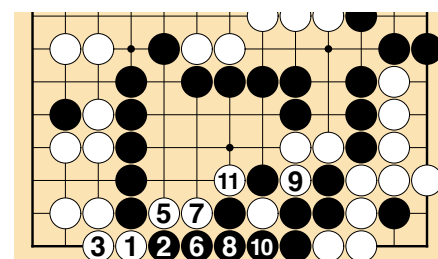


Diagramme 3b

Noir ne connecte pas et joue N4 ailleurs...

B11 : les pierres noires meurent étouffées.

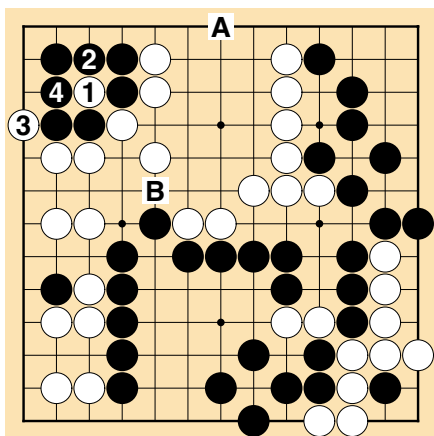
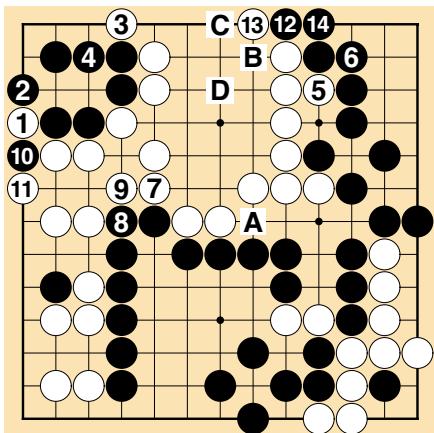


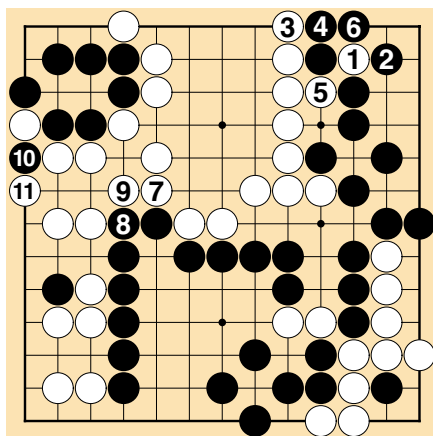
Diagramme 4

Blanc 1 est un *tesuji* de yose : quel que soit le côté duquel Noir défend, Blanc profitera d'un coup d'*atari* en sente. Mais dans cette situation, ce *tesuji* n'est néanmoins pas le bon choix car après N4, il reste toujours la possibilité pour Noir du yose de 6 points en A.

En sachant que le coup en B vaut 4 points, A et B sont les deux plus gros coups de yose qui restent. Si jamais Blanc n'arrive pas à les occuper tous les deux il risque de perdre la partie.

Diagramme 5
Petit sacrifice

B1 est le meilleur coup dans cette situation. Avec le coup suivant sente B3, il réussit à éliminer le yose noir en C. Pourtant, Blanc ne peut toujours pas se contenter de jouer directement le yose en 7. Après N12, le coup A devient sente car ensuite Noir B, Blanc C, Noir D créeraient de gros soucis dans le territoire blanc.



Congrès Européen Vsevolod Ovsienko

Vsevolod Ovsienko est un jeune 4e dan de Kyiv, Ukraine, actuellement réfugié au Portugal avec sa mère et son petit frère. Vice-champion d'Ukraine 2022, vainqueur du Championnat d'Europe Jeunes de moins de 16 ans cette année, après avoir remporté celui des moins de 12 ans en 2019 et 2020, il a eu l'occasion de jouer contre Alban Granger (alors futur 5D français) pendant le Congrès Européen 2022. Il nous raconte !

Je vais revoir la partie que nous avons jouée avec Alban, qui m'a battu lors du tournoi du weekend au Congrès Européen 2022. C'était une partie vraiment intéressante — en cause un énorme sacrifice au milieu du goban !

64e congrès européen, Vatra Dornei
Tournoi du weekend
(29 et 30/07/2022)

● : Alban Granger (4D)
○ : Vsevolod Ovsienko (4D)

Règles japonaises, komi 6,5 points.
Noir gagne par abandon.

Commentaire Vsevolod Ovsienko
Traduction Milena Boclé

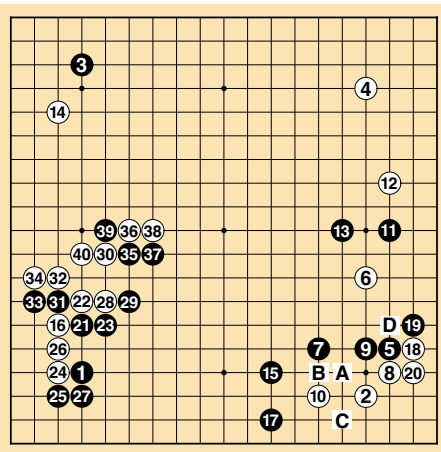
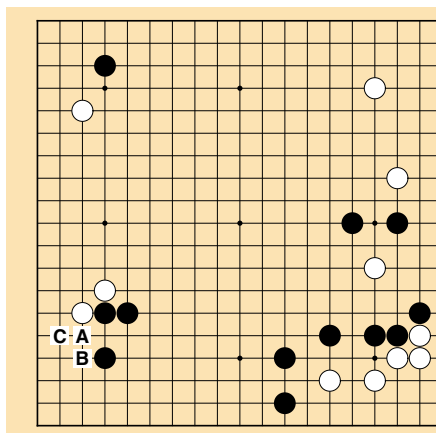


Figure 1 (coups 1 à 40)

B6 : ici, l'IA aime bien jouer simplement *kosumi* en **A** ou *keima* en **B**, mais dans la partie j'ai joué la pince (*hasami*) car c'est très compliqué et Noir peut se créer des problèmes.

N7 : ce coup est une bonne façon de ne pas jouer la séquence difficile et dangereuse qui commencerait par **A**, mais c'est vraiment d'un ennui...

B8 : avec les coups 8 et 10, Blanc prend le coin, mais en échange, Noir est fort à l'extérieur.

B14 : tout le monde obtient un résultat satisfaisant sur le bord Est, Blanc peut maintenant approcher Noir dans le coin Nord.

N17 : j'ai des doutes concernant les coups noirs 15 et 17, peut-être que c'est trop lent. Maintenant, Blanc doit défendre le coin avec 18 et 20. Si à la place Blanc joue ailleurs, Noir peut attaquer en **C**, ce qui serait embêtant. Blanc obtient aussi de l'*aji* en **D**.

N23 : Noir a pour stratégie de faire un gros *moyo*. Blanc doit donc maintenant choisir un *joseki*... (cf. dia 1a et 1b).

B28 : cette séquence jusqu'à 28 n'est pas optimale pour Blanc (cf. dia 1c). Si Blanc a gagné quelques points dans le coin, Noir a obtenu une position très solide à l'extérieur.

B40 : Blanc peut aussi considérer le diagramme 2. Dans la partie, j'ai automatiquement écarté ce coup parce qu'il était moche, mais c'était une erreur.

<= Diagramme 1a

Blanc a le choix entre **A**, **B** et **C**.



À gauche Vsevolod, à droite Alban.

Photo Svitlana Kalmutska.

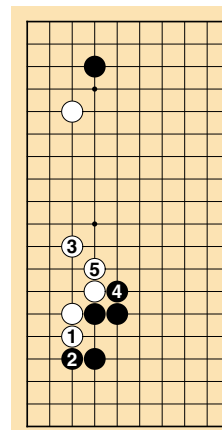


Diagramme 1b

1 à la place de 24 de la partie.

Cette séquence est probablement la meilleure : Blanc n'aide pas Noir à construire son gros *moyo*.

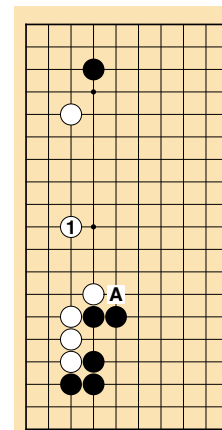


Diagramme 1c

1 à la place de 28 de la partie.

C'est mieux de jouer quelque chose sur le bord au lieu du *nobi* en **A**.

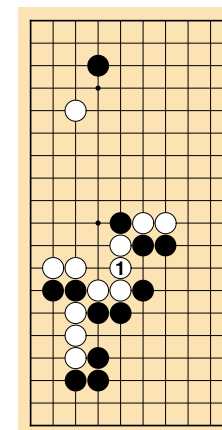


Diagramme 2

1 à la place de 40 de la partie.

B1 fait une forme très étrange mais crée des points de coupe dans le mur de Noir.

