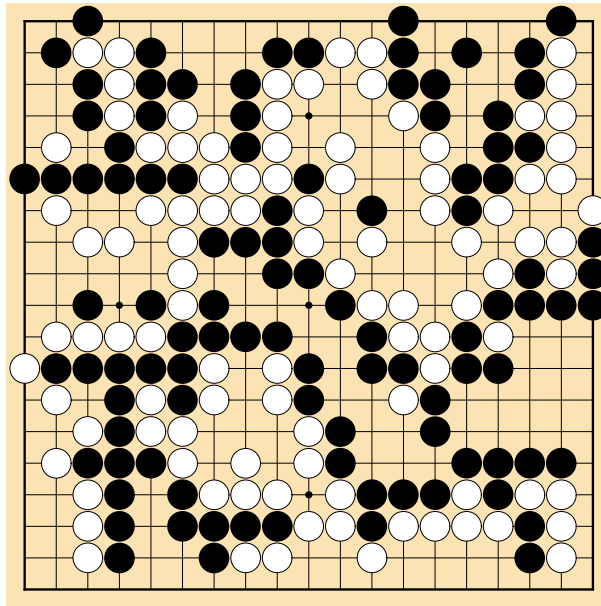


Fauteur de troubles

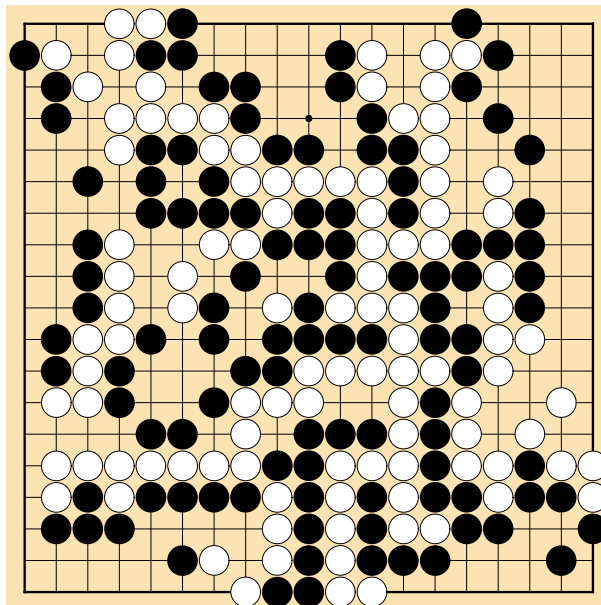
In-seong Hwang

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

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



Problème 1
Niveau kyu



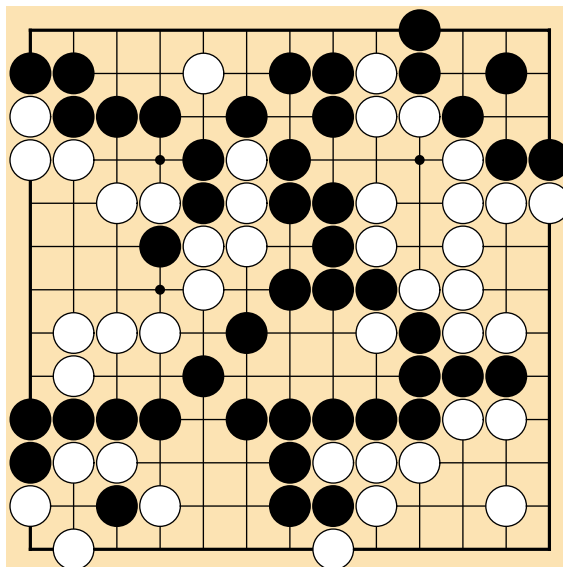
Problème 2
Niveau dan

YOSE

Junfu Dai

La magie des *tesuji* de yose...

Komi : 6,5 points.
À Noir de jouer.



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

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

L'édito



Photo : Marc Delaunay

Chères lectrices, chers lecteurs
 Nous avons de nouveau vécu un
 été assez sombre...
 Au loin, des incendies dévastent
 des étendues gigantesques.
 Ici, ou bien il fait beau et chaud,
 mais trop chaud, ou bien ce sont
 des orages et des pluies dilu-
 viennes qui ravagent la surface
 sans remettre à niveau les nappes phréatiques.

Même dans la bulle de notre petit monde tout n'est pas
 rose, certains déplorant que cette année nos cham-
 pions et championnes n'aient conservé (ou conquis...) aucun titre européen.

Et pourtant il y a tant de motifs de satisfaction !

- Chez les « Jeunes », bien sûr le titre de champions
 d'Europe par équipe acquis en début d'année (cf RFG
 N°159), mais surtout le haut niveau des candidats aux
 championnats de France Jeunes de cette année.

- Au niveau des clubs et ligues, les multiples manifesta-
 tions de leur vitalité : tenue de stands lors des festivals
 et des forums, organisation d'ateliers, de stages et de
 tournois, voire carrément d'écoles de Go.

Avec une mention particulière cette année pour le club
 de Grenoble !

Tout d'abord, trois joueurs de ce club viennent d'acca-
 parer les trois marches du podium lors du champion-
 nat de France Open (Motoki Noguchi, Denis Karadaban
 et Florent Labouret).

Ensuite Camille Lévêque, pédagogue de l'école de Go
 de Grenoble, a reçu pour son projet *Passeport pour le
 go* (qu'elle a mis en place dans cette école) le premier
Outstanding Go Educational Award décerné lors de la
 1st ISGS International Conference on Go Studies.

- Enfin trois livres viennent de paraître :
 « *Trouble Master* », d'Inseong Hwang (tiens, un Grenoblois...)
 « *L'usage de la force* », de Motoki Noguchi (un autre
 Grenoblois...)

« *Go - À toi de jouer !* », de Lucas Neiryck (club de Jus-
 sieu) illustré par Camille Lévêque (encore Grenoble !).
 Nous espérons que ces livres vous offriront, pour vos
 proches et vos amis, de nombreuses occasions de
 cadeaux, sources d'initiations potentielles, ou de pro-
 grès chez des joueurs confirmés.

Bonne lecture !

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

Et toujours...

L'email de la rédaction :

redaction-rfg@jeudego.org

Le site de la revue :

rfg.jeudego.org

Notre page facebook :

fb.com/revue.francaise.go

ACTUALITÉS ET PARTIES COMMENTÉES

Brèves	5, 7
Vie des clubs	6
50e tournoi de Paris	8
Livres	9, 20, 32
Championnat de France Jeunes	10
Partie commentée	12
Pédagogie	15
35e tournoi de Rouen (partie commentée)	18
Courrier des lecteurs	23
Conférences dans les instituts Confucius	26

THÉORIE ET TECHNIQUES

Problèmes : énoncés	2, 4, 5
Yose	16
Le coin des débutants	20
Le monde des tesuji	22
Kô	24
Fauteur de troubles	28
Tsumego à gogo : solutions	34

- Éditeur : Fédération Française de Go.
Siège social : Fédération Française de Go
101 rue de Sèvres, 75280 Paris CEDEX 06.
- Directeur de publication : Clément Béni.
- Rédacteur en chef : Jean-Pierre Lalo.
- Maquettiste : Jean-Pierre Lalo.
- Correcteurs : Robin Bacardaz, Bernard Choque, Agnès Gaillard,
Quentin Rendu, Martial Sauvadet, Nicole Tagnon.
- Contributions : Christian Boyart, Kevin Cuello, Junfu Dai,
Benjamin Dréan-Guénizia, Jean-Paul Gaschignard, Fan Hui,
Inseong Hwang, Loïc Lefebvre, Camille Lévêque, Lukas Neyrinck,
Motoki Noguchi, Gautier Roussille, Ralf Wurzing.
- Illustration de couverture : Camille Lévêque.
- Portraits : Gabriel Robinne.
- Illustrations intérieures : Camille Lévêque.
- RFG est publiée par la Fédération Française de Go.
- Imprimé par : Maugein Imprimeurs (ZI de Mulatet, 19000 Tulle)

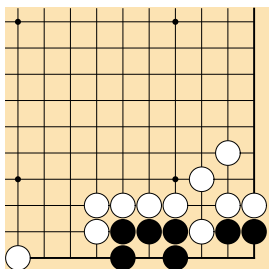
Christian Boyart

JP Lalo

Tsumego à gogo

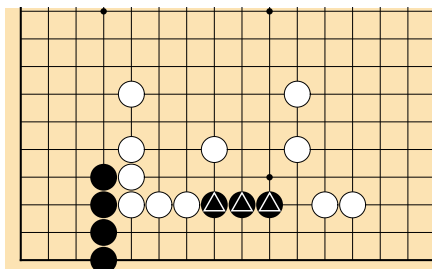
énoncés

Fan Hui



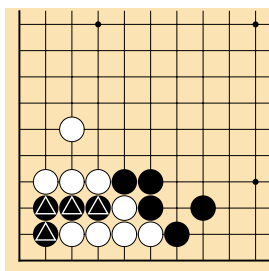
Problème 1

Les pierres noires ont-elles une chance de s'en tirer ?



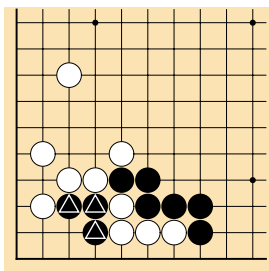
Problème 2

Noir joue et sauve ses pierres .



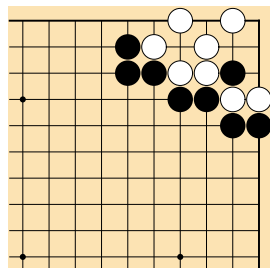
Problème 3

Noir joue et sauve ses pierres .



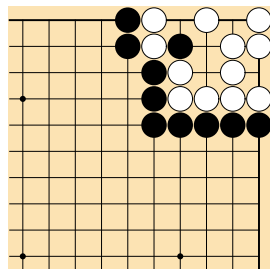
Problème 4

Noir joue et sauve ses pierres .



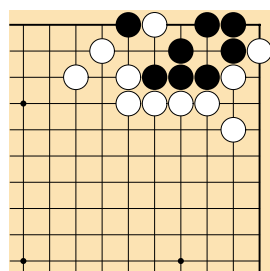
Problème 1

Noir joue et tue Blanc sans condition.



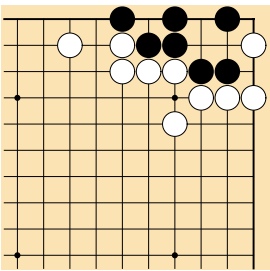
Problème 2

Noir joue et tue Blanc sans condition.



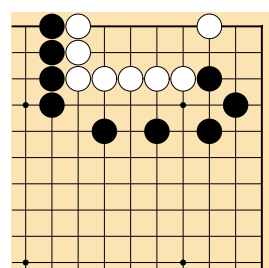
Problème 3

Noir joue et vit sans condition.



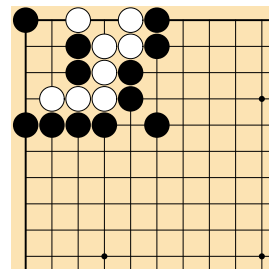
Problème 4

Noir joue et vit sans condition.



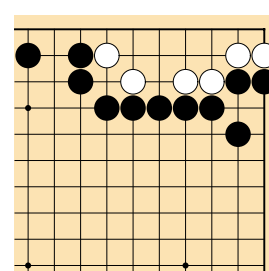
Problème 5

Noir joue et tue Blanc sans condition.



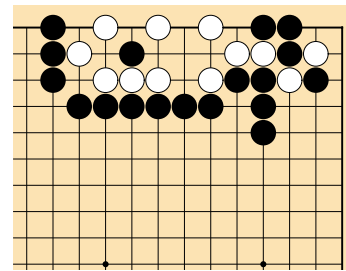
Problème 6

Noir joue et tue Blanc sans condition.



Problème 7

Noir joue et tue Blanc sans condition.



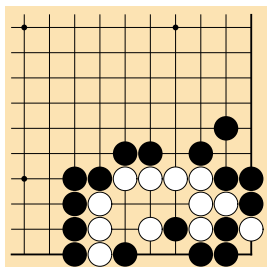
Problème 8

Noir joue et tue Blanc sans condition.

Tsumego à gogo

énoncés
Fan Hui

Niveau confirmé



Nouvelles de l'Ouest Kevin Cuello

Championnat de Rennes

En janvier dernier, le club Rengo a accueilli une participation record de 34 participants dont 12 jeunes. C'est Florent Rioland (4d) qui remporte le titre !

Podium :

- Florent RIOLAND (4d)
- Rémi VANNIER (2d)
- Marc GUILLOUX (1k)

Champion U16 : Tâm-Loup LÊ (2k)

Championne U12 : Rabiyou ALI KODO (20k)

Championnat de la Ligue de l'Ouest

Ce sont 24 représentants de huit clubs de l'Ouest (Angers, Brest, Le Mans, Nantes, Niort, Poitiers, Rennes et Tours) qui sont venus disputer les quatre rondes du championnat. La victoire surprise de Rémi Vannier face à Florent Rioland a permis au Nantais Stéphan Kunne de rafler la première place au SOS, bien qu'une cinquième ronde aurait pu les départager. Mais un weekend de Go, c'est toujours trop court !

Les qualifiés du tour Ligue au championnat de France open 2023 (à Rennes !) :

Stéphan KUNNE (3d, 44MN)
Rémi VANNIER (2d, 35Re)
Matthieu LE HIR (2d, 29Br)
Jérémy VOGT (1d, 37To)



Kevin Cuello et le podium de l'Ouest
crédit Kevin Cuello

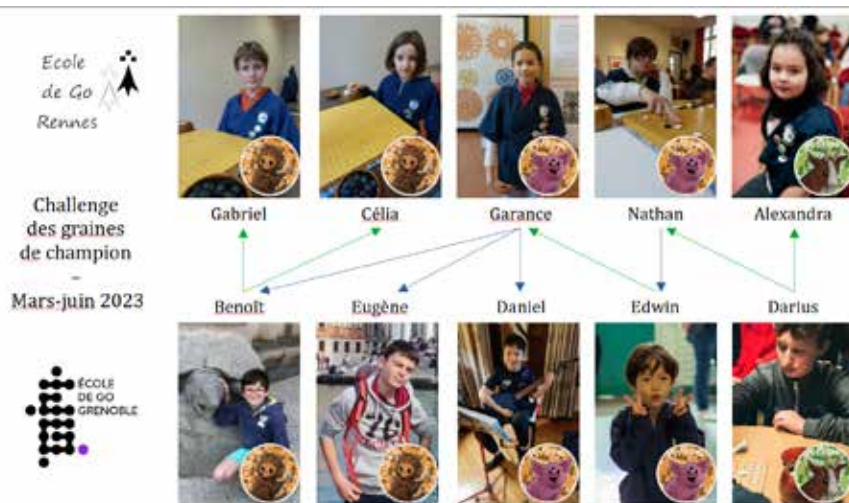
Le projet GREN

Dans le courant du mois de janvier, je reçois un message de Loïc Lefebvre me proposant une nouvelle idée pour rapprocher les jeunes de l'école de go de Rennes et ceux de l'école de go de Grenoble. Sur le coup, je me dis « Super ! », mais 10 secondes plus tard « Attends un peu, j'ai déjà 10.000 truc sur le feu », et je lui réponds - « Ok, à quoi penses-tu, qui ne soit pas un échange physique, ni un projet trop lourd à gérer ? » - « Tu connais la Nongshim Cup ? » - « Le tournoi de joueurs pro qui voit s'affronter une équipe chinoise, une équipe coréenne et une équipe japonaise ? » - « C'est bien ça » - « Je marche ! ».

et un joueur « grade chèvre » (15k-13k). Quant à la sélection des jeunes graines, le principe fut « premier arrivé, premier servi ».

Le projet a ainsi débuté en mars, et à raison d'une partie un dimanche toutes les deux semaines, il s'est terminé fin juin. À l'issue des neuf matches, c'est Grenoble qui s'impose grâce à Darius Rosenbach, bravo à eux ! Mais Rennes ne démérite pas, car Garance Le Dû a obtenu la plus longue série de victoires (3) et voit son nom gravé sur la coupe commémorative.

Pour le bilan, je suis très satisfait de mon côté, car les jeunes n'ont pas seulement été motivés pour participer, mais tous les élèves de l'école de Go, adultes



GREN 2023 - crédit Kevin Cuello

Et c'est ainsi que nous décidons d'organiser le challenge des graines de champion, un défi en ligne où deux équipes de cinq joueurs s'affrontent sur le modèle du Roi de la colline, c'est-à-dire qu'une seule partie a lieu, et le gagnant continue de jouer jusqu'à son élimination. L'objectif : éliminer toute l'équipe adverse pour remporter le challenge.

En pratique, nous avons utilisé le serveur OGS avec un compte unique pour chaque école, et déterminé les conditions de parties ainsi : une durée de 25 minutes + 7 secondes (cadence Fischer), un komi de 7,5 points, et pas de handicap. Afin de faire jouer des jeunes de niveaux similaires, nous avons choisi de mettre en valeur des catégories similaires correspondant aux deux écoles, en commençant par le grade le plus bas : deux joueurs « grade singe » (24k-20k), deux joueurs « grade cochon » (19k-16k)

inclus, ont suivi l'événement avec grand enthousiasme, grâce aux commentaires de parties proposés durant les séances. J'espère pouvoir renouveler ce challenge l'an prochain avec, qui sait, une troisième équipe de jeunes d'un nouveau club ?

Les derniers événements de l'école de Go de Rennes

Février

- Stand d'initiation au Nouvel an chinois
- Trophée 9x9 des crêpes - 26 participants
- 1 : Johan FONG 16k (7 victoires)
- 2 : Sophie BRUNET 19k
- 3 : Quentin ROSA 11k
- Camp d'hiver - 10 jeunes

Mars

- Stand d'initiation au festival Roazhon Japan
- Trophée 13x13 - 28 participants
- 1 : Johan FONG 15k
- 2 : Lilian GUELOU 15k
- 3 : Sophie BRUNET 19k
- Stage « sacrifice » animé par Florent Rioland, 4d - 11 participants

Avril

- Trophée 19x19 - 23 participants
- 1 : Quentin ROSA 11k
- 2 : Augustin LAFARGUE 12k
- 3 : Elias PEN 17k
- Camp de printemps - 15 jeunes

La nouvelle chasse aux œufs a mêlé recherche de pierres en intérieur et extérieur, ainsi que résolution de *tsumego*



Récolte des œufs en chocolat
crédit Kevin Cuello

en binômes pour obtenir des œufs en chocolat !

Champions de PairGo 9x9 : Lilian GUELOU et Augustin CHENEAU.

Champions de PairGo 13x13 : Lilian GUELOU et Alexandra LE DÛ.

Championne de Gomoku (5 à la suite) : Alexandra LE DÛ.

Mai

- Tournoi des thés - 8 jeunes
- 1 : Augustin CHENEAU 11k
- 2 : Alain MATHIEU 15k
- 3 : Sophie BRUNET 20k

Nous avons également tenu un stand d'initiation durant le festival du thé orga-



Fête du thé - crédit Kevin Cuello

nisé par l'Institut Confucius de Bretagne dans le nouveau jardin chinois du Parc de Maurepas à Rennes.

Juin

- Tournoi Blitz & pique-nique - 25 participants

Notre dernier tournoi de la saison a eu lieu dans le parc St Cyr de Rennes, en compagnie des parents et d'un beau soleil. Quatre poules de 6 joueurs ont permis de désigner les demi-finalistes.



Podium Blitz & pique-nique
crédit Kevin Cuello

- 1 : Elias PEN 11k
- 2 : Bérengère DE DREUZY 19k
- 3 : Johan FONG 10k
- 4 : Alexandra LE DÛ 15k

- Première cérémonie de fin de saison

Pour clore la sixième année de l'école de go, j'ai organisé une cérémonie de remise des prix et de retour sur images de la saison écoulée. Ainsi, les enfants et parents ont pu (re)découvrir l'ensemble des activités, ainsi que les projets mis en marche



Cérémonie de fin de saison
crédit Oxana Semenova

pour l'année prochaine. Le bilan général sur l'année écoulée est satisfaisant, avec 38 inscrits, dont 27 jeunes, cinq tournois, six mini-tournois, un challenge en ligne, trois camps pour jeunes, deux stages et cinq initiations au grand public.

J'ai déjà hâte que la rentrée prochaine arrive !

Brèves

Europe (ECG, suite)

« Championnat d'Europe » féminin open, 24 juillet

48 joueuses ont participé à ce tournoi en trois rondes.

Lee Seunghyun (6D, KR), revenue pour défendre son titre remporté l'année dernière, le conserve.

- 2- Zhang Chao (5D, CN)
- 3- Manja Marz (3D, DE)

Europe

Championnat d'Europe de Pair Go 2023

Leksand (Suède), 16 au 18 Août

14 paires ont participé à ce tournoi en six rondes.

- 1- Manja Marz (4D), Johannes Obenaus (6D) (DE, +5)
- 2- Ariane Ougier (4D), Benjamin Dréan-Guënaizia (7D) (FR, +5)
- 3- Laura Avram (3D), Denis Dobranis (5D) (RO, +3)
- 4- Mariia Chernova (1k), Dmytro Bohatskyi (6D) (UA, +3)

France

Championnat de France Open

Rennes, 25 au 27 août 2023

38 joueurs et joueuses ont participé à ce championnat en sept rondes.

