



Revue
Française de Go

n° 155

Janvier 2022
7 euros

issn 0181-1142



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
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

L'édito



Chers lecteurs, recevez nos meilleurs vœux pour l'année 2022, en espérant que les contraintes imposées par la situation sanitaire diminueront graduellement pour alléger le travail des bénévoles organisateurs des tournois et autres événements et en restaurer progressivement la convivialité.

ACTUALITÉS ET PARTIES COMMENTÉES

Brèves	21, 26, 29
Championnat de France (parties commentées)	6
Vie des clubs	11
Championnat de France féminin	12
Sélection des pro européens (partie commentée)	14
Histoire et règles du go	22

THÉORIE ET TECHNIQUES

Problèmes : énoncés	4, 5
Attaque & Défense	18
Le coin des débutants	27
Yose	28
Kô	30
Quel joseki choisir ?	32
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, Rémi Campagnie, Chen Zuyan, Tetyana Chouteau, Kevin Cuello, JunFu Dai, Thomas Debarre, Astrid Gaultier, Fan Hui, Albane Mercat, Tiphaine Toromanoff, Rémi Vannier.
- Illustration de couverture : « *Renards roux au bord de l'eau* » par Alizée Chabin.
- Illustrations intérieures : Camille Lévêque.
- RFG est publiée par la Fédération Française de Go.
- Imprimé par : Maugein Imprimeurs (ZI de Mulatet, 19000 Tulle)

Lors du dernier numéro, j'évoquais le plaisir de jouer avec des «*pierres palpables qui peuvent claquer contre le bois !*», oubliant un instant ces *goban* en néoprène si pratiques, mais si peu sonores... Cependant il est important, quel que soit le *goban*, d'y poser physiquement les problèmes, les positions, les parties (commentées ou non) lorsque vous étudiez ! Pour citer (approximativement, il ne faut pas confondre dinosaure et éléphant) Pierre Aroutcheff, le grand pédagogue du début de notre ère, «*La main doit apprendre à jouer*».

Dans cette Revue, Thomas commente pour vous deux des ses parties du championnat de France amateur jouées contre les jeunes talents du go français, celle du premier tour — où il faillit être éliminé — et la finale, à l'issue indécise jusqu'au dernier coup, qui pourrait rester dans la légende sous le nom de «*La partie du dragon de Schrödinger*»...

Rémi (Campagnie) nous raconte une de ses parties du tournoi de sélection des professionnels européens auquel il a été invité à participer...

Les participantes au championnat de France féminin, plutôt que commenter leurs parties, ont préféré nous faire part de leur vécu de l'événement...

Rémi (Vannier) nous permet de publier un chapitre entier du dernier livre qu'il a traduit, en espérant qu'il vous intéressera, nous l'en remercions...

Ce n'est qu'en développant les idées proposées par notre conseiller Christian Boyart que je reprends *Le coin des débutants*, ...

Le professeur Chen Zuyuan, que vous avez déjà pu apprécier dans la Revue N°153, se penche cette fois sur l'histoire des règles...

Et bien sûr Junfu continue ses séries sur les différentes phases du jeu !

Bonne lecture !

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

Et toujours...

L'email de la rédaction :

redaction-rfg@jeudego.org

Le site de la revue :

rfg.jeudego.org

Notre page facebook :

fb.com/revue.francaise.go

Quel joseki choisir ?

Junfu Dai

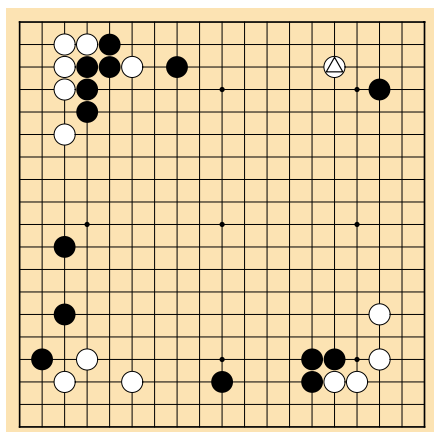
Dans cette série de problèmes, vous êtes confronté à un début de partie et devez choisir un *joseki* en tenant compte de l'ensemble du *goban*...

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

Quel est le résultat recherché ?

Comment puis-je parvenir à cette position ?

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



Après le partage des trois premiers coins, Blanc a choisi pour le dernier l'approche basse △, *keima* en troisième ligne, contre le *komoku* noir.

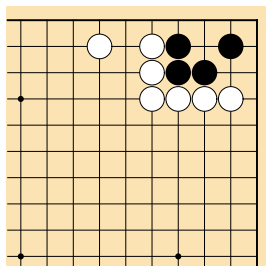
Dans cette configuration, comment Noir doit-il jouer dans ce coin pour bien faire travailler l'ensemble de ses pierres ?

Tsumego à gogo

énoncés

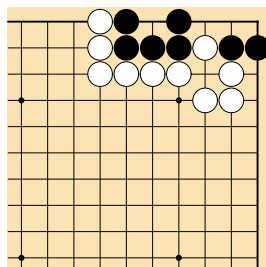
Fan Hui

Niveau débutant



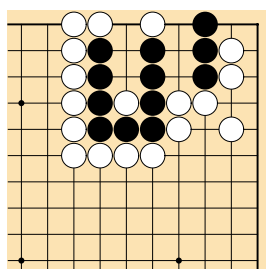
Problème 1

Noir joue et vit sans condition.



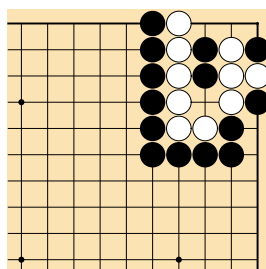
Problème 2

Noir joue et vit sans condition.



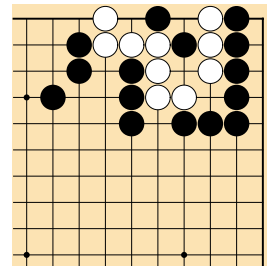
Problème 3

Noir joue et vit sans condition.



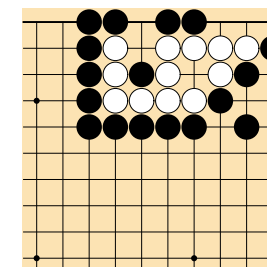
Problème 4

Noir joue et tue Blanc sans condition.



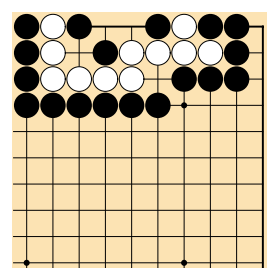
Problème 5

Noir joue et tue Blanc sans condition.



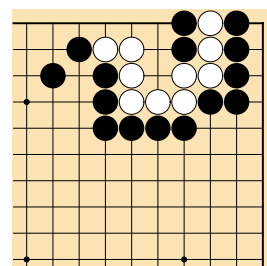
Problème 6

Noir joue et tue Blanc sans condition.



Problème 7

Noir joue et tue Blanc sans condition.

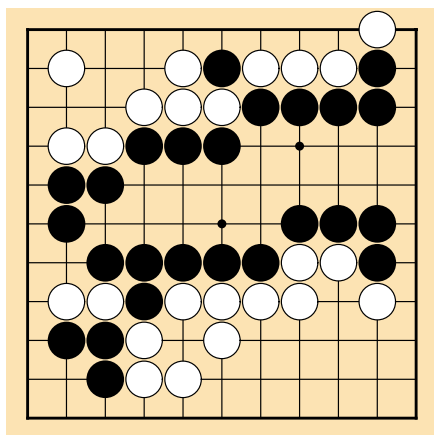


Problème 8

Noir joue et tue Blanc sans condition.

YOSE

Junfu Dai

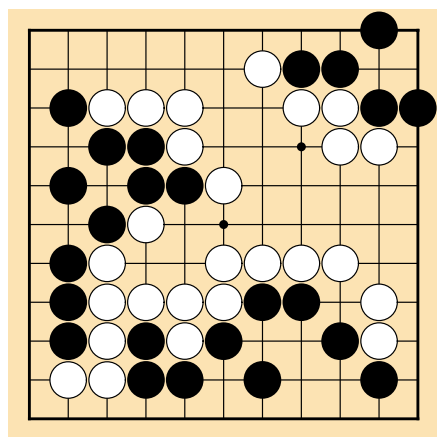
La magie des *tesuji* de yose...

Problème 1

Komi : 0,5 points.

À Noir de jouer.

Par quel coin commencer pour faire le meilleur yose ?



Problème 2

Komi : 0,5 points.

À Noir de jouer.

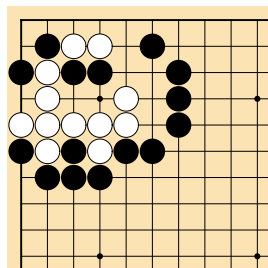
Il y a plusieurs grands coups de yose à jouer, Noir doit trouver le meilleur coup pour chacun... et le meilleur ordre pour ces coups !

Tsumego à gogo

énoncés

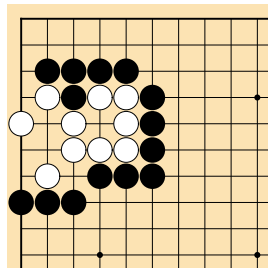
Fan Hui

Niveau intermédiaire



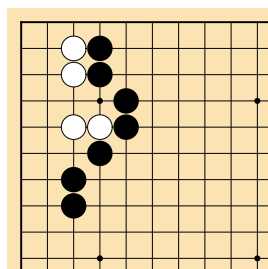
Problème 9

Noir joue et tue Blanc sans condition.



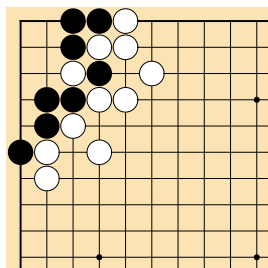
Problème 10

Noir joue et tue Blanc sans condition.



Problème 11

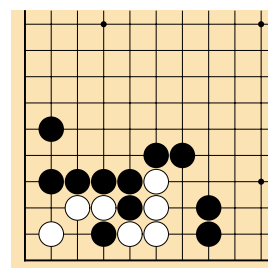
Noir joue et tue Blanc sans condition.



Problème 12

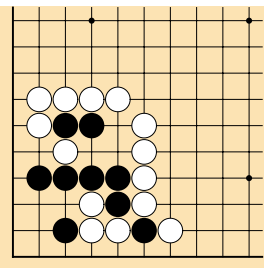
Noir joue et vit sans condition.

Niveau confirmé



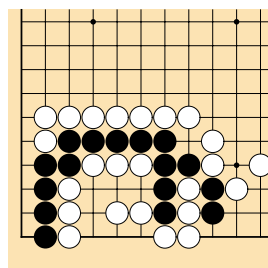
Problème 13

Noir joue et tue Blanc sans condition.



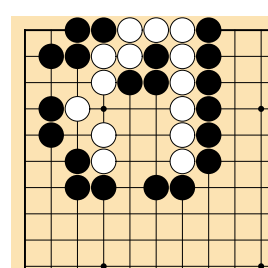
Problème 14

Noir joue et vit sans condition.



Problème 15

Noir joue et vit sans condition.



Problème 16

Noir joue et tue Blanc sans condition.

Championnat de France Amateur 2021

Thomas Debarre

Le championnat de France Amateur 2021 a été organisé à Nancy par le club « Stanislas Go » les samedi 9 et dimanche 10 octobre 2021. Ce championnat est ouvert aux joueurs licenciés FFG de nationalité française et de statut amateur. C'est un tournoi en système coupe en quatre rondes pour seize participants qualifiés via l'échelle de niveau ou le championnat de France open (avec deux joueurs invités par le bureau de la FFG).

Cette année, les participants étaient :

Thomas Debarre (67SE, 7d)
Benjamin Dréan-Guénazia (29Co, 6d)
Florent Labouret (38Gr, 5d)
Denis Karadaban (38Gr, 5d)
Guillaume Ougier (92An, 4d)
Louis Dumont (75Al, 4d)
Linh Vu Tu (92An, 4d)
Fabien Lips (75Al, 4d)
Vincent Godivier (69Ly, 4d)
Ariane Ougier (38Gr, 4d)
Benjamin Blanchard (75Ju, 4d)
Benoît Roturier (31To, 3d)
Abdallah Mezouar (69Ly, 3d)
François Mizessyn (44Na, 2d)
Miléna Boclé (92An, 2d)
Cyan Touzot (75Op, 2d)

Linh Vu Tu (17 ans, champion de France < 16 ans en 2018) a éliminé (dans l'ordre) Ariane Ougier, Benjamin Dréan-Guénazia et Louis Dumont pour arriver en finale.

Il y a rencontré Thomas Debarre (28 ans, champion de France 2010, 2011, 2012, 2013 et 2018, champion de France catégorie lycée en 2010, champion de France catégorie collège en 2008), qui, de son côté, avait éliminé Cyan Touzot, Fabien Lips et Denis Karadaban.

Denis Karadaban (champion de France amateur en 2020) gagne la petite finale et prend la troisième marche du podium.

Thomas nous commente dans les pages qui suivent sa première partie, puis sa finale.

Laissons-lui la parole...

La rédaction

**Championnat de France Amateur.
Ronde 1, samedi 9 octobre 2021.**

● : Cyan Touzot, 2d.

○ : Thomas Debarre, 6d.

Komi : 7,5 points.

Blanc gagne d'un demi-point.

C'est la première fois que je rencontrais Cyan (y compris en dehors du *goban*), je ne savais donc pas du tout à quoi m'attendre pour cette partie. Malgré l'écart de niveau sur le papier, j'étais sur mes gardes car les jeunes en progression arrivent souvent à se sublimer contre des joueurs mieux classés. Malgré tout, j'étais loin de m'imaginer la longue souffrance qu'allait être pour moi cette partie...

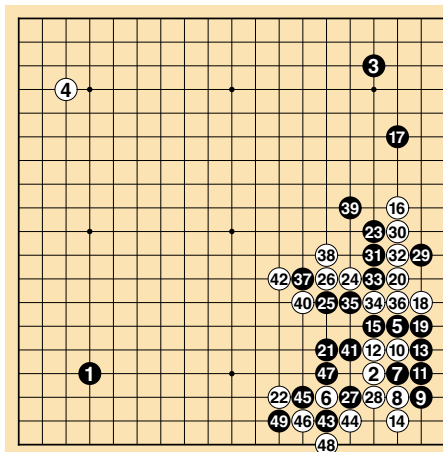


Figure 1 (coups 1- 50)

50 en 6

B24 : je ne voulais pas donner l'impression de me soumettre en 30, mais c'était sans doute plus raisonnable (cf. dia. 1).

B26 : abusif. Si Blanc joue maintenant simplement en 30, il a déjà obtenu un gain local avec l'échange 24-25.

N29 : Noir fait bien de ne pas jouer au centre, mais descendre tout droit en 30 est meilleur.

B34 : tourner en 35 est meilleur ; maintenant le combat devient beaucoup plus jouable pour Noir.

N43 : joli *tesuji* qui exploite la mauvaise forme de Blanc.

B46 : abusif, Blanc devrait se contenter de capturer (cf. dia. 2).

N49 : Noir n'a pas froid aux yeux et il a raison ! Blanc n'a aucune menace suffisante pour gagner le *kô*.

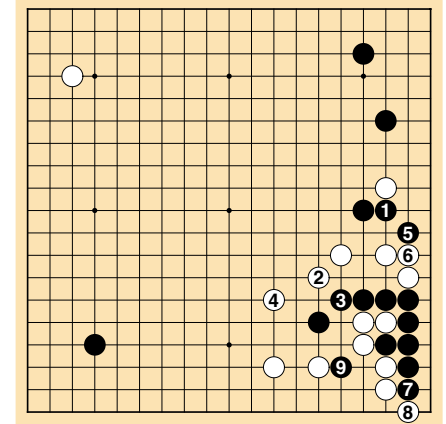


Diagramme 1

1 à la place de 25 de la partie.

Cette séquence peut faire peur à Noir, mais Blanc n'est pas suffisamment solide pour le tuer.

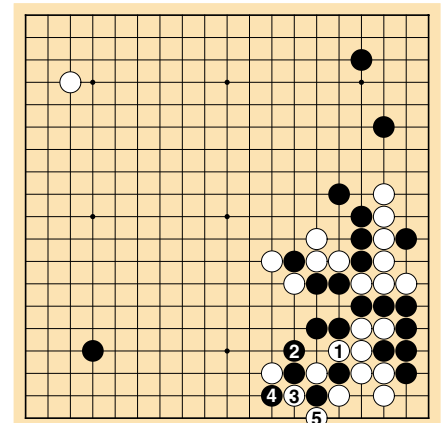


Diagramme 2

1 à la place de 46 de la partie.

Cela paraît douloureux pour Blanc mais la situation est équilibrée.



Photo : Julien Touzot

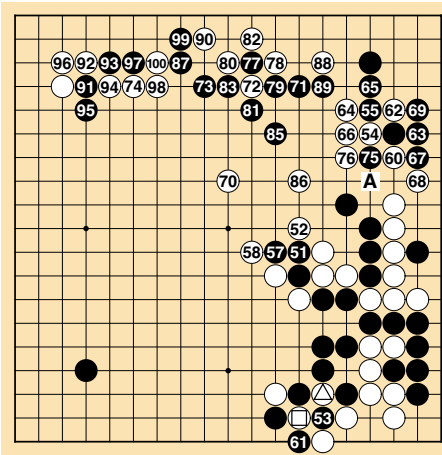


Figure 2 (coups 51-100)

56 en △, 59 en 53, 84 en 77.

N51 : comme menace, pousser dans un *shicho* est très rarement une bonne idée, et ça se vérifie ici : le *kikashi* en 52 est bien meilleur. Noir veut garder quelques menaces de *kô* en réserve, mais il n'en a besoin que d'une : le *kô* est beaucoup trop gros.

B54 : un échange me paraissait jouable, mais j'avais complètement sous-évalué la taille du *kô* : la connexion en 61 est obligatoire.

N55 : Noir sous-évalue aussi le *kô*, il faut capturer □ !

N61 : Noir capture enfin, la partie est très bonne pour lui mais aurait été encore bien meilleure sans ses deux mauvaises menaces de *kô*.

N71 : le gain local de Blanc est beaucoup trop petit, Noir a conservé un gros coin et il y a du mauvais *aji* en 75.

B86 : capturer en A est bien meilleur : Blanc n'a presque plus de points au centre !

N87 : à ce stade, je commence enfin à réaliser que l'échange suite au *kô* m'était défavorable, et que la partie est très difficile pour moi. C'est même maintenant Noir qui attaque le groupe du bord Nord (les pierres 72 à 84).

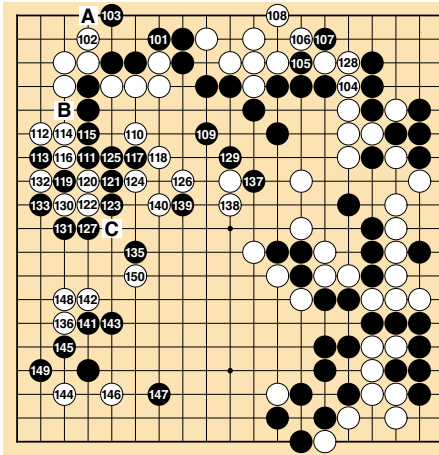


Figure 3 (coups 101-150)

134 en 119.

N103 : ce coup peut paraître anodin, mais c'est une erreur qui peut avoir un impact important puisque la descente en A est maintenant *sente* pour Blanc, ce qui fait que tourner en B n'est plus pour Noir.

B104 : grossière erreur de lecture de ma part, Blanc ne peut pas couper.

B108 : Noir a bien sanctionné, Blanc ne peut pas couper. La partie est maintenant désespérée pour Blanc, je commence à paniquer ! (cf. dia. 3).

N109 : excès de prudence (compréhensible vu la situation) : la connexion en 128 est énorme et règle tous les problèmes de Noir.

N113 : abusif, Noir n'a pas besoin de jouer aussi agressivement, jouer en 121 suffit.

N117 : il n'est pas trop tard pour jouer en 121 !

B120 : Noir s'est mis en difficulté tout seul en autorisant cette coupe.

B128 : coup énorme que Blanc a le luxe de faire en *sente* ! L'avance de Noir s'est considérablement réduite, même si elle est encore réelle.

N139 : joli coup qui permet de réparer la coupe en C en *sente* !

B148 : coup désespéré, Noir a encore trop d'avance !

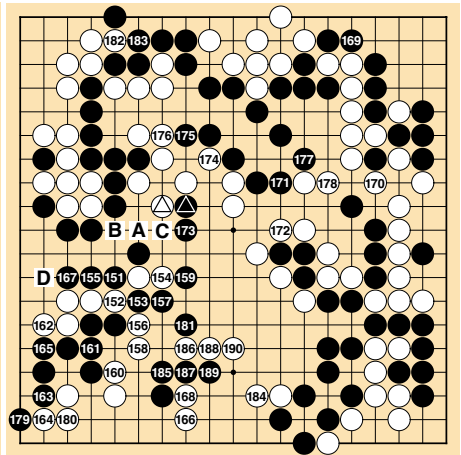


Figure 4 (coups 151-190)

N155 : Noir simplifie au maximum et il a bien raison : même s'il y a de l'*aji*, les quatre pierres blanches sont capturées.

B156 : Blanc loupe le timing pour faire l'échange A-B, qui aurait eu son importance trois coups plus tard.

N159 : grâce à son échange de génie △-△, Noir capture également les deux pierres ! Il est maintenant trop tard pour jouer A, Noir peut répondre en C.

B162 : coup de bluff, Blanc est désespéré.

B166 : joli *tesuji* ! (cf. dia. 4 et 5).

N167 : c'est le seul coup où j'ai senti Cyan un peu rattrapé par la pression : même s'il y a beaucoup d'*aji*, 167 n'était pas nécessaire, car D ne marche pas pour Blanc..

N169 : coup gigantesque, Noir conserve presque 10 points d'avance.

N185 : malgré son avance, Cyan ne tombe pas dans mon bluff et lit correctement : Blanc ne peut plus capturer les deux pierres noires.

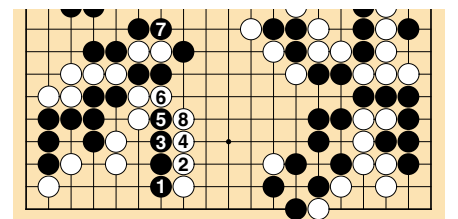


Diagramme 4

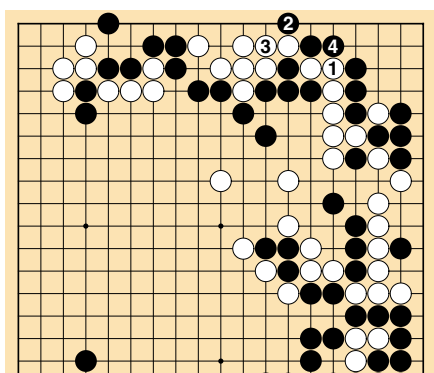
1 à la place de 167 de la partie.

Malgré sa force envahissante, Noir ne peut pas résister.

<= Diagramme 5

Le *hane* ne marche pas non plus.

