



Revue  
Française de Go

n° 146

Janvier 2019  
7 euros

issn 0181-1142





# Énoncés des problèmes

## Facteur de troubles In-seong Hwang

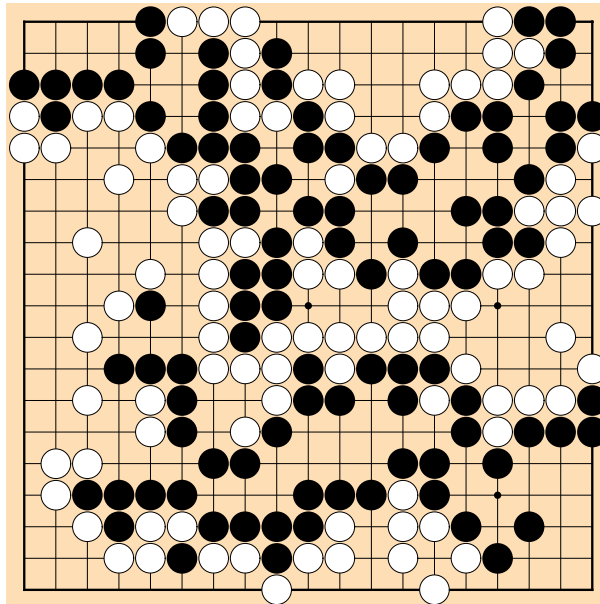
Comment travailler cette nouvelle série de problèmes proposés par In-seong ?

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

## Quel joseki choisir ? Junfu Dai

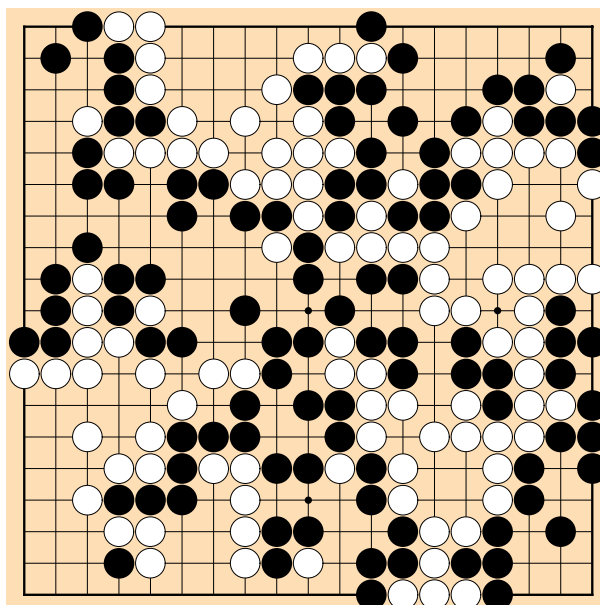
Dans cette série de problèmes, vous êtes confronté à un début de partie et devez choisir un *joseki* en tenant compte de l'ensemble du *goban*...

Pour effectuer un choix de *joseki* « optimal », il est souvent nécessaire de se poser les questions suivantes :  
Quel est le résultat recherché ?  
Comment puis-je parvenir à cette position ?  
Mon adversaire a-t-il un moyen de m'en empêcher ?



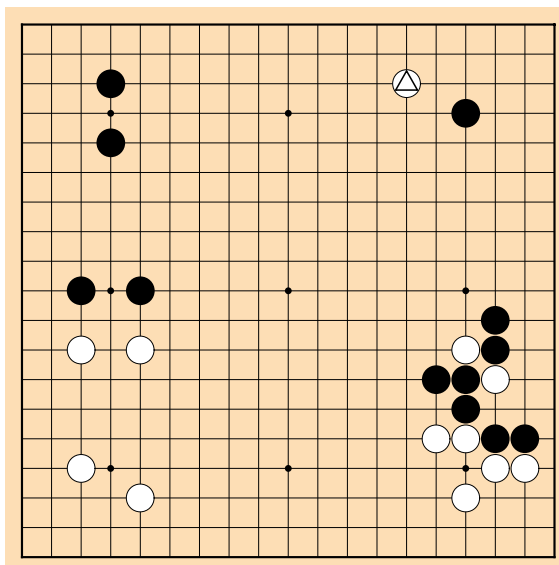
Problème 1

Niveau kyu



Problème 2

Niveau dan



Blanc vient de jouer un coup d'approche en △.

À Noir de jouer.

Quel *joseki* choisiriez-vous ?

# L'édito

Photo Marie-Ange Duvauchelle Lin-Chu



Chères lectrices, chers lecteurs,  
nous vous présentons nos meilleurs vœux pour l'année 2019.

Cette nouvelle année commence pour notre revue avec trois nouvelles rubriques : nous espérons qu'elles vous plairont, et surtout qu'elles vous aideront à progresser !

## ACTUALITÉS ET PARTIES COMMENTÉES

Championnat de France féminin 2018	4
Championnat d'Europe par équipes 2018	4
partie commentée	5
Coupe Maître Lim 2018	8
partie commentée	8
partie commentée	14
Libre expression : fuseki thérapeutique	21
In memoriam Olivier Guiho	25

## THÉORIE ET TECHNIQUES

Énoncés des problèmes	2, 20
Maître Lim : V. Les joseki-fuseki douteux (1)	18
Le Fuseki	22
Fauteur de troubles	26
Quel joseki choisir ?	30
Yose	32
Les règles d'or du roi	35

- Éditeur : Fédération Française de Go.  
Siège social : Fédération Française de Go  
101 rue de Sèvres, 75280 Paris CEDEX 06.
- Directeur de publication : Clément Béni.
- Rédacteur en chef : Jean-Pierre Lalo.
- Maquettiste : Jean-Pierre Lalo.
- Correcteurs : Davy Branger, Bernard Choque, Agnès Gaillard, Martial Sauvadet.
- Contributions : Christopher Annachachibi, Fabien Callens, Dai JunFu, Mathieu Delli-Zotti, Gao Jiaxin, Hwang Inseong, Laurent Lamôle, Maître Lim.
- Illustration des couvertures des Revues 145 et 146 :  
Zoé Constans
- RFG est publiée par la Fédération Française de Go.
- La FFG est membre de la Confédération des loisirs et des sports de l'esprit.
- Imprimé par : Maugein Imprimeurs à Tulle.

In-seong Hwang, pédagogue de la FFG, nous montre comment utiliser l'*aji* des formes imparfaites et des pierres mortes (et donc comment s'en protéger...) ;

Junfu Dai nous propose deux thèmes :  
des problèmes de yose,  
et comment choisir un *joseki* en fonction du contexte.

Bien sûr vous retrouverez vos autres rubriques habituelles, les parties étant commentées par Junfu Dai et Jiaxin Gao (ce dernier nous a aussi promis de vous parler prochainement des nouveaux *joseki*).

2019 est aussi pour nous l'année du souvenir : il y a quarante ans paraissait le premier exemplaire de notre Revue, « *Go – Revue Française de Go (premier trimestre 1979)* », sous l'impulsion des « pères fondateurs » : Jérôme Hubert du club de Paris, Gérard Gabella et François Petitjean du club de Rouen, et Pascal Reyssat du club d'Arras.

La liste des clubs parue dans ce premier numéro n'en contenait que quatorze... Cinq d'entre eux ont disparu.

Parmi ceux qui sont encore actifs, certains s'étaient éteints provisoirement, renaissant plus ou moins tard avec de nouvelles bonnes volontés. Mais, plus important, tant d'autres sont apparus depuis ! À ce jour, la liste du site [ffg.jeudego.org](http://ffg.jeudego.org) en dénombre 123... et elle ne tient pas compte des groupes qui se réunissent de façon informelle et qui pourraient un jour ou l'autre officialiser leur existence.

Le Go français entame sa sixième décennie et est toujours aussi dynamique : les performances de l'équipe de France, et surtout l'apparition de jeunes talents, encadrés par des pédagogues talentueux en témoignent.

Bonne lecture.

**Jean-Pierre LALO,**

*Rédacteur en chef de la RFG.*

Et toujours...

L'email de la rédaction :

[redaction-rfg@jeudego.org](mailto:redaction-rfg@jeudego.org)

Le site de la revue :

[rfg.jeudego.org](http://rfg.jeudego.org)

Notre page facebook :

[fb.com/revue.francaise.go](https://fb.com/revue.francaise.go)

# Championnat d'Europe par équipes Junfu Dai

## Championnat d'Europe par équipes « Pandanet » 2017/2018

Ce championnat se déroule sur l'année scolaire en deux phases.

Lors de la première phase, un tournoi en ligne système Round-Robin (chaque équipe d'une ligue de dix pays rencontre les neuf autres). Une victoire rapporte deux points, un match nul un point.

L'équipe de France lors de cette phase était constituée de neuf joueurs :

- 1 : Dai Junfu (8 dan)
- 2 : Thomas Debarre (6 dan)
- 3 : Tanguy Le Calvé (6 dan)
- 4 : Benjamin Dréan-Guénéaïzia (6 dan)
- 5 : Rémi Campagnie (5 dan)
- 6 : Benjamin Papazoglou (5 dan)
- 7 : Jérôme Salignon (5 dan)
- 8 : Frederic Donzet (5 dan)
- 9 : Antoine Fenech (Capitaine)

L'équipe de France, qui joue en ligue A, a battu :

la Tchéquie 4-0,  
la Roumanie 4-0,  
Israël 3-1,

la Pologne 3-1,  
la Hongrie 3-1,  
la Russie 3-1,  
fait match nul avec la Serbie et l'Italie,  
et perdu 0-4 contre l'Ukraine.

Voici le classement des équipes de la ligue A à l'issue des neuf rencontres :

Russie 15 points  
Ukraine 14 points  
France 14 points  
Pologne 10 points  
Roumanie 10 points  
Tchéquie 9 points  
Israël 6 points  
Hongrie 5 points  
Italie 5 points  
Serbie 2 points

Pour le groupe suivant (ligue B), le classement est :

Allemagne 17 points  
Grande Bretagne 16 points  
Pays Bas 13 points  
Autriche 11 points  
Suisse 9 points  
Norvège 8 points  
Suède 6 points  
Turquie 6 points  
Danemark 3 points  
Finlande 1 point

Pour la saison 2018-2019 la Serbie descend en ligue B, l'Allemagne monte en ligue A, et l'Italie conserve sa place en gagnant les barrages contre la Grande-Bretagne.

La seconde phase fait jouer en face à face, toujours en système Round-Robin, lors du congrès européen les quatre

premières équipes de la ligue A, soit la Russie, l'Ukraine, la France et la Pologne. Les joueurs participant à la finale furent pour la France :

Dai Junfu (8 dan),  
Thomas Debarre (6 dan),  
Tanguy Le Calvé (6 dan),  
Rémi Campagnie (5 dan),  
et bien sûr le capitaine Antoine Fenech.

Pologne :

Mateusz Surma (1 dan pro),  
Stanislaw Frejolak (7 dan),  
Koichiro Habu (5 dan),  
Leszek Soldan (4 dan),  
et Majka Marcin (capitaine).

Russie :

Ilya Shikshin (2 dan pro),  
Gregory Fionin (6 dan),  
Dmitrij Surin (6 dan),  
Anton Chernykh (5 dan),  
et Alexandr Dinerchtein (capitaine).

Ukraine :

Artem Kachanovskyj (2 dan pro),  
Andrij Kravec (1 dan pro),  
Dmytro Bogatskyj (6 dan),  
Dmytro Yatsenko (5 dan),  
et Bohdan Zhurakovskyj (capitaine).

Nous laissons maintenant Junfu nous donner son point de vue sur cette finale jouée à Pise...

La rédaction

### L'affaire Carlo Metta

Ce joueur italien fut accusé d'avoir triché en utilisant le programme Leela comme assistant dans sa partie contre Reem Ben David (match Italie-Israël).

Dans un premier temps il fut déclaré coupable par l'arbitre de la ligue A (l'expertise d'une séquence arbitraire - coups 50 à 150 - a trouvé ses 49 coups similaires à 98% à ceux de Leela). Sa défense : depuis deux ans il s'entraînait systématiquement avec ce programme, et l'utilisait pour auser toutes ses parties.

Par ailleurs Leela désapprouvait certains des coups du *fuseki*...

Finalement la commission d'appel est revenue sur cette décision et l'a innocenté.

## Championnat de France féminin 2018

Le championnat de France féminin 2018 s'est joué à Grenoble les 24 et 25 novembre en quatre rondes.

Ariane Ougier (38Gr), championne 2017 et première joueuse française promue 4 dan, conserve son titre avec 4/4. La vice-championne est Dominique Cornuejols (38Gr, 1d, +3), tandis que May Soua Ya (35Re, 3k) monte sur la troisième marche du podium.

Les autres participantes :

Camille Lévêque 4k, 15Au  
Chantal Gajdos 5k, 63Ce  
Virginie Bourdi 8k, 26Cr  
Léa Mathis 12k, 69Ly  
Alizée Chabin 13k, 17Ro  
Lisa Imhoff 13k, 34Mo  
Valérie Gay 15k, 69Ly  
Clara Morand 16k, 38GJ  
Manon Delaby 20k, 38Gr

La rédaction

L'équipe de France termine troisième pendant la phase de poules derrière la Russie et l'Ukraine. Nous avons battu la Russie 3 : 1 et nous assurons notre qualification deux rondes avant la fin.

Lors de la finale à Pise, Russie, Ukraine, France et Pologne vont se disputer le titre du championnat d'Europe par équipes.

Lors de la première ronde je bats l'Ukrainien Artem 2p en première table et l'équipe de France gagne par 3 : 1. Pendant ce temps la Russie est tenue en échec par la Pologne 2 : 2 à cause de l'absence d'Ilya Shikshin 2p (qui est encore dans l'avion en provenance de Chine).

La deuxième ronde est le choc contre la Russie. Ilya vient d'arriver pour le déclenchement des pendules. Même si l'on ne parvient qu'à arracher un nul, l'équipe de France finira très probablement vainqueur car les deux dernières tables de la Pologne ne sont pas très fortes et une victoire contre elle n'est pas une mission très difficile.

**Championnat d'Europe par équipes**  
**Finale, Pise 27/07/2018**  
**Deuxième ronde : France – Russie**  
**Table 1**

● : Junfu Dai 8d  
○ : Ilya Shikshin 2p

Komi 6,5 points.

Blanc gagne de 5,5 points.

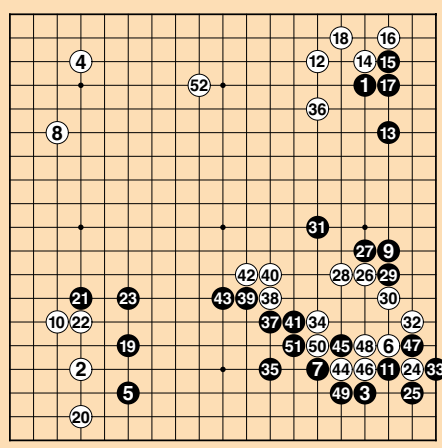


Figure 1 ( 1-52 )

Depuis que les coups des IA deviennent à la mode, les gens n'ont plus trop peur de la pince contre le *hoshi* après le *kakari* de Noir 5. Comme je ne connais quasiment rien sur les coups des IA, je décide de répondre au coup de *kakari* B6.

B10 : cf. dia. 1

Après N23, j'essaie de construire grand, tout en limitant le potentiel de mon adversaire.

B26 : Blanc sort sa pierre du coin, il est donc logique pour Noir de pouvoir renforcer son bord à l'Est via l'attaque.

N35 (cf. dia. 2) et B36 sont tous deux de grands coups.

N37 : après ce coup j'étais content car les pierres noires travaillaient bien sur le bord Sud.

N41 : j'ai tout de suite regretté ce coup car je n'avais pas prévu que Blanc décide de faire *tenuki* malgré sa forme fragile au centre (cf. dia. 3).

B52 : après ce coup qui permet à Blanc de construire un grand potentiel sur le bord Nord, j'étais déçu par le début de la partie.

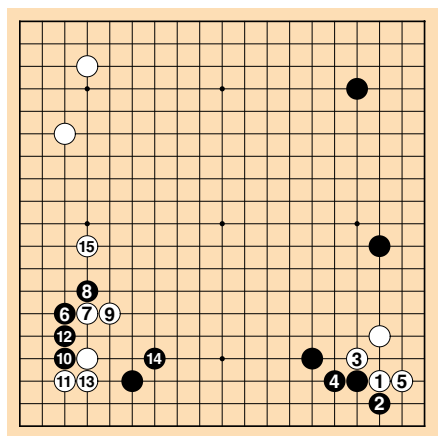


Diagramme 1

(B1 à la place de 10 de la partie)

Blanc peut aussi jouer en 1 pour s'installer dans le coin. Il y aura un combat dans le coin Sud-Ouest après N6, mais comme Ilya doit connaître beaucoup mieux les variations que moi, c'est probablement un meilleur choix tactique.

Photo Jean-Pierre Tavan

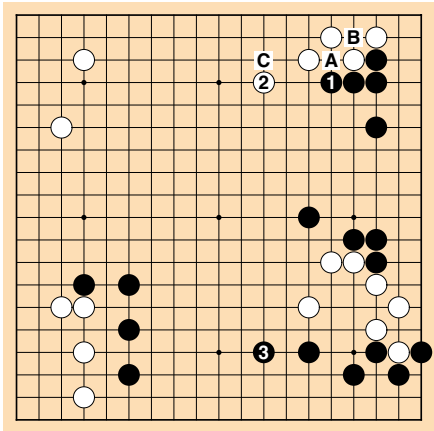


Diagramme 2

(N1 à la place de 35 de la partie)

N1 est aussi une très belle option. Si Blanc ne répond pas, Noir peut jouer la séquence de A à C afin d'attaquer les pierres blanches dans le coin. Si Blanc répond en 2, Noir revient en 3 pour défendre son bord.

Avec le coup 1, Noir développe un autre potentiel sur le bord Est.

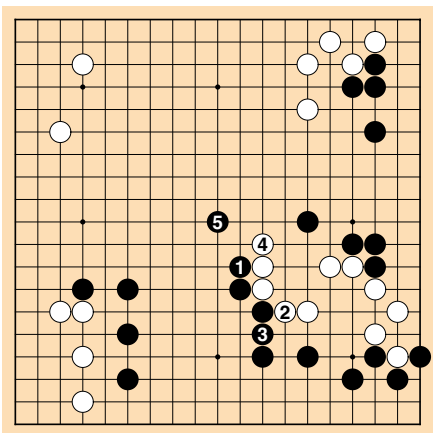
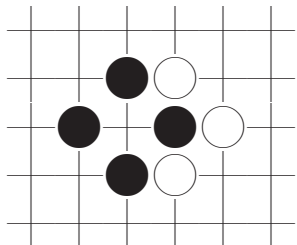


Diagramme 3

(N1 à la place de 41 de la partie)

Noir aurait dû pousser en 1. Après Noir 5 je pouvais garder la pression pour menacer d'enfermer son groupe tout en sécurisant mon territoire au Sud. J'aurais aussi probablement eu le *sente* pour envahir au Nord.





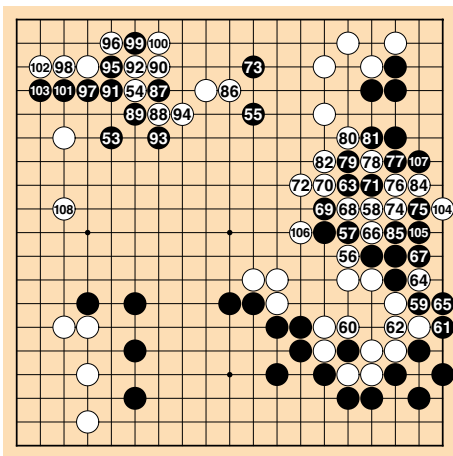


Figure 2 ( 53-108 )

83 en 78

Noir est obligé de réduire le potentiel blanc avec 53 et 55.

B58 est une provocation, mais j'ai mal géré la suite et cela donne un résultat très amer (cf. dia. 4).

N59 semble un très beau *tesuji* (cf. dia. 5), qui me permet de me connecter sur le bord ; et je conserve le *sente* pour revenir en 63 enfermer cette pierre de provocation.

Blanc réussit ensuite à sacrifier efficacement ses pierres au bord Est.

B72 : Blanc a construit une influence très importante au centre, et Noir a beaucoup de mal à trouver un chemin pour s'en sortir au Nord.(cf. dia. 6)

B86 : après ce coup, les deux pierres 55 et 73 sont presque mortes.

N87 : Noir est obligé de chercher à compliquer la partie dans le coin Nord-Ouest, zone blanche encore relativement faible (cf. dia. 7 et 8).

N103 : le suspens est relancé car Noir réussit à réduire largement le coin tout en trouvant un groupe faible à menacer sur le bord Ouest. Mais comme l'erreur qu'il a commise au bord Est est très grave, le *komi* sera toujours un lourd fardeau s'il n'arrive pas à tirer des fruits de son attaque.

Diagramme 6

=&gt;

(N1 à la place de 73 de la partie)

Blanc est tellement solide au centre que si Noir insiste pour sortir la pierre en 1, il suffit de menacer en 2 puis de prendre des points sur le bord. Après B14 Noir n'arrive pas à compenser le *komi*.

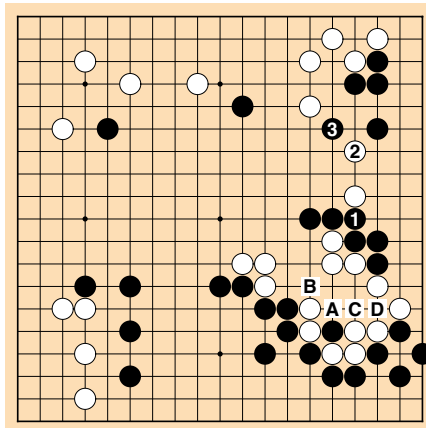


Diagramme 4

(N1 à la place de 59 de la partie)

Noir doit en effet garder son sang-froid et se connecter en 1. Il y a dit qu'il tenterait de lancer le combat par 2, mais comme le groupe blanc au Sud-Est n'est pas encore vivant (Noir A à E permet de le réduire à un seul œil), la partie deviendra compliquée.

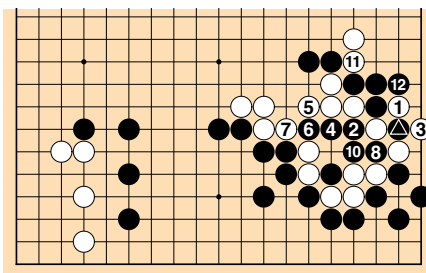


Diagramme 5

(B1 à la place de 60 de la partie)

Blanc 9 en △.

Si Blanc joue l'*atari* en 1 pour capturer la pierre △, il tombera dans le piège.

N8 est un *tesuji*. Après N12 il y a un *ko* sur le bord, mais comme Noir dispose de menaces locales, Blanc n'a aucune chance de le remporter, et la situation deviendra catastrophique pour lui.

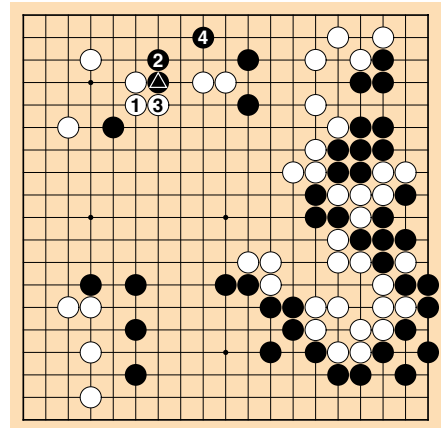
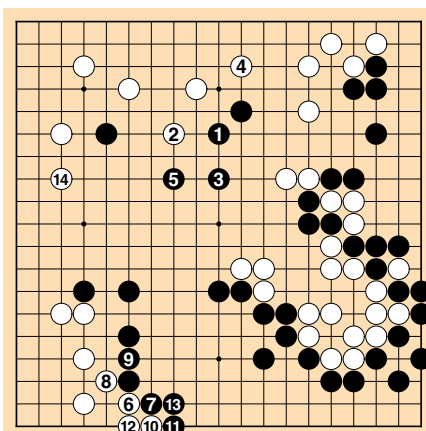


Diagramme 7

(B1 à la place de 88 de la partie)

Si Blanc recule en 1, Noir descend vers le bord.

Si Blanc n'arrive pas à capturer les pierres noires, son influence ne servira plus à grand-chose.

Cette option est très risquée pour Blanc.