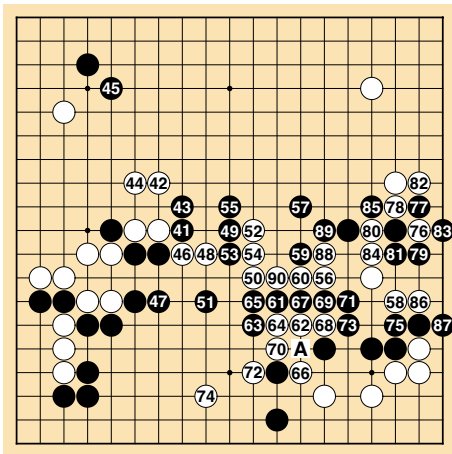


Figure 2 (coups 41 à 90)

B44 : en définitive, le résultat est bon pour Noir : le centre est devenu énorme et effrayant !

N45 : À mon avis, maintenant, il vaut mieux fermer le centre d'une manière ou d'une autre.

B46 : Blanc doit probablement se battre, ce coup est le premier qui vient à l'esprit. C'est en fait l'un des meilleurs coups pour commencer à faire quelque chose dans le centre. Noir peut essayer de tuer, mais c'est risqué.

B52 : si Blanc connecte les deux pierres, son groupe entier va devenir super lourd, il vaut donc mieux sacrifier.

B56 : ce coup essaye d'exploiter les faiblesses de Noir comme A ou 75.

N61 : il est vraiment pénible pour Blanc de connecter après ce coup.

B62 : j'ai décidé de questionner Noir.

Va-t-il sacrifier quatre pierres ou me laisser l'opportunité de détruire son territoire sur le bord Sud (cf. dia. 3) ?

Noir peut aussi sacrifier une pierre, mais... dans ce cas, il n'y avait pas de raison de jouer ce coup 61...

B64 : cf. dia. 4.

B70 : pose une nouvelle question... (cf. dia 5a et 5b).

B74 : ici, Blanc doit défendre. S'il ne le fait pas, il y aura trop de mauvais *aji*.

N75 : à ce moment de la partie, même si Blanc a sacrifié beaucoup de pierres au centre, je crois que la partie est à son avantage. Noir a des points seulement au centre et dans deux coins, tandis que Blanc a les bords Sud et Ouest et potentiellement des points dans le coin.

En plus, mes pierres mortes dans le centre créent de l'*aji* désagréable pour Noir, donc c'est plutôt bon pour Blanc.

B76 : bien sûr, c'est peut-être le moment de faire *tenuki*, mais... est-ce qu'un joueur joue ailleurs s'il y a une séquence qui permet d'essayer de forcer Noir à faire une forme bizarre et sur-concentrée ? En fait, le coup 76 est super puissant : si Noir ne capture pas la pierre, ce sera un très bon échange pour Blanc.

B86 : ce coup est probablement un de ceux que l'on joue avant de comprendre qu'on a perdu immédiatement quelques points... Et ensuite ce n'est pas clair : va-t-on réussir à en faire bon usage ou non ? Donc... il vaut mieux ne pas faire cet échange.

À ce stade, j'ai compté que la meilleure chose que je puisse faire, c'est de sacrifier mes pierres au centre une nouvelle fois. Trop bonne idée, n'est-ce pas ? (cf. dia. 6).

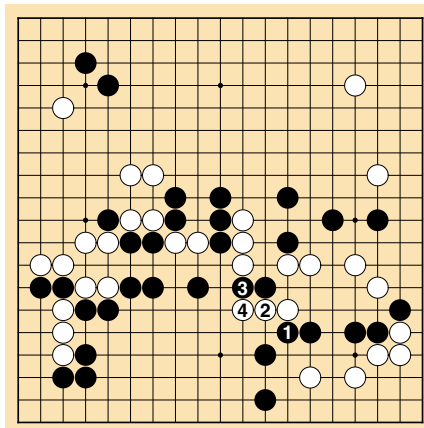


Diagramme 3

1 à la place de 62 de la partie.

Blanc entre tranquillement dans l'exterritoire noir...

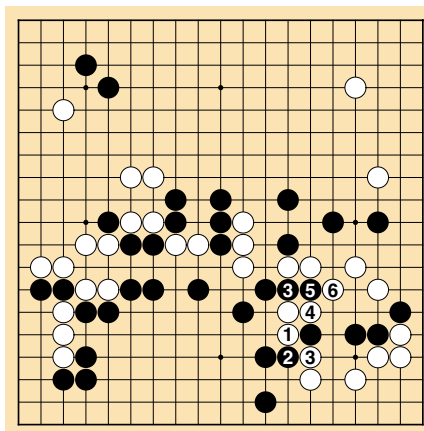


Diagramme 4

1 à la place de 64 de la partie.

Ici, Blanc peut aussi capturer facilement quatre pierres, et ça ira.

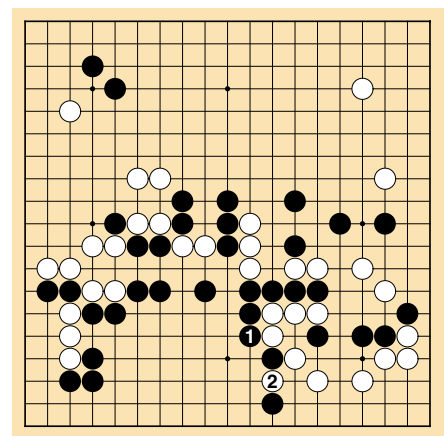


Diagramme 5a

1 à la place de 71 de la partie.

Si Noir bloque en 1, Blanc obtiendra un *yose* énorme sur le bord Sud avec B2.

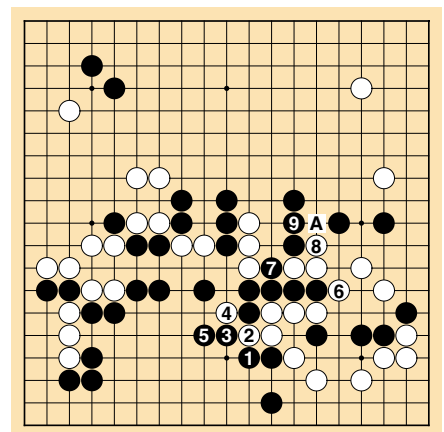


Diagramme 5b

1 à la place de 71 de la partie.

Avec cette séquence, Noir est *gote* car il a beaucoup de points de coupe, et il reste A.

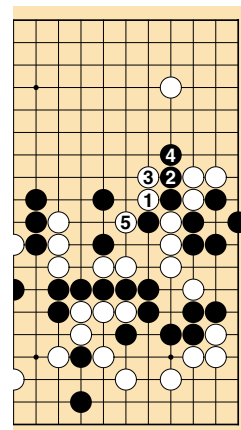


Diagramme 6

1 à la place de 86 de la partie.

Blanc peut aussi jouer cette séquence, mais faire vivre mon groupe est bien trop douloureux, car je perds tout le bord.

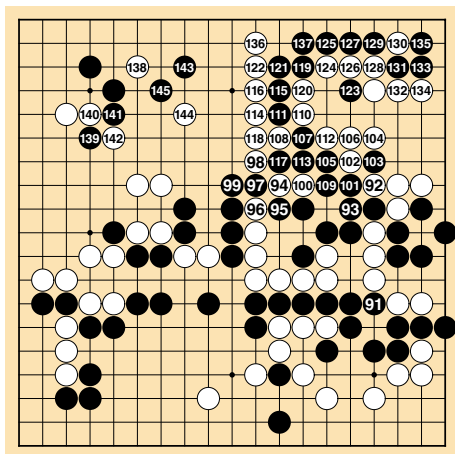


Figure 3 (coups 91 à 145)

N91 : avec 90, Blanc gagne quelques libertés de plus, Noir doit donc connecter ses cinq pierres sur le bord. Si j'essaye de les connecter avant 88, je perds le *semeai*.

B92 : encore une fois, il serait peut-être plus judicieux de faire cet échange plus tard, mais dans la partie c'était comme ça.

B104 : j'ai aussi pensé au *nobi* en 106, mais il y a encore trop d'*aji* (cf. dia. 7a et 7b)

B112 : là, je pense que cela aurait été meilleur de sacrifier encore plus de pierres (cf. dia. 8)...

B124 : maintenant c'est devenu super dangereux pour les deux joueurs. Donc, dans la partie, j'ai coupé (cf. dia. 9).

B130 : ce coup est mon erreur fatale. Noir peut maintenant me couper et je ne peux rien faire (cf. dia. 10).

B134 : cf. dia 11.

B140 : ce coup essaye de gratter quelques points inutiles, mais on dirait que Blanc n'a aucune chance, là.

Noir est en avance de 5 à 10 points. Peut-être grâce au *hane* trop optimiste de Blanc.