- 1- Noguchi Motoki (7D, 38Gr, +7)
- 2- Karadaban Denis (6D, 38Gr, +6)
- 3- Labouret Florent (5D, 38Gr, +6)
- 4- Remadna Sofiane (4D, 76Ro, +5)
- 5- Ougier Guillaume (5D, 92An, +5)
- 6- Kunne Stéphan (3D, 44MN, +5)
- 7- Lemoine Theo (3D, 49An, +5)
- 8- Li Boyuan (4D, 75Op, +5)
- 9- Benchabane Hassane (2D, 76Ro, +4)
- 10- Imamura-Cornuejols Toru (3D, 38Gr, +4)

50e Tournoi International de Paris

Ralf Wurzinger

L'édition anniversaire du Tournoi de Paris s'est encore tenue dans la prestigieuse École Normale Supérieure, rue d'Ulm. Deux cents joueurs ont participé, dont 59 venus de 20 pays étrangers différents. Le tournoi a aussi été classé Bonus Point B du circuit du Grand Prix de la Fédération Européenne de Go (EGF). Seize joueurs avaient un niveau 5 dan ou supérieur.



La cour intérieure de l'ENS

Après avoir surmonté quelques obstacles lors de la préparation, nous avons pu ouvrir les inscriptions quatre mois avant le tournoi. Vitaliia Kalmutska, une artiste professionnelle ukrainienne, a créé l'affiche du tournoi.

Le nombre de préinscriptions dépassant nos attentes (plus de 200 joueurs !) nous avons dû louer une salle supplémentaire. (En 2022 il y avait seulement 142 participants.)

Le « top-group » (tables 1 à 8) a été installé dans une petite salle avec des scribes qui transmettaient les deux premières tables sur KGS. Ces parties étaient commentées en direct par des pros européens sur le canal twitch de l'EGF. La grande salle pour les joueurs et joueuses en dan se trouvait dans une autre aile du bâtiment. Les joueurs en kyu, environ 140, ont apprécié la spacieuse cantine de l'ENS.

La première journée a commencé le matin avec les confirmations des pré-inscriptions et quelques problèmes d'imprimante alors que le tirage de la première

ronde était déjà prêt. Finalement à 14h30 tout le monde était concentré sur sa partie.



La salle du Top Group

La table numéro 1 opposait le joueur « arrivée surprise » Lukáš Podpěra (7d, République Tchèque) à He Tianrui (5d, Chine/Grande Bretagne). Lukáš a gagné la partie. À la table 2, Chen Tianyi (5d, Chine/Grande Bretagne) a battu le champion d'Allemagne et gagnant du Grand Slam de l'EGF Jonas Welticke (7d).



La salle des joueurs en Dan

Lors de la ronde 2, Alessandro Pace (5d, Italie) perdait face à Lukáš Podpěra à la table 1, alors que la table 2 était dominée par Yang Yaoling (6d, Chine/Grande Bretagne) qui battait Chen Tianyi.

La seconde journée a commencé avec les croissants à 9h30. Un peu tôt... mais la plupart des joueurs ont réussi à être à l'heure.

Dans le top-group Yang Yaoling a battu Cornel Burzo (6d, Roumanie) à la table 1. Mais la surprise est venue de la table 2 où Vsevolod Ovsienko (5d, Ukraine), 14 ans et Champion d'Europe des moins de 16 ans, a battu un des favoris du tournoi, Lukáš Podpěra.

Néanmoins Vsevolod a trébuché lors de la ronde 4 devant Yang Yaoling, qui fut le seul joueur sans défaite du top-group à la fin de cette deuxième journée.

Le Blitz

Dimanche soir le tournoi des parties rapides a été organisé par Loïc Lefebvre du club de Grenoble. Son organisation ayant été très efficace, il a pu aussi y participer.

Après les poules avec 64 joueurs et les quarts de finales, les 4 joueurs des demi-finales ont disputé la finale et la partie pour la 3e place.

La finale fût remportée par Yang Yaoling face à Chen Tianyi.

La troisième place a été prise par Lukáš Podpěra qui a battu Robin Bonjean (3d, Stones in the Shell).

La troisième journée a été ouverte à nouveau avec des croissants au bar, encore plus tôt : la ronde 5 commençait à 9h !

Yang Yaoling a continué sa route vers la victoire en battant Schayan Hamrah (5d, Autriche) à la table 1.

À la table 2 le jeune Vsevolod empochait une autre victoire contre Alexander Eerbeek (5d, Pays-bas).

Yaoling a bien sûr aussi gagné sa dernière partie face à Jonas, pendant que Vsevolod était dominé par Chen Tianyi.

Le classement final :



1 -Yang Yaoling avec 6 victoires



2 - Vsevolod Ovsienko, 4 victoires et le meilleur SOS

3 - Cornel Burzo, 4 victoires

Trois autres joueurs ont aussi gagné leurs 6 parties :

Ulysse Duplanquet (6k, Antony), Jérémie Blikman (9k, Orsay) et Ambroise Guillou (11k, Rennes).

Les résultats complets et les kifu à télécharger sont disponibles sur le site du tournoi : <https://tournoi-de-paris.jeu-dego.org/>

Quelques prix spéciaux ont été distribués sous la forme d'une bouteille de vin de Bordeaux :

Alain Chevalier (Paris Observatoire) en tant que sponsor principal et pour son aide pour le transport du matériel.

Jean Souchay (Paris Observatoire) pour avoir participé 18 fois au tournoi depuis que nous avons les listes complètes des participants (1996).

Denis Feldmann pour avoir participé au premier Tournoi de Paris en 1973 et encore à celui de cette année !

Krzysztof Podbiol (Pologne) pour avoir joué son 596e (!) tournoi (selon le site de l'EGF).

Christina et Christian (Paris Aligre) pour avoir tenu spontanément la buvette du tournoi.

Un grand merci aux environ 30 personnes qui ont aidé pour que le tournoi se déroule avec fluidité.

Parmi eux je tiens à exprimer ma reconnaissance à Milena Boclé (préparations, communication), Alain Cano (arbitre principal et tirage), Clément Béni (finances), Christina Boyart et Clément Trung (buvette).

Un grand merci aussi à Jean-Luc Gaillard qui aide depuis des années au tirage et à la distribution des feuilles de résultat. Cette année il nous a annoncé sa retraite. Heureusement il a promis de revenir en tant que joueur « simple ».

Nous avons eu aussi le soutien de nombreux partenaires. Retrouvez leurs liens sur notre site.

Et rappelez-vous que la 51e édition du Tournoi International de Paris se déroulera du 30 mars au 1er avril 2024, probablement encore à l'ENS !

Livres



Après *Le langage des pierres*, *Tsumego* et *Yose* (coécrit avec Dai), je suis heureux de vous présenter mon quatrième livre de go avec Praxeo. J'y ai mis l'ambition de transmettre ma façon de construire le *fuseki* et le *chûban*. La force, essence du go, critère absolu de direction de jeu, est révélée et déclinée par deux proverbes connus de tous « *Un coup urgent avant un gros coup* » et « *Jouer loin de la force* ».

L'usage de la force s'adresse à tous les joueurs de go. Les kyu réguliers y découvriront des raisonnements de haut niveau ; les dans apprendront à mieux organiser leurs idées. J'ai également voulu interpeller la communauté française tout entière, et en particulier l'immense assemblée des joueurs dilettantes à qui j'ai tant de choses à offrir.

Pédagogie à la française

L'usage de la force dresse une synthèse des cours que j'ai dispensés depuis mon arrivée en France au début des années 2000. Au contact des joueurs cartésiens et de leurs myriades de questions, ma pédagogie s'est affinée. L'apport des IA a enrichi le discours : sans altérer les fondamentaux, l'IA a cassé des dogmes et insufflé un immense élan de liberté sur le *goban*.

Pour construire l'argumentaire, « *cent et cent fois j'ai fait, défait et refait la même page* », disait Chateaubriand. Je conserve la nostalgie de mes insomnies, grâce auxquelles j'ai pu débloquent mes hésitations, choisir de bons exemples et édifier la rhétorique et la dialectique de mon discours.

Je suis honoré d'ajouter une pierre à la collection Praxeo, gage de rigueur, de qualité et de plaisir depuis vingt ans. Fidèle à son engagement pour les jeux et la stratégie, Alexis Beuve, fondateur de la maison d'éditions, a largement contribué à cet exercice d'écriture et de pédagogie.

Hommage aux grands maîtres du passé

J'ai également fait appel aux grands maîtres du passé, car Dôsaku, Jôwa ou Shûsaku appréhendaient déjà le *fuseki* et le *chûban* de façon très moderne, sans barrière dogmatique. Au-delà d'un hommage à un patrimoine culturel, je maintiens fermement que leur valeur pédagogique demeure intemporelle.

Sensei et Ludo

L'usage de la force met en scène le fameux binôme Sensei et Ludo, qui vous ont accompagné dans mes précédents ouvrages. *Meijin* en commentaire, Ludo stagne sur le *goban* et cherche à progresser. En fait, il a besoin de faire le ménage pour mettre de l'ordre dans le vaste grenier de ses connaissances. J'ai rencontré beaucoup de Ludo en France et je les remercie d'avoir partagé leurs préoccupations au détour d'un cours, d'une partie pédagogique ou d'un stage. Ce sont autant de cadeaux qu'ils m'ont offerts sans le savoir. Dans *L'usage de la force*, Ludo va se révéler sur le *goban* et dépasser tous ses objectifs. Vous allez l'adorer.

L'usage de la force, éditions Praxeo, est sorti en septembre 2023.

Retrouvez l'article officiel de la sortie sur le blog de Praxeo, où vous pourrez télécharger toutes les parties du livre au format sfg.

Motoki Noguchi

Championnat de France Jeunes 2023

Loïc Lefebvre

Surprises en cascade

Les affrontements des jeunes ont eu lieu le weekend du 14-15 mai 2023 à Grenoble. C'était la deuxième fois d'affilée que le club de Grenoble organisait ce championnat grâce au terreau dont la ville bénéficie avec son école de Go.

Le championnat d'Europe féminin, lui aussi un franc succès, se déroulait en parallèle à Strasbourg : malheureusement, aucune autre date n'avait pu être trouvée pour l'organisation de ce championnat « jeunes », simultanéité à ne pas réitérer...

Revenons, au championnat. Il y avait les trois catégories traditionnelles : moins de 20 ans (U20), moins de 16 ans (U16), moins de 12 ans (U12).

Je ne vous explique pas le casse-tête de l'organisation d'un championnat de ce type, sachant qu'il y a non seulement des différences de niveaux au sein des catégories, mais aussi des différences de temps de jeux selon les catégories (oui, les U12 ont tendance à croire que le but de la cadence Fischer est de dépasser une heure à la pendule...). J'ai donc fait des choix de systèmes variant en fonction de la catégorie (vous pouvez les retrouver sur le site ffg-jeunes).

En tout cas, sur ce weekend, nous avons eu l'occasion d'être étonnés par plusieurs énormes performances ! Citons d'abord, chez les U12, celle de Lilian Huang (7k) qui a gagné face à Soren Touzot (1k) et chez les U20 Ela Xiong (9k) qui a gagné face à Gaultier Bernard (1k)... ce même Gaultier qui avait remporté sa partie d'avant face à Benoît Robichon (2D) ! Eliot Zeng-Lussereau (7k), en U16, a lui aussi bien joué en gagnant ses parties face à Younès Touil (4k) et Yuan-Cheng Jiang (5k).

La grosse surprise est survenue lors de la demi-finale U12 : les favoris Soren Touzot (1k) et Lucas Lin (3k) ont été projetés dans la petite finale, et la place de champion s'est jouée entre Lilian Huang (7k) et Johan Triki (4k)... De plus, les écarts dans les parties étaient réellement minimes : respectivement 2,5 et 0,5 points ! Lilian laissera moins de chances à Johan en gagnant directement les deux parties de la finale « au meilleur des 3 ». C'est Lucas Lin qui – après avoir remporté deux parties sur trois face à Soren Touzot – viendra compléter le podium.

Côté U16, Eliot Zeng-Lussereau (7k) crée donc la surprise en se hissant à la deuxième place mais Raphaël Valot (2k) devient champion sans concéder une seule victoire.

Même constat côté U20 avec Lubin Wilhelm (2D) qui reste invaincu pour cette première année dans la catégorie, suivi par les frères Robichon, Benoît (2D) et Nicolas (3D).

Place aux résultats

Catégorie moins de 12ans :



- 1 Lilian Huang (7k, Grenoble)
- 2 Johan Triki (4k, SITS : son premier tournoi !)
- 3 Lucas Lin (3k, Levallois)
- 4 Soren Touzot (1k, COP)

Catégorie moins de 16ans :



- 1 Raphaël Valot (2k, Besançon)
- 2 Eliot Zeng-Lussereau (7k, Grenoble)
- 3 Yuan-Cheng Jiang (5k, Lyon)
- 4 Alexandre Bongiovanni (7k, Marseille)

Catégorie moins de 20 ans :



- 1 Lubin Wilhelm (2d, Lyon)
- 2 Benoît Robichon (2d, Grenoble)
- 3 Nicolas Robichon (3d, Grenoble)
- 4 Gaultier Bernard (1k, Antony)



Comment t'appelles-tu et quel âge as-tu ?

Je m'appelle Lilian et j'ai 9 ans.

Comment as-tu commencé le Go, depuis combien de temps joues-tu et comment apprends-tu le Go ?

J'ai commencé le Go à l'école de Go de Grenoble il y a trois ans. J'apprends le Go au Club de Go de Grenoble avec mes professeurs Loïc, Camille et Dominique.

Qu'est-ce que tu aimes dans le Go ?

J'aime bien le Go parce qu'on est libre, on peut jouer n'importe où sur le goban, pas comme aux échecs. Il y a plein de possibilités et chaque partie est une nouvelle aventure.

Quel sont tes objectifs dans le Go ? (à court et moyen terme)

Mon objectif pour cet été est d'essayer de stabiliser mon niveau de 2k en participant au stage de Go, en jouant en ligne et en participant au Championnat de Go Open.

Mon objectif pour l'année prochaine est de mieux comprendre ce jeu et de progresser en jouant des parties. Pour être plus précis, c'est de devenir 1k.

Retrouvez toutes les photos, parties diffusées et résultats détaillés : <https://ffg-jeunes.jeudego.org/2023/03/16/championnat-de-france-jeune-2023/>

Retrouvez aussi les commentaires par Florent Labouret 6d et Benjamin Dréan-Guénazia 7d sur le twitch puis sur le youtube de la FFG !

Et maintenant, passons au commentaire de la finale écrit par Lucas Neiryck !



Reportage et entretiens :
Loïc Lefebvre.

Crédit photos :
Loïc Lefebvre,
Camille Lévêque.



Comment t'appelles-tu et quel âge as-tu ?

Je m'appelle Johan Triki et j'ai 12 ans.

Comment as-tu commencé le Go, depuis combien de temps joues-tu et comment apprends-tu le Go ?

Je joue depuis plus de deux ans, j'ai commencé en CE2.

C'est mon père qui me l'a appris et j'y joue sur KGS et OGS. Je lis aussi des livres pour me perfectionner.

Qu'est-ce que tu aimes dans le Go ?

J'aime les grandes batailles du milieu de partie, car elles sont complexes. J'aime aussi les émotions qu'on ressent quand on est en train de gagner, ou le stress quand on est mal. J'apprécie aussi les bonnes formes, car elles sont belles.

Quels sont tes objectifs dans le Go (à court et moyen terme) ?

Je souhaiterais avoir plusieurs Dan.



Comment t'appelles-tu et quel âge as-tu ?

Je m'appelle Raphaël Valot et j'ai 16 ans (actuellement).

Comment as-tu commencé le Go, depuis combien de temps joues-tu et comment apprends-tu le Go ?

J'ai commencé le Go avec Hikaru no Go ainsi qu'avec mon père qui en faisait déjà en 2019. J'apprends le Go principalement en jouant et en participant à différents stages de Go (congrès national et cnj).

Qu'est-ce que tu aimes dans le Go ?

Ce que j'aime dans le Go c'est la complexité du jeu et le fait que l'on puisse toujours s'améliorer sans compter sur la chance.

Quels sont tes objectifs dans le Go (à court et moyen terme) ?

Mes objectifs au jeu de Go sont de passer 1D FFG pour l'année prochaine et de gagner au moins deux parties contre des personnes en Dan lors du championnat de France open.



Comment t'appelles-tu et quel âge as-tu ?

Je m'appelle Eliot et j'ai 13 ans.

Comment as-tu commencé le Go, depuis combien de temps joues-tu et comment apprends-tu le Go ?

J'apprends le Go à l'école de Go de Grenoble. J'ai aussi pris des cours en Chine quand ma mère (qui est chinoise) rentre en Chine. Je fais aussi des stages organisés pendant certaines vacances.

Qu'est-ce que tu aimes dans le Go ?

Au Go, j'aime bien moyoter mon adversaire (faire un grand territoire pour l'obliger à m'envahir) puis utiliser mon influence pour construire.

Quels sont tes objectifs dans le Go (à court et moyen terme) ?

Mes objectifs sont d'utiliser sa philosophie dans la vie et de prouver que je suis capable de réaliser ce que je veux.

Une partie avec une fin impressionnante : même si Blanc prend du retard au *fuseki*, le coup 141 un peu osé de Noir lui donne une chance de transformer l'Ouest en un gigantesque champ de bataille. Bravo aux deux joueurs qui ont dû bien suer sur ces séquences !

CDFJ 2023 Finale U20

● : Lubin Wilhelm, 2d

○ : Benoît Robichon, 2d

Komi : 7,5 points.

Commentaire : Lucas Neiryck.

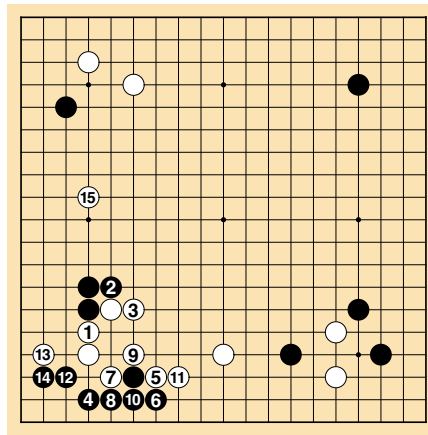


Diagramme 2

1 à la place de 16 de la partie.

B1 est plus naturel.

B15 : Noir et Blanc sont satisfaits avec cette séquence.

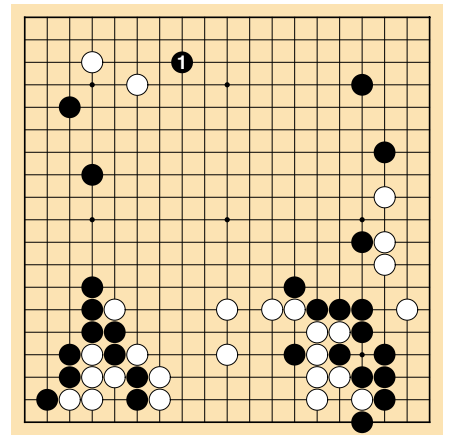


Diagramme 3

1 à la place de 55 de la partie.

Un coup de *fuseki* qui reste simple et bon, comme l'édredon.

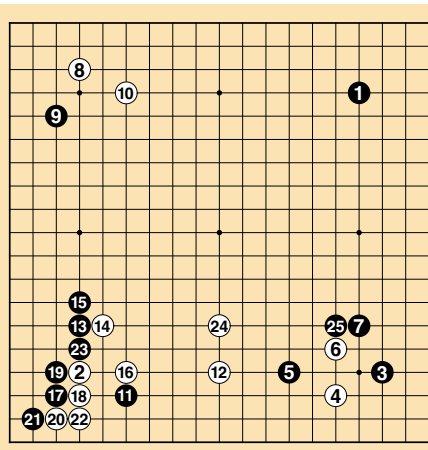


Figure 1 (coups 1 à 25)

B8 : cf. dia. 1

B16 : cf. dia. 2

N23 : Noir se fait un joli coin. Trop joli.

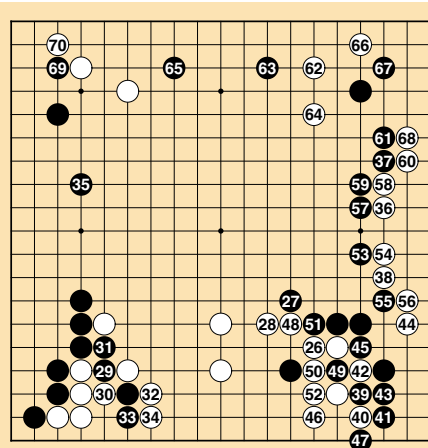


Figure 2 (coups 26 à 70)

N53 : Noir dont la collection de points n'avait cessé de grandir privilège soudain l'influence. Cette direction de jeu est un peu étrange !

N55 : cf. dia. 3.

B64 : avec ce *tobi*, Blanc s'alourdit face à un mur, donnant raison à Noir (cf. dia. 4) !

B66 : cf. dia. 5 et 6.

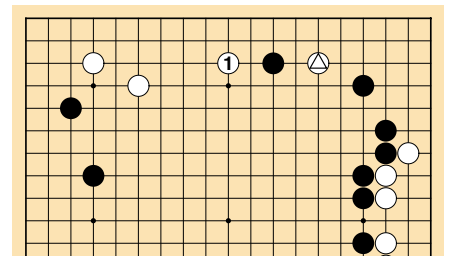


Diagramme 4

1 à la place de 64 de la partie.

Il vaut mieux jouer de manière légère avec △.

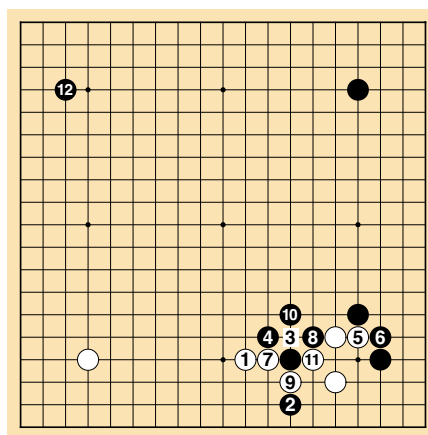


Diagramme 1

1 à la place de 8 de la partie.

En général Blanc continue le *joseki*.

Il y a beaucoup de versions possibles, celle-ci semble être la plus moderne.