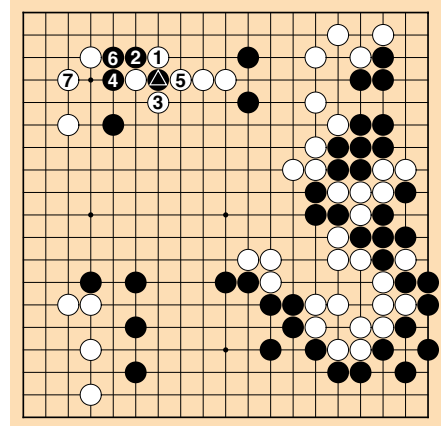
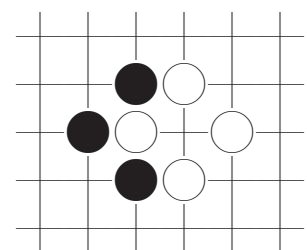


Diagramme 8

Je pense que la meilleure réponse à △ est de jouer *hane* en 1. Noir coupe en 2.

Après B7 Blanc a non seulement défendu son territoire dans le coin, mais aussi le bord Nord.

Comme le groupe noir n'est pas vivant, c'est une situation désespérée pour Noir.



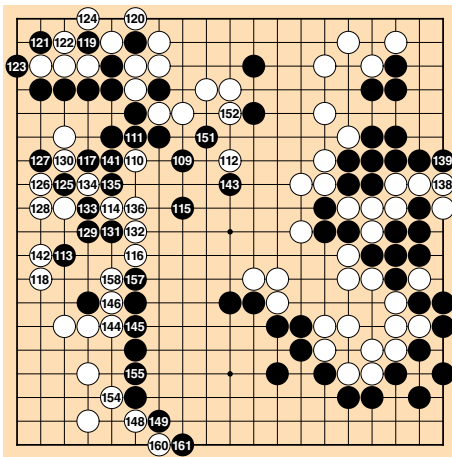


Figure 3 (109 – 162)

ko : Noir 137, 147, 153, 159 reprend en 125.  
Blanc 140, 150, 156, 162 reprend en 134.

Noir a raté sa meilleure chance de renverser la partie dans le combat à l'Ouest (cf. dia. 9 à 11)

N133-N135 : Noir est obligé de jouer le ko (cf. dia. 12).

N137 : mais une fois que le ko est lancé, Noir n'a quasiment plus de chances parce que Blanc a beaucoup de menaces.

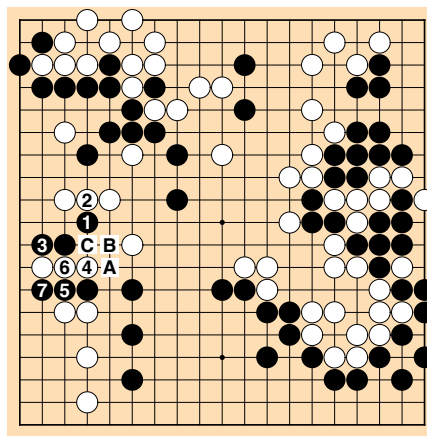


Diagramme 10

(N1 à la place de 125 de la partie)

N125 : je regrette également ce coup.

Noir aurait dû séparer les deux groupes blancs sur le bord afin de garder un espoir de pouvoir combattre et renverser la situation. Si Blanc tente de couper Noir en 4, N5 et 7 sont une bonne contre-attaque. Le coin blanc s'est fait déchirer. Attention, Noir ne peut pas jouer 5 en A, sinon Blanc coupe les pierres par 6, Noir B, Blanc C.

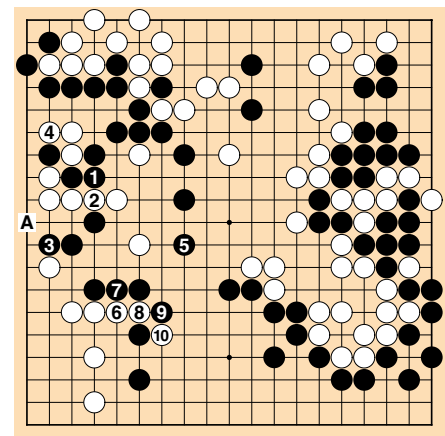


Diagramme 12

(N1 à la place de 131 de la partie)

Si Noir évite le ko et se connecte en 1, Blanc joue 2, et après B4 il est quasiment vivant sur le bord.

N5 ne représente pas vraiment une menace pour Blanc (Blanc vit quand il joue A), alors que Noir aura du mal à arrêter les assauts blancs B6 à B10.

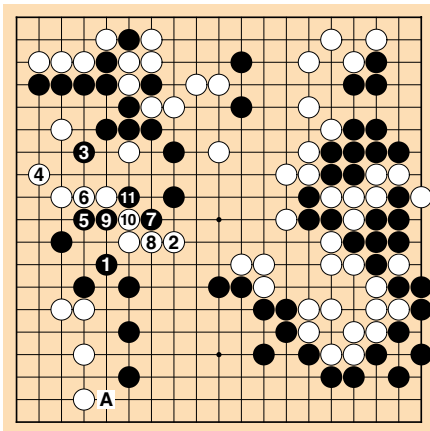


Diagramme 9

(N1 à la place de 117 de la partie)

N117 est le premier coup regrettable.

Je pense que le meilleur coup dans cette situation est de se renforcer avec 1.

Si jamais Blanc essaie d'enfermer le groupe noir en 2, Noir peut aussi séparer les pierres blanches avec la séquence N3-N11. La partie redevient compliquée.

Il y a surtout de fortes chances que le coup A devienne un coup sente pour Noir car il y aura de l'*aji* dans le coin blanc.

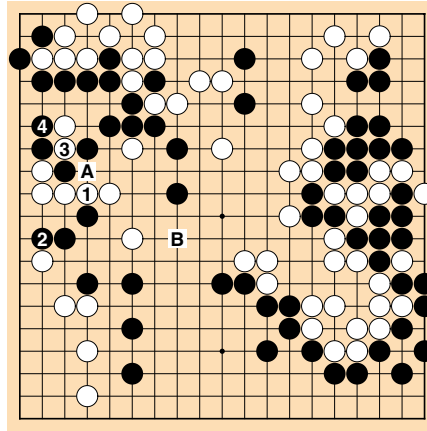


Diagramme 11

(B1 à la place de 130 de la partie)

B130 est un coup puissant.

Si Blanc se connecte naïvement en 1, Noir 2 sépare le groupe. Quand Blanc joue atari en 3, Noir peut ramper en 4. Blanc ne dispose toujours d'aucun espace de vie. S'il joue A, Noir joue en B et l'ensemble du groupe blanc est en grand danger. S'il joue B, Noir vit sur le bord avec A.

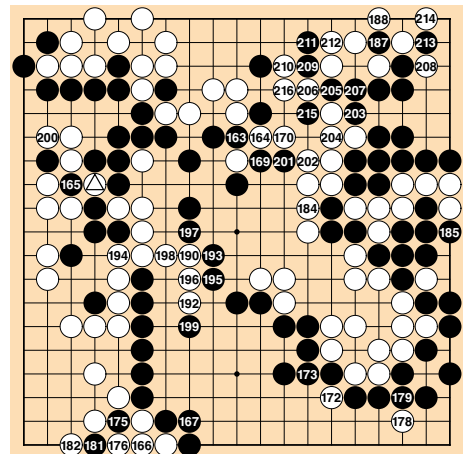


Figure 4 (163-216)

Noir 171, 177, 183, 189 reprend en 165

Blanc 168, 174, 180, 186 reprend en A

N191 connecte en A

À la fin de la bataille de ko, Noir a laissé son adversaire réduire le bord Sud en n'ayant quasiment rien gagné en contre-partie.

J'ai ensuite perdu la confrontation contre Mateuz Surma 1p à la troisième ronde, mais heureusement les victoires de mes trois coéquipiers nous ont permis de remporter la deuxième place derrière la Russie.

Junfu Dai

# Coupe Maître Lim 2018 Gao Jiaxin

**L**a Coupe Maître Lim s'est déroulée les samedi 10 et dimanche 11 novembre à Orsay.

77 joueurs (remplaçants compris) formant 18 équipes se sont affrontés en 5 rondes. Pour la première fois, ce championnat de France des clubs était séparé en deux tournois distincts : une première division de six équipes pré-sélectionnées jouant en round-robin (chaque équipe rencontre les cinq autres) et une deuxième division à inscriptions libres jouant en système suisse. En première division, le club de **Grenoble** (In-Seong Hwang 8d, Motoki Noguchi 7d, Denis Karadaban 5d et Mathieu Delli-Zotti 4d) a une nouvelle fois remporté le titre, devant **Orsay** (Gao Jiaxin 7d, Chen Chong 6d, Rémi Campagnie 5d et Stéphane Kunne 2d) et **Aligre** (Li Shuhang 6d, Fabien Lips 4d, François Bourhis 3d, Louis Dumont 3d et Jean-Yves Gourmond 2d).

En deuxième division, où douze clubs se sont présentés, l'équipe de **Toulouse** (Oh Chimin 8d, Ludwig Robert 1d, Romain Fabre 1k et Andéol Evain 2k) s'impose devant celles de **Grenoble 2** (Toru Imamura 3d, Ariane Ougier 3d, Dominique Cornuejols 1d et Loïc Lefebvre 1d) et du **Club de l'Ouest Parisien** (Kenzo Meier 6d, Li Boyuan 1d, Dinh Thanh Tuan 1k, Philippe Nicolas 2k et Bruno Gimenez 6k).

Pour la coupe 2019 Grenoble, Orsay et Paris Aligre resteront en première division. Paris Jussieu, Strasbourg et Rennes descendront en deuxième division ; Toulouse et le Club de l'Ouest Parisien monteront pour les remplacer.

Le sixième club sera invité en 2019 par le responsable compétition FFG.

La rédaction

Coupe Maître Lim, première division  
Ronde 4 – 11 novembre 2018

● : Hwang Inseong (Grenoble, 8d)

○ : Gao Jiaxin (Orsay, 7d)

Komi 7,5 points

Blanc gagne par abandon

Commentaire Gao Jiaxin,  
rédaction Stephan Kunne.

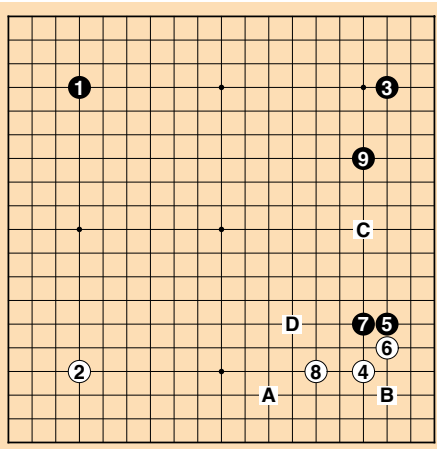


Figure 1 (coups 1-9)

B6-8 : le *kosumi-tsuke* B6, suivi de l'extension sur la quatrième ligne en 8, est inspiré par AlphaGo. Auparavant, on avait peur de l'approche noire en A, qui menace une invasion au *sansan* en B (cf. dia. 1a). Maintenant, on est prêt à ignorer cette approche en A, et répondre à l'invasion par la séquence du diagramme 1b.

N9 : quand je suis Noir dans cette situation, j'ai plutôt l'habitude de jouer en C. Mais si Noir joue en D plus tard, la pierre noire sera mieux placée en 9 qu'en C.

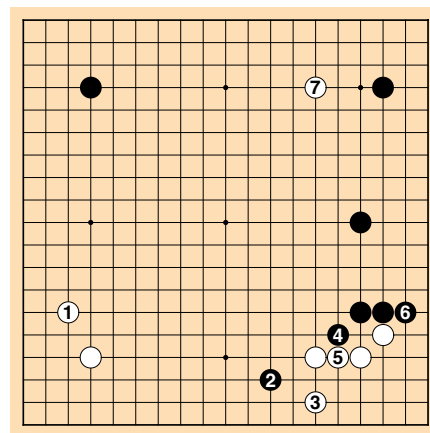
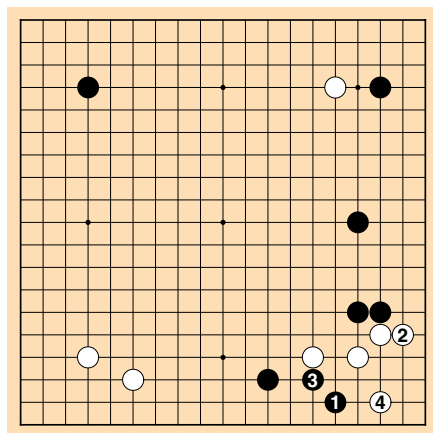


Diagramme 1a

Lorsque Noir approche en 2, Blanc répond en 3 pour éviter une invasion au *sansan*, réputée trop sévère. Après B5, la forme de Blanc n'est pas très efficace, et Noir pourra plus tard jouer en 6 pour le comprimer encore d'avantage dans le coin.

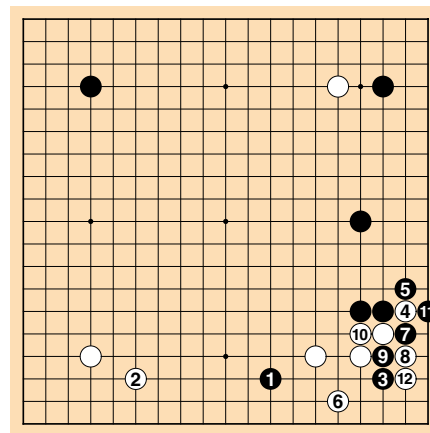


Diagramme 1b

Supposons que Noir se soit étendu au *hoshi* de milieu de bord et que Blanc ait approché le coin Nord-Est...

Blanc ignore l'approche en 1. L'invasion au *sansan* est mise en échec avec un sacrifice en 4, et un « nez de chien » (double *keima*) en 6.

Après le *tenuki* B2, au lieu d'envahir au *sansan*, on voit désormais les professionnels jouer une glissade en 6 (cf. dia. 1c).

<= Diagramme 1c

Après le *tenuki* de Blanc, Noir glisse en 1 pour s'installer sur le bord, un coup inventé par AlphaGo.

Le résultat est équilibré.



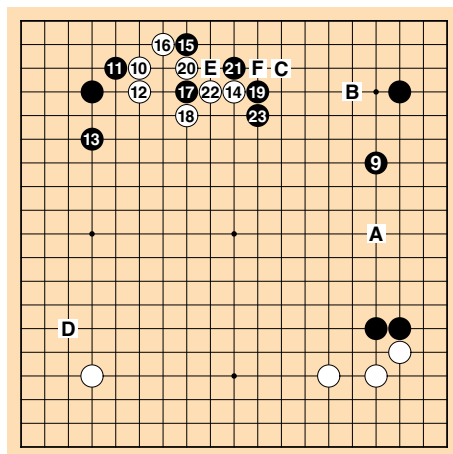


Figure 2 (coups 9-23)

N9 (suite) : de plus, si Noir joue en **A**, Blanc peut approcher tout de suite en **B** (cf. dia. 2a).

N15-23 : à ce stade, je m'attendais plutôt à un coup simple en **C**. J'aurais répondu par un autre coup simple en **D**.

Je pense qu'il est un peu tôt dans la partie pour jouer le coup de deuxième ligne N15. On peut analyser la séquence 15-23 par *tewari* (cf. dia. 3). Après N23, Leela-Zero me donne un taux de victoire de 80%, ce qui est énorme. Pendant la partie, je savais que cette séquence m'était favorable, mais je ne pensais pas que c'était aussi important.

N19 : je n'ai pas vraiment compris ce coup.

N21 : Noir ne peut pas répondre à B20 par un *atari* en **E** (cf. dia. 4a). Mais Je pense qu'un *nobi* en **F** serait meilleur que ce *hane* (cf. dia. 4b).

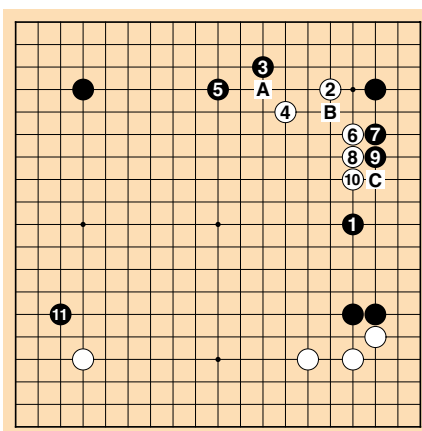
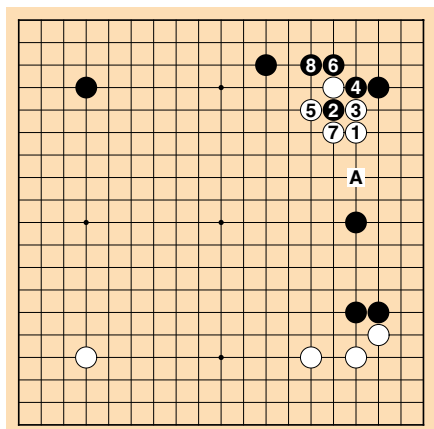


Diagramme 2a

Noir 1 à la place de 9 de la partie.

Blanc approche en 2. AlphaGo recommande de pincer sur la troisième ligne en 3, plutôt qu'en **A** (cf. dia. 2b). L'échange B4-N5 est important, sinon Noir peut couper en **B** (cf. dia. 2c et 2d). Noir est aplati par la séquence B6-B10. Après B10, AlphaGo pense qu'il vaut mieux prendre l'initiative, pour jouer un coup de début de partie comme N11, plutôt que d'empêcher Blanc de tourner en **C**.

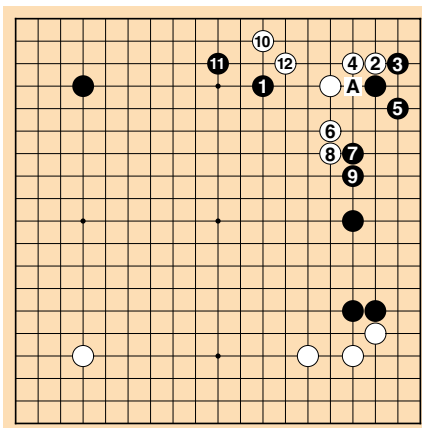


Diagramme 2b

Si Noir pince sur la quatrième ligne, Blanc s'installe facilement. Après B10, Noir doit rajouter un coup sur la troisième ligne en 11, et sent bien que sa pierre 1 est mal placée.

Noir ne peut pas couper en 12 à la place de 11, à cause du coup *sente* blanc en **A**.

&lt;= Diagramme 2c

Si Blanc saute directement en 1, Noir peut couper en 2. À la fin de cette séquence, Noir est très content ; il a gagné beaucoup de points, et le groupe blanc pourra encore être attaqué, par exemple avec un coup en **A**.

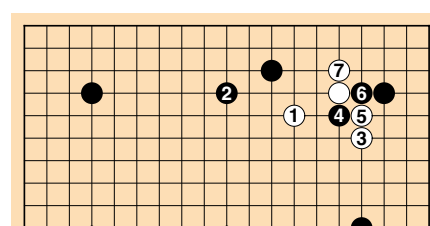
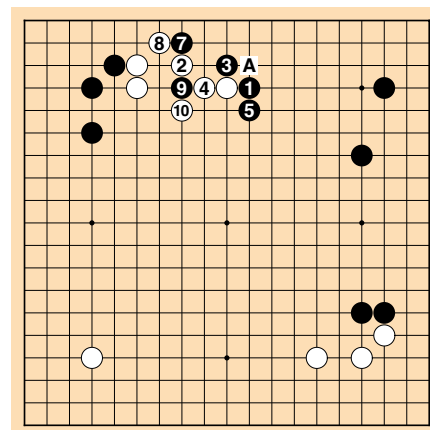


Diagramme 2d

Après l'échange B1-N2, Noir ne peut plus couper en 4.

Diagramme 3 : *Tewari*. (B6 tenuki)

Les échanges N7-B8 et N9-B10 ne sont pas très bons pour Noir, car ils offrent des yeux au groupe blanc. À la fin de la séquence, on voit que ③ serait mieux placée en **A**.

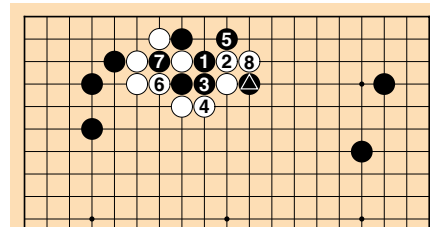


Diagramme 4a

N1 à la place de 21 de la partie.

Les pierres noires sont déchirées, et la pierre ▲ est très abîmée.

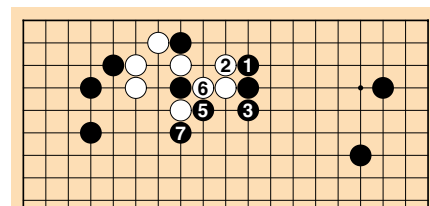


Diagramme 4b

N1 à la place de 21 de la partie.

Après N3, l'influence de Noir dans le coin Nord-Est est comparable à celle de la partie ; mais la forme de Blanc est moins bonne. Plus tard, Noir pourra en profiter avec la séquence N5-N7.

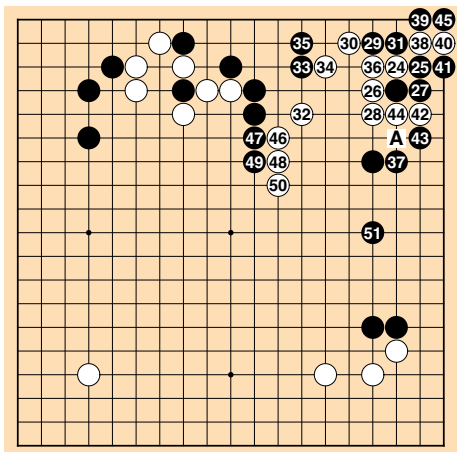


Figure 3 (cups 24-51)

B24 : ce coup est un test pour sonder les intentions de Noir. En le jouant, je m'attendais à ce que Noir réponde par un *hane* en 36 (cf. dia. 5).

N25 : la réponse de Noir est très gourmande. Je crois qu'Inseong espérait attaquer sévèrement mon groupe, ou peut-être même le tuer. La séquence 25-46 est une catastrophe pour Noir. Sa zone d'influence est complètement détruite.

B28 : après la partie, Inseong m'a fait remarquer que j'aurais pu connecter solidement en 36 (cf. dia. 6).

N29 : Noir pourrait capturer une pierre blanche avec 36, mais son coup est bien meilleur (cf. dia. 7a et 7b).

B32 : avec ce coup, je cherche à garder une bonne forme (cf. dia. 8).

N37 : Noir connecte avec ce *nobi*, plutôt qu'avec un *kosumi* en A, pour éviter la variation du diagramme 9. Mais je pense que la séquence 37-44 de la partie est encore pire que le diagramme 9.

N43 : Noir doit résister à la tentation de couper en 44 (cf. dia. 10).

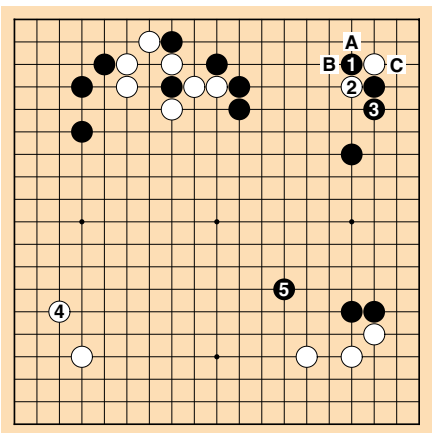
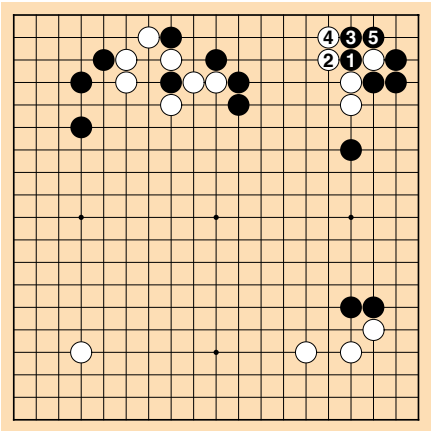


Diagramme 5

N1 à la place de 25 de la partie.

Le coup blanc était « juste une question » : si Noir répond par un *hane* en 1 au lieu de C, Blanc reprend le *sente* en 4. Plus tard, Blanc pourra vivre facilement avec la séquence *gote* Blanc A-Noir B-Blanc C, qui crée un groupe en « trépied ».