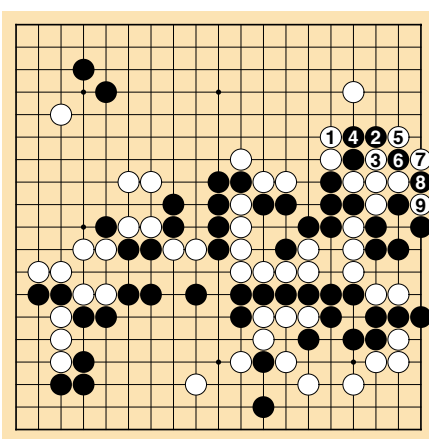
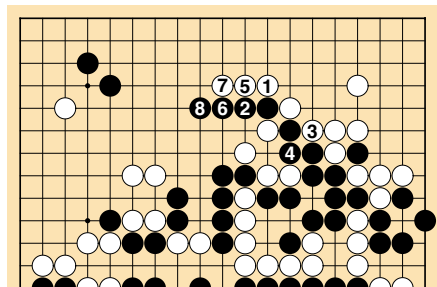


Diagramme 7a

1 à la place de 104 de la partie.

Par exemple, ce *kô* pour capturer mes pierres. C'est difficile aussi pour Noir de jouer ce *kô*, car il peut perdre ses trois pierres de coupe et le gros groupe mort de Blanc reviendrait à la vie. Mais c'est une bonne opportunité pour plus tard.

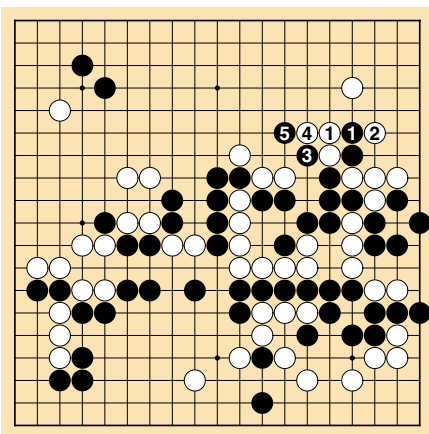


Diagramme 7b

1 à la place de 104 de la partie.

Noir peut aussi essayer un simple *nobi*.

<= Diagramme 8

1 à la place de 112 de la partie.

... Comme cela. Après quoi, la partie devrait être plutôt confortable pour moi, même après avoir sacrifié 19 pierres au centre ! Quelle magie.

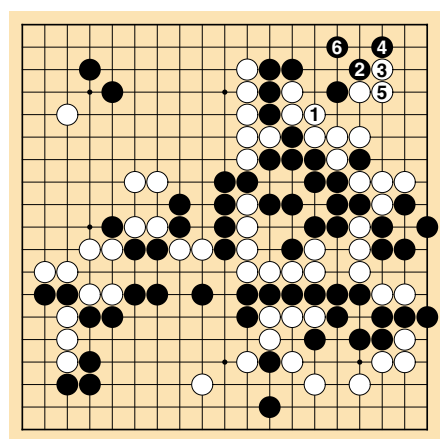


Diagramme 9

1 à la place de 124 de la partie.

Je peux connecter mais Noir vivra facilement.

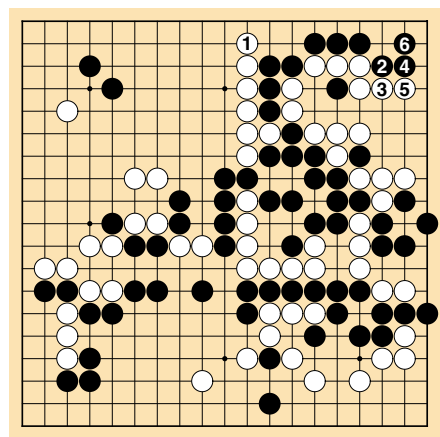


Diagramme 10

1 à la place de 130 de la partie.

Je dois jouer le *sagari* (descente vers le bord), après, la partie sera équilibrée.

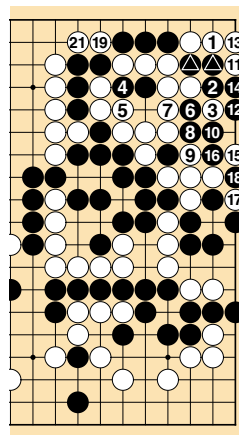


Diagramme 11

1 à la place de 134 de la partie.

Si j'essaye de capturer les pierres ▲...

Conclusion

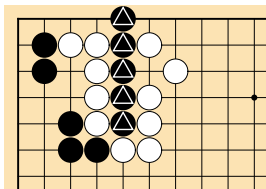
Je crois que la morale de cette partie c'est qu'il faut faire attention à ses faiblesses !

Le coin des débutants

Christian Boyart
Jean-Pierre Lalo

Les bonnes étapes du raisonnement.

Un bon joueur est multitâches : en réfléchissant à la résolution du problème, il doit aussi penser aux contextes local et global, et à la suite de la partie...



Problème 1

Noir joue et sauve ses pierres ▲.

Conseil 1 : dans ce problème Noir doit tenter de se glisser sous la position blanche.

Conseil 2 : selon le premier coup de Noir Blanc répond et son groupe aura dans un cas trois libertés et dans l'autre seulement deux libertés.

Noir a une liberté de moins, mais ne doit pas baisser les bras, il a un *tesuji* qui lui permet de prendre une liberté en gardant la main !

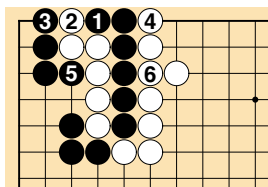


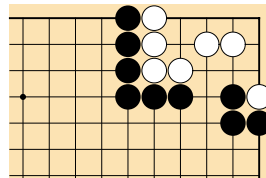
Diagramme 1a

Menacer la connexion est une bonne idée, mais ici Blanc garde une liberté d'avance.

Diagramme 1b

Ce *tesuji* menace la connexion et force Blanc à séparer les pierres noires : il perd ainsi deux libertés d'un coup ! Noir, quant à lui, a perdu une liberté mais il garde la main et comble une troisième liberté blanche. Noir a gagné la course !

La bonne réponse blanche à ① est de faire *tenuki* (jouer ailleurs) pour conserver deux « *menaces de kô idéales* » de 20 points...



Problème 2

Noir joue et tue Blanc sans condition.

Conseil 1 : quelle longueur de chaîne faut-il pour être vivant ?

Conseil 2 : quel est le coup le plus simple qui rend Blanc définitivement vivant ?
Rappelez-vous : « *Un bon coup pour l'un est souvent un bon coup pour l'autre.* »

Comment Blanc pourrait-il vivre s'il avait la main ?

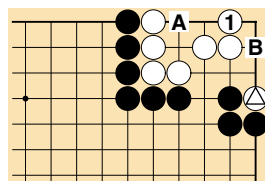


Diagramme 2a

Une solution pseudo-élégante, qui rend A et B *miai*... mais donne aussi une grosse menace de *kô* à Noir. De plus récupérer ▲ sera *gote*.

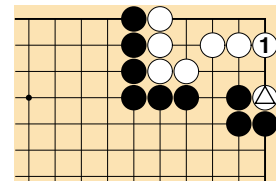
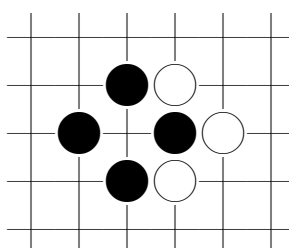


Diagramme 2b

Un solution plus simple et efficace, meilleure du point de vue du yose, et sans menace de *kô* ; mais récupérer la pierre ▲ sera toujours *gote*.

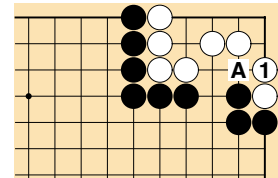


Diagramme 2c

Avec ce coup, Blanc optimise son yose, mais laisse à Noir une « *menace de kô idéale* » en A.

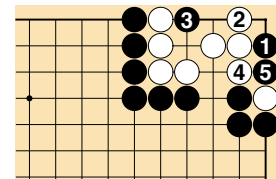
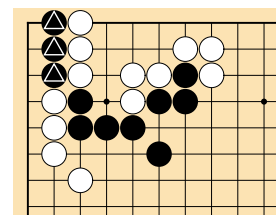


Diagramme 2d

Et donc, quel était le point vital des trois diagrammes précédents ? L'intersection que le *tesuji* ① vient occuper, bien sûr ! Blanc est réduit à une forme en trois et meurt sans condition.

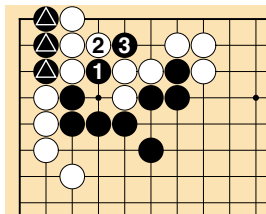



Problème 3

Noir joue et sauve ses pierres ▲.

Conseil 1 : compter les libertés.

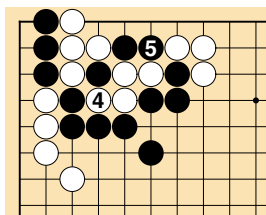
Conseil 2 : prendre une liberté au groupe qui en a trois et poursuivre la réduction des libertés à cause de la forme étrange de Blanc.


