



Revue
Française de Go

n° 150

Juin 2020
7 euros

issn 0181-1142

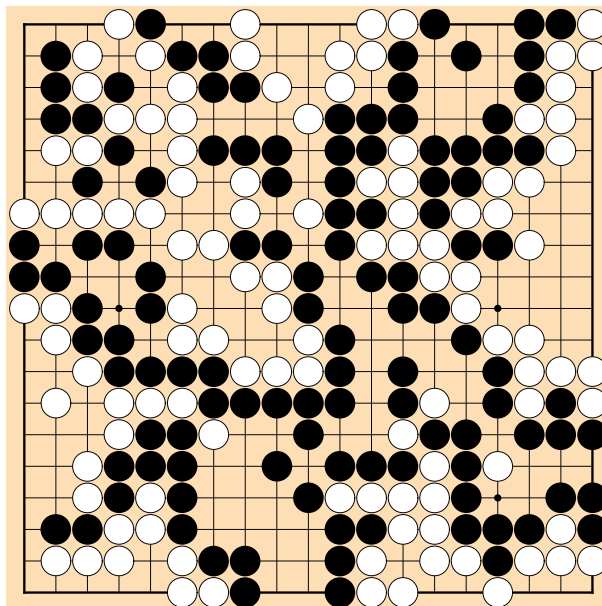


Fauteur de troubles

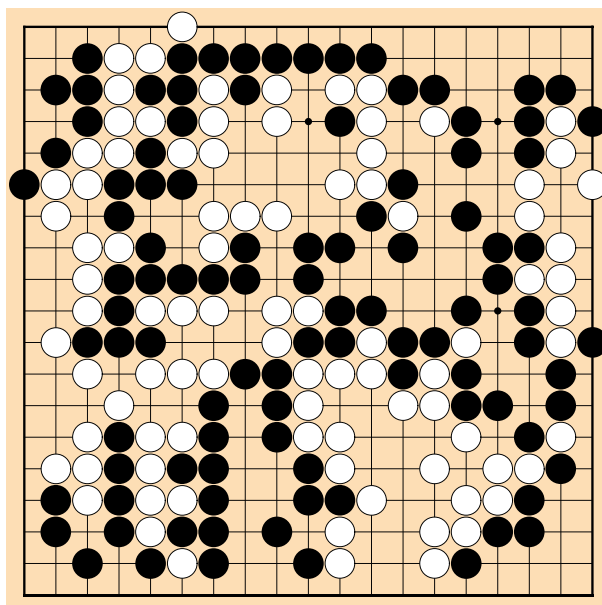
In-seong Hwang

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

Quel joseki choisir ?

Junfu Dai

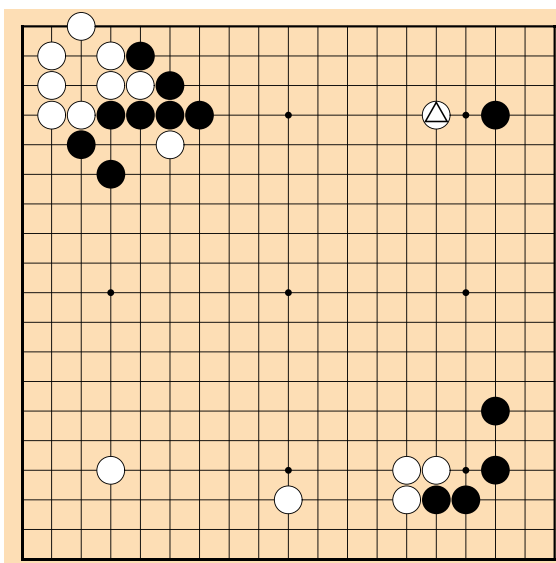
Dans cette série de problèmes, vous êtes confronté à un début de partie et devez choisir un *joseki* en tenant compte de l'ensemble du *goban*...

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

Quel est le résultat recherché ?

Comment puis-je parvenir à cette position ?

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



Blanc choisit l'approche de quatrième ligne △.

Comment Noir doit-il jouer dans ce coin pour bien faire travailler l'ensemble de ses pierres ?

L'édito



À l'heure où cet éditorial est rédigé tous les « go-lois » sont confinés, les tavernes fermées – avec elles les clubs qui s'y réunissent – et toutes les activités prévues annulées... Toutes ? Non : un groupe d'irréductibles rédacteurs ont poursuivi leur action pour vous livrer ce nouveau numéro de la RFG : le 150e !

Dans l'éditorial du numéro 100, Maria Duteïs relatait : « *Le centième*

numéro ! Qui aurait pu penser que la Revue Française de Go arriverait jusque là ? Sûrement pas les fondateurs qui, en 1978 mirent toute leur énergie à créer ce support ; probablement pas non plus les nombreuses équipes de bénévoles qui se sont succédées et épuisées. »

Dans ce même numéro 100, Jean-Pierre Lalo évoquait la période antérieure à la publication de la revue : à l'heure où beaucoup de clubs ont organisé des rencontres sur KGS ou créé un serveur Discord, peut-être faudra-t-il parler de la période antérieure à l'existence du télétravail ! Je vous parle d'un temps que... je n'ai moi-même pas connu, d'une époque où l'échelle de niveau était publiée dans la revue !

