

Revue
Française de Go

Septembre 2014
7 euros

n° 134

issn 0181-1142



Strasbourg vainqueur de la coupe Lim

mais encore...

Thomas Debarre champion de France 2013

et aussi...

Le congrès national jeunes
Le tournoi Pandanet
L'Élysée Cup

**et
de plus...**

Les SportAccord World Mind Games





Cours de Fan Hui

Tarifs 2014



Prendre des cours en ligne

Cours Individuels

Cours individuels audio KGS

C'est le cours de Go par excellence, idéal pour progresser. Durant ces cours, Fan Hui aborde les points importants pour faire évoluer votre jeu, que ce soit au travers de commentaires de parties ou de cours sur différents thèmes !

| Tarif des cours individuels période verte (8 à 18h) | Tarif des cours individuels période rouge (18h à 23h) |
|--|--|
| 1 cours d'une heure : 27,50 € | 1 cours d'une heure : 33,50 € |
| 5 cours d'une heure : 121 € | 5 cours d'une heure : 143 € |
| 10 cours d'une heure : 220 € | 10 cours d'une heure : 260 € |

Académie de Go de Fan Hui

Cours collectifs audio KGS

Si vous souhaitez un entraînement intensif ! L'académie de go est organisée par saison d'une dizaine de semaines. En plus des activités principales, on peut également s'inscrire pour des options complémentaires.

A) Activités principales

La formule de base comprend pour chaque saison :

- **Entraînement interne** : deux tournois prévus avec une partie par semaine à jouer. Les joueurs sont répartis en groupes de niveaux. À la fin de chaque tournoi, les deux meilleurs du groupe montent dans le groupe supérieur et les deux derniers du groupe descendent dans le groupe inférieur.
- **Cours magistraux** de 2x90min une fois par semaine avec commentaires des parties du tournoi
- **Simultanées** : contre Fan ou un autre professionnel. Il y a au moins 4 simultanées organisées pendant la saison.

Tarif 2014 : 67 € pour la saison

B) Options complémentaires

- Deux cours collectifs hebdomadaires de 60 min : cours de technique (joseki, fuseki...).

Tarif 2014 : 60 € par série de cours choisie

- Enregistrements des cours audio : pour ceux qui ne peuvent pas assister aux cours en direct, ils peuvent choisir cette option : ils recevront un code d'accès pour voir les enregistrements quelques jours après le direct.

Tarif 2014 pour les cours collectifs : 80 €

La formule complète, activités principales plus options complémentaires, est proposée à 168 € au lieu de 187 €.

Organiser un stage ou des cours pour sa ligue, son club...

Cours en présence du pédagogue

Les stages de go avec Fan sont idéaux pour progresser. Ils sont en général structurés ainsi :

- matin : cours théorique, parties libres ou simultanées contre le pédagogue;
- après-midi : cours théoriques, approfondissements, commentaires des parties du matin.

Deux formules sont possibles :

- Stage intensif : 200 € / journée de 6h .
- Stage intensif : 250 € / journée de 7h .

Note : ces tarifs ne comprennent pas les frais de transport, le logement et les repas. Nombre de stagiaires maximum 20.

Cours collectifs en ligne

Cours collectifs audio KGS

Vous souhaitez organiser des cours collectifs en ligne pour votre club ou votre groupe d'amis ? C'est également possible !

- Cours collectif pour adultes : 50 € / heure par groupe

Formation niveau 1 (animateur)

Vous souhaitez vous perfectionner pour initier de nouveaux joueurs au club, sur des salons de jeux ou à l'école... Vous avez raison !

Vous pouvez demander la venue de Fan et organiser un stage de formation d'un week-end pour votre ligue ou votre club (sous réserve d'une dizaine de participants minimum et de la disponibilité du formateur). La fédération prend à sa charge la rémunération du formateur, les autres frais (déplacement, hébergement...) restant à la charge des organisateurs et/ou des participants.

La validation du stage conduit à la délivrance d'un diplôme d'animateur de la FFG.

<http://ffg.jeudego.org/informations/formations/formations.php>

Renseignements

Pour les réservations de cours ou pour plus d'informations sur ces cours, vous pouvez directement contacter Fan Hui par mail orangefan@yahoo.fr ou par téléphone 06 09 95 18 00.

Pour le règlement, envoyez chez Daniel TOSETTO (4 rue Jean-François Chalgrin, 66000 PERPIGNAN) un chèque à l'ordre de la FFG, avec votre nom et l'objet du paiement.

Pour toute autre information, vous pouvez contactez Daniel Tosetto par mail : d.tosetto@infonie.fr

ACTUALITÉS

| | |
|--|----|
| Actualités France | 2 |
| Statistiques des compétitions 2013 | 4 |
| Congrès national jeunes 2013 | 6 |
| parties commentées | 7 |
| Championnat de France par équipe 2013 | 8 |
| partie commentée | 9 |
| Championnat de France 2013 - 4 ^e tour | 12 |
| parties commentées | 12 |

INTERNATIONAL

| | |
|--|----|
| Tournoi Pandanet par équipes 2013-2014 | 16 |
| partie commentée | 16 |
| Élysée cup | 18 |
| partie commentée | 18 |
| SportAccord World Mind Games 2013 | 26 |
| parties commentées | 26 |
| Les Grands Maîtres du Passé | 24 |

PÉDAGOGIE

| | |
|---------------------------|----|
| Cours joueurs confirmés | 20 |
| Cours joueurs faibles kyu | 22 |
| Tsumego | 31 |

- Éditeur : Fédération Française de Go.
Siège social : Fédération Française de Go chez ABC/LIV
99 / 103 rue de Sèvres, 75280 Paris CEDEX 06.
- Directeur de publication : Michel Trombetta.
- Rédacteur en chef : Augustin Avenel.
- Rédacteurs adjoints : Chantal gajdos, Motoki Noguchi.
- Maquettistes : Chantal Gajdos, Gérald Garlatti, Michel Trombetta.
- Correcteurs : Simon Billouet, Johan Bonneau, Patrick Bossut, Lionel Bouton, Davy Branger, Sébastien Cordrie, Benjamin Hellouin, Marie Julien, Laurent Lion, Patrice Mauny, Aurélie Peres, Philippe Richard, Nicole Tagnon.
- Rédacteurs : Augustin Avenel, Fan Hui, Motoki Noguchi, Pierre Boudailliez, Tanguy le Calvé, Tom Robert.
- RFG est publiée par la Fédération Française de Go.
- La FFG est membre de la Confédération des Loisirs de l'Esprit.
- Imprimé par : Chevillon Imprimeur à Sens, labellisé IMPRIM'VERT.
- Dépôt légal à parution.



La revue 134 est enfin sortie ! Avec la sortie rapide de la 133 (environ deux mois après la 132), nous espérons continuer dans cette lancée pour rattraper le retard de la revue, mais on finit avec du retard en plus...

Je souhaiterais tout d'abord revenir sur le bilan de 2013 puisque lors de l'AG de la FFG je n'ai pas pu m'exprimer à ce sujet et corriger les informations erronées qui ont pu circuler.

Notre numéro précédent, dernier numéro des abonnements 2013, avait un peu plus de deux mois de retard par rapport à une parution annuelle prévue à trois numéros par an. Ce retard était d'un mois début 2013.

Un léger retard supplémentaire est donc venu s'ajouter mais 2013 a vu de nombreux changements qui ont généré du travail supplémentaire (mise en place du nouveau site internet et du blog, nouvelle maquette et nouveau logo pour le passage à la revue électronique, passage de relais pour un nouveau rédacteur en chef, mise en place de nouveaux outils de travail, etc.). Je pense donc que le retard pourra être rattrapé et la parution de trois revues par an assurée, mais cela ne se fera pas du jour au lendemain.

Pour ce qui est des causes de retard récurrentes, un des gros points noirs restants est la rédaction d'articles techniques. En effet, Fan en rédige la plus grande partie et il a régulièrement de gros retards pour rendre ses articles. Diversifier les rédacteurs techniques sera donc un des objectifs pour 2014.

D'un autre côté, les bénévoles de la revue ont effectué un super travail, je pense particulièrement aux relecteurs qui sont très efficaces et qui ont permis d'éviter un retard plus important.

Les retours sur la nouvelle revue électronique sont globalement positifs. Les abonnements à la revue papier restent modestes, environ 300 pour 2013.

Aussi les annonceurs s'orientant plus vers le web depuis la nouvelle formule, il est devenu important de développer le blog dans un rôle complémentaires à la revue : le blog dans des articles courts orientés vers l'actualité et la revue dans des articles de fond et pédagogiques. Il nous faudra donc développer une équipe de rédacteurs pour le blog cette année. Ceux qui souhaitent nous rejoindre dans cette aventure sont les bienvenus !

Bonne lecture,

Augustin Avenel
Rédacteur en chef de la RFG.

Et toujours...

L'email de la rédaction :

Le site de la revue :

Notre page facebook :

redaction-rfg@jeudego.org

<http://rfg.jeudego.org>

www.facebook.com/revue.francaise.go

Tournoi du bout du monde ou la renaissance du club de Brest

Les 12 et 13 octobre 2013, le club de Go de Brest Tenuki a eu la joie d'organiser la première édition du « Tournoi du bout du monde ». Ce n'est pas son premier tournoi open, mais le dernier en date remonte à 1998, soit près de 15 ans passés aux oubliettes !

En effet, après plusieurs années en berne où les quelques habitués se réunissaient pour jouer entre amis, je suis arrivé en même temps que Pierre-Antoine : nous commençons tous deux à jouer au Go en 2010.



Reprenant les rênes de l'association, nous avons bûché dur pour faire la promotion du club et lui donner une ambition nouvelle à la taille de la ville de Brest. C'est ainsi qu'en février 2013 avait lieu le premier tournoi interne officiel

« Brest même » rassemblant pas moins de 10 brestoises (et seulement 4 licenciés), et forts de cette réussite, nous nous sommes attelés aux préparatifs d'un tournoi open de grande envergure.

Nous avons accueilli 22 joueurs dont 13 externes dans le centre de Keraudren, situé en périphérie de Brest, dont le calme et l'environnement verdoyant en font un endroit propice pour jouer au Go. Malgré des prévisions mensongères sur la météo, le soleil fut au rendez-vous, car comme on le sait, chez nous, il ne pleut jamais ! Après avoir réuni les joueurs autour d'un sandwich façon « subway », ou plus communément appelé « tout sauf pâté », les parties ont pu commencer dans la bonne humeur.

Le soir, nous avons proposé une activité rengo sur 13x13 assez sympathique dont le thème était « Escalade sous tension ». Il s'agissait de faire des paires de niveaux mixtes et d'imposer un temps à chaque ronde ; les 16 participants ont d'abord disposé d'une heure, puis les

demi-finales en 20 min, et la finale en 15 min. L'équipe de Lothar (Brest) et Lucie Masson (Lannion) en est sortie victorieuse.

Le lendemain voyait s'achever les parties du tournoi principal et désignait Clément Charles (Nantes) vainqueur de cette compétition niveau kyu (pas un seul dan !). Après quelques crêpes faites maison par Morgane et une bolée de cidre, la cérémonie de remise des prix a achevé cette première édition du tournoi du bout du monde, avec deux récompenses spéciales : la note de bar la plus élevée fut attribuée à Maël Rabasse (Lorient) et le prix du plus courageux à Florian Nivet (Le Mans) pour s'être déplacé d'aussi loin.

Après un larmoyant Kenavo et de nombreux remerciements pour l'organisation, nous avons pris congé pour un repos bien mérité. Ce tournoi aura été une grande réussite pour la nouvelle génération de joueurs brestoises, qui espère pouvoir réitérer l'an prochain avec davantage de joueurs. Alors en attendant, yec'hed mat !

Kevin Cuello, président de Tenuki

Championnat de France des vétérans à Saint-Étienne

C'est par un week-end ensoleillé que s'est tenu le Championnat de France des vétérans à Saint-Étienne ces 26 et 27 Octobre 2013. Ce fut une compétition « intime » avec ses quatre participants (et autant voire plus de spectateurs), au niveau relativement proche (2k - 3d), ce qui donna des parties à 3 pierres handicap maximum.

Le tirage fut orchestré par Xavier Lugol : trois rondes furent nécessaires pour dégager un vainqueur. Lors de la première ronde, Michel Trombetta bat Étienne Serres et Denis Feldmann bat Monique Berreby (seule participante du week-end). À la seconde ronde, vainqueur contre vainqueur et Denis s'offre sa deuxième

victoire. De son côté Monique bat Étienne et reste en course pour le titre.

Au samedi soir, Denis est en tête avec deux victoires, Monique et Michel au coude à coude à une victoire et lanterne rouge Étienne, ce qui ne l'empêche pas de recevoir tous les participants pour une soirée dans la bonne humeur. C'est l'occasion de goûter des spécialités locales, et notamment un bon couscous Stéphanois !

Dimanche matin on retrouve un Denis gonflé à bloc si proche d'un titre de champion de France vétéran. Étienne était donc le dernier rempart contre Denis, qui fera fi des multiples attaques et gagnera la partie et donc le titre. Pour la seconde place, la lutte acharnée entre



Les participants et organisateurs

Monique et Michel verra le couronnement d'une vice-championne.

Après un bon repas à base de spécialités Foreziennes, le gagnant se vit remettre son prix : « J'irai cracher sur vos tombes » de Boris Vian.

Houari Guessab et Guillaume Brette

31^e Tournoi de go Paris Meijin

Cette année encore, de nombreux fans du jeu de go se sont réunis lors des deux week-ends du 23-24 novembre et 30-1^{er} décembre 2013, au club de l'ouest Parisien dans le 15^e à l'occasion du 31^e tournoi du Paris Meijin.

L'année dernière, à la fin de la 30^e édition, on se posait la question de continuer ce tournoi. Monsieur Kamino, parti de rien, avait réussi à l'organiser pendant 28 années et nous avait donné les moyens d'organiser les 2 éditions suivantes. Il eut été dommage de ne pouvoir continuer et de poursuivre ainsi son action. L'association amicale des ressortissants japonais, représenté par M. Takahashi, était d'accord pour apporter son concours.

Chizu Kobayashi, joueuse professionnelle 5^e dan, qui a toujours soutenu ce tournoi, nous a aidés à trouver deux nouveaux sponsors : la société de M. Kuroki qui fabrique des belles pierres de go à Miyazaki et la ville de Matsué, organisatrice du 32^e championnat du monde amateur en 2011 qui ont accepté de soutenir le Paris Meijin.

Nos sponsors habituels, Canon France, le journal Asahi, la Nihon-Kiin et la société de déménagement Nippon Transeuro ont été rejoints par Fujitsu, fabricant japonais de smartphones. Nous les remercions tous.

Le premier week-end, ce sont les joueurs de 20 kyû à 6 kyû au nombre de 58 qui sont entrés en compétition pour les 5 rondes du tournoi.

Chaque année le niveau semble monter, car beaucoup de joueurs s'entraînent sur Internet. Ce sont finalement Raphaël Benichou, modestement classé 10^e kyû FFG qui l'a emporté dans la catégorie C et Nicolas Delamazure dans la catégorie 11 kyû et moins fort, tous deux avec 5 victoires.

Pour le second week-end, avec une belle affluence pour le Meijin B, nous avons failli manquer de tables avec 70 joueurs de 5^e kyû à 8^e dan.

Parmi les 42 participants du B, c'est finalement le joueur Marseillais Benjamin Hellouin De Menibus 2k qui l'emporte en finale sur Antonin Vivés, 1^{er} kyû, du club d'Orsay. À signaler également, la belle performance de Rucong Zhang joueur 5^e kyû qui ne trébuchera qu'à la dernière ronde contre Pierre Rosenzweig qui finit troisième.

Pour le Meijin A, nous avions cette année la visite du joueur 7^e dan Finlandais Antti Tormanen, ancien insei au Japon ; à la 3^e ronde, il est surpris par Benjamin Dréan-Guénazia 5d de Concarneau qui fait un excellent tournoi. Celui-ci s'incline cependant contre Dai Junfu qui semble invincible.

La finale, attendue par tous les spectateurs qui suivent les parties sur KGS (merci à Louis Février, administrateur KGS qui a assuré la retransmission durant tout le tournoi) est entre les deux plus forts joueurs de ce tournoi : Fan Hui, notre pédagogue national, champion d'Europe 2013 et Dai Junfu, tous deux classés 8^e dan à l'échelle FFG.



Photo : Jérôme Hubert

La remise des prix

La victoire revient à Dai après une partie haletante pleine de combats et de *shibori*, gagnée de 5,5 points. C'est finalement Benjamin Dréan-Guénazia 5d qui, avec sa 2^e place, gagne un beau jeu de pierres en coquillage avec les bols assortis offerts par M. Kuroki.

Motoki Noguchi est 4^e et c'est le jeune joueur marseillais César Lextraite qui termine 5^e. Antti Tormanen termine 6^e après sa deuxième défaite contre Fan.

Jérôme Hubert

Motoki grand vainqueur du 19^e tournoi de go de Perpignan

Les 7 et 8 Décembre 2013, quelques 53 joueuses et joueurs se sont rassemblés au mas Rovira chez Véro pour défier le grand favori de la compétition, Motoki.

Quatre joueurs en dan se sont cassés les dents face à la résistance de ce dernier !

Outre les fidèles abonnés de notre tournoi tels les Toulousains, les Montpelliérains et les Clermontois, nous avons eu le plaisir d'accueillir cette année des joueurs de Cachan, d'Aligre, de Grenoble, d'Aubenas et d'Isagnac.

Ils ont pu goûter au cochon grillé par notre Maître Pascal et des privilégiés ont



Motoki félicité pour sa victoire

pu se régaler de chorizos grillés au feu de bois par Maître Blaise.

Le beau temps commandé chaque année par les organisateurs a été au rendez-vous, ce qui a permis de belles parties de pétanque.

Ce tournoi nous a réservé quelques belles surprises avec la jolie victoire d'un point et demi de Mathieu Delli-Zotti face à Toru, les quatre victoires d'Eric Saves, de Sébastien bourreau, de Déborah Mougin et de Ferran Cabanas.

Le tournoi a pris fin dimanche en fin d'après-midi avec des parties de ping-pong endiablées.

Réservez d'ores et déjà votre week-end des 6 et 7 décembre 2014 si vous souhaitez participer à notre 20^e tournoi qui vous proposera pour cette occasion de belles surprises.

Daniel Tosetto

Les acharnés de 2013, et autres statistiques

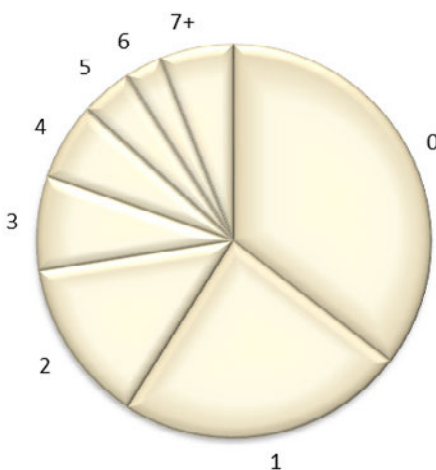
Benjamin Blanchard reste en haut de ce classement annuel, avec 18 compétitions à son actif, mais fait un tout petit peu moins bien que ses 19 participations en 2012.

Parmi les plus actifs, certains arrivent à se hisser haut dans le classement en profitant du challenge interclubs de la ligue Rhône-Alpes (et récemment relancé en Île-de-France). Cette compétition fonctionne très bien, avec pas moins de 183 participations en 5 dates et lieux différents, car la formule est intéressante : peu de déplacement et donc peu de frais, avec seulement 2 rondes le samedi après-midi, ce qui permet aux clubs assez proches de se rencontrer régulièrement.

Répartition des joueurs par nombre de compétitions dans l'année

Un tiers environ ne joue pas en compétition.

Comme le montre le diagramme ci-dessous, la répartition reste toujours très inégale, mais le nombre de personnes à sept compétitions minimum reste assez important :



Mais c'est la jeunesse qui donne surtout la bougeotte : la moyenne d'âge de ces 14 joueurs est de 25 ans seulement !

Sur 1421 licenciés, la moyenne nationale est à 1,90 compétitions par joueur, ce qui signe la meilleure moyenne des 4 dernières années (1,79 en 2012, 1,42 en 2011 et 1,80 en 2010) : encore mieux en 2014 ?

Comme le montre le diagramme ci-contre, la répartition reste toujours très inégale, mais le nombre de personnes à 7 compétitions ou plus reste assez important : 86 joueurs au total.

La question restante est : comment donner goût à plus de la moitié des licenciés qui ne font pas ou une seule compétition par an ? Je pense que la solution réside essentiellement en deux choses : offrir plus de compétitions sous différentes formes et en démythifiant le mot "compétition", car c'est avant tout un moment convivial où l'on rencontre d'autres joueurs ...

Les compétitions françaises les plus suivies

Le tableau ci-contre donne le nombre de participants pour 2013 pour les tournois. Comme prévu, le tournoi de Paris a repris sa 1^{ère} place au classement, suivi par Antony.