Diagramme 3a

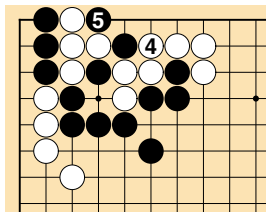
Le groupe  n'a que trois libertés.

Comme il joue en premier, Noir peut s'en sortir en s'attaquant au seul groupe blanc qui n'a que trois libertés.

Si Blanc fait l'*atari* par en dessous, le *tesuji* ③ profite des faiblesses de la forme blanche et force la prise.


Diagramme 3b

La fin de la séquence est une catastrophe pour Blanc qui perd toutes ses pierres.

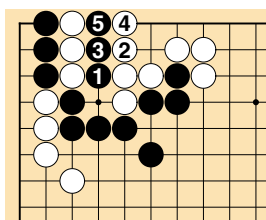

Diagramme 3c

Mais le Go n'est pas le jeu de Dames, et la prise n'est pas obligatoire.

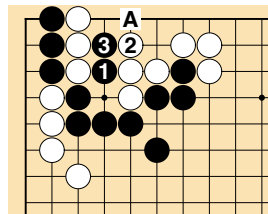
Blanc a le droit de connecter, et Noir capture tranquillement les quatre pierres.

Quelle serait donc la meilleure réponse blanche au coup N1 du diagramme 3a ?

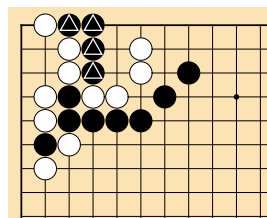
C'est maintenant qu'entre en jeu la réflexion globale...


Diagramme 3d

Si nous sommes en fin de partie, Blanc descend tranquillement et ferme son terrain en *sente*.

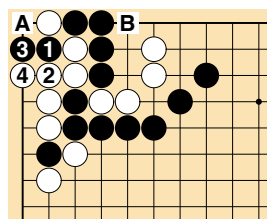

Diagramme 3e

Si la partie est encore loin d'être finie, il y a toujours le risque que Noir crée un *kô*... (ou bien Blanc espère trouver une occasion d'en lancer un lui-même) : il descend une fois en menaçant la connexion, puis reprend l'initiative ailleurs pour garder une menace en A, mais avec le risque de perdre quelques points de yose si Noir y joue le premier.


Problème 4

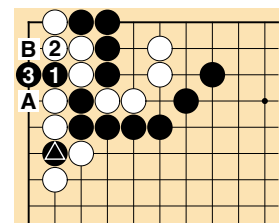
Noir joue et sauve ses pierres .


Conseil 1 : choisir la bonne coupe.
Conseil 2 : lire à deux coups et observer plus précisément la position. Quelle que soit la coupe on subira un *atari* ; mais que se passera-t-il ensuite ?

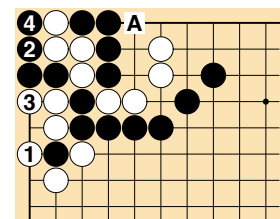

Diagramme 4a

① ne fonctionne pas du tout.

Après la connexion B2, soit Noir capture en A et ne gagne qu'une liberté, soit il descend en N3 et s'expose au snappe B4 ou tout simplement à la perte d'une liberté avec Blanc B.


Diagramme 4b

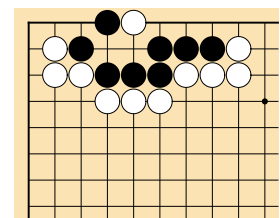
C'est l'autre coupe qui est la bonne, et la descente ③ est le *tesuji* : Blanc ne peut pas approcher les deux pierres, en aucun cas en B, et en A seulement après avoir capturé la pierre .


Diagramme 4c

Noir a donc le temps de prendre avant d'être pris.

Si Blanc joue ① en A, le résultat est le même.

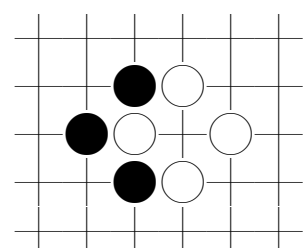
Pour finir, un problème plus compliqué.


Problème 5

Noir joue et vit sans condition.

Conseil 1 : trouver le *miai*. (Très souvent la solution d'un *tsumego* consiste à chercher une alternative, trouver deux équivalences : certes Blanc peut faire ceci mais Noir pourra faire cela.)

Conseil 2 : ne pas se focaliser sur un danger !



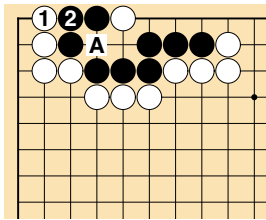


Diagramme 5a

Quelle crainte peut-on avoir ?

Celle de la descente B1, qui rend N2 auto-*atari*, et supprime donc l'œil potentiel en A.

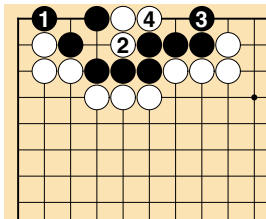


Diagramme 5b

Profiter des propriétés du coin pour éviter l'auto-*atari* n'est pas non plus le bon coup.

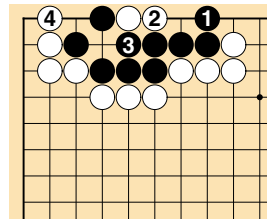


Diagramme 5c

Un conseil habituel des problèmes de vie et mort : agrandir l'espace.

Mais ici cela ne marche pas : Blanc a le temps de descendre avec B4.

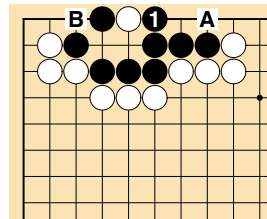


Diagramme 5d

N1 est le *tesuji*, le point vital !

Il rend A et B *miai*.

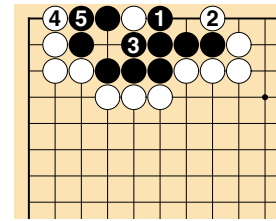


Diagramme 5e

Si Blanc détruit l'œil sur le bord, Noir a le temps d'en faire deux de l'autre côté.

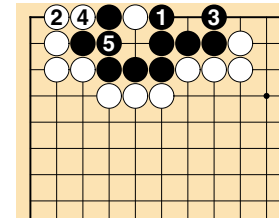


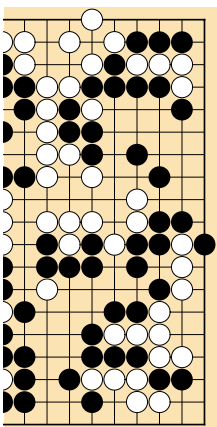
Diagramme 5f

Si Blanc descend pour menacer de détruire l'œil potentiel en 5, Noir fait l'œil du bord et il lui reste assez de place pour le second.

Courrier des lecteurs

Un lecteur nous écrit avoir trouvé une réfutation au fauteur de troubles du problème B niveau kyu paru dans la revue N°157.

Rappel du problème :



La formation noire au Nord-Est n'est pas aussi solide que Noir le pense : où Blanc doit-il frapper ?

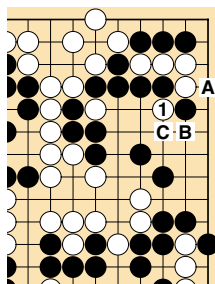


Diagramme 1

Notre lecteur ne comprend pas pourquoi Noir répond en A ou B alors qu'il est si simple de faire *atari* en C !

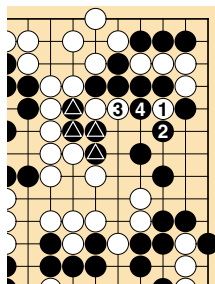


Diagramme 2

« Si Blanc joue en B3, après N4 les pierres ▲ ne craignent rien. »

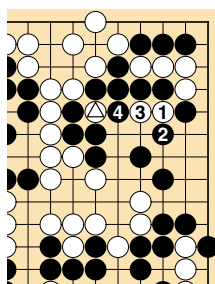


Diagramme 3

« Si Blanc fait l'autre *atari*, Noir est tranquille après la prise de ▲. »

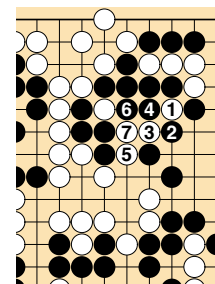


Diagramme 4

« Si Blanc tente d'étouffer Noir en sacrifiant sa pierre... Il ne peut pas aller jusqu'au bout, la connexion B7 est un auto-*atari* ! »

Malheureusement, notre lecteur n'a pas tout vu, et le coup qu'il propose est réfuté par le joli *tesuji* du diagramme 5...

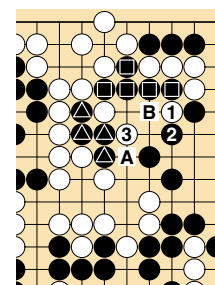


Diagramme 5

Après B3, A et B sont *miai*...