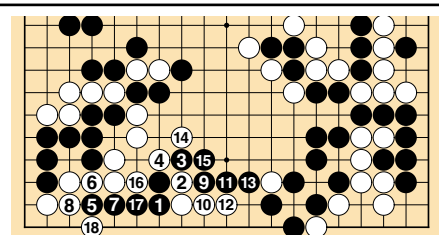
Noir est mort.



<= Diagramme 3

1 à la place de 108 de la partie.

Si Blanc résiste, il meurt.



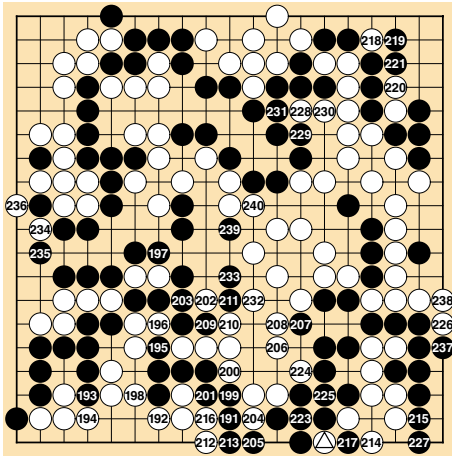


Figure 5 (coups 191-240)

222 en △.

N191 : Noir est connecté. (cf. dia. 6)

N203 : trop petit ; si Noir connecte en 204, la partie est finie.

B214 : *tesuji* de yose qui rapporte beaucoup de points.

B226-N227 : cet échange joué en *sente* fait très mal à Noir, la partie devient soudainement très serrée !

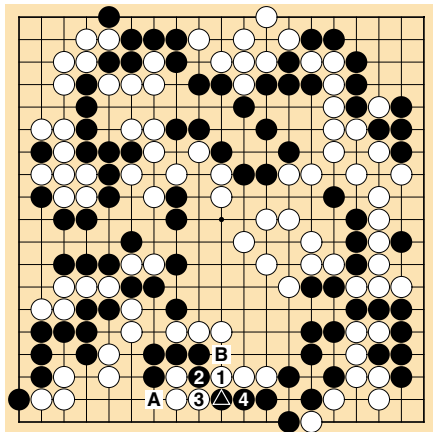


Diagramme 6

1 à la place de 192 de la partie.

Blanc ne peut pas couper : A et B sont *miai*.



Photo : Julien Touzot

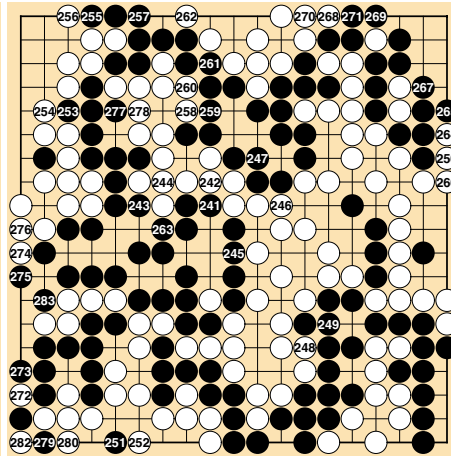


Figure 6 (coups 241-284)

281 en 272, 284 en 279.

N249 : ultime erreur qui renverse la partie : 250 est un peu plus gros.

B284 : finalement, Blanc gagne d'un demi-point.

J'ai vraiment eu beaucoup de chance de gagner, et la défaite a dû être dure à avaler pour Cyan, après qu'il ait été largement en avance pendant presque toute la partie.

Mais j'ai été très impressionné par son talent et sa maturité (goïstique), et je suis sûr qu'il aura beaucoup d'occasions de prendre sa revanche dans un futur proche !

Championnat de France Amateur Ronde 4

Dimanche 10 octobre 2021

● : Linh Vu Tu, 4d

○ : Thomas Debarre, 6d

Komi 7,5 points.

Blanc gagne par abandon.

Même si j'ai beaucoup entendu parler de Linh-Vu car il est l'un des jeunes Français les plus prometteurs, c'est la première fois que je jouais contre lui et je ne connaissais pas son jeu. Mais après m'en être miraculeusement sorti contre Cyan à la première partie, je me méfiais beaucoup de cet autre jeune aux dents longues, qui plus est en pleine forme après un superbe tournoi !

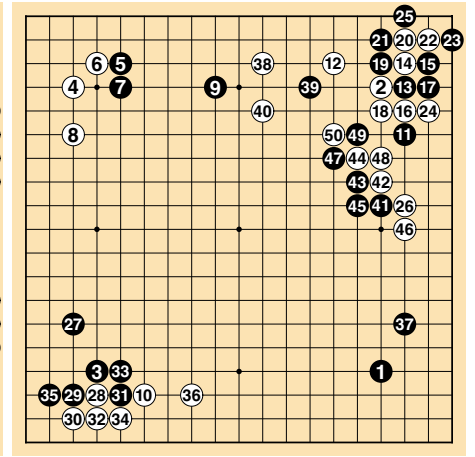
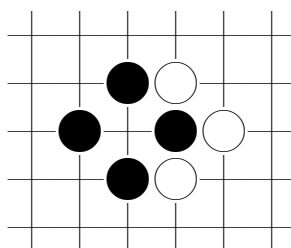


Figure 1 (coups 1-50)

B40 : après un début très calme, Blanc refuse de se soumettre, la partie s'anime d'un coup (cf. dia. 1).

N45 : trop lourd. Ces trois pierres risquent de devenir un fardeau pour Noir (cf. dia. 2).

B50 : grosse erreur de lecture, ça ne marche pas du tout...

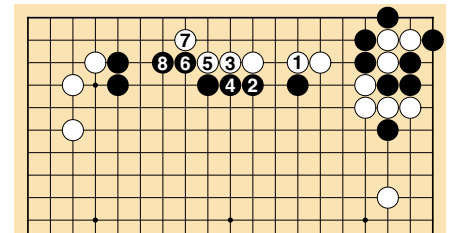


Diagramme 1

1 à la place de 40 de la partie.

Même si cette séquence n'est pas si mauvaise pour Blanc, psychologiquement cette soumission est difficile à accepter.

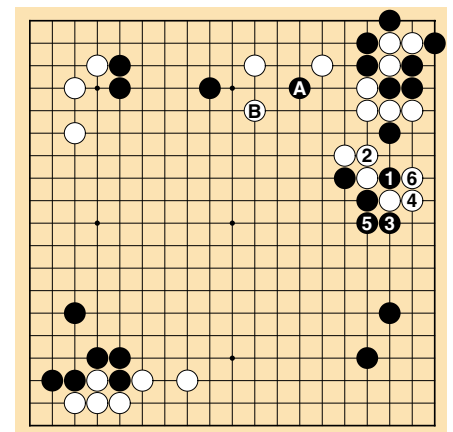


Diagramme 2

1 à la place de 45 de la partie.

Cette séquence est meilleure pour Noir, mais Linh-Vu a sûrement opté contre car l'échange A-B paraît maintenant bon pour Blanc.

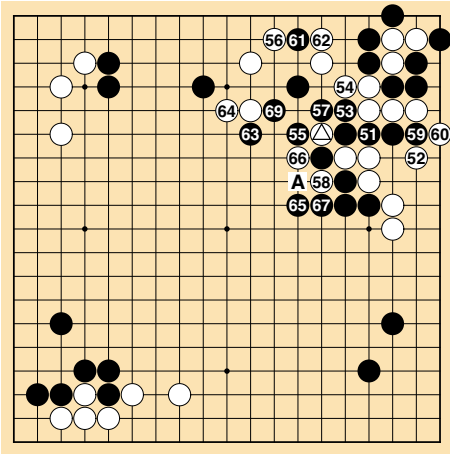


Figure 2 (coups 51-69)

68 en △.

N 53 : la situation est bonne pour Noir, mais il pouvait faire encore mieux (cf. dia. 3).

N57 : bon coup, plus sévère que A car la mauvaise forme blanche peut être mieux exploitée.

N63 : cf. dia. 4.

B68 : ce *kô* est très pénible pour Noir, la partie devient soudainement bonne pour Blanc.

N69 : trop gentil, Noir devrait jouer le *kô*, il a plusieurs menaces intrinsèques.

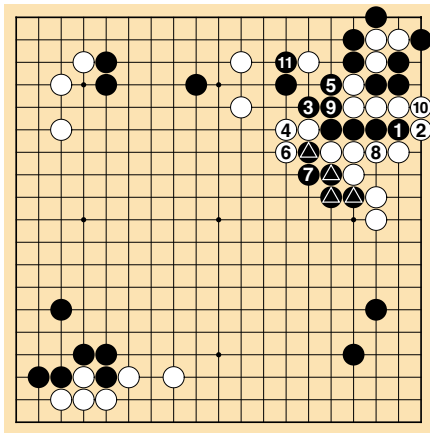


Diagramme 3

1 à la place de 53 de la partie.

Même si le groupe △ est très lourd, Noir a détruit tous les points blancs.

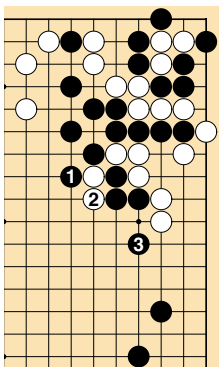


Diagramme 4

1 à la place de 63 de la partie.

Noir devrait combattre ainsi, c'est même plutôt Noir qui attaque Blanc...

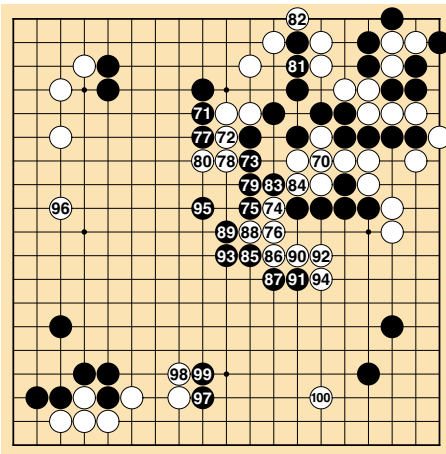


Figure 3 (coups 70-100)

B70 : le résultat est catastrophique pour Noir, qui ne peut même pas connecter ses groupes.

N87 : Noir se lance dans des grandes manœuvres !

B88 : cf. dia. 5 et 6.

N93 : quel panache ! Encore une fois, Noir laisse son groupe en capture (cf. dia. 7).

B96 : me sentant toujours très en avance (à raison), je joue très solide et refuse toute complication...

N99 : se sachant en retard, Noir joue avec beaucoup de personnalité et tente de compliquer la partie.

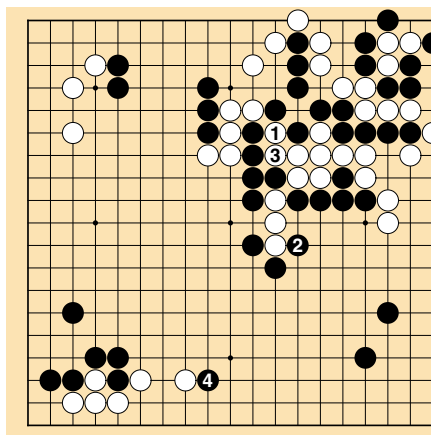


Diagramme 5

1 à la place de 88 de la partie.

J'ai beaucoup hésité à jouer ici... Le groupe noir est capturé.

J'étais conscient que cette position était également bonne pour Blanc, mais cette option me semblait moins sûre que celle que j'ai jouée dans la partie, car il faut bien négocier la réduction ou l'invasion de la grosse zone d'influence noire au Sud.

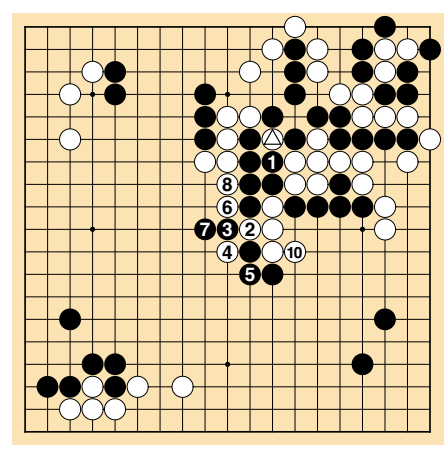


Diagramme 6

9 en △.

Si Noir tente de résister, il est capturé.

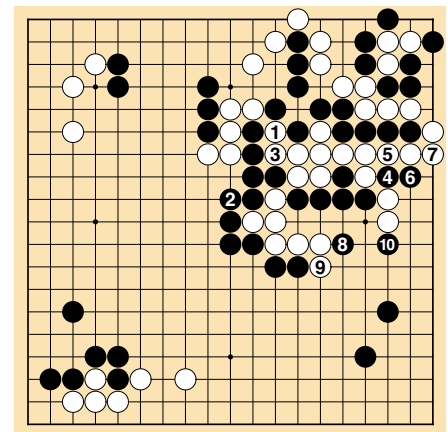


Diagramme 7

1 à la place de 94 de la partie.

Le combat est compliqué, même si Blanc devrait s'en sortir.

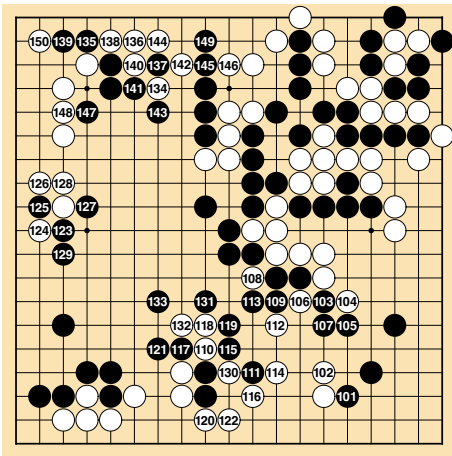


Figure 4 (coups 101-150)

N105 : Noir a bien réussi à compliquer la partie, la situation est délicate.

B106 : Blanc répare la forme noire (cf. dia. 8).

B112 : je me retrouve à devoir jouer un combat compliqué, ce que je voulais à tout prix éviter...

B120 : Blanc connecte finalement ses pierres. J'étais très content de ce résultat car Blanc fait beaucoup de points au passage. Cependant, j'étais un peu trop optimiste car la partie était loin d'être gagnée...

N121 : grosse erreur qui redonne à Blanc une avance confortable : il faut absolument jouer en 122 (cf. dia. 9).

N123 : si Noir connecte en 130, il finit maintenant *gote*, faute d'avoir joué en 122 au coup précédent. Étant de nouveau en retard, Noir complique toujours au maximum.

B130 : Blanc capture en *sente* et conserve une large avance, avec une situation a priori très simple.

N139 : Noir met beaucoup de cœur à l'ouvrage pour compliquer la partie, mais c'est abusif.

B146 : erreur qui perd beaucoup de points et qui aurait pu avoir des conséquences désastreuses... (cf. dia. 10).



Photo : Club de Nancy

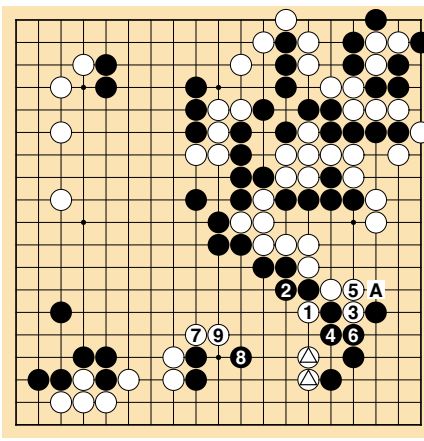


Diagramme 8

1 à la place de 106 de la partie.

Blanc peut simplifier comme ceci. Les pierres △ ne sont pas faciles à capturer, et Blanc devrait finir *sente* pour jouer en A qui est gigantesque.

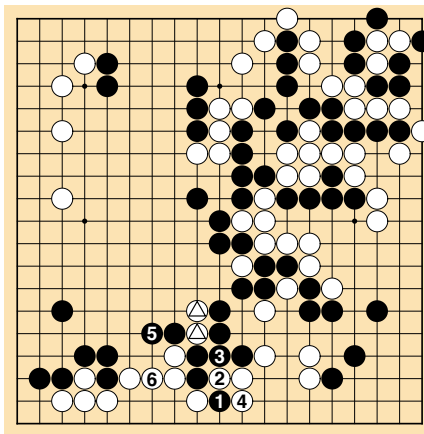


Diagramme 9

1 à la place de 121 de la partie.

La différence avec la partie est énorme : les pierres △ sont capturées !

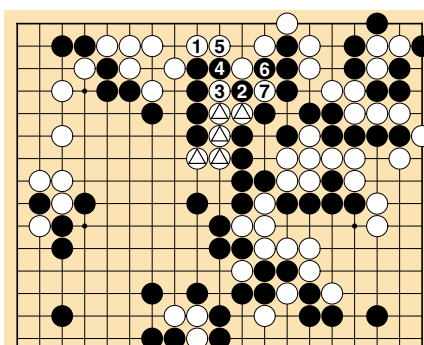


Diagramme 10

1 à la place de 146 de la partie.

Ce *kô* me paraissait être une complication inutile, mais Blanc a déjà gagné énormément de points sur le bord et peut largement se permettre de perdre le groupe △ par *kô*.

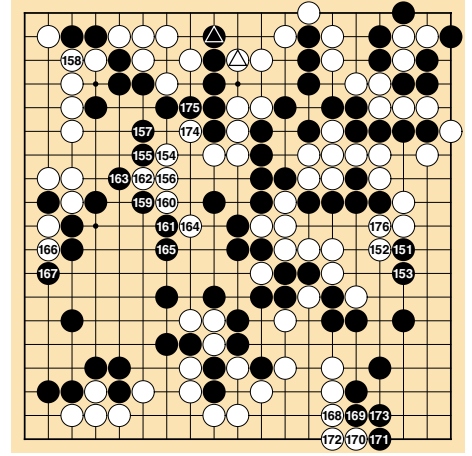


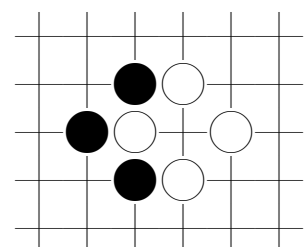
Figure 5 (coups 151-176)

B160 : à ce stade, je pensais que la partie était gagnée. En fait, notamment à cause du mauvais échange △-△, un désastre pour Blanc se cache dans la position et y restera jusqu'au dernier coup... (cf. dia. 11 et 12).

B176 : j'ai joué ici en croyant simplement faire un coup de yose, car je pensais que Noir pouvait me forcer à capturer ses pierres en *sente*. Je n'avais alors toujours pas compris que ce coup sauvait mon groupe et ma partie ! Dans la foulée, Noir a abandonné ici car il a environ 5 points de retard. Ce n'est qu'après le décompte final que les spectateurs nous ont appris que la partie aurait pu basculer jusqu'au tout dernier coup...

Cette fin rocambolesque symbolise bien mon tournoi, dans lequel j'ai eu d'énormes sueurs froides, mais heureusement ma bonne étoile m'a suivi du début à la fin.

Sur cette dernière ronde, j'ai eu l'impression de contrôler presque tout le temps ma partie, même si elle aurait pu m'échapper jusqu'à la fin. Bravo quand même à Linh-Vu pour son superbe parcours ; je pense qu'il a été un peu inhibé par l'enjeu et que cette finale n'a peut-être pas été sa meilleure partie du tournoi. Mais je suis certain que ce vécu lui sera bénéfique et qu'il reviendra plus fort ces prochaines années !



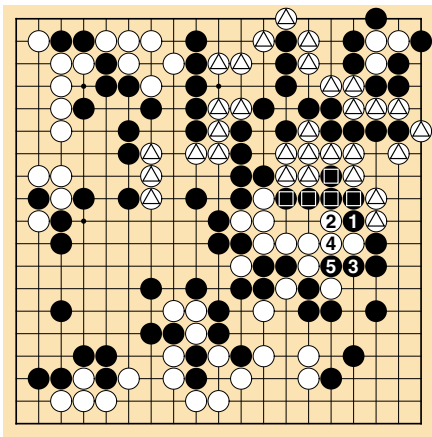


Diagramme 11

1 à la place de 164 de la partie.

Blanc ne peut pas capturer le groupe ❶ ! Aussi incroyable que cela puisse paraître, les deux joueurs ont eu une hallucination collective sur ce *tsumego* pourtant très facile.

S'il ne s'agissait que de sauver le groupe ❶, Blanc serait toujours en avance...

Mais le véritable problème, c'est que l'énorme dragon ❷ n'a pas deux yeux !!! Si Blanc joue « normalement », il y a un *seki* local et le dragon blanc est mort !

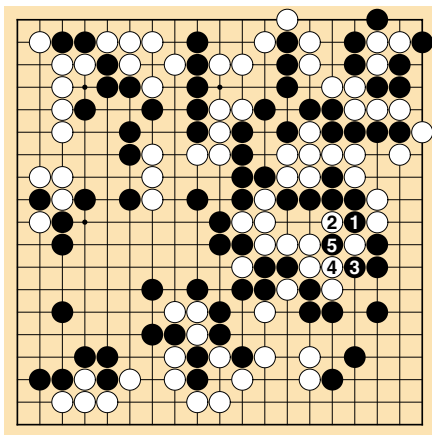


Diagramme 12

Blanc est donc obligé de se lancer dans un *kô* de tous les dangers...

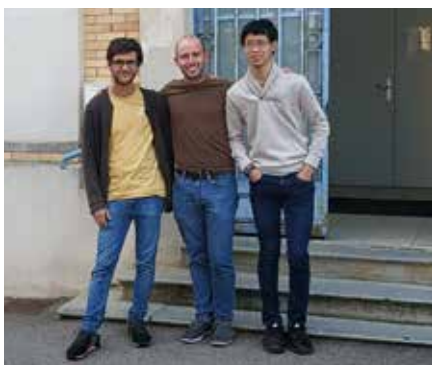


Photo : Club de Nancy

Vie des Clubs

Le tournoi par équipes du Soleil couchant

La Ligue de l'Ouest a choisi Rennes pour accueillir la deuxième édition du Tournoi par équipes du Soleil couchant, le week-end du 13 et 14 novembre dernier.

Le tournoi par équipes est un événement très apprécié des joueurs de Go, car la convivialité prend le pas sur la performance individuelle, et les partenaires doivent se faire confiance mutuellement. En effet, les équipes sont constituées de trois joueurs, chacun ayant sa table du plus fort au moins fort, et les trois par-



ties sont jouées simultanément. Pour l'emporter, il est nécessaire d'avoir deux tables gagnantes de son côté. D'ailleurs, si 2021 marque le retour des tournois officiels en présentiel, l'an passé, le tournoi par équipes s'était tenu en ligne. L'avantage est que c'est moins coûteux (déplacement, hébergement, repas), mais cela apporte aussi de l'inconfort chez un certain nombre de joueurs, l'écran y étant pour quelque chose. Donc quelle joie de pouvoir enfin revenir échanger des parties avec les amis de l'Ouest, en face à face, les yeux dans les yeux, afin de pouvoir y lire le désespoir d'un groupe mort ou la malice d'un *tesuji* qui pour une fois fonctionne !

À travers quatre rondes, les douze équipes de Brest, Nantes, Poitiers et Rennes (dont deux panachées) se sont joyeusement affrontées. Il y a eu des

matches « clubicides », et même fratricides entre deux sœurs, mais dans l'ensemble cela s'est bien passé. Rémi Vannier nous a d'ailleurs concocté un tirage breton pour éviter aux équipes « compétitives » de rencontrer immédiatement les équipes « loisirs » aux niveaux les plus faibles.