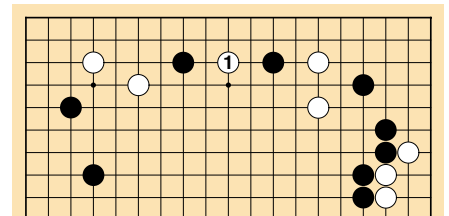


Diagramme 5

1 à la place de 66 de la partie.

B1 offre des stratégies intéressantes : Blanc peut frapper à gauche ou à droite selon la réponse noire.

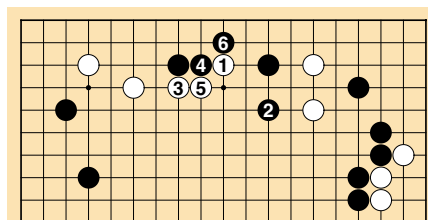


Diagramme 6a

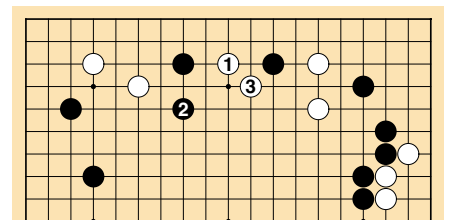


Diagramme 6b



Comment t'appelles-tu et quel âge as-tu ?

Je m'appelle Lubin et j'ai 17 ans.

Comment as-tu commencé le Go, depuis combien de temps joues-tu et comment apprends-tu le Go ?

J'ai commencé par regarder *Hikaru no Go*, puis j'ai beaucoup joué sur KGS sans connaître autre chose que les règles. J'ai vraiment commencé les tournois avec le stage jeune qui m'a bien motivé, un an après [ndr : avec le club de Lyon]. Je progresse maintenant surtout grâce aux les tournois, je mets toutes mes parties sur l'IA. Je joue aussi sur Fox.

Qu'est-ce que tu aimes dans le Go ?

J'aime avant tout découvrir de beaux coups, de nouvelles formes, que ce soient mes coups ou ceux de l'adversaire. J'aime ce que le jeu apprend de patience, de constance, et de maîtrise de ses émotions. J'aime faire des beaux *tsumego* comme on aime résoudre des casse-têtes.

Quels sont tes objectifs dans le Go (à court et moyen terme) ?

Maintenant je vise le niveau 4D français dans un avenir proche et le titre de champion d'Europe, quand j'aurais mes vingt ans. :)

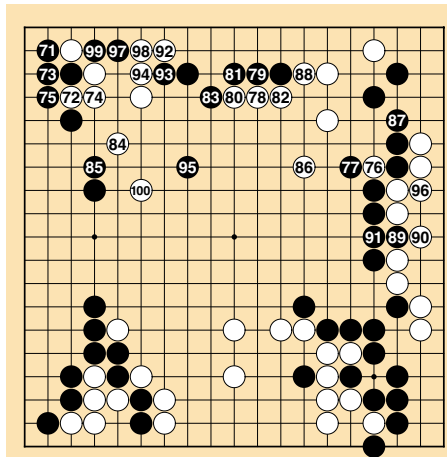
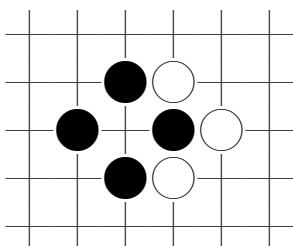


Figure 3 (coups 71 à 100)

N75 : Noir retire de manière pragmatique la base de vie de Blanc, tout en lui prenant le coin, ce qui n'est jamais une mauvaise idée.

B78-N83 : avec ces coups à l'épaule Blanc a surtout renforcé Noir ! (cf. dia. 7).

N85 : cf. dia. 8.

N95 : cf. dia. 9.

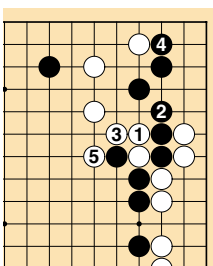


Diagramme 7

1 à la place de 78 de la partie.

Cette séquence renforce le groupe blanc faible de manière plus convaincante que dans la partie.

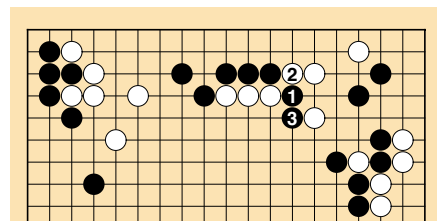


Diagramme 8

1 à la place de 85 de la partie.

Ici Noir a un bon timing pour déformer Blanc.

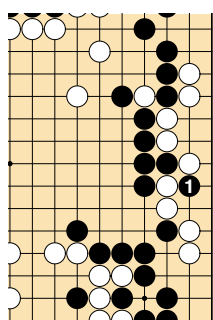


Diagramme 9

1 à la place de 95 de la partie.

Noir devrait couper en ①. C'est un gain immédiat alors que le groupe au Nord n'est pas directement menacé.



Comment t'appelles-tu et quel âge as-tu ?

Je m'appelle Benoit Robichon et j'ai 18 ans.

Comment as-tu commencé le Go, depuis combien de temps joues-tu et comment apprends-tu le Go ?

J'ai commencé le Go il y a 8 ans, dans un magasin de jeux de société où le vendeur a proposé de nous initier, mon frère et moi.

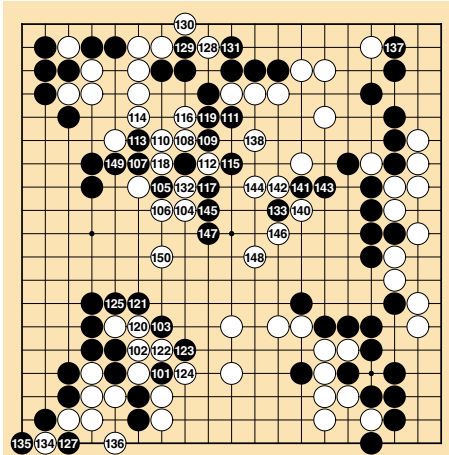
J'apprends lors de stages, de tournois organisés par la fédération ou en jouant tout simplement au club de Grenoble ou en ligne. Les cours pendant les stages permettent d'appréhender le go de manière différente par rapport aux parties, mais, selon moi, le meilleur moyen de progresser reste de jouer de vraies parties.

Qu'est-ce que tu aimes dans le Go ?

Le fait de pouvoir développer sa créativité et son style de jeu. La ressemblance entre le Go et la vie, qui ont tous deux des règles simples mais des possibilités infinies. Et enfin le fait de pouvoir inventer mes propres coups et d'être sûr que personne d'autre ne les joue.

Quels sont tes objectifs dans le Go (à court et moyen terme) ?

À court terme, ce serait de gagner le pari contre mon frère d'arriver 4e dan avant lui, et à long terme ce serait de jouer pour m'amuser, pas sous la contrainte (par exemple pas pour gagner ma vie), et de progresser à mon rythme.

**Figure 4 (coups 101 à 150)**

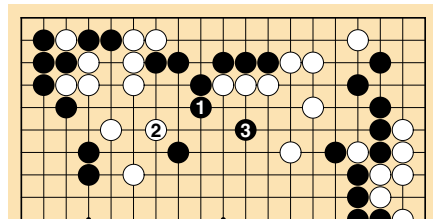
126 en 101 ; 139 en 112.

N101 : cf. dia. 10.

B108 : très joli *tesuji* ! c'est compliqué pour Noir de tout relier maintenant.

B118 : Blanc s'en sort royalement, mais Noir a toujours plus de points.

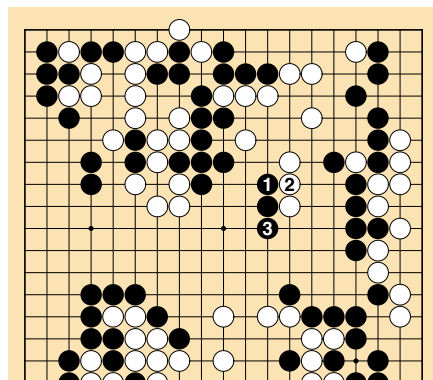
N141 : cf. dia. 11.

**Diagramme 10**

1 à la place de 101 de la partie.

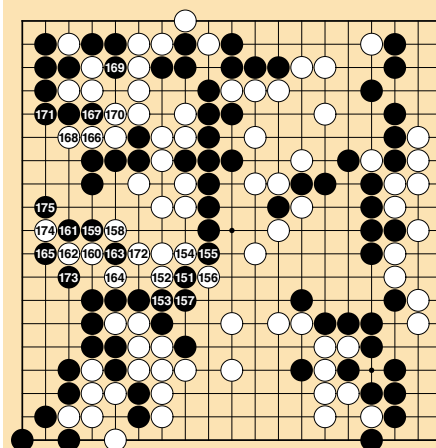
Noir n'a pas besoin de compliquer la situation.

Dans la partie, il donne une vraie chance à Blanc.

**Diagramme 11**

1 à la place de 141 de la partie.

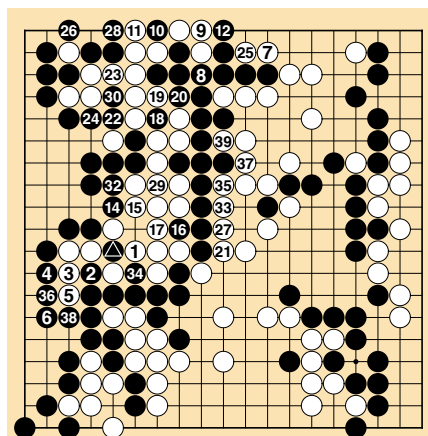
Noir est largement en avance, il peut se contenter de diviser Blanc en deux en s'assurant une sortie. Pour citer Kipling : *l'Est est l'Est, et l'Ouest est l'Ouest, et jamais il ne se rencontreront.*

**Figure 5 (coups 151 à 175)**

N157 : Noir est enfermé et la situation devient très délicate pour les deux joueurs.

B166 : cf. dia. 12.

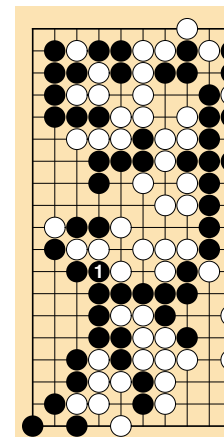
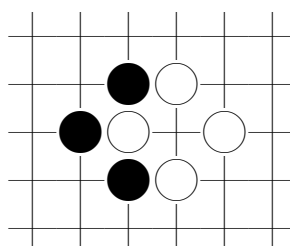
N175 : cf. dia. 13.

**Diagramme 12**

1 à la place de 166 de la partie.

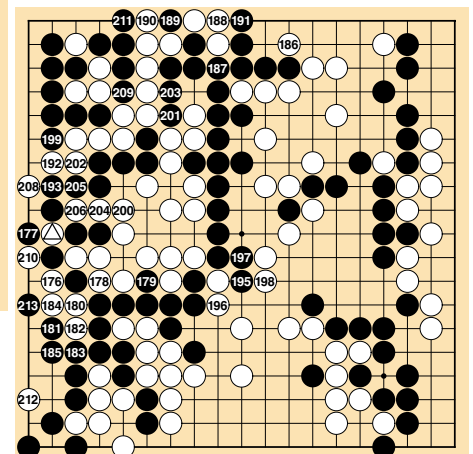
13 en 10; 31 en 18; 40 en ▲.

Cela peut paraître surprenant, mais Blanc, bien qu'il ait un œil, perd ce *semeai* d'une liberté s'il le joue frontalement.

**Diagramme 13**

1 à la place de 175 de la partie.

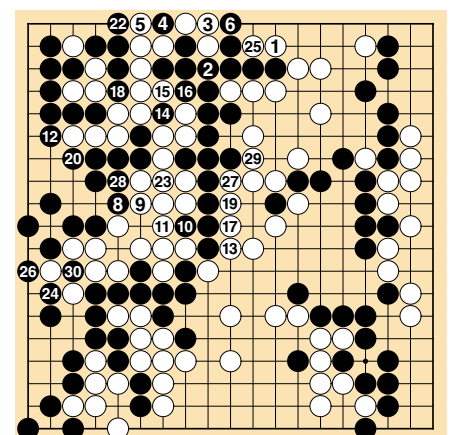
Noir devrait faire *atari* d'abord.

**Figure 6 (coups 176 à 213)**

194 en 189 ; 207 en ▲.

B182 : maintenant Blanc a gagné une liberté, il peut transformer le *semeai* en *kô* ! (cf. dia. 14).

B202 : dans la partie Blanc tente une entourloupe qui ne passe pas.

**Diagramme 14**

1 à la place de 182 de la partie.

7 en 4 ; 21 en 14.

D'accord, Blanc n'a pas de menaces...

Pédagogie

Jean-Paul
Gaschignard

Dans le premier épisode, Noir a commencé par des parties avec quatre pierres d'avance sur un plateau 9 x 9. Après avoir reçu des conseils de base, il gagne maintenant toutes ses parties à trois pierres sur 9 x 9. Il est temps de passer de la patatogéographie au petit bain, du 9 x 9 au 13 x 13.

Le 13 x 13

Une nouvelle dimension du go

Dans mon club, un petit club de province avec peu de joueurs forts ou moyens-forts, nous jouons beaucoup de parties sur 13 x 13. D'une part, cela permet de faire d'assez nombreuses parties dans la même soirée, en changeant assez souvent d'adversaire.

D'autre part, et surtout, le nombre de conseils que l'on peut donner dans un commentaire est assez limité. Je veux dire : le nombre de conseils que le joueur ou la joueuse faible peut **réellement retenir** (et qui peuvent donc réellement lui servir par la suite) est très limité : en gros, deux conseils par partie, pas plus.

Et cela, quelles que soient la taille du *goban* et la longueur de la partie. D'où l'intérêt de faire des parties courtes, sur un petit plateau : on peut donner plus de conseils ! Du point de vue pédagogique, c'est beaucoup plus rentable, surtout pour faire progresser les joueurs et joueuses faibles.

En fait, les combats sur 13 x 13 sont vite assez violents, et les joueurs forts ou moyens-forts ont donc largement de quoi s'amuser sur cette petite surface. Mais c'est moins subtil que sur le 19 x 19.

À ce stade, on ne peut déjà plus parler de débutant ou de débutante. Ce sont déjà des joueurs ou joueuses faibles, plutôt encore très faibles. Je ne sais pas définir cela en nombre de kyu.

Ce joueur faible, cette joueuse faible, découvre alors de nouvelles dimensions

du jeu de go. Que ses groupes peuvent être coupés des autres pierres noires, ensuite attaqués et parfois tués. Qu'il faut donc : 1) chercher à relier ses pierres entre elles pour faire des groupes plus résistants ; 2) faire des yeux pour les faire vivre ; 3) qu'il faut donc, pour cela, comprendre qu'il y a aussi des faux yeux, qui n'aident pas le groupe à vivre, et qu'il faut donc bien différencier des vrais yeux (c'est une vraie difficulté, pendant au moins un moment, pour beaucoup de joueurs faibles). Qu'il faut d'abord chercher à faire du territoire dans les coins, ensuite sur les bords, et après seulement au centre. Qu'il peut être utile de sacrifier des pierres et qu'il ne faut pas s'acharner à défendre des pierres sans intérêt. Que les pierres de coupe et celles qui aident à faire vivre des groupes faibles sont donc particulièrement importantes : ce sont elles qu'il faut défendre en premier. Qu'il existe de nombreuses manières de tuer des groupes et qu'il faut donc commencer à les apprendre...

Pour le pédagogue, pendant toute cette période qui peut être longue, la difficulté sera de trouver, très rapidement, lors du commentaire de chaque partie (une partie sans commentaire n'est **jamais** une partie pédagogique), le conseil simple ou les deux conseils simples les plus utiles, ceux qu'il aurait été le plus utile de respecter pendant cette partie. Avec un peu d'expérience, et surtout en se mettant à la place du joueur ou de la joueuse faible, en tenant compte de sa connaissance du jeu et de sa manière de l'interpréter, en tenant compte de ses réactions, on y arrive très bien. Petit à petit, en faisant attention, on arrive à s'améliorer...

Quand s'arrête cette étape ? Quand devrait-on cesser de parler de joueurs ou de joueuses faibles ou très faibles ? Je ne sais pas. L'étape peut être très longue. Certains joueurs y restent toute leur vie et ce n'est en aucune manière un problème, tant que le go les amuse ! Le go est avant tout un plaisir !

Pour le pédagogue, il faut tenir compte des acquis et perceptions de chacun des joueurs ou joueuses faibles. C'est à la fois simple et compliqué.

Simple, car il est facile de vérifier, à chaque partie, ce que le joueur ou la joueuse faible a retenu et ce qu'il ou elle aurait gagné à appliquer. Compliqué, car une seule partie, surtout sur une petite surface, ne suffit pas à montrer tout ce que Noir sait ou ne sait pas.

Mais, de toute façon, le pédagogue n'est jamais seul dans son club. Si certains ont tendance à se spécialiser dans les parties pédagogiques, tout le monde dans le club doit accepter de jouer avec tout le monde, donc y compris avec les débutants et joueurs faibles, même si c'est moins amusant et moins utile pour progresser (ce qui reste tout de même à prouver) que de jouer avec ses vieux potes ou avec les joueurs les plus forts. C'est une question de morale, d'éthique comme on dit aujourd'hui. Aucune discrimination n'est tolérable dans une société civilisée, et le mépris de certains joueurs égoïstes et mal élevés (mais heureusement rares !) pour les joueurs et joueuses les plus faibles n'est pas moindre que toutes les autres discriminations.

Donc, le joueur faible, la joueuse faible, va à ce stade faire des tas de parties (surtout sur 13 x 13...) avec à peu près tout le monde dans le club. Chacun, chacune, va lui donner des conseils à sa manière, plus ou moins pertinents, mais que le pédagogue, en supposant qu'il n'y en ait qu'un, ne pourra de toute façon pas contrôler.

Aux pédagogues, à tous et toutes dans le club, de veiller, à chaque fois, à bien s'adapter au joueur ou à la joueuse faible qu'ils ont en face d'eux.

La première partie de cet article a été publiée dans la Revue française de go n° 159, juin 2023, pages 18-19 et 23.

Dans les prochains épisodes, je vous proposerai :

« *Quelques trucs et exercices utiles* »,

« *Quelques principes de la pédagogie du go pour joueurs et joueuses faibles ou très faibles* »

Jean-Paul Gaschignard
Jp.gaschignard@bbox.fr

YOSE

Junfu Dai

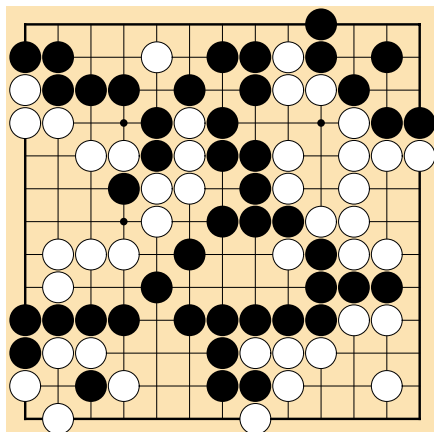


Diagramme de Base

À Noir de jouer.

Komi 6,5 points.

Il ne reste plus grand chose à jouer...

Le coin Sud-Ouest semble la zone où se trouve le plus grand yose.

Si Noir n'arrive pas à trouver les bons coups, il risque de perdre car Blanc a les 6,5 points du *komi* en plus de ses points sur le *goban*.

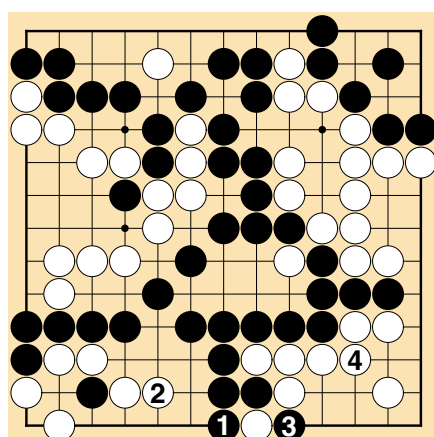


Diagramme 1
Séquence triviale.

N1 est le coup le plus facile à envisager car la séquence jusqu'à N5 est *sente*. N7 est un yose contre-*sente* de 3 points. B8 est un coup double *gote* de 4 points. Jusqu'à N17, tous les coups semblent du yose standard.

Il reste un *kô* en A et Blanc sera plus tard obligé d'ajouter un coup en B.

Bilan : Noir dispose de 35 points, Blanc de 31 points (en supposant qu'il perde le *kô*).

Noir perd de 2,5 points.

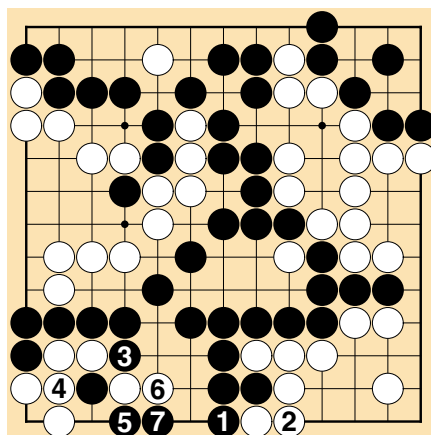


Diagramme 2

N1 est un piège !

Si Blanc connecte en 2, N3 à N7 tue l'autre coin blanc.

<= Diagramme 3

Pourtant il suffit que Blanc réponde 2 ici... Ce coup élimine les points noirs potentiels sur le bord Sud. Même si Noir capture la pierre avec N3, Blanc défend tranquillement en B4.

La réduction du territoire blanc dans le coin ne compense pas les pertes noires sur le bord Sud.

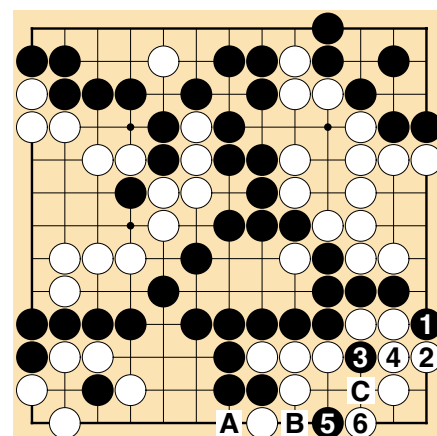


Diagramme 4
Un bon début.