... soit Noir abandonne ses pierres ▲ et prend en B, laissant Blanc prendre en A, ... soit Noir connecte en A mais Blanc joue en B et prend les pierres ■ en snappe.

Fauteur de troubles Inseong Hwang

Soyez un fauteur de troubles,
ou sachez les prévenir.

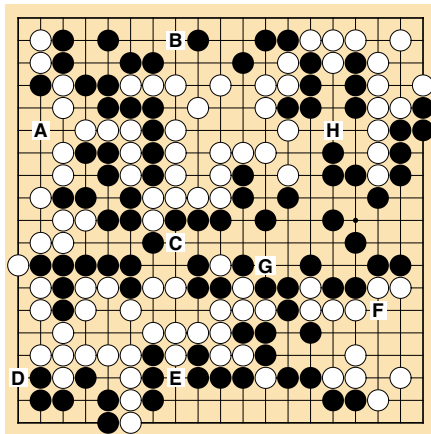


Figure 1 : problème 1, niveau kyu.

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

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

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

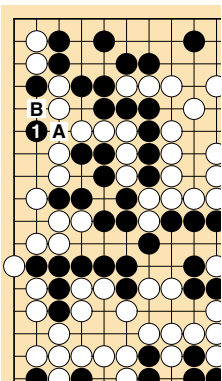


Diagramme A1
Après ①, A et B sont *miai*.

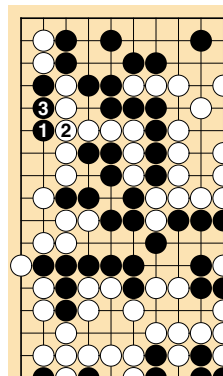


Diagramme A2
La perte blanche est moins importante.

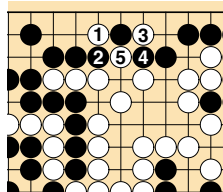


Diagramme B
Blanc obtient un *kô*.

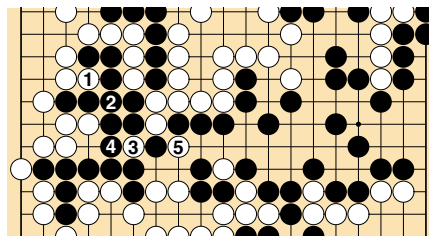


Diagramme C1

Après l'*atari* B1, Noir refuse de donner ses cinq pierres.

B3 : second coup de préparation...

B5 : ... avant de frapper la faiblesse !

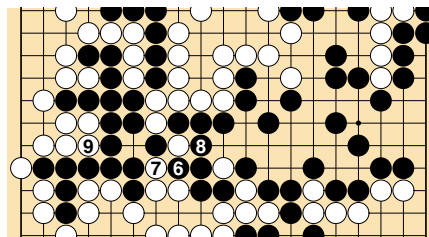


Diagramme C2

B7 et B9 étouffent le groupe noir ! Blanc prend tout...

Noir aurait dû céder ses cinq pierres en réponse à ① du diagramme C1. Il fallait au départ protéger la faiblesse avec N2.

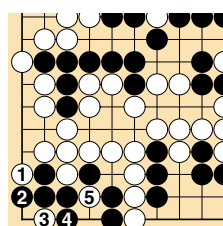


Diagramme D1
B1 réduit l'espace, B3 frappe au point vital, et le *tesuji* B5 détruit le second œil : c'est la bonne façon de tuer.

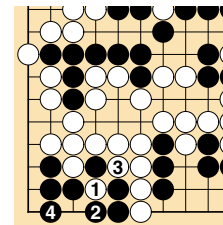


Diagramme D2
B1 : si Blanc commence par le sacrifice...
B5 en 1 : il laisse à Noir la possibilité de vivre par *kô*.

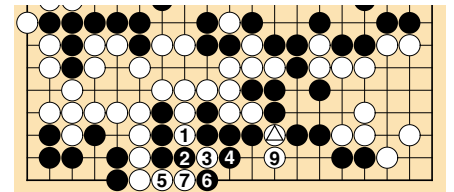


Diagramme E
N8 connecte en 3
B3 : la coupe est ici le coup clef !
Et B9 réveille l'*aji* de △.

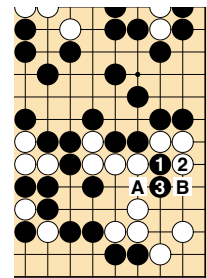


Diagramme F
Après N3, A et B sont *miai*.

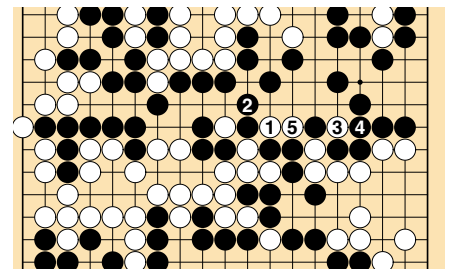


Diagramme G
La séquence est simple, et se termine par le double *atari* B5 !

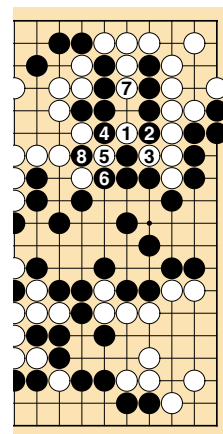


Diagramme H1
B1 : le *tesuji* est le « coup sur le nez ».
Après N8, c'est un *kô*.
Blanc peut gagner gros, mais c'est risqué.



Crédit : Gabriel Robinne

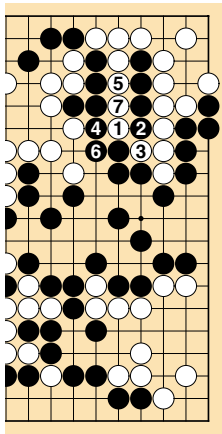


Diagramme H2

B5 à la place de B5 du diagramme H1.

En jouant ainsi, Blanc capture sûrement quatre pierres, mais ne fait pas plus de points.

Les deux options sont correctes, le choix dépend du contexte de la partie (avance, retard,

stock de menaces de *kô*...).

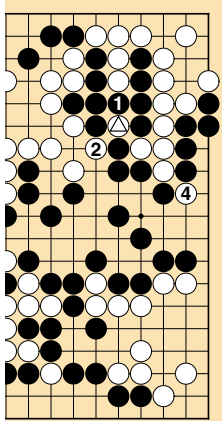


Diagramme H3

N1 à la place de N6 du diagramme H1.

N3 en \triangle .

Noir ne doit pas tenter de sauver ses quatre pierres, sinon il tombe de Charybde en Scylla...

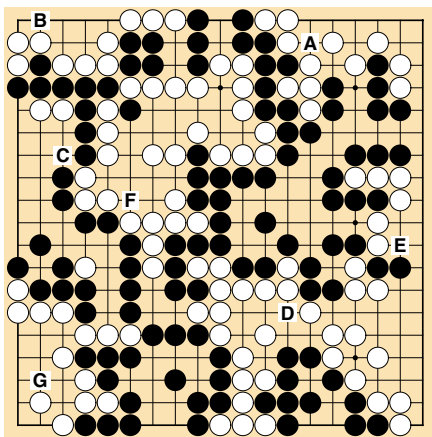


Figure 2 : problème 2, niveau dan.

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

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

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

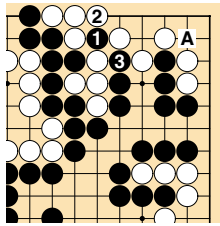


Diagramme A1

Il y a plusieurs façons de profiter de cette faiblesse...

Mais ceci est le meilleur moyen, car Noir n'a pas besoin de faire un échange inutile, comme A.

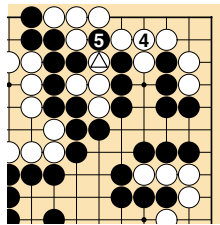


Diagramme A2

B4 : Maintenant, Blanc doit accepter de donner ses quatre pierres.

B6 reprend en \triangle .

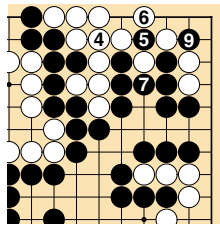


Diagramme A3

B4 à la place de B4 du diagramme A2.

8 en 5.

Si Harpagon veut résister...

N9 : il va avoir un très gros problème... C'est tout le coin qui disparaît !

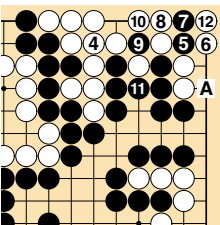


Diagramme A4

13 en 9.

La coupe noire en N5 peut marcher, mais cela dépendra d'un *kô*.

Et Blanc peut toujours choisir de vivre petit en jouant A.

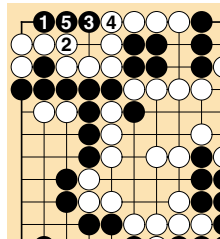


Diagramme B1

N1 : ce tesuji est la bonne façon !

N5 : Noir obtient un *seki*.