Rajoutez à cela des repas pique-nique à la bonne franquette préparés avec de bons produits, du café, des gâteaux maison, des jeux de société, et vous obtenez une ambiance conviviale et détendue.

Sinon, nous avons eu le plaisir de voir onze jeunes de l'École de Go âgés de 7 à 14 ans prendre place parmi les équipes, et pour quelques-uns, il s'agissait de leur premier tournoi officiel avec beaucoup d'adultes. Bravo à eux !

Et concernant le dénouement, comme tout le monde s'y attendait, ce sont les deux équipes de Nantes, favorites au classement, qui se sont retrouvées en finale.

C'est Nantes 2 dite « la Joyeuse » composée de Stéphan Kunne (3d), Rija Zafinandro (2d) et Lisa Imhoff (8k) qui remporte le trophée par équipes de la Ligue de l'Ouest !



Trophée à rapporter pour l'an prochain ?

Kevin Cuello

Photos : Kevin Cuello

Championnat de France Féminin 2021 Astrid Gaultier



Le championnat de France féminin 2021 s'est tenu les 11 et 12 décembre à l'École 42 à Paris et a rassemblé une vingtaine de joueuses, principalement de la région parisienne mais aussi de Strasbourg, Grenoble, Clermont-Ferrand et Rennes, qui ont disputé quatre rondes.

Dans une ambiance conviviale, ce championnat était une bonne occasion pour se retrouver et se rencontrer entre joueuses. Immersion.

Tiphaine Toromanoff

« J'ai eu un peu de mal à trouver le bâtiment : je m'attendais à ce que l'école se voit de loin, mais en fait le «42» était écrit assez petit, je l'ai passé sans le voir... mais après mon demi-tour, j'ai su que c'était là : deux jeunes filles venaient d'y entrer. Inscription à l'accueil : c'était le premier tournoi de ces deux jeunes filles. Ouf, je ne suis pas la seule débutante... enfin, je ne suis pas vraiment débutante, mais je n'ai pas joué régulièrement depuis que je travaille, ce qui fait à peu près dix ans. Mon mari m'avait inscrite au tournoi de Bourges la semaine précédente, c'était chouette, cela m'a donné envie de m'y remettre un peu. Et puis surtout, je rejoignais ma sœur Albane sur place !

La salle était un peu froide : aération COVID oblige... Il y avait déjà pas mal de monde, dont Louise, qui était aussi au club de Jussieu il y a plus de dix ans. Quelle ambiance étrange ! Que des femmes, des jeunes filles, des mamans, des dames... c'est tellement rare d'en voir en tournois. La semaine dernière à Bourges j'étais la seule femme qui jouait ! Ici, cela me donnait le sentiment d'être à ma place, malgré mon petit niveau. »

Albane Mercat

« Moi qui ne suis que 5k FFG, je découvre ce que ça fait de jouer en première table avec la partie reportée. Après plus de trois ans sans jouer, je suis à la fois excitée et stressée. Je donne tout ce que j'ai, j'ai le sentiment de me surpasser, mais mon adversaire mène le jeu, elle lit plus loin que moi. Je ne sais pas son niveau, et tant mieux, je préfère ne pas le savoir. La partie est serrée, je ne lâche pas l'affaire. Nous sommes toutes deux en *byo-yomi*, j'entends les autres qui se lèvent, le bruit ambiant qui monte, les spectateurs toujours plus nombreux... ma concentration se brouille, je fais mine de me prendre la tête pour me boucher les oreilles. La partie reste tendue. Nous sommes la dernière table à jouer... je finis par faire une grosse erreur de *yose*, elle pénètre mon territoire. Je perds de 4,5 points, mais je suis fière de moi. Épuisée... quoi ? Déjà l'heure de commencer la ronde suivante ! »

Milena Boclé

« Noir commence à jouer des coups doux dans mon territoire, ouf. Je redoutais de jouer contre Louise car je sais qu'elle peut faire des coups risqués et me pousser à l'erreur, malgré nos quelques niveaux de différence sur le papier. Loïc, qui transmet la partie sur KGS, semble hurler par le trou des pupilles à chacun de nos coups, tant il est ébloui par ce qui se passe sur le *goban*. Cela se complique encore. On dirait que ça va mal finir. On rigole et on se provoque sur le *goban*.

Le go en vrai, c'est vraiment chouette.

Sur les tables voisines, l'ambiance est très sérieuse. Je n'ai jamais vu autant de filles à un tournoi, c'est vraiment impressionnant, d'autant plus que le contexte

avait empêché quelques joueuses de venir et qu'Astrid avait lancé le tournoi peu de temps avant. La motivation de chacune est incroyable, et tout le monde commente sa partie une fois terminée malgré les maux de tête ou la lourde fatigue d'une partie très intense.

Je vois beaucoup de joueuses noter les coups sur des *kifu* — édités par *Stoned on the Goban*, ils sont super ! À mon avis, d'ici quelques années on aura plein de joueuses fortes, youpi ! »

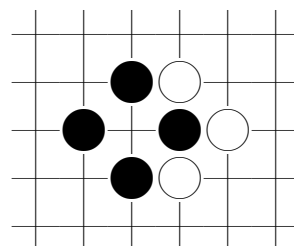
Tetyana Chouteau

« Je suis impressionnée par les progrès au go et le travail accompli par Louise. Bravo.

J'ai beaucoup moins travaillé. Et donc, presque chaque fois, pendant le *byo-yomi*, j'oubliais où mon adversaire, Olga, venait de jouer pour que je puisse lui répondre. Et chaque fois, elle me le montrait. Touchée.

Après avoir finalement perdu contre May, je me suis dit que la prochaine fois, pendant les compétitions, si je joue avec quelqu'un de plus fort, j'abandonnerai plus tôt, quand l'issue ne sera pas encore claire, en gardant un mystère...

Ce championnat me fait joyeusement penser qu'il y aura d'autres tournois dans lesquels nous pourrions nous rencontrer à nouveau. »





Au premier plan, May (Rennes) contre Louise (Levallois)

Albane

« Nous avons fini la partie, mon adversaire a fait ce qu'elle a pu, mais il y avait un gros écart de niveau. On commente. C'est constructif, il y a beaucoup de principes de base qu'elle ne connaissait pas. Un mec vient tout à coup me couper la parole pour dire à ma partenaire sur un ton infantilisant "Qu'est-ce qu'on a dit hier ? Ce coup là n'est pas bon !" (un *komoku* étendu par un *nikken-tobi*, qui me semblait au contraire tout à fait adéquat dans la situation). Un peu agacée par ce garçon pourtant bien intentionné, je lui dis gentiment que nous en sommes à autre chose et que nous avons déjà commenté cette phase de la partie, précisant que je suis en désaccord avec sa remarque. Un peu plus tard, alors que je suis en pleine explication de la glissade du singe, ce mec vient à nouveau me couper. Je suis très agacée. Il suggère cette fois à mon adversaire de venir envahir mon *moyo* par un coup de contact sur un *komoku* verrouillé par un *keima* en disant "Il ne faut pas se laisser impressionner, ça, ça vit." Mon *moyo* était bien solide. Son comportement à me couper m'agace beaucoup, je ne me sens pas respectée. Alors je lui répond très sèchement qu'il n'a pas à m'interrompre pour faire des commentaires alors qu'il n'est même pas forcément meilleur que moi, que le coup qu'il suggère me semble absurde (peut-être avait-il raison, je ne sais pas, mais j'étais énervée). "Tu es 5k, je suis 2k, je te bats facile" répond-il. Alors je l'invite à poursuivre son attaque. On joue en blitz, je le tue. "Oui, mais c'est

qu'on jouait vite..." essaye-il de se justifier. Je lui demande de partir. Il revient un peu plus tard, et me coupe une troisième fois la parole, mais cette fois pour s'excuser. "Pars, laisse-nous tranquilles s'il te plaît" dis-je exaspérée. Je me sens un peu gênée pour ma partenaire... Et je lui dis : "Désolée de mon manque de patience, mais c'est que pour une fois qu'on a un tournoi tranquille entre filles il faut quand même qu'il y ait des mecs qui viennent faire du mansplaining..." »

Milena

« Arghhhh, j'ai fait n'importe quoi, mon coup ne marche pas du tout... Je suis en train de ruiner la finale ?! Nyoshi a l'air semi-confiante. Ah ouais ? Mais y a pas de piège, pourtant.

Le *byo-yomi* n'est pas loin alors qu'on est à peine au *chuban*, dépêche-toi... Milena, mais qu'est-ce que t'as foutu... Pourquoi n'as-tu pas lu toute la séquence ? Zut, c'est la finale, qu'est-ce que tu fiches ? Tu jouais là, la partie était simplifiée pour Noir. Mais toi, tu compliques, non, tu sacrifies pour rien ! T'as pas envie de gagner ? En plus, là aussi, tu vois bien que ça ne marche pas et tu joues ce coup quand même. C'est quoi ton problème, sérieux ? Bon, ne nous laissons pas envahir par des pensées parasites. Allez, on se reprend. Il y a de l'*aji* partout et l'*aji*, c'est la magie ! »

Astrid Gaultier, organisatrice du tournoi

« Je remercie les personnes venues donner un coup de main pendant le week-end pour installer et retransmettre les parties, ainsi que 42|Paris d'avoir accueilli le championnat. Ce fut pour plusieurs joueuses l'occasion de découvrir les lieux (école d'informatique et musée de street art) et pour les étudiant.e.s celle de voir un championnat national. Le go intéresse beaucoup d'entre elles/eux comme le montrent les différentes initiations et simultanées que j'ai pu faire dans les locaux depuis que j'y suis étudiante ! »

Résultats

(20 joueuses)

- 1- Milena Boclé (2D, 92An, 4/4)
- 2- Ngoc-Tran Cao (2D, 67SE, 3/4)
- 3- Chantal Gajdos (4K, 63Ce, 3/4)
- 4- Louise Roullier (2K, 92Le, 3/4)
- 5- Tetyana Chouteau-Zhabchyk (4K, 75Op, 3/4)
- 6- May_Soua Ya (2K, 35Re, 2/4)
- 7- Laure Thomasset (4K, 75Al, 2/4)
- 8- Elodie Samson (6K, 92An, 2/4)
- 9- Chloé Stawski (6K, 00St, 2/4)
- 10- Olga Ichimbayeva (6K, 75Ju, 2/4)

Photos : Ralf Wurzinger

Affiche : Camille Lévêque

Pro Européens Qualification 2021 Rémi Campagnie

● : Lukas Podpera (7d)
○ : Rémi Campagnie (6d)

Komi 7,5 points, règles chinoises.
Noir gagne par abandon.

Commentaire : Rémi Campagnie.

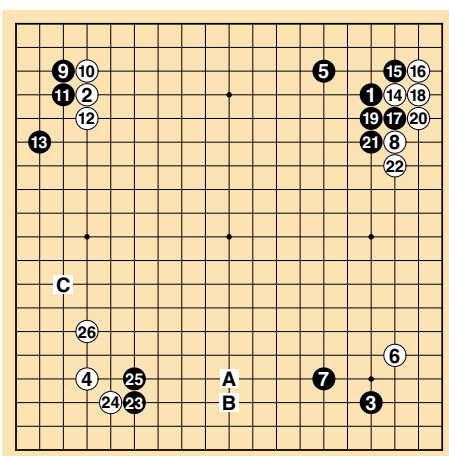


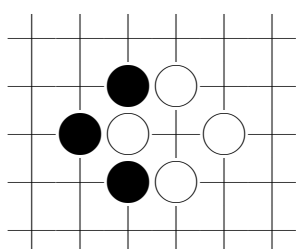
Figure 1 (coups 1-26)

N9 : voir le diagramme 1 pour une alternative à l'invasion au *san-san*.

Faisons une pause pour parler de l'invasion au *san-san*. Bloquer en 10 ou 11 est très similaire. Si Blanc joue la variante la plus simple, il pourra choisir plus tard dans la partie quel bord bloquer.

Après B12, Blanc a déjà bloqué le bord Nord. Si plus tard dans la partie il veut bloquer le bord Ouest, il dispose d'une très bonne combinaison (diagramme 2). Les diagrammes 3 à 5 montrent trois exemples de *joseki* possibles ensuite.

Après B26 les coups en A, B ou C sont tous possibles pour Noir. (cf dia. 6 et 7)



6th European Pro Qualification Demi-Finale, première partie, 28/10/2021

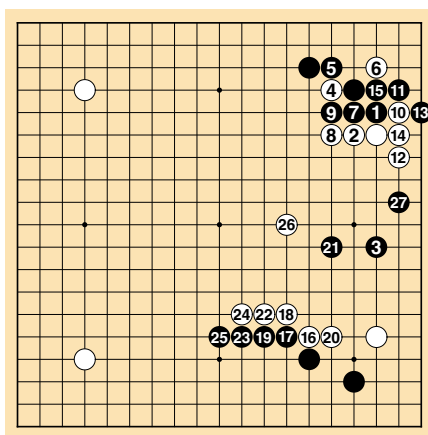


Diagramme 1

1 à la place de 9 de la partie.

N1 est une option pour Noir. La position qui suit a souvent été jouée dans des tournois d'IA.

N27 : un combat s'ensuit sur le bord Est. La position est équilibrée, mais très difficile à jouer pour Blanc.

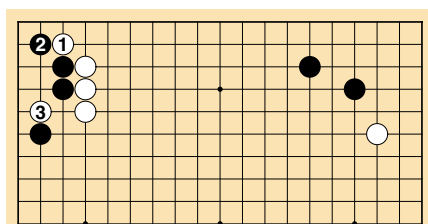


Diagramme 2

Le tronc commun des trois *joseki* : le *hane* ① suivi de l'attachement ③.

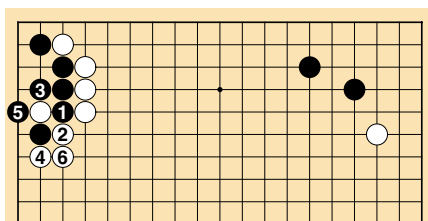


Diagramme 3

Si Noir veut le coin et l'initiative...

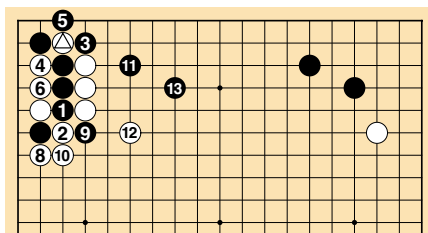


Diagramme 4

7 connecte en ④.

Noir préfère prendre le bord en *gote*.

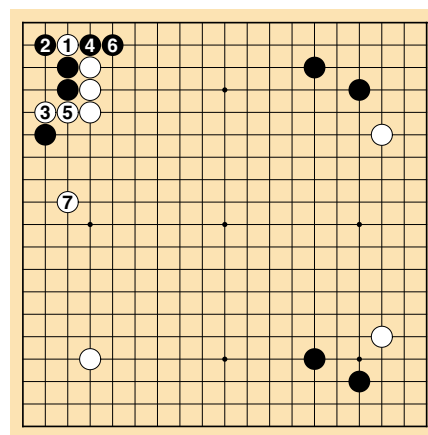


Diagramme 5

Noir veut l'initiative sans être enfermé.

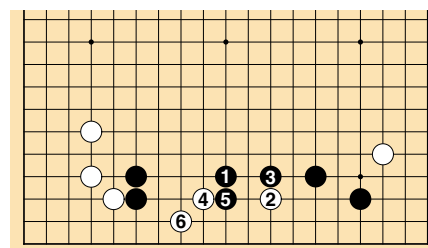


Diagramme 6

1 à la place de 27 de la partie.

② est un bon coup d'invasion.

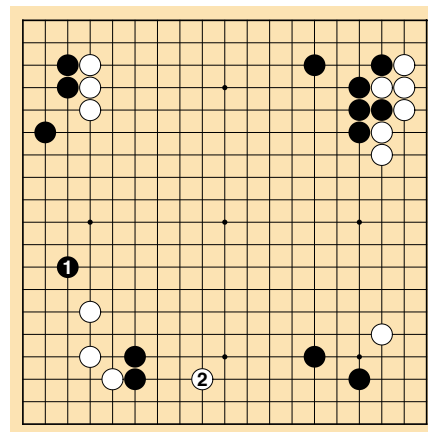
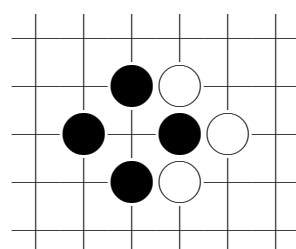
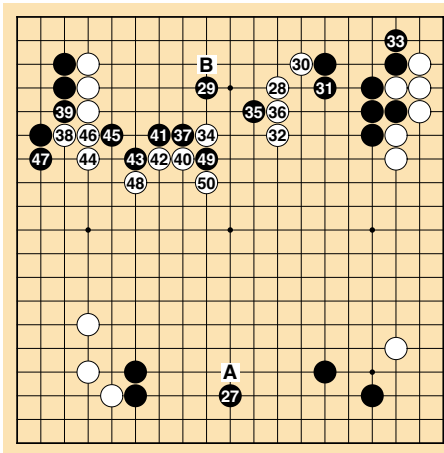


Diagramme 7

1 à la place de 27 de la partie.

Une variante combative



**Figure 2 (coups 27-50)**

N27 : plus tard Blanc pourra envisager d'aplatir Noir avec **A**.

B28 : les extensions en **B** ou 29 sont deux options possibles pour Blanc, mais il choisit un coup plus agressif.

N29 : cf dia. 8.

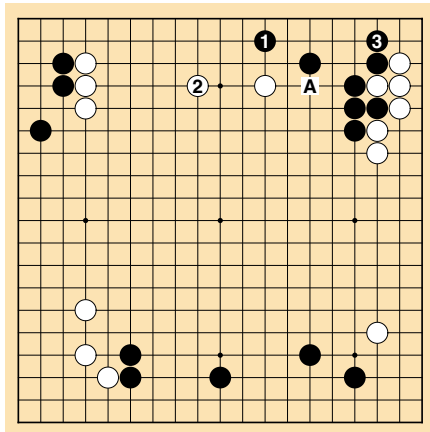
N33 : n'est pas le meilleur coup (cf dia. 9).

B34 : ce combat est légèrement favorable à Blanc.

N39 : un coup combatif qui ne lâche rien (cf dia. 10 et 11).

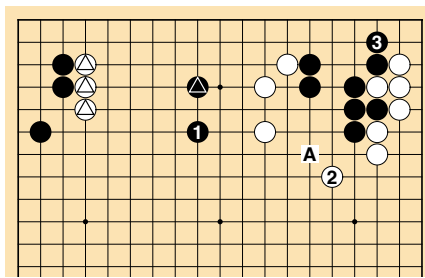
B44 : Blanc ne peut pas couper (cf dia. 12).

N47 : Noir peut considérer la coupe (cf dia. 13 et 14)...

**Diagramme 8**

1 à la place de 29 de la partie.

Après N3, la position est équilibrée. Plus tard Blanc pourra jouer **A** pour prendre de l'influence au centre.

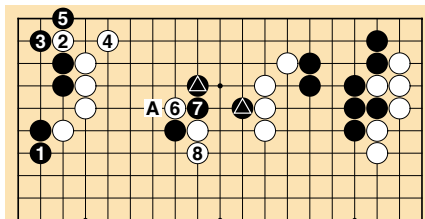
**Diagramme 9**

1 à la place de 33 de la partie.

La pierre **△** est plus exposée que le groupe du coin Nord-Est.

En jouant le *tobi*, Noir sépare clairement les trois pierres blanches **△** et renforce **△**.

Après avoir pris une base de vie avec N3, Noir peut ensuite envisager un coup en **A**.

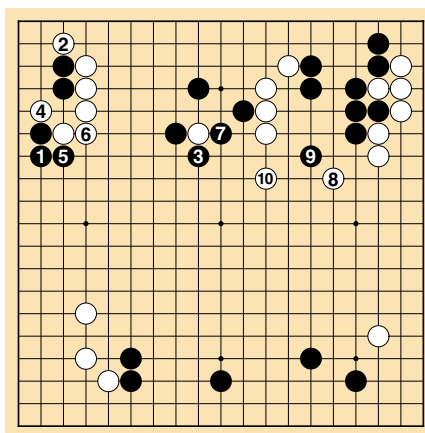
**Diagramme 10**

1 à la place de 39 de la partie.

Si Noir s'étend sur le bord Ouest...

Il peut choisir de renforcer le coin, mais il ne peut pas capturer la pierre de coupe avec **A**.

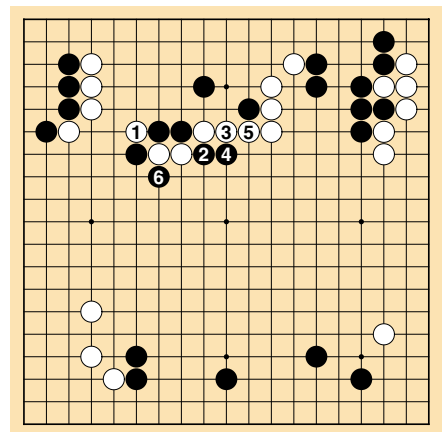
Il lui est de plus en plus difficile de faire vivre ses pierres.

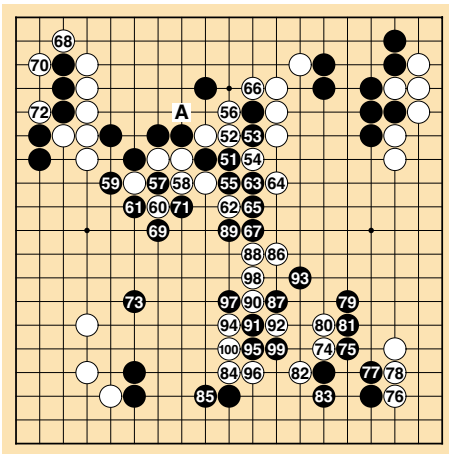
**Diagramme 11**

③ à la place de 3 du diagramme 10.

Un échange dans lequel Noir renforce son groupe faible et prend l'initiative du combat au prix de son coin.

La partie est favorable à Blanc.



**Figure 3 (coups 51-100)**

B62-B64 : deux grosses erreurs. Blanc renforce Noir sans aucune raison (cf dia. 15).

B68 : Blanc prépare le *kô*...

N69 : ... mais Noir ne répond pas directement (cf dia. 16).

B72 : cf dia. 17.

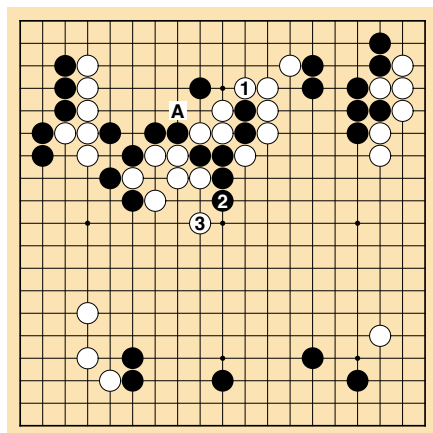
N73 : pendant la partie je me sentais vraiment en retard à ce moment. Mais elle est en fait très serrée car il reste une coupe en A.

Blanc et Noir ont autant de points sur la moitié supérieure du *goban*. La coupe en A vaut environ 20 points. Si Blanc réduit bien le centre de Noir la partie est gagnable.