Mais la compétition la plus prise reste toujours le Championnat de France individuel : sur quelques 33 organisations du 1^{er} tour réparties sur toute la France, cela représente au total 277 joueurs. Lors du 2nd tour, organisé dans

Les 14 joueurs qui ont fait 10 compétitions* ou plus en 2013

| Nom | Prénom | Club | tournois |
|---------------------|-----------|------|----------|
| BLANCHARD | Benjamin | 94Ca | 18 |
| DELLI-ZOTTI | Mathieu | 56Lo | 15 |
| LEXTRAIT | César | 13Ma | 13 |
| MOCCELIN | Angelino | 91Or | 12 |
| NADDEF | Jean-Loup | 38Gr | |
| OLIVARES-THIBAUD | Diego | 38GJ | 11 |
| SIGNOLES | Julien | 92An | |
| VALET | Fabien | 38Gr | |
| CAO | Nyoshi | 67SE | 10 |
| CARRERE | Colin | 38Gr | |
| DUMONT | Louis | 92An | |
| GARLATTI | Gérald | 73Ch | |
| HELLOUIN de MENIBUS | Benjamin | 13Ma | |
| RIOLAND | Florent | 69Ly | |

* Le terme "compétitions" désigne ici tout championnat ou tournoi, hormis les tournois internes et compétitions via KGS, tout en groupant les compétitions "doubles", du genre les 2 tournois du stage fédéral.

chacune des 9 ligues, 139 joueurs ont bataillé pour essayer de gagner une place au 3^e tour, qui a eu lieu près de Perpignan, avec 30 participants. Enfin, la finale à Rouen a rassemblé les 8 meilleurs compétiteurs de 2013. Au total, cette seule compétition a donc généré 454 participations.

Derniers chiffres : il y a 6 427 parties comptabilisées qui ont été jouées par des licenciés FFG en 2013.

| Compétition | Nb de participants |
|--|--------------------|
| 41 ^e tournoi de Paris | 219 |
| 28 ^e tournoi d'Antony | 103 |
| 5 ^e tournoi international de Strasbourg | 78 |
| 16 ^e tournoi de Levallois-Perret | 75 |
| 8 ^e Marathon du Go (Nantes) | 74 |
| Tournoi de Rennes | 73 |
| Congrès Auvergnat de Go (GRAUG) | 72 |
| 17 ^e tournoi d'Orsay | 71 |
| Ze tournoi de Grenoble | 66 |
| 20 ^e tournoi du Frioul (Marseille) | 58 |
| 9 ^e tournoi de Lyon | 58 |
| Paris Meijin C | 58 |
| Tournoi de Montpellier | 57 |
| Coupe Maître Lim (Dijon) | 56 |

Top 15 des clubs les plus actifs

C'est le club d'Orsay qui aura été le plus actif en nombre de participations en compétitions pour 2013.

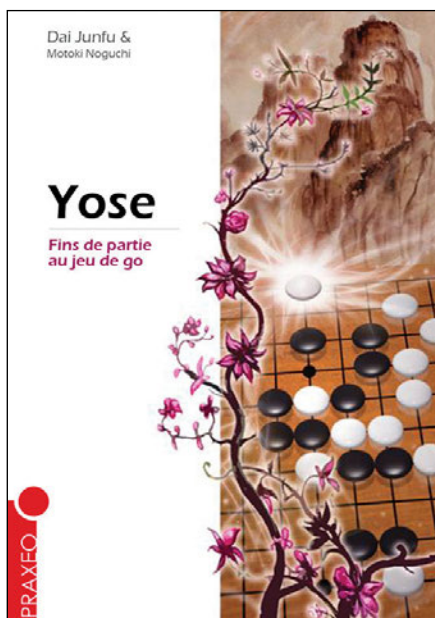
Géographiquement, on retrouve (encore !) de nombreux clubs de Rhône-Alpes, grâce au Challenge de la ligue, mais la Bretagne reste toujours à la pointe depuis quelques années déjà.

Nota : seuls les clubs de huit joueurs ou plus ont été pris en compte pour ce classement.

| Club | Nom | Nb Licenciés | Nb Participations | Moyenne |
|------|-------------------------------|--------------|-------------------|---------|
| 91Or | Orsay | 27 | 114 | 4.22 |
| 56Lo | Lorient | 12 | 49 | 4.08 |
| 42Se | Saint-Etienne | 8 | 32 | 4.00 |
| 38CA | Grenoble Collège Lucie Aubrac | 13 | 50 | 3.85 |
| 38GJ | Grenoble Jeunes | 9 | 30 | 3.33 |
| 67SE | Strasbourg St -Etienne | 29 | 93 | 3.21 |
| 63Ce | GRAUG | 23 | 72 | 3.13 |
| 35Re | Rennes | 32 | 94 | 2.94 |
| 26Va | Valence | 12 | 34 | 2.83 |
| 38Gr | Grenoble | 45 | 127 | 2.82 |
| 73Ch | Chambéry | 16 | 44 | 2.75 |
| 56Va | Vannes | 14 | 38 | 2.71 |
| 92An | Antony | 57 | 152 | 2.67 |
| 44Na | Nantes Yosakura | 14 | 37 | 2.64 |
| 75Ju | St Michel / Juvisy | 13 | 33 | 2.54 |

Un livre dans votre bibliothèque

Yose Fins de partie au jeu de go (Dai Junfu & Motoki Noguchi)



Dai Junfu : "Après le *chûban*, j'ai décidé de traiter du *yose* pour aider les joueurs français à progresser dans cette phase du jeu mal maîtrisée.

L'importance du *yose* est indiscutable. Il est vraiment douloureux de perdre une partie assez serrée. Cela

fait vraiment mal au cœur de se faire rattraper en fin de partie alors qu'on était en avance au *fuseki* et au *chûban*. J'ai connu moi-même quelques expériences similaires. Même chez les professionnels, le *yose* joue un rôle vital : à la finale de la 14^e coupe Samsung opposant Gu Li et Lee Sedol, ce dernier a remporté le titre avec deux victoires d'un demi point. Au total, un point a suffi pour empocher le prix de 200 000 € ! Un bon niveau de *yose* peut générer 5 à 10 points de différence entre deux joueurs en dan du même niveau; mais la perte peut atteindre jusqu'à 30 points, voire plus, si l'écart de niveau est très important.

Pour réaliser le premier livre en français sur ce sujet, j'ai sollicité l'aide de Motoki dont j'apprécie beaucoup les compétences pédagogiques. "

Motoki : "J'ai immédiatement accepté cette proposition, puisque je m'étais fait avoir plein de fois contre Dai au *yose* et que je savais qu'il pourrait nous apprendre beaucoup de choses."

Dai Junfu : "Cet ouvrage explique le *yose* de A à Z (**Motoki** : "ceci est vrai") : méthode de comptage, séquençement des coups, *tesuji*, exercices "globaux", erreurs fréquentes... le contenu est accessible à tous (**Motoki** : "ceci est vrai aussi"). Et pour finir, je présente

une de mes parties contre feu mon maître Liu Jun 9d, deux fois champion du monde amateur, pour vous montrer comment nous réfléchissons au *yose*.

J'espère que **Yose, fins de partie au jeu de go** vous donnera une grande confiance dans votre gestion de fin de partie et qu'il fera progresser le niveau global des joueurs français. Nous sommes contents d'avoir pu publier un livre très complet, grâce au soutien de notre maison d'édition Praxeo."

Alexis Beuve (éditeur) : "Praxeo a dix ans, le résumé de l'aventure est disponible sur notre blog : les premiers pas, le boom poker, le virage asiatique, etc..."

<http://praxeo-fr.blogspot.fr/2013/11/praxeo-fete-ses-10-ans-le-bilan.html>

Yose, fins de partie au jeu de go est le quinzième titre (un seizième arrive dans un mois, pour une publication aux États-Unis).

En avant-première, la priorité des prochaines années sera clairement le jeu de go. Lorsqu'on en est au quatrième opus et qu'on travaille avec les deux meilleurs joueurs d'Europe, on se doit de parachever l'œuvre. Cela se fera au rythme des auteurs."

CNJ 2013

Les trois empires et les quatre maisons

Cette année, comme d'habitude, 35 jeunes se sont retrouvés pendant une semaine à Lans-en-Vercors, dans les Alpes, pour se consacrer entièrement au perfectionnement de leur go.

Au menu, du go au petit déjeuner, au déjeuner, au goûter, au dîner et au souper. Rassurez vous chers parents, évidemment pendant leurs temps de pause les enfants ont pu s'adonner enfin au jeu de go.

Quelques dissidents se sont bien essayés au poker, aux jeux de cartes, aux jeux en bois ou baby-foot, mais ils finissent très rapidement par revenir jouer au go. Certains ont même osé braver un mercredi après-midi les entrailles de la terre en rampant à genoux dans un gouffre mythique dont ils sont « tous » ressortis ! Enfin je crois...

Les jeunes qui viennent au CNJ veulent devenir les meilleurs ! Voici le programme adapté :

- 9h-12h15 : parties + commentaires de parties
- 14h-17h15 : parties + commentaires de parties
- soirée : parties de go et jeux divers
- rencontre sur KGS avec des jeunes allemands et britanniques

Des nouveautés :

Chine, Japon, Corée du Sud : les trois « empires » phares du jeu de go étaient représentés par nos pédagogues de haut vol. Venant de Corée du Sud, nous avons eu le plaisir d'accueillir Inseong Hwang(7d) et sa femme Mme Semi Lee (4d) qui sont venus prêter main forte à Fan Hui (2p Ex-Chine et nouveau champion d'Europe en titre pour la France) et à Toru Imamura (5d - Japon).

Le très haut niveau de ces pédagogues et leur gentillesse sont une vraie chance pour nos jeunes.

| Pédagogues | Niveaux |
|--|-------------------------|
| Fan Hui et Inseong Hwang en alternance | Groupe 1 et 2 : 2d - 5k |
| Toru Imamura | Groupe 3 : 7k - 14 k |
| Semi Lee et José Olivares | Groupe 4 : 16k - 25 |

Même les pédagogues s'entraînent sans relâche pour ne pas être rattrapés trop vite par les jeunes.

Des maisons font leurs apparitions au CNJ

A l'image de Poudlard dans « Harry Potter », tous les enfants se sont vus affecter une « maison » lors de leurs arrivée. Que de noms illustres. La coupe du CNJ s'appelant coupe Hikaru, les quatre maisons se sont donc naturellement appelées :

- Maison Sai
- Maison Maître Toya
- Maison Hikaru
- Maison Akira

Règles du jeu : chaque maison se voit accorder des points par les pédagogues en fonction des résultats de ses membres ainsi que de leur attitude pendant les cours et durant le séjour. Ainsi des points ont été accordés pour des *tesuji* de toute beauté réalisés par untel, des *tsumego* résolus plus vite que leurs ombres...



Mais encore...

Le CNJ c'est aussi un stage linguistique : les enfants ont pratiqué un peu d'anglais lors des commentaires de parties avec Inseong Hwang ou sa femme Semi Lee.

Heureusement Astrid Gaultier, surnommée « sang ongles c'est mieux » était souvent disponible pour éclairer nos jeunes sur un ou deux propos complexes de vocabulaire goïstique tel que black, white ou le très complexe stone ! Astrid n'a pas hésité non plus à braver le soleil munie d'une casquette magique pour jouer quelques parties avec les pri-

maires. D'autres se sont initiés aux calligraphies coréenne, chinoise et japonaise.

Enfin rien n'a pu venir altérer la bonne humeur de tous ces jeunes. Pas même une tempête de vent, une pluie de grêle impressionnante, les balades dans les forêts, les visites aux ânes, voire un début d'accouchement d'une vache en direct lors d'une ballade. Certains auraient même bronzé !

Enfin la raclette de fin de séjour est mythique ! Je sais maintenant pourquoi !



Palmarès des maisons :

La maison gagnante 2013 est la maison **SAI** (Pierre Rosenweig, Thibaud Naegel, Solène Vandenberghe, Jules Baudry, Pierre Julien, Florent de Roubin, Ismaël Fathallah, Max Billon, Kim Schott).

Ses neuf représentants se sont démenés comme des chefs en gagnant, sur le fil du rasoir, le premier tournoi des maisons et en apportant des points précieux par leurs participation tout au long du stage.

Classement final :

1. Maison Sai (50pts) ;
2. Maison Akira (49 pts) ;
3. Maison Hikaru (41 pts) ;
4. Maison Maître Toya (40 pts).

Tournoi Hikaru :

- Catégorie primaire : Isaac Scribe, Tudual Durand, Solal Zémor
- Catégorie Collège : Ambroise Recart-Conort, Yves Sergent, Ariane Ougier, Guillaume Ougier
- Catégorie Lycée : Thibaud Naegel, Angéline Moccelin, Pierre Rosenweig, Aloïs Brachet

Si vos jeunes veulent s'entraîner avec les meilleurs pédagogues actuellement en Europe et partager leur passion avec d'autres jeunes pendant une semaine, une seule adresse, le CNJ 2014 !!!

José Olivares

Partie commentée

Coupe Hikaru 2013, catégorie collège,
2^e ronde, 24 octobre 2013

○ Yves Sergeant 1d

● Ariane Ougier 2k

Blanc gagne de 0,5 point, komi : 7,5

Commentaires : Tanguy Le Calvé

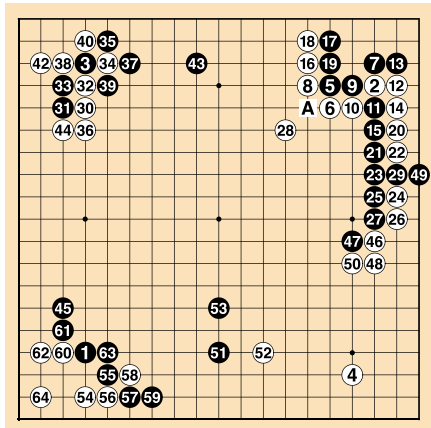
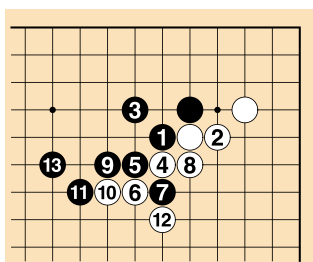


Fig.1 : 1-64

41 en 34

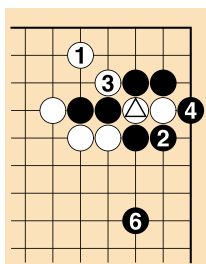
Noir peut jouer 7 en A (voir Dia.1). Blanc 14 est une erreur (voir Dia.2).

La séquence jusqu'à 29 est très mauvaise pour Blanc, il ne faut jamais ramper sur la deuxième ligne. Blanc 32 est la bonne direction, mais 36 est une erreur (voir Dia.3 et Dia.4).



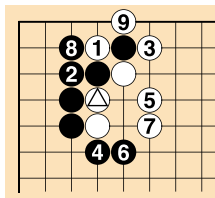
Dia.1

La séquence la plus courante (Noir 1 au lieu de Noir 7 dans la partie).



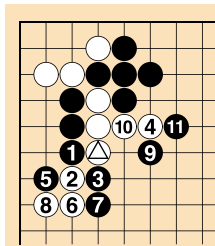
Dia.2

C'est le *joseki* classique (Blanc 1 au lieu de Blanc 14 dans la partie).



Dia.3

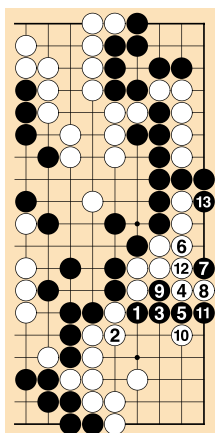
Δ est un bon choix qui permet à Blanc d'agrandir son bord nord, mais il faut jouer le *joseki* (Blanc 1 au lieu de 36 dans la partie).



Dia.4

Δ (36 dans la partie) est une erreur qu'il faut punir. Il faut combattre en 1 au lieu de 43 dans la partie, car Blanc ne peut pas s'échapper.

Photo : José Olivares



Dia.5

Noir doit faire l'*atari* au lieu de 159 dans la partie et tuer Blanc s'il ne protège pas, mais il semble qu'aucun des deux joueurs n'ait vu cette possibilité.

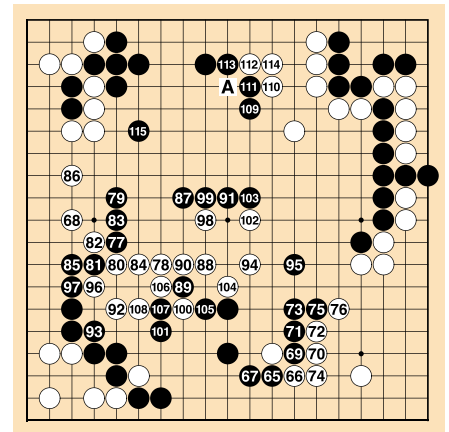


Fig.2 : 65-115

Après 76 blanc est en avance du *komi* environ, mais il doit faire attention à la grande influence noire au centre et à son groupe qui n'est pas encore vivant au nord.

Blanc 108, Blanc s'est bien battu dans le centre de Noir, il est en effet presque impossible de le tuer. Avec la vie, Blanc consolide son avance.

Noir 109 n'est pas très bon. On n'a pas envie de laisser cette faiblesse en A, il vaut mieux jouer un coup comme 110 si on veut attaquer le groupe blanc.

Avec 115, Noir obtient une quinzaine de points, mais c'est Blanc qui a l'initiative pour le yose !

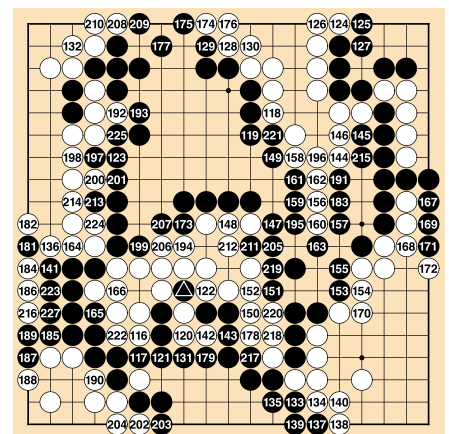


Fig.3 : 116-227

180 en Δ, 226 en 181

Après 157 Blanc doit protéger en 170 (voir Dia.5).

Après l'invasion réussie de Blanc au centre, Noir crée une vingtaine de points au nord ce qui lui permet de revenir à une partie très serrée. Mais le yose de Yves lui a permis de garder son avance depuis le yose jusqu'à la fin de la partie.



Le spécialiste du jeu de Go et des jeux asiatiques

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

36 ensembles complets et d'initiation*



24 modèles de goban



12 types de pierres



12 modèles de bols



251 livres de Go tous les classiques, et les nouveautés



Whole Board Opening Problems (Yuan Zhou) 22,00€



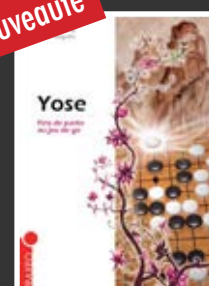
The elephant in the paddy (Izumi Haze) 24,00€



Lectures on Go Techniques 3 (Cho Hun-hyeon) 22€



Le Jeu de Go, Principes Fondamentaux, (Yilun Yang) 19,50€ 18,50€



Yose, Fins de Parties au jeu de Go (Dai Junfu & Motoki Noguchi) 32€

Nouveauté

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

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

*Nombres d'articles et tarifs au 01/09/2014 susceptibles de modifications

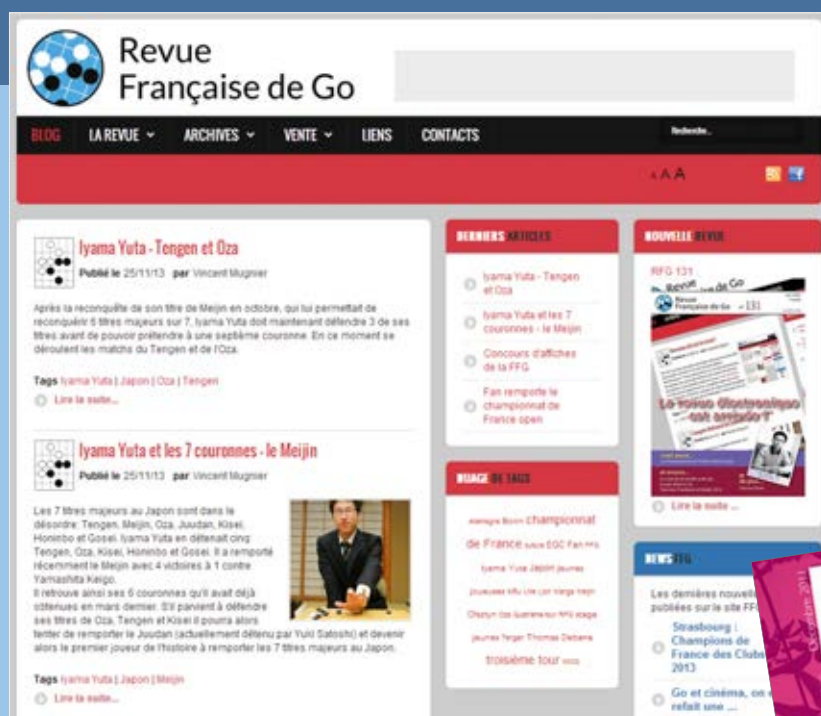
Loolah
PRODUCTIONS

Mah-Jong
JeudeMahJong.com

Jeux du Monde.com

Retrouvez la RFG en ligne

Le blog, les actualités, les archives...