Le bon coup est N1 dans le coin Sud-Est. Blanc doit répondre en 2 pour éviter que Noir sépare les deux groupes blancs en *sente*. N3 prépare le *tesuji* N5 : si Blanc répond en B, Noir C tue le groupe blanc. B6 est la meilleure réponse.

Plus tard Noir pourra réduire davantage le territoire blanc dans le coin en descendant en A.

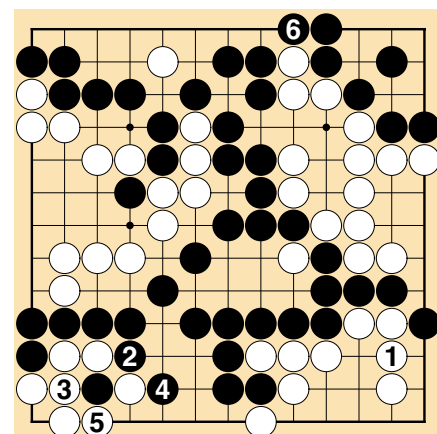
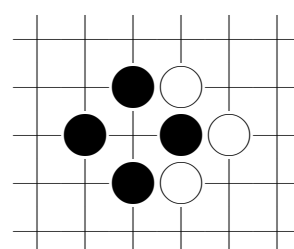


Diagramme 5

B1 n'est pas bon : il laisse Noir séparer le bord en *sente*.

Après N6 Blanc a perdu 4 points sur le bord par rapport au diagramme 1.

C'est inacceptable.



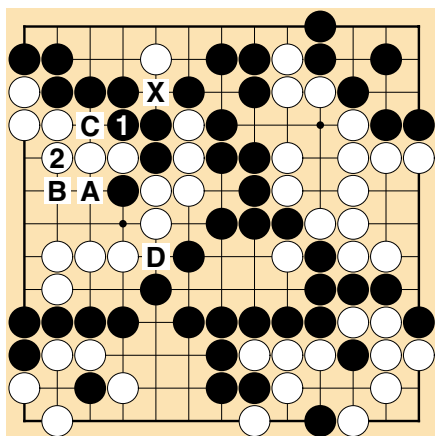


Diagramme 6
La bonne suite.

N1 est un coup *sente* qui protège en même temps un point (en X) dans son territoire.

Si Blanc ne répond pas, Noir pousse en A, Blanc B et Noir en 2 tue tout le groupe blanc.

Si Blanc joue A, non seulement il va subir le coup *sente* Noir C, mais plus tard Noir D pourra encore réduire le territoire blanc d'un point.

Comme Blanc ne peut pas non plus répondre en C (cf. dia. 7), B2 est la meilleure réponse ; D reste un coup d'un point en double gote à disputer plus tard.

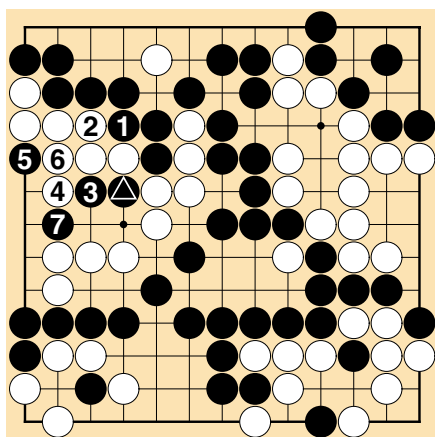


Diagramme 7
Catastrophe.

Répondre en B2 pour gagner un point active l'*aji* de ▲.

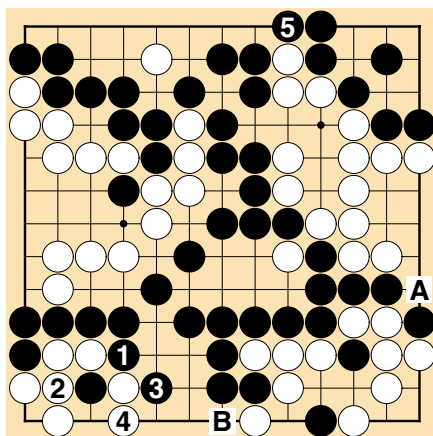
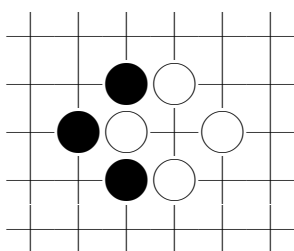


Diagramme 8
Le scénario idéal pour Noir.

N1 est la suite de la séquence de yose B2 semble être la réponse unique, mais Blanc a raté une chance de contre-attaque ! (cf. dia. 9).

Quand Noir connecte en N5 (yose de 3 points contre-*sente*), il reste comme gros points A (4 points) et B (2 points) : Noir remportera la partie s'il arrive à en occuper un.

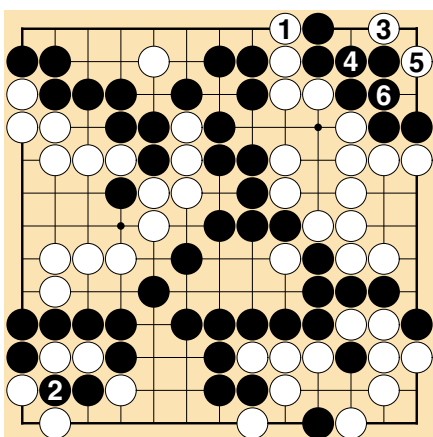


Diagramme 9

B1 est *sente* : si Noir tue le coin Sud-Ouest en 2, Blanc de son côté tue le coin Nord-Est avec B3 et B5.

Attention, N6 ne donne pas un *seki* ! La forme est bien un « quatre courbé dans le coin », le groupe noir est déjà mort.

Le gain noir dans le coin Sud-Ouest est de 18 points (par rapport au diagramme 1 où Blanc vit, Noir gagne 15 points et Blanc perd 3 points).

Le gain blanc au Nord-Est est pourtant beaucoup plus important : 24 points environ (18 points de plus pour Blanc, 6 points de moins pour Noir).

Portrait : Gabriel Robinne

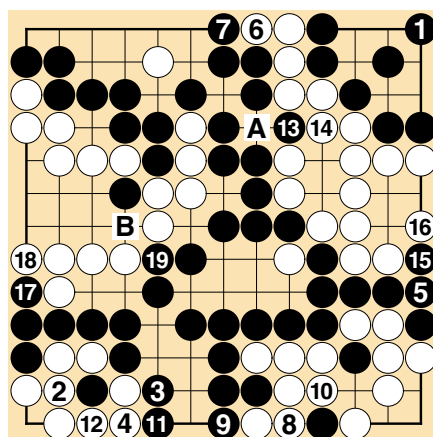


Diagramme 10
La fin du yose.

N1 est le bon moyen pour protéger le coin.

Ce coup laisse deux menaces de *kô* à Blanc. Tout autre coup de protection laisse trois menaces de *kô*.

Il ne faut pas négliger le nombre de menaces quand la partie est serrée car souvent un *kô* d'un point peut décider du vainqueur.

Après N19, il n'y a plus de yose de valeur, mais il reste un *kô* (en A) à disputer. C'est à Blanc de capturer en premier. Autrement dit, il faut que Noir ait un nombre de menaces supérieur pour remporter ce *kô*. Noir a deux menaces au centre avec le coup en B, plus une sur le bord Est ; Blanc a deux menaces dans le coin Nord-Est : Noir a une menace de plus, autrement dit, il n'y a pas de point pour Blanc sur ce *kô*.

Finalement, Noir dispose de 32 points. Blanc a 25 points.

Noir gagne d'un demi-point grâce à cette combinaison de yose et à sa vigilance en défense.

35e Tournoi de Rouen Lucas Neiryck

Le tournoi de Rouen s'est tenu les 24 et 25 juin à la Maison Saint-Sever. L'accueil était très sympathique, entre cookies et sandwiches coréens (en réalité de bons jambon-fromages habilement nommés pour attirer le joueur de go). Le samedi nous partageons les locaux avec des joueurs d'échecs et de dames, des jeux de société indigènes. Je joue la finale contre Sofiane, un joueur redoutable du circuit nord ! Nous avons déjà fait quelques parties en tournoi et le score est de 4-0 en ma faveur, même si, pour être honnête, j'imagine qu'il devrait plutôt être de 2-2.

35e tournoi de Rouen - 25/06/2023

● : Lucas Neiryck, 6d

○ : Sofiane Remadna, 4d

Komi 7,5

Commentaire Lucas Neiryck

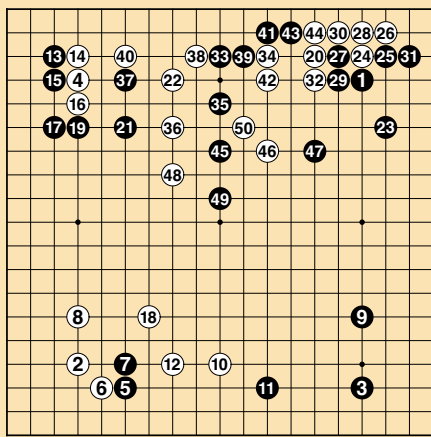


Figure 1 (coups 1 à 50)

B12 : je ne connaissais pas cette forme alors j'ai suivi le proverbe : « *dans le doute, tenuki !* » Selon l'IA, le coup local est 18 (cf. dia. 1 et 2).

N39 : Noir devrait couper les pierres blanches (cf. dia. 3).

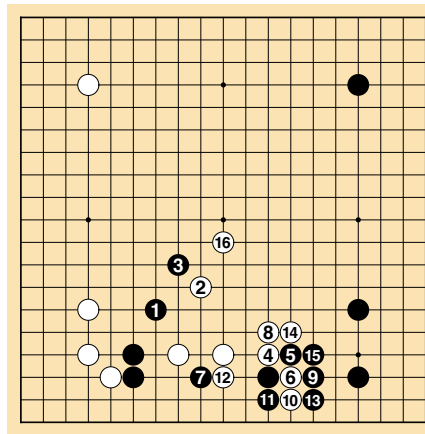


Diagramme 1

1 à la place de 13 de la partie.

L'IA recommande cette variante étonnante !

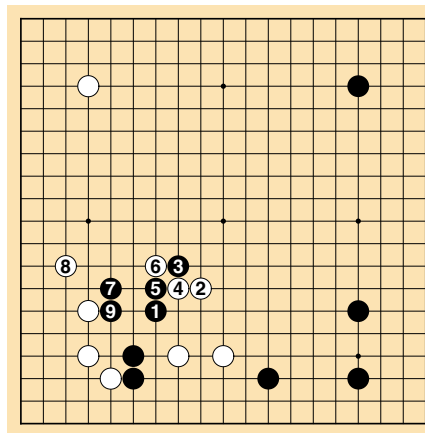


Diagramme 2

4 à la place de 4 du diagramme 1.

Si Blanc coupe, Noir prend une bonne forme et Blanc est trop occupé avec ses multiples faiblesses.

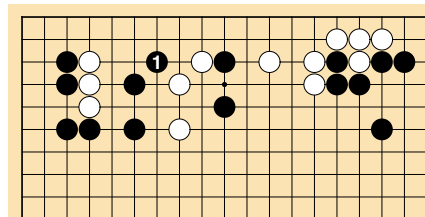


Diagramme 3

1 à la place de 39 de la partie.

Si Noir sépare, le gain est énorme !

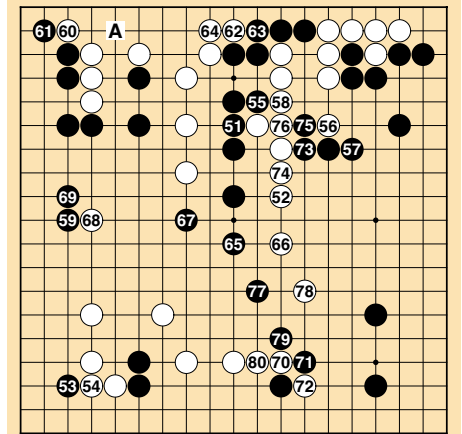
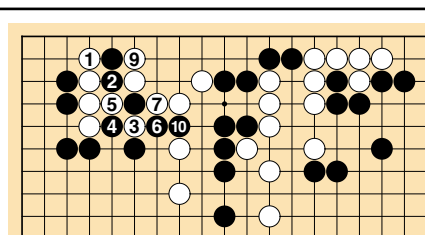


Figure 2 (coups 51 à 80)

B58-N59 : Noir a une avance de 5 points selon l'IA. Il peut aussi envisager le coup 73 pour déformer Blanc (cf. dia. 4) et A (que je n'ai pas vu) pour lancer une attaque sur le groupe en haut à gauche. (cf. dia. 5 et 6).

B72 : avec cette double-coupe Blanc cherche les problèmes pour lancer indirectement une attaque contre le groupe noir du centre.

N77 : j'essaye de contre-attaquer, pour qu'on ne distingue pas trop le chasseur du chassé !

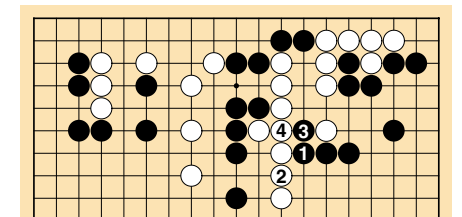


Diagramme 4

1 à la place de 59 de la partie.

Noir déforme Blanc et renforce son groupe à droite.

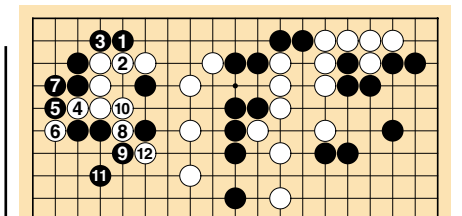


Diagramme 5

1 à la place de 59 de la partie.

Si Blanc laisse Noir connecter, celui-ci gagne du yose en sente.

<= Diagramme 6

8 connecte en 3.

Si Blanc résiste, il se fait couper en plein centre et Noir renforce son groupe faible !

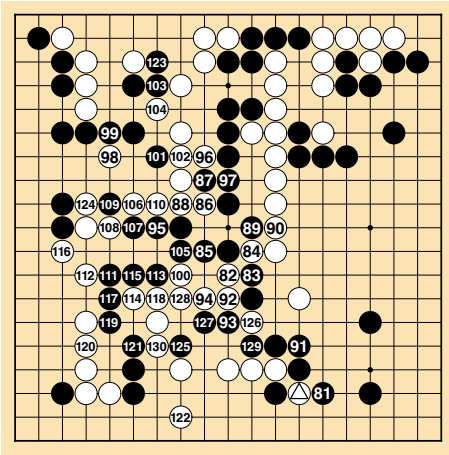


Figure 3 (coups 81 à 130)

N83 : Il vaut mieux prendre △ (cf. dia. 7).

N103 : ce timing n'est pas bon ! Blanc pourrait porter un coup fatal au groupe du centre.

B104 : un coup de résistance intéressant : Noir ne peut pas facilement couper Blanc en haut (cf. dia. 8).

N115 : la situation pourrait paraître désespérée pour Noir mais je me fie aux bonnes vieilles croyances « *ça passera* », « *il a de mauvaises formes* »...

N121 : ici Noir devrait ralentir le rythme (cf. dia. 9 et 10)

N123 est une erreur (cf. dia. 11).

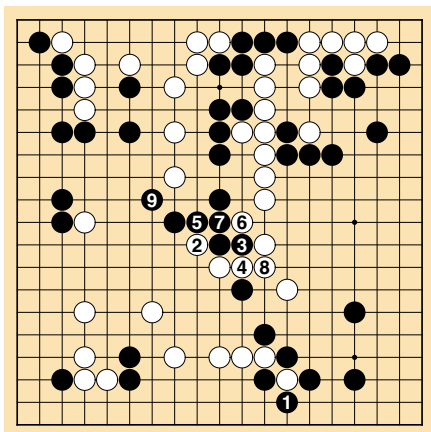


Diagramme 7

1 à la place de 83 de la partie.

Si Noir prend, la partie se simplifie.

Il parvient à s'échapper et a obtenu un *ponnuki* gratuit (30 points selon mes sources).

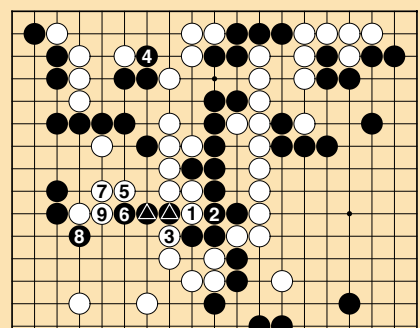


Diagramme 8

1 à la place de 104 de la partie.

Les pierres de coupe n'ont aucune chance de s'en sortir.

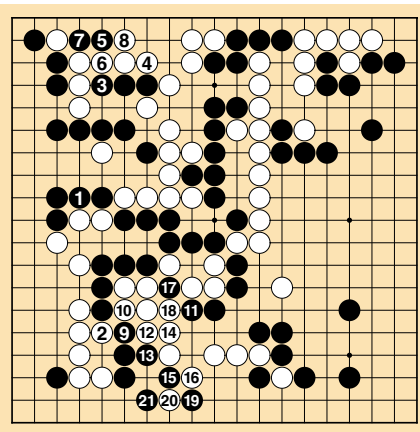


Diagramme 9

1 à la place de 121 de la partie.

Noir obtient un *kô*, avec plein de menaces locales au Nord en réserve.

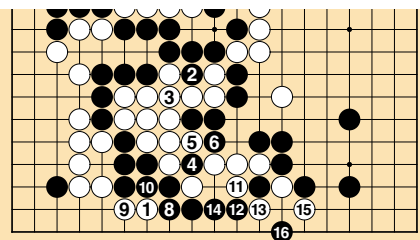


Diagramme 10

1 à la place de 20 du diagramme 9.

7 en 4

l'IA propose cette séquence assez folle...

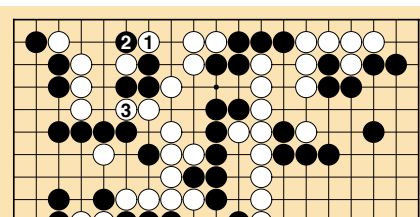


Diagramme 11

1 à la place de 124 de la partie.

Blanc peut connecter avec B1-B3 !

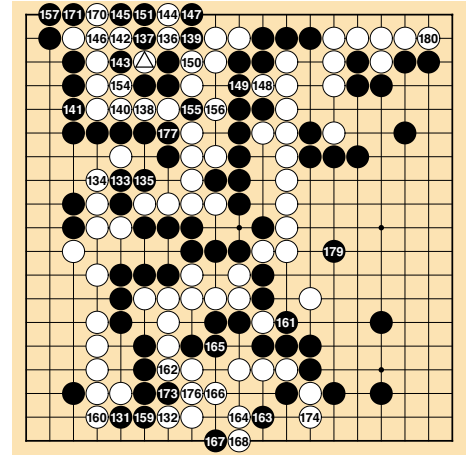


Figure 4 (coups 131 à 180)

152 en 136, 153 en 144,

158, 172, 178 en △,

169, 175 en 143.

B158 : Blanc a très bien joué le bord Nord et ce *kô* est ingagnable pour Noir : il a trop d'étapes. Le dernier espoir repose sur le *tsumego* au Sud.

N165 : ce coup est l'erreur qui donne définitivement la partie à Blanc (cf. dia. 12) J'ai pourtant bien suivi les conseils d'Inseong qui dit de ne pas faire le super-héros en jouant en plein milieu des groupes adverses pendant les *tsumego*... Aurais-je été trompé ? Le go serait-il un jeu compliqué ?

Après cet échec la seule option qu'il me reste est de jouer le *kô* à 5000 étapes au Nord avant d'abandonner. J'enclenche le mode automatique.

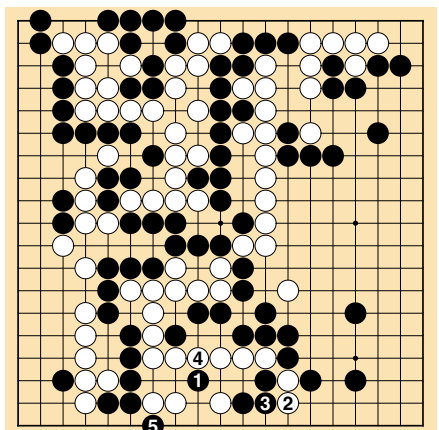


Diagramme 12

1 à la place de 165 de la partie.

Blanc est mort.

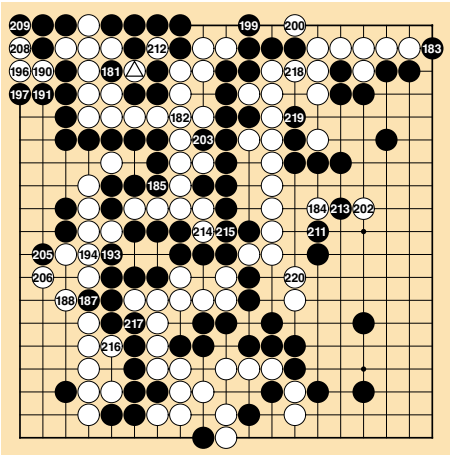


Figure 5 (coups 181 à 220)

186, 192, 198, 204, 210 en △,
189, 195, 201, 207 en 181.

N213 : quand Blanc me laisse percer ce *tobi* je pense avoir une chance, car son groupe est isolé contre le mien. Si ça donne un *seki*, j'ai énormément de points à droite. Le Dieu *byo-yomi* me donnera raison mais en réalité Blanc a plusieurs manières de tourner ce (probable) futur *seki* central à son avantage.

B220 : par exemple, cf. dia. 13.