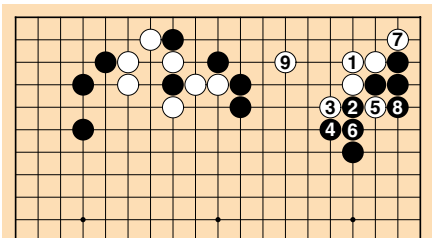


Diagramme 6

B1 à la place de 28 de la partie.

Le *hane* dans le coin en 7 est *sente*, et Blanc vit beaucoup trop facilement dans la zone d'influence noire.

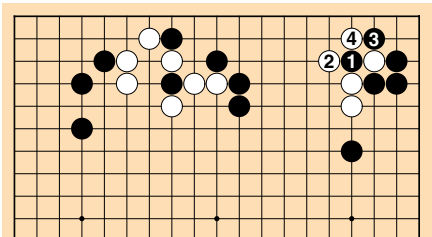


Diagramme 7a

N1 à la place de 29 de la partie.

Pendant que Noir est occupé à capturer une pierre, Blanc s'installe avec une belle forme.

<= Diagramme 7b

N1 à la place de 29 de la partie.

Noir descend sur la deuxième ligne pour éviter l'*atari* du diagramme 7a. Les coups 3-4-5 de cette variation sont les mêmes que les coups 29-30-31 de la partie, mais l'échange 1-2 est mauvais pour Noir.

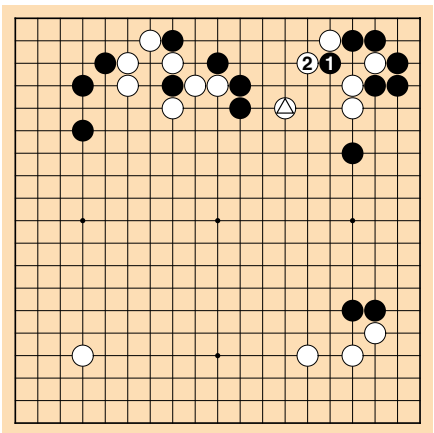


Diagramme 8

Le coup △ prépare une bonne forme au cas où Noir déciderait de jouer l'échange N1-B2.

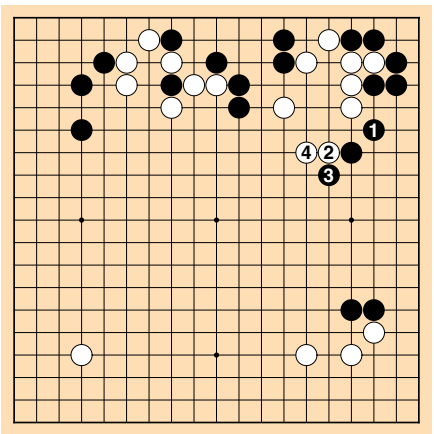


Diagramme 9

N1 à la place de 37 de la partie.

Le *kosumi* noir en 1 permet à Blanc de vivre grâce au coup forçant en 2.

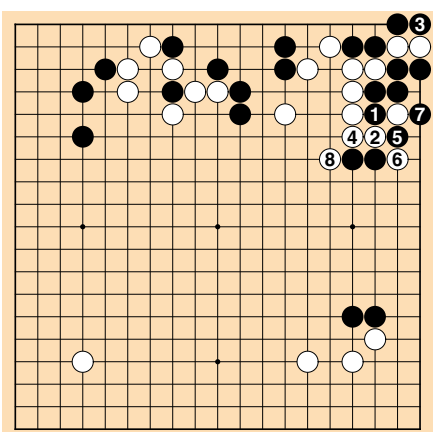


Diagramme 10

N1 à la place de 43 de la partie.

Quand Noir coupe, Blanc est trop content d'obtenir le « *hane* à la tête de deux pierres » B8.

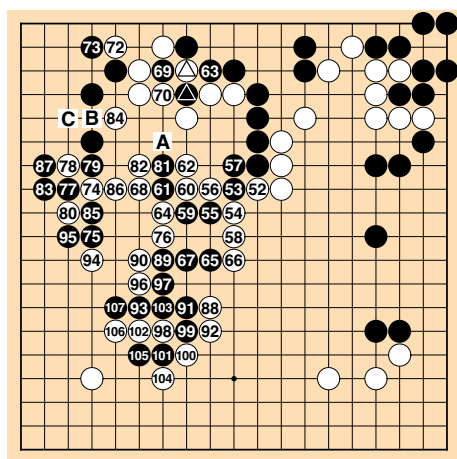


Figure 4 (coups 52-107)

71 en △

B68 : Leela-Zero recommande de capturer la pierre △ en 70 pour simplifier la situation (cf. dia. 11) plutôt que de capturer la pierre 61 en *shicho* comme je l'ai fait.

N77-B82 : Noir complique la situation sur le bord Ouest afin de pouvoir sortir du *shicho*. Si Blanc pousse le *shicho* avec A au lieu de 82, Noir peut faire *atari* en 86 (cf. dia. 12).

N83 : ce coup m'a surpris, je m'attendais à ce que Noir sorte ses pierres en A (cf. dia. 13a et 13b).

B88 : après N87, il y a encore de l'*aji* dans le coin : Blanc peut jouer l'échange Blanc B-Noir C, puis envahir au *san-san* (cf. dia. 14).

Après B88, Leela-Zero estime que la partie est bonne pour Blanc. Mais c'est loin d'être évident pour moi. J'ai beaucoup d'influence vers le Sud, mais pour l'instant, Noir a plus de territoire. La partie sera encore longue et Blanc devra prouver qu'il sait comment bien utiliser cette influence.

N89-N107 : je pense qu'il aurait mieux valu pour Noir abandonner son nœud de bambou plutôt que de le sortir avec cette séquence (cf. dia. 15). En fait, j'étais très soulagé que la partie prenne cette tournure. Après N107, Noir a sauvé ses pierres, mais Blanc en a profité pour construire beaucoup de points vers le centre.

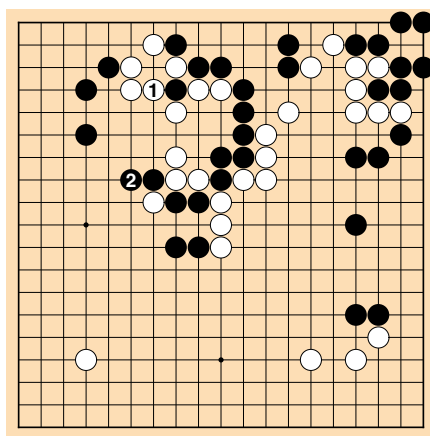
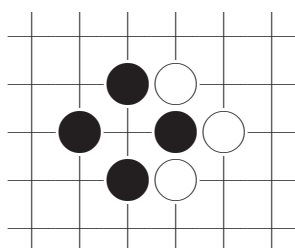


Diagramme 11

B1 à la place de 68 de la partie.

Avec cet échange, Leela-Zero donne 85% de taux de victoire pour Blanc.

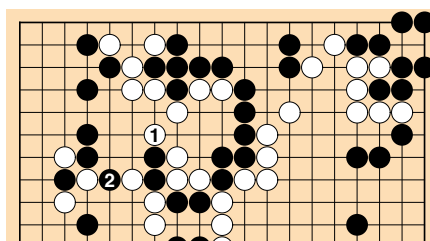


Diagramme 12

B1 à la place de 82 de la partie.

Si Blanc pousse le *shicho*, il se retrouve pris entre deux feux.

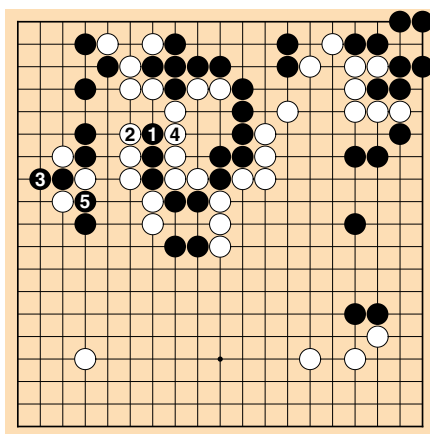


Diagramme 13a

N1 à la place de 83 de la partie.

J'avais prévu cette variation, qui est meilleure pour Noir que celle de la partie : Blanc est obligé de rajouter un coup en 4, ce qui permet à Noir de couper en 5. Dans la partie, j'ai gagné un temps : après le *kosumi* 84 de la partie, il n'y a plus besoin d'ajouter de coup pour capturer les deux pierres noires. Après la partie, Inseong m'a montré que B2 est trop passif (cf. dia. 13b). C'est quand même le coup que j'aurais joué si Noir était sorti en N1. Heureusement, il ne l'a pas fait !

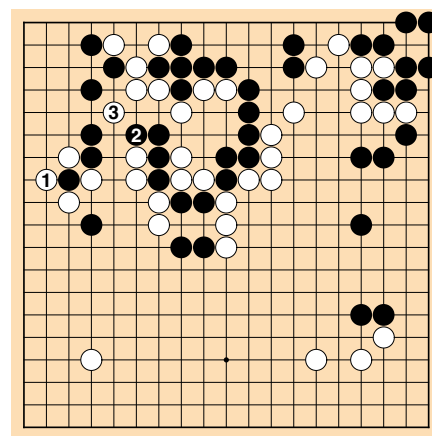


Diagramme 13b

Inseong avait lu cette séquence. Blanc prend en *ponnuki* en B1, et le groupe blanc survit grâce aux faiblesses dans le territoire de Noir. Pendant la partie, je n'avais pas du tout envisagé cette possibilité.

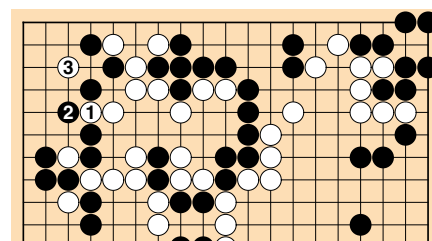


Diagramme 14

B1 à la place de 88 de la partie.

Il reste de l'*aji* dans le coin. Il est encore trop tôt pour jouer B3, mais j'aurais dû jouer l'échange B1-N2 immédiatement. Cet échange aurait beaucoup simplifié la partie.

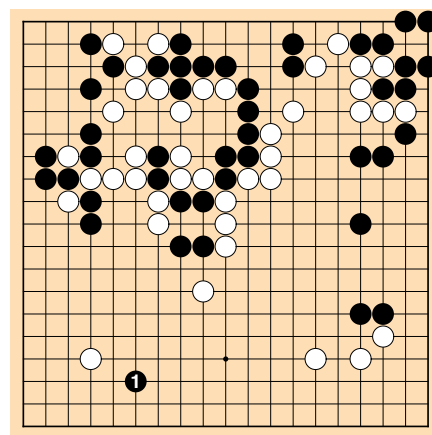
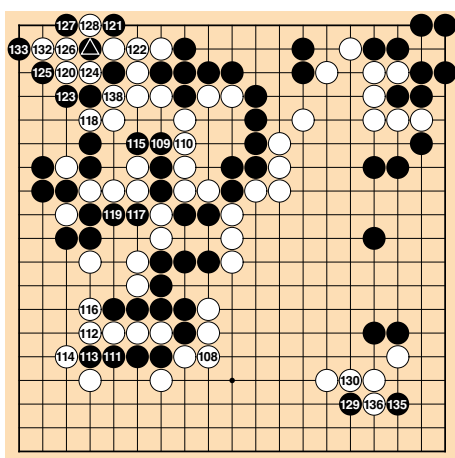


Diagramme 15

Noir 1 au lieu de 89 de la partie

Après ce coup, obtenir suffisamment de points sur le bord Sud n'était pas pas évident.



**Figure 5 (coups 108-138)**

Noir 131, 137 en ▲ ; Blanc 134 en 128.

B108 : j'ai eu peur de la coupe, mais je n'aurais pas dû (cf. dia. 16).

N109 : Noir prépare quelque chose !

N115 : la situation aurait été beaucoup plus simple si j'avais joué 118 plus tôt (cf. dia. 17).

B118 : capturer la pierre noire avec 119 serait tomber dans un piège mortel (cf. dia. 18A et 18b).

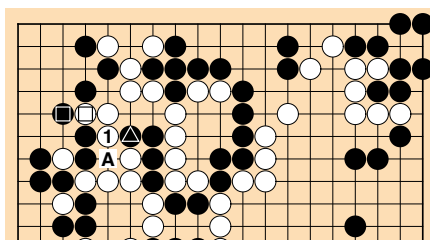
B120 : au lieu de ce coup au *sansan*, j'ai hésité avec le *hane* en 123. Cela aurait lancé un gigantesque *semeai* (cf. dia. 19a à 19d et 20a à 20c). Les variations que j'ai lues pendant la partie me semblaient favorables, mais je n'ai pas réussi à lire toutes les séquences. J'ai donc pris peur et j'ai choisi B120 à la place. Les diagrammes 20a à 20c montrent que le *semeai* aurait été bon pour Noir.

N127 : si Noir joue un coup simple en 132, il est évident qu'il n'a pas assez de points pour gagner la partie, car Blanc a gagné trop de points sur le bord Sud. Noir est obligé de jouer le *ko* pour essayer de tuer le groupe blanc.

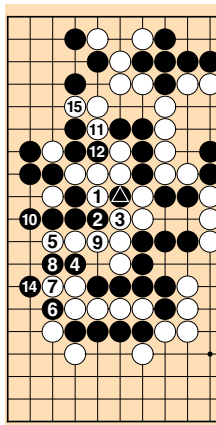
B128-B138 : Blanc prend le *ko* une première fois en 128, puis joue des menaces intrinsèques en 132 et 138. Ce *ko* est vraiment difficile pour Noir.

**Diagramme 16**

Je n'aurais pas dû avoir peur de la coupe. Le groupe ▲-④ a beaucoup de libertés, et le groupe blanc au Nord peut vivre facilement.

**Diagramme 17**

Après l'échange ①-②, le coup ▲ ne fonctionne plus, car Noir n'a pas assez de libertés pour couper en A.

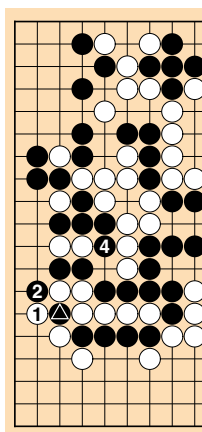
**Diagramme 18a**

B1 à la place de 118 de la partie.

B13 en ▲.

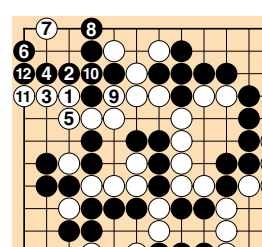
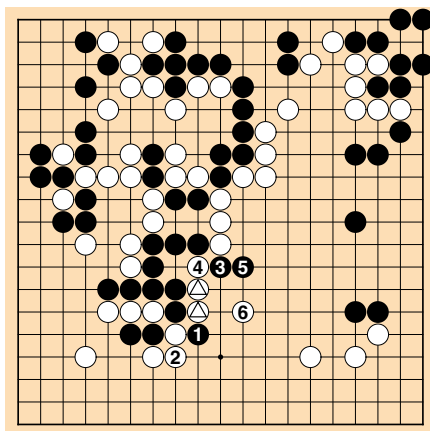
Inseong espérait cette séquence. Mais elle est beaucoup trop bonne pour Noir ! Si Blanc abîme un peu le coin Nord-Ouest avec B15, Noir capture six pierres blanches avec N14

et ravage le coin Sud-Ouest. Si Blanc essaie de capturer ⑥ au lieu de connecter avec B9, on obtient le cauchemardesque diagramme 18b.

**Diagramme 18b**

B3 en ▲.

Après N4, toutes les pierres blanches sont mortes.



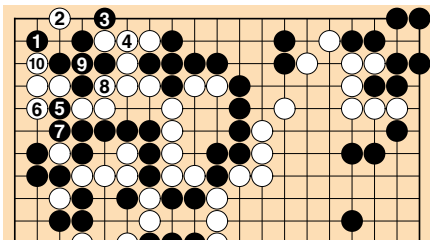


Diagramme 20a

Noir menace de faire deux yeux dans le coin : Blanc doit répondre en 2, et n'a donc pas le temps de connecter ses pierres. Noir peut couper au coup 5. Après B10, on a un *tsumego* intéressant.

Quel est le prochain coup de Noir ? Réponses aux diagrammes 20b et 20c.

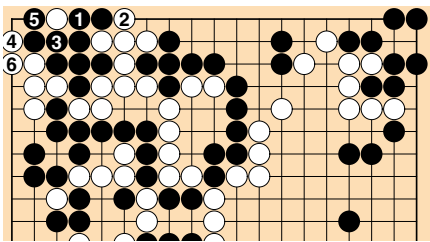


Diagramme 20b

Mauvaise réponse.

Le coup N1 est une erreur. Blanc fait une série d'*atari*, puis connecte en 6. Noir est mort.

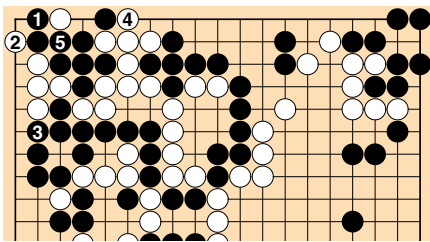
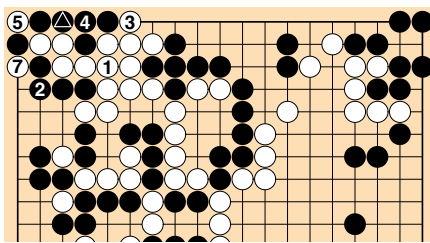


Diagramme 20c

Bonne réponse.

Après la connexion en 5, le groupe noir a 4 libertés. Les quatre pierres blanches n'en ont que 3. Blanc est mort.



Coupe Maître Lim, première division  
Ronde 5 – 11 novembre 2018

● : Gao Jiaxin (Orsay)

○ : Debarre Thomas (Strasbourg)

Komi 7,5 points

Noir gagne de 1,5 points.

Commentaire Gao Jiaxin,  
rédaction Stephan Kunne.

C'est la deuxième fois que j'affronte Thomas. Notre première partie s'était déroulée il y a exactement un an, à la finale du championnat de France des clubs 2017, à Toulouse. Je crois que Thomas ne participe pas souvent aux tournois.

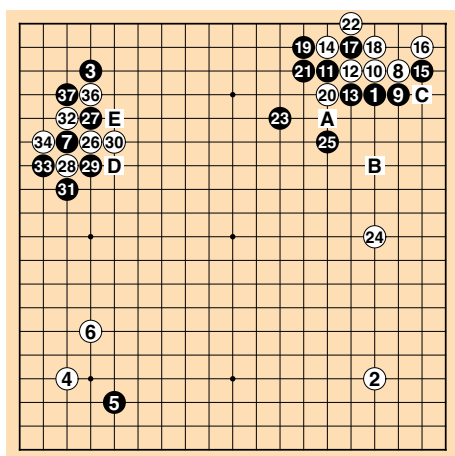


Figure 1 (coups 1-37)

N35 en 28

B18-N23 : cette séquence est *joseki*. Toutefois, dans cette position, le résultat n'est pas très bon pour Blanc : il n'a pas gagné beaucoup de points dans le coin, et Noir est solide.

Attention : Blanc ne peut pas sortir sa pierre de coupe en **A** ; Noir serait trop content de pouvoir s'étendre en **B** en réponse. Ce *joseki* serait plus adapté dans la position du diagramme 1. Si j'étais à la place de Blanc, j'aurais joué en **C** au coup 18, afin de choisir un autre *joseki* (cf. dia. 2a).

N29 : Noir a le choix entre deux *atari* : 29 ou 30. Le choix de la direction est important (cf. dia. 3a et 3b).

N31 : ce coup est peut-être une erreur. Il aurait mieux valu pousser en **D** (cf. dia. 4).

N37 : attention ! Noir ne peut pas sortir sa pierre en **E**. Sinon... diagramme 5.

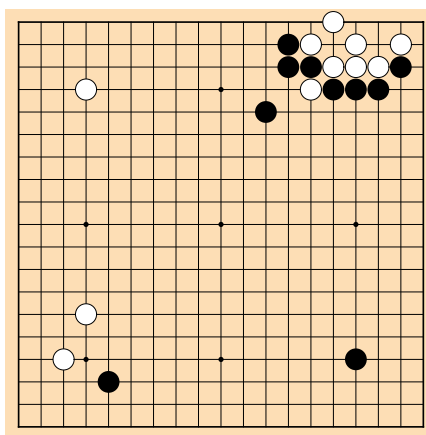


Diagramme 1

Par rapport à la partie, les couleurs des coins Sud-Est et Nord-Ouest ont été échangées. À l'issue du *joseki* dans le coin Nord-Est, le résultat est équilibré.

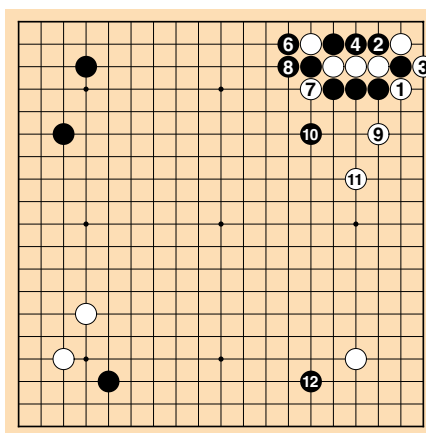


Diagramme 2a

B1 à la place de 18 de la partie.

Noir obtient de l'influence sur le bord Nord, et Blanc s'étend sur le bord Est. Le résultat est équilibré. L'escalier n'est pas bon pour Noir, qui ne fait donc pas *atari* sur la pierre de coupe au coup 10. Plus tard, Blanc pourra sortir cette pierre (cf. dia. 2b).

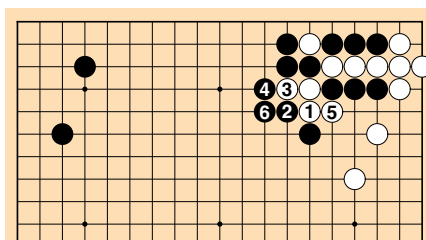


Diagramme 2b

Blanc capture trois pierres noires en *sente*. Le mur noir face au bord Nord est renforcé.

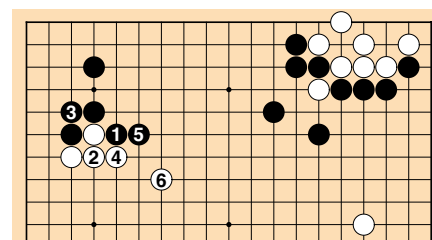


Diagramme 3a

N1 à la place de 29 de la partie.

Je pense que cette direction n'est pas satisfaisante pour Noir. Blanc fait un mur vers l'Ouest, et il n'y a pas suffisamment de points sur le bord Nord. En fin de partie, Blanc pourra réduire le territoire noir en *sente* sur la première ligne (cf. dia. 3b).

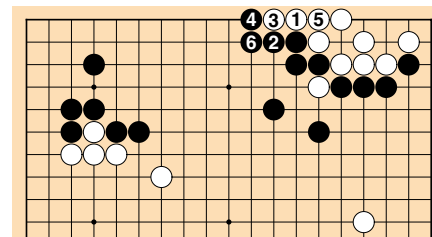


Diagramme 3b

Cette réduction en *sente* sera jouée par Blanc en fin de partie. Le territoire noir n'est pas aussi gros qu'on aurait pu le croire.

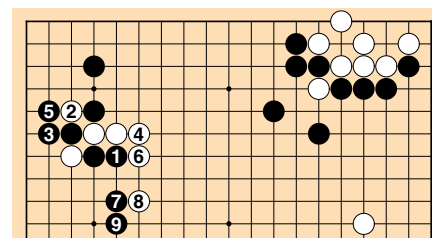


Diagramme 4

N1 à la place de 31 de la partie.

Cette séquence donne un meilleur résultat pour Noir que celle de la partie. Après N9, Noir a déjà gagné beaucoup de points sur le bord Ouest, et le groupe blanc n'est pas très solide.

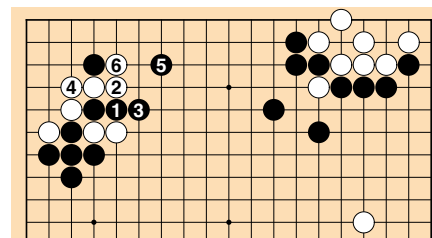


Diagramme 5

N1 à la place de 37 de la partie.

Si Noir essaie de sortir sa pierre, il se retrouve déchiré, et Blanc gagne trop de points dans le coin.