Revue Française de go

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



<http://rfg.jeudego.org>

Complétez votre collection !

Anciennes Revues Française de Go

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

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

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

L'abonnement à la RFG est disponible avec la licence de la Fédération Française de Go. Elle est également proposée séparément au tarif de 25€ par an (3 numéros). Pour toutes les questions concernant les abonnements merci de contacter le responsable RFG abonnement-rfg@jeudego.org

Coupe Lim 2013

La finale du championnat de France des clubs de go (appelé aussi Coupe Maître Lim) s'est déroulée les 23 et 24 novembre 2013 à Quétigny, près de Dijon.

Quatorze équipes se sont affrontées pour ce championnat, avec un niveau global de plus en plus relevé. Avec 33 joueurs en dan, dont 10 joueurs 4d ou plus, c'est la compétition française concentrant les meilleurs niveaux, après le tournoi de Paris mais devançant le Championnat de France Open (troisième tour).

La présence du pédagogue national Fan Hui a permis de commenter sur KGS les parties les plus intéressantes, puis sur place auprès des joueurs qui le souhaitaient.

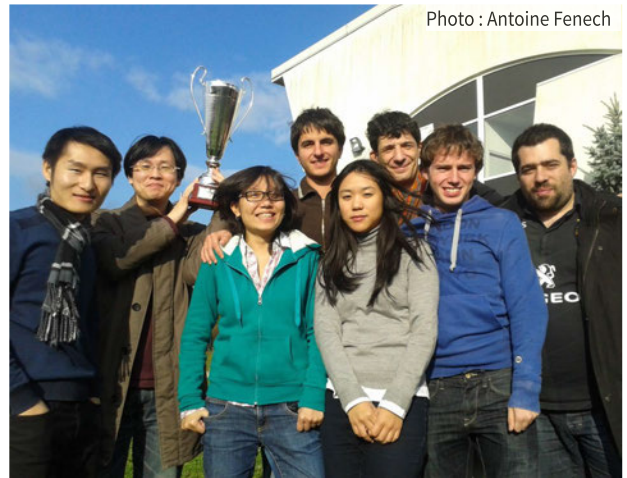
Les quatre parties d'une rencontre ont ainsi pu être suivies par de nombreux joueurs sur KGS, et les résultats mis en ligne rapidement ont a priori satisfait ceux qui n'ont pas pu être présents.

Parmi les équipes inscrites, nous avons eu le plaisir d'accueillir Marseille, qui a participé pour la première fois à cette compétition, avec notamment Pierre Audouard, 5d mal-voyant, qui ne joue en compétition que très rarement.

Le club de Strasbourg est parti favori avec une équipe hors-pair : Motoki Noguchi (7d), Thomas Debarre (6d), Frédéric Donzet (5d) et Antoine Fenech (5d). Sans grande résistance, le club est devenu Champion de France des Clubs 2013, pour la 3^e fois consécutive. Grenoble 1, Dijon, Marseille et Nantes suivent au classement, se qualifiant ainsi automatiquement pour l'édition 2014.

Le tirage de la dernière ronde a par contre été victime d'une erreur manuelle, ce qui a a priori pénalisé le club d'Aligre : toutes nos excuses à nos amis aligrois ! Espérons que pour l'édition 2014, un tirage automatique par OpenGotha pourra être trouvé, empêchant ce genre de désagrément... Pour le reste, même si de belles performances individuelles ont été réalisées, le reste du classement reste globalement respecté.

Et ce n'est pas par manque d'acharnement : il est d'ailleurs toujours étonnant de voir comment les joueurs d'une équipe suivent de très près les résultats de leurs compères ! Esprit d'équipe !



Les joueurs des 2 équipes de Strasbourg, avec de gauche à droite : Longteng Chen, Motoki Noguchi, Nyoshi Cao, Antoine Fenech, Ailian Zhang, Frédéric Donzet, Thomas Debarre, Gabriel Aussibal

Enfin, si la compétition était studieuse en journée, l'ambiance de la soirée était bien chaleureuse, façon tournoi de Dijon, et certains ont veillé tard, en jouant ou en dansant. Et même le dimanche soir après les parties, certains ont pu rester discuter et jouer au baby-foot pendant plusieurs heures encore.

Laurent Coquelet

Tous les résultats par équipes :

| Place | Nom de l'équipe | Club | Nb Points | Nb Victoires | Ronde 1 | Ronde 2 | Ronde 3 | Ronde 4 | Ronde 5 |
|-------|-----------------|------|-----------|--------------|---------|---------|---------|---------|---------|
| 1 | Strasbourg 1 | 67SE | 10 | 19 | 10+(4) | 9+(4) | 5+(4) | 2+(3) | 6+(4) |
| 2 | Grenoble 1 | 38Gr | 7 | 14 | 14+(4) | 8+(3) | 4+(4) | 1-(1) | 5=(2) |
| 3 | Dijon | 21Di | 7 | 13 | 11+(3) | 5=(2) | 6-(1) | 9+(4) | 8+(3) |
| 4 | Marseille | 13Ma | 6 | 13 | 12+(4) | 7+(4) | 2-(0) | 6-(1) | 13+(4) |
| 5 | Nantes | 44Na | 6 | 12 | 13+(4) | 3=(2) | 1-(0) | 7+(4) | 2=(2) |
| 6 | Paris Aligre | 75Al | 6 | 10 | 7-(1) | 10+(3) | 3+(3) | 4+(3) | 1-(0) |
| 7 | Antony | 92An | 6 | 9 | 6+(3) | 4-(0) | 13+(3) | 5-(0) | 12+(3) |
| 8 | Rouen | 76Ro | 5 | 10 | 9=(2) | 2-(1) | 12+(3) | 11+(3) | 3-(1) |
| 9 | Lyon | 69Ly | 4 | 7 | 8=(2) | 1-(0) | 10+(3) | 3-(0) | 11=(2) |
| 10 | Lille | 59Li | 3 | 8 | 1-(0) | 6-(1) | 9-(1) | 13=(2) | 14+(4) |
| 11 | Perpignan | 66Pe | 3 | 8 | 3-(1) | 12-(1) | 14+(3) | 8-(1) | 9=(2) |
| 12 | Grenoble 2 | 38Gr | 3 | 7 | 4-(0) | 11+(3) | 8-(1) | 14=(2) | 7-(1) |
| 13 | Strasbourg 2 | 67SE | 3 | 6 | 5-(0) | 14+(3) | 7-(1) | 10=(2) | 4-(0) |
| 14 | GRAUG | 63Ce | 1 | 4 | 2-(0) | 13-(1) | 11-(1) | 12=(2) | 10-(0) |

Nombre points gagnés :

- 2 en cas de victoire,
- 1 en cas d'égalité,
- 0 en cas de défaite.

Entre parenthèses :

- nombre de victoires parmi les 4 parties de la ronde.

Critères de départages :

- nombre de points puis nombre de victoires.

Partie commentée

Championnat de France des clubs,
ronde 5, Dijon, 24 novembre 2013

○ Tanguy Le Calvé 5d (Nantes)

● Toru Imamura 5d (Grenoble 1)

Blanc gagne de 7,5 points, komi : 7,5
Commentaires : Fan Hui

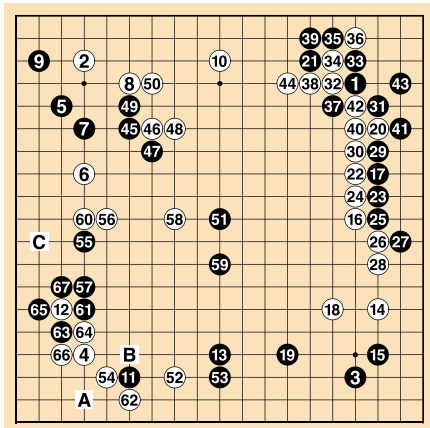


Fig.1 : 1-67

Jusqu'à Noir 13, le *fuseki* est plutôt normal.

Noir 17 est discutable (voir Dia.1).

Blanc 20 est sévère, ce n'est pas facile pour Noir de répondre.

Blanc 28 : c'est bizarre de reculer dans cette direction (voir Dia.2).

Blanc 32 est un joli *tesuji* (voir Dia.3).

Noir 45 est gros. Le développement de Blanc n'est pas forcément bon.

Match Strasbourg 1 contre Grenoble 1,
Toru Imamura 5d au premier plan



Photo : Olivier Dulac

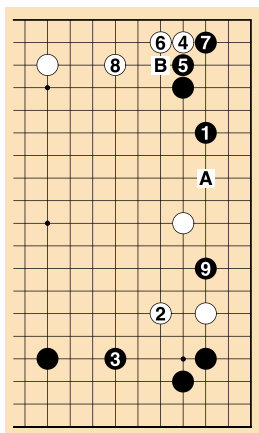
En général construire des points à partir d'un mur n'est pas une bonne stratégie. Si je suis Blanc, je vais plutôt envisager l'invasion en 52 ou un *tobi* en A.

C'est trop tôt pour réduire le *moyo* Blanc avec Noir 51 (voir Dia.4).

Blanc 52 est un bon choix. Si Blanc continue de construire au centre Noir va facilement gagner la partie.

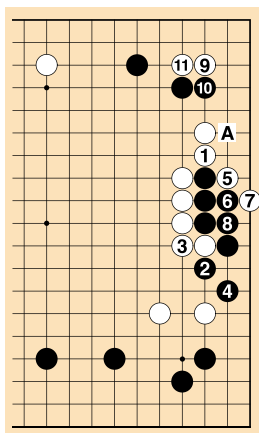
Pourquoi ne pas enfermer la pierre en B plutôt que de jouer 56 ? En tout cas, avec le coup Blanc C, Noir ne peut pas construire beaucoup de points ici.

Après Noir 57 Blanc est devenu lourd.



Dia.1

Pour Noir, je préfère cette séquence jusqu'à 9 qui lance un combat à droite (coup 1 à la place de 17 de la partie). Blanc peut également choisir de jouer 4 en A, dans ce cas Noir répond en B.



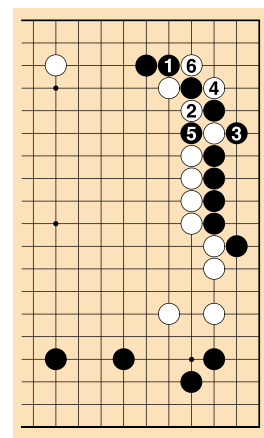
Dia.2

C'est mieux pour Blanc de choisir cette direction (coup 1 à la place de 28 de la partie). Grâce au *sente* en A, quand Blanc pousse en 11 c'est difficile pour Noir.

Photo : Olivier Dulac

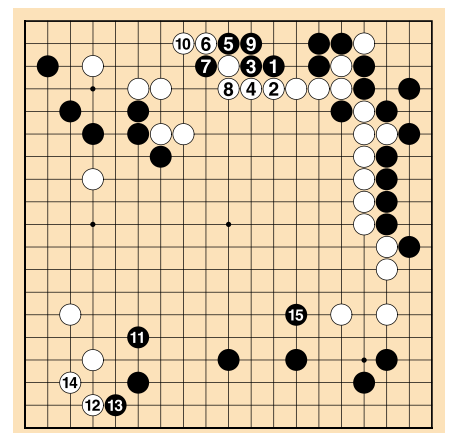


Tanguy Le Calvé 5d (Nantes)



Dia.3

Si Noir bloque en 1, Blanc obtient une séquence favorable (coup 1 à la place de 33 de la partie).



Dia.4

Avec cette séquence Noir a plus de 70 points (coup 1 à la place de 51 de la partie). Blanc a 13 points à gauche, il a donc besoin à la fois de construire 50 points en haut et que Noir ne fasse pas de points supplémentaires. C'est une mission difficile.

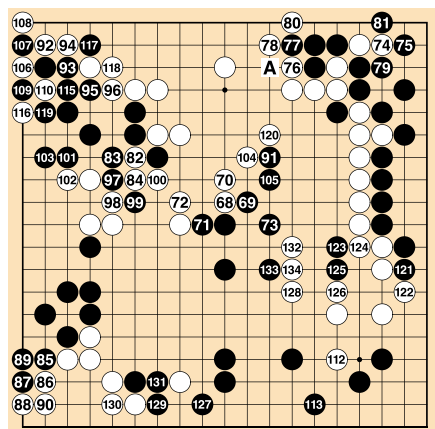


Fig.2 : 68-134

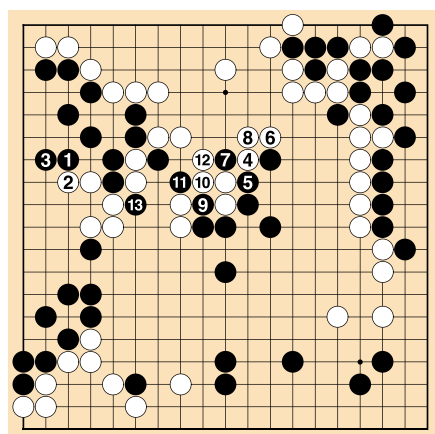
111 en 107, 114 en 106

Après Blanc 72 c'est le moment pour Noir de profiter de la séquence en A.

L'échange Noir 99 pour Blanc 100 est très mauvais pour Noir (voir Dia.5).

L'échange Noir 123 pour Blanc 124 est trop mou (voir Dia.6).

C'est très gros de tuer les deux pierres noires au centre avec 132, maintenant Blanc est solide partout.



Dia.5

Si Noir ne joue pas l'échange 99 pour 100 et que Blanc joue comme dans la partie, Blanc meurt à la fin de la séquence (coup 1 à la place de 99 de la partie).

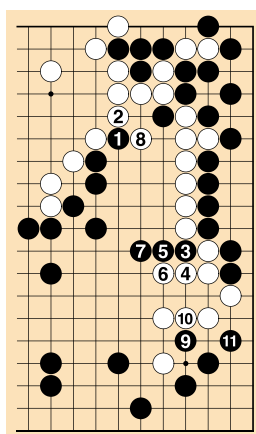
Sans cet échange, Blanc aurait construit moins de points lors de la partie.

Photos: Olivier Dulac



Ambiance concentrée sur le goban, avec au premier plan Lyon contre Rouen et au second plan Strasbourg 2 contre Nantes.

Une nouvelle botte (pelote) secrète pour assurer la victoire ?



Dia.6

Si Noir échange 1 pour 2, puis coupe en 3, alors ce n'est pas facile pour Blanc de vivre (coup 1 à la place de 123 de la partie). Même si Blanc réussit à vivre, Noir gagne du yose.

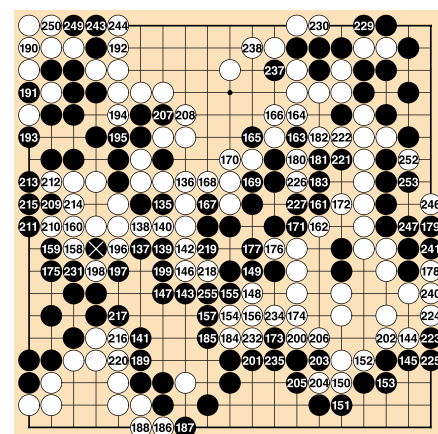


Fig.3 : 135-256

228 en 163, 233-239-245-251-256 en X, 236-242-248-254 en 198

Le début de partie était plutôt favorable à Blanc, mais en cherchant à construire au centre, la partie est devenue intéressante pour Noir.

Cependant lors du yose, Noir a joué mollement et Blanc en a profité. En tout cas, c'est une partie intéressante pour montrer comment gérer un moyo.

L'équipe de Marseille à droite et Pierre Audouard (second rang) en pleine partie contre l'équipe 2 du club de Grenoble



Photo : Olivier Dulac

LES 90 ANS DE MAÎTRE LIM

Il y a 10 ans on fêtait les 80 ans de Maître Lim. En hommage à ses efforts pour le développement du jeu de go en France, la coupe du Championnat de France des Clubs était baptisée "Coupe Maître Lim". De la rue de Rennes (voire de l'Impensé Radical) à la rue Lescot, beaucoup ont croisé Maître Lim, ont pris des cours avec lui ou encore juste entendu ses diatribes passionnées. Fin août il a eu 90 ans.

Photographies : <https://plus.google.com/+JeanPierreTavan>.



Cours de culture Chinoise. Duc des Lombards - 1990.



Cours de culture Chinoise.
Duc des Lombards - 1990.



Tournoi de Paris 2008, Mairie du 13^e.



2005 - Club de go de Paris (au Lescot)



Sanilhac - 1995.



Mai 2007 - Club de go de Paris (Guilty's)



Juillet 2006 - Club de go de Paris (au Lescot)



Stage à Rambouillet - années 1990.



Tournoi de Paris 2008, Mairie du 13^e.



Cours de culture Chinoise. Duc des Lombards - 1990.

4^e tour du championnat de France 2013

La recherche d'une salle pour cette finale est d'abord partie du mauvais pied : la demande envoyée à la mairie fut transmise à la « vie sportive », où le responsable, voyant mal quel stade ou gymnase nous attribuer, l'oublia d'abord sur un coin de bureau.

Heureusement, le dossier fut ensuite transmis au service « manifestations publiques », qui nous a tout de suite proposé une grande salle avec cloisons mobiles dans un bâtiment prestigieux, la Halle aux Toiles.

Le cloisonnement permet d'obtenir trois pièces : celle du tournoi, une pièce intermédiaire pour les tirages, qui fait aussi sas et protège du bruit potentiel de la troisième où est accueilli le public, et où nous avons installé les panneaux de la belle exposition sur le go de la ligue du Centre. Cette salle bénéficie de l'internet via le réseau local sans fil de la mairie.

L'hébergement des participants fut assuré par l'auberge de jeunesse, qui avait reçu le troisième tour en 2011. Les services de la mairie nous ont aussi aidés en faisant paraître dans leur publication *Rouen Magazine* un article sur le championnat de France, seul article paru (le quotidien régional n'a pas semblé intéressé par notre communiqué, et les gratuits n'ont pas paru pendant ces vacances scolaires).

Le jour du tournoi, les huit candidats sont bien là. Lors de la première ronde, nous découvrons que si le réseau Wi-Fi est fonctionnel, il refuse la connexion avec le serveur KGS, qui devait retransmettre les parties... Heureusement, en bricolant avec certains smartphones et des réseaux Free Wi-Fi, des connexions sont finalement établies, et Maître Fan a des parties à commenter.

Résultats de la première ronde : les trois « strasbourgeois » se qualifient pour la demi-finale, Tanguy prenant la quatrième place.

En partant pour dîner au restaurant associatif « Faites-le vous même », les candidats et les joueurs locaux ont croisé l'organisation de la soirée du concours « Miss Rouen » qui se tenait dans le même bâtiment que le championnat !



Photo : Arnaud Knippel

Le second tour voit une belle performance d'Antoine qui bat Tanguy, finaliste 2012 et favori sur le papier, et prend donc sa place en finale où il doit quand même s'incliner devant Thomas, qui conserve son titre pour la quatrième année consécutive.

Classement final :

Champion de France : **Thomas Debarre**
Vice champion : Antoine Fenech
3 - Tanguy Le Calvé
4 - Frédéric Donzet
5 - Benjamin Papazoglou
6 - Jérôme Salignon
7 - Paul Bivas
8 - César Lextraït

Nous remercions la mairie de Rouen pour son soutien logistique, Jean-Luc qui a bien voulu assurer la direction du tournoi, et les scribes : Arnaud, Gani, Joseph, Julie, Laure et Pierre.

J.-P. Lalo, pour le club de Rouen

Partie commentée 1

Tour final du championnat de France
Ronde 2, Rouen, 9 novembre 2013

○ Antoine Fenech 5d

● Tanguy Le Calvé 5d

Blanc gagne par abandon, komi : 7,5
Commentaires : Fan Hui

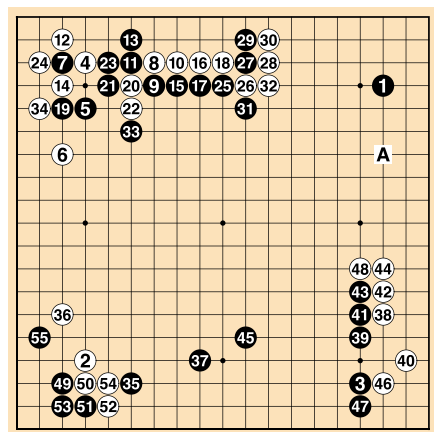
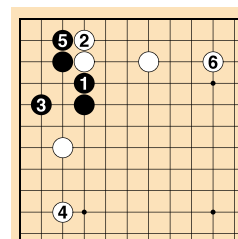


Fig.1 : 1-55

En ce moment la *joseki* Blanc 8 est assez à la mode (voir Dia.1). Noir 9 est intéressant ! C'est un nouveau *joseki* (voir Dia.2). Je crois que Blanc ne peut pas jouer en 10 car le *hane* de Noir en 11 est très sévère. Après Noir 19, c'est une position difficile pour Blanc. La direction de l'*ata-ri* Noir 21 est très mauvaise (voir Dia.3 et Dia.4). Noir connecte en 23 et le combat devient compliqué.