B74 : cf dia. 18.

N79 : pas le meilleur choix pour Noir (cf dia. 19).

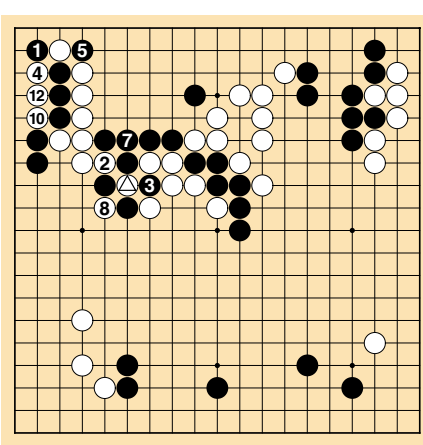
B92 : dur de trouver les meilleurs coup dans le centre. Je pense que le *sabaki* de Blanc est bon.

**Diagramme 15**

1 à la place de 62 de la partie.

Blanc doit tout simplement capturer.

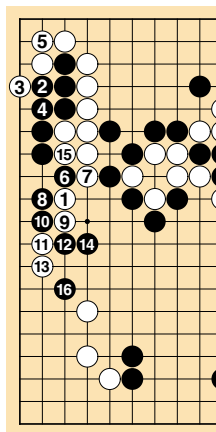
La partie reste compliquée, mais avec la coupe en A elle devrait être favorable à Blanc.

**Diagramme 16**

1 à la place de 69 de la partie.

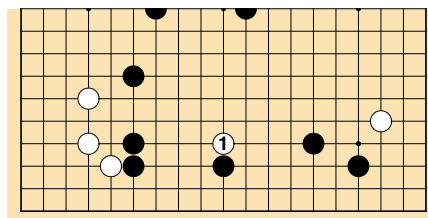
kô : 6 en △, 9 en 3, 11 en △.

Le résultat pour Noir est moins bon que celui de la partie.

**Diagramme 17**

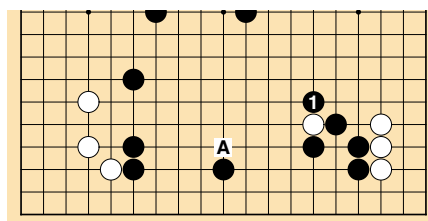
1 à la place de 72 de la partie.

Une variante intéressante proposée par une IA.

**Diagramme 18**

1 à la place de 74 de la partie.

Si je devais rejouer cette partie à partir d'ici, j'essayerais ce coup.

**Diagramme 19**

1 à la place de 79 de la partie.

Si Noir joue ainsi, une invasion blanche en A est plus difficile.

La Fédération européenne augmente progressivement son équipe de professionnels, organisant chaque année un tournoi de sélection. La dernière édition a eu lieu à Leksand, en Suède, du lundi 25 au dimanche 31 octobre 2021.

Seize joueurs ont été qualifiés pour participer, les quatorze premiers sur leur niveau (6d ou 7d), les deux derniers (5d) invités par l'EGF :

Rob van Zeijst, 7d, NL
Stanislaw Frejlak, 7d, PL
Lukas Podpera, 7d, CZ
Amir Fragman, 6d, IL
Anton Chernykh, 6d, RU
Viacheslav Kaymin, 6d, RU
Benjamin Dréan-Guénazia, 6d, FR
Rémi Campagnie, 6d, FR
Benjamin Teuber, 6d, DE
Jonas Welticke, 6d, DE
Cornel Burzo, 6d, RO
Dominik Boviz, 6d, HU
Lucas Neiryck, 6d, BE
Oscar Vazquez, 6d, ES
Elian Ioan Grigoriu, 5d, RO
Alexandr Muromtsev, 5d, RU

Le tournoi de sélection est un système à élimination directe, mais, pour diminuer le « facteur chance », à chaque étape, au lieu de disputer une seule partie, les deux joueurs se départagent « au meilleur des trois », en jouant deux voire trois parties.

Au premier tour, Benjamin a gagné 2-0 contre Lucas Neiryck, Rémi 2-0 contre Dominik Boviz. Au deuxième tour (quarts de finale), Benjamin a chuté contre Anton Chernykh (0-2) tandis que Rémi gagnait 2-0 contre Amir Fragman, avant d'être éliminé (0-2) par Lukas Podpera, qui s'inclinera lui-même devant le nouveau professionnel européen, le Polonais Stanislaw Frejlak. Rémi a choisi de nous raconter la première de ses deux parties de demi-finale dans les pages qui suivent.

La rédaction

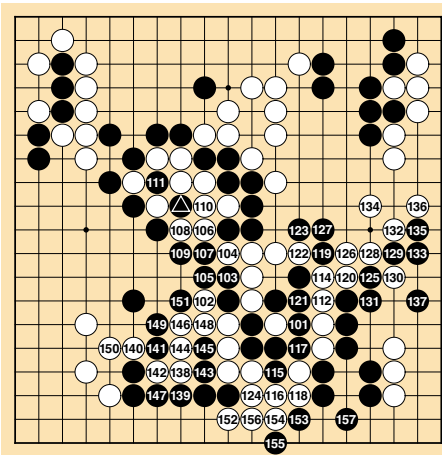



Figure 4 (coups 101-157)

113 en .

N103 : Cette position est très intéressante. Une erreur d'un bord comme de l'autre peut décider de l'issue du match à tout moment (cf dia. 20, 21 et 22).

B104 : Je me suis lancé dans ce combat mais j'ai loupé un très bon coup de mon adversaire à la fin de la séquence...

B106 : cf dia. 23.

N115 : cf dia. 24.

N123 : Un très bon coup qui termine la partie. Blanc est mort partout en bas.

Blanc abandonne après N157.

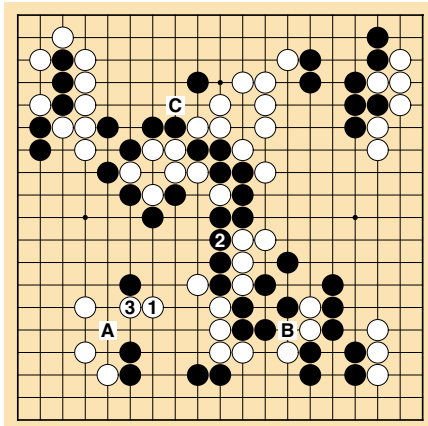


Diagramme 20

1 à la place de 104 de la partie.

B1 est un coup très élégant et beaucoup plus simple que ce qui a été joué dans la partie.

Blanc connecte ses pierres et prend l'avantage. Il reste cependant beaucoup d'*aji* avec le coup en **A**. Noir peut jouer une invasion au *san-san* pour tenter d'activer cette coupe.

Si Blanc gère bien les prochains coups, il sera confortablement en avance du fait qu'il reste une connexion en **B** et la coupe en **C**.

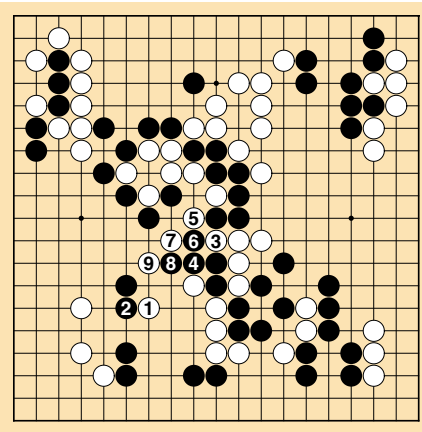


Diagramme 21

2 à la place de 2 du diagramme 20

Noir ne peut pas bloquer ici.

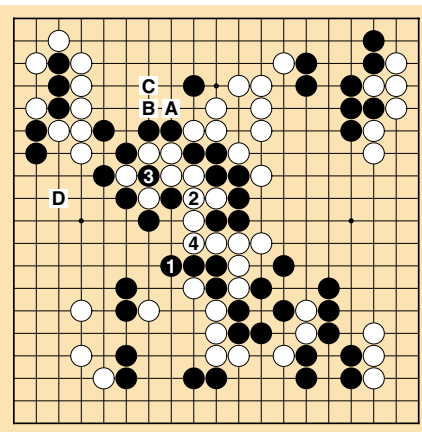


Diagramme 22

1 à la place de 6 du diagramme 21

Même si Noir sauve ses pierres, Blanc prend l'avantage...

Si on fait un comptage rapide :

Noir a 55 points au Sud et 5 au Nord-Est, soit 60 points.

Blanc a 5 points au Sud-Est + 5 au Nord-Est + 20 au centre + 15 au Nord-Ouest + 15 au Sud-Ouest, soit 60 points.

Mais Blanc a encore la coupe au Nord avec Blanc **A**, Noir **B**, Blanc **C**, et le *komi* (et **D** est aussi un très gros coup).

La partie n'est pas encore décidée parce que le coin blanc Sud-Ouest est faible, mais si Noir envahit, il réduira son bord Sud et il est probable que Blanc aura l'occasion de connecter ses pierres avec **D**.

L'idée générale est que la réduction de Blanc a été un succès parce qu'il sauve ses pierres du centre et capture sept pierres noires.

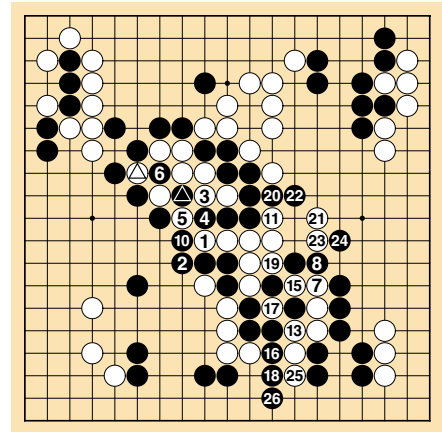




Diagramme 23

1 à la place de 106 de la partie.

9 en , 12 en , 14 en 6

Blanc peut tenter un autre *kô* avec ce coup, mais il n'aura pas assez de menaces.

Noir gagnera facilement.

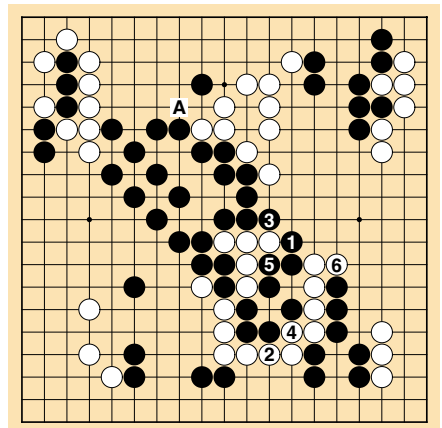
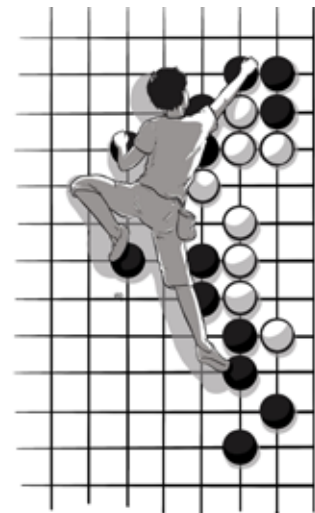


Diagramme 24

1 à la place de 115 de la partie.

Ce à quoi je m'attendais quand j'ai lancé le *kô*. Le résultat reste légèrement meilleur pour Noir car Blanc n'a plus la coupe en **A**.

Attaque & Défense

Rémi Vannier

Rémi Vannier nous offre le chapitre 2 du dernier livre qu'il a édité après l'avoir traduit en français. Il nous explique sa démarche.

La rédaction.

Depuis quelques années, je traduis des classiques du jeu de go, que j'édite moi-même. J'ai commencé par le fameux livre jaune, le « *Fundamentals of Go* » de Toshiro Kageyama, car c'était l'un des plus verbeux (et donc difficile à lire pour un non-anglophone), mais aussi l'un des mieux cotés. Ce premier travail a connu un tel succès (plus de mille exemplaires vendus) que j'ai voulu faire le deuxième sur ma liste des meilleurs bouquins de go de tous les temps, le « *Attack & Defense* » d'Akira Ishida et James Davies, plus difficile, mais très intéressant pour les joueurs plus avancés (minimum 15e kyu, voire 10e kyu, jusqu'à mon niveau, 2e dan) et mieux traduit grâce à l'aide d'Olivier Luong. Il m'a fallu tellement de temps pour obtenir les droits de traduction que j'en ai fait un autre au passage, « *Shape Up* », qui est disponible gratuitement sur mon site en PDF. Si je fais aujourd'hui de la publicité, ce n'est pas pour faire du pognon, car la plus grande partie des bénéfices va à une entreprise caritative : les impôts. C'est plutôt que *Attaque & Défense* n'a pas connu le même succès que les *Fondamentaux* (environ 200 exemplaires vendus, j'ai donc littéralement perdu de l'argent sur cette opération qui nous a demandé six mois de travail, ce qui est un peu frustrant). Il m'en reste donc 300 exemplaires à la maison qui n'attendent que d'être lus ! De plus, j'ai commencé à traduire *Tesuji*, excellent aussi, mais qui se lit bien en VO même pour un non-anglophone. Bref, j'ai peur d'avoir la même expérience : est-ce que je continue, ou est-ce que je m'arrête ? Qu'en pensez-vous ?

Tous ces ouvrages sont disponibles sur commande sur vannier-editions.fr.

Rémi Vannier

Attaque et Défense

Chapitre 2 : Stratégies d'attaque (première partie).

Il arrive souvent qu'au cours du *fuseki*, l'un des deux joueurs choisisse de négliger la sécurité de ses groupes pour prendre un avantage territorial. Son adversaire doit alors rattraper le retard en attaquant ses groupes faibles. Dans certains cas, les deux joueurs ont des groupes faibles qui s'attaquent mutuellement. Dans ce chapitre, nous allons nous intéresser aux stratégies élémentaires d'attaque.

Que signifie « attaquer » ? On pourrait penser qu'il s'agit d'essayer de capturer des pierres et de tuer des groupes, mais ce n'est pas toujours le cas. Vous devez veiller à ne pas devenir un meurtrier compulsif, obsédé par la capture de pierres, comme un joueur de notre connaissance dont le seul but au jeu de go était la destruction des pierres ennemies. Ce joueur était peut-être un cas extrême : le territoire ne l'intéressait pas, à moins qu'il ne contienne un groupe mort. Il maîtrisait toutes les techniques permettant de crever les yeux et terrorisait les joueurs plus faibles que lui. En revanche, il échouait contre les adversaires de son niveau ou plus forts.

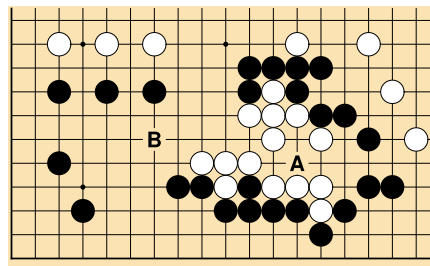


Diagramme 1

A est abusif.

Noir devrait jouer en B.

Ce diagramme provient d'une de ses parties. Ici, il est Noir et il choisit de jouer au point vital A, un coup déraisonnable typique de son style de jeu.

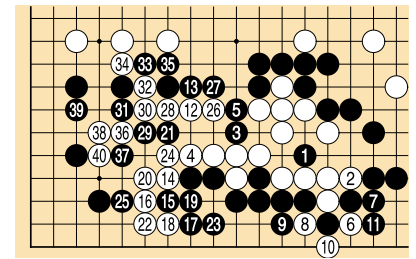
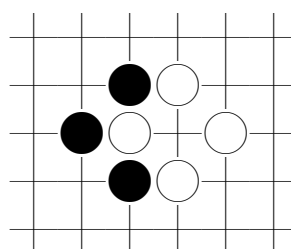


Diagramme 2

Durant les trente-huit coups suivants, obstinément, il s'emploie à refuser à Blanc son deuxième œil, au mépris des pertes territoriales. Il y parvient presque, mais après B40, il n'a plus de bon coup et Blanc vit. Quand on compare son territoire potentiel au début de l'attaque avec le peu qu'il lui reste à l'issue du combat, on comprend aisément la raison de ses défaites.

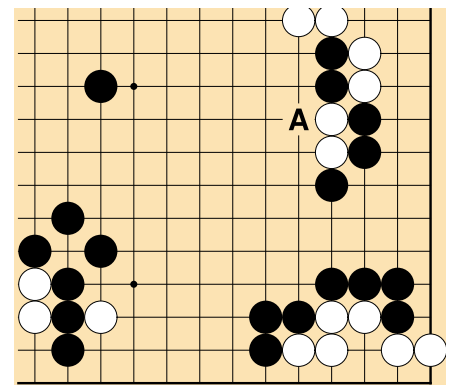


Diagramme 3

Un soir, après avoir essuyé sa dix-neuvième défaite consécutive contre le plus fort joueur du club, il décida de ravalier son orgueil et demanda ce qui n'allait pas dans son jeu. En guise de réponse, le joueur fort posa le diagramme 3 sur un *goban* et, le doigt posé sur le point A, dit :

« Jouerais-tu ce *shicho* ? »

Non, bien sûr que non.

Pourquoi pas ?

Parce qu'il ne fonctionne pas.

Et donc ?

Donc si je le joue, dit-il tout en montrant les coups du diagramme 4 (page suivante), non seulement vous allez vous échapper, mais je vais vous conduire en plein dans mon territoire tout en laissant des points de coupe où vous pourrez

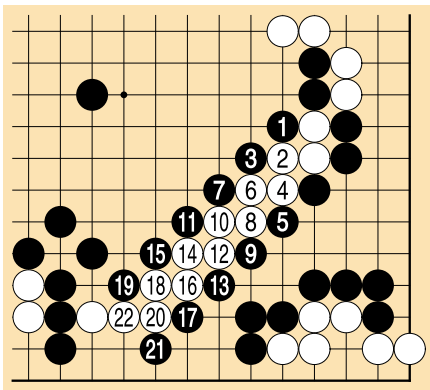


Diagramme 4

faire double *atari*. Je n'aurai fait que ruiner ma propre position.

Eh bien, c'est pourtant ce que tu fais à chaque fois que tu tentes de tuer un groupe mais que tu n'y parviens pas », lui dit le joueur fort.

Notre joueur resta assis à méditer devant le *goban*, à réfléchir aux similitudes entre le diagramme 4 et le diagramme 2. Petit à petit, la lumière se fit dans son esprit. Il comprit qu'il s'était construit un style inspiré de la charge de la brigade légère (1).

Un peu honteux, il songea : « Après tout, c'est à celui qui a le groupe faible d'en assumer les risques, pas à son adversaire. »

Après cette partie, son style de jeu changea radicalement. Il continuait d'attaquer, mais plus à la manière d'une charge de cavalerie en sous-effectif. Sa stratégie s'inspirait davantage de l'avance régulière de l'infanterie, qui gagne du terrain et prend le temps de consolider ses gains, même si cela signifie la survie de l'ennemi. Il gagna plus régulièrement, et son niveau grimpa. De temps en temps, il lui arrivait encore de tuer un grand groupe — certains de ses adversaires ne voyant pas la nécessité de défendre, d'autres étant simplement suicidaires — mais désormais, ces succès lui importaient peu : au plaisir de tuer l'ennemi en grand, il avait substitué celui, plus subtil, de le laisser vivre petit. Si on lui demandait aujourd'hui à quoi sert l'attaque, il ne dirait plus « à capturer et tuer », mais « à construire du territoire » ou « à gagner de la force ».

(1) Cette funeste charge de la cavalerie britannique face aux canons russes en 1854 lors de la guerre de Crimée est devenue le symbole d'un héroïsme absurde dans l'imaginaire anglo-saxon. Elle a inspiré un poème de Tennyson... et même un film avec Errol Flynn.

2.1

Attaquer pour construire du territoire.

Comment construire du territoire en attaquant ? Voici quelques exemples simples, qui seront plus parlants qu'un long discours.

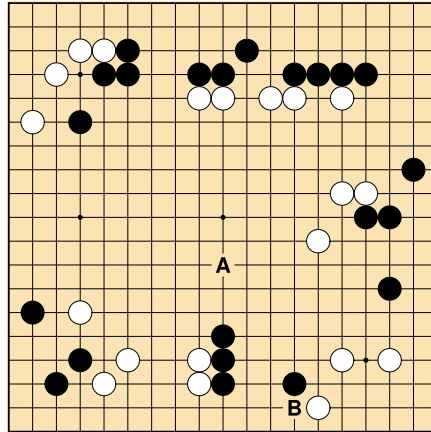


Diagramme 1

À Blanc de jouer et d'attaquer le groupe noir du bord Sud. Vaut-il mieux attaquer par-dessus en A ou par-dessous en B ?

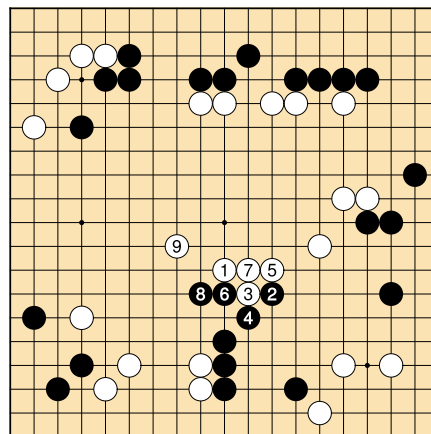


Diagramme 2 – correct.

Blanc 1 attaque dans la bonne direction. L'idée n'est pas de tuer le groupe noir, mais de le menacer tout en construisant le centre. La séquence de 2 à 9 est une suite possible, où l'on voit que Blanc obtient un territoire conséquent au centre.

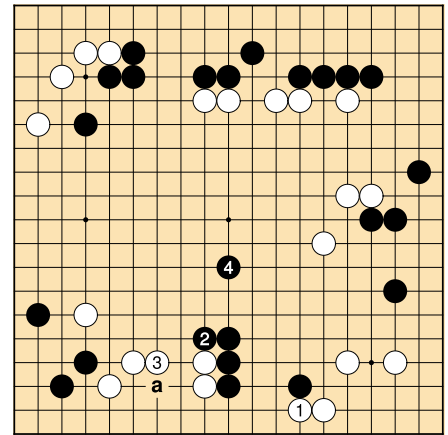
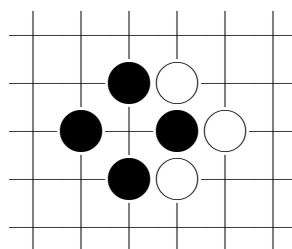


Diagramme 3 – mauvais.

Après Blanc 1, Noir ne peut plus faire deux yeux sur le bord, mais Blanc a peu d'espoir de le capturer. Noir tourne en 2, qui menace a, puis saute en 4. Blanc s'est détruit son potentiel au centre en y chassant Noir et a gâché son meilleur atout dans cette partie.

En attaque, la question fondamentale n'est pas « comment tuer » (c'est en général impossible) mais « depuis quelle direction attaquer ». Construire un *moyo* d'un côté du *goban* en attaquant un groupe de l'autre côté, comme le fait Blanc dans le diagramme 2, est l'une des premières stratégies à connaître. Pour la maîtriser, il suffit de savoir regarder dans deux directions à la fois. Quiconque n'est pas capable de faire une chose aussi simple que cela n'est pas fait pour le jeu de go.

Essayez ces deux exemples, sans indication cette fois.