C'est tout l'intérêt des archives et c'est pourquoi j'ai repris ma série « *Une histoire du go en France* » pour vous emmener y faire un tour. J'ai le projet cette année de travailler à la numérisation et à l'ouverture de ces archives.

Dans ce numéro vous retrouverez vos rubriques habituelles : *Fauteur de troubles*, *Le coin des débutants*, *Yose*, *Joseki*, *Règles d'or*... ainsi que des comptes-rendus de tournois : Championnat du monde de PairGo, TIGGRE, Antony et *Tournoi de Noël du club de Rennes*.

Du côté du blog, nous avons eu droit à la publication par Camille de ses péripéties lors de la *City Weiqi League* et Kévin nous relaie désormais la *Vie cachée des élèves de l'école de Go*.

Mis à part les *Inf-go-rmations*, dont les dernières remontent à janvier, le blog et la revue sont donc plus actifs que jamais ! Merci aux blogueurs, aux rédacteurs, au rédac'chef... sans oublier nos illustratrices : c'est à nouveau Alizée qui s'est occupée de la couverture.

Bonne lecture, bonnes parties (en ligne) et bravo à celles et ceux qui ont organisé des activités pendant la période de confinement pour continuer de faire vivre le go français !

Clément BENI
Directeur de publication

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,	17
Championnat du monde de pair-go		6
partie commentée		7
TIGGRE - Ellie Cup		10
partie commentée		11
Tournoi de Go de Noël à Rennes		13
Tournoi d'Antony		14
partie commentée		15
Une histoire du go en France		18
Hommage à Go Seigen : roi du jubangô (2)		20
Courrier des lecteurs	23, 28,	31

THÉORIE ET TECHNIQUES

Problèmes : énoncés	2
Yose, Tsumego à gogo : énoncés	4,5
Règles d'Or du Roi	9
Quel joseki choisir ?	24
Fauteur de troubles	26
Le coin des débutants	29
Yose	32
Tsumego à gogo : solutions	34

- Éditeur : Fédération Française de Go.
Siège social : Fédération Française de Go
101 rue de Sèvres, 75280 Paris CEDEX 06.
- Directeur de publication : Clément Béni.
- Rédacteur en chef : Jean-Pierre Lalo.
- Maquettiste : Jean-Pierre Lalo.
- Correcteurs : Milena Boclé, Bernard Choque, Agnès Gaillard, Martial Sauvadet.
- Contributions : Clément Béni, Milena Boclé, Kevin Cuello, JunFu Dai, Thomas Debarre, Jean-Paul Gaschignard, Fan Hui, Inseong Hwang, Laurent Lamôle, Lucas Neiryneck, Motoki Noguchi, Pascal Reyssset, Julien Signoles, Charlotte Vielfaure.
- Illustration de couverture : « *Confinement sous les cerisiers en fleurs* » par Alizée Chabin.
- Illustrations intérieures : Camille Lévêque.
- RFG est publiée par la Fédération Française de Go.
- La FFG est membre de la Confédération des loisirs et des sports de l'esprit.
- Imprimé par : Maugein Imprimeurs à Tulle.

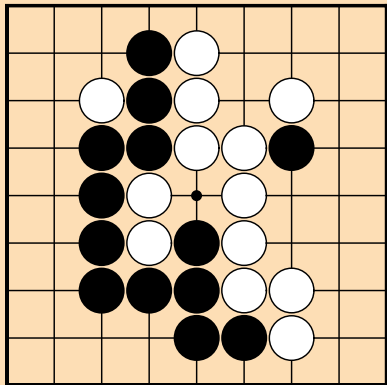
YOSE

Junfu Dai

Tsumego à gogo

énoncés

Fan Hui

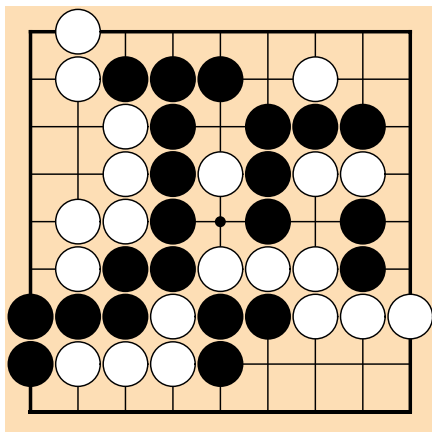
La magie des *tesuji* de yose...

Problème 1

Komi : 6,5 points.

À Noir de jouer.

Un gros coup semble évident. Mais est-ce que capturer directement ces deux pierres permettra à Noir de remporter la partie ?



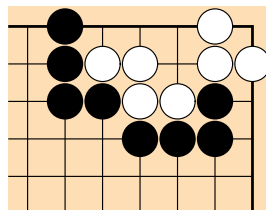
Problème 2

Komi : 0,5 points.

À Noir de jouer.