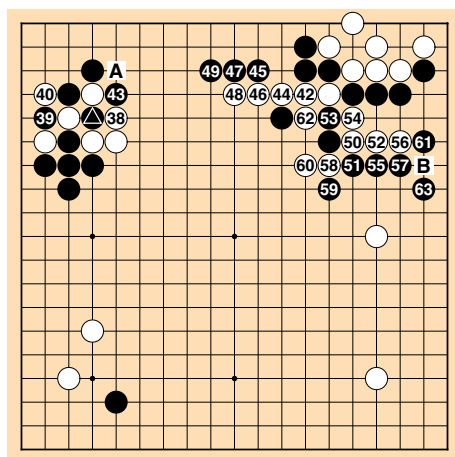


Figure 2 (coups 38-63)

41 en ▲

Après Noir 39, Blanc a le choix : jouer le *ko*, ou faire *hane* à l'extérieur en A. (cf. dia. 6 pour le *hane*). Si j'étais Blanc, j'aurais joué le *ko*, mais d'une manière différente que Thomas (cf. dia. 7).

N51 : avec ce *hane*, j'essaie de sacrifier les quatre pierres noires du coin.

En fait, je n'obtiens rien en échange de ce sacrifice. J'aurais dû simplement choisir de vivre sur le bord (cf. dia. 8).

B58 : Blanc aurait dû faire *hane* sur la deuxième ligne, en B, plutôt que de couper (cf. dia. 9). Après la séquence B58-N63, Blanc est solide au centre, mais Noir est en sécurité. Mon groupe a une jolie forme qui n'a plus de défauts.

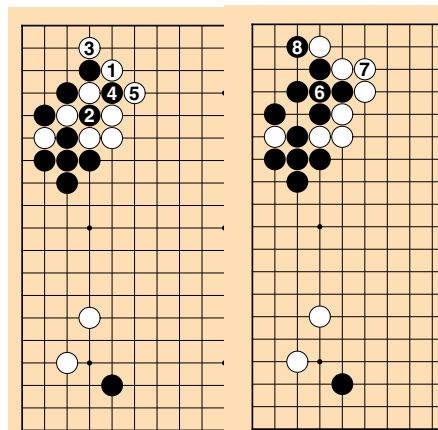


Diagramme 6

Blanc fait *hane* en 1 pour construire un mur. Noir est solide sur le bord Ouest, mais Blanc a réussi à détruire le bord Nord. Le résultat est équilibré.

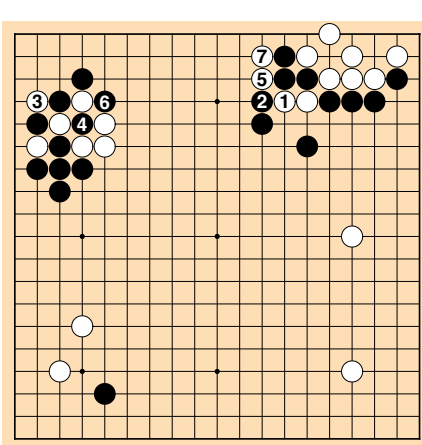


Diagramme 7

B1 à la place de 40 de la partie.

À la place de Blanc, j'aurais joué cette séquence. Plutôt que de lancer le *ko* en 3, puis jouer la menace en 1 comme dans la partie, Blanc pousse d'abord en 1 en sente, puis lance le *ko* avec 3, et joue 5 comme menace. Lorsque Noir ignore la menace, Blanc obtient un meilleur résultat qu'avec le coup 40 de la partie.

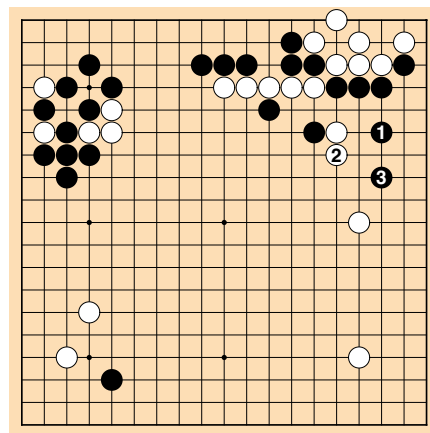


Diagramme 8

N1 à la place de 51 de la partie.

Noir vit simplement sur le bord.

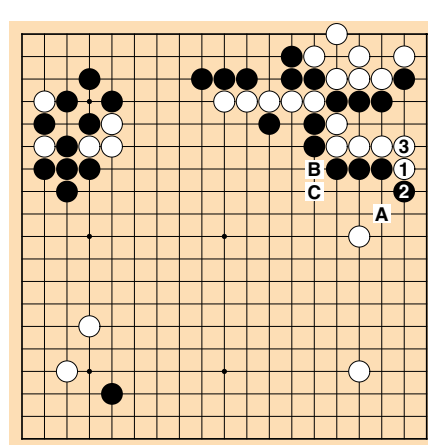
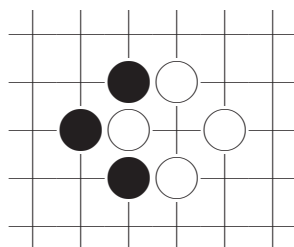


Diagramme 9a

B1 à la place de 58 de la partie.

Blanc joue un *hane* sur la deuxième ligne pour gagner des libertés et obtenir une meilleure forme. C'est à Noir de jouer, mais il n'a pas de bon coup pour stabiliser son groupe. S'il choisit une gueule de tigre en A, Blanc coupe directement en B, et n'a donc même plus besoin de perdre un coup pour finir de capturer les quatre pierres noires du coin ! Si Noir choisit de connecter en C, la forme noire n'est pas très belle et le groupe n'a pas un seul œil. (cf. dia. 9b)

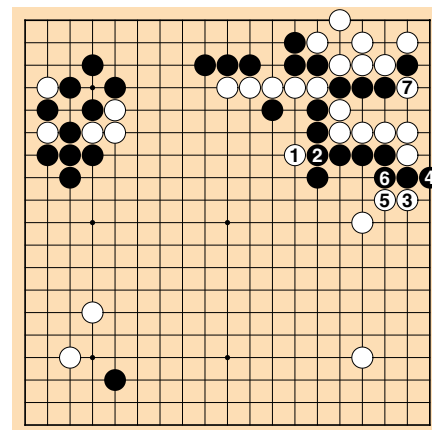


Diagramme 9b

À l'issue de cette séquence, Noir n'a rien gagné en échange des quatre pierres sacrifiées, et son groupe n'a pas d'œil. La position me paraît favorable pour Blanc, malgré les points gagnés par Noir sur le bord Nord et le bord Ouest.

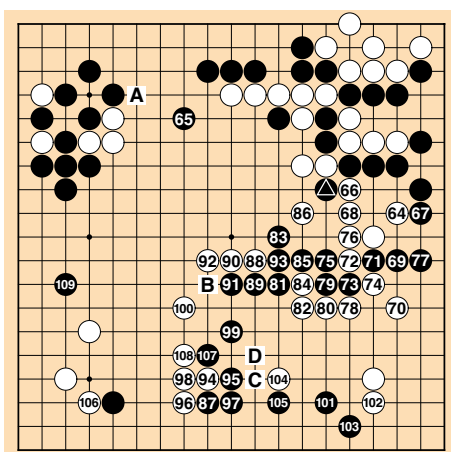



Figure 3 (cups 64-109)

B64-N65 : Blanc manque une opportunité d'aplatir Noir avec un hane en **A** (cf. dia. 10a).

N71-73 : Noir pousse et coupe. Je provoque ainsi un combat inutile contre un groupe blanc qui est déjà solide. Il aurait mieux valu vivre simplement sur le bord, puis essayer de réduire le centre (cf. dia. 11). À cause de ce combat, Blanc va obtenir de l'influence qui lui sera très utile.

B84-86 : l'ordre de ces deux coups est important. Si Blanc commence par 86 pour capturer la pierre de coupe , alors Noir ne répondra plus à la poussée en 84. Si Blanc ne peut pas jouer l'échange 84-85, la forme du groupe noir est meilleure.


N93 : Cette connexion n'est pas aussi importante qu'elle en a l'air. Il aurait mieux valu pousser en **B** (cf. dia. 12a et 12b).

Avec N93-B94, la partie se complique.

N107-B108 : j'ai joué cet échange parce que j'avais peur que Blanc pousse en **C**. Noir pourrait encore connecter avec la gueule de tigre en **D**, mais il resterait de l'*aji*.

N109 : je crois que cette extension sur la troisième ligne est une erreur. Il vaut mieux jouer sur la quatrième ligne, en 112, pour pouvoir faire des points vers le centre. Dans ce cas, j'aurais environ 15 points d'avance sur le *goban*, c'est-à-dire sans compter les 7,5 points de *komi* de Blanc.

#### Diagramme 10d =>

Si Blanc devient plus solide, par exemple avec l'ajout d'une pierre , il pourra couper les deux pierres noires et faire des points au centre.

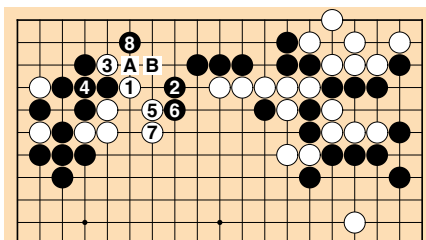


Diagramme 10a

B1 au lieu de 64 de la partie.

Blanc réduit le bord Nord en sente. Je n'aurais pas eu le courage de résister au hane blanc par un hane noir en A, car j'ai peur du double-hane en B (cf. dia. 10b). Après N8, il ne reste plus beaucoup de points sur le bord. Plus tard, si Blanc se renforce au centre, il pourra couper les deux pierres 2-6 (cf. dia. 10d).

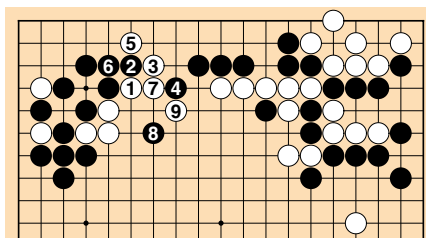


Diagramme 10b

Si Noir joue un hane en 2, Blanc continue avec un double-hane en 3, et je ne sais pas comment y répondre. Si Noir essaie de couper en 7 au lieu de 4, Blanc fait atari en 7 : diagramme 10c.

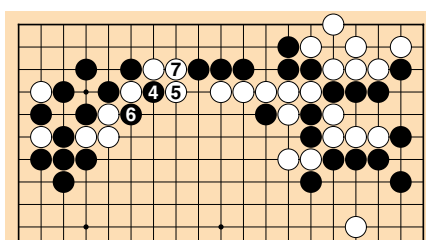


Diagramme 10c

Noir capture une pierre, mais le groupe noir sur le bord se retrouve isolé et en grand danger.

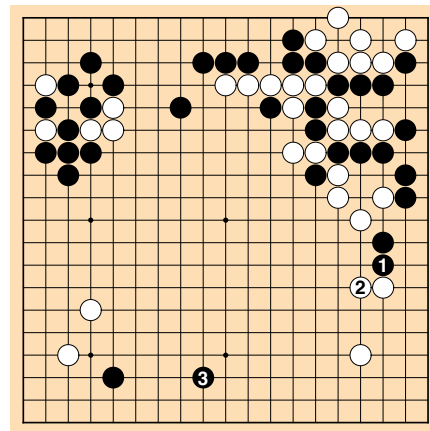
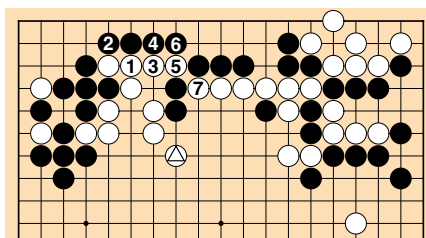


Diagramme 11

N1 à la place de 71 de la partie.

Noir vit sur le bord Est et reprend l'initiative. Avec tous les points accumulés au Nord-Ouest, il suffit alors de s'assurer que Blanc ne fasse pas trop de points au centre.

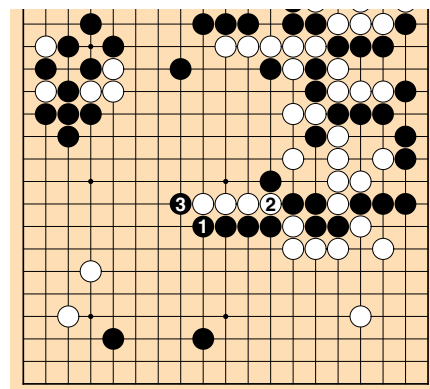


Diagramme 12a

N1 à la place de 93 de la partie.

Pousser en 1 est meilleur que de connecter en 2. Si Blanc coupe, Noir gagne beaucoup de points avec le *hane* à la tête de quatre pierres au centre du *goban*.

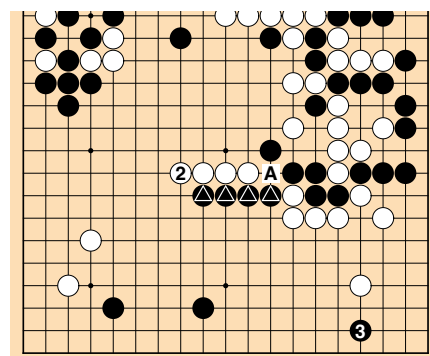



Diagramme 12b

Si Blanc pousse pour éviter le *hane* du diagramme 12a, la valeur de la connexion en **A** est d'environ 20 points. À ce stade de la partie, ce n'est pas assez gros. Il est plus important de renforcer les quatre pierres , et d'occuper le bord Sud.

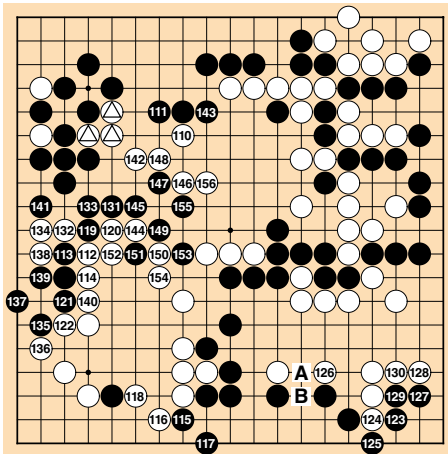


Figure 4 (coups 110-156)

B112 : Thomas tombe en *byo-yomi* juste avant de jouer ce très bon coup. Je n'y avais pas pensé. Après la séquence de B112 à B122, il me reste une douzaine de points d'avance sur le *goban*. Thomas a joué un excellent *yose*. À chaque fois que j'ai compté les points, il me restait un peu moins d'avance que lors du compte précédent.

N115 : après Blanc 114, la réponse logique est le *hane* en 119. Mais j'ai peur de laisser l'initiative à Blanc. La séquence N115-B118 est *sente* pour Noir, et c'est peut-être la dernière opportunité de la jouer avant que Blanc ne décide de descendre en 115 pour réduire mes points sur le bord Sud.

N135 : intuitivement, ce *hane* repousse la frontière entre le territoire de Noir et celui de Blanc, ce qui semble meilleur que de capturer directement les pierres blanches en 138. La différence de points entre les deux séquences est calculée avec les diagrammes 13a et 13b.

N143 : mais pourquoi ai-je donc joué là ? Il faut toujours que je fasse n'importe quoi ! J'ai eu peur que Blanc fasse trop de points dans cette zone. Mais ce n'est pas si important. Il restait un gigantesque coup de *yose*, *sente* pour Noir, en A (cf. dia 14a, b et c). J'ai laissé filé toutes les opportunités d'y jouer, et c'est finalement Thomas qui a joué en B en gote au coup 182.

À partir du coup 109, j'ai très mal joué la fin de partie. Je n'ai gagné aucun point, alors que Thomas a pu agrandir ses territoires, et a facilement sorti les trois pierres △.

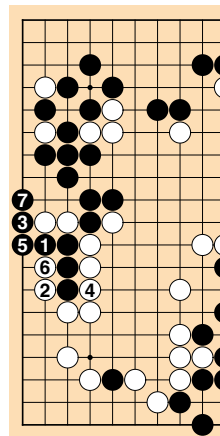


Diagramme 13a

N1 à la place de 135 de la partie.

Au lieu d'agrandir son territoire avec un *hane*, Noir joue en 1 pour capturer les deux pierres blanches. Le résultat est à comparer avec la position du diagramme 13b.

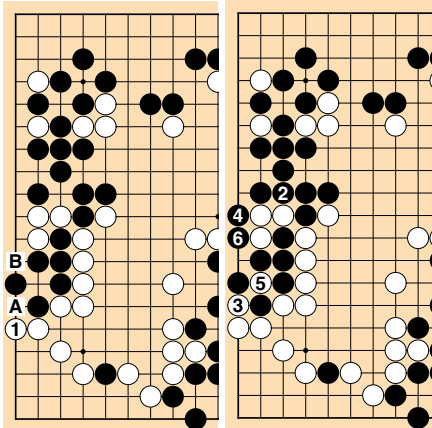


Diagramme 13b

Lorsque Blanc descend en 1, Noir ne peut pas connecter en A : sinon, Blanc joue en B et lance un *ko*. À l'issue de la séquence, Noir a environ un point et demi de plus que sur le diagramme 13a.

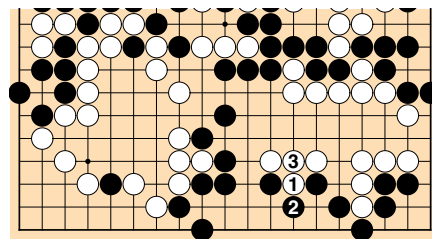


Diagramme 14a

Si Blanc joue en premier, Noir se retrouve écrasé sur la deuxième ligne.

Diagramme 14b =&gt;

Ce *yose* est *sente* pour Noir, qui aura au minimum trois points de plus que sur le diagramme 14a. Si Blanc omet le coup 6... diagramme 14c.

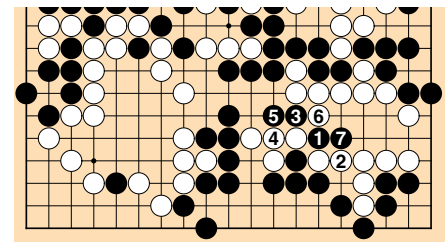


Diagramme 14c

La vie du groupe blanc est en danger.

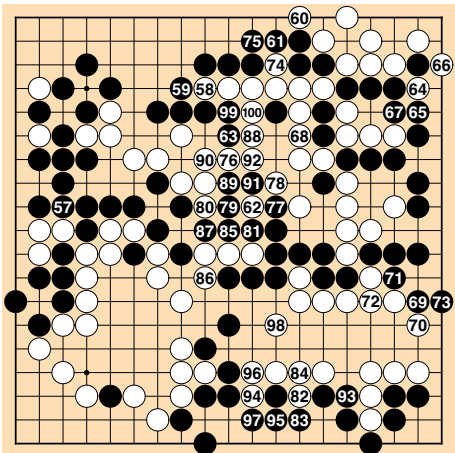


Figure 5 (coups 157-200, notés 57 à 100)

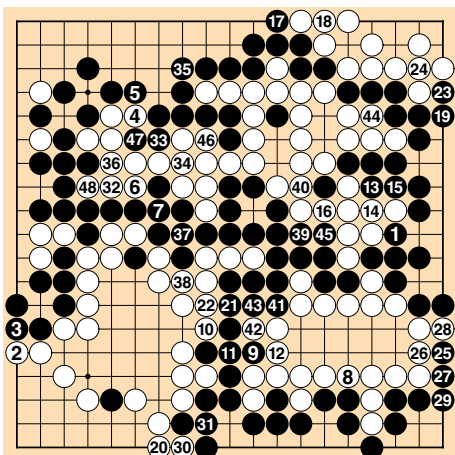
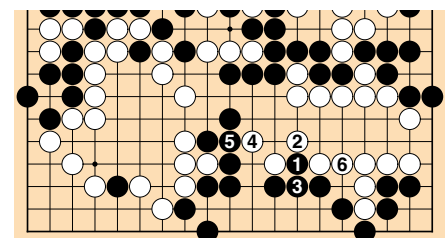


Figure 6 (coups 201-248, notés 1 à 48)

Noir gagne de 1,5 points.





# Maître LIM

**N**ote sur des parties commentées est une brochure éditée en 2001 par la Ligue de Go d'Île-de-France.

Elle était divisée en cinq parties : quatre commentaires et une étude sur « les *joseki-fuseki* douteux » elle même publiée en cinq chapitres. Pour des raisons de pagination et de place laissée par les autres articles, nous n'avons pas respecté le découpage pour les commentaires de parties. Voici donc le sommaire original, et les parutions dans la revue Française de Go :

- I. Partie T. Catalin contre H. Pietsch (RFG 144 et 145)
- II. Partie Ma Xia Chun contre Lee Chang Ho (RFG 143)
- III. Partie Lee Sé-Dol contre Rui Nai Wei (RFG 141)
- IV. Partie Cho Hun Hyun contre O Rissei (RFG 143)
- V. Les *joseki-fuseki* douteux
  - V.1 *Fuseki* chinois de posture basse favori de Lee Chang Ho
  - V.2 *Joseki* favori de Kato le « tueur »
  - V.3 L'origine du débat sur un *joseki* classique
  - V.4 Un autre exemple de *fuseki*
  - V.5 Un autre exemple de *joseki*

Dans cette revue, profitant d'une colonne peu fournie, nous avons ajouté le fameux « bestiaire », qui ne faisait pas partie de « Note sur des parties commentées »

Jean-Pierre Lalo

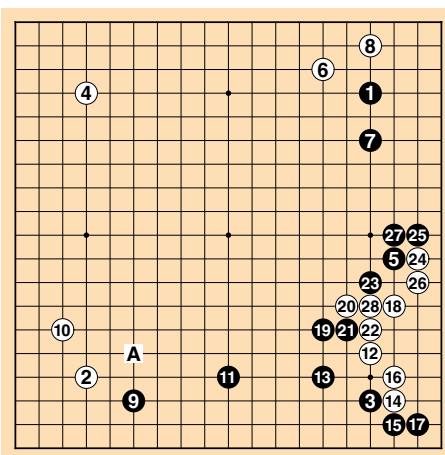
## NOTE SUR DES PARTIES COMMENTÉES (5)

### Les *joseki-fuseki* douteux

#### V-1 *Fuseki* chinois de posture basse favori de Lee Chang Ho

Depuis des dizaines d'années, le *fuseki* chinois est à la mode partout, en Corée, en Chine et au Japon.

Personnellement, l'auteur n'estime pas le *fuseki* chinois de posture basse favori de Lee Chang Ho. Voici le diagramme.



Dans cette situation, est-ce que 8 est bien placé ?

De plus, c'est à Noir de jouer. N'importe qui dirait que le prochain coup noir est en A.

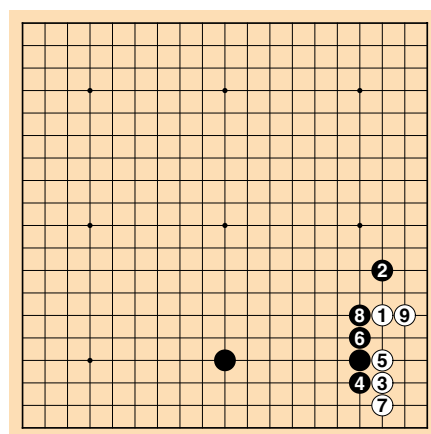
Incontestablement, Lee est actuellement le plus fort du monde au Go, mais l'harmonie logique et l'esthétique du Go ne donnent pas toujours raison au plus fort.

À la mi-janvier 1999, M. Takemiya était venu à la Maison de la Culture du Japon à Paris pour assister à la première partie de la finale du Kisei (un des trois grands tournois professionnels japonais) entre Cho Chi Kun et Koichi Kobayashi. L'auteur a eu la témérité de demander au promoteur du *style cosmique* son opinion personnelle sur le *fuseki chinois* de Lee Chang Ho. M. Takemiya a été prudent. Il s'est contenté de dire : « *Manifestement, Lee Chang Ho est le N°1 du monde* ». L'auteur se dit qu'on trouvera un jour une bonne mesure contre ce *fuseki chinois* de Lee.

Cho Hun Hyun et Yoo Chang Hyuk (N°3 coréen) se considèrent en mesure de trouver le meilleur coup suivant. Mais Lee choisit de jouer dans une direction différente. Cho ne pouvait pas arrêter la marche de son élève. Sous l'emprise du caractère de ce garçon silencieux et inébranlable comme un vieux bonze, son maître sentait, éprouvait la présence d'une autre planète.