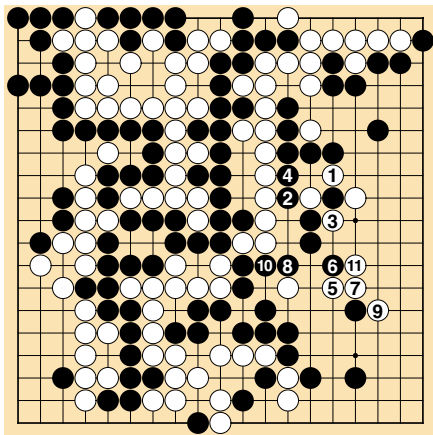


Diagramme 13

1 à la place de 220 de la partie.

Blanc peut négocier une vie confortable sur le bord droit et la partie tourne à son avantage. Le centre restera un *seki* : il y a trop de libertés partagées entre deux groupes avec un œil chacun.

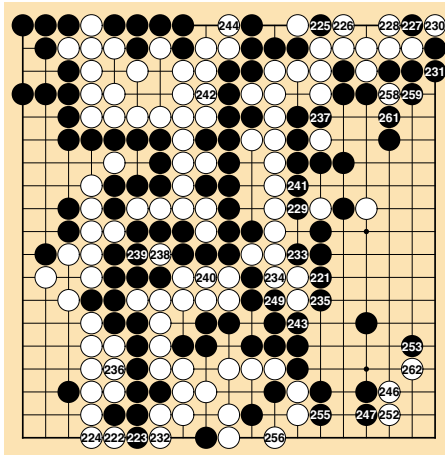


Figure 6 (coups 221 à 263)

245 en 227 ; 248 en 230 ; 250 en 225 ;
251, 257, 263 en 227,
254, 260 en 230.

N251 : Noir doit jouer le *kô* (cf. dia. 14).

N263 : au final Blanc ne parviendra pas à vivre à droite et Noir gagnera le *kô* !

Les derniers coups se sont malheureusement perdus dans la fugacité d'un *byo-yomi* un peu trop mouvementé.

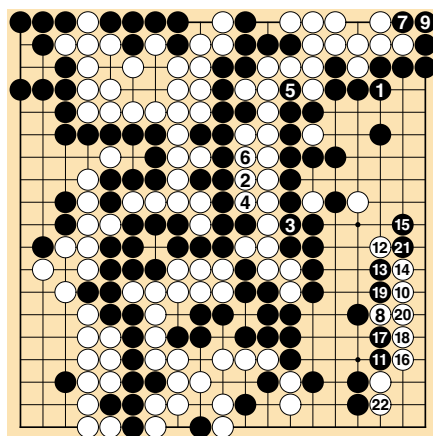


Diagramme 14

1 à la place de 251 de la partie.

La partie reste très indécise mais si Noir cherche à la simplifier Blanc a une chance de vivre en jouant sur le bord droit en menaces de *kô*.

Le coin des débutants

Christian Boyart
Jean-Pierre Lalo

La force de la descente en première ligne.

La descente en première ligne ferme définitivement un territoire, ou sépare nettement deux zones. Sa valeur va dépendre du contexte.

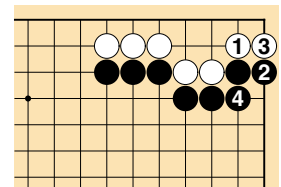


Diagramme 1

Elle peut parfois être un mauvais coup.

Dans cette position, elle laisse à Blanc le coup B3 en *sente*.

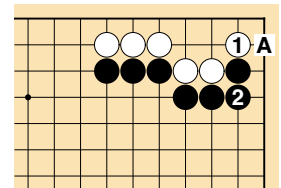
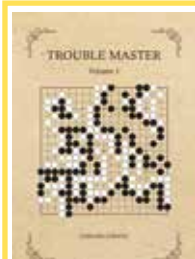


Diagramme 2

La bonne réponse est la connexion qui rend la descente en A *gote* pour Blanc, et laisse pour Noir la possibilité de jouer plus tard lui-même le coup de *yose* en A (qui fait perdre en *sente* trois points à Blanc).



Le premier livre de notre ami Inseong Hwang est paru (en auto-édition) !

Trouble Master est un recueil de 20 problèmes, la plupart inédits, sur le modèle de notre série « *Fauteur de troubles* » : un *goban* entier où plusieurs groupes ont une faiblesse.

Il est actuellement distribué par Amazon, mais sera prochainement disponible dans certaines librairies spécialisées.

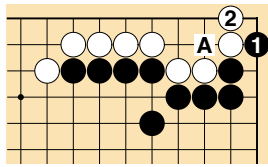


Diagramme 3

Attention, la descente sur la première ligne, jouée à bon escient, peut être le coup correct pour fermer la frontière ! Mais ici, ce n'est qu'un coup de yose pour éviter la prise en A.

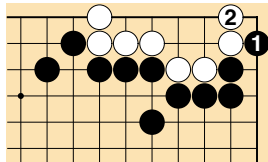
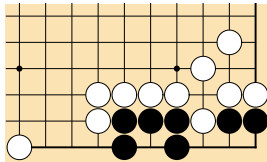


Diagramme 4

Ailleurs, elle peut être un coup indispensable pour assurer la vie d'un groupe...

Mais la descente en première ligne ouvre surtout la voie à de nombreux *tesuji*.

Elle permet d'utiliser le manque de libertés sur cette première ligne pour connecter des pierres amies.



Rappel du problème 1

Les pierres noires ont-elles une chance de s'en tirer ?

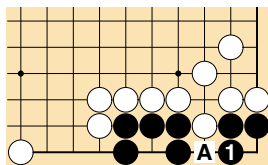
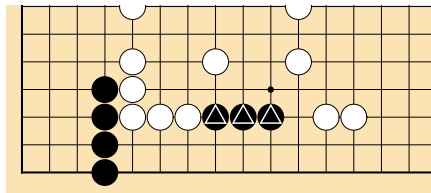
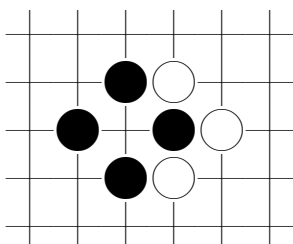


Diagramme 5

Un exemple, ici pour faire vivre un groupe : Blanc ne peut pas descendre en A pour séparer les deux yeux !



Rappel du problème 2

Noir joue et sauve ses pierres ▲.

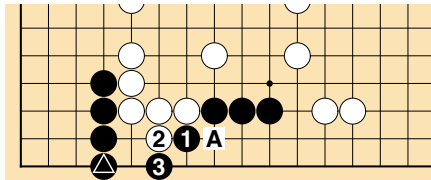
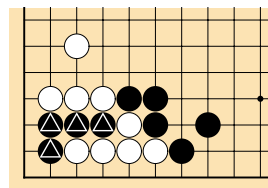


Diagramme 6

Autre exemple : la descente en première ligne utilisée pour récupérer des pierres amies qui semblent perdues...

Cette connexion est moins facile à lire (on a tendance à surestimer l'*atari* en A...). Mais finalement Blanc ne peut pas jouer entre N3 et ▲.

Ailleurs, la descente sur la première ligne utilise de façon plus subtile les restrictions de libertés de cette ligne particulière...



Rappel du problème 3

Noir joue et sauve ses pierres ▲.

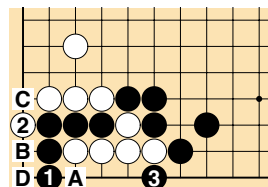


Diagramme 7

Ici Noir utilise en même temps les propriétés du coin et celles de la première ligne : le dicton « 3 libertés chacun, je commence, donc je gagne » ne s'applique plus...

Si ensuite Blanc essaye de capturer Noir en jouant en A, le dicton devient « 2 libertés chacun, Noir commence et gagne »... et il s'applique !

S'il choisit plutôt B, il sera obligé de connecter en C avant de pouvoir approcher en D, et perdra donc un temps décisif.

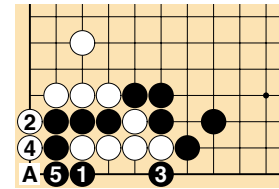


Diagramme 8

Se précipiter sur le *hane* N1 pour attaquer les libertés blanches est une mauvaise idée...

Blanc n'est pas obligé de suivre la séquence prévue par Noir où c'est la poussée B4 qui provoque la connexion N5 et rend A inaccessible...

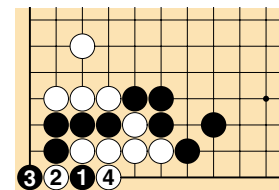
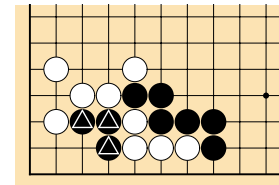


Diagramme 9

En effet grâce au *tesuji* de sacrifice B2 Blanc obtient un *kô* après B4.



Rappel du problème 4

Noir joue et sauve ses pierres ▲.

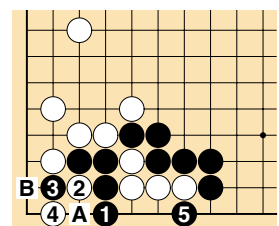


Diagramme 10

Dans ce contexte c'est la combinaison de la descente sur la première ligne et du sacrifice N3 qui rend la liberté en A inaccessible sans la perte de temps d'un coup de préparation en B.

À suivre...

Le monde des tesuji

Junfu Dai

Dans ce numéro, je vais partager avec vous le meilleur *tesuji* que j'ai joué, selon moi, dans une de mes propres parties.

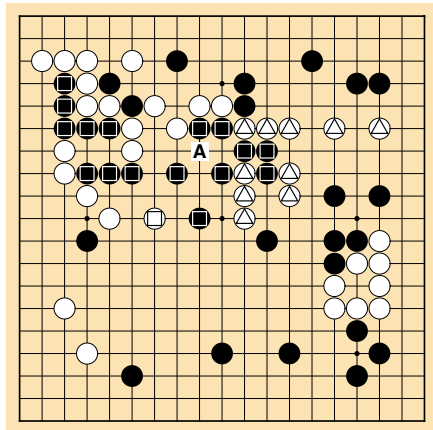


Diagramme de base

J'ai joué cette partie contre Thomas Debarre lors du championnat de France 2011. J'étais Noir.

Le dernier coup blanc ⑩ menace le groupe noir ⑨ : l'*atari* blanc en A étant *sente*, la connexion des pierres noires au centre n'est pas assurée.

Cependant le groupe des pierres blanches ⑤ est lui aussi dans une situation préoccupante.

On peut dire que le combat au centre est critique pour les deux joueurs.

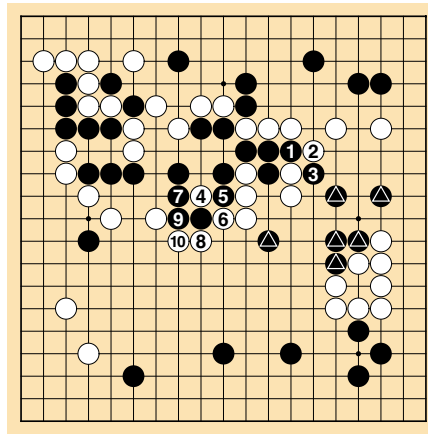


Diagramme 1
Guerre totale.

N1 est probablement le premier coup auquel penser.

Si Noir tue le groupe blanc à l'Est, tous ses problèmes seront résolus : Noir sépare donc les pierres blanches avec N1 et N3.

Mais Blanc dispose du *tesuji* en 4 qui lui permet d'enfermer à son tour le groupe noir du centre. Le groupe blanc isolé au Nord-Est dispose de nombreuses libertés. De plus, Noir doit non seulement surveiller les libertés de son groupe au centre, mais aussi son groupe ④ à l'Est qui risque de se trouver engagé dans la course à la mort.

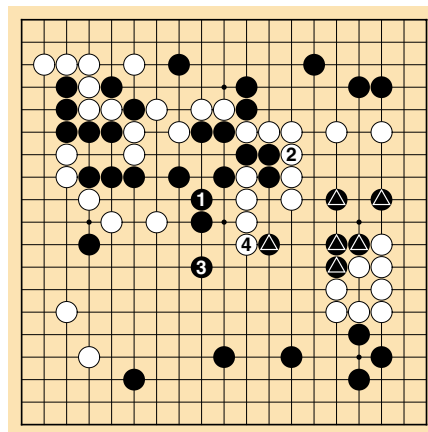


Diagramme 2
Combat difficile pour Noir.

N1 sécurise les liens entre ses pierres au centre, mais ce coup est trop mou. Le grand groupe blanc dispose de beaucoup de libertés après la connexion en B2, il peut désormais lancer l'offensive contre le groupe noir ④ à l'Est.

La situation sera difficile pour Noir.

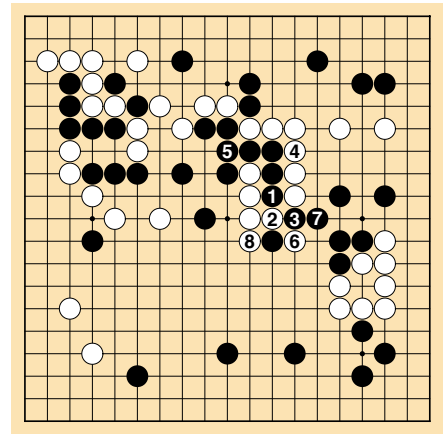


Diagramme 3
Combat compliqué.

Une poussée noire en 1 peut aussi déclencher un combat violent.

Après B8 plusieurs groupes sont séparés et engagés dans un combat compliqué. Le groupe blanc enfermé dans la zone Nord-Est a beaucoup de libertés : si l'un des groupes noirs est enfermé, le *semeai* s'annoncera très difficile à maîtriser pour les deux camps.

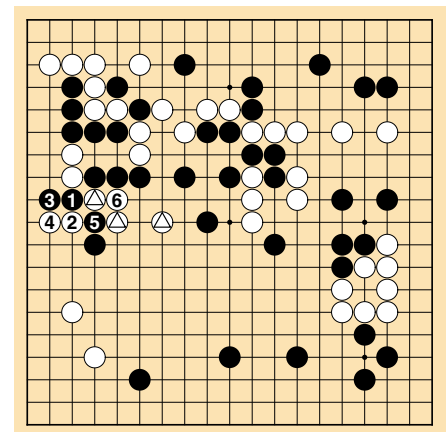


Diagramme 4
Une attaque vouée à l'échec.

Noir n'arrive pas non plus à contre-attaquer directement le groupe blanc à l'Ouest : s'il coupe simplement en 1, B2 et B4 capturent les pierres de coupe et cela ne lui laisse aucune chance de pouvoir continuer à combattre dans la zone.

Mais nous pouvons aussi être inspirés par une légère faiblesse de connexion entre les pierres blanches ⑤.

Cela devient ma source d'inspiration et j'ai trouvé les *tesuji* nécessaires pour gagner cette partie.

Courrier des Lecteurs

Gautier Roussille (Club de Dijon) nous écrit :

« J'ai une petite question sur la partie d'Ariane et Benjamin proposée dans la revue 159.

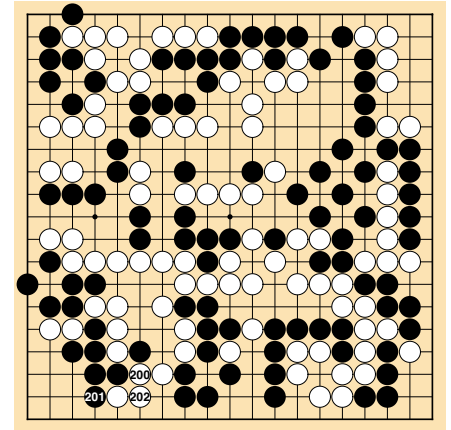


Diagramme 1

(NDLR : rappel de la séquence jouée)

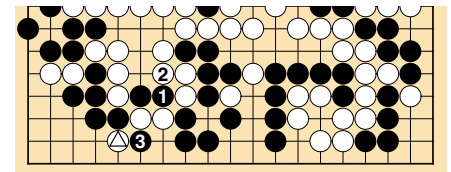


Diagramme 2

1 à la place de 201 de la partie.

Il semble qu'avec ❶ Noir gagnerait largement la partie (puisqu'il offre la coupe ❸ pour 10 points et rend ❷ obsolète).

Est-ce une erreur de transcription ou le manque de temps qui a poussé nos champions à rater cette séquence ? »

Nous avons transmis la question à Benjamin, qui nous a répondu :

« Bonjour Gautier, bien vu !

Tu as raison, il s'agit d'une erreur due au manque de temps, nous avions 10 secondes sur la pendule. Je ne me souviens plus s'il s'agissait de mon tour ou de celui d'Ariane, l'hésitation est venue du fait que la séquence était gote pour nous. Avec 10 secondes, impossible de calculer ce qui était le plus gros et finalement nous ne l'avons pas joué. »

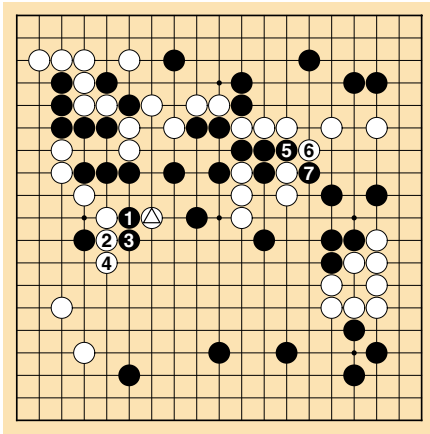


Diagramme 5

Noir domine le combat au centre.

N1 est le coup dont je suis très fier.

Si Blanc recule en 2 pour assurer la capture de la pierre noire sur le bord Ouest, N3 sépare la pierre blanche ❷ en sente. Après ce renforcement, l'attaque de Noir avec N5 et N7 devient fatale pour Blanc car ce dernier ne peut plus contre-attaquer au centre.

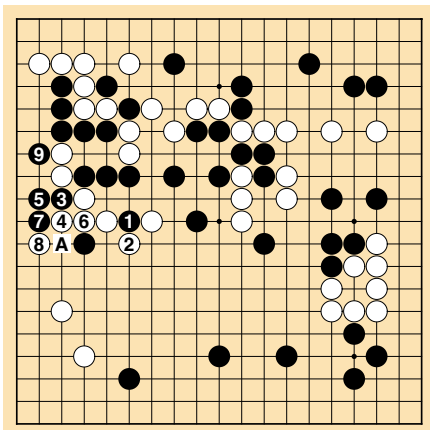


Diagramme 6

Perte de territoire importante pour Blanc.

Si Blanc choisit de répondre par l'*atari* en 2, N3 est la suite de cette combinaison de *tesuji*.

Si Blanc accepte le compromis de la connexion en 6, Noir vit tranquillement sur le bord avec N7 à N9 tout en détruisant une grosse partie du potentiel blanc dans la zone.

Et il lui reste encore de l'*aji* en A.

Ce scénario n'est pas non plus acceptable pour Blanc.

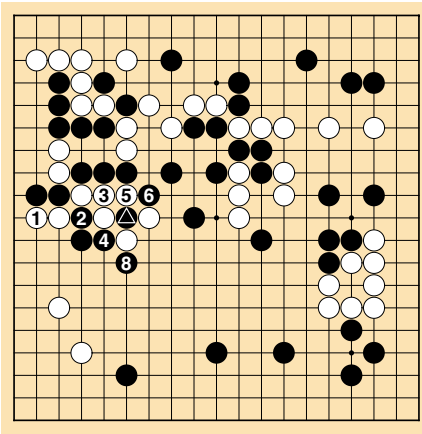


Diagramme 7

Un *shibori* stratégique.

B7 en ❷.

Localement Blanc est obligé de bloquer en 1 et Noir fait un beau *shibori* avec N2 à N6. En jouant le *hane* N8, Noir menace toujours les pierres blanches, et pourra se renforcer lui-même au centre en attaquant ce groupe !

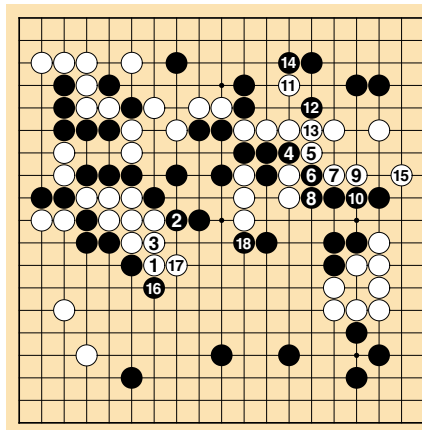


Diagramme 8

Partie réelle : situation gagnante pour Noir.

Après s'être renforcé au centre grâce à l'attaque du pâté de pierres blanches au nombre de libertés limité, Noir peut placer N4, le coup d'attaque fatal. Même si le groupe blanc au Nord-Est réussit finalement à vivre, Noir capture les cinq pierres au centre pour un gain d'environ 20 points.

Cela lui suffit pour prendre une avance importante dans cette partie car il a connecté ses deux groupes faibles en faisant 20 points de territoire, un résultat plus qu'idéal.

Cette combinaison de *tesuji* lors d'un tournoi important reste un de mes plus beaux souvenirs.

Kô

Junfu Dai

Dans certaines situations, le déclenchement d'un *kô* n'est pas imminent, mais il faut tout de même prendre des précautions pour éviter qu'il ne soit déclenché dans des conditions défavorables.

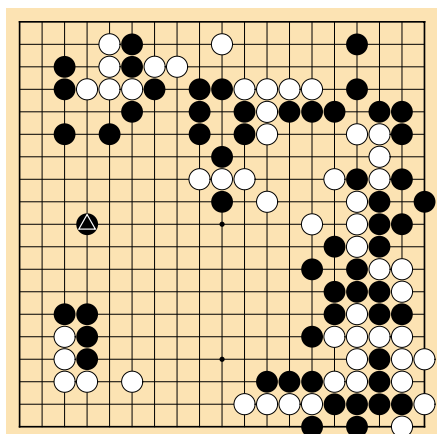


Diagramme de base

Dans cette partie que j'ai jouée (avec Noir) contre Thomas Debarre (7D) au tournoi international de Paris 2019, un drôle de *kô* a été créé dans le coin Sud-Est.