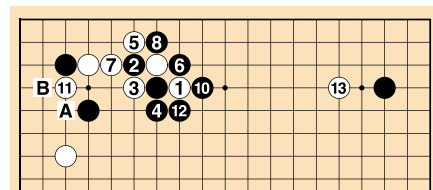
Noir sacrifie deux pierres avec la coupe en 27. Cela n'est pas nécessaire car s'il joue directement *hane* en 31, Blanc ne peut répondre qu'en 32. Après Blanc 34, la partie devient favorable à Blanc car il a construit des deux côtés et il reste encore beaucoup d'*aji* au centre.

Il est trop tôt pour que Noir ferme son territoire en 45 (voir Dia.5). Il est aussi trop tôt pour que Noir prenne le *sansan* en 49 : selon moi, jouer en A est plus gros.



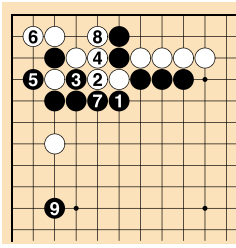
Dia.1

C'est le *joseki* le plus populaire aujourd'hui (Noir 1 au lieu de 9 dans la partie).



Dia.2

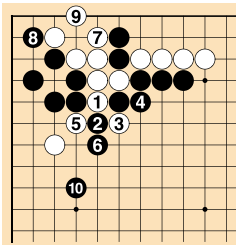
C'est le *joseki* (Blanc 1 au lieu de 10 dans la partie). Après le coup 12, Blanc peut jouer ailleurs. Si jamais Noir joue en A, Blanc répond en B.



Dia.3

L'atari Noir 1 (au lieu de Noir 21 dans la partie) est un sacrifice réussi de la part de Noir. Blanc ne gagne pas suffi-

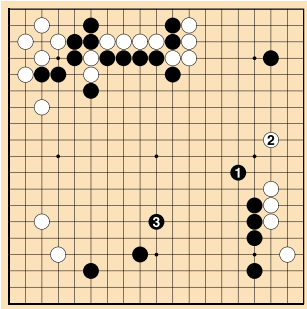
samment de points pour compenser la force de Noir.



Dia.4

Blanc peut essayer de pousser en 1 au lieu de 6 du Dia.3 pour créer des coupes chez Noir. Mais il perd aussi une

liberté. Au le coup 10 le résultat est meilleur pour Noir.



Dia.5

Comme Noir est solide en haut, il vaut mieux construire plus grand en bas (Noir 1 au lieu de 45 dans la partie).

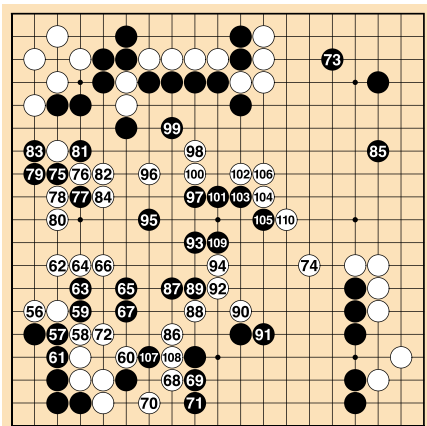
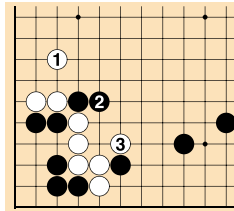


Fig.2 : 56-110

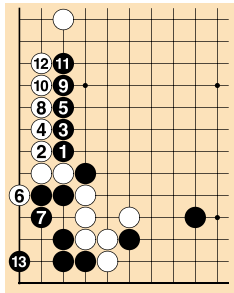
Blanc 60 est du mauvais côté (voir Dia.6 et Dia.7) ! Blanc 70 est trop mou (voir Dia.8).

Noir 75 n'est pas dans la bonne direction ! C'est plus important de jouer à droite. Blanc 80 lui fait rater l'occasion de prendre le sente (voir Dia.9). Après Blanc 92, Noir a environ 50 points et Blanc 40, mais le centre de Noir n'est pas encore stable et très lourd, donc la partie est plutôt favorable pour Blanc.



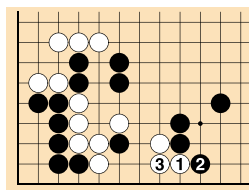
Dia.6

En général, la bonne direction est Blanc 1 au lieu de 60 dans la partie. Il manque encore à Noir un coup dans le coin pour vivre, donc Blanc n'est pas vraiment en danger à l'extérieur.



Dia.7

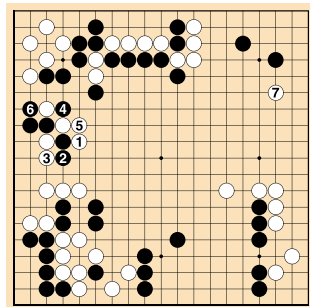
Avec le hane Noir 1, Blanc ne peut que pousser en deuxième ligne. Le résultat est très désagréable pour Blanc.



Dia.8

Blanc peut au moins vivre avec 1 au lieu de Blanc 70 dans la partie.

Blanc est plus grand et Noir plus petit que la partie. De plus, il y a bien plus d'aji chez Noir.



Dia.9

Si Blanc joue en 1 au lieu de 80 dans la partie il sera sente. Avec 7, Blanc est en avance.

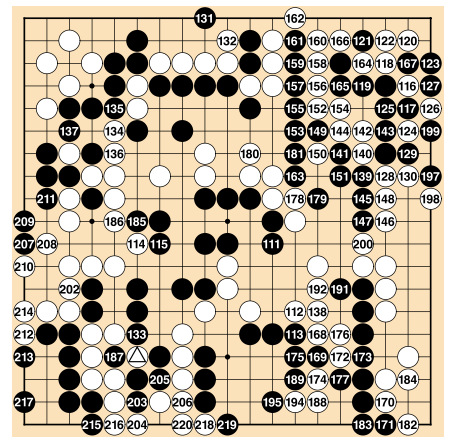
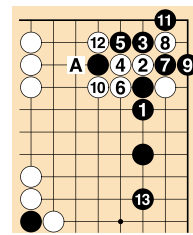


Fig.3 : 111-220

190 et 196 en Δ, 193 et 201 en 187

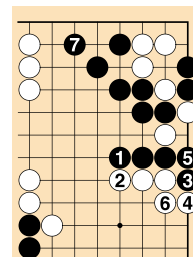
Noir 115 : finalement l'attaque de Blanc n'est pas du tout une réussite. Noir est vivant et Blanc n'a presque rien gagné. Maintenant il faut voir ce qu'il se passe avec les trois pierres noires en haut. Noir 117 n'est pas la version la plus facile (voir Dia.10).

C'est bizarre que Blanc ne joue pas en 121 avant 120. Avec le point 2-2 Blanc ne peut pas vivre dans le coin. Noir 133 : une fois que le coin Blanc est mort, Noir est en avance. Noir 139 est trop risqué (voir Dia.11). Blanc 144 : Noir a perdu pas mal de points ici, mais la partie n'est pas encore perdue (voir Dia.12). Noir 167 : c'est vraiment un échange catastrophique pour Noir. Il a gagné environ 15 points au centre, mais il a aussi perdu presque 30 points et en plus il est gote ! Après Blanc 204, Noir ne peut plus gagner la partie.



Dia.10

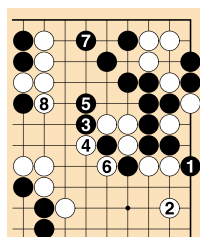
Avec cette séquence (Noir 1 au lieu de 117 dans la partie), Noir défend la majorité de son territoire. Il reste encore une sortie possible en A, Noir est en avance.



Dia.11

Avec Noir 1 (au lieu de 139 dans la partie), Noir a environ 15 points d'avance. En plus, Blanc a encore besoin d'ajouter un coup pour assurer la vie de son groupe en haut.

4^e tour du Championnat de France 2013



Dia.12

Si Noir joue 1 au lieu de 145, Noir a encore 10 points d'avance.

Partie commentée 2

Tour final du championnat de France
Ronde 3, Rouen, 9 novembre 2013

○ Antoine Fenech 5d

● Thomas Debarre 6d

Noir gagne par abandon, komi : 7,5

Commentaires : Fan Hui

C'est la finale du 4^e tour du championnat de France 2013. Thomas a beaucoup appris auprès d'Antoine quand il n'était pas encore très fort, et maintenant l'élève bat le maître. Depuis quelques années le niveau de Thomas a bien dépassé celui d'Antoine et il est le favori pour cette partie.

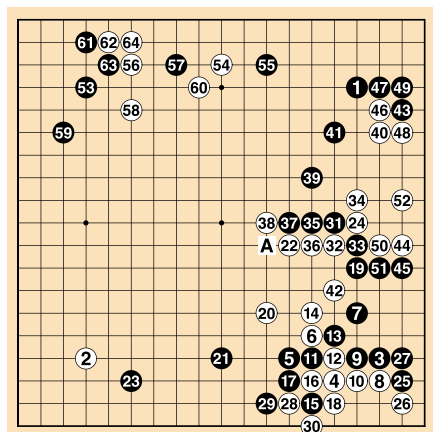
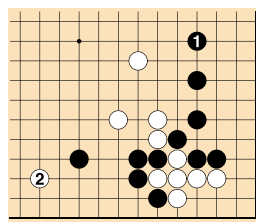


Fig.1 : 1-64

Le *joseki* jusqu'à Noir 21 est assez classique, mais plus beaucoup de joueurs le pratiquent encore. Blanc 22 : l'idée est bonne (voir Dia.1) mais dans la partie Noir n'a pas répondu afin de protéger en bas directement. Ce n'est donc pas le bon ordre de coups (voir Dia.2). Noir 23 est un bon coup ! Comme Noir est déjà vivant à droite il peut se permettre une

contre-attaque avec 31. C'est aussi possible de jouer dans le coin vers 53 : c'est très gros. Après Noir 41, Blanc n'est pas encore vivant et il est enfermé, la coupe en A est donc assez sévère. C'est difficile pour Blanc. Noir 43 est très gros, il défend le coin et menace la base de vie de Blanc.

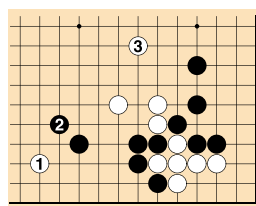
En occupant le dernier coin avec 53, Noir confirme son avance. Attention ! le groupe noir à droite est déjà vivant, mais il reste encore pas mal d'*aji* (voir Dia.3 et Dia.4). Blanc 60 : Blanc manque déjà de points mais il joue encore de façon assez tranquille : c'est trop mou (voir Dia.5).



Dia.1

Si noir répond simplement en 1 (au lieu de 23 dans la partie) Blanc est content

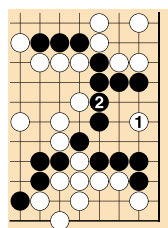
d'approcher en 2 et le groupe noir en bas n'est pas stable.



Dia.2

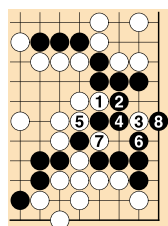
C'est mieux d'enlever d'abord la base de vie de Noir avec 1 (au lieu de 22

dans la partie) et ensuite de sortir vers le centre, comme ça, Noir ne peut plus construire sa base de vie tout de suite.



Dia.3

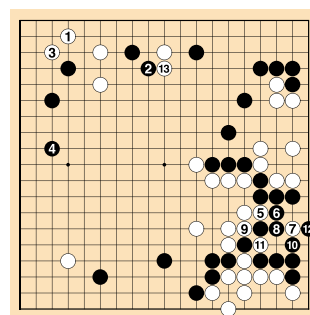
Blanc ne peut pas commencer tout de suite en 1 (au lieu de 54 dans la partie) car avec le coup de Noir en 2 il y a trop de place pour Noir et il est vivant sans condition.



Dia.4

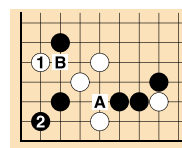
Pour Blanc c'est mieux de commencer par pousser (au lieu de Blanc 1 dans le Dia.3). Noir peut vivre mais Blanc capture quand

même une pierre et connecte son groupe blanc au centre qui devient donc solide. Localement c'est la meilleure séquence pour Blanc.



Dia.5

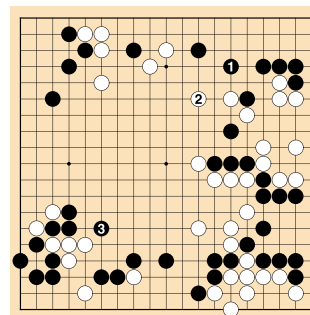
Avec cette séquence (Blanc 1 au lieu de 60 dans la partie) le centre devient solide et la sortie en 13 est désormais intéressante.



Dia.6

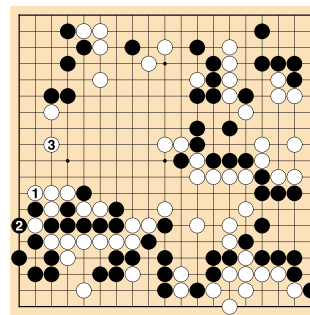
Si Blanc fait un deuxième *keima*, Noir peut jouer le *tesuji* en 2-2. Avec les coupes

soit en A soit en B, ça ne fonctionne pas pour Blanc.



Dia.7

La protection en haut (Noir 1 au lieu de 85 dans la partie) est beaucoup plus simple. Avec 2, Blanc peut tuer le centre, mais ce n'est plus très gros. Avec 3, les pierres blanches en bas sont mortes et la partie est finie.



Dia.8

Avec Blanc 1 (au lieu de 126 dans la partie), Blanc est toujours en retard mais il n'a pas encore perdu, tout est encore possible.

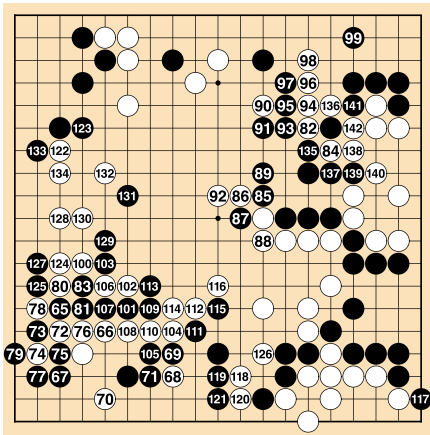


Fig.2: 65-142

Blanc 70 pour Noir 71 est un très mauvais échange de la part de Blanc. Il doit avoir mal lu : Blanc ne peut pas tuer le *sansan* (voir Dia.6). Noir 81 : le *shicho* est bien favorable à Noir, Blanc est sur le point de perdre la partie. Noir 85 : jusque-là Thomas n'a pas vraiment fait d'erreur, mais ce coup est bien un mauvais coup ! Il n'est pas nécessaire (voir Dia.7).



La finale Antoine contre Thomas.

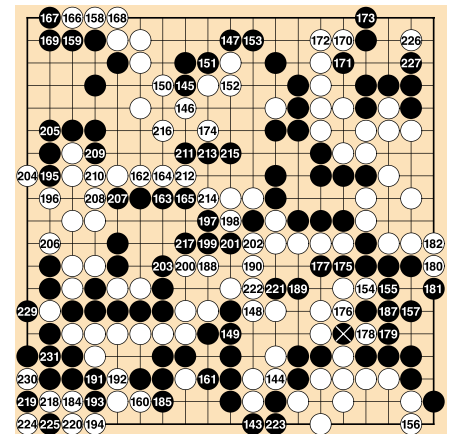


Fig.3: 143-231

183 en X, 186 en 178, 228 en 224

Une fois que Noir a connecté ses pierres en haut à l'aide de 153, Blanc n'a plus aucune chance de gagner la partie.

Portrait minute Thomas Debarre

Salut Thomas, peux-tu te présenter à nos lecteurs ? Que fais-tu dans la vie en dehors du go ?

J'ai vingt ans, j'étais en prépa scientifique et je rentre à l'école des Mines de Paris cette année. Je fais aussi du badminton avec Benjamin Papazoglou, qui me bat plus souvent qu'au go...

Je suis content de pouvoir t'interviewer pour notre revue ! Quand et comment t'est venue l'idée de jouer au go ?

C'étaient pas vraiment une idée, c'était des amis de mon père qui jouaient entre eux et comme j'aimais beaucoup toutes sortes de jeux, ils m'ont appris. Après j'ai commencé à aller au club de Strasbourg avec le fils d'un collègue de mon père, et l'émulation entre nous a fait que j'ai continué.

Quel âge avais-tu à l'époque ?

J'ai commencé en 2000, à 7 ans donc.

Et selon toi quelle est la chose essentielle pour pouvoir améliorer son jeu ? Des recettes pour garder la motivation pour étudier le go ?

Au début pour moi l'émulation avec mon ami m'a bien motivé, et puis j'aimais vraiment jouer. Je passais beaucoup de temps à jouer et étudier. J'avais pas vraiment besoin de moteur pour me motiver. Maintenant je joue clairement beaucoup moins mais j'imagine que ce sont mes bons résultats qui me motivent. En tout cas la motivation, d'où qu'elle provienne, est primordiale pour progresser.

Tu as récemment gagné cinq parties sur huit au championnat du monde amateur, est-ce que cela te donne envie de passer professionnel ?

Non, ça fait très longtemps que je n'imagine plus être pro (*rires*) ! Même quand j'étais jeune je ne l'imaginais pas vraiment je crois.

As-tu une anecdote sur un tournoi ou bien l'une des parties que tu as jouée(s) qui pourrait amuser nos lecteurs ? un ennemi préféré ?

J'en ai une sur l'une de mes premières parties de tournoi : le tournoi

de Paris 2003 il me semble (j'étais 15k je crois). Je jouais contre un homme assez âgé (je ne me rappelle plus qui). Il était assis à la table avant moi et quand je suis arrivé, il a regardé autour de lui et a dit : « c'est ça mon adversaire ? ». Ça m'a mis en rogne et je l'ai battu !

Ma bête noire est Yanqi, je ne l'ai jamais battue. Motoki est pas mal non plus, même si j'avais sans doute moins d'occasions de le battre (une partie que j'aurais vraiment pu gagner disons).

À l'inverse je pense que je suis la bête noire de Paul Bivas, il est passé très près de me battre plein de fois mais n'a jamais réussi (*rires*). Au bout d'un moment ça devient très psychologique je pense quand l'un a un ascendant sur l'autre.

Merci à toi ! Un dernier mot à nos lecteurs ?

Un coucou à mon maître Antoine Fenech, que je remercie de m'avoir supporté toutes ces années et à mes nombreux amis dans le go qui se reconnaîtront !

Interview par Tom Robert

Pandamet

2013-2014 (1)

Le championnat européen par équipes Pandamet a repris depuis septembre dernier.

Après une saison où les représentants de la France ont failli se qualifier pour la phase finale, nous sommes tous derrière eux afin qu'ils puissent défendre nos couleurs en Transylvanie en juillet prochain.

L'équipe de France est composée cette année de :

- Fan Hui (2p) : notre champion se joint à cette compétition, sa participation est garante de haut niveau
- Thomas Debarre (6d) : notre multiple champion de France
- Benjamin Papazoglou (5d) : champion de France 2005, champion européen étudiant 2007
- Tanguy Le Calvé (5d)
- Rémi Campagnie (5d)
- Benjamin Dréan-Guénazia (5d)
- Jérôme Salignon (5d)
- Antoine Fenech (5d) : capitaine de l'équipe depuis le début de la compétition
- Frédéric Donzet (5d) : ancien champion de France

Cette équipe montre une grande jeunesse liée à des palmarès étoffés et une expérience reconnue, preuve que la formation des jeunes est importante pour le développement du jeu de go.

Pour rappel, la France appartient à la ligue A du championnat, soit la meilleure ligue parmi les trois. Les concurrents de notre pays cette année sont : la Finlande, la Hongrie, Israël, la Roumanie, la Russie, la Serbie, la Suède, la Tchèque et l'Ukraine.

À la fin de la phase d'éliminations (jouée en ligne sur le serveur Pandamet à raison d'une rencontre mensuelle), les quatre meilleures équipes du classement se rencontrent lors du Congrès Européen (qui se déroule cette année à Sibiu en Roumanie, ancienne capitale européenne de la culture).

C'est donc avec un certain espoir que débute ladite phase d'élimination.

Pour la première rencontre, la France joue contre les futurs hôtes de la compétition. Dragos Bajenaru est le seul de l'équipe roumaine à avoir gagné sa partie. La Hongrie, qualifiée lors de la première édition, réalise un faux pas face à la Serbie. Les autres résultats de cette ronde sont conformes à la stature des pays : l'Ukraine, la Tchèque et la Russie gagnent la première confrontation.