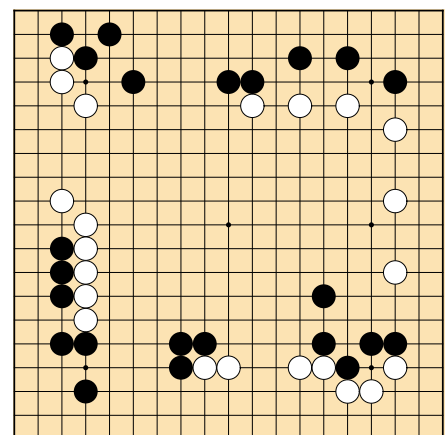


Diagramme 4

À Blanc de jouer. Comment attaquer le groupe noir au Sud-Est ?

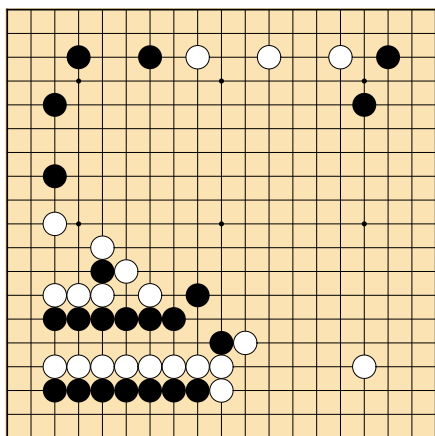


Diagramme 5

À Blanc de jouer. Quelle direction choisir pour attaquer le groupe au Sud-Ouest qui fuit vers le centre ?

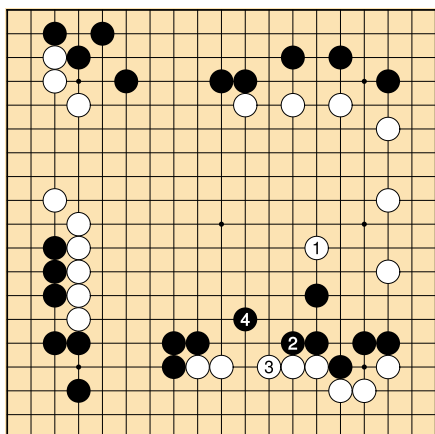


Diagramme 6

Blanc devrait attaquer en 1 afin de développer son *moyo* au centre, pendant que Noir joue 2 et 4 en terrain neutre.

2.2 Attaquer pour gagner de la force

L'attaque peut servir à gagner du territoire, mais aussi à acquérir de la force. Cette fois, nous ne nous intéresserons qu'à un seul exemple, mais de manière plus détaillée, afin de voir comment utiliser la force.

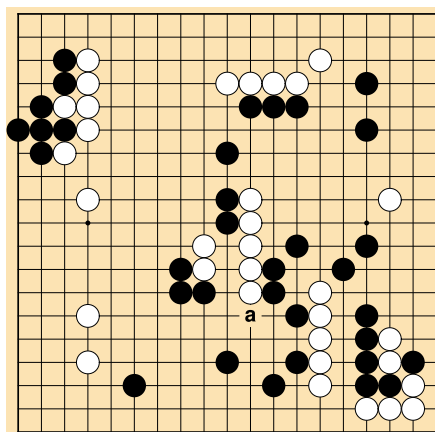


Diagramme 1

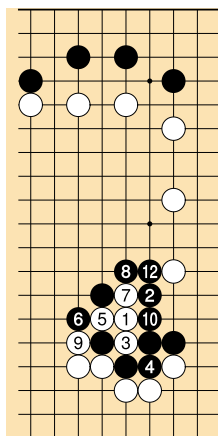
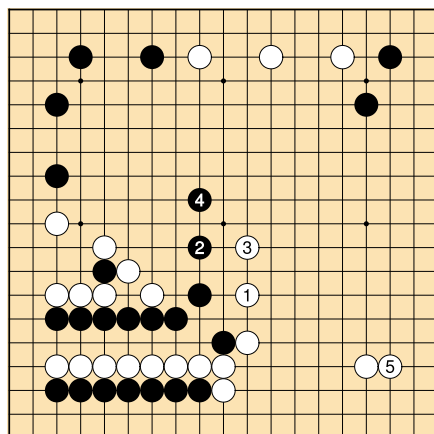


Diagramme 7

11 connecte

Blanc ne doit pas jouer le *nozoki* en 1 car Noir peut le contrer avec 2. Les coups 4 et 12 endommagent sérieusement la position blanche.



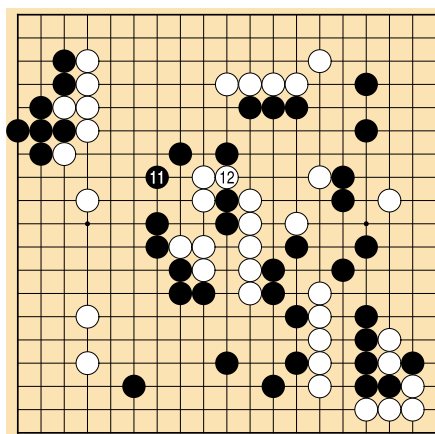


Diagramme 4 (coups 11 à 12)

Noir a joué en 11. Blanc capture deux pierres avec 12, mais deux pierres ne représentent que quatre points de territoire, et ne font qu'un œil. Blanc est vivant, mais sa vie ne tient qu'à un fil.

Noir, quant à lui, a réussi depuis le diagramme 2 à placer quatre pierres au centre (les pierres 1, 7, 9 et 11) face aux larges espaces convoités par Blanc au Nord et à l'Ouest. Il a obtenu la force nécessaire pour lancer une invasion.

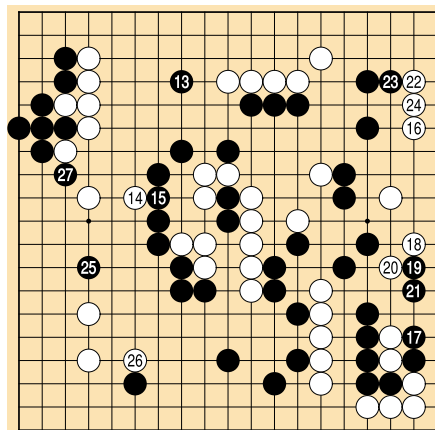


Diagramme 5 (coups 13 à 27)

Noir commence par envahir en 13. Blanc tente de conserver son avantage territorial en sauvant sa pierre sur le bord droit avec la séquence de 16 à 24, mais Noir parvient à compenser en partie cette perte avec 17, et obtient le *sente* pour envahir le bord Ouest en 25. Blanc défend le coin Sud-Ouest avec 26, mais Noir l'ignore et joue 27.

Ainsi, grâce à la force acquise en attaquant le centre, Noir a pu dévaster les deux anciens *moyo* blancs. Désormais, il ne reste à Blanc que l'espoir de sécuriser un gros coin au Sud-Ouest mais avant d'y ajouter une pierre, il doit se préoccuper de son mur au Nord-Ouest que Noir menace de capturer en grand.

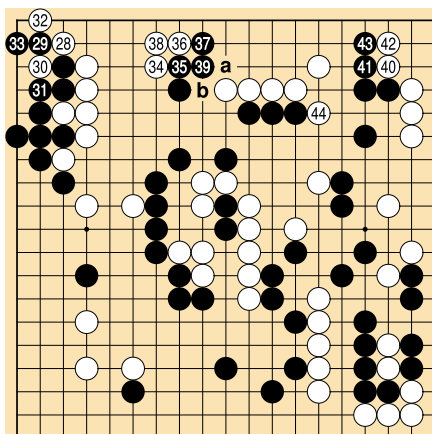


Diagramme 6 (coups 28 à 44)

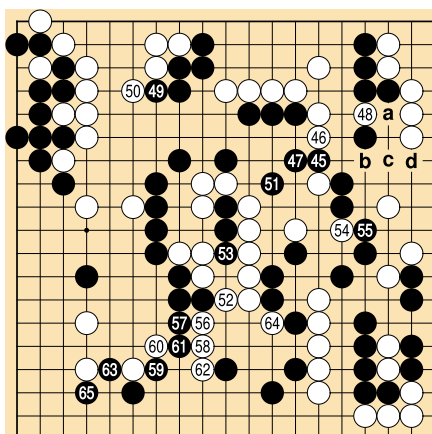


Diagramme 7 (coups 45 à 65)

Les diagrammes 6 et 7 montrent comment cette histoire s'est terminée. En sauvant son mur avec la séquence de 28 à 38, Blanc donne à Noir les coups 35 à 39, qui abîment sa position à droite.

(Question : pourquoi Noir joue-t-il l'angle vide en 39 plutôt que la gueule de tigre en **a** ? Réponse : pour refuser à Blanc le coup *sente* en **b**.)

Ensuite, en sauvant son groupe au Nord avec la séquence de 44 à 48, Blanc perd son deuxième œil au centre. Enfin, en sauvant le centre, il abîme le coin Sud-Ouest, tant et si bien qu'après 65, Noir menace de prendre le contrôle de tout le quart Sud-Ouest du *goban*. Noir a perdu quatre pierres au Nord-Est (si Noir joue en **a** dans le diagramme 7, Blanc répond en **b**) mais il peut obtenir une compensation avec la séquence Noir **c**, Blanc **a**, Noir **d** pour capturer le bord Est. Noir a finalement gagné avec une marge confortable.

Cette partie illustre joliment ce que l'on pourrait appeler « *l'effet boule de billard* », où Noir rebondit d'attaque en attaque. L'événement déclencheur de cette réaction en chaîne est l'attaque initiale de Noir au centre qui lui a permis d'obtenir la force nécessaire.

Brèves

Europe

Championnat d'Europe jeunes 15-17 octobre 2021, OGS.

Les 131 joueurs étaient répartis en 3 catégories, le tournoi s'est déroulé sur six rondes. Oscar Vazquez (6d, Espagne) devient champion d'Europe chez les moins de 20 ans en devançant Arved Pittner (5d, Allemagne) et Savva Mezin (4d, Russie). Les Français Guillaume Ougier (4d) et Benoît Robichon (1k) terminent respectivement quatrième et huitième. Chez les moins de 16 ans, Alexandr Muromcev (5d, Russie) devance Egor Lavrov (4d, Russie) et Vsevolod Ovsienko (4d, Ukraine). Chez les moins de 12 ans, les Russes, emmenés par Vjatcheslav Shpakovskij (1d) ont trusté les sept premières places. Le français Lucas Lin (2k) termine à une honorable seizième place (sur 51).

Championnat de France vétérans 4-5 décembre 2021, Claira.

À la fin de ce tournoi en quatre rondes dans lequel se sont affrontés onze joueurs, Thomas Chaboud (3d, Toulouse) devient le nouveau champion de France vétérans en devançant François Mizessyn (3d, Nantes), Blaise Berthonneau (3k, Perpignan) et Luc Vannier (2k, Balma).

Tournoi d'Orsay 15-16 Janvier 2022

Malgré les « contraintes COVID » (entre autres, pas de buvette !), 54 joueurs, parfois venus de loin, se sont déplacés pour jouer les cinq rondes du premier tournoi de l'année.

Résultats :

- 1 Neiryck Lucas (5D, 75Ju, +5)
- 2 Mezouar Abdallah (3D, 69Ly, +4)
- 3 Kunne Stéphan (3D, 91Or, +3)
- 4 Aveaux Matthieu (1K, 00St, +4)
- 5 Mangin Elian (2D, 38Gr, +3)

Histoire et Règles du go

Les leçons de l'histoire pour l'avenir des règles du go par Chen Zuyuan

I. Avantage des règles chinoises.

« Yao l'a créé, et Dan Zhu était bon dans ce domaine. »

Shi Ben, vers 230 avant J.-C.

Aujourd'hui, la plupart des joueurs européens jouent selon les règles japonaises, car les Européens ont appris le jeu de go au Japon à la fin du XIXe siècle et sont restés fidèles à cette habitude. Quel est l'avantage des règles chinoises ? Dans un sens, les règles chinoises sont supérieures aux règles japonaises...

Le plus grand événement de ces dernières années dans le monde du go a été le match entre AlphaGo et le célèbre joueur coréen Lee Sedol, en mars 2016. AlphaGo, qui a été développé au Royaume-Uni par une société britannique filiale de Google, jouait en Corée du Sud contre un joueur coréen, mais l'annonce consensuelle faite à l'époque disait : « **Les règles chinoises seront utilisées pour ce tournoi.** » Comme nous le savons, la Corée utilise les règles japonaises. Mais voilà, non seulement AlphaGo, mais toutes les IA de go, y compris celles développées au Japon, utilisent les règles chinoises.

La raison en est simple : les règles japonaises contiennent de nombreuses explications vagues et contradictoires, de sorte que les programmeurs ont du mal à percer leur logique. Bill Taylor, un développeur de règles de go pour l'IA, a ainsi déclaré : « **Les règles chinoises sont les plus simples, les plus élégantes, les plus faciles à formuler et à reconnaître, et plus logiques et directes que les règles japonaises.** »

En fait, les Japonais savent que les règles japonaises ne sont pas très bonnes. En particulier le concept d'« **intersections inoccupées** » (目) est trop obscur, flou, contre-intuitif et difficile à expliquer. Igeta Kenta (井桁健太), président d'IGO Holdings, qui participe à la popularisation du go, a déclaré : « **La complexité à**

déterminer la victoire ou la défaite au go est probablement une cause importante de la difficulté à populariser ce jeu. »

C'est pourquoi, au fil des années, certains joueurs professionnels japonais ont introduit la promotion du « Pur go » (纯碁) auprès des enfants à l'initiative d'O Meien (王銘琬) et avec le soutien de Satoru Kobayashi (小林觉), le directeur général de l'Académie japonaise de go (Nihon-Ki-in). Récemment, l'Académie japonaise de go a offert au gouverneur de Tokyo un kit de « **Pur go** », où le « **Pur go** » correspond en fait aux anciennes règles chinoises du go. Je vous en dirai plus à ce sujet plus tard.

II. Nature des règles du go

La plupart des joueurs de go européens ont également joué aux échecs et peuvent apprécier les différences entre ces deux types de jeu. Mais l'essence de cette différence est une chose à laquelle tout le monde n'a probablement pas réfléchi. À mon sens, la différence se trouve dans le fait que les échecs sont une invention et une création humaine, alors que le go est une exploration et une découverte humaine.

Le jeu d'échecs a été créé par l'homme et les règles sont conçues dans l'optique d'un meilleur jeu. Tant qu'elles sont propices au divertissement, l'homme peut suivre sa libre imagination en ce qui concerne les règles. Les règles varient selon les époques et les pays.

Les règles du go, en revanche, sont extrêmement simples, naturelles, axiomatiques et ne peuvent en aucun cas être modifiées de manière significative. Les règles du go ont été étudiées et développées, non pas pour rendre le go plus amusant, mais pour exprimer le système du go de manière plus harmonieuse. Le go se rapproche fortement d'un système mathématique. Le caractère divertissant du go n'est pas énoncé au début ; son charme ne doit être apprécié qu'après y avoir pénétré profondément, et une fois apprécié, ce charme infini est inégalé par les autres jeux.

Cet article est paru sous le titre : *Lehren aus der Geschichte für die Zukunft der Go-Regeln* dans le deuxième numéro de 2021 de la revue de la fédération allemande*.

Cet article est basé sur une conférence en ligne du professeur Chen Zuyuan (陈祖源) à l'EGF en mai 2020, et a été rédigé pour la DGoZ par le Docteur Marc Olivier Rieger et son épouse Mei Wang.

Le texte allemand a ensuite été passé à la moulinette du service de traduction DeepL pour proposer une version française. Les derniers ajustements ont été faits par Jérôme Hubert, Jean-Pierre Lalo et les correcteurs et correctrices de la Revue Française.

Nous remercions le professeur Chen Zuyuan, la fédération allemande et l'équipe de la DGoZ* de nous autoriser à profiter de leur travail.

* DGoZ : Deutsche Go-Zeitung, 2/2021



L'auteur, le professeur Chen Zuyuan (陈祖源), né en 1944 à Zhejiang, est un expert des règles et de l'histoire du Go.

Il a écrit plusieurs livres et est le principal rédacteur des règles officielles actuelles du Weiqi en Chine. Il a également rédigé les premières règles de Go des World Mind Games en 2008, qui ont été les premières règles internationales adoptées par la Fédération internationale de Go (IGF).

Les règles des échecs et des autres jeux ont tendance en général à être complexes et diffuses.

Au contraire, lorsqu'on étudie les règles du go, on se réfère souvent au principe philosophique du « rasoir d'Ockham », selon lequel le plus simple est le plus essentiel. Les règles du go sont convergentes.

III. Reconstruction des règles du go

Si nous sommes d'accord sur la compréhension de l'essence du go, alors nous pouvons chercher les « meilleures » règles. En partant des axiomes les plus primitifs, de la logique la plus simple pour expliquer les règles du go, nous pouvons alors obtenir les règles les plus naturelles du go.

Par analogie avec les axiomes de la géométrie euclidienne, nous pouvons également établir des sortes d'« axiomes » pour le go, à savoir les quatre suivants :

o Un axiome naturel :

Chaque camp détient une couleur de pierres et joue alternativement sur les intersections du plateau.

o Deux axiomes pour le jeu :

- Les pierres sans libertés sont capturées ;
- La répétition d'une position du jeu est interdite (règle du *kô*).

o Un axiome de but.

Mais comment formuler cet axiome d'objectif ?

Le go se compose d'un plateau (361 intersections) et de pierres. Par conséquent, il existe deux objectifs naturels : l'un est constitué par les pierres, l'autre est relatif au plateau.

- Si le but est les pierres, le plateau est un outil pour atteindre le but des pierres.

- Si le plateau est l'objectif, les pierres sont les outils pour atteindre l'objectif du plateau.

Si nous jouons au go avec l'objectif des pierres, cela peut s'exprimer ainsi : **« autant de pierres que possible doivent survivre sur le plateau en respectant les conditions des trois autres axiomes. »**

Si, par contre, nous jouons au go avec le plateau comme objectif, cela signifie :

« contrôler une plus grande partie du plateau avec des pierres en vertu des trois autres axiomes. »

Le premier type de règle, que l'on peut appeler « règles de comptage des pierres » ou « règles des pierres en vie », est la vieille règle chinoise qui est aujourd'hui populaire auprès des enfants au Japon sous le nom de « *Pur go* ». L'affirmation selon laquelle celui qui a le plus de pierres sur le plateau à la fin gagne est très claire et évidente pour le débutant à la première écoute. Surtout pour les enfants, il n'y a pas besoin d'explications supplémentaires. La règle était naturelle et l'est depuis des milliers d'années, depuis les débuts du go.

Le deuxième type de règles, que l'on peut appeler « règles de comptage des zones », correspond aux règles chinoises. Les deux équipes se partagent le plateau de 361 points, et celui qui obtient le plus de points gagne. Cette règle est également concise et claire.

C'est le go naturel, le go le plus essentiel, le plus facile à comprendre à la première écoute. Il devrait juste être cela. Bien qu'il existe deux types de règles, la différence entre les deux est en fait minime. Seul le fait que la règle d'évaluation des pierres consiste à compter les pierres vivantes sur le plateau peut signifier qu'un groupe de pierres vivantes possède deux yeux sans pierre qui ne peuvent donc pas être comptés.

Les règles japonaises ont un objectif différent : \square ou « intersections inoccupées ». Il s'agit d'un concept secondaire qui ne peut être défini que lorsqu'il y a des pierres sur le plateau ; et il ne se compose pas seulement d'intersections réellement inoccupées, mais aussi de celles avec des pierres mortes. Un concept aussi complexe est un obstacle majeur pour les débutants, bien que cette complexité ne soit pas l'essence même du go.

Le problème le plus gênant est que les « intersections inoccupées » sont une conception « artificielle » complexe à laquelle il manque un axiome. Quiconque a étudié des mathématiques telles que la géométrie euclidienne sait que l'établissement artificiel de règles est susceptible d'entrer en conflit avec d'autres axiomes, ce qui conduit à des paradoxes logiques.

Ainsi, si nous voulons écrire ces règles, de sérieuses difficultés logiques apparaissent et nous pouvons comprendre pourquoi AlphaGo n'utilise pas les règles de style japonais.

IV. Les problèmes des règles japonaises

1. la preuve de la vie ou de la mort

À la fin d'une partie, il y a généralement des pierres « mortes ». Si l'une des parties n'est pas d'accord, il est tout à fait possible dans le jeu réel de les capturer. Cependant, selon les règles japonaises, cela réduit les points libres de son propre territoire.

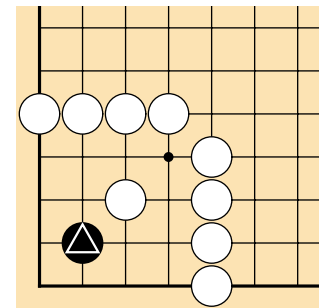


Diagramme 1

Comme on peut le voir sur le diagramme 1, la pierre noire \blacktriangle n'est évidemment pas vivante, mais si Noir n'accepte pas qu'elle soit morte, Blanc, pour la capturer, devrait placer quatre pierres dans son propre territoire, ce qui réduirait le compte de Blanc de 4 points selon la règle (1). Il est extrêmement difficile de résoudre ce problème par des règles.

2. Le dernier *kô*

Dans des cas réels, il y a des situations qui ne peuvent pas être résolues de cette manière, notamment dans deux parties de Go Seigen.

Dans chaque cas, le problème est le dernier *kô* du jeu. Si un joueur dispose de menaces de *kô* favorables, il n'a pas besoin de se connecter, et cette intersection vide donne alors un point de plus au joueur.

Si la victoire ou la défaite dépend de ce seul point, il y a un conflit.

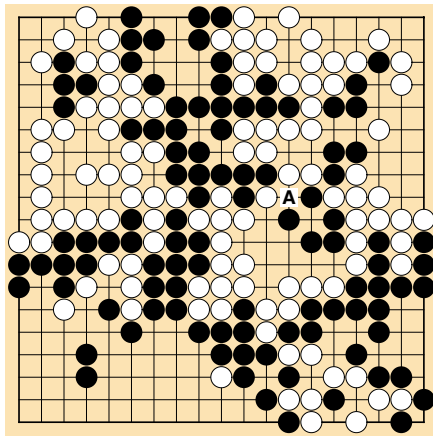


Diagramme 2

Ce diagramme montre la fin de la partie de 1959 entre Go Seigen (吳清源) et Takagawa Kaku (高川格). Sur le *goban*, Noir mène de 4 points ; le *komi* de l'époque étant de 4,5 points, alors Go Seigen, jouant avec les blancs, gagnerait d'un demi-point.

Takagawa, cependant, était d'avis que Blanc devait protéger l'intersection centrale **A**, mais, en faisant cela, il perdrait un point : c'est pourquoi Go ne voulait pas y jouer.

Quel est le problème s'il ne le fait pas ?

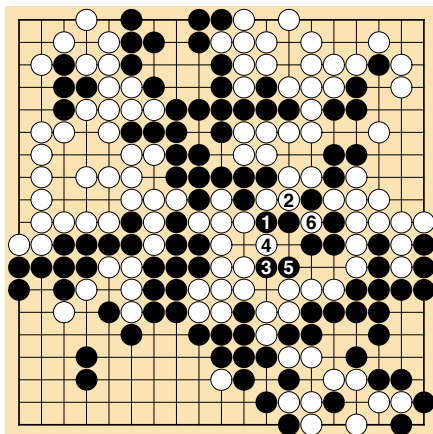


Diagramme 3

Avec la séquence du diagramme 3, le centre du plateau devient un *kô*. Go Seigen sentait qu'il pouvait gagner cette bataille de *kô*, donc il n'a pas comblé l'intersection.