Comme ce *kô* était en faveur de mon adversaire, j'ai choisi de temporiser et d'aller occuper d'autres endroits importants, comme par exemple le dernier coup en ▲.

L'enjeu territorial de ce *kô* est d'environ 46 points (28 points si Noir capture le coin blanc et 18 points si Blanc capture les pierres noires).

Cependant la mort des pierres noires dans le coin Sud Est n'est pas une catastrophe si Noir arrive à bien exploiter son potentiel au centre et à l'Ouest.

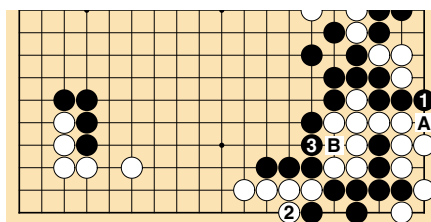
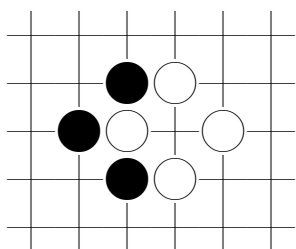


Diagramme 1

N1 est le coup d'attaque pour Noir, B2 réduit la liberté à l'extérieur, N3 continue à réduire les libertés. Comme Noir doit jouer A, puis B pour pouvoir tuer les pierres blanches dans le coin, c'est donc un *kô* à une étape.

Autrement dit, Blanc a une marge d'une liberté pour que le *kô* devienne un *kô direct**.

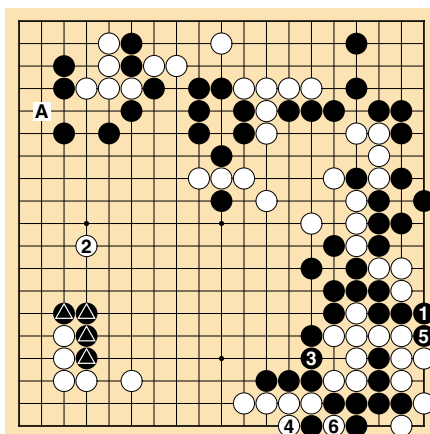


Diagramme 2

Dans la partie Noir a choisi de ne pas déclencher ce *kô* à une étape tout de suite, car il n'est pas facile de trouver des bonnes menaces. De plus, B2 peut non seulement détruire le potentiel noir à l'Ouest, mais aussi menacer les pierres ▲. Même si Blanc perd le *kô* au Sud-Est, il suffit qu'il récupère gros ailleurs. Après N5, Blanc a non seulement l'avantage de capturer le *kô* en premier avec B6 (avec l'option de l'éliminer en ne répondant pas à la menace de Noir), mais il possède lui aussi des menaces de *kô*, en A par exemple, qui ont des valeurs très importantes.

Cette situation est difficile à gérer pour Noir.

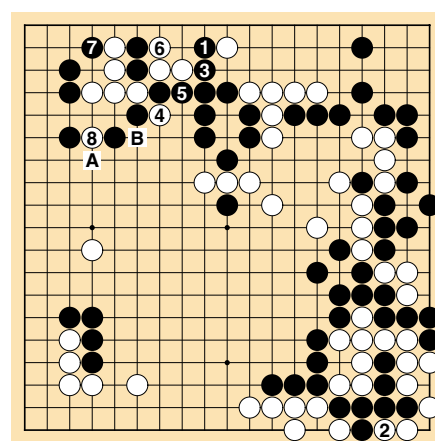


Diagramme 3

N1 n'est pas vraiment une menace de *kô* car Blanc dispose d'un bon coup en 4 pour résister à la chasse.

Après B8, Noir aura de grosses difficultés pour capturer le groupe blanc. Si Noir joue *atari* en A, Blanc contre-attaque en B.

Ce combat est trop risqué pour Noir.

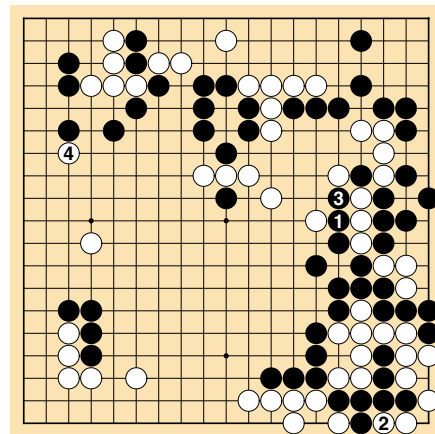
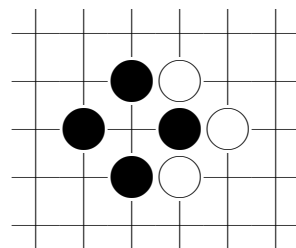


Diagramme 4

Il est hors de question pour Noir de chercher les menaces comme N1 ici : le gain territorial est limité et il peut à peine menacer les autres groupes blancs.

Une fois que Blanc aura joué en 4 la partie sera nettement en sa faveur.



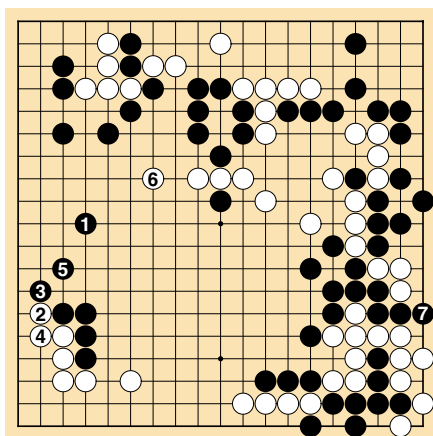


Diagramme 5
Partie réelle (1)

Dans la partie, les coups B2 à B6 sont pour moi discutables : Blanc a sous-estimé le danger lié à ce kô à une étape.

Les échanges B2 à N5 ont largement renforcé les groupes de Noir à l'Ouest, ce dernier ne craindra plus les menaces jouées par Blanc dans cette zone.

B6 rate la meilleure occasion pour éliminer le danger du kô ; quand Noir commence le kô en 7 Blanc est en grand danger.

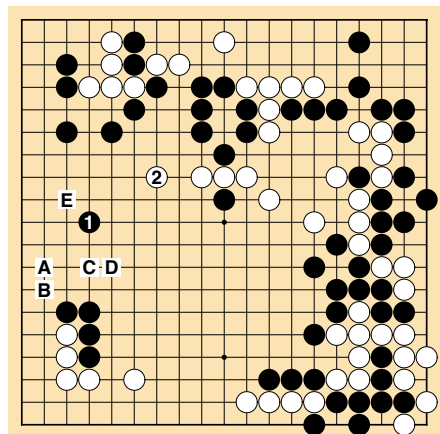


Diagramme 6

2 à la place de B2 du diagramme 5

Si jamais l'objectif de Blanc est de réduire le potentiel noir au centre, jouer directement en B2 est meilleur. Il reste encore de l'*aji* d'invasion sur le bord Ouest en A, B, C, D et E.

Avec la pierre de renfort B2 au centre, Blanc peut détruire le territoire noir sur ce bord.

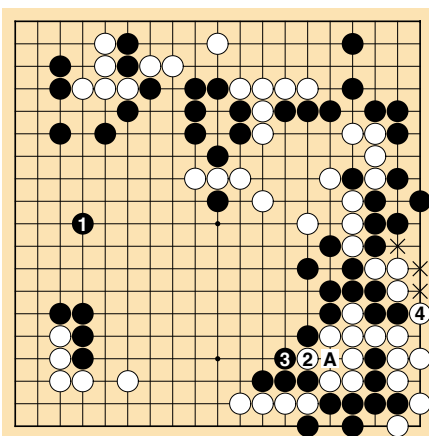


Diagramme 7

À mon avis, la meilleure stratégie de Blanc dans cette situation est de jouer B2 puis B4 pour élargir ses libertés. Après ces coups, Noir doit non seulement gagner le kô en A mais aussi remplir les trois libertés en X afin de pouvoir disputer un kô mettant en danger la vie du groupe blanc dans le coin.

C'est une mission impossible, on peut considérer le groupe noir dans le coin comme déjà mort.

La partie reste serrée.

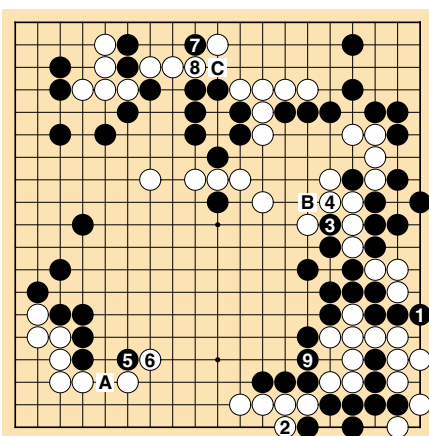


Diagramme 8
Partie réelle (2)

Profitant du fait que Blanc n'arrive pas à supprimer ce kô en un seul coup, Noir continue à temporiser, et peut jouer des coups comme 3, 5 et 7 qui créent des menaces importantes. Dans beaucoup de situations, on risque de ne pas avoir un nombre suffisant de menaces importantes, mais si la situation le permet (par exemple si l'adversaire n'arrive pas à résoudre le kô en un seul coup), il est possible de jouer des coups (idéalement en *sente*) et de créer des menaces plus importantes.

N3 rend une menace en B plus importante, N5 rend A plus puissant et N7 promet un prochain coup en C plus destructeur. Si Blanc ne répond pas à ces coups, il subira des pertes importantes.

Une fois que les grosses menaces ont été créées, Noir revient en 9 pour déclencher définitivement le kô à une étape

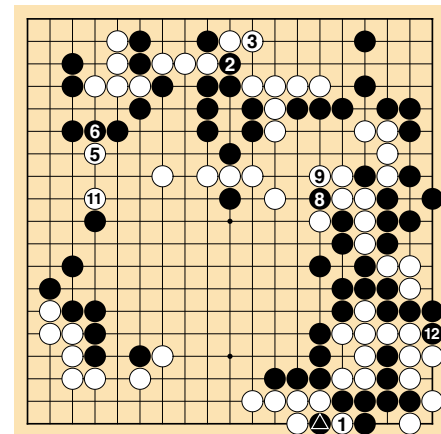


Diagramme 9
Partie réelle (3)

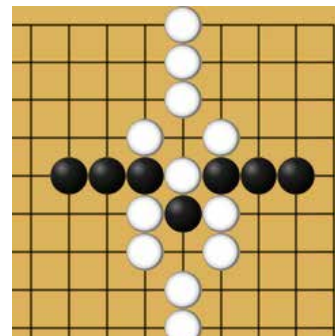
N4, N10 en ▲, B7 en 1.

Les menaces de N2 et N8 sont toutes deux trop importantes pour que Blanc lâche l'affaire, mais il n'a pas de bons endroits pour créer ses propres grosses menaces. Le coup B11 est impuissant, N12 réduit la liberté et convertit le kô en un duel direct.

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

Lorsque les deux joueurs peuvent, en négligeant une menace de kô, mettre immédiatement fin au combat, on dit que le kô est direct, ou simple.

C'est par exemple ce qui se produit lorsque connecter le kô est possible pour les deux joueurs comme dans la figure ci-dessous où l'enjeu du kô est la liaison des groupes qu'il sépare.



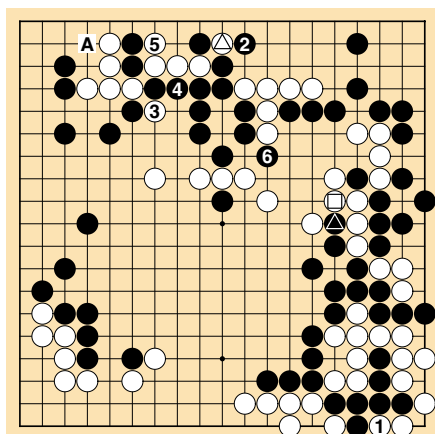


Diagramme 10

B1 à la place de 3 du diagramme 9

Si Blanc capture tout de suite en 1, N2 donne un résultat très différent de celui du diagramme 3 : le groupe noir est déjà vivant grâce à la capture de la pierre ▲ avec N2. Grâce à l'échange ▲ et □, Blanc ne peut plus couper le *hane* en 6, la liaison des groupes blancs au milieu sera déchirée. Comme il reste encore A qui menace la vie du groupe blanc au Nord, cette séquence est catastrophique pour Blanc.

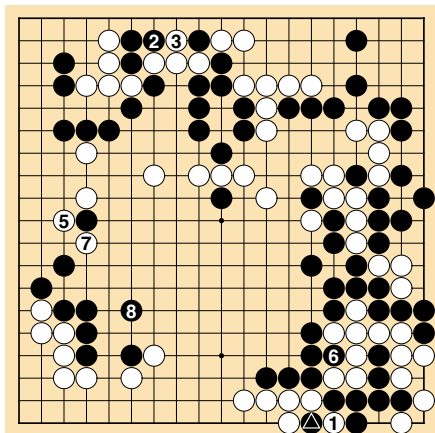


Diagramme 11

Partie réelle (4)

N4 en ▲.

B5 est loin d'être une menace de *kô* importante : N6 capture le coin, B7 a certes anéanti le territoire noir à l'Ouest, mais le groupe noir reste en sécurité après N8. La perte territoriale est tellement importante que Blanc n'a plus aucune chance de renverser la partie.

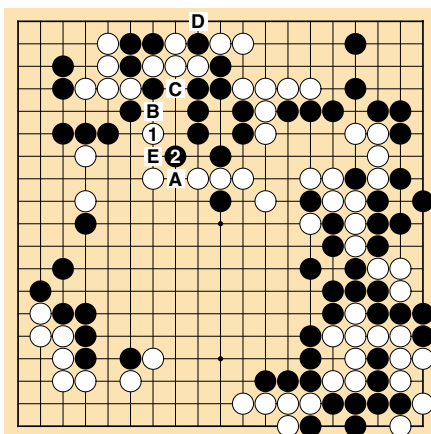


Diagramme 12

Attention, B1 est une **fausse menace de *kô*** car N2 est une bonne contre-attaque. Il est insupportable pour Blanc d'être séparé au centre par une poussée noire en A. En revanche, si Blanc défend en A, Noir peut déjà faire *tenuki*. Plus tard Blanc B n'arrivera pas à capturer le groupe noir car Noir C est *sente* et la poussée en E lui permettra à nouveau de relier ses groupes.

Temporiser les *kô* non immédiats et savoir créer des menaces est un art.

Savoir gérer le timing des *kô* à plusieurs étapes demande aussi des efforts de lecture et d'anticipation.



**Leipzig 2023, c'est fini...
En route vers Toulouse 2024 !
Les inscriptions sont ouvertes.**

Conférences dans les instituts Confucius Junfu Dai

Le jeu de go a été introduit en Europe il y a presque trois siècles, mais le nombre de joueurs a peu évolué, à part un boom généré grâce à l'apparition du *manga* Hikaru no Go à la fin du XXe siècle. J'ai toujours la conviction que pour faire croître le nombre de joueurs en France ou en Europe, il faudra des ouvrages dédiés au grand public. Hikaru no Go a attiré les jeunes et a semé les graines pour une belle génération de joueurs forts en Europe, mais depuis cette époque j'observe une diminution des nouveaux joueurs parmi les jeunes, notamment parmi les jeunes joueurs d'élite.

J'ai longtemps pensé à publier des livres sur l'aspect culturel et les pensées liées au jeu de go dans la culture chinoise, afin de permettre au grand public français de découvrir ce jeu. Aujourd'hui, lorsque nous initions au jeu de go, nous commençons par les règles, etc. C'est vraiment dommage d'ignorer toute une culture et une histoire derrière ce jeu. Il y a huit ans j'ai terminé un manuscrit sur l'aspect culturel du go en mettant en évidence les influences des différentes pensées chinoises liées au jeu de go. Mais à l'époque diverses difficultés m'ont empêché de concrétiser ce projet.

Avec mon ami Marc Smia, ancien directeur d'un cabinet de conseil, nous sommes parvenus en 2018 à un consensus pour relancer ce projet. Les Européens (Occidentaux) s'enrichissent de l'esprit des échecs, tandis que les Chinois (Asiatiques de l'Est) réfléchissent avec l'esprit du go. Comprendre le jeu de go et ses principes aidera les Occidentaux à mieux comprendre leurs interlocuteurs chinois. Grâce à son puissant réseau, Marc a même obtenu la préface de l'ancien Premier ministre Jean-Pierre Raffarin pour ce livre qui sort enfin de l'imprimerie en mai 2022 !

Ce livre s'adresse au grand public intéressé par la culture chinoise. Les instituts Confucius sont des endroits idéaux pour réunir ces personnes et donc un lieu parfait pour présenter le jeu de go et ce livre. Il y a environ une vingtaine d'instituts Confucius en France, leurs missions principales sont d'enseigner la langue chinoise et de présenter les différentes cultures chinoises. Souvent ils offrent des cours de peinture, de calligraphie, mais ils organisent aussi des conférences liées aux différents sujets concernant la Chine. Ils organisent aussi des démonstrations de cuisine chinoise, présentent l'opéra de Pékin, les instruments musicaux etc. Le jeu de go fait partie des trésors de la culture chinoise, l'apparition de ce livre m'a donné une bonne clef pour ouvrir leur porte et pour présenter le jeu de go à ceux qui s'intéressent à la culture chinoise. J'ai fait un mini tour de France chez certains instituts Confucius pour présenter le go et dédicacer les livres.

Première étape : Clermont-Ferrand

Le 28 janvier 2023, en plein milieu du Nouvel An chinois, j'ai fait mes débuts à l'institut Confucius d'Auvergne Rhône-Alpes.



J'ai été chaleureusement accueilli par les membres du club de go de Clermont et les élèves de l'institut Confucius. La présentation a été un grand succès, les joueurs de go présents m'ont même dit qu'ils ont découvert le go sous un angle qu'ils n'avaient jamais connu. Cette journée bien remplie a pris fin dans la soirée, après une séance de parties simultanées avec les membres du club et un copieux repas.

Monsieur Cao, le responsable de l'institut, a partagé cette expérience dans le groupe des instituts Confucius en France, et les portes s'ouvrent les unes après les autres.

Deuxième étape : Strasbourg



Le 4 février, une semaine plus tard, juste avant la fin du cycle du Nouvel An chinois (généralement considéré comme la fin du festival une fois le 15 du mois du Nouvel An passé), une autre conférence a connu un grand succès grâce à l'aide du club de go strasbourgeois. Mon cher ami Antoine Fenech a même eu la gentillesse de m'aider à corriger toutes les fautes d'orthographe dans mes diapositives.

Troisième étape : Paris

Le 25 mars, une présentation a eu lieu pour les élèves de l'institut Confucius à Paris, sur leur campus au bord de la Seine.



Après la présentation, la responsable de l'institution a même proposé des cours réguliers de go pour la rentrée. Cependant, en raison de contraintes de disponibilité, cette idée a été abandonnée. Il est plus simple pour moi de faire des interventions ponctuelles que de m'engager à donner régulièrement des cours aux débutants.

Quatrième étape : Orléans.



Depuis le mois de mars, mon activité professionnelle augmente. Avec différents projets successifs, je commence à ressen-

tir de la fatigue. Malgré cela, puisque la date de la conférence a été fixée depuis longtemps, il est nécessaire de l'assurer. La conférence a encore été un succès et a été suivie par un atelier d'initiation afin que les personnes ayant assisté à la présentation puissent également pratiquer.

Une porte s'ouvre, même si seulement un très petit nombre de personnes découvrent le jeu de go grâce à ce type de présentation : cela offre une autre voie pour élargir la communauté des joueurs de go en France. En parallèle, j'ai également préparé des versions de présentation adaptées aux joueurs de go de niveau confirmé. Mes cours à Orsay, à Antony et pendant le stage de go de la ligue Rhône-Alpes à Lyon ont également très bien fonctionné. Avec un niveau confirmé, il est beaucoup plus facile de comprendre les sublimes stratagèmes, les pensées de Sun Tzu dans son « Art de la guerre » et de découvrir les différentes pensées chinoises à travers des exemples vivants dans les parties de go.

Depuis mon arrivée en France en 2007 pour mes études puis pour mon travail, je ne pratique qu'assez peu le jeu. Cependant, je reste très compétitif au niveau européen et j'obtiens des résultats stables. Le secret ne réside pas dans un entraînement intensif, mais dans la compréhension des véritables esprits du jeu afin de développer un sens clair. Faute de temps et de motivation pour jouer en raison de l'apparition de l'intelligence artificielle, je reste très motivé pour partager mes points de vue sur le jeu à travers différents articles dans différentes revues de go, notamment la revue de la Fédération française de go et le magazine européen de go en anglais. Plusieurs projets de livres sont également en cours, et j'essaie de faire de mon mieux pour contribuer à la promotion du go et à l'amélioration du niveau des joueurs de go en France.

Crédits photo :

Clermont-Ferrand : M. Cao Shengchao de l'institut confucius d'Auvergne Rhône-Alpes.
Strasbourg : Antoine Fenech.
Paris : M. Liu Ping responsable de l'institut confucius de Paris.
Orléans : M. Zhang Feng responsable de l'institut confucius d'Orléans.

Fauteur de troubles Inseong Hwang

Soyez un fauteur de troubles,
ou sachez les prévenir.

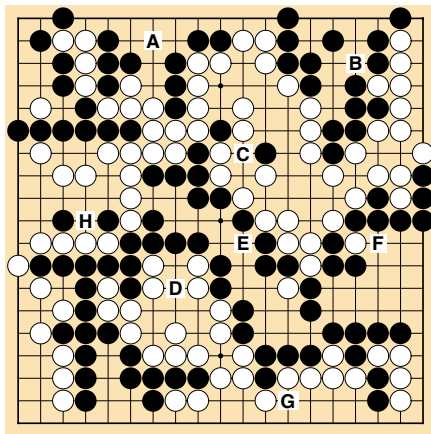


Figure 1 : problème 1, niveau kyu.