L'effet Fan Hui semble montrer son efficacité, la France remportant également sa deuxième rencontre face à la Serbie. Le choc des slaves, Tchèque contre Russie, finit en faveur des orientaux. L'Ukraine rejoint la France et la Russie parmi les pays à 2 victoires. La Hongrie continue sur un début poussif avec un match nul face à la Suède et ses fameux super 1^{er} dan/1^{er} kyu. La Roumanie réalise également un nul face à Israël.

La Roumanie et la Russie obtiennent une victoire solide à la ronde suivante : tous leurs représentants ont gagné leur partie, respectivement face à la Serbie et Israël. La Hongrie continue un parcours chaotique face à la Finlande. La Tchèque arrache un match nul face à l'Ukraine. La mauvaise surprise concerne la France qui perd contre la Suède. Non-contents d'avoir gagné face à des joueurs 4^e dan Hongrois, les deux dernières tables suédoises (1^{er} dan/1^{er} kyu) s'offrent des 5^e dan Français.

La quatrième ronde est la première de l'année. La grande surprise de ce début d'année est le all-in de l'Ukraine contre la Russie (résultat d'autant plus surprenant sachant les problèmes actuels de l'Ukraine). La Hongrie poursuit sa chute en perdant contre la Tchèque. La Roumanie gagne contre la Suède, Lucian « Jim » Deaconu (5d) remportant une victoire d'un demi-point face à Micael Svensson, le fameux 1^{er} kyu. La Finlande arrache le nul face à notre cher pays.

Micael Svensson poursuit sa bonne performance car il donne l'unique victoire de son pays face à la Serbie qui bat donc la Suède. La Hongrie coule complètement face à la Russie. L'Ukraine remporte la victoire face à Israël. Les deux autres matchs finissent sur un nul, dont celui de la France face à la Tchèque.

Le début de la compétition donne déjà de bons enseignements sur les enjeux à venir. En haut du classement,

l'Ukraine montre un parcours solide et a de fortes chances de faire partie des 4 qualifiés. La Tchèque talonne l'Ukraine. Trois pays (la Russie, la Roumanie et la France) sont ensuite à égalité de points, la France ayant le départage le moins bon. Derrière, la Serbie et la Suède ne sont pas si loin du groupe des trois. La Hongrie se trouve de manière étonnante en place de relégué d'office. Un nouveau faux pas pourrait être fatal et confirmer ce classement. L'Ukraine et la Tchèque semblent donc avoir une option pour la phase finale, mais rien n'est encore complètement joué à mi-saison.

Concernant la ligue B, la Pologne est pour l'instant classée première, suivie par les Pays-Bas. La Turquie et la Bulgarie mènent la ligue C.

À suivre dans notre prochain numéro...

Pierre Boudailliez

Partie commentée

Championnat d'Europe par équipes, Ronde 4, 14 janvier 2014

○ Fan Hui 2p (France)

● Antti Törmänen 6d (Finlande)

Blanc gagne de 3,5 points, komi : 6,5
Commentaires : Motoki Noguchi

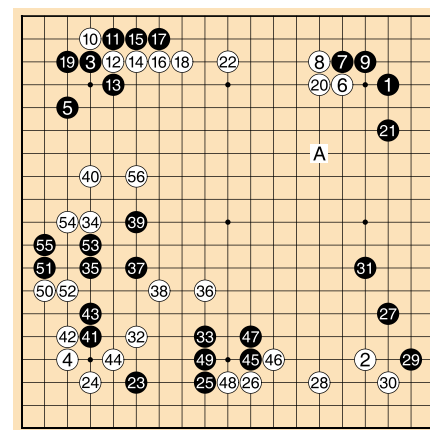
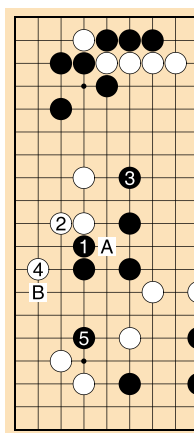


Fig.1 : 1-56

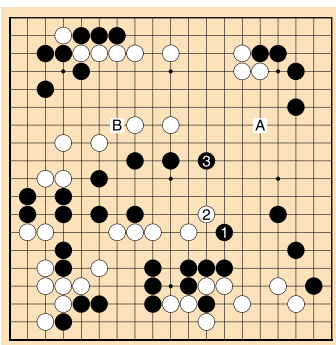
Jusqu'à Noir 31, la partie est très calme. L'invasion de Noir en 35 est un choix audacieux. À la place, il est aussi possible d'agrandir le moyo à droite avec A. À partir de là, chacun tente de prendre l'initiative du combat. Quand Blanc joue 36 pour mettre la pression sur les trois pierres noires au sud, Noir essaie à son tour de menacer Blanc avec 37-39. Noir

41-43 me paraît prématuré (Dia.1). Blanc 56 est un très bon point. La partie est très tendue.



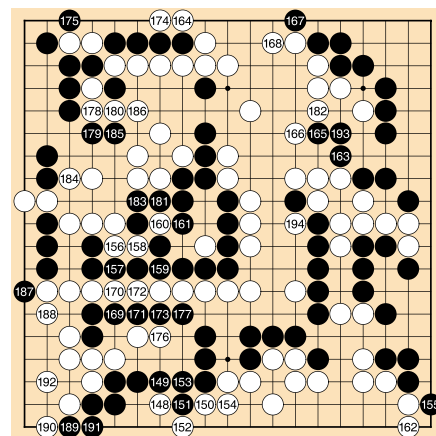
Dia.1

Noir peut d'abord jouer 1 (au lieu de 41 dans la partie) pour empêcher Blanc de jouer A. Puis, il peut fermer le centre avec 3 afin de forcer Blanc à vivre avec 4. Noir peut jouer 5 à ce moment-là pour viser B pour séparer Blanc.



Dia.3

Noir 1-3 me paraît aussi une option possible (au lieu de 73 dans la partie). Il vise A (développement du *moyo* à droite) et B (coupe).



Élysée Cup

2013-2014 (1)

L'année 2013 correspondait à l'anniversaire de l'amitié franco-allemande. À la fin de la Deuxième Guerre mondiale, le traité de l'Élysée en 1963 officialise le rapprochement entre la France et l'Allemagne.

Ainsi, pour célébrer ce 50^e anniversaire, un tournoi est organisé entre les fédérations allemande et française de go. Ce tournoi se déroule sur KGS selon

le principe de la Nongshim Cup. Chaque équipe est composée de huit joueurs. Les deux joueurs les moins bien classés commencent, et le vainqueur continue ensuite avec le joueur suivant de l'autre équipe.

Le tournoi a bien débuté pour l'équipe de France avec les victoires de Toru Imamura (4d) contre Jun Tarumi (5d) et Lukas Kraemer (5d). Puis Johannes Obenaus (5d) a permis à l'Allemagne de repasser devant au nombre de victoires.

Les joueurs suivants ont alterné victoires et défaites. Benjamin Papazoglou (5d) permet de recoller au score avec ses victoires sur Christoph Gerlach (6d) et Franz-Josef Dickhut (6d).

C'est sans compter sur Benjamin Teuber (6d) qui réalise une bonne performance en battant Benjamin Papazoglou,

Rémi Campagnie (5d) et Thomas Debarre (6d). L'Allemagne est désormais à une victoire du titre. Mais Motoki Noguchi (7d) remet la France dans la course en battant Benjamin Teuber au match suivant.

Le score actuel est de 7 victoires pour l'Allemagne et 6 pour la France. Il reste tout au plus deux parties avant de connaître le dénouement de ce tournoi. La prochaine partie se déroulera entre Motoki Noguchi et Jin Zou (6d) durant le mois de mai 2014, à suivre dans la prochaine revue.

Quel que soit le vainqueur, ce tournoi est une belle initiative de la fédération allemande, et espérons-le, sera renouvelé dans les années à venir.

Jean-Marie Desjobert

Les informations en ligne :

http://www.dgob.de/index.htm?digop/index_cup.htm

<http://ffg.jeudego.org/informations/competitions/2013/ElyseeCup.php>

Les équipes

| Équipe de France | | | Équipe d'Allemagne | | |
|------------------|-----------------|----|--------------------|---------|----|
| Motoki | Noguchi | 7d | Pei | Zhao | 6d |
| Thomas | Debarre | 6d | Jin | Zou | 6d |
| Rémi | Campagnie | 5d | Benjamin | Teuber | 6d |
| Benjamin | Papazoglou | 5d | Franz-Josef | Dickhut | 6d |
| Tanguy | Le Calvé | 5d | Christoph | Gerlach | 6d |
| Antoine | Fenech | 5d | Johannes | Obenaus | 5d |
| Frédéric | Donzet | 5d | Lukas | Kraemer | 5d |
| Toru | Imamura | 4d | Jun | Tarumi | 5d |
| Remplaçant | | | Remplaçant | | |
| Benjamin | Dréan-Guénaizia | 5d | Zhang | Yi | 5d |

Les matchs

| | Équipe de France | Équipe d'Allemagne | Date |
|----|---------------------|---------------------|-------------------|
| 1 | Toru Imamura | Jun Tarumi | 29 juin 2013 |
| 2 | Toru Imamura | Lukas Kraemer | 25 juillet |
| 3 | Toru Imamura | Johannes Obenaus | 13 août 2013 |
| 4 | Frédéric Donzet | Johannes Obenaus | 15 septembre 2013 |
| 5 | Antoine Fenech | Johannes Obenaus | 22 octobre 2013 |
| 6 | Tanguy Le Calvé | Johannes Obenaus | 15 novembre 2013 |
| 7 | Tanguy Le Calvé | Christoph Gerlach | 28 novembre 2013 |
| 8 | Benjamin Papazoglou | Christoph Gerlach | 19 décembre 2013 |
| 9 | Benjamin Papazoglou | Franz-Josef Dickhut | 2 janvier 2014 |
| 10 | Benjamin Papazoglou | Benjamin Teuber | 25 janvier 2014 |
| 11 | Rémi Campagnie | Benjamin Teuber | 9 février 2014 |
| 12 | Thomas Debarre | Benjamin Teuber | 23 février 2014 |
| 13 | Motoki Noguchi | Benjamin Teuber | 15 avril 2014 |

En orange les gagnants.

Partie commentée

Élysée Cup

9^e partie, 2 janvier 2014

○ Franz-Josef Dickhut 6d (Allemagne)

● Benjamin Papazoglou 5d (France)

Noir gagne par abandon, komi : 6,5

Commentaires : Motoki Noguchi

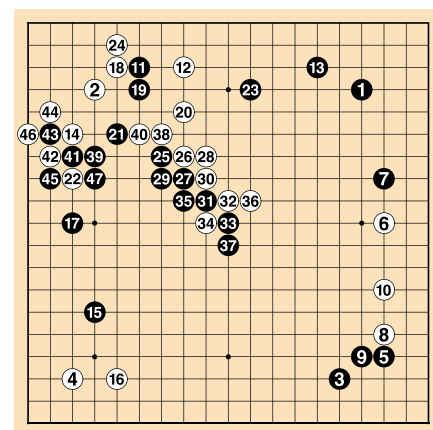
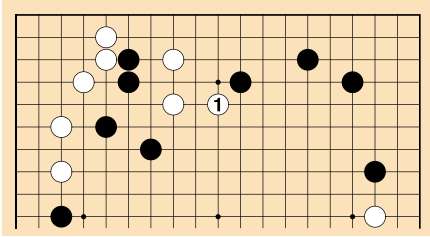


Fig.1 : 1-47

Le *fuseki* est favorable à Noir. Blanc prend du retard dans le combat au Nord-Ouest. La descente en 24 est lente. Il aurait dû sauter en 26 à la place. En réponse au *keima* en 25, le *tsuke* en 26 n'est pas la bonne direction (Dia.1). À cause de ces deux coups, Noir s'est énormément renforcé.

Blanc 40 me paraît meilleur en 41. Capturer la pierre 22 est alors très gros. Jusque là, le jeu de Noir est très naturel.



Dia.1

Il vaut mieux respecter le principe de « ne pas attaquer avec un coup de contact ». Blanc a intérêt à jouer 1 au lieu de 26 dans la partie pour s'appuyer sur les pierres fortes.

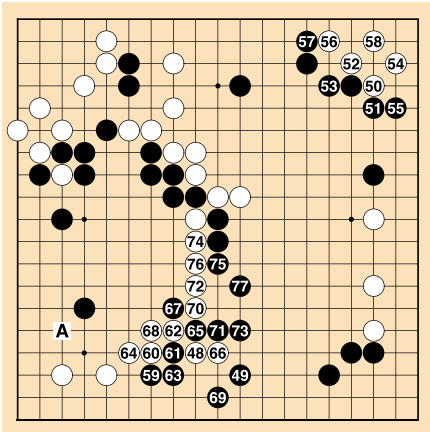
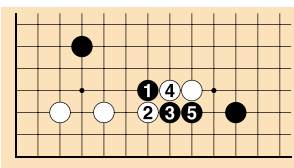


Fig.2 : 48-77

L'invasion en 59 est également possible en 60 (Dia.2). Noir 61 me paraît meilleur en *nobi* en 63. À la place de 62, Blanc peut couper en 63 (Dia.3).

La coupe en Noir 65 est très sévère. Il gagne beaucoup de points avec la capture de deux pierres blanches. Blanc réussit néanmoins à sauver sa pierre centrale, ce qui complique la partie.

Noir 75-77 est la solution la plus violente. La protection en A serait plus normale.



Dia.2

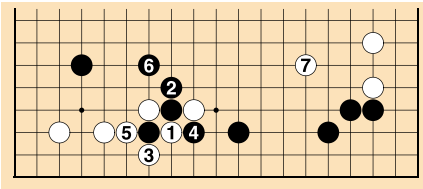
Noir peut envahir sur la quatrième ligne en 1 au lieu de 59 dans la partie. Cela permet de séparer les pierres blanches.

Benjamin
Papazoglou
5d

Photo : Olivier Dulac

Franz-Josef
Dickhut
6d

Photo : Judith van Dam - EurogoTV



Dia.3

Blanc peut gagner des points avec Blanc 1 (au lieu de 62 dans la partie) et 3. La partie est tout à fait jouable.

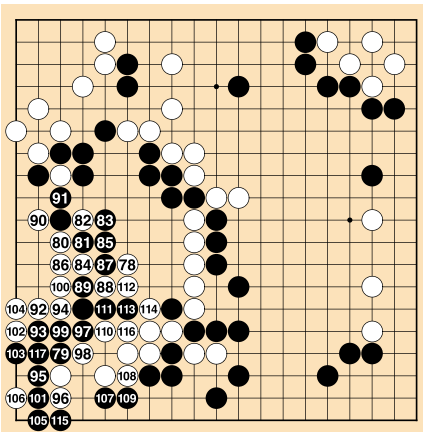


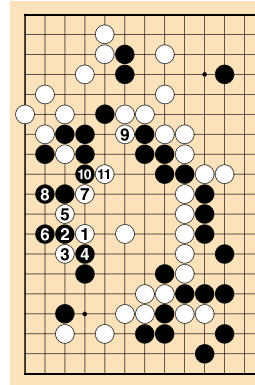
Fig.3 : 78-117

Quand Blanc protège le centre avec 78, Noir 79 est abusif. Il faut défendre directement le territoire à gauche avec 84. Blanc 80 est une grave erreur, 84 est meilleur (Dia.4).

Blanc tente de capturer les pierres noires avec 84-86, mais la coupe en 87-89 crée énormément d'*aji* et il est impossible de les tuer sans condition. Mais Noir doit être précis pour s'en sortir dans ce combat.

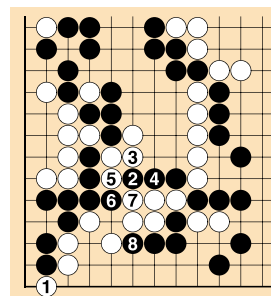
Blanc 96 est probablement la dernière chance. Il aurait dû jouer 98 pour capturer deux pierres noires et se consolider.

Quand Blanc joue 106 pour tuer Noir, 107 est un excellent *tesuji*. Avec ce coup, Noir vit sans condition (Dia.5, 6). Blanc abandonne au coup 117. Effectivement, Noir est très en avance. Son jeu a été naturel et précis tout au long de la partie.



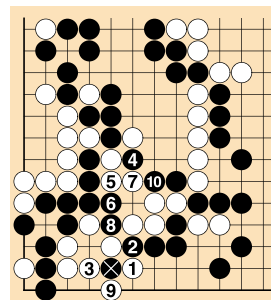
Dia.4

Blanc peut commencer par un *tobi* tranquille en 1. Avec 11, il capture les cinq pierres noires au centre.



Dia.5

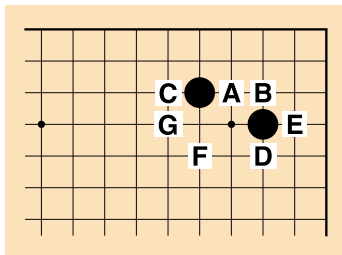
Si Blanc joue 1 à la place de 102, Noir peut sauter en 2. À cause d'un *damezumari*, Blanc ne peut pas couper en 5 et 7.



Dia.6

Noir X (107) est vraiment efficace. Si Blanc capture cette pierre avec 1-3, Noir peut tuer les pierres centrales avec 4-10. Le *damezumari* hante la forme de Blanc.

Voici le début d'une série de cours sur le shimari. Avec ce type de fermeture de coin souvent joué en partie, il y a beaucoup de séquences très intéressantes.

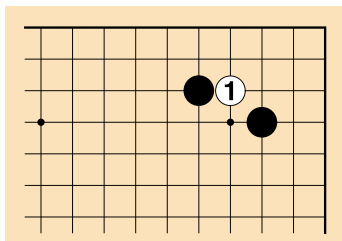


Dia.1

Localement, Blanc peut essayer d'entrer chez Noir en A ou B. Il peut également jouer à l'extérieur comme C ou D, ou un coup test en E. Il est aussi possible de jouer en F ou G quand Blanc a besoin de réduire un *moyo* noir.

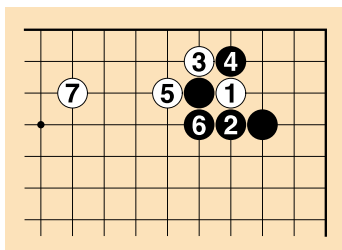
Shimari

épisode 1



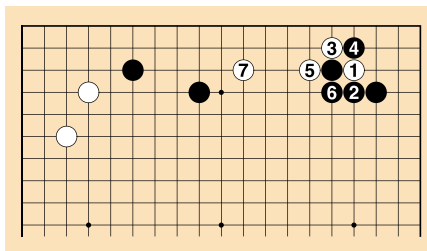
Dia.2

On va commencer par étudier le coup Blanc 1. Que cherche Blanc ? Dans quelles conditions peut-il jouer ce coup ?



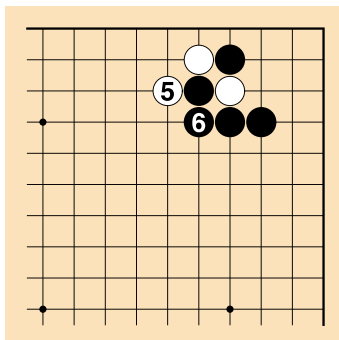
Dia.3

Voici une séquence normale. Grâce à la pierre blanche 1, Blanc réussit à s'installer avec une forme plutôt correcte. C'est une séquence assez utile lorsque Noir a du potentiel en haut (voir Dia.4).



Dia.4

Par exemple, dans cette situation, cette séquence est assez intéressante pour Blanc.

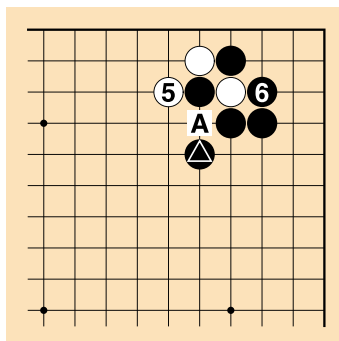


Dia.5

Quand Blanc fait *atari* en 5, on peut se demander si Noir doit connecter ou prendre la pierre ?

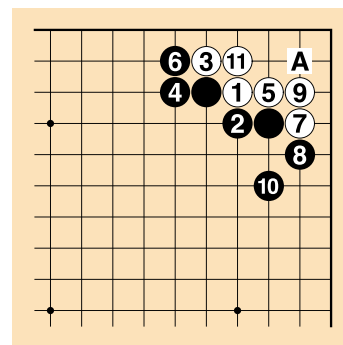
En fait, lorsque Noir fait une bonne forme il vaut mieux connecter, sinon il vaut mieux prendre la pierre (voir Dia.6).

Avec cette position, si Noir connecte il fait un angle plein, une bonne forme. Donc Noir connecte avec 6.



Dia.6

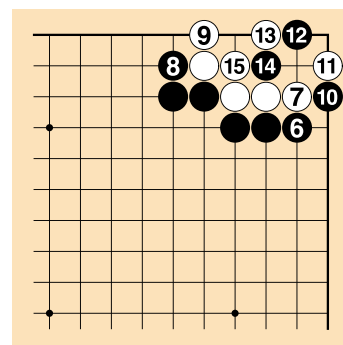
Imaginons que Noir a la pierre Δ, alors dans cette position si Noir connecte en A, il obtient un angle vide, une mauvaise forme. Donc ici il vaut mieux capturer la pierre avec Noir 6.