Par ailleurs, sur un autre sujet, Takemiya a consenti à l'auteur de cet article : « *joseki* favori de Kato ».

#### V.2 *Joseki* favori de Kato le « tueur »



#### Diagramme 2.1

Après 9, souvent Noir, sans y répondre, joue ailleurs.

Admettons que dans ces conditions, Blanc prend une initiative (cf. diagramme 2.2).

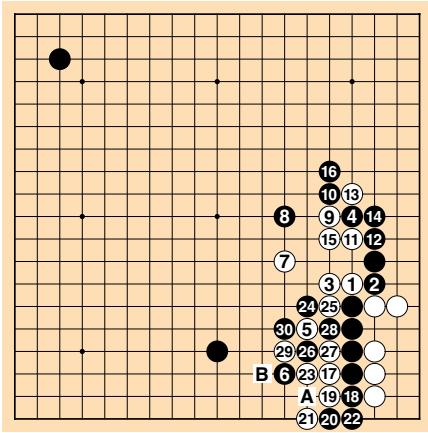


Diagramme 2.2

Si Noir joue 18 en 19, Blanc 20 en 23, N24 en A, B25 en 29, N26 en 18, B27 en B.

Cette forme est une humiliation insupportable pour Noir (*potius mori quam foedari*, la mort plutôt que le déshonneur).

Donc, Noir choisit le chemin de ce diagramme.

C'est un *ko* terrible-horrible, qui décide l'issue d'une partie. On ne doit pas déclencher sans faire un jugement global; cela veut dire que le coup 1 est *shobute* (*alea jacta est*). Mais l'auteur insiste que toute la séquence après 17 est une erreur. Quand l'auteur a montré à Takemiya le diagramme 2.3, il a crié : « Ah ! »

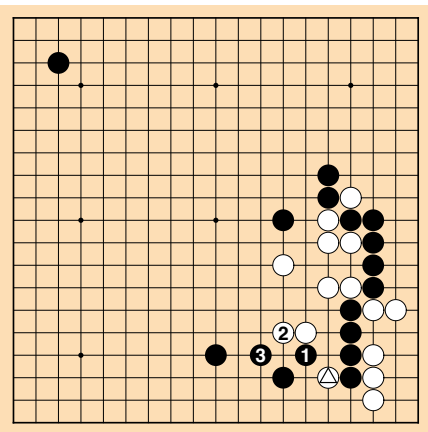


Diagramme 2.3

« M. Lim, vous avez trouvé le coup 1 tout seul ? »

« Oui. » « Formidable ! Je n'y ai jamais pensé. » M. Kataoka (9e dan pro) intervient, et il montre la suite : 2-3. Il dit : « △ n'est pas terrible, *hanedashi* 1 du diagramme 2.2 n'est plus *shobute*. Donc, ce *joseki* favori de Kato ne l'est plus ».

Quand l'auteur a montré ce diagramme à Maître Cho Hun Hyun venu à Paris, en été 1999, il a été silencieux. « Qui ne dit mot consent ». Mais sur un autre sujet de *joseki*, je ne l'ai pas persuadé, lui non plus ne m'a pas persuadé (cf dia. 3.1 à 3.4).

Avant de parler d'autres *fuseki-joseki* discutables, pour persuader les lecteurs, l'auteur ajoute un diagramme explicatif (diagramme 2.4).

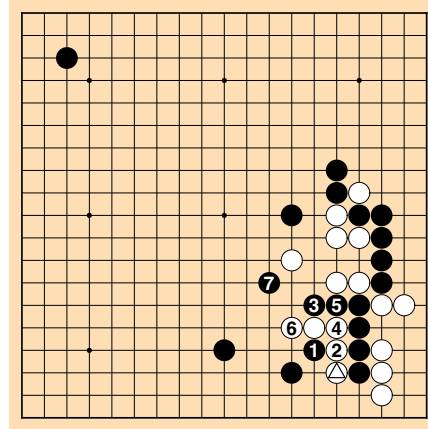


Diagramme 2.4

⑦ est un joli coup souple. Après N7, cinq pierres blanches sont moribondes.

## Bestiaire

Dans le système de handicap, les forces de go amateurs sont classées grosso-modo en trois catégories :

- famille carnivore,
- famille omnivore,
- famille herbivore.

La première famille englobe les 5e, 4e, 3e, 2e, et 1er, Dan, qui correspondent réciproquement au tigre, à la panthère, au loup, au lynx et au renard.

La seconde englobe les joueurs de 1er à 5e Kyu : blaireau, putois, sanglier, belette et rat...

La dernière, trouillarde, englobe du 6e au 10e Kyu : chevreuil, lièvre, agneau de lait, cochon d'inde et poussin.

Citation du tigre sibérien (Limtoko)

## V.3 L'origine du débat sur un *joseki* classique

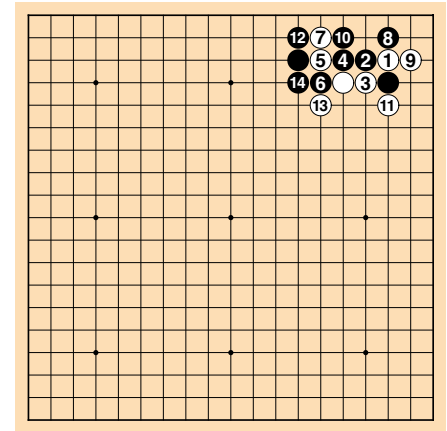


Diagramme 3.1

Ce *joseki* a été joué pour la première fois dans une partie du 13e *Honinbo-sen* entre Takagawa (Noir) et Sugiuchi (Blanc) le 01/09/1958. Dès que l'on a jugé qu'il était défavorable pour Blanc, on a cessé de le jouer.

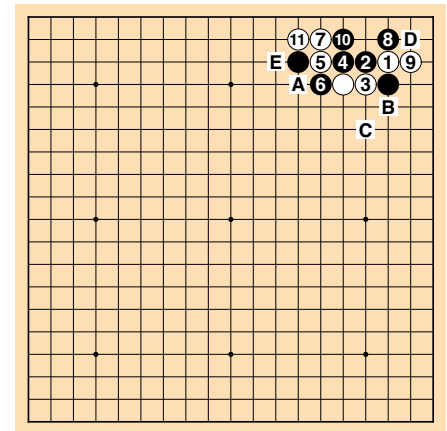


Diagramme 3.2

Cette séquence le remplace, mais il y a un problème angoissant de *shicho*, si Noir joue 12 en A. Si le *shicho* est défavorable pour Noir, il est obligé de jouer autrement, c'est-à-dire, Noir en B, Blanc en C, Noir en D et Blanc en E. Et ensuite, on a fabriqué plusieurs *joseki* corollaires. Pour l'auteur, tout cela est un raisonnement creux (diagramme 3.3).

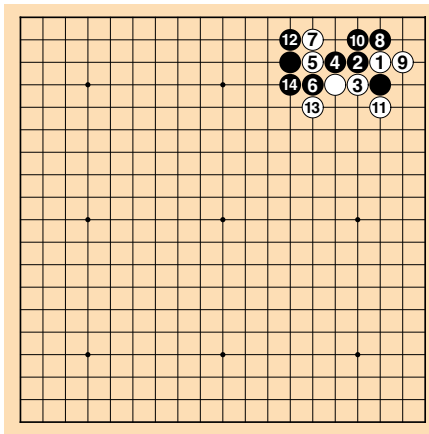


Diagramme 3.3

Dans cette séquence, le coup 10 supprime lesdits *joseki* ; après 10, ce n'est plus une question de *shicho*, car Blanc est obligé de jouer 11 ou 12 (diagramme 3.4).

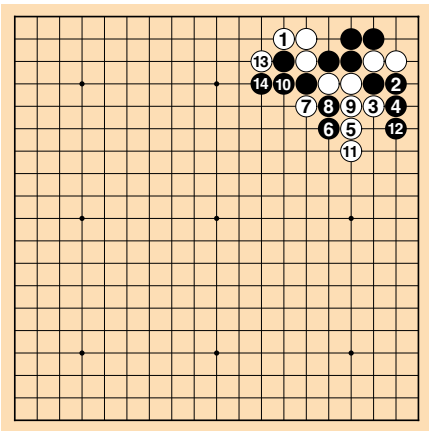


Diagramme 3.4

On envisage ce diagramme.  
Pour Blanc, rien de bon.

Lors de son séjour-invitation à Tokyo, M. Denis Feldman a posé cette question à plusieurs pros. À sa surprise, personne n'a jamais imaginé le coup 10 de diagramme 3.4. Il raconte : « Ils disent à l'unisson que pour Noir, le diagramme 3.1 est un peu meilleur que le diagramme 3.3, parce que 10 du diagramme 3.1 supprime une liberté de deux pierres blanches ».

Quel drôle de débat ! N'est-ce pas une justification pénible et douloureuse ? Plus tard est-ce que Blanc va attaquer ce groupe noir fort ? Cela serait possible. Selon la situation extérieure changeante du groupe noir, il serait obligé d'enlever

les deux pierres blanches, mais *domani troppo tardi*.

Cette façon de parler remonte à l'origine de la « justification de soi » dans une collectivité. Quand l'auteur a commencé à parler de ce *joseki* limesque (diagramme 3.3), à part M. André Moussa, tout le monde a réagi contre M. Lim : Farid, Colmez, Guo, Saijo et tous les pros asiatiques venus en France.

À propos, il faut remarquer que dans le diagramme 3.1, il y a une menace de *ko* intrinsèque, alors que dans le diagramme 3.3, il n'y en a pas. Les pros ont admis, cependant, toujours selon Feldman, que 10 du diagramme 3.3 supprime le problème de *shicho*, en contraste avec les deux pros de prestige, Cho Hun Hyun et Otake qui ont laissé tomber le problème épineux du *shicho*. Plus tard, désabusé du *joseki* du diagramme 3.3, Farid, invité à la Nihon-Kiin, a posé cette question tête-à-tête à Maître Otake. Ce dernier n'a jamais pensé au coup 10 du diagramme 3.3, raconte Farid.

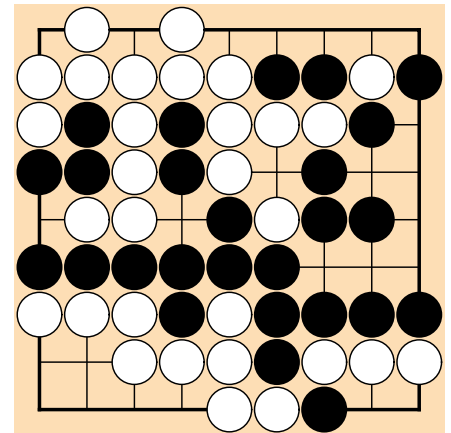
Quand l'intelligence nous est venue, elle nous a emporté la candeur, ensuite le mensonge débute, soit bon gré soit mal gré. Il faut bien comprendre « Candide » de Voltaire.

En général, les amateurs gardent toujours l'esprit charismatique par rapport aux pros, tandis que les petits pros ont tendance à faire confiance à la théorie classique sans même la vérifier ; le premier réflexe est la mère de la religion et le dernier est le conservatisme ou bien le traditionalisme qui a bloqué le développement scientifique. La croyance en la personne offusque la vision. Chez les forts persiste une mentalité de mépris soit conscient soit inconscient envers les faibles. Pour trouver les erreurs, il faut la candeur de l'enfant ; pour les corriger, il faut le courage du tigre.

# YOSE

## Junfu Dai

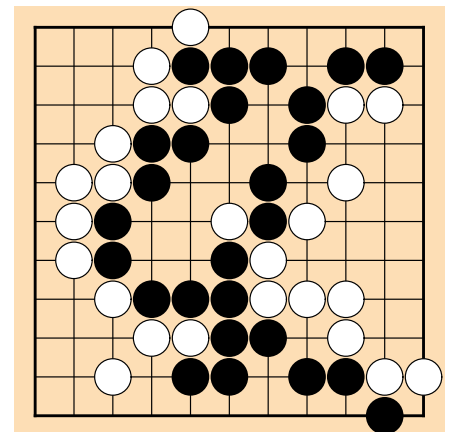
**L**a maîtrise du *yose* est un atout important pour remporter des parties serrées. Dans cette nouvelle série, nous allons nous placer sur des *goban* de taille réduite afin d'étudier les bonnes méthodes de calcul, les *tesuji* classiques utiles, et surtout l'ordre des coups dans le *yose*.



Problème 1

Sur ce *goban* 9x9, tous les groupes sont vivants. Nous apercevons plusieurs points de *yose* à disputer.

À Noir de jouer : quel est le bon ordre des coups à jouer ?



Problème 2

Dans cet exercice sur 11x11, nous allons voir la magie des *tesuji* de *yose* qui permettront de faire une nette différence en fin de partie.

À Noir de jouer : trouvez les *tesuji* et le bon ordre pour les jouer.



# Libre Expression Fuseki Thérapeutique

**S**i sport et santé sont souvent associés, le parallèle semble moins évident en ce qui concerne les « sports de l'esprit » dont le Go fait partie. En effet, cela se limite bien souvent à l'évocation de ces jeux comme contribuant au maintien des fonctions cognitives chez les sujets âgés.

Pour ma part, j'établis mon premier rapprochement entre le jeu de Go et la santé lors du visionnage d'un documentaire durant mes études en soins infirmiers.

Ce jour-là, je fus sans nul doute le seul, parmi les nombreux étudiants présents, à ne pas me questionner sur la nature du jeu pratiqué sur KGS par ce patient adulte suivi pour des troubles psychiques et ayant courageusement accepté d'être filmé.

Malgré tout, le documentaire ne s'attachait pas particulièrement à souligner l'intérêt que peut avoir le jeu de Go autrement que comme un simple loisir, ne laissant aucunement apparaître son utilisation comme un possible outil de soins.

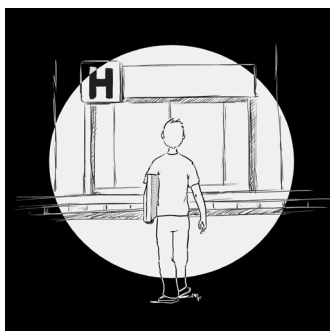
Désormais infirmier depuis trois ans en psychiatrie auprès d'enfants âgés de trois à douze ans, j'interviens principalement auprès d'eux en utilisant comme support de soins des activités ludiques.

À ce titre, il m'a semblé dès le départ que le jeu de Go se distinguait des autres médiations déjà proposées.

Ma motivation à l'intégrer dans mon travail auprès de ces enfants s'est accrue à la lecture du livre de Maître Yasuda : « *Le go, un outil de communication* ».

Cet ouvrage met en lumière la volonté de l'auteur d'utiliser le jeu de Go pour favoriser la relation à l'autre et valoriser l'enfant, y compris si ce dernier présente un trouble du langage ou un déficit intellectuel.

Des échanges récents avec Motoki Noguchi à ce sujet, lors de la dernière formation à l'animation proposée par la FFG, ont également enrichi ma réflexion sur cet usage peu ordinaire du jeu de Go.



Pour ma part, et dans le contexte qui est le mien en pédopsychiatrie, je ne l'utilise pas spécifiquement pour travailler sur l'estime de soi.

D'autres activités comme par exemple le jeu d'échecs, de par sa notoriété ainsi que les représentations du grand public à son égard, sont à mon sens plus à même de remplir cet objectif.

Je puise pour ma part dans les possibilités offertes par le jeu de Go de ne pas être dans un état de perte absolue en cas de défaite et de mettre en avant la construction avec l'autre.

Le simple fait de devoir compter sur son camarade pour pouvoir esquisser les premières frontières oblige généralement chaque joueur à prendre en considération son partenaire de jeu ; ce qui en temps ordinaire est compliqué pour les enfants autistes notamment.

Jouer au Go dans un tel contexte n'est pas anodin.

Me revient en mémoire cette partie contre T., 8 ans, atteint de troubles psychotiques, pour qui ce fut trop angoissant de m'entendre dire que j'allais tenter « d'envahir » son territoire.

Il stoppa alors net la partie et malgré son grand intérêt pour le jeu, il ne rejoua jamais plus par la suite.

Ainsi ce jour-là, je compris qu'introduire le jeu de Go dans les soins, c'est également en adapter le vocabulaire.

Les notions de partage, d'équilibre, de solidité mais également de faiblesse sont également mises à l'épreuve auprès d'enfants qui ont souvent une volonté accrue de tout maîtriser y compris la totalité du *goban*.

Parfois, le comptage des points et la désignation d'un gagnant ne sont pas nécessaires, le travail sur la capacité à pouvoir perdre ne s'appliquant pas à tous les enfants.

L'objectif de performance est alors bien loin et avec nombre d'enfants nous abordons seulement les règles de l'*Atari Go*, qui donne parfois lieu à des scènes étonnantes comme lorsque R., présentant une déficience mentale, prit le dessus sur un enfant ayant un niveau intellectuel considéré comme bien supérieur.

Par moment, certains enfants refusent tout simplement de jouer avec les autres mais posent simplement des pierres sur le *goban*, comme si ce simple geste permettait de produire un apaisement.

Enfin, certains jeunes patients, n'étant pas en capacité de pouvoir intégrer les règles de capture, utilisent le matériel du jeu de Go comme outil sensoriel, en multipliant les transvasements de pierres comme des tout petits qui joueraient avec l'eau du bain.

Chez ces enfants dont le développement peu harmonieux laisse parfois penser qu'ils n'ont pas pu pleinement vivre ces expériences précoces, ces instants-là sont précieux.

Ainsi, tous ces moments de soins autour du jeu de Go valorisent l'accompagnement de ces enfants et constituent les prémices de mon utilisation de cette activité en tant que médiation thérapeutique.

Si l'intelligence artificielle a récemment révolutionné le monde du Go, notamment en ce qui concerne le début de partie, l'approche humaniste de ce jeu constitue selon moi une incomparable richesse restant à explorer, et n'en est qu'à son *fuseki*.

Fabien Callens  
Illustration Camille Lévêque

# Le FUSEKI

Christopher  
Annachachibi  
Mathieu  
Delli-Zotti

## Flash fuseki Info

**D**ans ce nouvel article sur le *fuseki* Christopher et Mathieu ont pris soin de mettre en avant un coup plutôt récent, dans la mesure où le *fuseki chinois* n'est plus trop joué actuellement. Ce nouveau coup remet en cause ce début de partie car une nouvelle approche est possible.

Le but de cet article est de vous expliquer plusieurs variations consécutives à ce coup, certaines plus compliquées que d'autres. Mais dans tous les cas, n'hésitez pas à y réfléchir vous-même en posant les variations sur un plateau.

## Petit rappel...

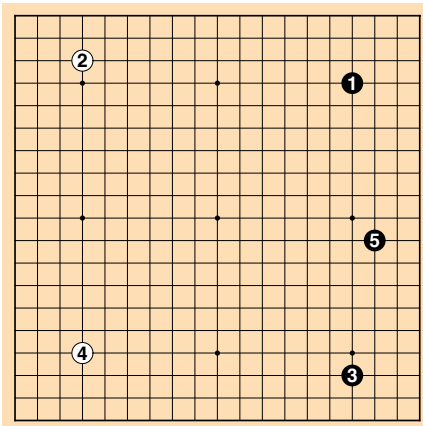


Figure 1

Noir construit le fuseki chinois avec les coups 1, 3 et 5. Ce début de partie rapide et flexible menace la construction de territoire, que l'adversaire ait ou non décidé d'approcher cette formation.

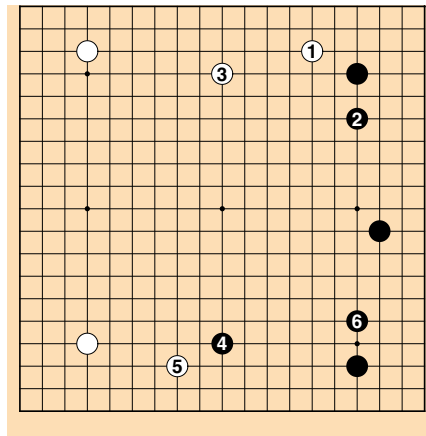


Figure 2

Quand Noir joue 4, si Blanc joue 5, Noir n'hésitera pas à jouer 6 pour se construire solidement. Il obtient rapidement des points et construit une belle influence.

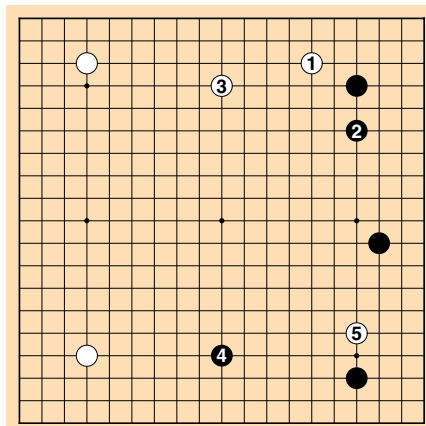


Figure 3

Blanc joue 5 en général, pour empêcher Noir de développer cette zone. Selon la réponse de Noir deux possibilités s'offrent alors à lui : vivre sur place ou fuir.

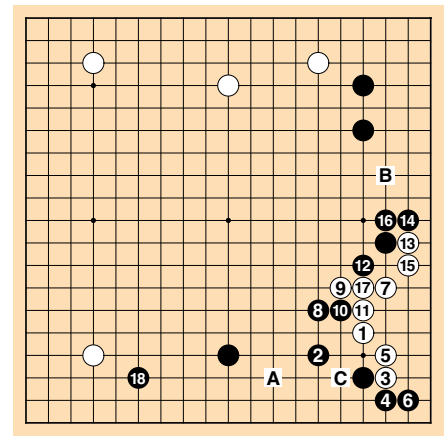
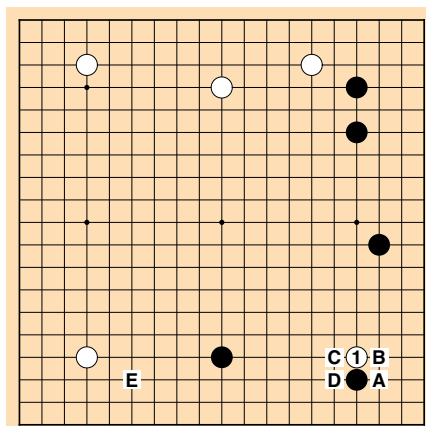


Figure 4

Voici une séquence bien connue dans laquelle Noir profite de l'invasion de Blanc sur le bord droit pour développer ses bords Sud (A) et Est (B). Après B17, Noir a l'initiative et il est content de jouer en 18.

La faiblesse en C n'est plus trop un souci grâce à la force que Noir a obtenue sur le bord Sud.

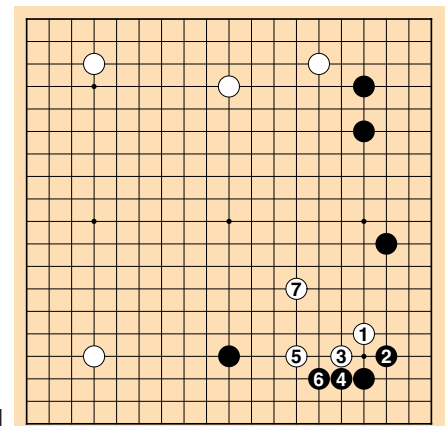


Figure 4 bis

Si Noir empêche Blanc de faire sa base de vie, celui-ci peut faire une jolie forme de réduction et n'est pas mécontent.

## Dans l'air du temps

### <= Figure 5

Maintenant que nous avons revu quelques notions sur ce *fuseki*, étudions ensemble le coup tant attendu...

Le *tsuke* (coup de contact) en 1 cherche à tirer le maximum de la situation.

Noir peut envisager plusieurs réponses, de A à E.

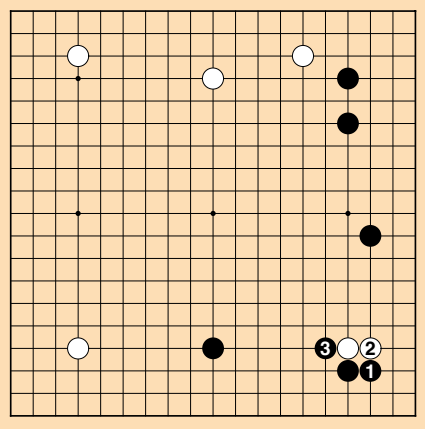
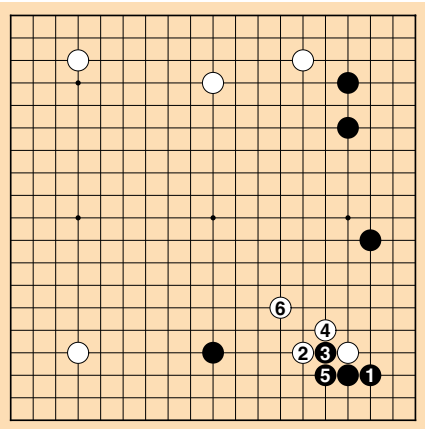


Figure 6

Quand Noir joue 1, il désire garder le coin et laisse à Blanc le choix : s'installer sur le bord Est ou se diriger vers l'extérieur.