Cependant, la Fédération japonaise de go a décidé que Blanc devait combler, et Blanc a donc perdu la partie.

3. Quatre courbé dans le coin

Les joueurs expérimentés connaissent tous le « quatre courbé dans le coin » (en anglais, bent four), comme dans le diagramme 4 :

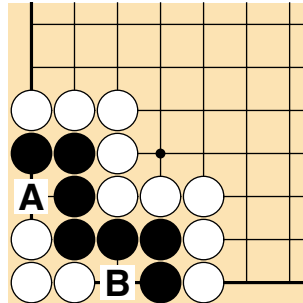


Diagramme 4

Blanc joue en **A**, puis Noir prend en **B**...

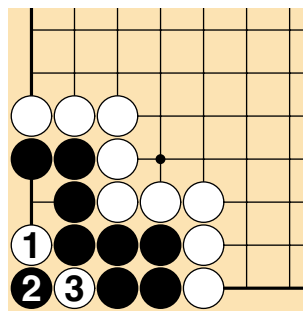


Diagramme 5

... et Blanc obtient un *kô*.

Blanc peut décider de commencer ce *kô* quand il le veut.

Ainsi, à la fin de la partie, il peut d'abord supprimer toutes les menaces de *kô* de l'adversaire, et seulement ensuite commencer le *kô*. Noir va donc mourir.

Cela est déjà mentionné dans les « *Treize chapitres de l'art du go* » de la dynastie Song (vers l'an 1000). Mais, selon les règles japonaises, il y a un problème, car la suppression des menaces de *kô* peut coûter des points (2).

C'est là que les règles japonaises se mettent en difficulté et stipulent simplement que le « quatre courbé » est mort dans le coin sans supprimer les menaces de *kô* pour l'adversaire — une définition contre nature.

Et si les menaces de *kô* ne peuvent pas être supprimées ?

Supposons qu'il y ait ailleurs sur le plateau un *seki*, comme celui du diagramme 6.

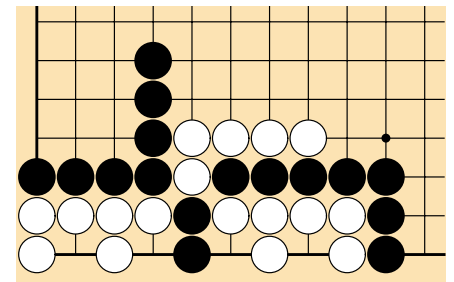


Diagramme 6

Blanc ne peut pas empêcher les menaces de *kô* de Noir ici. La résolution d'un problème de règle en entraîne un nouveau.

4. Trois points sans prendre

« Trois points sans prendre » (torazu sanmoku, three points without capturing) est un exemple célèbre dans les règles japonaises.

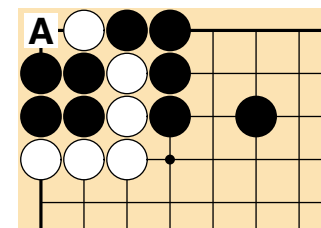


Diagramme 7

Celui qui, de Blanc ou Noir, joue en **A** perd le coin.

À l'origine, le coin était compté ici comme 3 points pour Blanc, ce qui serait le résultat si Blanc y jouait en premier (3).

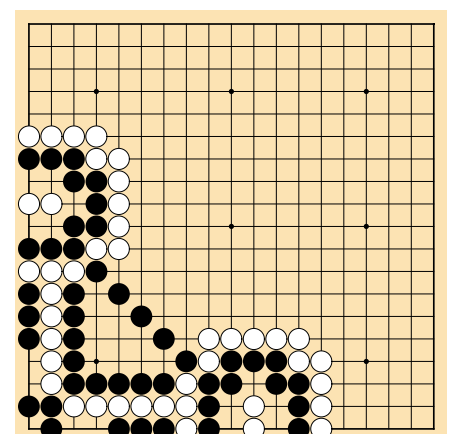


Diagramme 8

Un chercheur européen spécialiste des règles du go, Matti Siivola, a proposé un exemple extrême dans lequel le premier à jouer perdrait 4 ou 8 points (4).

Et si aucun des deux ne joue ?

Selon les règles japonaises, ce problème n'est pas résolu. Si les règles ne peuvent pas résoudre les problèmes qui se posent, il doit y avoir quelque chose qui ne va pas avec elles. De telles règles peuvent difficilement être écrites et encore moins programmées.

V. L'origine des problèmes des règles japonaises

Nous savons tous que le go a été inventé en Chine et qu'il est arrivé au Japon depuis la Chine pendant la dynastie Tang. Ainsi, bien sûr, les règles japonaises proviennent également de Chine, de la dynastie Tang. Nous savons également que l'ancien weiqi (nom chinois du go) utilisait toujours les règles de comptage des pierres vivantes, correspondant au « Pur go » japonais. Par ailleurs, à quoi rime le vague concept d'« intersections inoccupées » (目) ?

Au cours des dynasties Tang et Song, une méthode simplifiée a été inventée en Chine : utiliser aussi les pierres mortes pour compter au lieu d'utiliser seulement les pierres vivantes. C'est-à-dire qu'à la fin du jeu, chacun bouche des intersections inoccupées du territoire avec les prisonniers et compte ensuite le territoire vide restant. Cette méthode est mathématiquement la même que les règles japonaises actuelles. En d'autres termes, les règles japonaises actuelles ont été transmises par la dynastie Tang de Chine.

Mais ce n'est qu'un moyen simple de compter les points, et il repose sur le principe que les deux parties ont joué le même nombre de pierres. Le document ci-contre est une transcription de partie de Nan Tang où il est écrit « 119 coups de chaque côté » dans le coin supérieur gauche. Évidemment, on demande aux deux joueurs de jouer le même nombre de pierres.

Au cours de plus de 1000 ans de go japonais, la simplification de la méthode en tant que règle, avec la perte simultanée de la condition « jouer un nombre égal de pierres », est devenue un problème. Les règles de l'AGA (Association américaine) ont donc rajouté la condition du nombre égal de pierres. Les règles françaises, en revanche, précisent qu'il s'agit uni-

quement d'une méthode simplifiée, ce qui explique son origine. Les efforts des chercheurs sur les règles occidentales s'inscrivent donc bien dans nos considérations historiques.

Par conséquent, les règles de l'AGA et les règles françaises sont équivalentes aux règles chinoises utilisées par les programmeurs. La résistance à ces réformes au Japon et en Corée est compréhensible pour des raisons de tradition, mais elle l'est moins en Europe.

VI La solution au problème des règles

La solution la plus simple, bien sûr, est de suivre la voie déjà empruntée par les États-Unis, la Grande-Bretagne et la France et de revenir d'une certaine manière à des règles de type chinois.

En fait, les principaux tournois de la Fédération européenne de go (EGF) se sont également déroulés selon les règles chinoises ou les règles AGA. Cela remonte en fait aux anciennes règles Ing, qui étaient également basées sur des règles de style chinois. La Fédération européenne de go développe donc ses propres règles sans qu'il y ait de confusion théorique ou de difficulté de choix. Il suffirait de s'en tenir directement à la deuxième des règles essentielles décrites ci-dessus, à savoir les règles de comptage des zones (area scoring).

Quant à compter les points blancs par habitude, comme pour les règles AGA,

cela n'a pas d'importance, car l'essence est claire, la forme est secondaire. Surtout aujourd'hui, avec les nouvelles technologies comme le comptage par le biais d'applications, on n'a même pas besoin d'un humain pour le comptage final. Vous prenez une photo de la position finale et le programme rapporte automatiquement les résultats. Cette technologie ne peut être réalisée qu'avec des règles de style chinois, elle ne peut pas être réalisée avec des règles de style japonais.

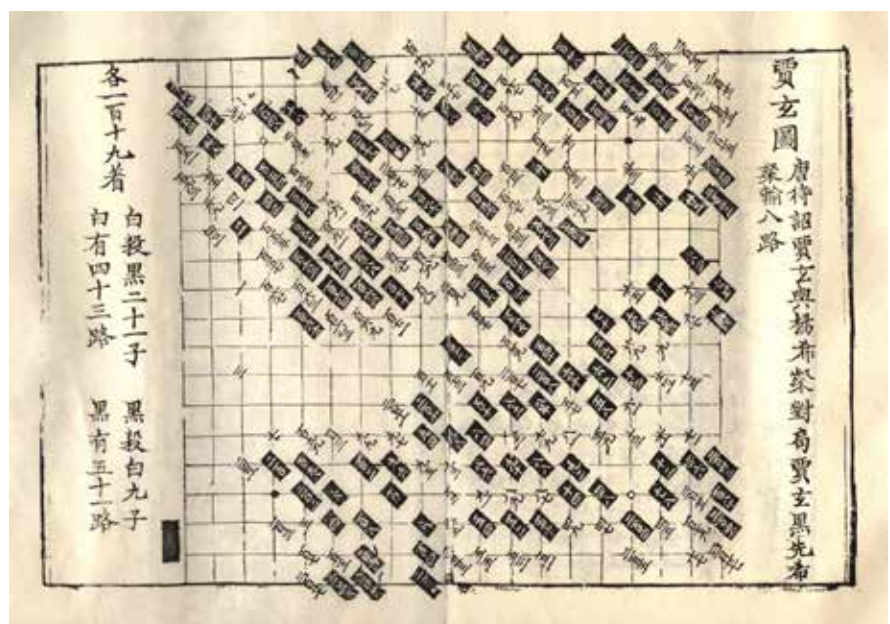
Reste la question du *komi* à 6,5 points, que la communauté du go, notamment au Japon et en Corée, considère comme plus approprié. Ce résultat est pareillement obtenu selon les règles de comptage des zones, la « Règle du go pour les jeux mondiaux des sports de l'esprit », adoptée par la Fédération internationale de go en 2008, et permet d'obtenir une compensation de 6,5 points.

NDLR

(1) et (2) : Ce problème ne se pose plus avec la règle française : le second joueur doit jouer à son tour, soit en posant une pierre sur le *goban*, soit en passant et en donnant alors une « pierre de passe ».

(3) : En règle moderne japonaise, actuellement, la position rapporte 2 points en gote pour Blanc.

En règle japonaise ancienne, on considérerait que la position rapportait 3 points à Blanc et non pas 2 (lors de la séquence de démonstration, les deux joueurs devaient jouer le même nombre de coups, ce qui forçait ici Noir à donner un prisonnier de plus).



(4) Les diagrammes suivants expliquent ces 4 et 8 points.

Les bilans sont en règles japonaises.

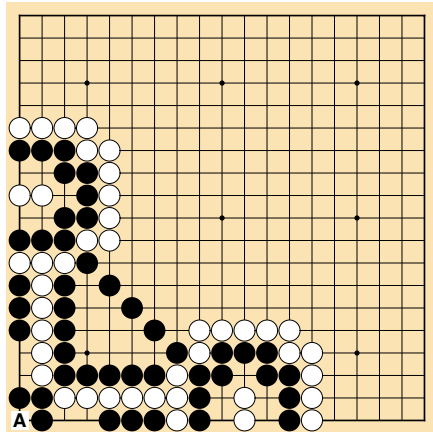


Figure 1

La situation en l'état si personne ne joue et que l'on décide un *seki* : on ne compte pas les trois pierres du coin et l'intersection inoccupée en A.

Il n'y a de points pour personne.

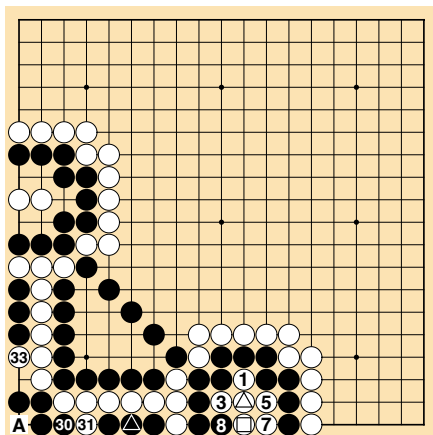


Figure 2 (coups 1 à 33)

Blanc joue.

Noir va somnoler et passer régulièrement, tandis que Blanc, jusqu'au coup B29, comble progressivement les libertés intérieures du groupe noir.

9 en △, 11 en 1, 13 en 3, 15 en □, 17 en 5, Noir ouvre un oeil et joue N18 en 7, B19 en △, B21 en 3, B23 en 1, B25 en 5, Noir sursaute et joue N26 en □, B27 en △, B29 en 1, et Noir se réveille complètement...

N32 en △

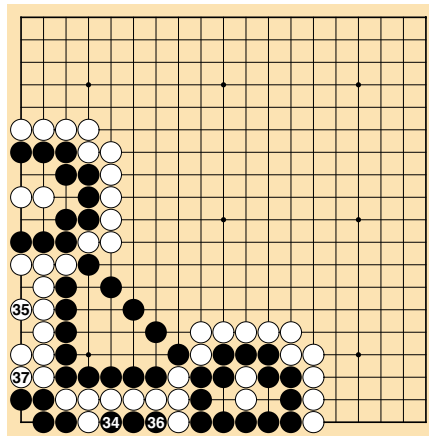


Figure 3 (coups 34 à 37)

Quand la poussière est retombée...

Noir a (9+4) points de territoire et (6+5+4+9+2) prisonniers, soit 39 points.

Blanc a (2+16) points de territoire et (3+3+11) prisonniers, soit 35 points.

En décidant de jouer, Blanc a perdu 4 points par rapport au « *seki* ».

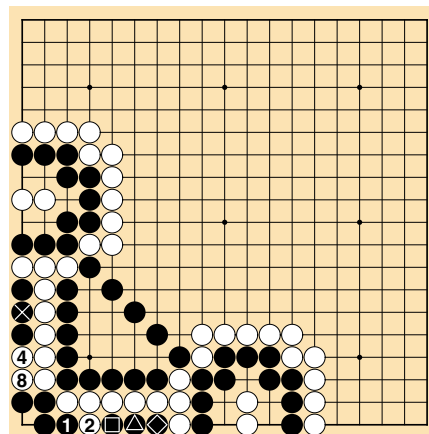


Figure 4 (coups 1 à 8)

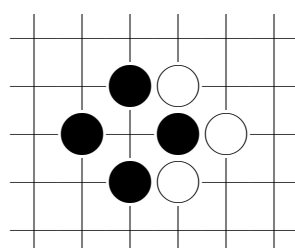
Noir joue.

N3 en △, N5 en □, B6 en ×, N7 en ◆.

Noir a (9+7) points de territoire et (9+2) prisonniers, soit 27 points.

Blanc a (2+16) points de territoire et (3+3+11) prisonniers soit 35 points.

En décidant de jouer, Noir a donc perdu 8 points par rapport au « *seki* ».



Brèves

Europe

Championnat d'Europe
23 novembre-5 décembre 2021
OGS, 24 joueurs

Trois Français dans l'arène... Benjamin Dréan-Guënaïzia (6d) perd en quart de finale contre le favori russe Ilya Shikshin (4p), qui bat ensuite l'israélien Ali Jabarin (2p) et s'impose 2-0 en finale contre l'ukrainien Artem Kachanovskyi (2p), remportant son huitième titre de champion d'Europe, et dépassant ainsi les sept titres détenus par Alexandr Dinerchtein 3p.

Rémi Campagne (6d) est éliminé au premier tour par Tanguy Le Calvé (1p), qui chute à son tour en quart de finale devant le slovaque Pavol Lisy (2p).

Ali Jabarin prend la troisième place en s'imposant 2-1 face à Pavol Lisy en petite finale.

6th Lanke cup European Go Grand Slam Tournament
Belgrade, 16-19 décembre 2021

Le Grand Slam est, hormis la qualification pro qui a lieu tous les deux ans (cf. l'article page 12), sans doute la compétition européenne la plus prestigieuse. C'est un tournoi sur invitation organisé par la fédération européenne, qui réunit les seize meilleurs joueurs européens.

Cette année, il fut richement doté de 23 350 € de prix (tous les participants ont eu droit à un prix).

Les représentants français de cette édition 2021 étaient Tanguy Le Calvé (1p) et Benjamin Dréan-Guënaïzia (6d).

Benjamin a été éliminé dès le premier tour par Ali Jabarin (2p).

Tanguy a fait un magnifique parcours en battant Alexandr Dinerchtein (3p), puis Pavol Lisy (2p) en quart de finale, et Ilya Shikshin (4p) en demi-finale. Il s'est finalement incliné devant Artem Kachanovskyi (2p), qui a remporté le tournoi et le premier prix de 10.000 euros.

Le coin des débutants

Jean-Pierre Lalo

Techniques de prise

Pourquoi prendre une pierre ?

Si l'on joue à l'*atari-go*, c'est pour gagner la partie... Mais dès que l'on passe au vrai go, quelle que soit la taille du terrain, la prise d'une pierre ne rapporte qu'un ou deux points, et fait en général perdre l'initiative. Pour justifier cet investissement, il faut ajouter une valeur stratégique ! La plus fréquente est celle qui répond au premier des grands principes stratégiques « *Il faut connecter ses pierres et séparer celles de l'adversaire* » : la prise des pierres de coupe.

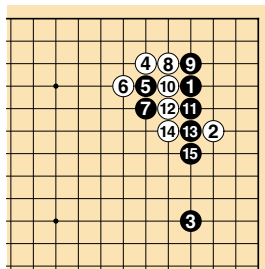


Diagramme 1

Lors de ce *joseki* circonstanciel — « circonstanciel », car la séquence, jugée favorable à Noir, n'est pas localement équilibrée ; soit Blanc a mal joué, soit il a un plan spécial, ou des pierres déjà placées au Nord-Ouest — Noir a abandonné les deux pierres ⑤ et ⑦ en échange des territoires du coin et du bord.

Dans l'immédiat ces deux pierres ne menacent rien, les prendre ne rapporterait que 4 points et perdrait un temps, Blanc peut reprendre l'initiative.

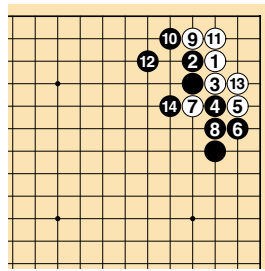
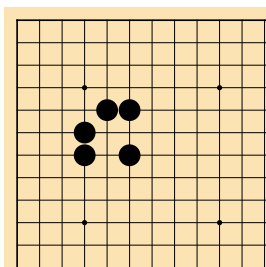


Diagramme 2

Lors de ce *joseki*, Blanc a envahi le coin, mais a joué la pierre ⑦ qui menace de séparer Noir en deux sous-groupes : celui-ci doit donc perdre l'initiative pour prendre la pierre de coupe.

Le geta

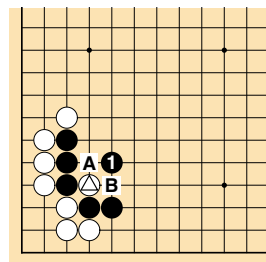


Diagramme 3

La première technique de prise d'une pierre de coupe est le *geta* : on saute devant la pierre pour la prendre dans un filet. △ ne peut pas se sauver : qu'elle aille en A ou B, Noir bloque et la met en *atari*.

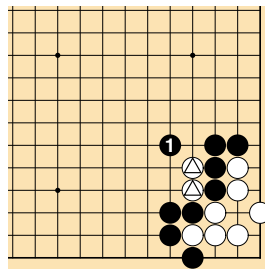


Diagramme 4

Cette technique est aussi valable pour plusieurs pierres.

Le nom japonais vient de la sandale traditionnelle en bois japonaise.

<= Diagramme 5

La forme sur le *goban* évoque selon les uns une image stylisée de ses lanières, selon les autres celle des « dents » qui rehaussent la sandale.

En pratique, traduire par « prise en sandale » serait incompréhensible, on préfère utiliser l'image du filet, et nous dirons donc « prise en filet ».

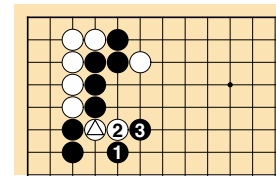


Diagramme 6

Encore un *geta*, plus dur à lire.

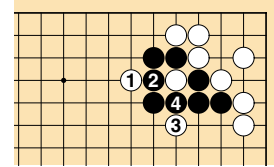


Diagramme 7

Inconvénient de cette technique : elle donne à l'adversaire la possibilité de jouer deux *kikashi* (coups forçants), qui laissent un peu d'*aji* dans la position.

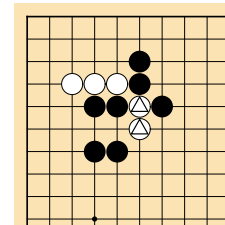


Diagramme 8

Peut-on prendre les pierres △ en *geta* ?

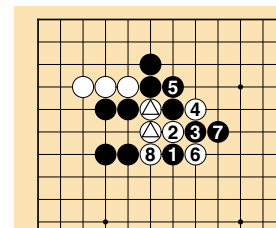


Diagramme 9

Le saut en *tobi* ① ne marche malheureusement pas toujours... Ici, grâce à la cascade d'*atari*, Blanc peut déchirer le filet !

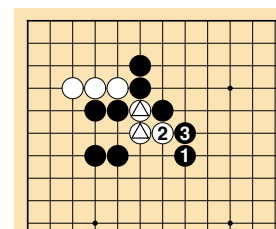


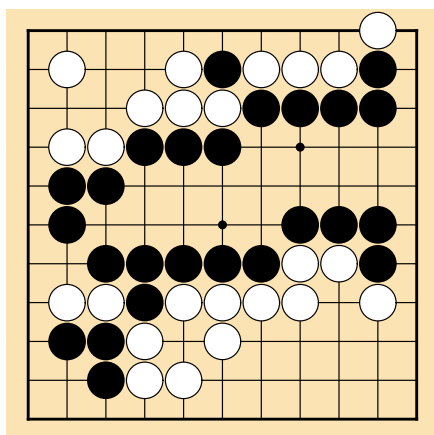
Diagramme 10

Mais dans cette position, il existe heureusement une solution : le saut en *keima* ① !

Grâce à lui Noir est plus solide, et Blanc ne peut plus traverser !

YOSE

Junfu Dai



Problème 1

À Noir de jouer.

Komi : 0,5 point.

Il faut bien sûr clôturer les quatre coins, mais deux endroits sont plus importants : les coins Sud-Est et Sud-Ouest.

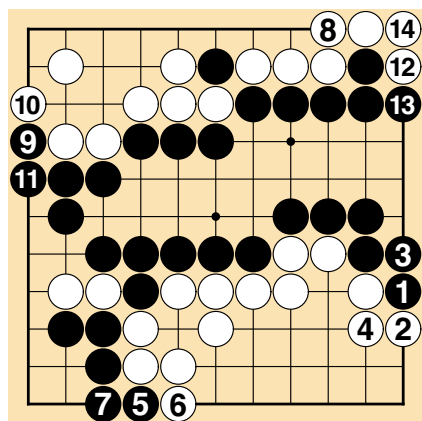


Diagramme 1

N1 est un coup *sente* évident. B2 est une erreur, et Noir aurait pu punir Blanc sévèrement au lieu de simplement se connecter en 3 (cf. dia. 2). N5 est un *contre-sente* de 3 points ; B8 vaut un peu plus d'un point en *contre-sente*, il est donc légèrement plus gros que le *hane* en 11 (2 points en double *gote*).