Dia.7

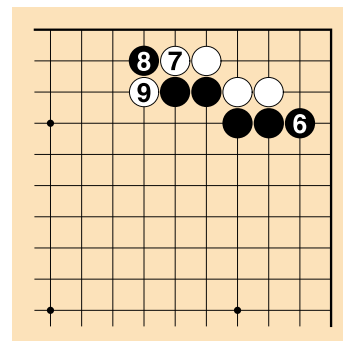
Si Noir ne veut pas laisser blanc sortir, il peut choisir de jouer en 4. Alors, Blanc joue *sansan*, puis la séquence se poursuit jusqu'au coup 11. Blanc vit *gote* et Noir devient solide à l'extérieur.

Si Noir est suffisamment solide à droite pour jouer 10 en 11, alors Blanc ne peut vivre que par *ko* avec Blanc 9 en A.



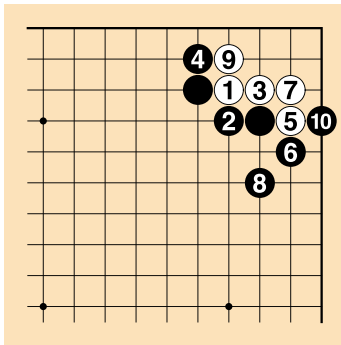
Dia.8

Si Noir est assez solide en haut, alors il peut jouer en 6 au lieu de Noir 6 du Dia.7. Jusqu'à 15, Blanc ne peut vivre que par *ko*. C'est intéressant pour Noir.



Dia.9

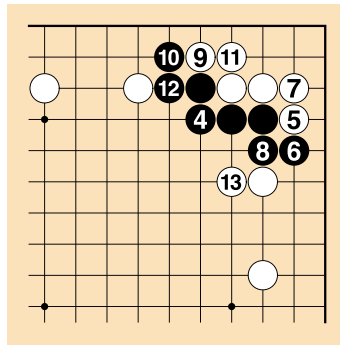
Si Blanc ne veut pas vivre par *ko* comme dans le Dia.8, il peut choisir de pousser en 7 et couper en 9. C'est un combat qui dépend du positionnement des autres pierres en haut.



Dia.10

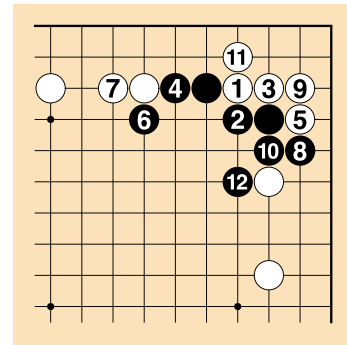
Attention ! Blanc ne peut pas vivre directement en jouant 3 au lieu de Blanc 3 dans le Dia.3. Pour Noir, il suffit de descendre en 4, puis jusqu'à 10 : Blanc est mort.

Mais si Blanc a des pierres à l'extérieur ? (voir Dia.11 à Dia.18)



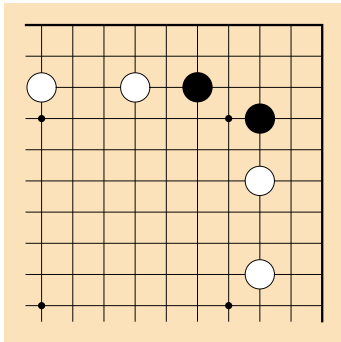
Dia.13

Si Noir connecte en 4 au lieu de descendre comme dans le Dia.12, il y a une petite différence. Mais le résultat reste le même, c'est intéressant pour Blanc.



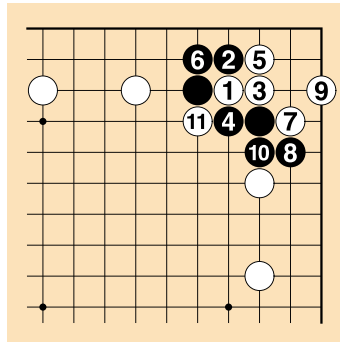
Dia.16

Localement le meilleur coup de Noir pour vivre est de Jouer en 4. Blanc doit jouer en 5 pour vivre. Noir 6 oblige Blanc à reculer en 7 s'il ne veut pas donner sa pierre. La séquence jusqu'à 12 permet à Noir de trouver une belle forme. C'est une séquence acceptable.



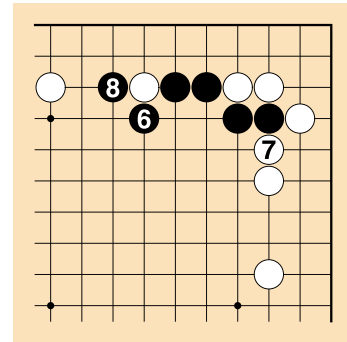
Dia.11

Dans cette position, est-ce que Blanc peut vivre dans le coin ?



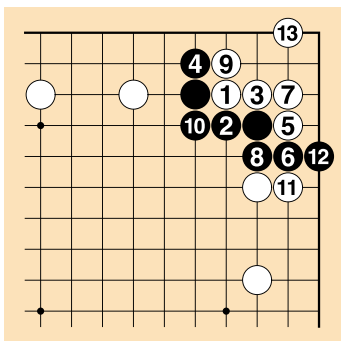
Dia.14

Noir ne peut pas tourner en 2, sinon, après Blanc 11, ça devient une catastrophe pour Noir.



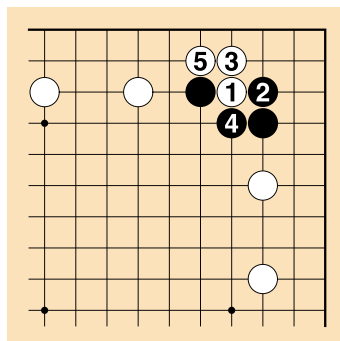
Dia.17

Blanc peut également choisir de connecter en 7. Dans ce cas, Noir capture en 8. Blanc a gagné beaucoup de points, mais Noir a obtenu une base de vie.



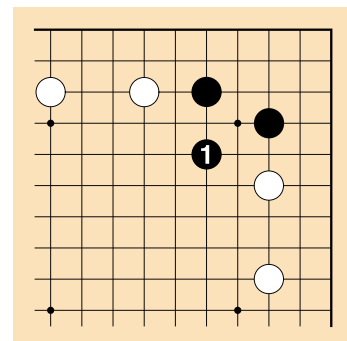
Dia.12

Noir est ici obligé de défendre la coupe en 10. Finalement, après 13, Blanc est vivant dans le coin. En revanche le groupe noir lui ne l'est pas encore. C'est très bon pour Blanc.



Dia.15

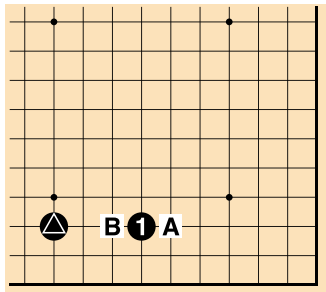
Noir ne peut pas non plus bloquer en 2, car Blanc peut descendre en 3 puis connecter en 5. Localement, Noir n'est pas encore stable, ce n'est pas bon pour lui.



Dia.18

Quand il y a des pierres adverses des deux côtés de votre *shimari*, le mieux est de protéger en 1. C'est une bonne forme, relativement solide.

Dans ce numéro, je vous propose d'appréhender les distances pour s'étendre sur le bord. Nous allons voir quelle est la règle de base (voir Dia.1 à Dia.4), ainsi que quelques exceptions (voir Dia.5 à Dia.7).



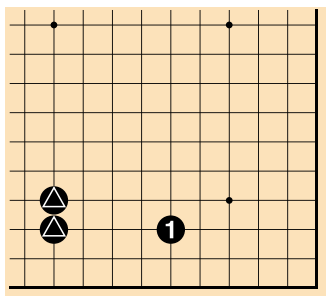
Dia.1

À partir d'une pierre, on s'étend en général de deux intersections en 1, Noir obtient alors une base de vie pour son groupe.

Une extension plus loin en A s'expose à une invasion en B, la base de vie des deux pierres est alors incertaine.

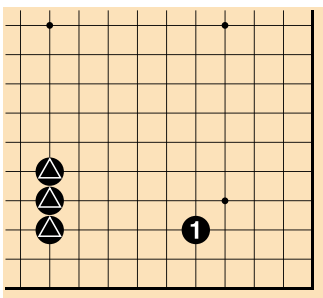
Une extension plus proche en B est plus solide, mais insuffisante pour constituer une base de vie et construit aussi moins de territoire.

Les extensions sur le bord



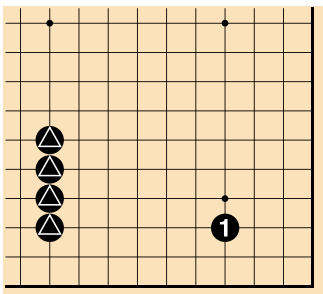
Dia.2

À partir de deux pierres, l'extension normale se trouve une intersection plus loin en 1, laissant trois intersections libres entre les pierres.



Dia.3

Avec un mur de trois pierres, on peut encore s'étendre une intersection plus loin avec Noir 1.

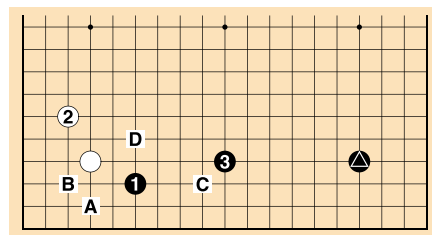


Dia.4

Enfin avec quatre pierres, on peut s'étendre de cinq intersections en 1. Cinq intersections entre les pierres constitue la limite, même si le mur est constitué de plus de pierres, on va rarement au-delà.

Vous l'avez maintenant compris, la règle pour s'étendre à partir d'un mur est de laisser un écart d'intersections égal au nombre de pierres qui constituent le mur plus un.

En général, il est préférable d'obtenir ces extensions, cependant il y a bien sûr des exceptions. Parfois il est intéressant de s'étendre un cran plus loin ou un cran plus près, en général ce choix est fait en tenant compte d'autre chose que la taille du mur (voir Dia.5 et Dia.6).

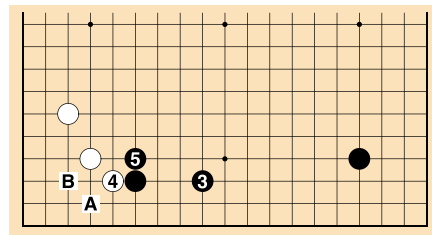


Dia.5

Ici après l'échange 1 pour 2, Noir choisit de s'étendre en 3. Il a alors 3 intersections entre sa pierre 1 et sa pierre 3 et ne respecte pas la règle !

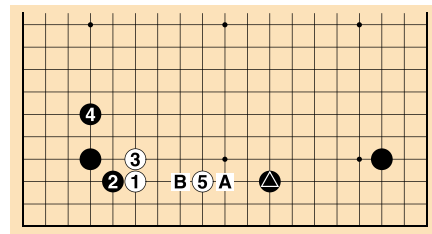
Localement, après Blanc 2 Noir joue A, Blanc B et Noir s'étend en C (L'échange A pour B est important, voir Dia.6).

Mais ici Noir 3 a une meilleure relation avec le *hoshi* noir Δ qu'une pierre en C. Aussi Noir espère plus tard rajouter une pierre en D, son extension sera alors tout à fait normale.



Dia.6

Si Noir ne fait pas l'échange A pour B et s'étend directement en 3, Blanc est content d'échanger 4 pour 5. Noir est alors surconcentré.



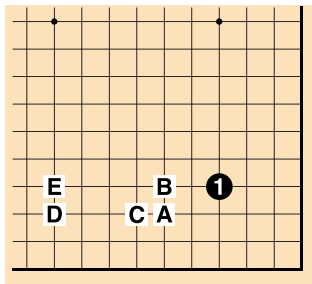
Dia.7

Ici Blanc entre en 1, Noir répond avec 2 et 4. Blanc doit alors faire un choix pour s'étendre.

Si Blanc joue en A, alors Noir va pouvoir envahir en B avec l'aide de la pierre Δ. Blanc choisit donc l'extension plus courte en 5 pour obtenir une position plus solide.

Noir 1 est un *hoshi*, point 4-4. C'est une pierre doublement de quatrième ligne, donc une pierre d'influence et il est difficile de fermer le coin rapidement. Avec son aspect symétrique, on peut le développer ou l'approcher de la même façon des deux côtés.

Le hoshi

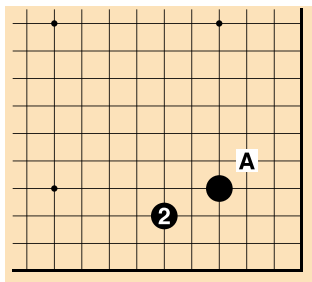


Dia.1

Les fermetures de coin les plus fréquentes sont en A, B et C. Cependant il faut compter au moins deux coups en plus du *hoshi* pour fermer le coin, cela prend donc du temps (voir Dia.2, Dia.3 et Dia.4).

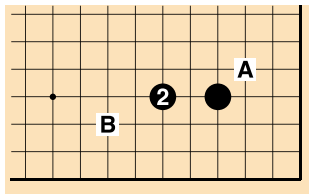
Pour développer le *hoshi* on va plutôt jouer en D ou E qui est l'extension naturelle du *hoshi* (voir Dia.5, Dia.6 et Dia.7).

Les approches les plus fréquentes se situent aux mêmes points que pour les fermetures, c'est à dire aux points A, B et C (voir Dia.8, Dia.9 et Dia.10).



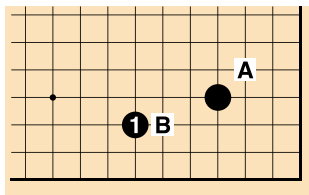
Dia.2

La fermeture en *keima* en 2 est territoriale et la plus solide. Cependant il manque encore un coup en A pour finir de fermer le coin.



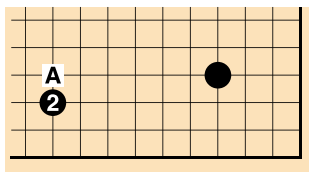
Dia.3

La fermeture *tobi* en 2 sur la quatrième ligne renforce encore plus l'aspect influence du *hoshi*, mais hérite de l'ouverture qui lui est associée en B. Le coin a toujours besoin d'un coup supplémentaire en A pour être fermé.



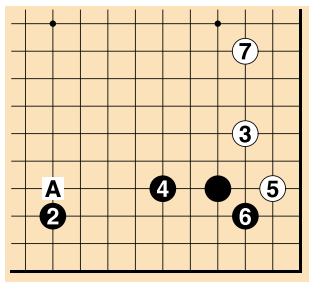
Dia.4

La fermeture *ogeima* en 2 est territoriale et moins solide que celle en B. Il faut aussi encore un coup en A pour vraiment prétendre fermer le coin.



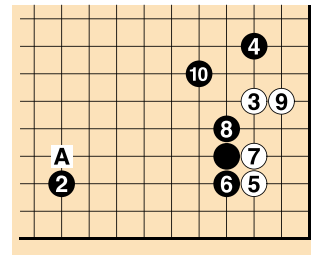
Dia.5

Le *hoshi* étant une pierre d'influence, souvent on préfère jouer en 2 ou en A plutôt qu'une fermeture de coin. Les coups 2 et A sont très rapides et visent à utiliser l'influence du *hoshi* pour construire un grand territoire ou un *moyo* (Dia.6 et Dia.7).



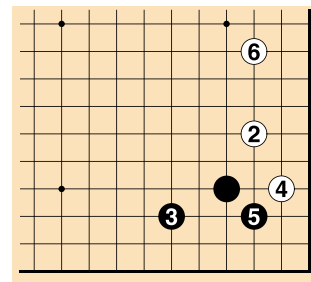
Dia.6

À l'approche Blanc 3, Noir peut répondre 4 et 6. Ainsi la pierre 2 ou A est idéalement placée pour construire un grand territoire sur le bord.



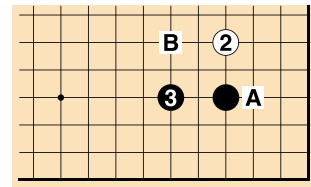
Dia.7

Si à l'approche Blanc 3, Noir choisit de pincer avec 4 et enfermer Blanc dans le coin jusqu'à 10, Noir 2 ou A est alors idéalement placée pour construire un *moyo*.



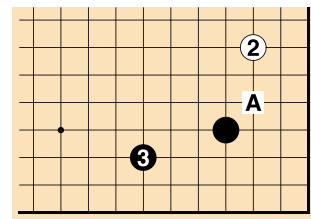
Dia.8

L'approche Blanc 2 est la plus fréquente et permet à Blanc d'établir un groupe stable. La réponse en 3 est standard et avec la séquence jusqu'à 6 on obtient un des *joseki* classique de *hoshi*.



Dia.9

L'approche Blanc 2 est un peu moins fréquente, en général utilisée lorsque Blanc peut établir un *moyo* à droite. La réponse Noir 3 est standard ici et souvent Blanc continue avec A ou B, pour compléter son *moyo*.



Dia.10

Blanc peut aussi approcher en 2. La réponse de Noir est alors en général en 3 ou en A.

Les TOMBES DES Grands MAÎTRES

Une fois n'est pas coutume, je me permets de faire des digressions dans ce numéro, tout en restant sur l'histoire de go au Japon. Pour commencer, deux questions :

1. Où au Japon peut-on visiter les tombes des grands maîtres de l'école Honinbô ?

2. Vous qui avez patiemment suivi cette série, comment prononceriez-vous le mot « Honinbô » ? « Hon.in.bô » ou « Hon.nin.bô » (ou bien « On.nain.beau ») ?

Réponses dans cet article !

À l'instar des fans de Frédéric Chopin (ou d'Édith Piaf, Jim Morrison...) qui se rendent au Père-Lachaise pour admirer son monument funéraire, les fanatiques de l'histoire de go considèrent les tombes de l'école Honinbô comme des « lieux de pèlerinage ». Mais attention, ils sont au nombre de deux, l'un est à Kyôto et l'autre se trouve à Tôkyô.

Honinbô Sansa, le fondateur de l'école, fut enterré au temple **Jakkô-ji** en plein centre de Kyôto, dont il fut responsable. Le temple déménagea dans Kyôto après l'incendie en 1708, mais il conserve encore les tombes des premiers maîtres de l'école ainsi que des objets personnels de **Sansa** (à l'endroit original du **Jakkô-ji** s'érige aujourd'hui un monument en forme de goban).

Plus tard, les joueurs de go suivirent le **shôgun** et s'installèrent à **Edo**. Il est donc logique que l'école Honinbô construisît un autre cimetière dans la nouvelle capitale. **Honinbô Dôzaku** (1645-1702) sélectionna à cet effet le temple **Honmyô-ji**, dans le quartier de **Hongô**, où se trouve actuellement l'université de Tôkyô. Depuis, les âmes de tous les chefs de l'école y furent célébrées.

Honmyô-ji a également déménagé en 1910 : vous le trouvez aujourd'hui à **Sugamo**, dans le nord de Tôkyô, quartier connu comme le « Champs-Élysées des grand-mères ». Les stèles funéraires de tous les chefs et successeurs de l'école,

depuis **Dôzaku** jusqu'à **Honinbô Shûsai** (1874-1940), vous attendent. Ils sont entretenus par la famille **Tsuchiya**, descendant de **Shûwa** (1820-1873), maître du célèbre **Shûsaku**.

Chaque année au 18 janvier, le jour de la disparition de **Shûsai**, dernier chef de l'école et personnage principal du roman « Le maître ou le tournoi de go » de **Kawabata**, un office religieux en hommage aux anciens maîtres y est organisé par la **Nihon Kiin**, en présence du détenteur du titre **Honinbô**.



Photo : Motoki Noguchi

« Les tombes des Honinbô » à Honmyô-ji, Tôkyô.
En face, la stèle de **Shûsai**.



Photo : Motoki Noguchi

« Tombe de Honinbô Dôzaku » à Honmyô-ji, Tôkyô.

➤ Dans le grand cimetière du temple **Honmyô-ji** se trouve aussi la tombe d'**Amano Sôho** (1816-1859). Comme vous pouvez peut-être le deviner avec la forme de la stèle, il s'agit d'un grand joueur d'échecs japonais qualifié de « **Kisei** (saint du jeu) », tout comme **Honinbô Shûsaku**, son contemporain. Cependant, au contraire de **Shûsaku**, connu pour son extrême honnêteté, **Sôho** avait une réputation sulfureuse.



Photo : Motoki Noguchi

La stèle de **Shûsai** à Honmyô-ji, Tôkyô.



Photo : Motoki Noguchi

Panneau explicatif du cimetière de l'école.