Ici, Blanc choisit de jouer 2 et Noir est très heureux de jouer *hane* à la tête des deux pierres.

Le résultat est trop bon pour Noir.



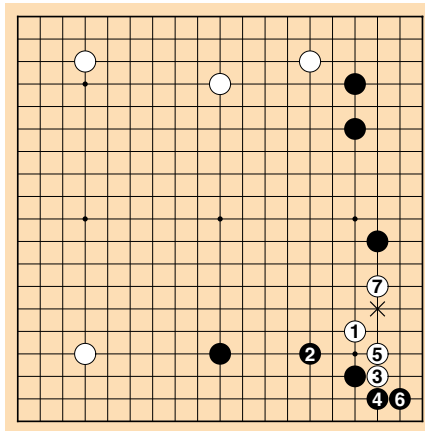
### Figure 7

Lorsque Blanc joue la séquence B2-B6, il est finalement assez content du résultat. Il reste léger et est prêt à faire des échanges.

N'oublions pas qu'au départ, c'était la zone de Noir. Dans ce cas-ci, Blanc aplatit le bord Sud et une partie du bord Est. C'est un échange assez équitable puisque Noir a fait le choix de conserver le coin.

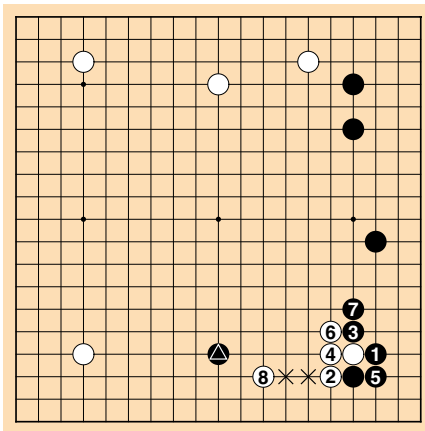
Cette figure ressemble à la figure 4 bis dans laquelle Blanc est satisfait de pouvoir réduire légèrement le *moyo* noir.

## Une base de vie




### Figure 8

Revenons à cette petite séquence où Blanc s'installe sur le bord Est. On remarque que Blanc a une intersection (X) d'écart entre 1 et 7 : sa base de vie est plutôt limitée. C'est un détail important pour pouvoir comparer avec les figures suivantes...



**Figure 9**

Noir décide de jouer 1 pour tenter de récupérer le coin et le bord Est. Blanc s'installe sur le bord Sud avec les coups 2 à 8 : maintenant Blanc possède une intersection d'écart de plus que dans la figure précédente. Il est moins surconcentré et la pierre  se retrouve tout à coup un peu seule même si elle a toujours la possibilité de s'étendre sur le bord Sud.

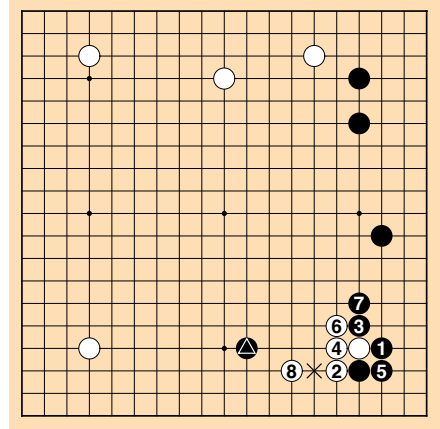


Figure 10

Pour contrecarrer Le résultat de la figure précédente, Noir envisage souvent de jouer  $\Delta$ . La base de vie de Blanc, après la même séquence que dans la figure 9, est plus petite.

## Pas si simple

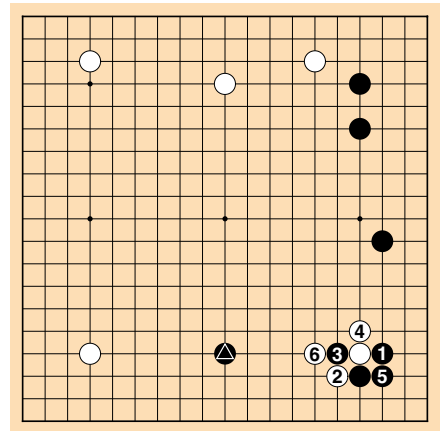



Figure 11

Si Noir coupe en 3 après l'échange N1-B2, tout devient très compliqué. C'est probablement la solution qui complexifie le plus la partie pour Noir.

S'il cherche la simplicité, comme dans cette figure, en jouant la séquence de 1 à 5, Blanc capture 3 en *shicho* et obtient un bon résultat. La pierre  se retrouve seule et le bord Est est aplati. Noir devra encore ajouter un coup.

**Vous commencez déjà à planifier vos vacances pour cet été ?**  
**N'oubliez pas de réserver une semaine (ou plus...) pour le stage fédéral,**  
**qui se tiendra à Piriac du 6 au 19 juillet !      <http://stage.jeudego.org/2019/>**



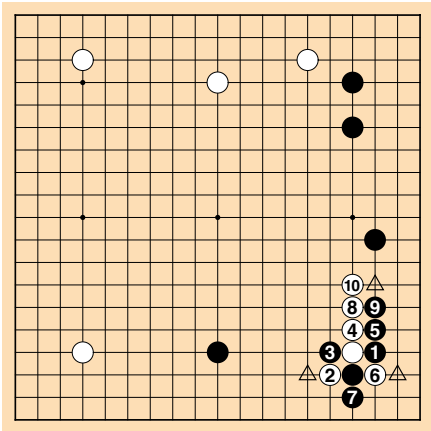
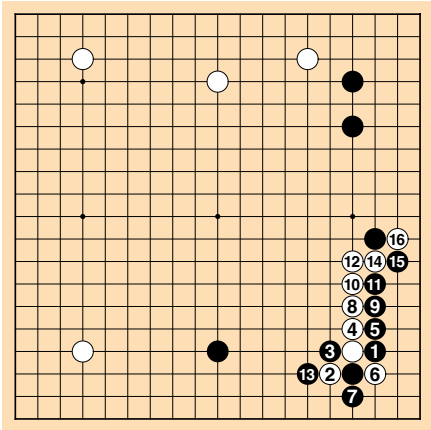


Figure 12

On peut aussi imaginer cette séquence à l'issue de laquelle Noir se retrouve à vouloir jouer trois coups (▲) en même temps car il y a des coupes partout et que son gain se concrétise de moins en moins. Blanc n'hésitera pas à jouer un des points ▲ pour justement obtenir un bénéfice. N'oublions pas que c'était au départ la zone de Noir.

La séquence des coups 4 à 10 est très efficace car Blanc reste solide et laisse à Noir un lot de soucis à gérer.

Figure 13



Par exemple, si Noir joue 13, Blanc peut jouer 14 et 16 et le résultat semble désastreux pour Noir.

Un résultat équilibré

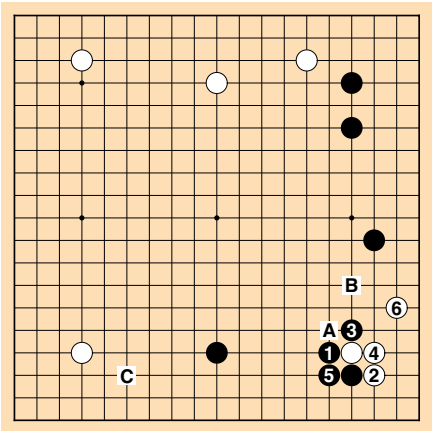


Figure 14

Si Noir joue 1. Blanc récupère le coin avec la séquence de 2 à 6. Blanc joue 6 directement pour laisser la coupe en A ou pour obtenir le *keima* en B plus tard.

Ce résultat est équilibré car Noir est *sente* pour jouer C.

Une réduction intéressante

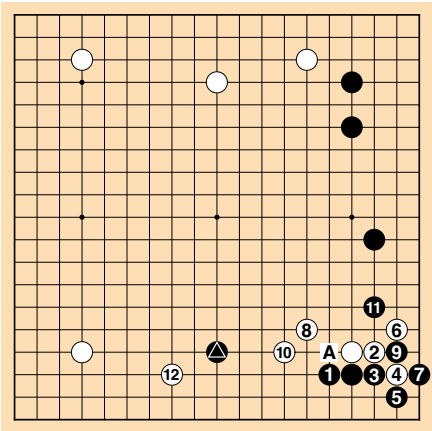


Figure 16

Voici une variation dans laquelle Blanc joue la séquence de 2 à 8 afin d'obtenir une possible base de vie sur place. Si Noir joue 9 et 11, Blanc sera content de jouer 10 et 12 pour attaquer la pierre ▲.

Blanc réduit également Noir sur le bord Est. C'est un très bon résultat pour lui.

On notera que Noir a une pierre en 1 alors qu'il aurait préféré l'avoir en A si l'on compare avec la figure 6.

Une erreur

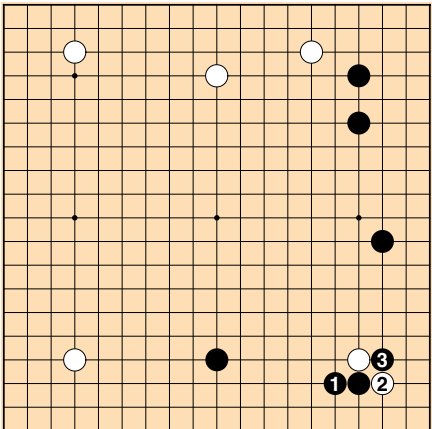


Figure 15

Si Noir joue en 1, Blanc peut se tromper et jouer 2. Noir coupe alors en 3 à et sera content du résultat quoi qu'il arrive. Blanc ne doit pas se laisser couper.

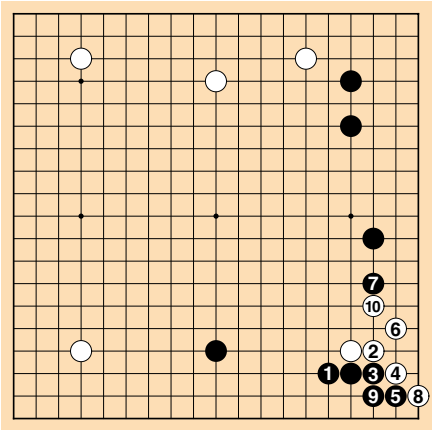
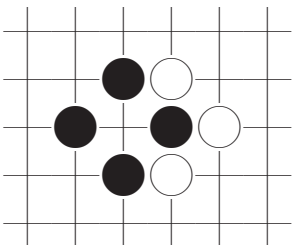


Figure 17

Si Noir décide de réduire directement la base de vie du groupe blanc avec N7, Blanc peut jouer les coups 8 et 10 qui lui permettent d'obtenir plus facilement une base de vie tout en réduisant le coin noir sur le bord Sud.



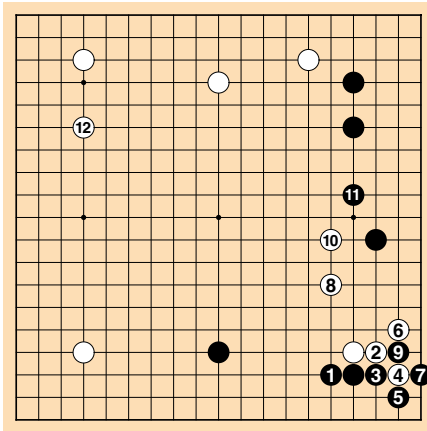


Figure 18

Blanc peut même se contenter de jouer 8 et 10 comme dans cette figure pour aplatir Noir sur le bord Est et jouer 12 pour finir. Cela semble être assez intéressant, Blanc ne veut pas forcément tout sauver. Ses pierres sont légères une fois que Noir a fait un *ponnuki* avec 9.

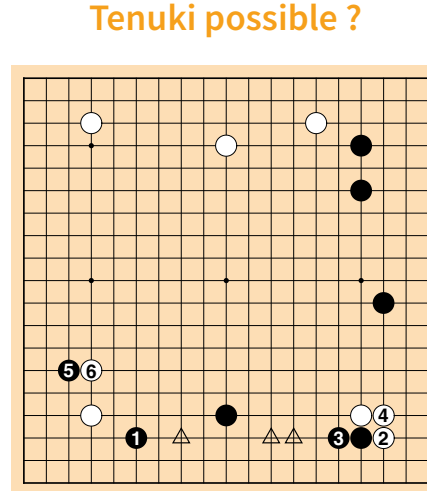


Figure 19

Si Noir envisage de ne pas répondre localement, c'est probablement très compliqué pour lui d'obtenir un bon résultat. Blanc prendrait trop de force sur le coin, détruisant par la même occasion tous les plans que Noir aurait pu avoir sur les bords Est et Sud. Le bord Sud est encore très ouvert et attaquable aux points ▲.

Le *tenuki* n'est probablement pas envisageable.

## Conclusion

Nous espérons en tout cas que ceci vous servira : posez-vous des questions sur ce qui peut se passer avec un coup de contact. Le coup de contact est connu depuis très longtemps, on l'utilise souvent dans les techniques de *sabaki*.

Essayez donc d'y penser. Dans certaines situations vous vous apercevrez qu'il peut être très gênant pour votre adversaire !

Gardez tout de même à l'esprit que toutes ces variations sont plus ou moins nouvelles et qu'elles ne sont pas encore stabilisées. Les professionnels en jouent beaucoup et ils essayent de trouver de nouveaux coups plus efficaces à chaque partie.

Donc ne prenez pas ces séquences comme *joseki* fixes mais plutôt comme des pistes pour tester vous-même de nouveaux coups.



Photo Kevin Cuello

J'ai le regret de vous annoncer le décès à l'âge de 41 ans d'Olivier Guiho, du club de Vannes, des suites d'un cancer.

Atteint du syndrome de Marfan, une maladie génétique rare, Olivier était régulièrement hospitalisé sur de longues durées.

Passionné par la culture asiatique, il jouait au Go depuis plus de quinze ans, et a grandement œuvré au développement du jeu et de la communauté des joueurs dans Vannes et ses alentours.

Il s'était investi activement dans la vie de la Ligue de l'Ouest.

Par exemple, il a accueilli le stage animateur et Fan Hui à Theix en 2015, participé à l'organisation du Championnat de Ligue Jeunes en 2015 et 2016 à Nantes, organisé une conférence sur AlphaGo en mars 2016 à Vannes.

Avec le club de Vannes, il a participé à des animations diverses et variées dans le Morbihan, fondé l'école de Go de Vannes pour la jeunesse en 2016, et travaillé aux activités périscolaires pendant deux ans.

Olivier, de par son dynamisme, sa bonne humeur et son dévouement pour enseigner le Go aux débutants malgré son état de santé fragile, est à mon sens un exemple à suivre.

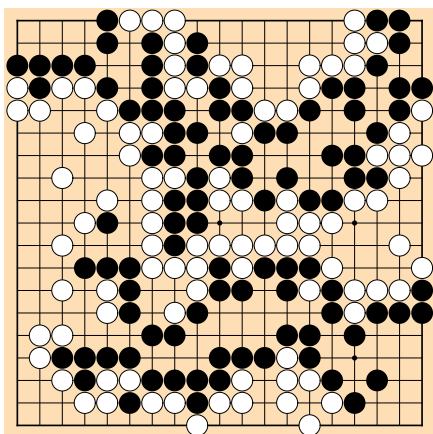
C'est avec tristesse que je vois partir trop tôt cet ami et partenaire de jeu, et je tenais à partager ces quelques souvenirs avec vous.

Kevin Cuello  
Président de la Ligue de Go de l'Ouest

# Fauteur de troubles Inseong Hwang

Fauteur de troubles • Inseong Hwang

Soyez un fauteur de troubles,  
ou sachez les maîtriser.



## Problème 1 (niveau kyu)

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

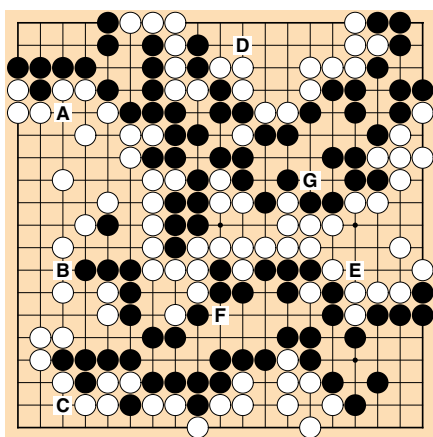


Figure 1

Pour Noir, il y a cinq endroits où sévir (A à E), et pour Blanc il y a deux faiblesses noires à exploiter (F et G).

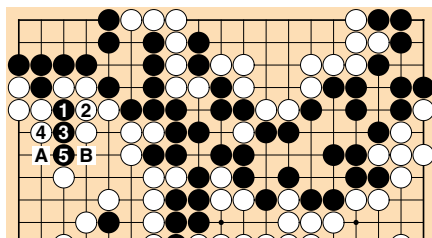


Diagramme A

Noir coupe... Après N5, A et B sont *miai*.

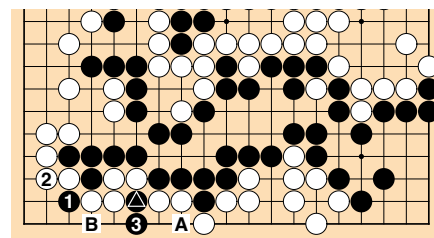


Diagramme C

La coupe N1 réveille l'*aji* de ▲ : après la descente N3, A et B sont *miai*.

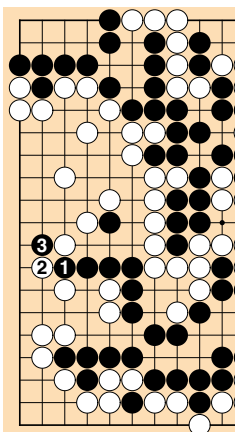


Diagramme B1

Noir pousse dans le *tobi* puis coupe...

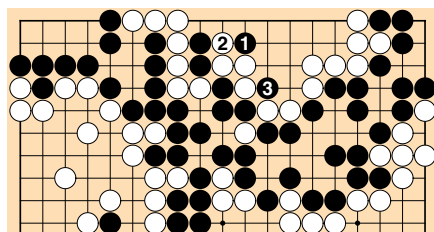


Diagramme D1

Le problème le plus difficile... Il faut trouver le *tesuji* N1 pour semer des troubles. Ensuite Blanc doit répondre correctement à N3 !

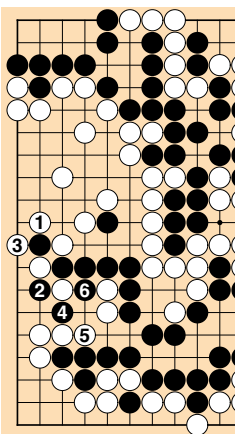


Diagramme B2

La meilleure réponse

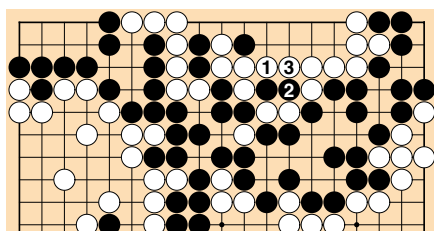


Diagramme D2

La bonne réponse : accepter la perte.

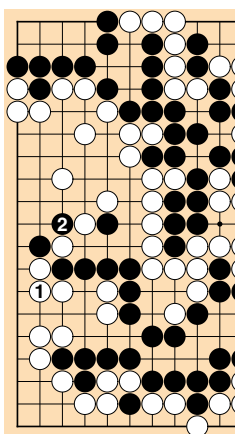


Diagramme B3

Si Blanc connecte simplement de l'autre côté, il subit plus de dégâts.

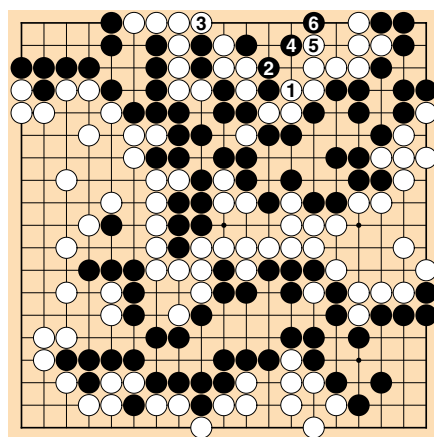
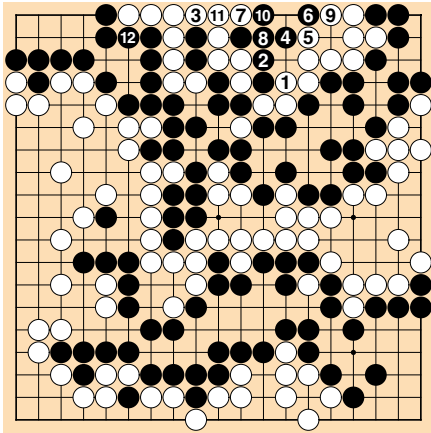


Diagramme D3

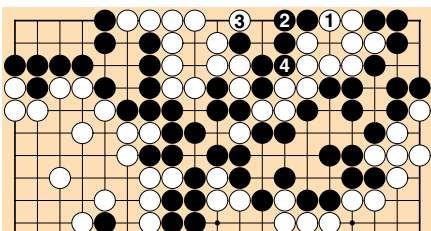
Se défendre est risqué, et peut mener au pire si on répond mal à N6 !





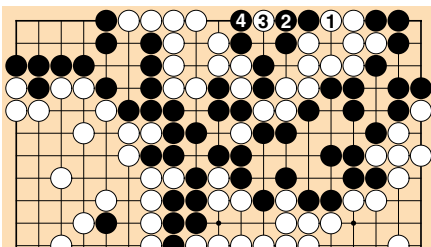
**Diagramme D4**

Un ko à une étape : c'est la moins mauvaise solution.



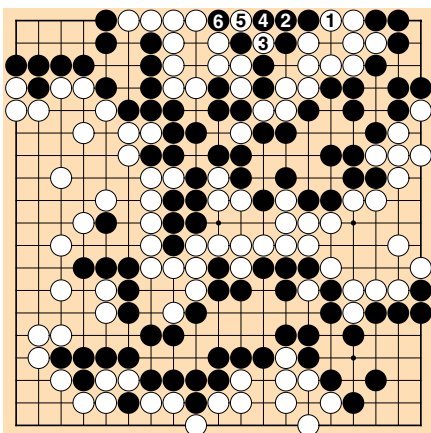
**Diagramme D5**

Si Blanc répond mécaniquement, il court à la catastrophe.



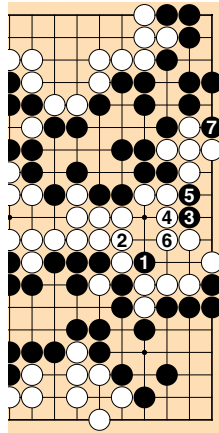
**Diagramme D6**

De Charybde en Scylla...



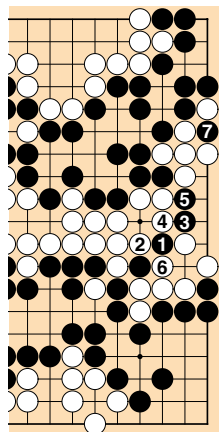
**Diagramme D7**

« Au mieux » Blanc ne peut obtenir que ce ko très risqué, bien plus mauvais pour lui que celui du diagramme 4.



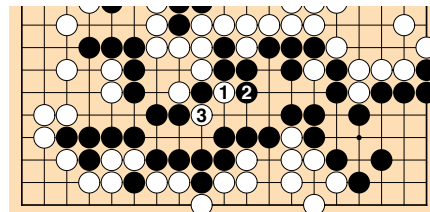
**Diagramme E1**

La bonne réponse .



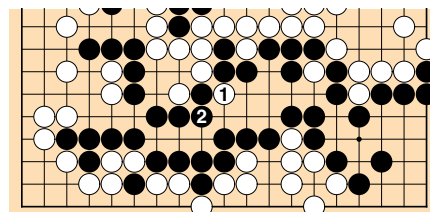
**Diagramme E2**

Cela marche aussi, mais c'est un peu moins bien : Noir a perdu la menace de ko intrinsèque en « 6 ».