Au total, Noir a 32 points sur le *goban*, Blanc aussi.

Noir perd d'un demi-point.

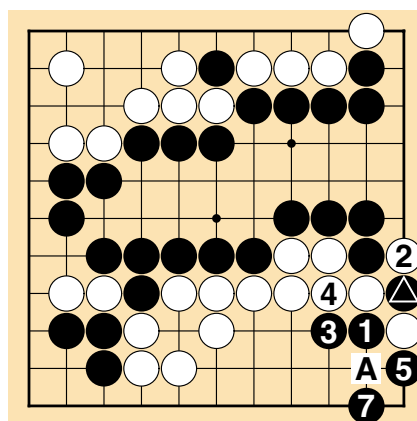


Diagramme 2

B6 en ▲.

Mais Noir peut jouer l'*atari* en 1 pour sanctionner le coup abusif de Blanc en 2 du diagramme précédent. Après N7, Noir vit dans le coin blanc.

Bien sûr, Blanc peut se défendre en jouant 6 en A pour lancer un *kô*... Mais cette bataille sera très difficile pour lui, il lui faudrait plus de grosses menaces que Noir pour ne pas perdre son coin.

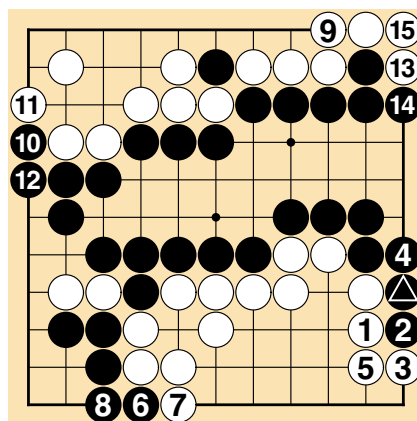


Diagramme 3

Blanc doit donc reculer en 1. Noir continue à pousser en *sente* en 2 (si Blanc peut jouer l'*atari* en 2, il a 50% de chance de capturer la pierre ▲ qui vaut 2 points, donc un coup blanc en 2 vaut 3 points en *contre-sente*). Si Blanc défend son coin par 3 et 5, Noir enchaîne avec N6, coup de 3 points *contre-sente*.

Maintenant Noir dispose de 32 points, Blanc possède 30 points, Noir gagne de 1,5 points.

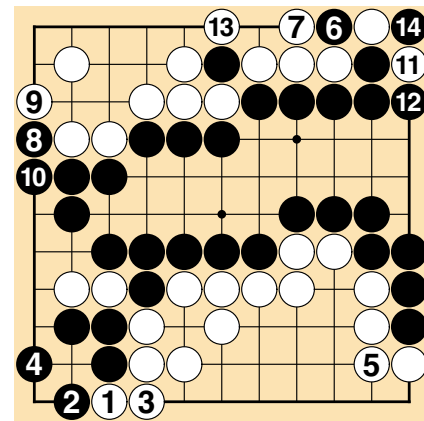


Diagramme 4

B15 en 6, N16 en 11.

Après l'échange 1-3 du diagramme 3, Blanc peut contre-attaquer en jouant le *hane* en 1.

L'enjeu dans le coin Sud-Ouest est tellement important que Noir est obligé de répondre, et Blanc peut revenir en 5. N6 reste le plus grand yose dans cette situation.

Après le dernier coup de yose N16, Noir dispose de 31 points. Blanc possède 30 points. Noir gagne d'un demi-point.

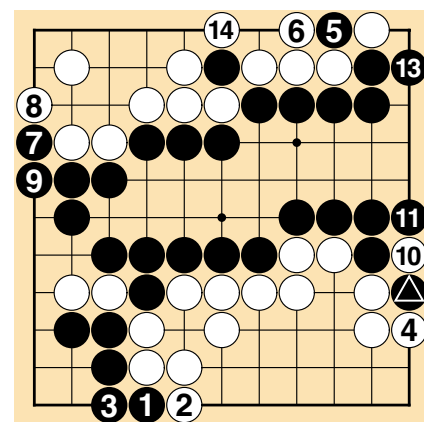
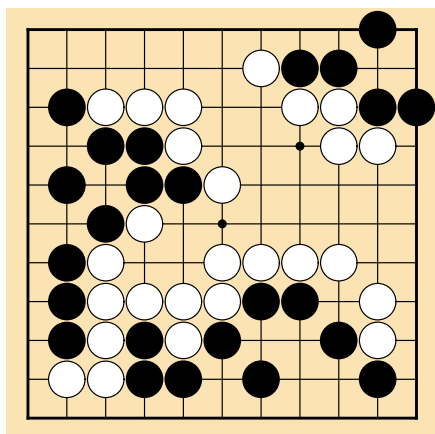


Diagramme 5

B12 en ▲.

Attention, dans cette situation, Noir ne doit pas commencer par le *contre-sente* de 3 points en 1. Une fois que Blanc a joué *atari* en 4, les coups N7 et B10 valent tous deux 2 points en double *gote*, et sont *miaï*.

Maintenant, Blanc possède 32 points, Noir en a autant : Blanc gagne donc d'un demi-point



Problème 2

À Noir de jouer.

Komi 0,5 points.

Il y a plusieurs gros coups de yose dans cette situation. L'important est de les jouer dans l'ordre !

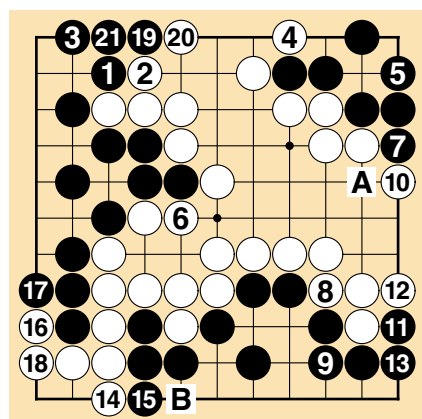


Diagramme 1

N1 vaut environ 7 points. C'est un gros coup, mais il n'est pas urgent dans cette situation.

Après le coup *sente* en 4, Blanc occupe 6, un yose d'environ 4,5 points.

L'échange de B8 pour N9 est un coup *sente* qui permet à Blanc de bloquer en 10 sans risque de coupe en A.

B14 est un bon coup car il vise la réduction en B ; ce genre de coup est souvent utilisé lors du petit yose pour conserver l'initiative et éviter que l'adversaire ne prenne un yose de 2 points double *gote*.

À la fin, Noir possède 24 points, Blanc dispose de 24 points aussi.

Noir perd la partie.

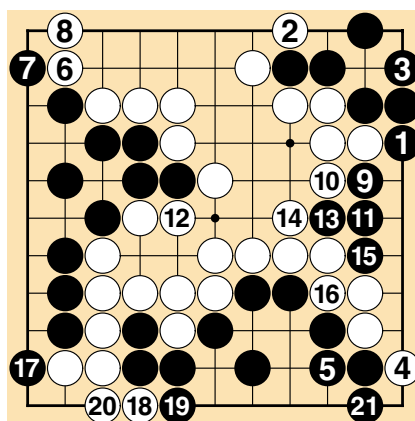


Diagramme 2

La poussée noire en 1 est un coup *sente*, mais ne menace de réduire que 9 points de territoire. B2 est toujours *sente*, B4 et B6 sont malins, Blanc prend les yose de 3 et 7 points des deux coins ; et après l'invasion noire *gote* avec N9 et N11, B12 peut prendre le dernier plus grand endroit où jouer.

À la fin, Noir dispose de 18 points, Blanc a 18 points aussi, Noir perd toujours.

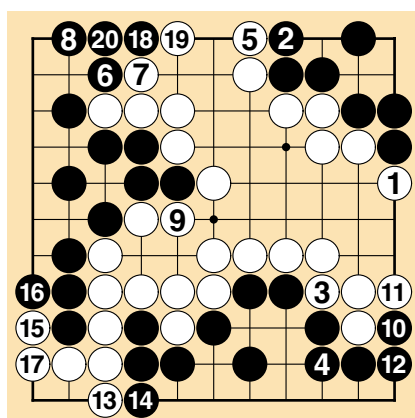


Diagramme 3

Si au lieu de 2 du diagramme précédent Blanc répond en 1, Noir doit faire vivre son groupe en 2. B5 reste le plus grand yose du moment pour défendre le territoire au Nord (cf. diagrammes suivants).

Bilan : Noir dispose de 26 points, Blanc possède 24 points. Noir gagne.

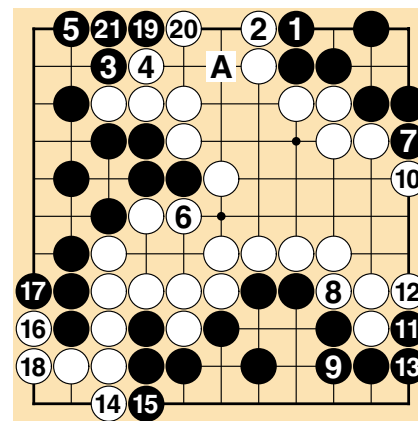


Diagramme 4

Le coup N1 est en fait un yose double *sente*. Comme il menace l'invasion en A qui permettrait à Noir de détruire environ 7 points au Nord, c'est le plus grand yose pour le moment. Si Blanc bloque en 2, la séquence se poursuit comme dans le diagramme précédent et Noir gagne toujours de 2 points.

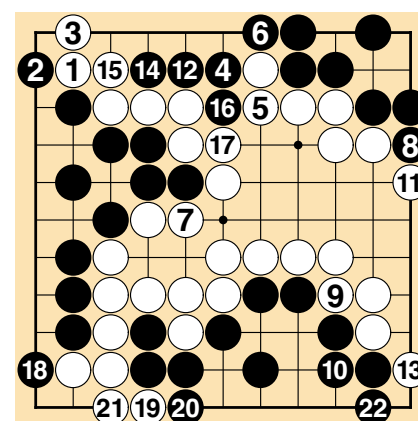


Diagramme 5

Si Blanc joue le *hane* en 1 au lieu de 2 dans le diagramme précédent, Noir peut plus tard envahir en 4. Comme le coup B7 reste le plus grand yose après N6, Noir peut continuer à pousser en 12 pour réduire le territoire blanc sur le bord Nord.

Finalement, Noir dispose de 20 points, et Blanc n'a que 17 points. C'est le pire scénario pour Blanc.

Brèves

WWTC

8 janvier 2022, OGS

Face à une équipe de joueuses venant de Hongrie, de Bosnie-Herzégovine et de Serbie, l'équipe française — Camille Lévêque (2d), Milena Boclé (2d), Louise Roullier (2k), Laure Thomasset (4k) et Élodie Samson (6k) — remporte le match 5-0 !

Kô

Junfu Dai

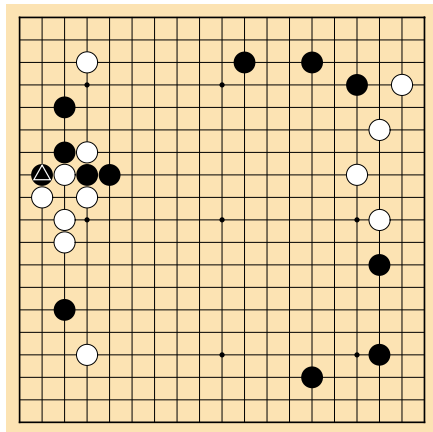


Diagramme de base

Dans la revue numéro 153, je vous ai laissé une situation à étudier : quelles sont les réactions possibles pour Blanc après l'*atari* en \triangle et quelle est, selon vous, la meilleure solution ?

Cette partie a été jouée en 2009 et mon adversaire était 6d sur l'échelle européenne.

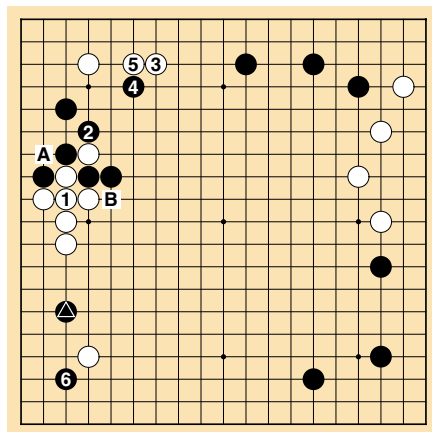
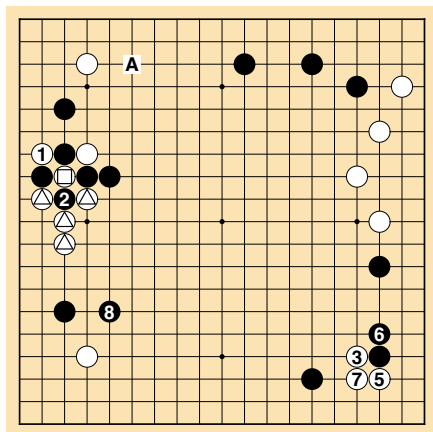


Diagramme 1

Pour commencer, je pense que la connexion blanche en 1 est acceptable pour les deux joueurs. Noir est obligé de jouer le *shicho* en 2 pour capturer la pierre blanche. B3 installe le coin blanc sur le bord en préparant la sortie de la pierre menacée par le *shicho*. Noir joue 4, un coup *sente* qui brise le *shicho*, avant d'envahir au *san-san* avec N6.

En effet, comme les coups **A** ou **B** sont tous deux *sente* pour Blanc, il est impossible pour Noir de menacer le groupe blanc (la forme en petite croix) sur le bord Ouest ; il est donc meilleur d'abandonner la pierre de *kakari* \triangle et de prendre le territoire du coin Sud-Ouest.

Ce résultat est très équilibré, mais je trouve personnellement la situation légèrement favorable à Blanc.

<= Diagramme 2

Noir 4 en \square .

Comme je l'ai dit dans la revue précédente, il faut être très vigilant avant de s'engager dans un *kô* en jouant le *contre-atari* en 1, car ce *kô* est très lourd pour Blanc aussi.

Quand Noir connecte avec 4 en \square , les pierres \triangle sont tout de suite très affaiblies. De plus, un coup noir en **A** menacerait aussi gravement la vie de la pierre blanche dans le coin Nord-Ouest, car le groupe noir du bord Ouest est très solide.

Même si B3 est gros en tant que menace de *kô* et que le prochain coup de Blanc en B5 lui permet de détruire le coin noir au Sud-Est, il ne peut pas compenser la perte du *kô* du bord Ouest.

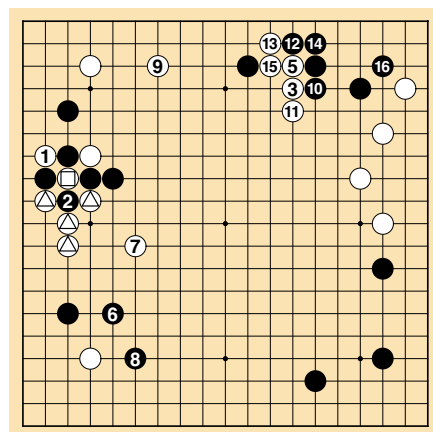


Diagramme 3

Noir 4 en \square .

Dans la partie, Blanc a fait un mauvais choix en **déclenchant immédiatement** ce *kô* avec B1.

Une fois ce *kô* perdu, les pierres \triangle sont devenues très faibles. Si Blanc les sacrifie, Noir pourra facilement concrétiser un territoire d'environ 25 points sur le bord Ouest. Blanc veut donc sauver son groupe avec le saut en B7, et Noir enferme son coin avec N8 : la perte est considérable. Ensuite, Noir parvient à s'installer dans le coin Nord-Est avec les coups 10 à 16, en limitant les pertes liées à ce *kô*.

Noir a largement réussi son début de partie.

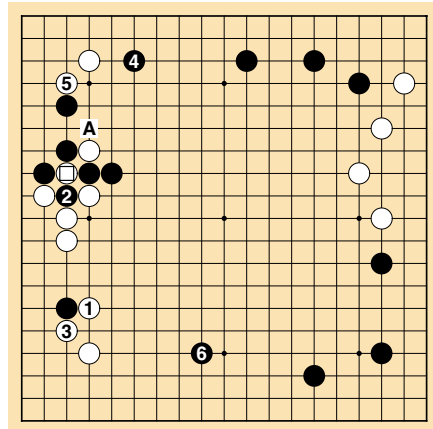


Diagramme 4

Un autre choix possible pour Blanc est de jouer le *tsuke* en 1. **Sans déclencher le *kô*, il réduit son enjeu pour lui. Autrement dit, le *kô* devient moins lourd.** Si Noir prend la pierre en 2, B3 renforce le coin Sud-Ouest. N4 menace le coin de Blanc au Nord-Ouest, mais ce dernier peut vivre avec B5 ; Noir revient au Sud pour une extension en 6 tout en négligeant lui aussi le *kô*. La situation reste assez équilibrée. Si plus tard Blanc reprend le *kô* en \square , Noir joue en **A** : ce *kô* est devenu très léger pour les deux camps.

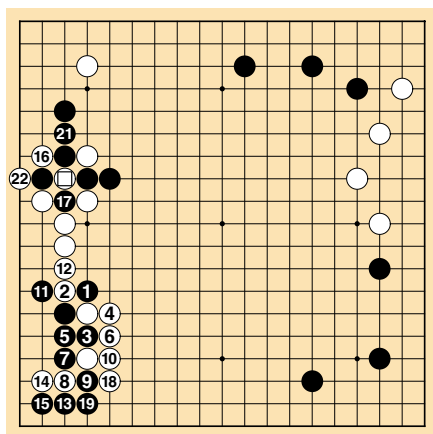


Diagramme 5

B20 en ㊦.

Si Noir joue le *hane* en 1 au lieu de capturer le *kô* dans le diagramme précédent, Blanc peut **créer suffisamment de grosses menaces** dans le coin. Après B22, je préfère la position de Blanc car son influence est dominante et surtout le groupe noir au Nord-Ouest n'est pas encore entièrement sain et sauf.

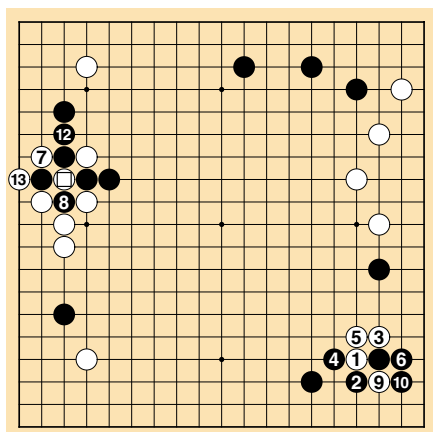


Diagramme 6

B11 en ㊦.

Un coup blanc en 1 dans le coin du Sud-Est est également envisageable. Si Noir répond par 2 à 6 pour défendre son coin, le prochain coup en B9 **devient une menace de *kô* très importante** qui oblige Noir à répondre. Blanc gagnera le *kô*, car Noir n'arrivera pas à trouver une menace assez grosse.

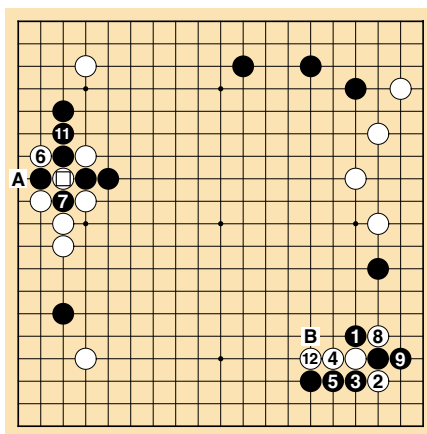
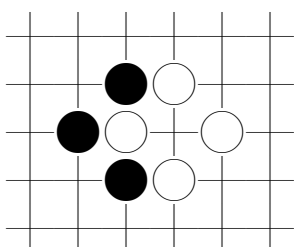
Blanc a bien géré le *kô*.

Diagramme 7

B10 en ㊦.

Si Noir répond par le *hane* en 1 à l'extérieur, la situation devient compliquée car un autre combat s'est déclenché dans le coin Sud-Est lors de la préparation de menaces par Blanc. Attention, si jamais l'enjeu du combat dans le Sud-Est devient suffisamment important, **le *kô* au Nord-Ouest deviendra relativement léger**. Après N11, B12 devient plus urgent que de capturer en A car Blanc risque de perdre très gros en laissant Noir jouer un *geta* en B. Après B12 un autre combat se déclenche, le centre de l'attention se déplace vers la zone Sud-Est. La partie restera compliquée. Personnellement je pense que c'est jouable pour les deux camps mais le timing de continuer/supprimer le *kô* au Nord-Ouest devient très subtil.

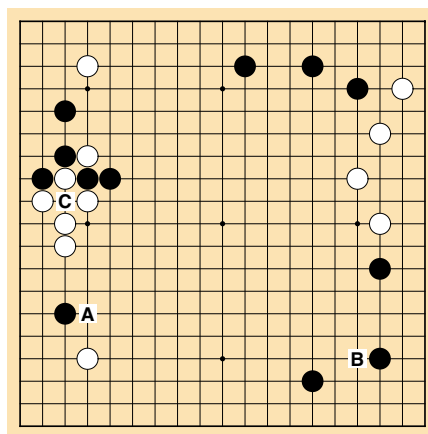


Diagramme 8

Conclusion

Selon le style des joueurs, il y a donc trois possibilités dans cette situation : **A**, **B** ou **C**.

Un *kô* qui n'est pas très urgent (je ne risque pas grand-chose si je ne le déclenche pas) peut attendre un moment plus opportun. Dans ce genre de situation, Blanc ne doit pas se précipiter pour déclencher ce *kô* sans qu'il y ait une menace importante sur le *goban*, car l'enjeu du *kô* devient très important pour les deux camps une fois que Blanc le lance (cf. le diagramme 3, la partie réelle).

Non seulement l'équilibre au niveau territorial, mais surtout le rapport de force en termes d'influence, sont radicalement changés une fois que Blanc a perdu ce *kô*. Il faut éviter de s'engager dans ce genre de *kô* aveuglément.

Dans cet exemple, nous avons vu de nombreux de sujets importants liés au *kô* (marqués en gras dans les textes) tels :

- le poids d'un *kô*,
- le timing du lancement,
- les valeurs des menaces,
- la création de ces menaces,
- la dynamique de l'enjeu selon les menaces recherchées,
- l'évaluation du résultat du *kô*, etc.

Je vais lancer une nouvelle série dans la revue de la FFG pour parler de tous ces sujets liés au *kô*.

Un livre pourrait peut-être même voir le jour sur ce sujet passionnant...

Réservez votre weekend de Pâques !

49e Tournoi International de Paris

16 au 18 avril 2022,

École Normale Supérieure, rue d'Ulm, Paris 5e.

Inscription et informations : <https://tournoi-de-paris.jeudego.org/>

Quel joseki choisir ?