Photo : Motoki Noguchi

« *Honinbô* » n'est pas un patronyme. Le titre de chef n'est pas transmis de père en fils : la règle veut que le meilleur joueur dirige l'école. Sauf quelques exceptions (dont le cas de *Honinbô Shûwa*, père de *Shûetsu* (1850-1890), *Shûei* (1852-1907) et de *Shûgen* (1854-1917)), leurs chefs n'ont pas de lien de parenté. Cela signifie que ces joueurs ont théoriquement au moins deux tombes, celle de leur école et celle de leur famille. La plupart des tombes familiales sont souvent oubliées voire démolies dans l'urbanisation.

Mais voici une histoire curieuse à propos des patrimoines susceptibles d'être dissimulés dans le paysage quotidien japonais.

Les tombes de Satte

Satte est une petite ville à 50 km au nord de *Tôkyô*. A l'époque d'*Edo*, cette station prospéra sur la route de *Nikkô*, où se trouve le mausolée du premier *shôgun*, *Tokugawa Ieyasu*, vénéré comme un dieu. Le fleuve *Tone* qui passe à côté, avec des ports aménagés et des rizières nouvellement développées dans les environs, contribua également à l'embellie économique de la ville.

En 2003, la municipalité de *Satte* a effectué des relevés des stèles anciennes parsemées dans les champs. Chose inattendue, la recherche a révélé au grand jour deux tombes datant de l'époque d'*Edo* avec l'inscription du mot « *Honinbô* », dans deux cimetières différents.

Il s'agissait de celles de *Honinbô Hakugen* (1726-1754) et de *Satsugen* (1733-1788), son successeur. Le fait qu'ils étaient originaires de *Satte* était un fait avéré, mais l'existence de leurs tombes familiales était totalement inconnue. La ville a décidé de mettre des panneaux indicatifs pour valoriser les monuments de ces célébrités locales, et cette nouvelle a été diffusée à la télévision.

Peu de temps après, la municipalité de *Satte* a reçu un coup de fil d'un certain Monsieur *Sawamura*, résidant également de cette ville, qui a indiqué la présence d'une autre stèle marqué « *Honinbô* » dans son cimetière de famille.

Il possédait aussi des lettres anciennes portant ce nom.

C'est ainsi que la tombe de *Honinbô Retsugen* (1750-1808), successeur de *Satsugen*, a été redécouverte. Selon le « *Zain dansô* », *Retsugen* serait originaire d'*Edo* et né « *Yamamoto* ». Mais le livre dit aussi qu'il se nommait par la suite *Sawamura*... comme la personne ayant averti la municipalité... sans mentionner *Satte*.

Trois maîtres successifs

Cette ville a donc produit trois maîtres successifs de l'école *Honinbô*, *Hakugen*, *Satsugen* et *Retsugen*. Par ailleurs, un peu plus tard, *Okunuki Chisaku* (1786-1812), un des grands joueurs de l'école *Honinbô* du début 19^e siècle, sera également originaire de *Satte*.

Qu'est-ce que *Satte* avait de si spécial pour produire autant de génies ? Nous n'avons malheureusement pas de réponse à cette question. Mais sa prospérité économique à l'époque d'*Edo* a dû y contribuer. Située sur une des routes principales, ses habitants auraient pu consacrer du temps au loisir et auraient également eu un accès relativement facile à la culture de la capitale.

Peut-être un jour, un chef de l'école *Honinbô*, pour se rendre à une station thermale du nord, serait passé par là pour transmettre la passion du jeu de go à un villageois ; ou, tout simplement un fort amateur aurait régulièrement donné des leçons de go aux enfants. En tout cas, il est difficile d'imaginer l'apparition des trois maîtres sans présence d'un « club » ou d'une petite école de go.

Démocratisation du go

Quoi qu'il en soit, tout cela semble montrer que le jeu de go commençait à se démocratiser au début du 18^e siècle.

Les deux successeurs du grand *Meijin Honinbô Dôchi* (*Chihaku*, *Shûhaku*) étaient issus de familles de paysans. Effectivement, certains agriculteurs accédaient plus facilement à la culture en accumulant de la richesse grâce au commerce, au détriment des guerriers, de plus en plus chômés et démunis.

C'était désormais des citoyens qui jouaient le rôle principal dans la culture.

Vous avez dit Honinbô ?

Revenons à la tombe de *Honinbô Retsugen* pour terminer cet article. La recherche sur ce petit monument a révélé un détail curieux. Sur la pierre étaient gravés les trois caractères suivants : 本人坊 « *Hon.nin.bô* ».

On comprend qu'il s'agit de « *Honinbô* », mais ces kanji sont légèrement différents de ceux usités habituellement, à savoir 本因坊 : 因 « *in* » est donc ici remplacé par 人 « *nin* ». A l'époque d'*Edo*, ce type de substitution de caractères était très courant concernant les homophones.

Aussi, dans des courriers du 16^e – 17^e siècle mentionnant le nom de *Honinbô Sansa*, on retrouve plusieurs écritures différentes, telles que « 本胤坊 », « 本音坊 », « 本印坊 », « 本院坊 », etc.. Il faut dire que beaucoup de *kanji* se prononcent « *in* » (ce qui est moins le cas pour « *hon* » et « *bô* »). Cependant, un mystère demeure : pourquoi le caractère « *in* » a-t-il été remplacé par « *nin* » sur la stèle ?

La réponse réside dans la différence entre la langue de *Kyôto* et celle d'*Edo*. A *Kyôto*, avec leur langue très fluide, « *Honinbô* » se prononce « *Hon.nin.bô* », avec enchaînement. Cependant, la langue d'*Edo* est plus saccadée, formelle : ses habitants, en voyant les lettres 本因坊, prononceraient plus naturellement « *Hon.in.bô* », et d'ailleurs cette prononciation est devenue usuelle de nos jours.

L'inscription sur la tombe de *Retsugen*, « 本人坊 », prouverait qu'à l'époque d'*Edo*, leur nom était prononcé à la manière de *Kyôto*, fidèle à leur origine, et pour les gens de l'est, il était naturel de le transcrire de cette façon.

Alors, qui étaient ces joueurs de *Satte* ? Dans le prochain numéro, nous étudierons la vie de *Satsugen* et de *Retsugen*, qui se sont démenés pour sauver l'honneur de l'école en déchéance.

Motoki Noguchi

SportAccord World Mind Games 2013

SportAccord est une union créée en 1967 de fédérations sportives ainsi que d'organismes d'événements sportifs. Elle a pour mission de promouvoir le sport dans le monde et de développer la coopération entre ses membres. L'IGF (International Go Federation) est membre de cette organisation, le go étant reconnu dans la catégorie des « sports de l'esprit ».

SportAccord organise tous les ans depuis 2011 les SportAccord World Mind Games pour la promotion des jeux de l'esprit. Pour l'instant, toutes les éditions se tiennent à Pékin. Pour sa troisième édition en 2013, cet événement, qui a eu lieu du 12 au 18 décembre, proposait des compétitions dans cinq disciplines : le go, les échecs, les dames, le bridge et

le xiangqi (échecs chinois). Côté go, une trentaine de joueurs du monde entier participaient à trois compétitions : tournoi par équipe masculin, tournoi individuel féminin et pair-go.

Pour l'occasion notre Fan national représentait l'Europe pour le tournoi par équipes, bien entouré de Ilya Shikshin 7d (Russie), trois fois champion d'Europe, et de Pavol Lisy 6d (Slovaquie).

Il a également participé au tournoi de pair-go, Natalia Kovaleva 5d (Russie) étant sa partenaire pour l'occasion.

Vous retrouverez ci-dessous les commentaires des parties de Fan lors des matchs contre la Corée, la Chine et Taïwan. La Chine avait aligné pour l'occasion une équipe masculine de choix : Fan Tingyu 9p (vainqueur de la coupe Ing 2013), Wang Xi 9p, Zhou Ruiyang 9p (vainqueur de la coupe Bailing 2013).

Elle remporte les médailles d'or 2013 pour le tournoi individuel féminin et le pair-go mais s'incline finalement devant l'équipe coréenne pour le tournoi par équipe masculin.



Un aperçu de la superbe cérémonie d'ouverture

À noter la victoire 3-0 de l'équipe européenne contre la nord-américaine et un classement final à la cinquième place sur six.

Plus d'infos sur le site officiel :

<http://www.worldmindgames.net/en/>

Partie commentée 1

SAWMG, tournoi par équipe masculin, ronde 3, Pékin, 14 décembre 2013

○ Park Park Jungwhan 9p (Corée)

● Fan Hui 2p (Europe)

Blanc gagne par abandon, komi : 6,5

Commentaires : Fan Hui

Tout le monde a été étonné que je joue *tengen* contre le numéro 1 coréen. Je vais vous dire pourquoi. La veille de la partie, j'ai mangé avec des amis chinois dont plusieurs professionnels top niveau.

Je leur raconte alors que je vais jouer avec Park Jungwhan et que je compte jouer le mini *fuseki* chinois. Mais tous mes amis sont contre cette idée.

L'un d'entre eux me demande : « Tu penses qu'il connaît moins bien que toi ce *fuseki* ? ». Je réponds : « Tu as raison, mais je joue quoi comme *fuseki* dans ce cas ? »



Park Jungwhan, vainqueur de la coupe Fujitsu en 2011

Il me conseille alors le *tengen*, je ne connais rien sur ce coup, mais justement lui non plus. En plus ce sera une provocation, s'il s'énervé et cherche à tuer, j'ai peut-être une chance.

J'ai même téléphoné à d'autres amis professionnels, tous trouvent que c'est une bonne idée.

J'ai donc suivi ce conseil, sauf que Park ne s'est pas du tout énervé pendant la partie et je n'ai pas vraiment eu la moindre chance de remporter la victoire finalement. Il est vraiment fort !

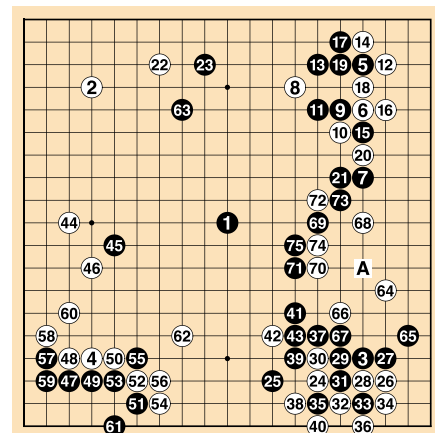


Fig.1 : 1-75

Le *joseki* jusqu'à Noir 21 est assez moderne.

La protection Noir 41 est la version classique, mais dans cette situation ce n'est pas le meilleur choix. Comme il y a beaucoup de place à droite, c'est mieux pour Noir de protéger en 66.

Jusqu'à Blanc 64 la partie est plutôt normale, mais comme il y a trop d'espace à droite, Noir ne sait pas trop comment répondre à l'invasion.

Pendant la partie, j'ai pensé obtenir assez de points avec l'attaque Noir 69. Mais en fait ce n'est pas suffisant, c'est peut-être mieux d'attaquer en A.

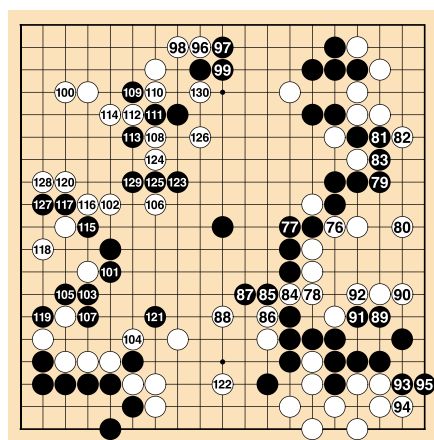


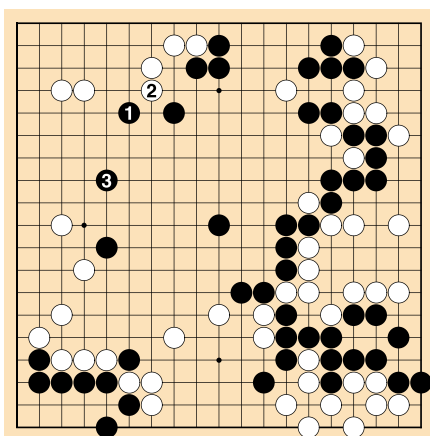
Fig.2 : 76-130

Après Noir 95, Blanc est vivant et Noir a construit une influence en haut. Mais ce n'est pas suffisant pour gagner la partie.

Noir 101 : si je joue normalement, je vais manquer de points pour compenser le *komi*, donc je commence à essayer des coups un peu plus abusifs. Mais c'est mieux de jouer comme dans le Dia.1.

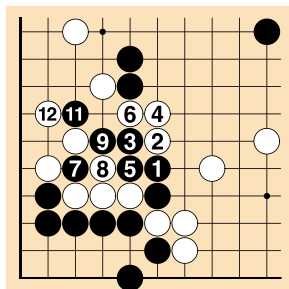
Noir 103 : je ne peux pas sortir directement la pierre avec 104 (voir Dia.2).

Blanc 126 est un joli coup ! Grâce à ce coup je ne peux plus enfermer Blanc (voir Dia.3).



Dia.1 :

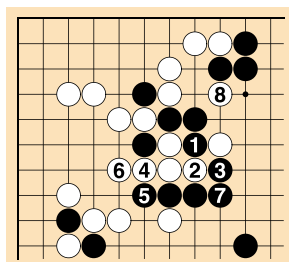
Avec cette séquence c'est dur pour Noir mais la partie n'est pas encore perdue (coup 1 au lieu de 101 de la partie).



Dia.2

10 en 7

Le groupe noir est mort (coup 1 à la place du coup 103 de la partie) !



Dia.3

Blanc est entré (coup 1 à la place de 127 de la partie).



Fan Tingyu, vainqueur de la coupe Ing en 2013

Partie commentée 2

SAWMG, tournoi par équipe masculin, ronde 4, Pékin, 15 décembre 2013

○ Fan Hui 2p (Europe)

● Fan Tingyu 9p (Chine)

Noir gagne par abandon, komi : 6,5

Commentaires : Fan Hui

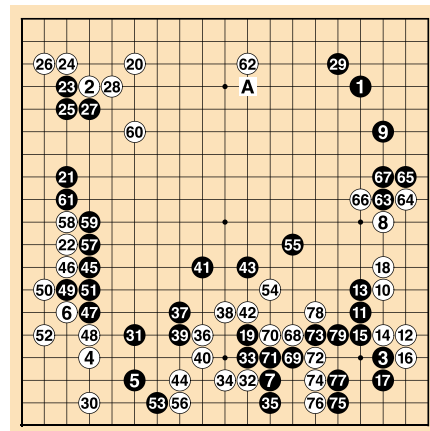


Fig.1 : 1-79

Jusqu'à Noir 19, le *fuseki* est plutôt normal. Mais 19 est un peu étrange, en général on joue 31, Blanc répond en 30 et ensuite Noir joue 19.

C'est un peu mieux de jouer Blanc 22 en 58, cela met plus de pression sur la pierre noire.

C'est plus intéressant de jouer Blanc 24 en 25 (voir Dia.1).

Noir 29 : Noir s'est installé en *sente* chez Blanc, la partie est favorable pour lui.

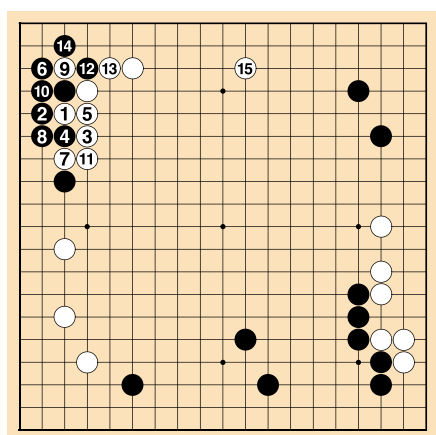
C'est un peu tôt de rentrer chez Noir en 32, c'est peut-être mieux de jouer en haut vers A.



La cérémonie d'ouverture



Fan Tingyu contre Park Jungwhan lors du match Chine contre Corée



Dia.1 :

Le résultat est meilleur pour Blanc (coup 1 à la place de 24 de la partie).

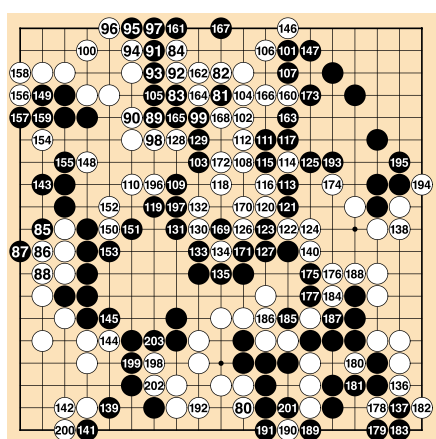
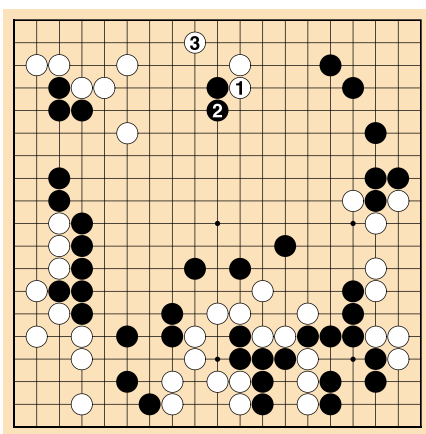


Fig.2 : 80-203

Blanc 80 : ce n'est pas le moment de se protéger. C'est très important de jouer en haut, en 102 par exemple. Blanc 82 est une très grosse erreur. (voir Dia.2)

Noir 101 : une fois que le groupe blanc est coupé, la partie est finie pour Blanc.



Dia.2

Avec ce coup, Blanc peut se connecter facilement et Noir va chercher des solutions pour construire au centre (coup 1 à la place de 82 de la partie). La partie est encore longue.

Partie commentée 3

SAWMG, tournoi par équipe masculin, ronde 5, Pékin, 16 décembre 2013

○ Zhou Junxun 9p (Taïwan)

● Fan Hui 2p (Europe)

Blanc gagne d'un demi point, komi : 6,5

Commentaires : Fan Hui



Zhou Junxun 9p (Taïwan) vainqueur de la coupe LG 2007, surnommé « Red-Faced King » à cause de la tache de naissance sur son visage

C'est la dernière ronde de ce tournoi. À ce stade, l'équipe de Taïwan est juste derrière la Corée et la Chine. Nous, nous sommes presque sûrs d'être cinquième. Le résultat de la ronde ne va peut-être pas changer le tournoi, mais si on peut gagner, ce sera quand même une bonne surprise.

Zhou Junxun 9p est un joueur assez connu car il a été champion du monde en 2007 en remportant la LG cup. Mais il est quand même moins fort que Park Jungwhan 9p et Fan Tingyu 9p.

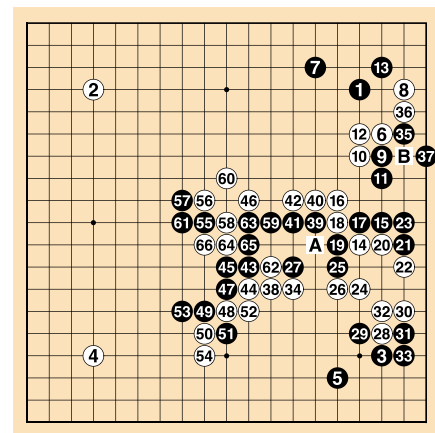


Fig.1 : 1-66

Noir 9 : l'an dernier, j'ai gagné avec ce *fuseki* contre un jeune chinois assez fort, son nom est Li Haojie.

J'ai déjà commenté cette partie dans la revue. C'est un *fuseki* qui me porte chance.

La pince blanche en 14 est une version plutôt moderne. J'ai déjà vu une partie entre Gu Li et Lee Sedol avec cette séquence, mais c'est quand même la première fois que je la joue.

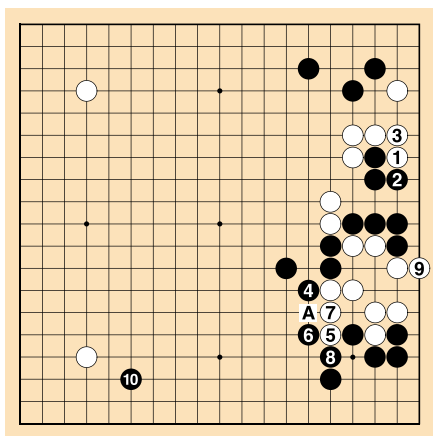
Gu Li, lui, n'a pas joué Noir 25, il est monté en A. Cependant, grâce à ce petit changement, il ne sait pas trop comment répondre.

Blanc 34 : mon adversaire m'a parlé de ce coup après la partie. Il a beaucoup hésité entre ce coup et le *hane* en B (voir Dia.1).

Noir obtient une vie sur place avec 37 et les deux groupes blancs sont faibles. Ce n'est pas très bon pour Blanc.

Jusqu'au coup 55 Noir a renforcé le groupe blanc en bas, mais en contrepartie il a pris l'avantage vers le centre.

Blanc 60 est un bon coup ! Il protège les deux faiblesses en même temps.