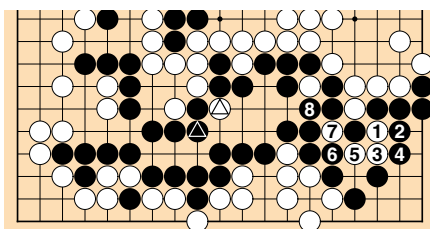
**Diagramme F1**

La bonne réponse : accepter une perte.



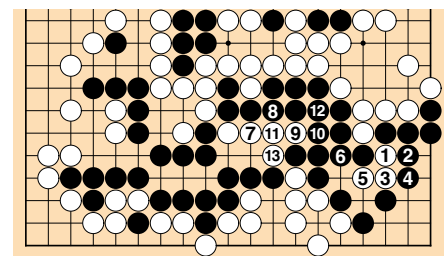
**Diagramme F2**

Si Noir se défend...



**Diagramme F3**

Blanc infligera de plus gros dégâts.



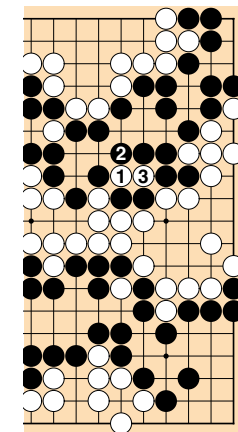
**Diagramme F4**

Voire pire !

### Réponse G

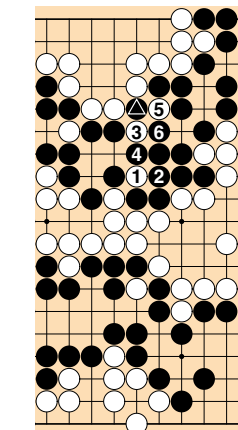
Ce problème est compliqué...

La bonne réponse est relative !



**Diagramme G1**

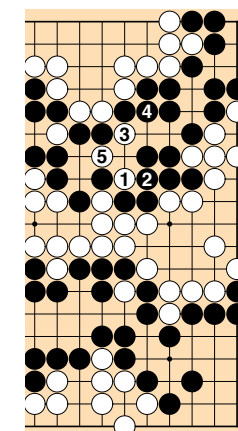
Lâcher les deux pierres est moins bon localement...  
Noir perd six points.



**Diagramme G2**

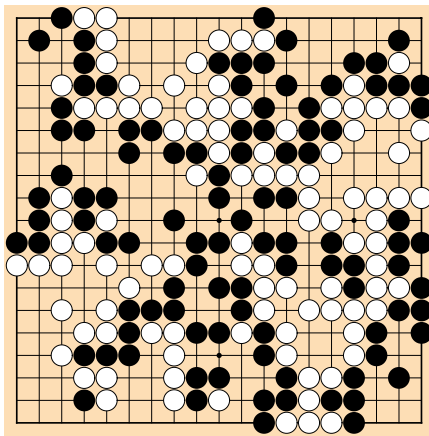
B7 en ▲

Résister un peu en donnant une seule pierre (▲) est meilleur localement : Noir ne perd que quatre points... mais il perd aussi la possibilité des troubles des diagrammes D !



**Diagramme G3**

Résister jusqu'au bout mène à des dégâts plus importants.



Problème 2 (niveau dan)

Avez-vous trouvé les neuf endroits où un fauteur de troubles peut sévir ?

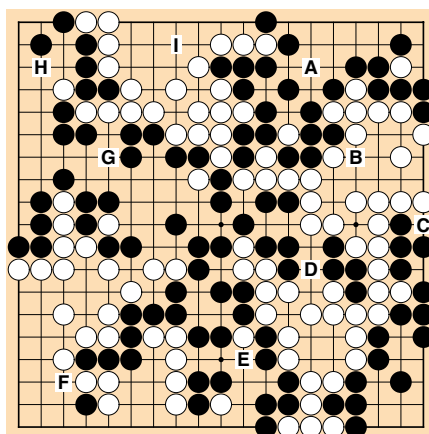


Figure 2

Pour Noir, il y a trois endroits où sévir (B, F et I) ; du point de vue de Blanc, il y a six faiblesses noires à exploiter (A, C, D, E, G et H).

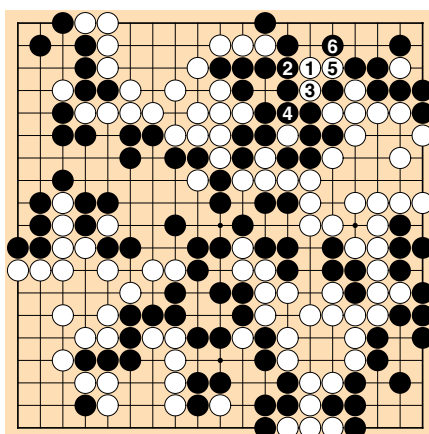


Diagramme A

La gueule de tigre peut avoir une faiblesse...

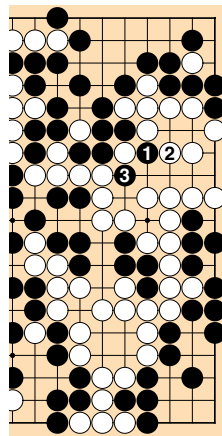


Diagramme B1

La meilleure réponse : mieux vaut une petite perte...

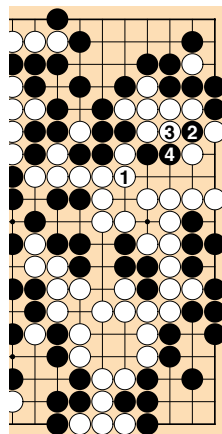


Diagramme B2

Si Blanc connecte simplement, c'est la catastrophe.

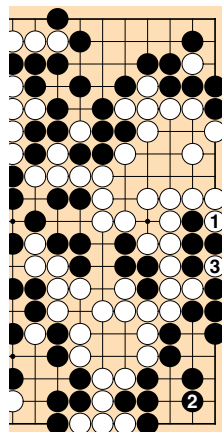


Diagramme C1

La bonne réponse. Blanc prend 8 points, Noir a 10 points de territoire : il a deux points d'avance.

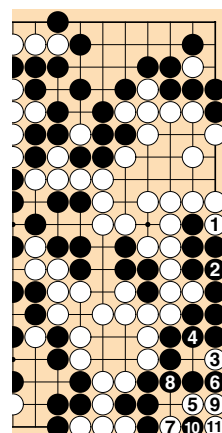


Diagramme C2

Si Noir connecte, le coin devient *seki*, avec deux points pour chaque joueur. Donc Noir a perdu deux points.

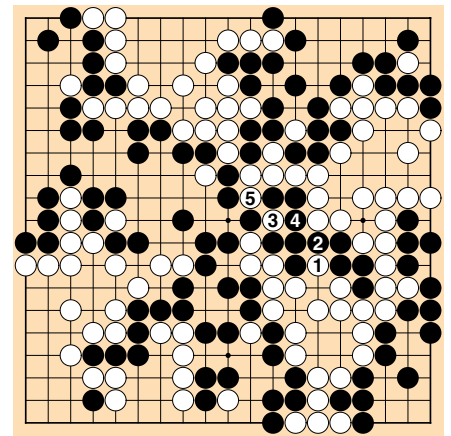


Diagramme D

La bonne réponse : abandonner quatre pierres tout de suite ou parier sur un *ko* vraiment important ?

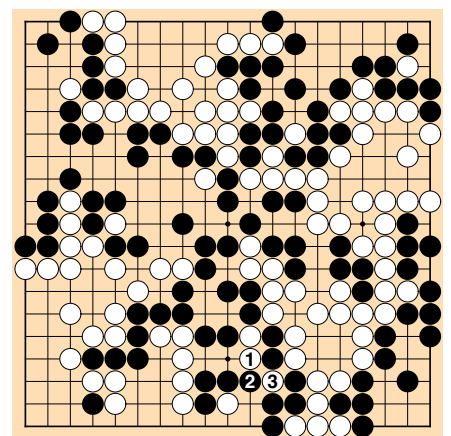


Diagramme E1

La bonne réponse : abandonner deux pierres.

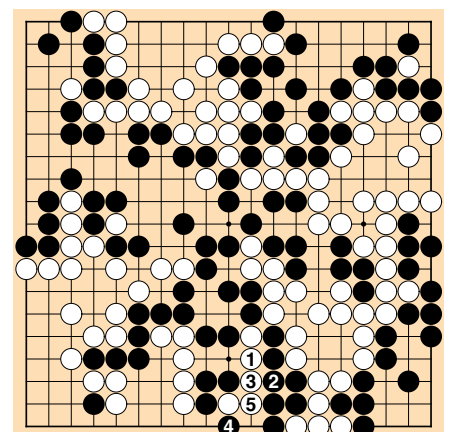


Diagramme E2

L'avarice coûte cher...

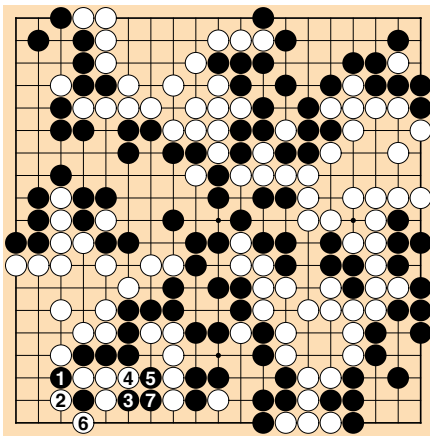


Diagramme F1

La bonne réponse.

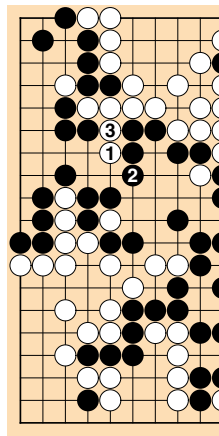


Diagramme G1

La bonne réponse.

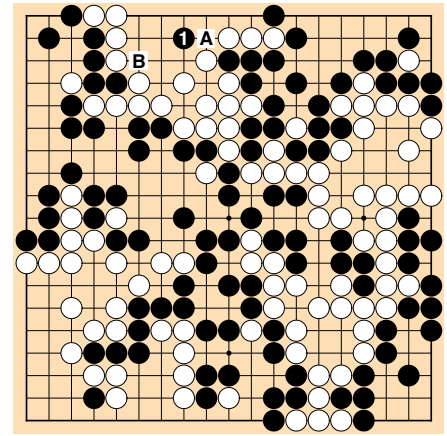


Diagramme I1

Il faut trouver N1 !

Ensuite A et B sont *miai*.

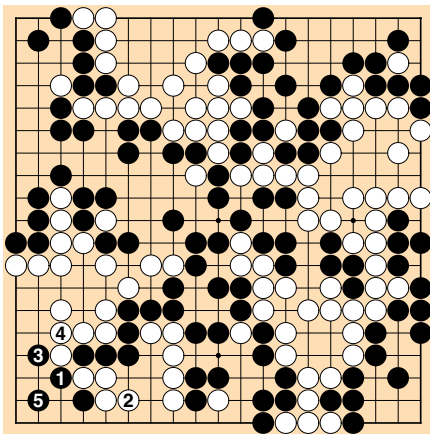


Diagramme F2

Si Blanc veut rester connecté, il y aura des troubles plus importants ! Bien sûr, Blanc peut tenter de jouer un *ko*...

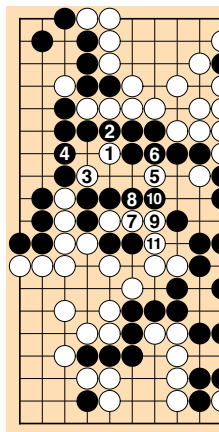


Diagramme G2

Résister fait perdre quelques points de plus.

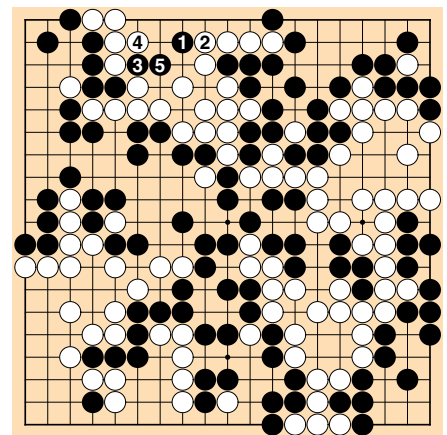


Diagramme I2

Perdre quatre pierres et le terrain...

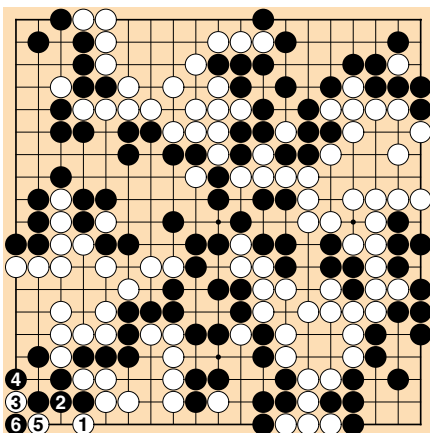


Diagramme F3

Ceci ne semble pas vraiment possible à jouer...

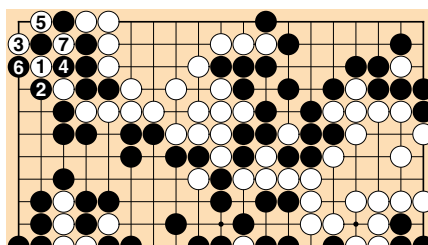


Diagramme H1

La bonne réponse.

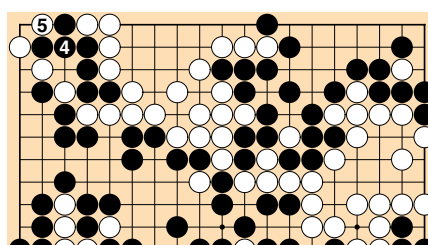


Diagramme H2

Connecter tout de suite mène à un *ko* beaucoup plus dangereux.

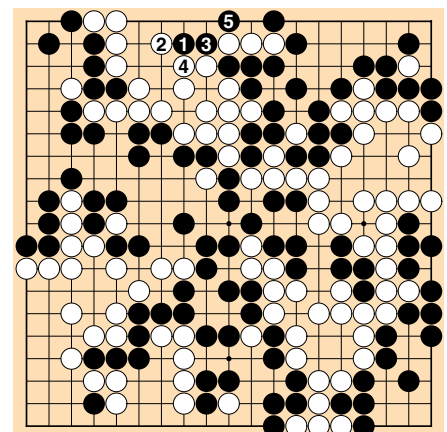


Diagramme I3

... ou perdre trois pierres en gardant quelques points.



# Quel joseki choisir ?

## Junfu Dai

### Préambule

**C**haque partie est unique. Il est vraiment difficile d'illustrer comment choisir le meilleur *joseki* dans les situations variées qui peuvent se présenter.

Dans cette série de problèmes, une quinzaine de débuts de partie vous montreront des circonstances typiques souvent rencontrées afin que vous puissiez mieux comprendre les notions clefs dans le choix d'un *joseki*.

La discussion illustrera la logique du choix en fonction des circonstances locales et de la situation globale.

Attention, le choix d'un *joseki* reste un sujet ouvert. À l'inverse des *tesuji* de *tsumego* où un seul coup est possible, il peut y avoir plusieurs choix possibles selon le style de jeu (préférer le territoire, aimer l'influence ou avoir envie de combattre.) Mais il existe malgré tout des *joseki* à éviter parce qu'ils mènent à de mauvaises orientations.

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

Quel résultat est-ce que je recherche ?

Comment puis-je parvenir à cette position ?

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

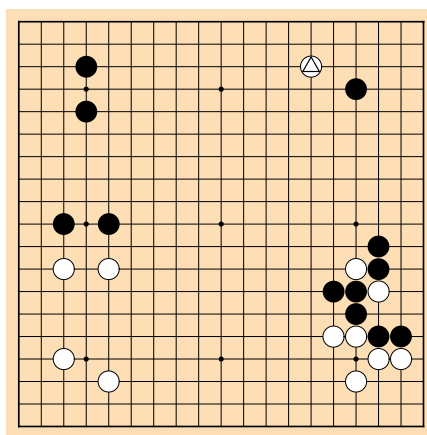
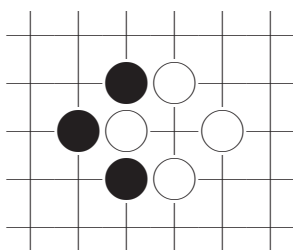


Diagramme 1  
Scénario idéal

À mon avis, ce diagramme serait idéal pour Noir.

Cette image est celle qui doit apparaître au terme d'une première réflexion.

Après N11, Noir a construit un *moyo* énorme dans la moitié Nord du *goban*.

La structure formée par le verrou des deux pierres ▲ et ses extensions sera difficile à réduire pour Blanc.

### Quel joseki choisir ? • Junfu Dai

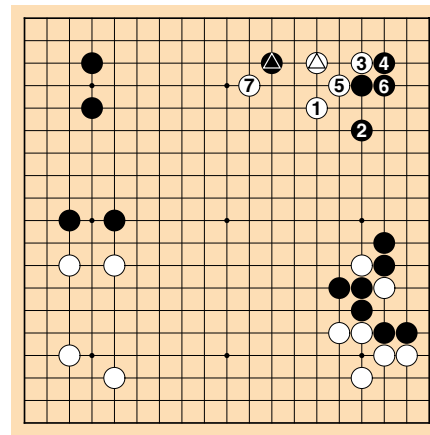


Diagramme 2  
Réaction blanche

Mais la pierre ▲ est très proche de la pierre de *kakari* △, Blanc dispose donc de la possibilité de jouer en 1 pour lancer une contre-attaque. Comme Noir est solide autour, Blanc commence par se renforcer avec 3 et 5 puis il joue 7.

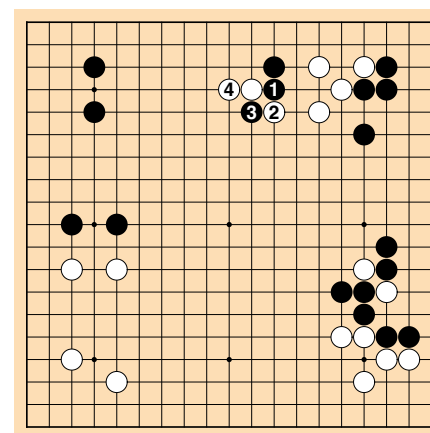
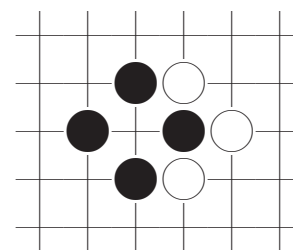


Diagramme 3  
(Suite)

Noir ne peut alors plus combattre avec la séquence classique N1-N3 car, localement, après B4, il aura beaucoup de mal à s'en sortir.



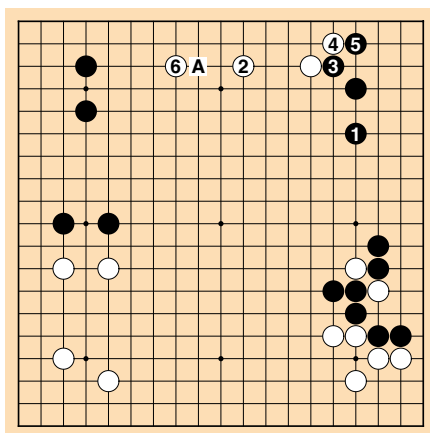


Diagramme 4  
Mauvaise direction

Noir 1 se dirige vers une mauvaise direction : Blanc 2 est un bon coup qui permet de s'installer rapidement sur le bord Nord. Si Noir joue le *tsuke* en 3, Blanc peut encore gagner le *sente* avec B4 puis faire une autre extension en B6. Le potentiel noir au Nord est alors entièrement éliminé. Si Noir joue 3 en A, Blanc entre dans le coin par le *keima* en 5. Dans tous les cas, Blanc s'installe facilement sur le bord Nord tout en annulant les synergies entre les pierres noires.

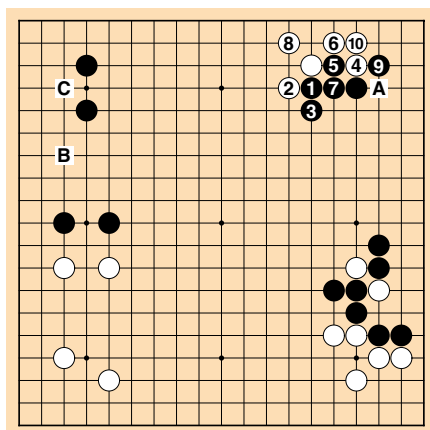


Diagramme 5  
Conflit des frères

Noir joue 1 afin de construire un *moyo* à l'Est grâce à son influence au Sud-Est. Après B10, Noir n'a plus de potentiel sur le bord Nord et il reste encore la coupe en A dans le coin. Le *moyo* noir a l'air d'être grand mais, comme Blanc est solide partout, il va être difficile de terminer sa construction. D'autre part, à l'Ouest le bord noir est affaibli par la présence des pierres blanches. Les invasions blanches en B ou C auront donc des conséquences sévères.

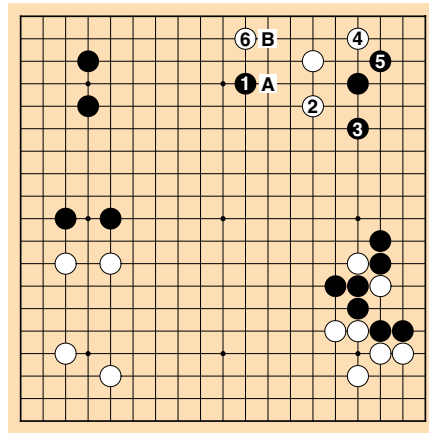


Diagramme 6  
Blanc s'installe

Si Noir pince en quatrième ligne, que ce soit en 1 ou A, Blanc répond en jouant le *tobi* en 2 et le *keima* en 4. Puis, il joue sous la pierre de pince, respectivement en 6 ou en B. Stratégiquement parlant, Blanc est déjà satisfait de ce résultat car il s'est bien installé sur le bord Nord et empêche son adversaire de former un gros potentiel.

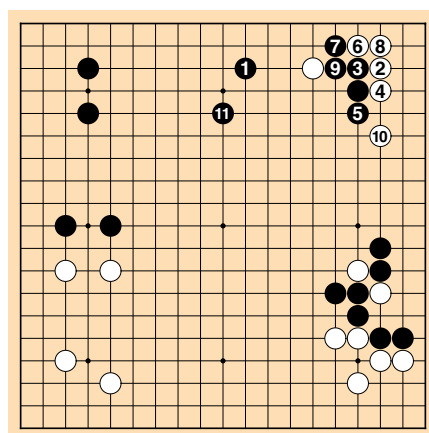


Diagramme 7  
Gros potentiel pour Noir

Le meilleur coup dans cette situation est N1.

Si Blanc entre au *san san* en 2, après N11, Noir construit un énorme potentiel au Nord. Toutes les pierres noires sont dans une position haute.

Il deviendra difficile pour Blanc de trouver un moyen de bien réduire ce *moyo* noir.

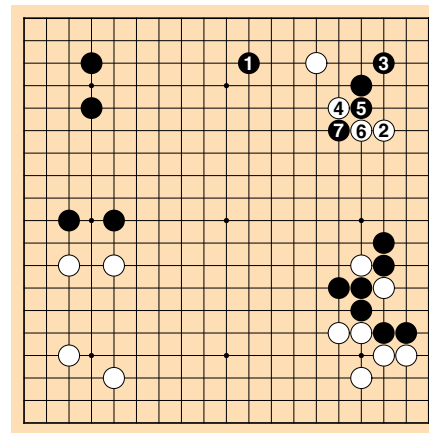


Diagramme 8  
Combat bienvenu pour Noir

Si Blanc veut contre-pincer en 2, Noir peut même choisir de jouer au *san san* pour combattre. Comme Noir est très solide sur le bord Est, ce combat est injouable pour Blanc.

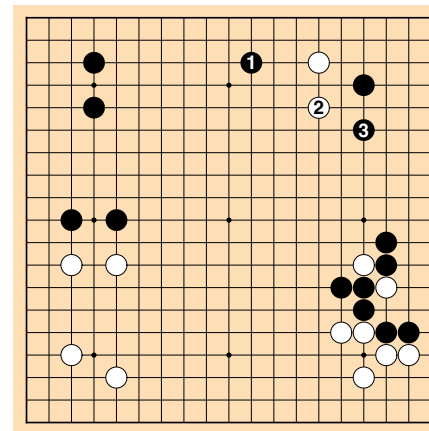


Diagramme 9

Si Blanc saute en 2, Noir répond en 3 et Blanc a du mal à menacer la pierre 1.