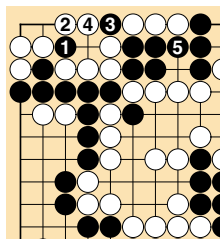


Diagramme B2

Cette approche marche aussi... mais moins bien.

Blanc fait 5 points, Noir 3,5 points : 1,5 points de mieux

pour Blanc que le *seki* du diagramme B1... (Vérifiez, et n'oubliez pas que Blanc ne peut pas connecter avec B6 en 3...)

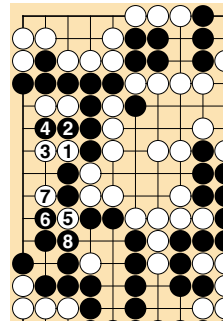


Diagramme C1

B1 à B7 : une série de coups forçants...

Mais après N8, Blanc doit choisir la bonne suite...

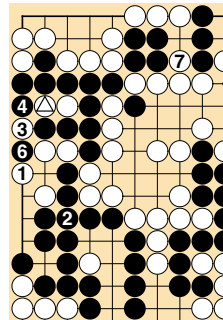


Diagramme C2

5 en \triangle

B1 : le coup clef !

N6 : c'est un *kô*.

C'est la meilleure option pour Blanc.

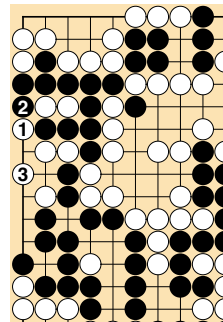


Diagramme C3

Blanc peut aussi arriver au *kô* par cette séquence, mais il a perdu un temps et aura besoin d'une menace supplémentaire par rapport au diagramme précédent.

Cependant Noir doit reprendre le *kô* tout de suite, sinon Blanc connecte tranquillement et prend sans *kô*...

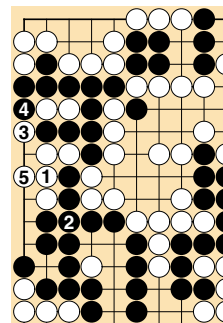


Diagramme C4

Le résultat est encore un *kô*... Mais un *kô* à une étape, et, en plus, Noir peut se permettre un *tenuki* sans prendre le *kô* tout de suite...

Donc, n'échangez pas B1 pour N2 !

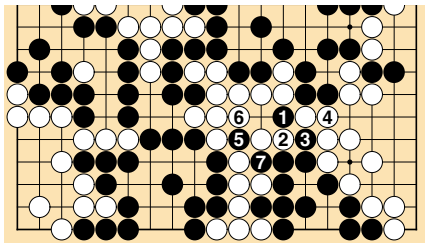


Diagramme D

N5 : ce sacrifice est le coup clef.

N7 : le lézard blanc est obligé de céder sa queue...

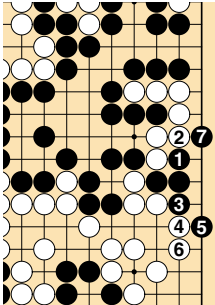


Diagramme E1

N5 : le premier *tesuji*...

N7 : suivi du second !

Maintenant, quelles sont les possibilités pour Blanc ?

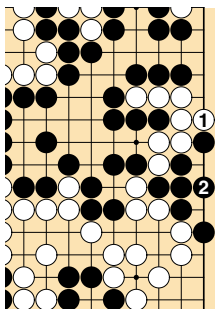


Diagramme E2

B1 : s'il bloque ici,

N2 : Noir peut déclencher un *kô* à une étape.

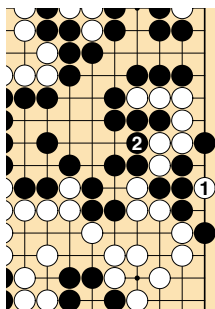


Diagramme E3

B1 : « *Un bon coup pour l'un est souvent un bon coup pour l'autre...* »

N2 : ...souvent, mais pas toujours !

Noir se contente de combler la liberté extérieure, il gagnera la course aux libertés..

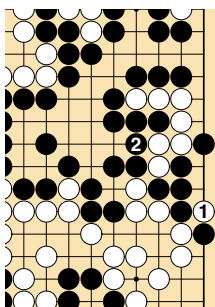


Diagramme E4

B1 : les autres coups ne marchent pas non plus.

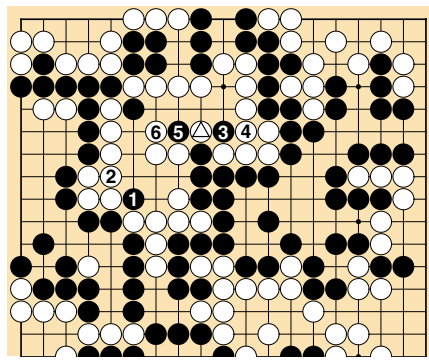


Diagramme F1

Noir enchaîne les *atari*... et Blanc doit lui donner sa pierre (△).

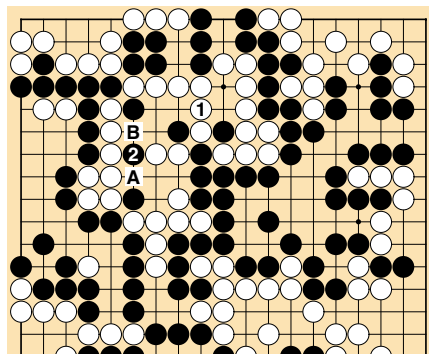


Diagramme F2

Si Blanc veut résister, Noir sort le *tesuji* N2. Blanc a les options A (cf. dia. F3 et F4) et B (cf. dia. F5) mais rien ne va marcher...

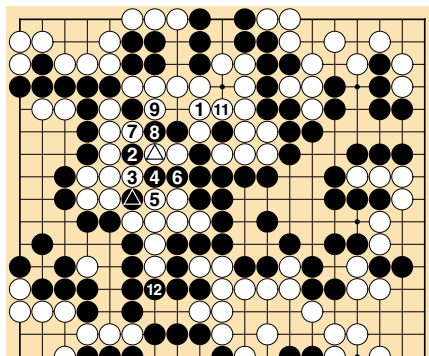


Diagramme F3

10 en 2 ; 13 en △.

14 prend huit pierres en △.

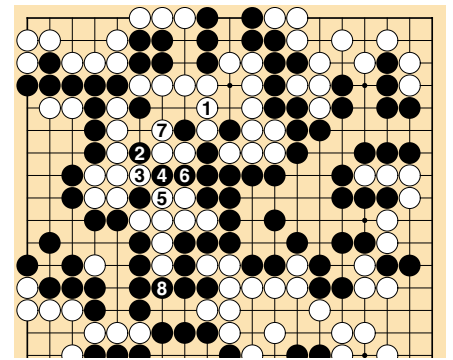
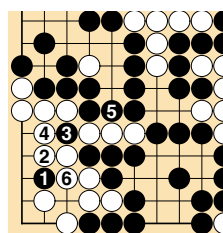


Diagramme F4

7 à la place de 7 du diagramme F3

Blanc perd un tout petit peu moins de points....

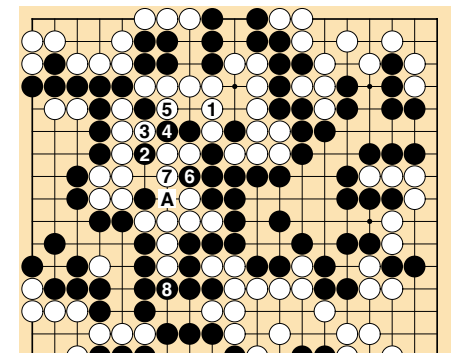


Diagramme F5

3 à la place de 3 du diagramme F3

Après N8, Blanc ne peut pas connecter en A...

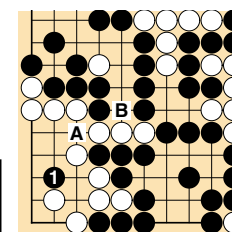


Diagramme G1

Voici le problème le plus difficile.

N1 : avant de jouer A ou B, Noir doit d'abord « poser la question »...

<= Diagramme G2

N7 en 3.

B2 : si Blanc bloque ainsi, B6 : il doit abandonner ses trois pierres.

En fonction de l'état du yose, Blanc peut laisser en l'état et reprendre l'initiative. Mais supposons que Blanc reprenne N7 : il aura 8 points de territoire et 3 prisonniers.

Noir aura 3 prisonniers et 1 point de territoire s'il ferme : la différence est de 7 points pour Blanc.

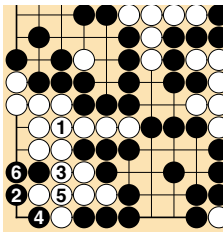


Diagramme G3
1 à la place de 6
du diagramme G2

Si Blanc résiste et refuse de payer son obole, Charon va le punir...

N2 : ce *hane* est le *tesuji* dans cette situation.

N4 : propose un *kô*.