Junfu Dai

Komoku et kakari en troisième ligne (4)

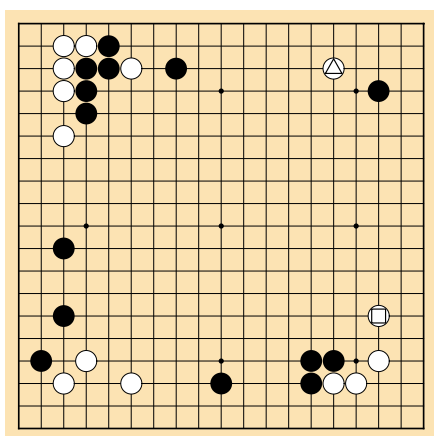


Diagramme 1
(Groupes de pierres « séparées »)

Les trois premiers coins ont été partagés avec trois *joseki* classiques.

Chaque zone est bien définie, à part le coin Nord-Est.

Il n'y a pas d'autre endroit urgent à disputer, la possession du trait n'est donc pas prioritaire dans le choix du *joseki*.

Comme la pierre blanche ◻ est en position basse, Noir doit essayer de consolider son influence sur le bord Nord, plutôt que de se focaliser sur le bord Est lors de la réponse au *kakari* en △.

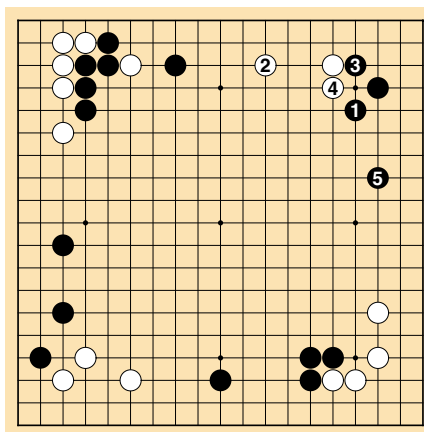
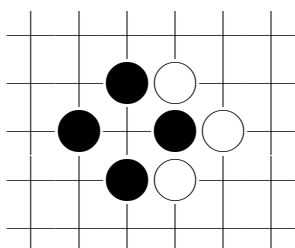


Diagramme 2
(Mauvaise direction)

Voyons d'abord le *kosumi* en 1.

Ce coup solide est malheureusement orienté dans la mauvaise direction. L'extension en B2 permet à Blanc de neutraliser l'influence noire sur le bord Nord.

Le *komi* de 7,5 points deviendra probablement un lourd fardeau pour Noir qui n'a pas su trouver une combinaison efficace entre ses groupes.

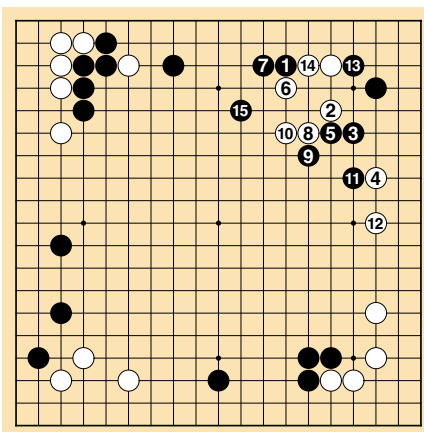


Diagramme 3
(Domination noire)

La pince en N1 est probablement le premier coup qui doit venir à l'esprit car elle exerce une pression directe sur la pierre d'approche.

Si Blanc sort avec le *tobi* B2 en choisissant le *joseki* de la contre-pince B4 jusqu'au *keima* noir en 15, le résultat est plus intéressant pour Noir : même si Blanc a construit un peu de territoire sur le bord Est, Noir peut faire grossir son petit *moyo* en menaçant le groupe blanc. Noir domine la partie.

Quel joseki choisir ? • Junfu Dai

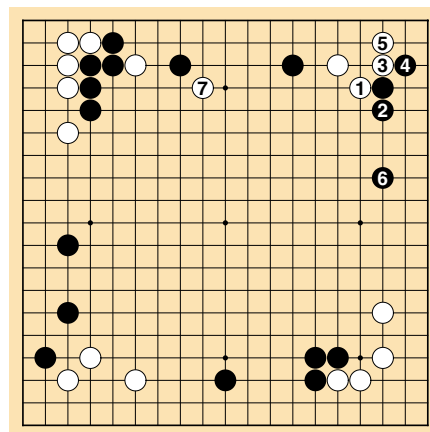


Diagramme 4
(Réaction blanche)

Mais... Blanc a de bonnes alternatives face à cette pince noire basse de un espace.

Par exemple, il peut jouer le *kosumi* en 1. Si Noir recule en 2, Blanc s'installe avec B3 et B5. Après que Noir se soit stabilisé avec une extension sur le bord Est, qui a peu de valeur, Blanc peut jouer le coup B7 qui aplatit le potentiel noir.

Il est encore difficile de dire qui est en avance. Mais Noir n'a plus de potentiel à exploiter et la partie s'annonce longue.

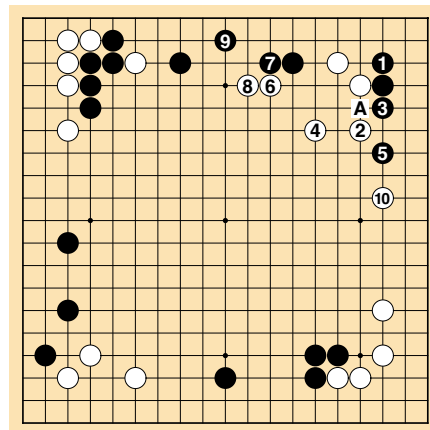


Diagramme 5
(Bon pour Blanc)

N1 à la place de 3 du diagramme 4.

Si Noir recule au *san-san* en 1 pour empêcher Blanc de s'installer dans le coin, ce dernier ne peut pas directement jouer le *hane* en 3 : le combat lui serait insupportable si Noir coupait en A.

Mais Blanc peut sortir légèrement son groupe en B2 puis B4. Bien que Noir ait pris beaucoup de territoire, Blanc arrive à jouer B6 qui lui permet de largement réduire en *sente* le potentiel noir sur le bord Nord.

La partie devient alors très territoriale.

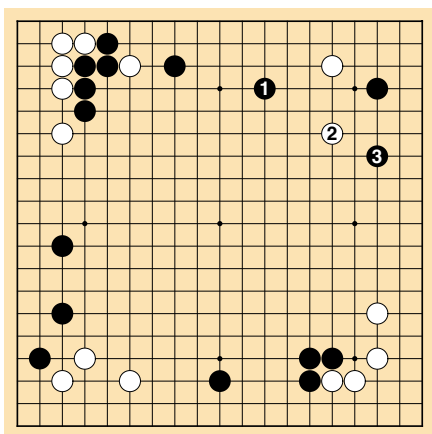


Diagramme 6
(Bon pour Noir)

La pince noire haute de deux espaces en 1 paraît aussi intéressante pour beaucoup de joueurs.

Si Blanc saute en B2, Noir suit en N3 et Blanc ne peut pas exercer beaucoup de pression sur la pierre de pince ❶, à cause de la présence de pierres noires au Nord. Noir gagne du territoire sur les deux côtés.

Cette séquence est idéale pour Noir.

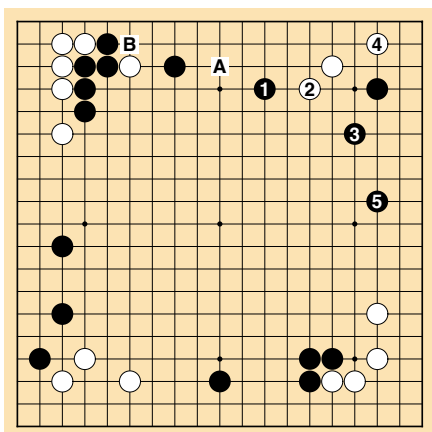


Diagramme 7
(Bientôt du combat)

Pour faire face à cette pince, la bonne solution pour Blanc est de d'abord s'installer avec B2 et B4, puis de chercher des coups de contre-attaque pour envahir le potentiel noir au Nord. Dès que son groupe est vivant, les invasions en A ou en B deviennent tout de suite possibles pour Blanc.

Les deux camps peuvent s'engager dans un combat imminent.

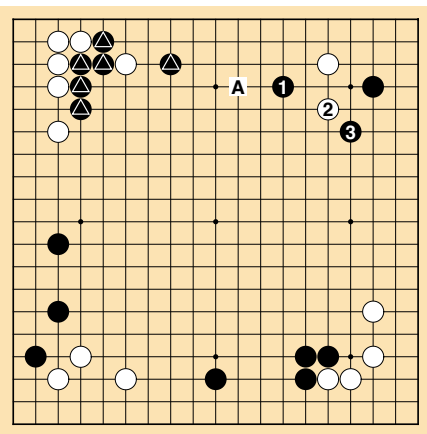


Diagramme 8
(Bon pour Noir)

À mon avis, le meilleur choix de *joseki* pour Noir est la pince d'un espace en quatrième ligne en 1.

Cette pince ne laisse en effet que peu d'espace à Blanc pour se débrouiller. S'il joue simplement un *tobi* en B2, Noir le presse en N3 et l'influence noire ❶ empêche Blanc de réaliser la contre-pince en A préconisée par le *joseki*.

Les deux pierres blanches n'étant toujours pas sécurisées, Noir peut en profiter pour se développer sur les deux bords.

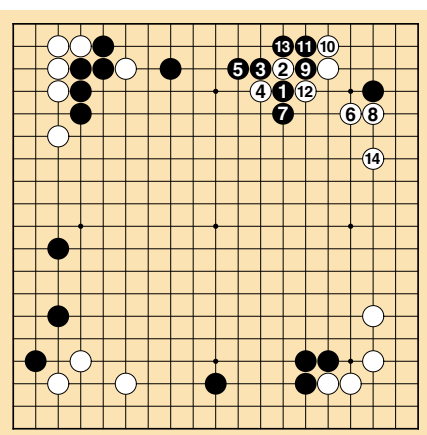


Diagramme 9
(*Joseki* : territoire blanc important)

B2 est un coup abusif.

Noir a deux réponses possibles.

Si des pierres noires sont présentes au Nord du *goban*, elles permettront à Noir de construire un potentiel. Il peut choisir de reculer en 5. B6 est un bon coup. Après B14, le *joseki* est terminé. Noir a construit une influence très solide vers l'Ouest, mais le coin blanc vaut vingt points.

Le choix de ce *joseki* n'est donc rentable que lorsque le potentiel réalisé par Noir est vraiment très important.

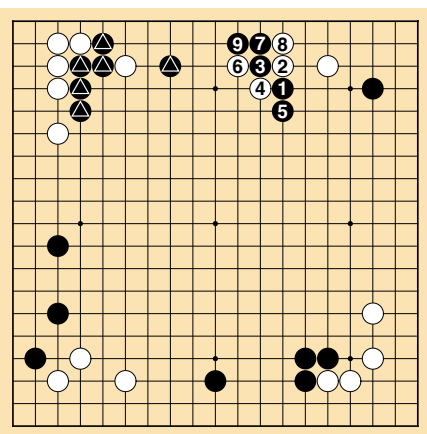


Diagramme 9b
(Combat désespéré pour Blanc)

Mais Noir peut suivre une autre séquence...

B2 et B4 débutent le *joseki* qui vise à capturer le coin noir (cf. dia. 9).

Mais, grâce à son influence ❶ toute proche, Noir peut jouer en 5 au lieu de réciter le *joseki* en reculant en 6.

Une fois que Noir tourne en N9, Blanc est condamné.

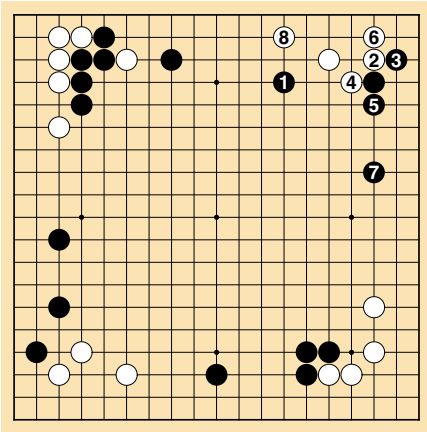


Diagramme 10
(Tentative blanche)

La meilleure solution pour Blanc est probablement de jouer le contact au *san-san*, puis de chercher à s'installer avec B2 et B4. Si Noir recule en 5, B6 et B8 permettent de bien s'installer et de pénétrer le bord noir. Cette séquence est idéale pour Blanc car Noir aura beaucoup de mal à défendre son territoire sur le bord Nord.

Bien que la partie reste longue et qu'elle soit plutôt équilibrée, Noir peut cependant espérer mieux.

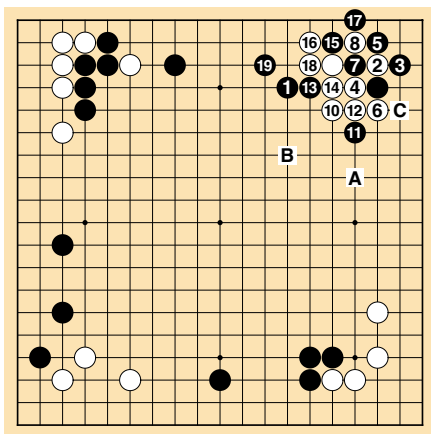
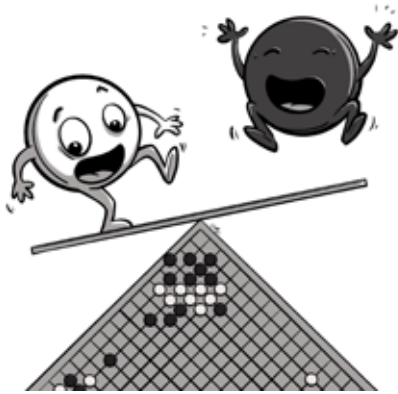


Diagramme 11
(Blanc est lourd)
(Noir 9 en 2)

Pour faire face à la tentative d'installation blanche dans le coin, l'*atari* noir en ⑤ est un coup puissant.

Noir peut rendre la forme blanche disgracieuse par des *kikashi* (coups forçants) en N11 et N13. Avec N19, il défend son bord au Nord.

Le groupe blanc est assez lourd et il devra encore ajouter un coup en A pour bien s'installer. Noir peut continuer à se développer vers le centre avec B. Comme il reste encore une possibilité de réduction en C, cette séquence est bonne pour Noir.

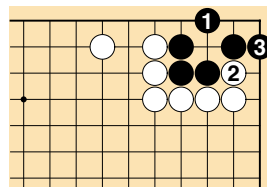
Conclusion

Face au coup de contact au *san-san* à partir d'un *kakari* en troisième ligne, l'*atari* dans le coin (diagramme précédent) est toujours un scénario envisageable.

Le choix du *joseki* peut aussi être influencé par une stratégie visant la paix ou la guerre. Il faut bien observer les circonstances pour effectuer le choix le plus adapté à la situation.

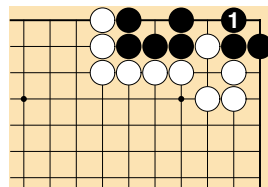
Tsumego à gogo Solutions Fan Hui

Niveau débutant



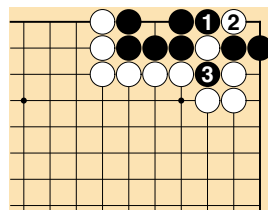
Problème 1

N1 : le point vital !
N3 : Noir est vivant.



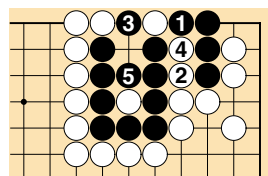
Problème 2a : bonne solution !

Après la descente N1, Blanc ne peut pas séparer les deux yeux.



Problème 2b : erreur.

Noir n'avait pas besoin de se lancer dans un *kô*.

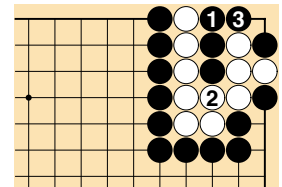


Problème 3

Le bon coup : N1 !

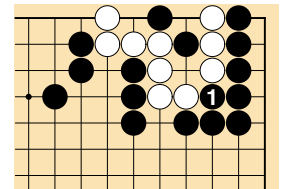
Ensuite, 2 et 3 sont *miai*, puis 4 et 5 sont *miai* aussi !

Noir est vivant.



Problème 4

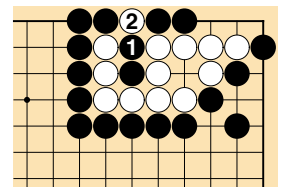
La descente N1 met Blanc en *damezu-mari* (manque de libertés).



Problème 5

Après N1, Blanc est mort !

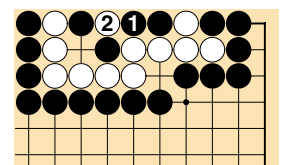
S'il peut jouer là le premier, il vit par *seki*.



Problème 6

N3 en 1

Ce *tesuji* de sacrifice est très utile à connaître, que ce soit pour tuer un œil ou pour connecter des pierres sur la première ligne.

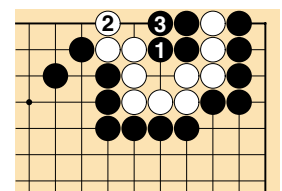


Problème 7

N3 en 1

Un autre *tesuji* de sacrifice !

Noir peut reprendre tout de suite, et obtient une forme morte..

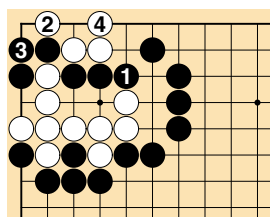


Problème 8

N1 est le bon coup.

B2 essaye d'agrandir l'espace... mais N3 tue la forme.

Blanc est mort.

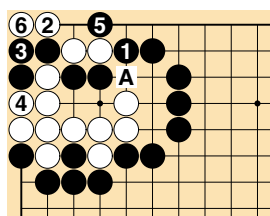
Niveau
intermédiaire

Problème 9a

Erreur.

Sortir les deux pierres ne marche pas.

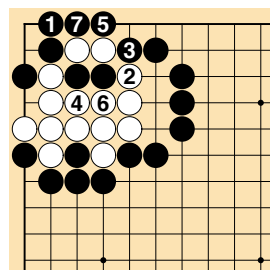
Blanc menace de faire deux yeux dans le coin, puis fait l'angle vide : il a assez de libertés pour prendre les trois pierres.



Problème 9b

Erreur.

Réduire les libertés sur le bord ne marche pas non plus. Après B6, A et 3 sont *miai*.

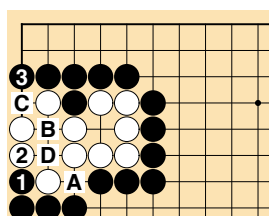
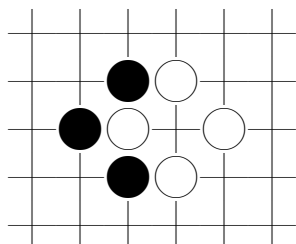


Problème 9c

Bonne réponse.

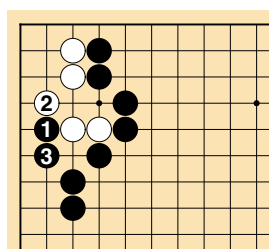
Le *tesuji* est la descente ①, qui permet la connexion !

Donner les deux pierres n'est pas important, il n'y a plus aucun œil possible sur le bord...



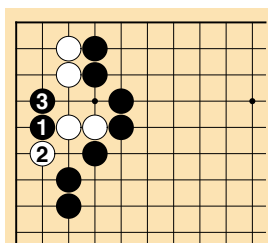
Problème 10

N1 réduit l'espace, et N3 prépare le *damezumari* : si Blanc connecte en A, Noir tue l'œil en sacrifiant en B, idem pour C et D.



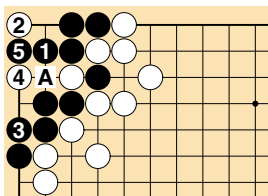
Problème 11a

Le contact N1 est le *tesuji*. Si Blanc bloque de l'intérieur, il n'a plus assez d'espace vital.



Problème 11b

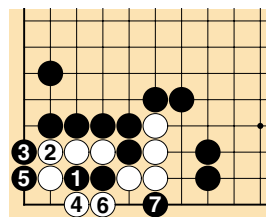
Si Blanc bloque de l'extérieur, il n'aura pas le temps de prendre les pierres noires, il a trop de faiblesses à protéger.



Problème 12

① : ce coup bizarre est le *tesuji*.

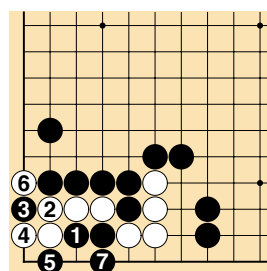
Une connexion blanche en A est inutile, la prise de trois pierres donne un œil.

Niveau
confirmé

Problème 13a

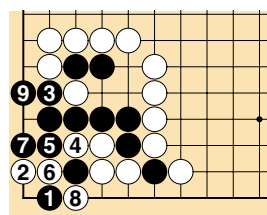
① d'abord pour déformer, puis ③ pour réduire l'espace... et Blanc va mourir.

Si ce dernier décide de prendre les deux pierres, N5 force la prise, en supprimant un œil potentiel, et le *tesuji*-placement N7 empêche d'en faire un second !



Problème 13b

Si Blanc préfère augmenter son espace vital avec ④, N5 et N7 créent une « forme en cinq » : Blanc est toujours mort !



Problème 14a

Vie étriquée.

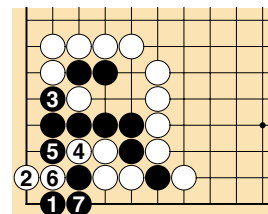
① est le *tesuji* ! N3 assure un œil.

Après l'*atari* B6, un joueur faible kyu vit facilement : N7 est *sente*, et N9 ferme le second œil.

Mais pourquoi donner les points du coin à Blanc ???



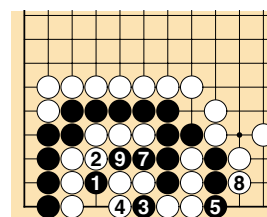
Crédit : Gabriel Robinne



Problème 14b

Bonne réponse.

N7 est moins facile à lire pour ce joueur faible kyu, mais tellement plus élégant : après cette connexion, Blanc est en *damezumari* des deux côtés !



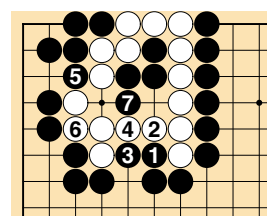
Problème 15

Bonne réponse.

6 connecte en 3.

Noir doit combiner le *tesuji* ① et le sacrifice ③, qui réduisent les libertés de Blanc et lui donnent une mauvaise forme.

Blanc sauve quelques pierres, mais Noir vit largement.



Problème 16

On réduit l'espace... et on finit au point vital : Blanc est mort.

Jeux du Monde.com

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

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

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



95€



385€



54€



18€

24 modèles de goban*



21€



38€



65€



285€

16 types de pierres*



48€



42€



22€

12 modèles de bols*



32€



82€



32€

210 livres de Go*

tous les classiques, et les nouveautés



SEVEN (Gunnar
Dickfeld) 16,90€



How to Play Go the AI
Way (Yamada Shinji)
21,50€



Go as Communi-
cation (Yasuda
Yasutoshi) 9,90€



LE GO COSMIQUE réédition
(Takemiya Masaki) 19,90€



Weird and Wonderful
Extraordinary Moves by
Professional Go Players

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

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

*Nombres d'articles et tarifs au 25/02/2022 susceptibles de modifications

LOOLAH
PRODUCTIONS