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

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

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

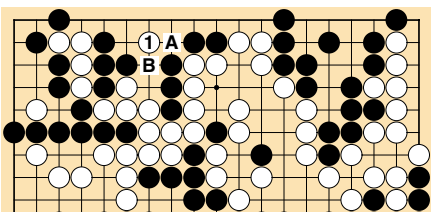


Diagramme A1

Après ①, A et B semblent *miai*. Cependant souvenons-nous du principe fondamental : « *L'avarice est un vilain défaut* »... Il vaut toujours mieux accepter de verser son obole à Charon !

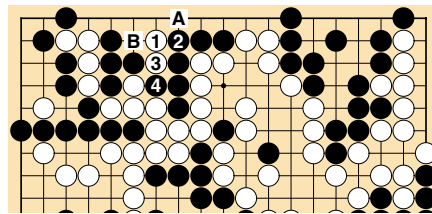


Diagramme A2

Il est important que Blanc réponde à N4 en A sans avoir fait l'*atari* en B !

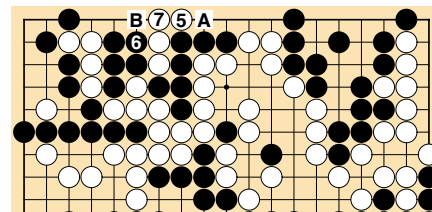


Diagramme A3

B7 : maintenant Noir ne peut jouer ni en A ni en B ! Blanc a le temps de prendre.

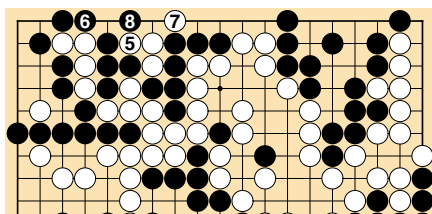


Diagramme A4

Maintenant, cela ne marche plus pour Blanc...

« *Atari est un mauvais coup* » : en forçant une prise inutile, Blanc a supprimé le double *dame-zumari* noir du diagramme A3.

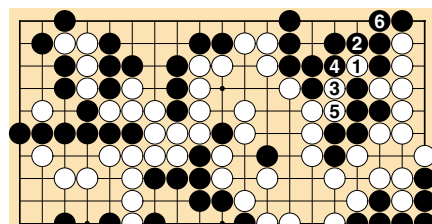


Diagramme B

B7 en 1.

B1 : sacrifice préparatoire...

B3-B5 : Blanc profite du manque de libertés...

N6 est obligatoire pour vivre, Blanc a le temps de prendre ! Il faut faire un gros cadeau, mais cela vaut mieux que la mort.

(Une maigre consolation : Blanc est *gote*...)

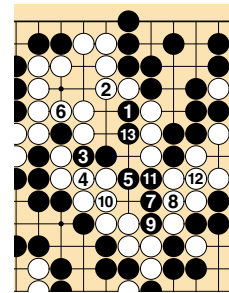


Diagramme C1

Ici, c'est la succession des *atari* qui marche.

Toutefois l'ordre des coups est essentiel !

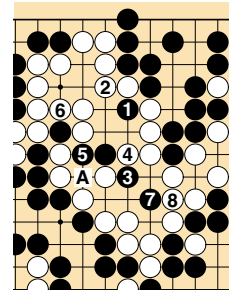


Diagramme C2

Si Noir joue N3 tout de suite sans faire auparavant l'échange ⑤-A, Blanc a le temps de placer B4 qui fait échouer la manœuvre.

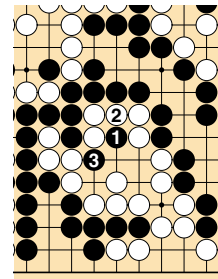


Diagramme D

① : ce simple *wari-komi* révèle la faiblesse du nœud de bambou dans certains contextes.

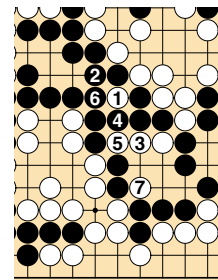


Diagramme E

B1 à B7 : de nouveau une simple série d'*atari* sème le trouble.

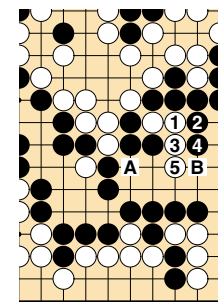


Diagramme F

Après B5, A et B sont *miai*.

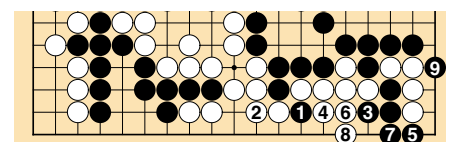


Diagramme G1

B8-N9 : comme dans le problème A, Noir gagne la course car Blanc ne peut pas approcher.

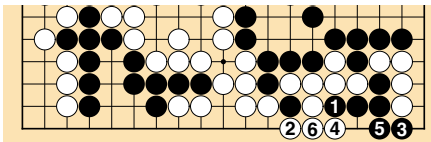


Diagramme G2

N1 : et comme dans le problème A, Noir ne doit pas faire d'*atari* inutile !

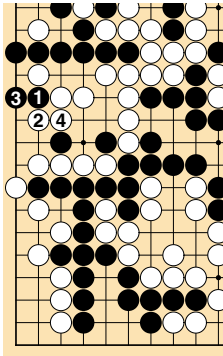


Diagramme H1

N1 : vous avez sûrement vu tout de suite ce classique *tesuji* de yose...

Mais il faut voir plus grand !

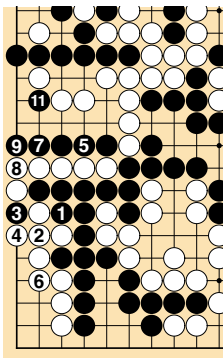


Diagramme H2

B10 en 3.

L'*atari* N1 et le sacrifice N3 déforment et diminuent les libertés : Noir peut connecter en N5 et commencer à mettre la pression.

B6 : si Blanc répond ici...

N11 : maintenant on peut jouer ce *tesuji* pour connecter !

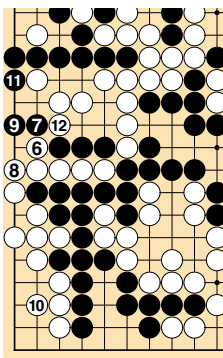


Diagramme H3

B6 : donc Blanc doit tourner ainsi.

B12 : Noir a volé des points, mais au moins Blanc peut garder les trois pierres noires.

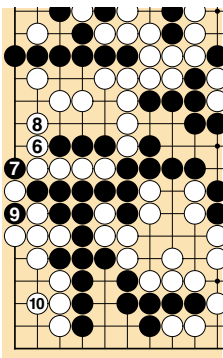


Diagramme H4

N7 : ce coup marche aussi, mais la variante précédente est meilleure pour Noir.

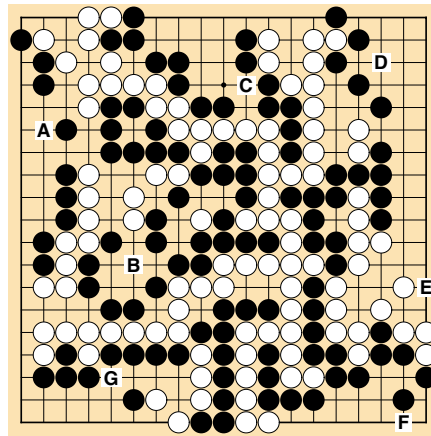


Figure 2 : problème 2, niveau dan.

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

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

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

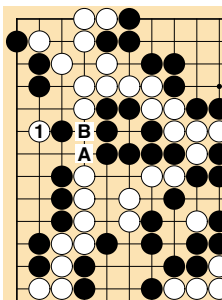


Diagramme A1

① : le coup parfait pour démarrer ! Le point clef est de ne pas faire l'échange A-B sous prétexte qu'il est *sente*...

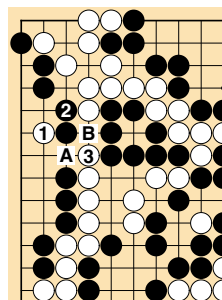


Diagramme A2

② : si Noir répond ainsi, après B3 les points A et B sont *miai*...

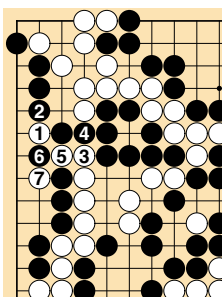


Diagramme A3

Même scénario.

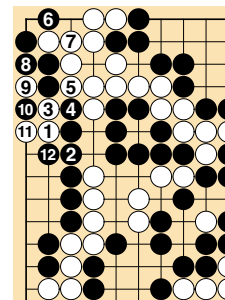


Diagramme A4

13 en 9.

② : si Noir répond de ce côté...

Alors Blanc peut obtenir un *kô*, ce qui est un excellent résultat.

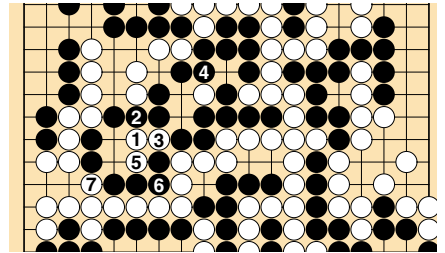


Diagramme B1

B5 : cet *atari* est important !

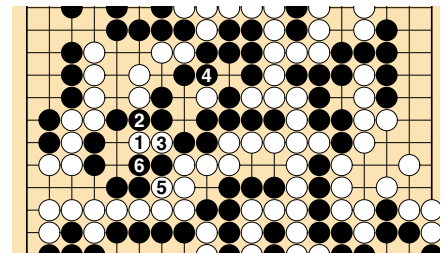


Diagramme B2

L'autre *atari* ne marche pas.

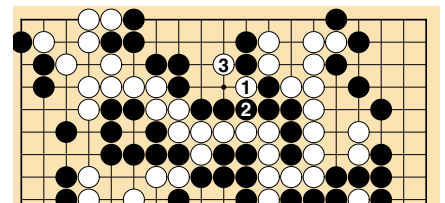


Diagramme C1

① est le coup clef.

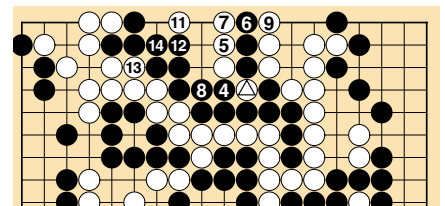


Diagramme C2

10 en △

N14 : Blanc obtient un *seki* en *sente*.

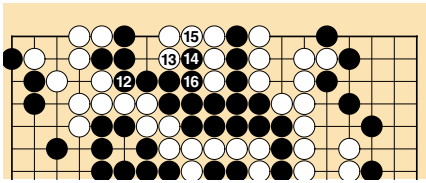


Diagramme C3

N12 : connecter ici et maintenant mène aussi à un *seki*.

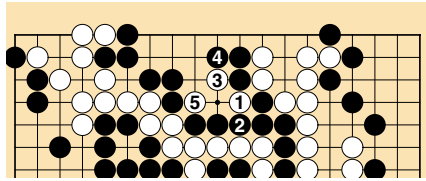


Diagramme C4

Tenter de résister ainsi mène à une lourde perte.

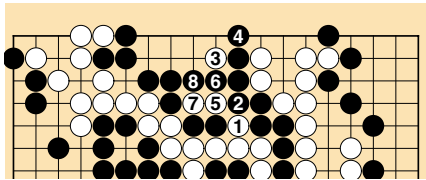


Diagramme C5

① : pousser simplement permet aussi de gagner quelques points, mais pas autant qu'avec le bon coup !

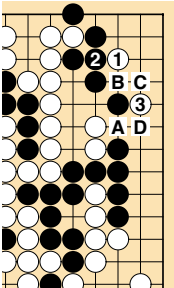


Diagramme D1

Un problème aux nombreux embranchements difficiles à lire... Après le *nozoki* ①, le *tsuke* ③ est le *tesuji*. Pour se défendre, Noir a le choix entre A, B, C et D.

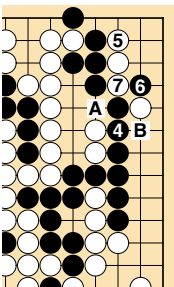


Diagramme D2

N4 : si Noir répond ici... B5 est le bon coup. Après B7, A et B sont *miai*.

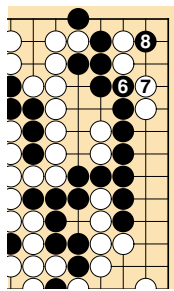
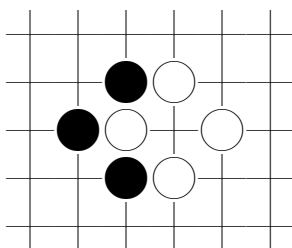


Diagramme D3

N6 : Noir peut résister ainsi...

B7-N8 : cela semble marcher pour lui. Cependant...

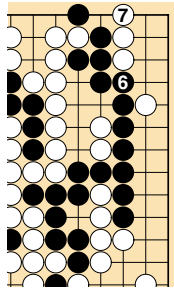


Diagramme D4

B7 ...Blanc avait en fait cette contre-attaque !

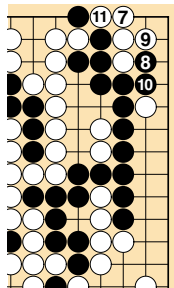


Diagramme D5

Soit Blanc connecte...

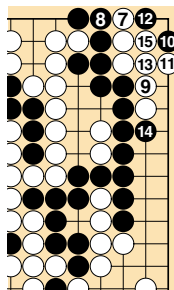


Diagramme D6

Soit Blanc fait deux yeux dans le coin.

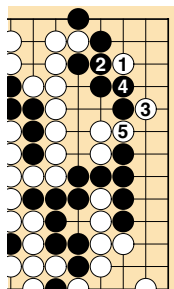


Diagramme D7

N4 : si Noir répond ici...

B5 : Blanc sépare sans peine.

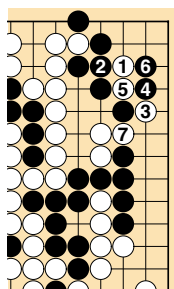


Diagramme D8

N4 : si Noir choisit ce hane...

B5 est le bon contre. Soit Noir vit dans le coin mais va perdre les pierres séparées...

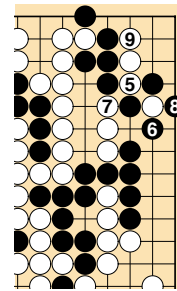


Diagramme D9

... soit il abandonne le coin pour sauver son plus gros morceau.

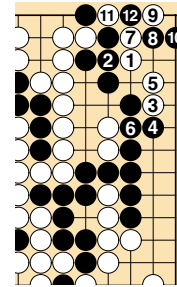


Diagramme D10

N4 : si Noir choisit l'autre *hane*...

B7-B9-B11 : Blanc peut construire un énorme *kô*.

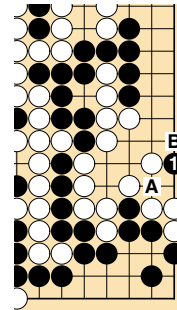


Diagramme E1

① : le premier *tesuji*. Blanc peut répondre A ou B.

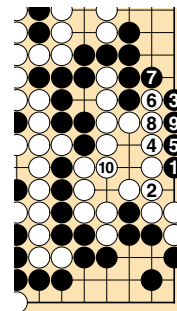


Diagramme E2

Si Blanc connecte, Noir peut continuer avec le *tesuji* ③.

B10 : Blanc n'a que trois points, mais il a sauvé ses pierres.

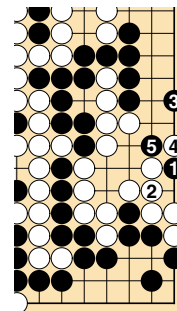


Diagramme E3

Bloquer avec ④ mène à la catastrophe : après N5 Blanc est mort.

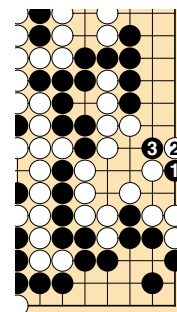


Diagramme E4

B2 : Blanc ne peut pas bloquer par un *hane* ici...

N3 : ... car Noir coupe !

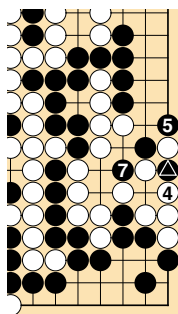


Diagramme E5

N5 : maintenant Blanc a des ennuis !
Si B6 connecte en ▲, N7 porte l'estocade.

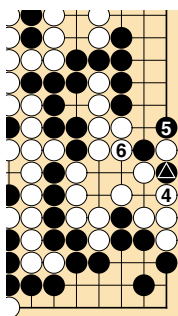


Diagramme E6

Blanc doit se résigner à jouer un *kô* après que N7 reprend en ▲.

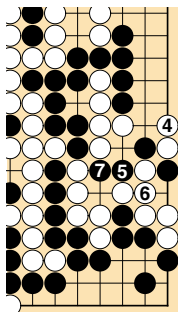


Diagramme E7

B4 : fuir en rampant est possible mais coûte cinq pierres...

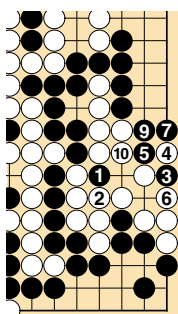


Diagramme E8

B8 en 3.
Noir doit faire attention à l'ordre des coups... S'il commence par cet *atari*...
B10 : Blanc peut sauver son groupe dans de meilleures conditions que dans le diagramme E2.

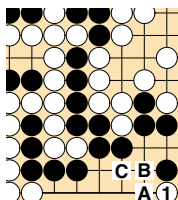


Diagramme F1

① est le premier coup clef.
Noir peut essayer de résister en A, B ou C.

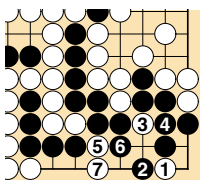


Diagramme F2

N2 : si Noir bloque ainsi...
B7 : il se retrouve en *damezumari* et Blanc peut prendre cinq pierres tranquillement.

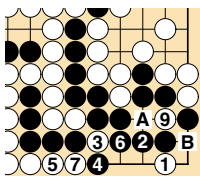


Diagramme F3

8 connecte en 3
N2 : Noir doit donc protéger la coupe.
B9 : Noir peut répondre A ou B...

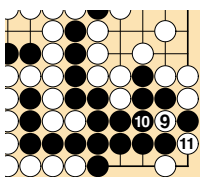


Diagramme F4

N10 : si Noir prend, Blanc peut lancer un *kô*.

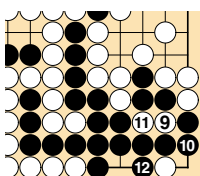


Diagramme F5

N10 : Noir peut aussi acheter sa survie...

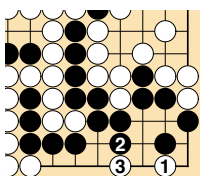


Diagramme F6

N2 est la meilleure réponse noire.
B3 : et voici le second *tesuji* !

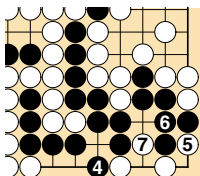


Diagramme F7

Si Noir répond ici, Blanc peut réduire les libertés et tenter un *kô*.

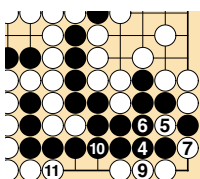


Diagramme F8

N8 en 5.
N4 : cette réponse mène aussi au *kô*.
N10 : Noir attend la dernière minute pour prendre le *kô* et laisse à Blanc la charge de trouver la première menace.

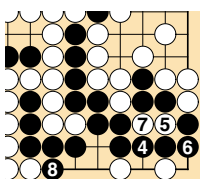


Diagramme F9

Comme dans le diagramme F5, Noir doit se soumettre, et Blanc est content de prendre trois pierres en *sente*.

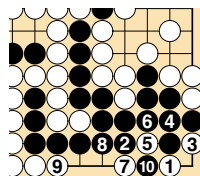


Diagramme F10

B3 : attention !
Si Blanc commence tout de suite à enchaîner les *atari*...

N10 : c'est un double *kô*. Donc Noir est sauf.

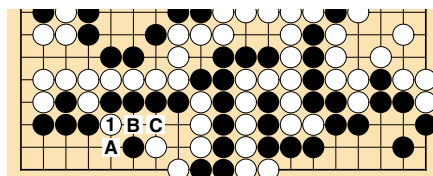


Diagramme G1

① : c'est le premier coup clef.
Noir peut répondre A, B ou C.

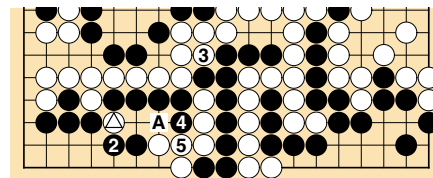


Diagramme G2

② : si Noir choisit cette réponse triviale...
... après B5 l'échange ▲-N2 l'empêche de faire l'*atari* en A !
Blanc gagne un coup et la grande chaîne noire de droite est prise.

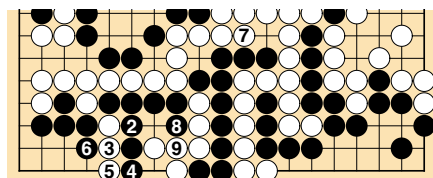


Diagramme G3

② : après B9, même résultat qu'au diagramme G2, Noir ne peut pas approcher et Blanc a le temps de prendre.

suite et fin page 33

Livres

« *Go - À toi de jouer !* » est un manuel de go pour les enfants de Lucas Neirynek et Camille Lévêque à paraître le 10 octobre 2023 chez Synchronique Éditions.