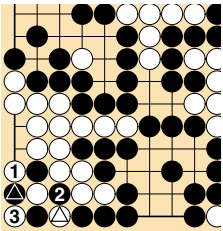


Diagramme G4
4 en △, 5 en ▲.
Blanc peut refuser le *kô* et vivre petit : c'est sa meilleure option.

Blanc a 3 points et 3 prisonniers, soit 6 points ; Noir a 1 prisonnier : la différence est de 5 points (2 de moins que dans le diagramme G2), et Blanc est *gote*.

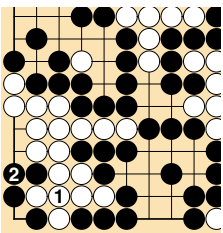


Diagramme G5
B1 : si Blanc joue le tout pour le tout et accepte le *kô*...

N2 : Noir doit connecter. C'est alors un *kô* à une étape.

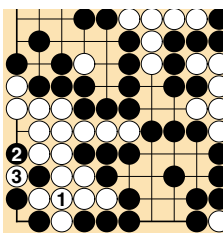


Diagramme G6
N2 ne marche pas...
B3 offre la vie à Blanc grâce à ce double *kô*.

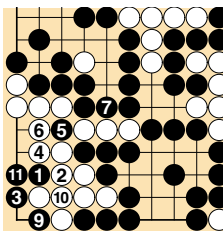


Diagramme G7
8 en 5.
Revenons au coup de sonde noir...

Si Blanc choisit comme réponse la connexion B2, Noir fait toujours le *hane* sur la première ligne.

Si Blanc continue avec l'*atari* B4, on se trouve ramené au diagramme G5 et au *kô* « tout ou rien ».

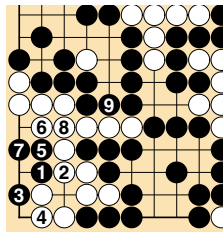


Diagramme G8
B4 : si Blanc se soumet ainsi...
N9 : il peut s'en tirer avec un *seki* et l'initiative.

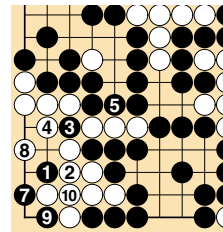
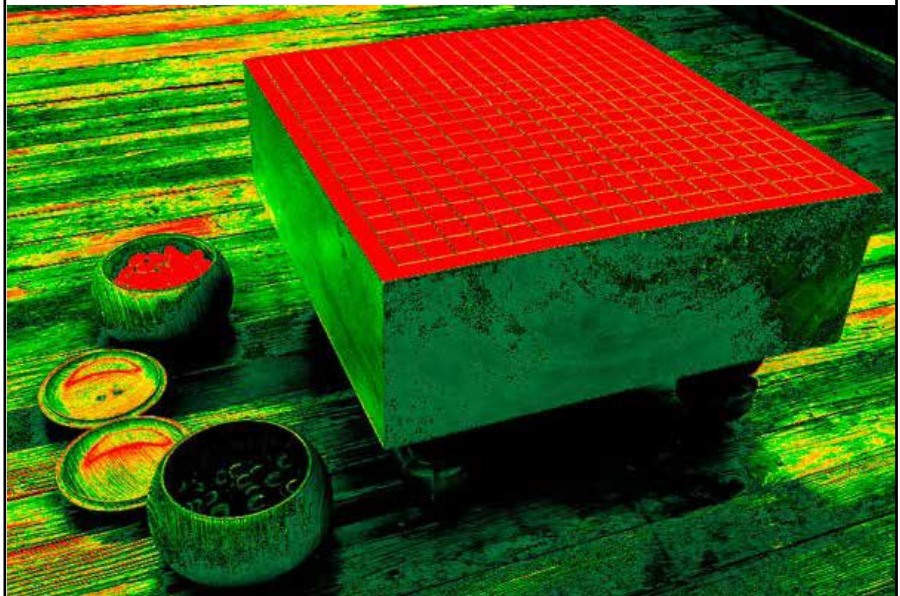


Diagramme G9
6 en 3.
Attention, si Noir commence par le sacrifice, il court à l'échec.

Le Plateau Vide : Réflexions Philosophiques sur le Go (5)



J'espère qu'au moins quelques-uns de mes lecteurs ont ressenti un léger pincement au cœur quand j'ai écrit dans le « *Plateau Vide* » précédent : « ... l'objectif ultime du joueur : gagner, bien sûr ! »

Si l'on parle de la prise de décision au sujet des bons ou des mauvais coups, le critère est la relation entre le coup et l'objectif de victoire (sauf lors de parties pédagogiques), mais, pour de nombreux joueurs, il serait fallacieux de dire qu'ils jouent au go pour gagner. Bien sûr, en un sens, vous essayez de gagner, mais je ne pense pas être l'unique joueur à dire que certaines de mes parties les plus agréables ont été perdues. J'aime jouer au go, pas simplement gagner une partie. Si nous parlons de pourquoi nous jouons, il paraît plus juste de dire que nous jouons pour le plaisir de relever le défi de trouver la meilleure stratégie, les meilleurs coups, que cela aboutisse ou non à notre victoire. Les notions de bon et mauvais peuvent donc se comprendre au go dans deux sens quelque peu différents : 1) ce coup va-t-il contribuer à ma victoire ? et 2) est-ce que je prends du plaisir à jouer cette partie ?

Cette distinction s'applique certainement aussi bien à la vie. Dans la vie, comme au go, il est assez facile de répondre à la seconde question. Cependant dans la vie il est très difficile de répondre avec assurance à la première question. Vous décidez de jouer au go, vous avez donc quelques idées sur ce que vous faites, et pourquoi, mais vous n'avez pas décidé de naître ! Peut-être que si nous avions une chance de jouer le jeu de la vie plus d'une fois, nous pourrions comprendre de quoi il retourne. En attendant, je préconise d'essayer de jouer au go plus souvent.

William Cobb

photo Phil Straus ; post-traitement Chris Garlock.

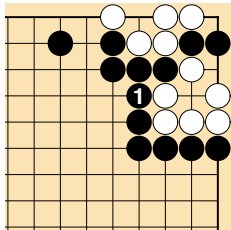
Paru dans l'*American Go E-Journal* (07/05/2018).

Traduit et publié avec l'aimable autorisation de l'*American Go Association*.

Tsumego à gogo

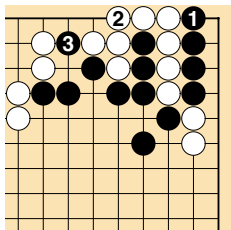
Solutions Fan Hui

Niveau débutant



Problème 1

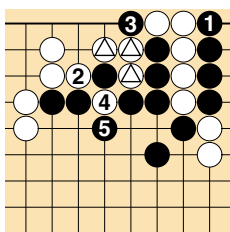
❶ est le point vital ! Il suffit d'enlever la liberté de Blanc, il meurt !



Problème 2a

N3 : Blanc est pris !

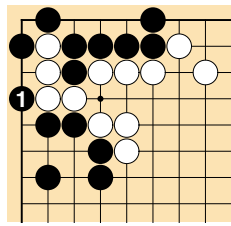
Pas besoin de sacrifice, un simple *atari* suffit. La connexion en angle vide ne donne pas de liberté supplémentaire au groupe.



Problème 2b

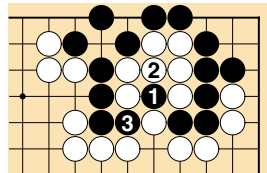
Mais Blanc n'est pas obligé de tout donner, et peut sauver ses trois pierres ▲.

Le *kô* lui permettra peut-être d'avoir une petite compensation pour le désastre du coin.



Problème 3

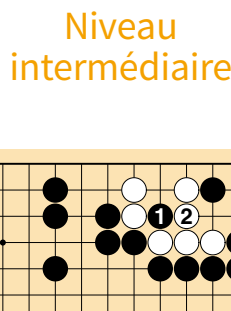
Le *hane* N1 permet de connecter : Blanc ne peut pas descendre pour séparer.



Problème 4

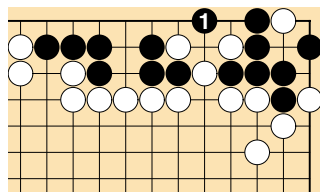
❶ : *tesuji* de sacrifice,
❸ : puis étouffement...

Les pierres blanches sont prises.



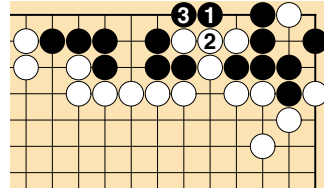
Problème 5

❶ : *tesuji* !
❸ : Blanc est mort.



Problème 6a

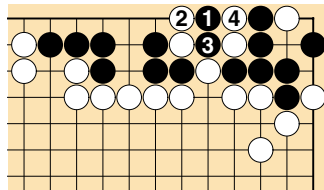
Noir a besoin de se connecter pour vivre.