En effet, elle est suffisamment éloignée des pierres blanches pour empêcher la contre-attaque du diagramme 2, mais assez proche pour les priver de leur base de vie.

C'est pourquoi la situation devient intolérable pour Blanc s'il choisit de l'attaquer.

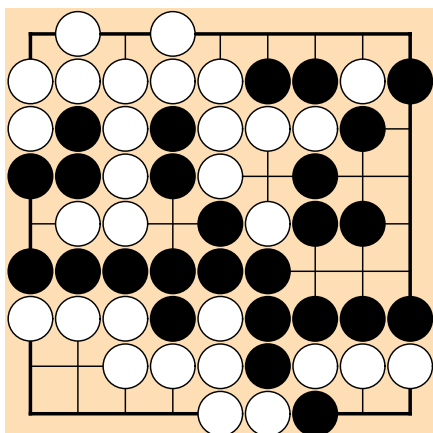
## Conclusion

Au moment du choix des *joseki*, il est important de suivre les plans initiés pendant le *fuseki*. Un coin bien protégé avec des extensions sur les deux ailes est souvent considéré comme un potentiel en « 3D » qu'il sera difficile de réduire.

# YOSE

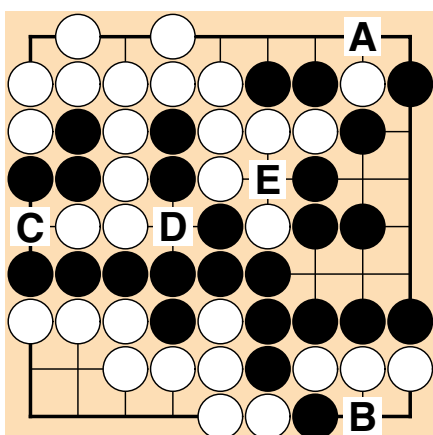
## Junfu Dai

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



### Problème 1

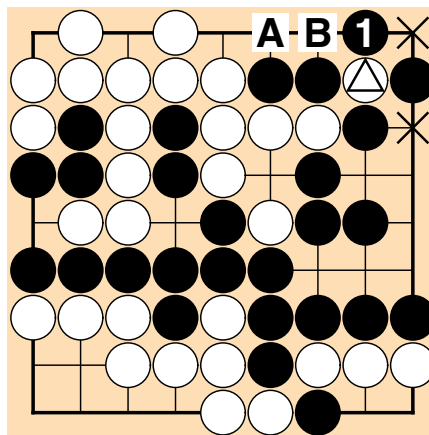
Rappel : tous les groupes sont vivants.  
À Noir de jouer : quel est le bon ordre des coups ?



### Diagramme 1

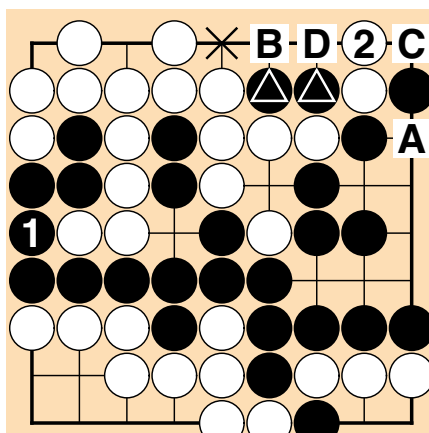
A, B, C, D et E sont les cinq endroits où il y a des points à disputer. Les valeurs des coups C, D et E sont faciles à évaluer : respectivement 6, 4 et 2 points en *gote*.

Comment évaluer les valeurs des coups A et B ?



### Diagramme 2

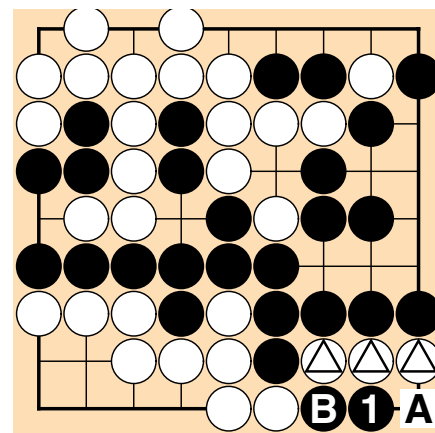
Noir 1 est un coup *gote*. Une fois ce coup joué, on compte les deux points en X, la prise de la pierre △ qui vaut 2 points et 0,5 point en B (Noir et Blanc ont chacun 50% de chances de jouer le coup A pour ce point B, du coup on compte 0,5 points comme valeur à ajouter pour Noir) soit un total de 4,5 points comme référence.



### Diagramme 3

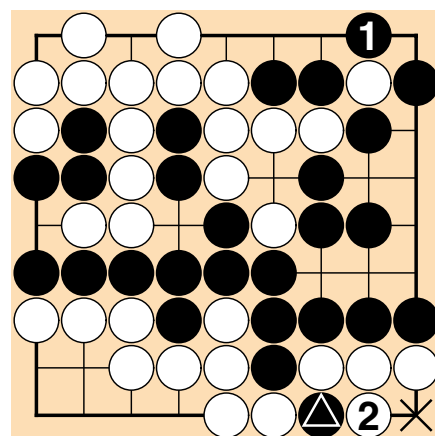
Si Noir joue ailleurs (par exemple en 1), B2 permet à Blanc de capturer les deux pierres △. Même si Noir A et C forcent Blanc à jouer en B et D pour capturer ces deux pierres, Blanc dispose de 5 points dans le coin (X et les deux pierres) alors que Noir n'en a aucun.

La valeur du coup A du diagramme 1 (pour Blanc et pour Noir) est donc de  $5 + 4,5 = 9,5$  points.



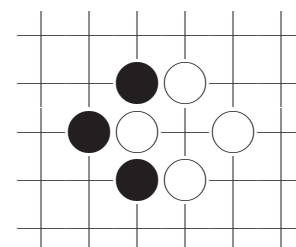
### Diagramme 4

Que peut-on dire de l'autre grand coup de yose en 1 ? Si Noir joue ce coup, il capture les trois pierres adverses dans le coin. Si Blanc capture en A, Noir rejoue en B. Autrement dit, Noir dispose de 7 points dans le coin (1 intersection + 3 prisonniers).



### Diagramme 5

Pour connaître la vraie valeur de ce coup, il faut aussi voir le cas contraire, autrement dit, quand Blanc y joue. Supposons que Noir joue 1, B2 capture la pierre, Blanc a donc 3 points dans le coin. Peut-on en tirer la conclusion que la valeur de ce coup de yose dans le coin est de  $7+3=10$  points ?



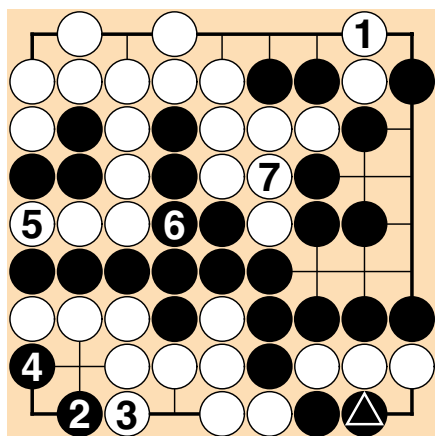


Diagramme 6

Surprise ! Grâce à la capture des pierres du coin Sud-Est, Noir peut encore envahir et détruire le coin blanc au Sud-Ouest. En jouant N2 et N4, il crée un *seki* dans le coin où chaque joueur a un point.

Pourtant, ce n'est pas forcément le meilleur coup dans cette situation car Blanc peut jouer le coup 5 qui vaut 6 points. Après Blanc 7, il n'y aura plus de yose.

Noir et Blanc ont chacun 14 points.

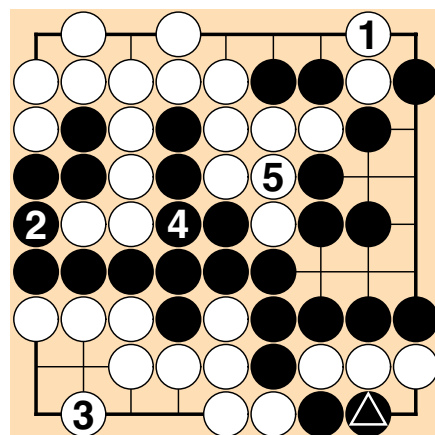
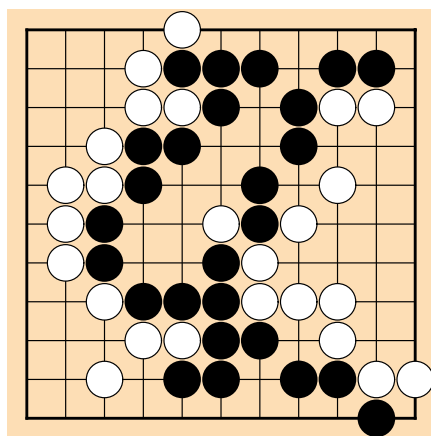


Diagramme 7

Le bon ordre est de se connecter en 2, ce coup vaut 6 points. Blanc en 3 vaut 5 points (par rapport au *seki* du dia.6). Après B5, Noir a 13 points, Blanc seulement 12 points.

Nous pouvons aussi clairement conclure que la valeur du coup Noir 1 dans le diagramme 4 est de  $10 + 2,5 = 12,5$  points (10 points en valeur directe et 5 points pour la suite que chacun a 50% de chances de jouer).



Problème 2

À Noir de jouer. Trouvez les *tesuji* de yose, et le bon ordre des coups

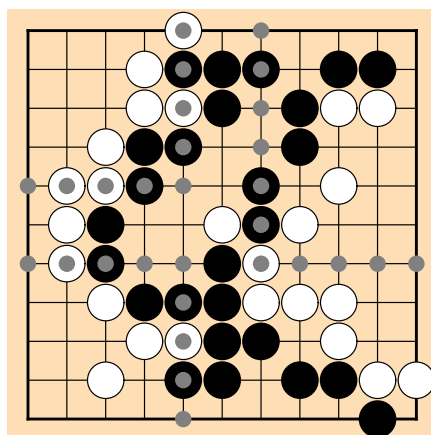


Diagramme 1

Visiblement il y a trois endroits où disputer le yose : les coins Nord-Est, Nord-Ouest et Sud-Ouest.

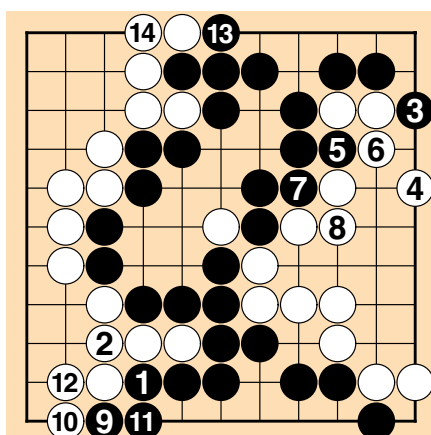


Diagramme 2

Si Noir ne fait pas d'efforts et se contente de jouer des coups *sente* visibles au premier coup d'œil, après B14, il n'y aura plus de yose à disputer. Noir a 22 points, Blanc a 30 points : Noir est en retard de 8 points.

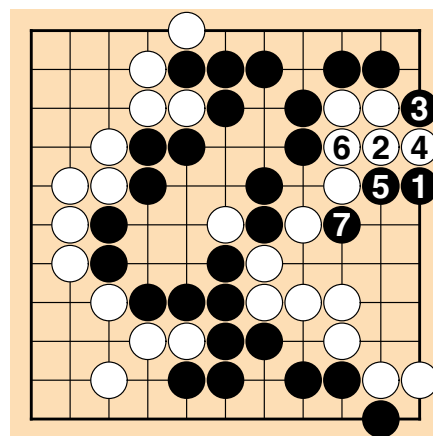


Diagramme 3

B4 du diagramme 2 est un *tesuji* qui permet à Blanc de bien défendre son territoire sur le bord.

Ici, le coup N1 est aussi le *tesuji* pour Noir dans cette situation. Si Blanc tente de le séparer en 2, N3 à N7 capturent les pierres blanches par *damezumari*.

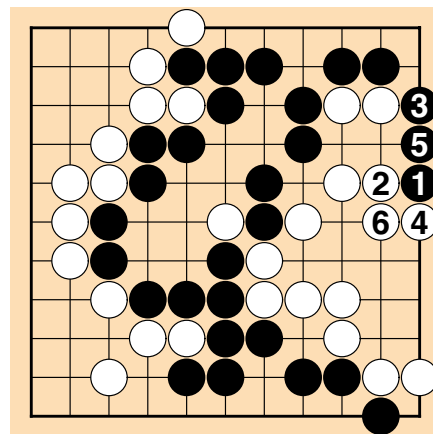
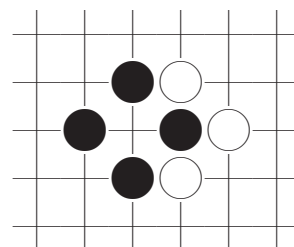


Diagramme 4

Blanc ne peut que répondre en 1 en laissant son adversaire entrer en *sente*. Après B5, Noir a déjà gagné 2 points par rapport au diagramme 2.





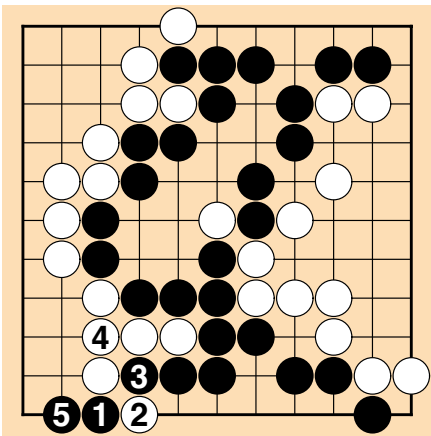


Diagramme 5

Le *tesuji* N1 dans le coin Sud-Ouest n'est pas facile à trouver, mais il est très puissant. Si Blanc joue *atari* en 2, N3 l'oblige à connecter en 4, puis Noir pénètre dans le coin en 5.

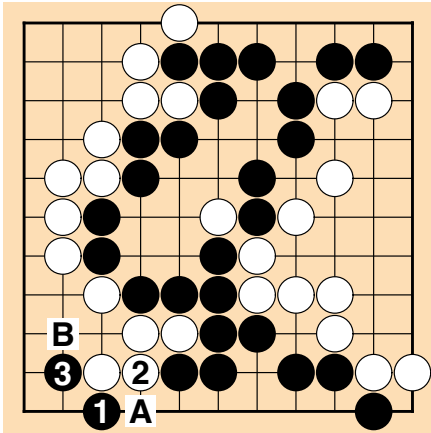


Diagramme 6

B2 est la pire réponse possible car une fois que Noir joue 3, Blanc ne peut plus descendre en A car Noir capture tout avec B.

Diagramme 9 =>

La séquence N1 à N5 permet à Noir d'obliger son adversaire à ajouter un coup plus tard dans le coin en A. Autrement dit, déjà un point de moins pour Blanc. Puis il y a le *ko* à disputer : si Noir le remporte, il y aura deux points de différence par rapport au diagramme 2 dans ce coin.

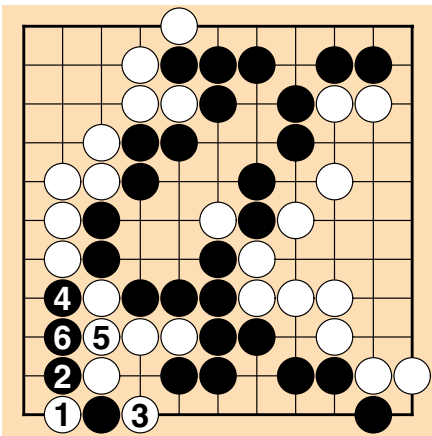


Diagramme 7

Bloquer avec l'*atari* en 1 semble d'être un coup normal, mais N2 est une contre-attaque inattendue ! Si Blanc capture en 3, N4-N6 capturent le coin tout entier...

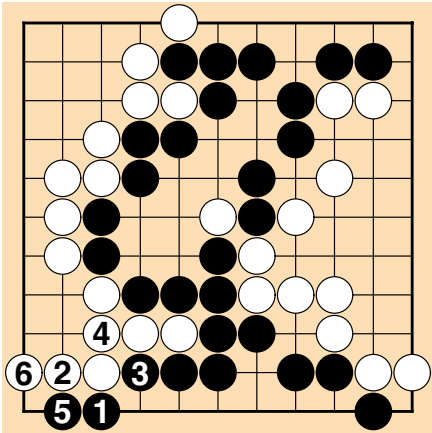


Diagramme 8

La seule bonne réponse pour Blanc est de garder son sang froid et de reculer modestement en 2. N3-N5 entrent dans le coin en *sente*. Par rapport au diagramme 2 Noir gagne ici aussi 2 points.

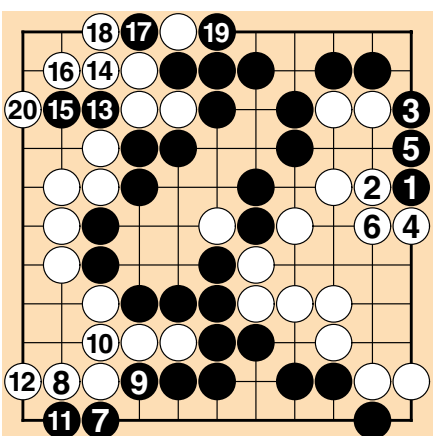
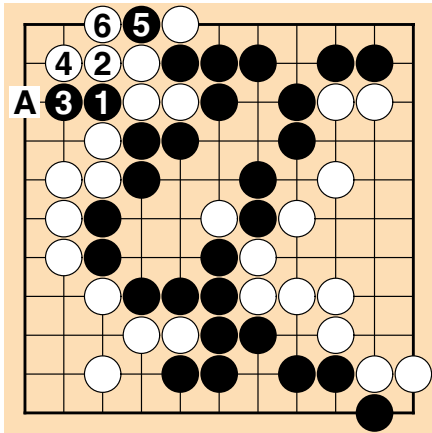
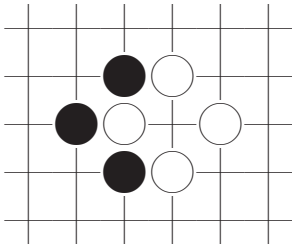


Diagramme 10  
L'ordre des coups.

Voici le bon ordre des coups. Après B20, il reste le *ko* à disputer, mais Noir n'ayant pas suffisamment de menaces pour le remporter, on considère donc que Blanc se connecte finalement en 17. Noir a toujours 22 points, mais Blanc n'a plus que 25 points. Noir a donc fait 5 points de mieux simplement avec un bon *yose* en trois endroits.

Si vous rencontrez encore des difficultés pour les méthodes de comptage des points et d'évaluation de valeur du *yose*, vous pouvez lire le livre sur le *yose* publié aux éditions Praxeo.

Il vous permettra d'assimiler les théories de base afin de mieux comprendre les commentaires de ces exercices.



# Les Mystères du Weiqi

## Règles d'Or du Roi

D'après Youyi Chen,

traduit et adapté par Laurent Lamôle

### Partie 7 : Shèn Wù Qīng Sù (慎勿轻速)

La règle d'or numéro 7 est : « Shèn Wù Qīng Sù ».

Shèn = attentif, prudent

Wù = éviter, ne pas,

Qīng = léger,

Sù = rapide.

*Qīng Su* rappelle *Qīng Shuai* qui signifie « précipité » et « impétueux » en français. Aussi, *Qīng Su* correspond à « léger » et « rapide ». On peut donc faire l'interprétation suivante de notre règle :

« Jouez des coups solides, évitez la précipitation »

Ou : la « précipitation » provient souvent de coups trop « légers » ou trop « rapides » (*Qīng Su*).

Malgré tout, l'idée de *Qīng Su* peut s'appréhender de différentes manières, voici l'interprétation faite par Otake Hideo :

« Faites de bonnes formes, ne vous contentez pas aveuglément du sente »

**O**n doit noter que le fait de jouer « solide » implique souvent de terminer *gote*.

D'où le dicton : « solide pour le *gote*, et léger pour le *sente* ». Pourtant, une bonne forme n'est pas nécessairement une forme extrêmement solide, il semble donc raisonnable de comprendre « bon » en tant que « solide » en regard du *sente*, dans l'interprétation faite par Otake Hideo.

Cela dit, jouer « solide » n'est pas seulement une question de style. C'est en fait l'une des techniques les plus difficiles à maîtriser dans le jeu de go. D'ailleurs, beaucoup de parties « gagnées » se transforment finalement en défaites, à cause d'un jeu manquant de solidité.

Intéressons-nous maintenant à l'exemple suivant...

● : Otake Hideo (9p)

○ : Si Tian Zhang (7p)

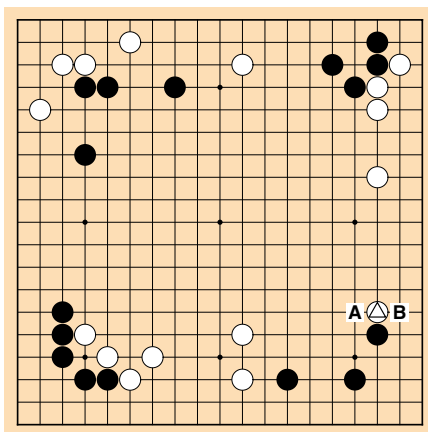


Diagramme 1

À Noir de jouer.

En réponse à △, A et B sont des possibilités classiques pour Noir.

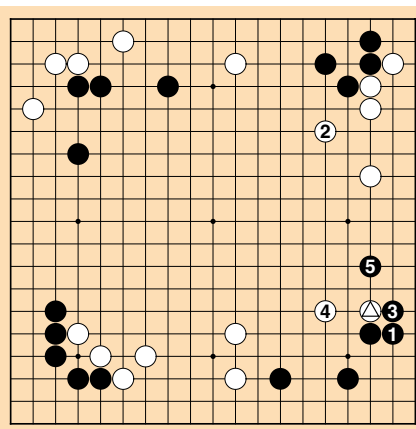


Diagramme 2

Cependant, avec son style « solide », Otake Hideo choisit plutôt de jouer N1, et après les échanges B2 à N5 on obtient le diagramme 2.

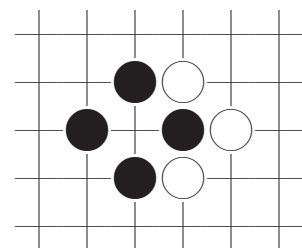
Chaque coup de la séquence N1-N3-N5 semble solide comme le roc. Le principal avantage de cette stratégie est qu'elle ne laisse aucune chance à Blanc pour tenter la moindre manœuvre ultérieure : finalement, la formation noire possède un gros potentiel de fin de partie.

Étonnamment, un autre joueur « solide », Fujisawa Hideyuki, critiqua N1 et suggéra de jouer directement en ③ (ce coup est considéré comme étant le seul coup pour Noir dans le livre de Fujisawa).

Nous n'entrerons pas en détail dans le débat de ① contre ③, mais récapitulons brièvement les arguments de Fujisawa Hideyuki...

Noir est déjà très solide partout sur le *goban*, donc c'est le moment de prendre l'avantage en utilisant cette force. Sinon, la position noire sera globalement trop solide, et donc déséquilibrée.

Finalement, ce concept de *solidité* n'est pas uniquement valable pour les positions, mais peut aussi caractériser les joueurs eux-mêmes ; Fujisawa Hideyuki et Otake Hideo sont juste deux joueurs parmi beaucoup d'autres à utiliser ce style de jeu.



# Retrouvez la RFG en ligne

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

# Revue Française de go

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



<http://rfg.jeudego.org>

## Complétez votre collection !

Anciens numéros de la Revue Française de Go



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

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

Les anciennes revues sont disponibles sur commande auprès du responsable matériel FFG [materiel@jeudego.org](mailto:materiel@jeudego.org)

L'abonnement à la RFG est disponible avec la licence de la Fédération Française de Go. Elle est également proposée séparément au tarif (pour la France) de 20€ par an (3 numéros). Pour toutes les questions concernant les abonnements merci de contacter le responsable RFG [abonnement-rfg@jeudego.org](mailto:abonnement-rfg@jeudego.org)