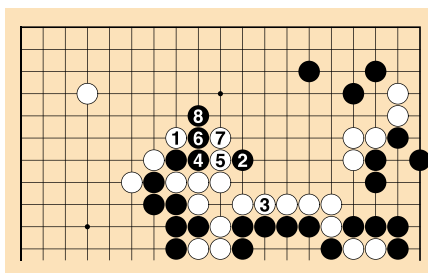


Dia.1 :

Avec le *hane* en 1, Blanc peut tuer Noir (coup 1 à la place de 34 de la partie).

Mais avec 10, Noir obtient un bon potentiel en bas et en plus la connexion en A est sente.

Blanc choisit de jouer en 112. Dans la partie j'ai l'impression qu'avec son groupe en haut j'ai plus de menaces. Mais en fait, il en a beaucoup aussi.



Dia.2

Blanc ne peut pas essayer de capturer la pierre noire au centre (coup 1 à la place de 76 de la partie). Avec cette séquence la forme blanche n'est pas bonne.

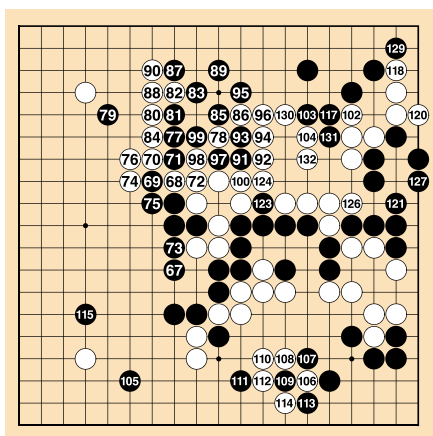


Fig.2 : 67-132

101 en 78, 116-122-128 en 106, 119-125 en 109

Le coup 76 lance un combat nécessaire pour Blanc (voir Dia.2).

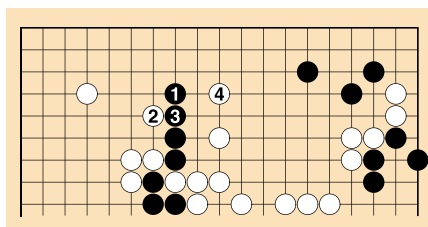
C'est important de sortir la pierre noire au centre en jouant 77 car les blancs autour ne sont pas encore vivants.

Noir 79 est un coup de test (voir Dia.3).

Noir 89 : Blanc a coupé la pierre noire 79, mais mes pierres au centre sont stables et il reste encore beaucoup d'*aji* autour de 79.

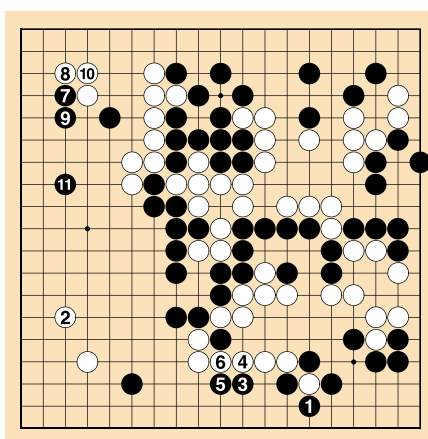
Avec 104, Blanc est vivant mais vit petit et j'ai gagné des points en haut.

Blanc 110 : ici j'ai beaucoup hésité à jouer une séquence (voir Dia.4). Mais finalement j'ai choisi de jouer Noir 111 (voir Dia.5).



Dia.3

Si je sors simplement en *tobi* : jusqu'à 4 le groupe noir est lourd et il n'est pas facile de trouver une base de vie (coup 1 à la place de 79 de la partie).

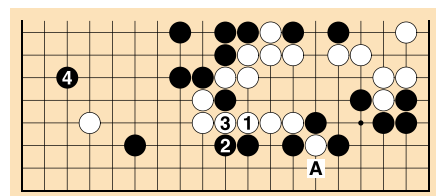


Dia.4

C'est une séquence simple pour Noir. Il est moins solide, mais il a bien plus de points : c'est une situation équilibrée (coup 1 à la place de 111 de la partie). Mais pendant la partie, j'ai l'impression de ne pas gagner assez de points, donc je cherche à en obtenir plus.



Ilya Shikshin lors du match Europe contre Corée



Dia.5

Voici la séquence que je souhaite obtenir (coup 1 à la place de 112 de la partie). Je n'ai plus besoin d'ajouter de coup en A, c'est mieux que la séquence du Dia.4.

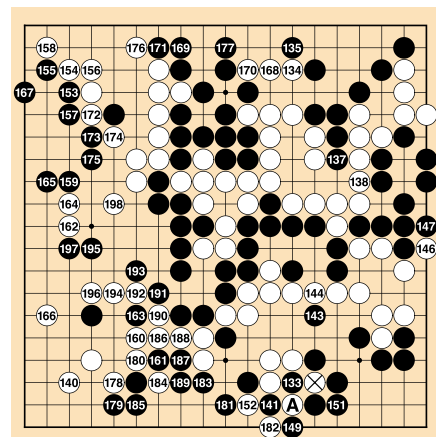


Fig.3 : 133-198

136-142-148 en X, 139-145-150 en 133

Blanc 140 : finalement j'obtiens un *ko*, mais je n'ai pas assez de menaces pour capturer la pierre blanche en A. En plus avec mes menaces en haut j'ai perdu des points. La partie devient difficile pour moi.

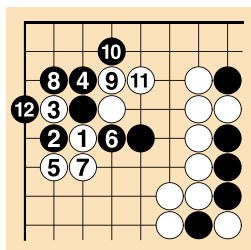
Noir 153 est très gros ! (voir Dia.6 et Dia.7)

Noir 177 : on entre dans le yose, il me manque le *komi*. C'est donc toujours difficile pour Noir. C'est alors que mon adversaire fait une erreur qui va lui coûter très cher.

Noir 183 : il n'a pas pensé que je peux résister de cette façon.

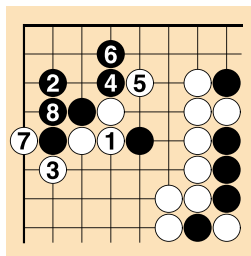
Je suis surpris par l'*atari* Blanc 186 (voir Dia.8).

Noir 197 : finalement Blanc a tué deux pierres noires, mais j'ai aussi gagné beaucoup de points en bas. Ce n'est pas encore gagné pour Blanc.



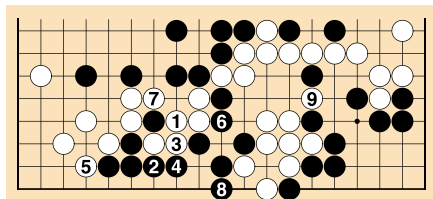
Dia.6

Blanc ne peut pas faire *hane* par l'extérieur en 1 sinon Noir vit facilement (coup 1 à la place de 154 de la partie).



Dia.7

Blanc peut aussi choisir cette séquence, mais une fois qu'il a perdu le coin il ne lui reste plus beaucoup de points (coup 1 à la place de 3 du diagramme précédent).



Dia.8

Je trouve que cette séquence est meilleure que celle jouée dans la partie pour Blanc (coup 1 à la place de 186 de la partie).

Le podium final du tournoi par équipe masculin : médaille d'or pour la Corée, médaille d'argent pour la Chine et médaille de bronze pour Taiwan

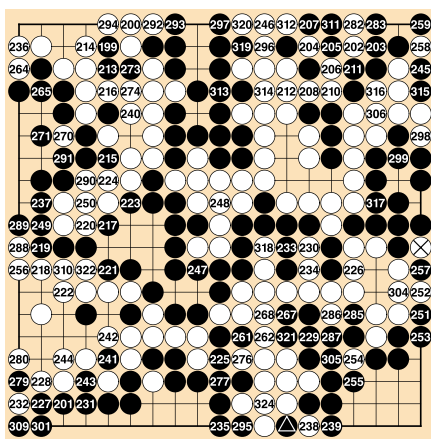


Fig.4 : 199-324

209 en 204, 260-266-272-278-284-323 en X, 263-269-275-281-303 en 257, 300 en 241, 302 en Δ, 307 en 258, 308 en 279

Avec 199 j'ai préparé un superbe plan.

Noir 215 est un très mauvais coup ! À cause du *byo-yomi*, je fais une erreur dans l'ordre des coups (voir Dia.9). Après Blanc 216, il n'y a plus rien.

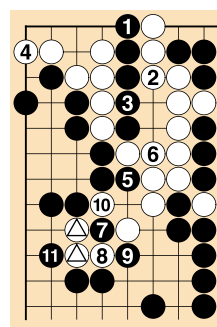
En réponse à 243, Blanc ne peut pas se connecter en 241, sinon Noir coupe en 244 et Blanc va perdre un point de plus.

Blanc 250, la partie est serrée, mais je suis en train de gagner et le yose est presque fini. Je joue 251 qui vaut deux points, mais il reste 256 qui vaut 3 points ! Pourquoi je joue 251 ? (voir Dia.10)

Je crois que je peux gagner le *ko* en 257, mais je n'ai pas assez de menaces.

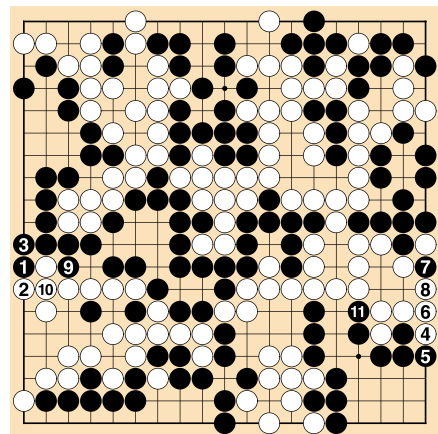
Au final je perds la partie d'un demi-point. J'ai eu plusieurs chances de gagner cette partie, c'est dommage.

En même temps cela me donne confiance et aussi l'espoir qu'un jour je puisse bien profiter de ce genre d'occasion.



Dia.9

Avec cette séquence, Noir se connecte et Blanc risque même de perdre trois pierres (coup 1 à la place de 215 de la partie). Au niveau des points cette séquence est bien meilleure pour Noir.



Dia.10

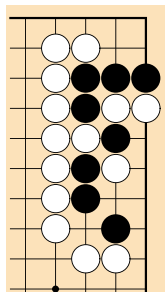
Avec cette séquence, Noir va gagner la partie d'un point et demi (coup 1 à la place de 251 de la partie).

Tsumego à gogo

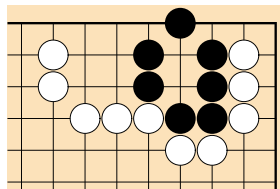
Voici une nouvelle série de problèmes de vie et de mort, proposée aussi bien à des joueurs en kyu faibles (20 à 15 kyu), qu'à des joueurs de niveau moyen (14 à 5 kyu) voire au-dessus. Essayez de les résoudre, ce n'est pas si simple. Mais surtout, vous y trouverez une profusion de *tesuji*, de coups miraculeux qui tuent, font un œil, ou créent un joli *geta*..!

Solutions page suivante.

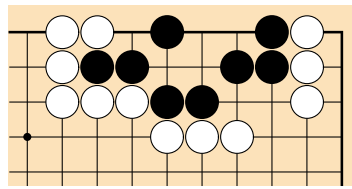
Niveau débutant



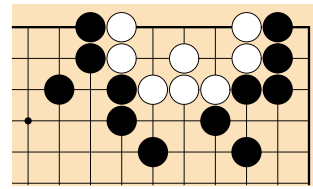
Problème 1 : Noir joue et vit sans condition.



Problème 2 : Noir joue et vit sans condition.

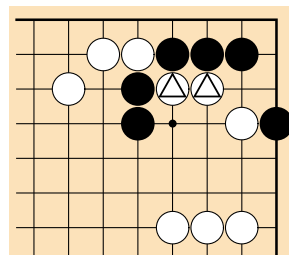


Problème 3 : Noir joue et vit sans condition.

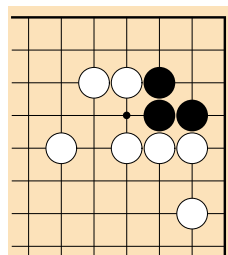


Problème 4 : Noir joue et tue sans condition.

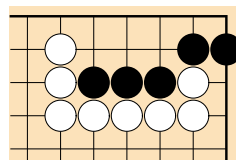
Niveau intermédiaire



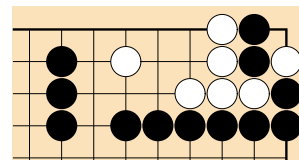
Problème 5 : Noir joue et capture les deux pierres marquées.



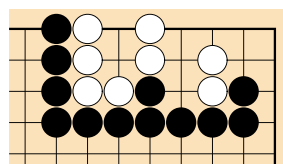
Problème 6 : Noir joue et vit sans condition.



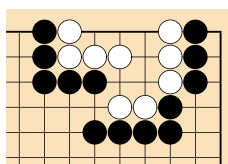
Problème 7 : Noir joue et vit sans condition.



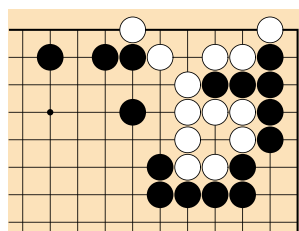
Problème 8 : Noir joue et tue sans condition.



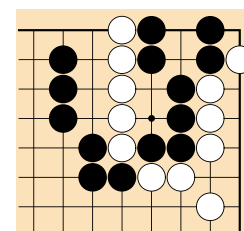
Problème 9 : Noir joue et tue sans condition.



Problème 10 : Noir joue et tue sans condition.

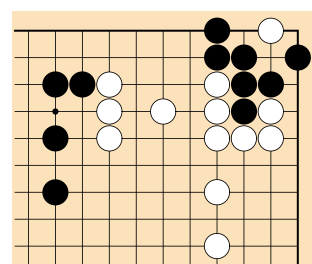


Problème 11 : Noir joue et tue sans condition.

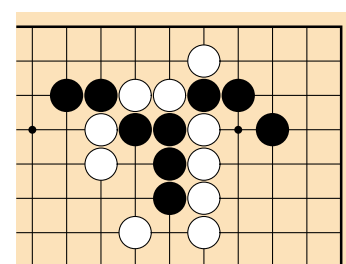


Problème 12 : Noir joue et tue sans condition.

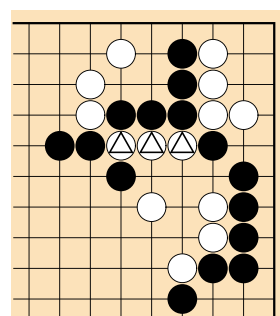
Niveau confirmé



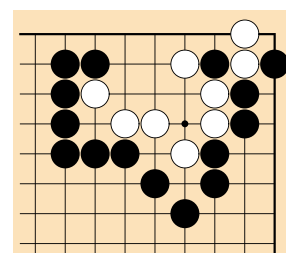
Problème 13 : Noir joue et sauve ses pierres dans le coin.



Problème 14 : Noir joue et gagne le combat sans condition.

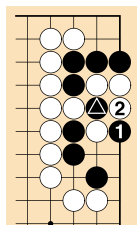


Problème 15 : Noir joue et capture les trois pierres blanches.

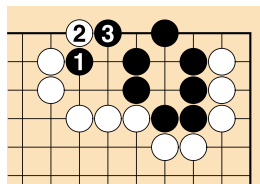


Problème 16 : Noir joue et tue sans condition.

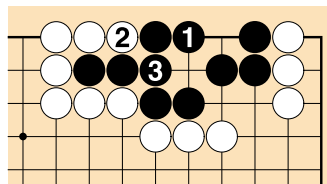
Niveau débutant



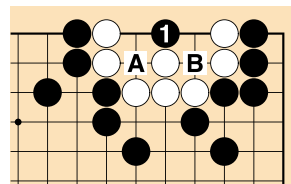
Problème 1 : Noir 1 capture Blanc en snapback. Après 3, Noir est vivant.



Problème 2 : Noir 1 est la seule façon de faire un deuxième œil. Après 3, Noir est vivant.

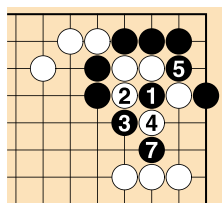


Problème 3 : Avec 1 Noir est vivant.

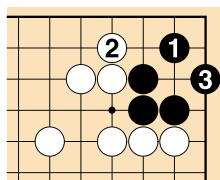


Problème 4 : Avec 1, Noir peut faire un snapback en A ou en B. Blanc est mort.

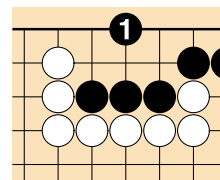
Niveau intermédiaire



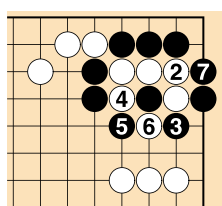
Problème 5 : Noir joue et capture les deux pierres marquées.



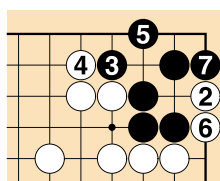
Problème 6 : C'est un problème classique, il faut jouer en 2-2 pour vivre. Après 3, Noir à deux yeux.



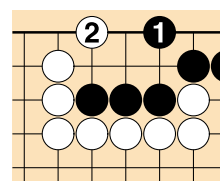
Problème 7 : La solution est le point vital des trois pierres.



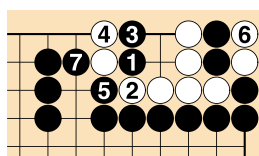
Variante : Blanc peut aussi essayer de jouer en 2, mais Noir capture avec la séquence ci-contre.



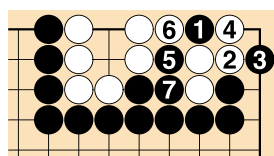
Variante : Si Blanc commence avec 2, alors Noir capture avec la séquence ci-contre.



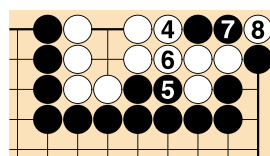
Variante : Noir est mort.



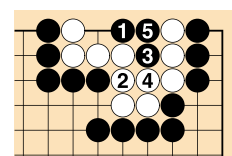
Problème 8 : Avec Noir 5, Blanc manque de libertés et doit capturer en 6. Après Noir 8 Blanc est mort.



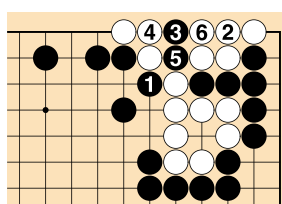
Problème 9 : Noir 1 est le point vital, après 7 Blanc n'a qu'un œil.



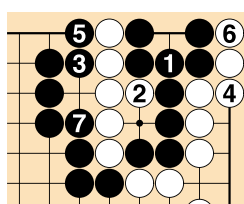
Variante : Si Blanc choisit de faire *atari* en 4, il n'a toujours qu'un œil après Noir 9 en 7.



Problème 10 : Noir 1 est le point vital. Après 5 Blanc est mort.



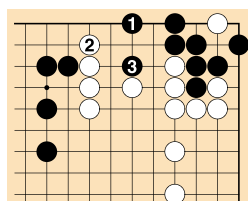
Problème 11 : Après Noir 1, Blanc ne peut plus faire d'œil en haut. Après Noir 7 en 5, Blanc est mort.



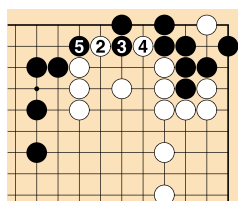
Problème 12 : Noir fait un œil avec 1 et gagne le *semeai*.

Tsumego
à gogo
Solutions

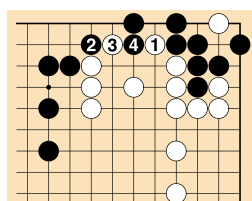
Niveau confirmé



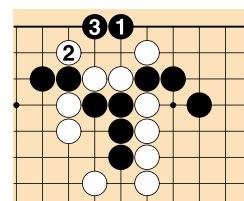
Problème 13 : Noir 1 est subtil. Avec 3 Noir est vivant.



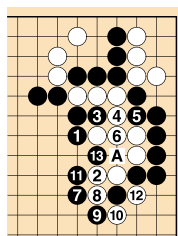
Variante 1 : Si Blanc joue en 2, jusqu'à 5 Noir connecte ses pierres.



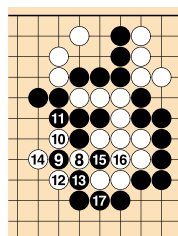
Variante 2 : Si Blanc joue en 1, Noir se connecte aussi.



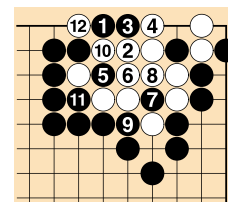
Problème 14 : C'est un problème classique, Noir remporte le combat en jouant les *tesuji* 1 et 3.



Problème 15 : Attention, il ne faut surtout pas échanger 13 pour A avant 7. Sinon ce n'est plus possible de capturer les pierres blanches. Après Noir 13 Blanc est capturé.



Variante : Si Blanc essaye de s'en sortir avec 8, Noir capture Blanc avec la séquence ci-contre.



Problème 16 : Noir 1 est un *tesuji* subtil, ensuite Blanc ne peut plus rien faire, il est mort après 13 en 1.