L'idée de ce livre est née du constat qu'il manquait, dans le paysage littéraire du jeu de go, un livre d'initiation pour les enfants. Nous voulions un livre qui s'adresse directement aux enfants dès qu'ils sont en âge de lire, pour qu'ils puissent apprendre les règles par eux-mêmes, étape par étape, mais aussi un livre qui s'adresse à toutes les générations et qu'on peut découvrir en famille.

Nul besoin d'acquiescer tout de suite son matériel de go : Il y a un plateau de go en carton (un *goban* 9x9) fourni à la fin du livre avec des pions détachables pour pouvoir se mettre à jouer tout de suite !

Dans ce livre, nous avons décomposé les règles du go pour faciliter la compréhension, permettre un apprentissage progressif en adoptant une approche ludique et simple. La progression des chapitres suit un procédé pédagogique dont nous avons testé l'efficacité sur le terrain, avec des classes et des familles : on commence par la capture des pierres (*atari-go*) puis on aborde la construction des territoires.

Le lecteur met ensuite la théorie en pratique avec les plus de 200 exercices qui composent les « missions » du livre. Pour l'encourager, il obtient des diplômes de

29 à 25 kyu au fur et à mesure de sa progression dans les missions !

L'originalité de ce livre réside aussi dans les nombreuses illustrations et pages de bande-dessinée. Des animaux (écureuil, tortue, renard, hibou) accompagnent le lecteur dans son apprentissage et interagissent ensemble pour expliquer une règle, un usage, etc.

En résumé, un livre-jeu tout public, très accessible et illustré de façon ludique pour partager avec le plus grand nombre notre jeu préféré.

Questions à Lucas (auteur du livre)

Vous êtes professeur de go. Avez-vous l'habitude d'enseigner le go à des enfants ?

Oui tout à fait. J'interviens régulièrement dans des écoles, collèges et lycées. Je supervise également l'Équipe de France jeunes au sein de la FFG. Enseigner aux jeunes est passionnant car ils ont une réactivité sans pareille et font preuve d'une belle motivation. Il y a beaucoup de moments drôles et surprenants avec les enfants : tantôt l'un me parle de Jules César, tantôt l'autre remercie poliment son adversaire avant de lui sortir un « *je t'ai éclaté !* » d'un air réjoui. Ces années d'enseignement m'ont été bien utiles pour développer une méthode pédagogique adaptée.

Comment avez-vous eu l'idée avec Camille de réaliser ce livre ?

Nous partageons la même passion pour l'enseignement du go et il nous manquait un support que les enfants et les familles puissent rapporter à la maison. Les livres de go existants sont surtout des manuels sérieux pour adultes. Il manquait donc clairement une pierre à l'édifice. J'ai également été voir la concurrence et me suis procuré des livres d'échecs pour enfants (je n'assume pas totalement, j'ai fait les exercices de fourchettes... *miaï*, pardon). Là aussi, les livres étaient essentiellement destinés à des adultes souhaitant apprendre aux enfants et non aux enfants directement.

On a donc décidé avec Camille de se lancer dans l'aventure !

Questions à Camille (illustratrice du livre)

Vous intervenez comme illustratrice régulièrement au sein de la FFG, pourriez-vous nous parler de votre travail ?

Dès mes débuts, j'ai été attirée par l'esthétique du jeu de go, alors c'est tout naturellement que j'ai dessiné sur ce sujet. Ce qui est plus étonnant, c'est que ce que j'imaginai être une micro niche s'est révélée être une communauté heureuse d'avoir plusieurs artistes pour faire vivre graphiquement leur passion. Aujourd'hui, de nombreuses fédérations ou clubs font l'effort de travailler leurs affiches et leur image en général. Je pense que c'est essentiel d'avoir de belles choses pour toucher un public plus large, mais aussi pour notre plaisir à nous. Je suis donc très heureuse d'apporter ma pierre à l'édifice ! Je dessine sur commande des affiches, des logos, des t-shirts, des livres... et je crée des objets dédiés à cet univers.

Pourquoi avoir choisi des petits animaux comme personnages de ce livre ?

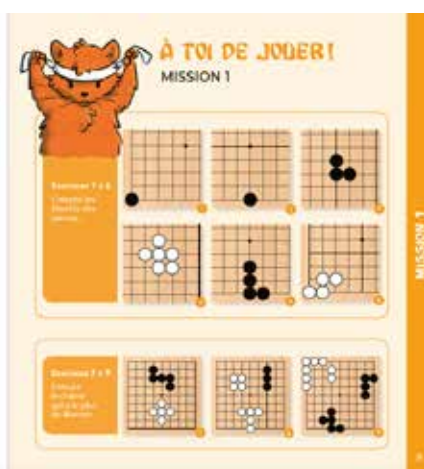
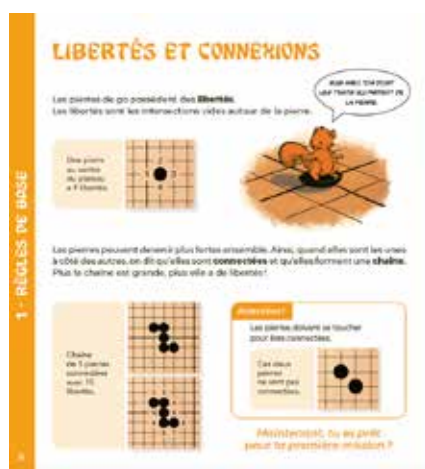
Quand j'enseigne le go, j'aime raconter des histoires, faire vivre le *goban*. Il était donc essentiel que ce livre soit une aventure pour les enfants, et qui dit aventure, dit coéquipiers. Ensuite, il était évident que le dessin de petits animaux doux et colorés était mon point fort, et ce que je préfère dessiner. Et c'est à prendre en compte étant donné le nombre d'illustrations à faire pour que les enfants en trouvent une sur chaque page ! Le choix de nos animaux a été très simple et lié au fil de l'apprentissage, ce sont donc : l'écureuil collectionneur de pierres, la tortue protectrice, le malin renard et le sage Maître hibou.



Question à Benoît - l'éditeur (Synchronique Éditions)

Avez-vous déjà édité des livres à destination des enfants ?

Synchronique est une petite maison d'édition indépendante qui publie principalement des textes de qualité et des beaux-livres sur les sagesses et les cultures orientales, notamment la culture japonaise. Nous développons depuis quelques années une collection jeunesse surtout en littérature mais également des ouvrages pratiques tels que des initiations à l'art du papier plié japonais, l'origami..



Connaissez-vous le jeu de go avant d'éditer ce livre ? Pourquoi avez-vous choisi de publier un livre sur ce jeu ?

Je suis personnellement intéressé par la stratégie, amateur de jeux de stratégie et passionné de culture japonaise. Bien que n'y ayant jamais joué, j'étais donc tout naturellement fasciné par l'esthétique et l'imaginaire véhiculé par le jeu de go. Lorsque j'ai rencontré Lucas par l'intermédiaire d'une amie et qu'il m'a parlé de son projet de livre, j'ai tout de suite été très enthousiaste. Le projet s'inscrivait parfaitement dans la ligne éditoriale de Synchronique centrée notamment sur les cultures asiatiques et particulièrement japonaise.

Par ailleurs, les valeurs de respect et de politesse véhiculées par le go ainsi que la possibilité de permettre aux jeunes d'affûter leur esprit tout en s'amusant ont achevé de me convaincre.

La vie de champion étant très prenante, le projet a mûri doucement jusqu'à ce

que Lucas et Camille viennent me présenter un projet sensiblement différent de ce dont nous avions discuté au départ mais très abouti : un livre pour faire découvrir le go aux jeunes... et à leurs parents ou grands-parents tout à la fois.

J'ai acheté un *goban* et, pendant les vacances, grâce au manuscrit de Lucas, nous avons commencé à jouer avec mes enfants ! Le livre est très clair et progressif et les règles du go sont relativement simples mais les possibilités sont infinies ! Le fait d'inclure dans l'ouvrage un *goban* réduit (9x9) s'est donc révélé être une excellente idée. C'était moins beau que mon nouveau *goban* en bois flam-

bant neuf, mais beaucoup plus pratique pour nous approprier le jeu avec mes enfants.

Lucas et Camille sont d'excellents pédagogues et les illustrations de Camille sont aussi sympathiques que drôles.

J'espère que ce livre contribuera à faire découvrir ce jeu passionnant à un très grand nombre d'enfants ... et de grands enfants !



suite de la page 31

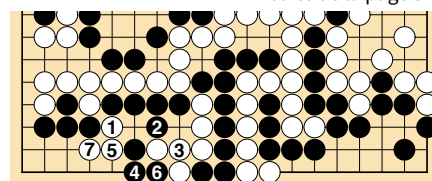


Diagramme G4

② : voici donc la meilleure réponse pour Noir.

N6 : Noir sauve ses dix pierres !

B7 : mais ce n'est pas vraiment fini...

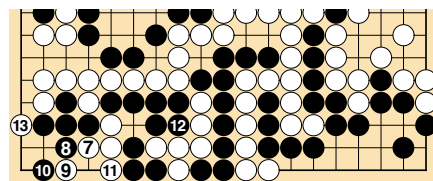


Diagramme G5

Blanc peut obtenir un *kô*.

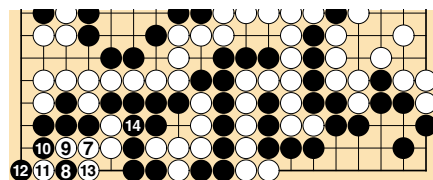


Diagramme G6

15 en 11

C'est aussi un *kô*, mais pas aussi bon pour Noir que le *kô* du diagramme G5.

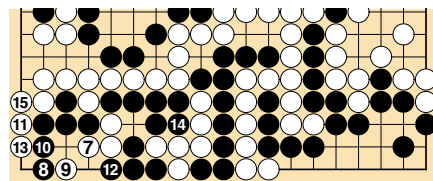


Diagramme G7

N10 : si Noir répond ainsi, Blanc peut tuer le coin, sans condition.

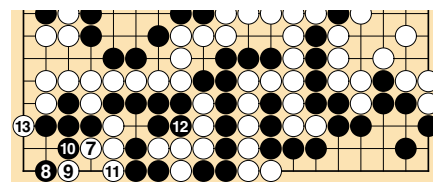
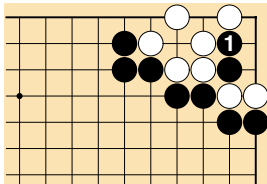


Diagramme G8

N10 : on retombe encore sur un *kô*...

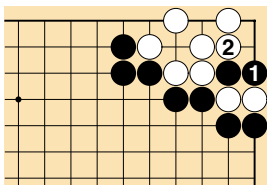
Tsumego à gogo Solutions Fan Hui

Niveau débutant



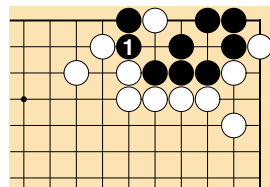
Problème 1a

❶ est le point vital ! Il suffit d'enlever l'œil de Blanc.



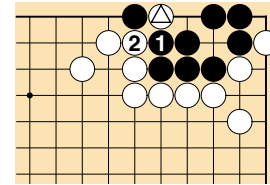
Problème 1b

La prise directe des pierres blanches ne permet pas à Noir de tuer...



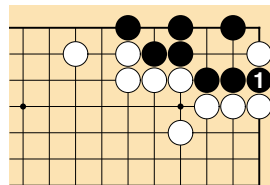
Problème 3a

❶ : il suffit d'avancer.



Problème 3b

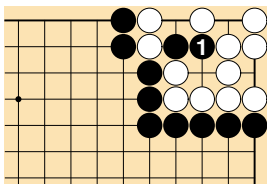
Mauvais réflexe ! La prise de △ ne donnera qu'un faux œil...



Problème 4

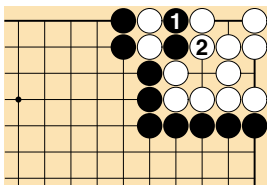
Le bon coup est la descente en ❶ : Noir est vivant.

Niveau intermédiaire



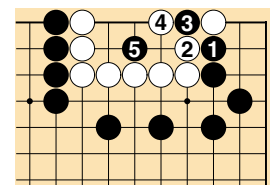
Problème 2a

Point vital !



Problème 2b

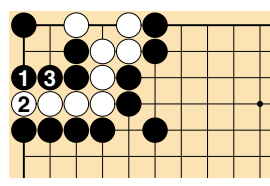
Ici non plus, il ne faut pas se précipiter sur la prise !



Problème 5

❸ : *tesuji* de sacrifice !

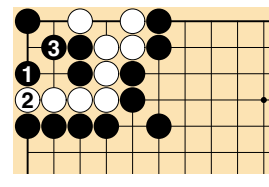
Blanc est réduit à une forme en 5, il est mort après la frappe au point vital.



Problème 6a

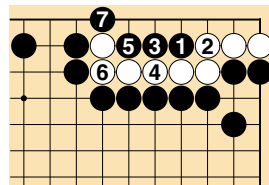
❶ : le *tesuji* !

❸ : *atari*, et mort violente du groupe blanc !



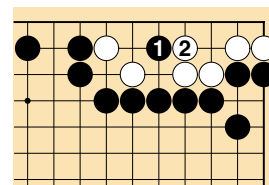
Problème 6b

❸ : le même résultat, mais avec un coup de forme beaucoup plus élégant.



Problème 7a

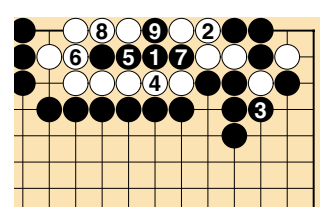
❶ : *tesuji* !



Problème 7b

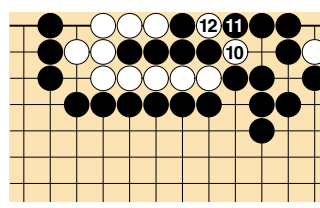
Le *nozoki* ressemble à un *tesuji*...

❷ : mais ça ne marche pas pour Noir.



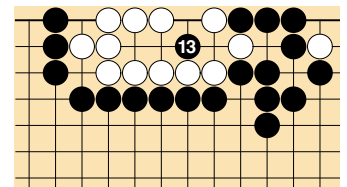
Problème 8a

❶ : ce point vital est la seule solution pour tuer Blanc.



Problème 8b

B10 : « jeu sous les pierres »... Noir a-t-il échoué ?

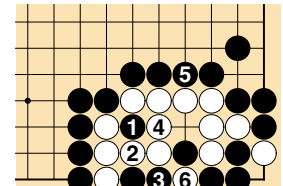


Problème 8c

N13 : Noir frappe une seconde fois au point vital...

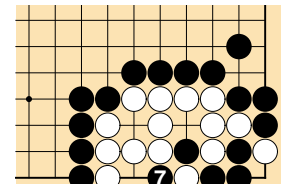
Blanc est mort !

Niveau confirmé



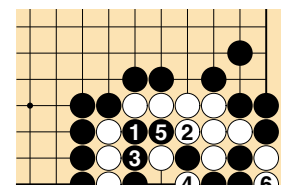
Problème 9a

❶ : joli coup !



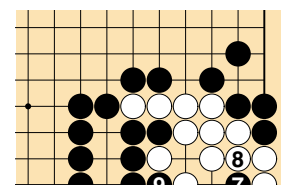
Problème 9b

N7 donne le coup de grâce : Blanc ne pourra plus approcher pour prendre les pierres noires.



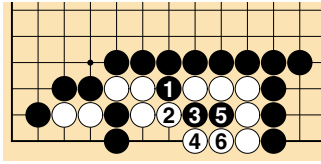
Problème 9c

Que se passe-t-il si Blanc abandonne ses trois pierres pour en prendre quatre ?



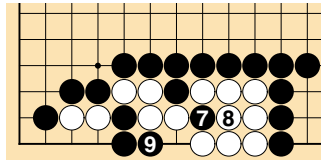
Problème 9d

Après N7 et N9, Blanc est toujours mort...

**Problème 10a**

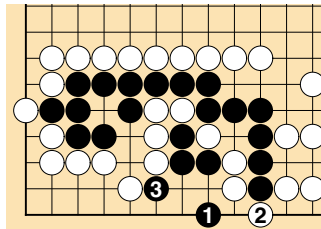
N1 : réduire l'espace de l'extérieur...

N3, N5 : ... puis le réduire de l'intérieur en détruisant la forme par des sacrifices judicieux.

**Problème 10b**

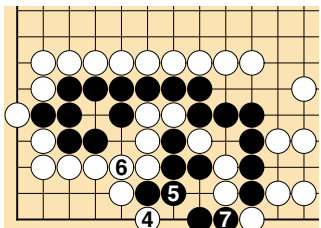
N7 : encore un sacrifice !

N9 : Blanc est mort !

**Problème 11a**

❶ : le bon coup pour faire vivre Noir.

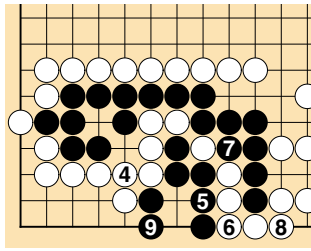
❸ : *tesuji* !

**Problème 11b**

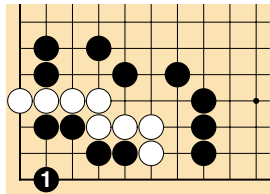
B4 : si Blanc choisit cette réponse...

B6 est un temps obligatoire...

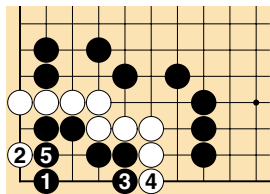
N7 : ... et Noir a le temps de couper, il est vivant.

**Problème 11c**

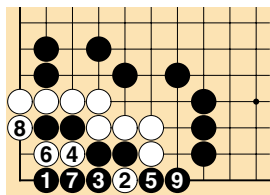
Si Blanc connecte tout de suite, Noir a quand même une séquence pour vivre, mais il fait moins de points..

**Problème 12a**

❶ : Noir doit chercher à vivre pour tuer Blanc.

**Problème 12b**

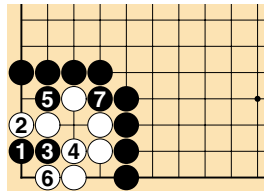
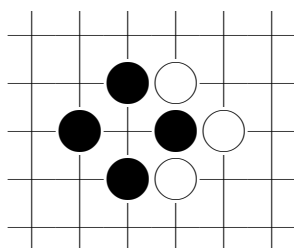
Noir vit, Blanc est mort.

**Problème 12c**

❷ : si Blanc joue de l'autre côté...

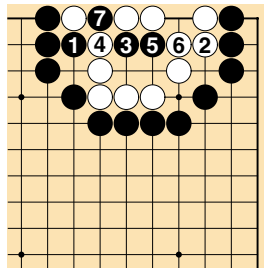
❸ ! : *tesuji*, contre-intuitif.

N5-N7-N9 : Noir se connecte en rampant, Blanc n'a qu'un œil et meurt.

**Problème 13**

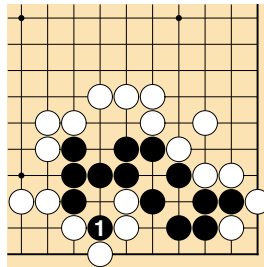
Il faut trouver le placement ❶, puis tout s'enchaîne.

N7 : Blanc est mort.

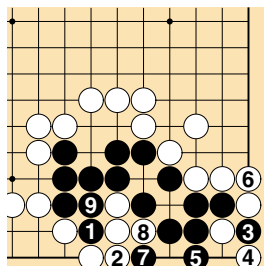
**Problème 14**

Le *tesuji* est l'enchaînement du saut N3 et du *nobi* N5.

N7 : et voici le *kô*...

**Problème 15a**

Noir doit commencer par le *tesuji* ❶ !

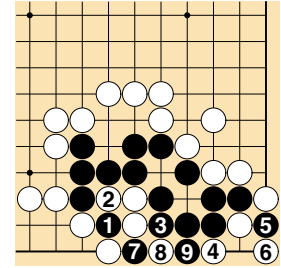
**Problème 15b**

❷ : si Blanc choisit ce coup, le *tesuji* suivant est le sacrifice ❸ !

N5 est *sente*, et après N7 Blanc ne peut pas empêcher le second œil sans perdre ses pierres.

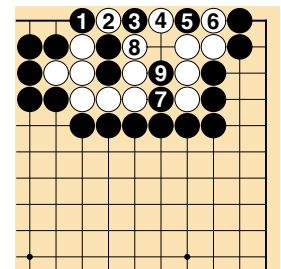
Il doit prendre en 9 et laisser Noir connecter en 8.

Noir réussit à vivre sans condition.

**Problème 15c**

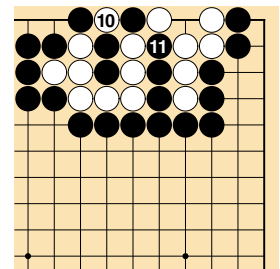
❷ : la prise est la meilleure réponse pour Blanc.

N5-N7 : l'enchaînement des *tesuji* de sacrifice permet à Noir de placer N9 pour tenter de vivre par *kô*...

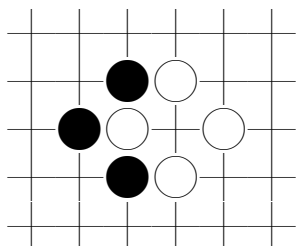
**Problème 16a**

N5 : *tesuji* de sacrifice !

N9 : Blanc est en *damezumari* !

**Problème 16b**

N11 : Blanc est mort.



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 (France)
Numéro en cours	7€	3€
1 à 5 exemplaires au choix	5€ (hors numéro en cours à 7€)	5€
6 à 10	4€	10€
11 à 20	3,5€	15€
21 à 40	3€	17€
41 à 80	2,75€	22€
À partir de 81	2,5€	Nous consulter

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

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

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