Problème 6b

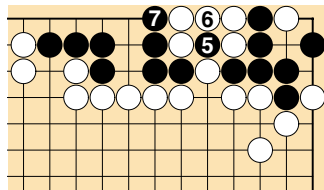
Si Blanc connecte ses pierres, Noir pousse en N3, et, comme dans le problème 3, Blanc ne peut pas descendre.

(Noir doit faire attention à ne pas jouer N3 de l'autre côté !!!)



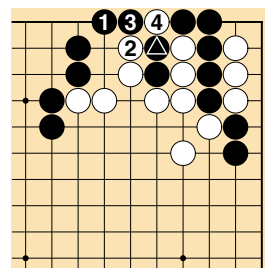
Problème 6c

Si Blanc décide de résister, Noir commence par sacrifier une pierre de plus...



Problème 6d

... puis encore une autre, avant de tout manger !

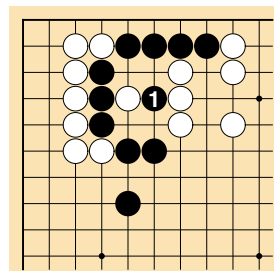


Problème 7

N1 : *tesuji* !

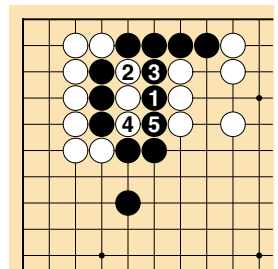
B4 : prendre deux pierres, ce n'est pas un *kô*... Noir peut reprendre avec N5 en ▲ : ses pierres sont connectées.

Cette technique de connexion sur la première ligne en sacrifiant deux pierres est bien utile...



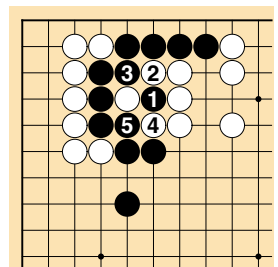
Problème 8a

❶ est le *tesuji* de connexion !



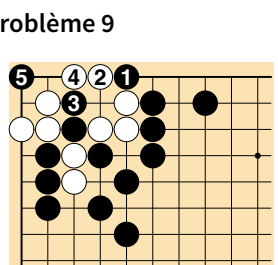
Problème 8b

Si Blanc coupe de ce côté, Noir peut connecter au prix de l'abandon de ses trois pierres.



Problème 8c

Si Blanc coupe de ce côté, Noir peut connecter quasi gratuitement.



Problème 9

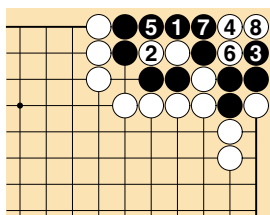
❶ et ❸ : d'abord réduire l'espace...

❺ : et enfin frapper au point vital.

Blanc est mort.



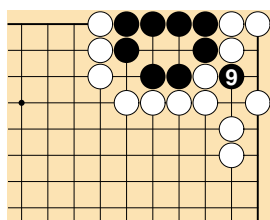
Niveau confirmé



Problème 13a

N3 : *Tesuji* !

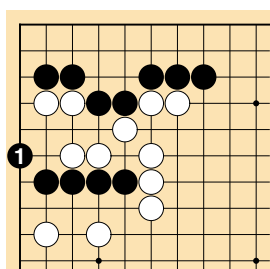
Ces quatre pierres noires ont maintenant la forme bien connue...



Problème 13b

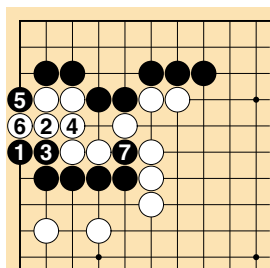
N9 : ... qui permet le « jeu sous les pierres » !

Noir est vivant.



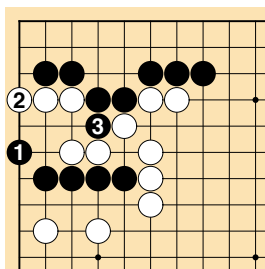
Problème 14a

N1 : le bon coup pour connecter !



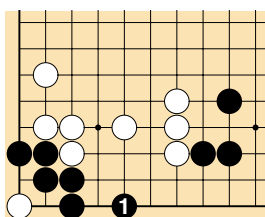
Problème 14b

Si Blanc essaye d'empêcher la connexion ainsi, N5 et N7 mettent ses pierres en *dame-zumari*.



Problème 14c

Si Blanc décide de descendre simplement, c'est avec N3 que Noir va forcer le blocus

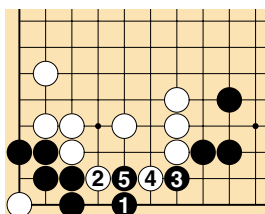


Problème 15a

Celui-ci est difficile.

Le premier mouvement est le saut en *tobi* sur la première ligne N1.

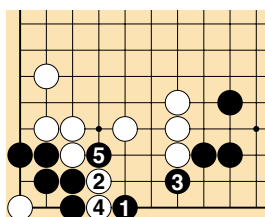
La suite dépendra de la réponse blanche...



Problème 15b

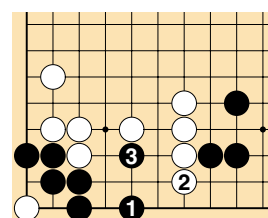
La réponse à B2 est le *hane* N3 !

Si Blanc tente de bloquer avec B4, le *nobi* N5 est le *tesuji* qui connecte les pierres noires.



Problème 15c

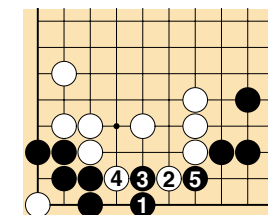
Séparer brutalement ne marche pas.



Problème 15d

Le *sagari* B2 ne marche pas non plus...

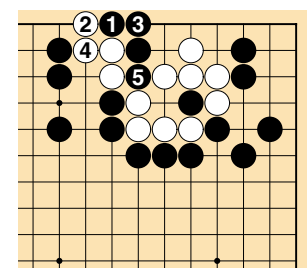
N3 : deux yeux !



Problème 15e

B2 : ce *kosumi* avait l'air prometteur...

... Avant le *tesuji* N5 (terme technique : *atekomi*), qui ramène à la position du diagramme 15b !

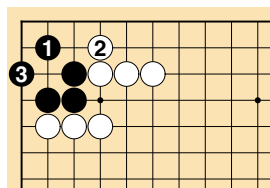


Problème 10

N1 : le *hane* est le *tesuji* dans cette situation...

B4 : Blanc est obligé de connecter et fait un angle vide.

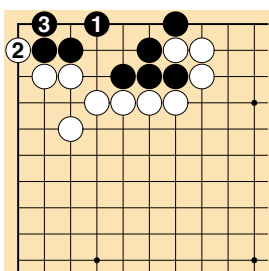
N5 : Blanc est mort.



Problème 11

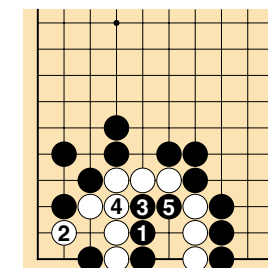
N1 : le point 2-2 est le point vital.

N3 : Noir est vivant.



Problème 12

N1 : ce coup surprenant est le *tesuji* qui assure la vie du groupe noir.



Problème 16

N1 : il faut le trouver...

N5 : vu de loin on pense à un *seki*. Mais coté coin Blanc est mort... donc toutes les pierres blanches sont mortes.

Retrouvez la RFG en ligne

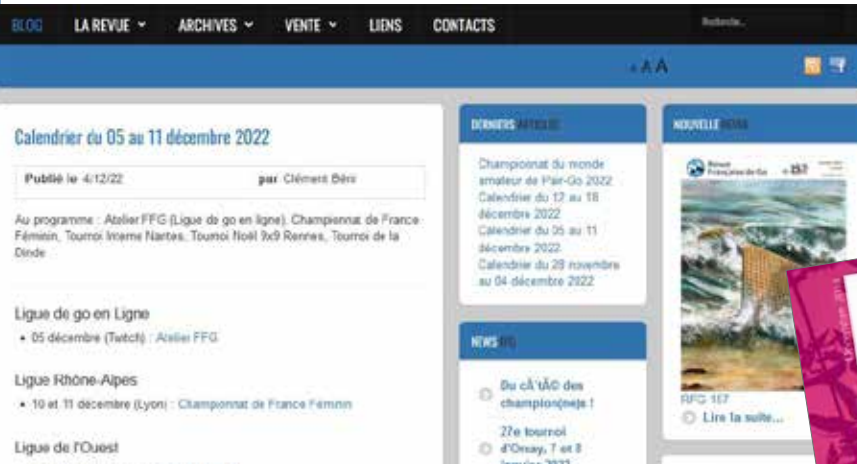
Le blog, les actualités, les vidéos, les archives...

Revue Française de go

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



Revue
Française de Go



<http://rfg.jeudego.org>

Complétez votre collection !

Anciens numéros de la Revue Française de Go



Nombre d'exemplaires	Tarif par exemplaire	Frais postaux (France)
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

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