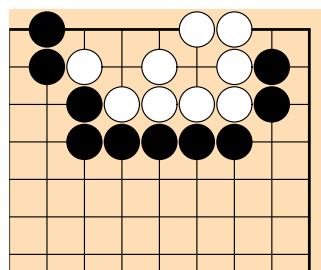
Il y a plusieurs points de yose importants à disputer. Certains sont *sente* : par où Noir doit-il commencer ?

Niveau débutant



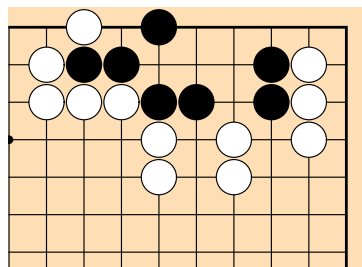
Problème 1

Noir joue et tue Blanc sans condition.



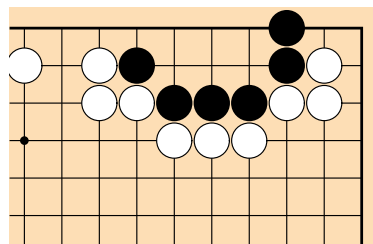
Problème 2

Noir joue et tue Blanc sans condition.



Problème 3

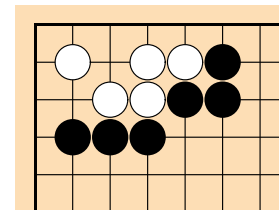
Noir joue et vit sans condition.



Problème 4

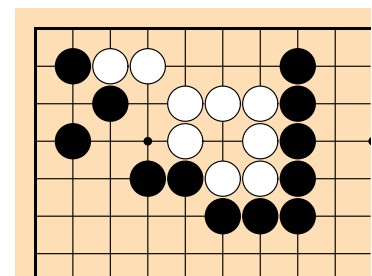
Noir joue et vit sans condition.

Niveau intermédiaire



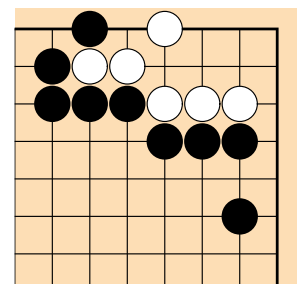
Problème 5

Noir joue et tue Blanc sans condition.



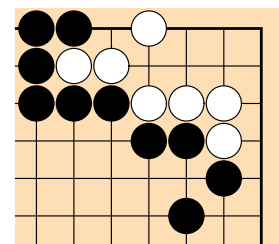
Problème 6

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.

Championnat du monde de pair-go

Thomas Debarre

Avec Charlotte, nous avons eu la chance de représenter la France au 30e championnat du monde amateur de pair-go qui s'est déroulé à l'hôtel Edmont à Tokyo les 7 et 8 décembre 2019.

Après quelques années de lutte acharnée aux championnats de France et d'Europe, nous avons finalement réussi à nous qualifier pour cet événement exceptionnel ! Nous étions très enthousiastes à l'idée de participer à ce championnat avec notre coach officiel, Jérôme Salignon. Après une semaine de voyage et de découvertes dans le Kansai, nous sommes arrivés à Tokyo la veille du tournoi. Nous avons eu le plaisir de retrouver l'équipe française au complet, composée de Motoki sensei, membre du staff, de Dominique, participante au tournoi à handicap, et de Toru, photographe officiel.

Le tournoi a débuté le lendemain matin. Thomas, n'ayant pas l'habitude de telles formalités vestimentaires, a dû apprendre à faire son nœud de cravate en catastrophe juste avant les photos officielles des paires. Charlotte a tiré au sort le gros lot pour la première ronde : une des nombreuses paires japonaises 6 et 7d ! Sans démeriter, nous n'avons pas réussi à remporter la partie.

Pour la deuxième ronde, nous sommes tombés sur une paire plus abordable, les Finlandais 2d et 3d, que nous avons battu sereinement après une partie bien menée.

Nous nous sommes ensuite rapidement vêtus de nos costumes nationaux pour des parties amicales avec des partenaires aléatoires. Enfin, nous avons assisté à la cérémonie d'ouverture, embellie par une superbe interprétation de la chanson officielle du tournoi, « *Pair go my dream* », chantée par les participants volontaires.

Inspirés par ces chanteurs de talent, nous avons fini la soirée dans un karaoké avec nos nouveaux amis.

Dimanche matin, nouvel accueil vestimentaire pour Thomas : ne retrouvant pas sa cravate, il s'est fait dépanner par Motoki sensei qui lui a prêté la sienne pour les parties. Nous sommes tombés contre la paire néozélandaise 7k et 1d. La différence sur le papier se ressent dans la partie : nous gagnons sans difficulté.

Le programme s'est corsé dans l'après-midi : nous avons affronté une nouvelle paire japonaise de 6d. Après un début un peu difficile, nous sommes bien remontés. Nous les avons fait considérablement trembler, sous l'œil avisé d'Ishida Yoshio 9p.



Malheureusement, après un combat acharné et avec moins de trois minutes à la pendule (temps absolu) de chaque côté, nous avons dû abandonner suite à une mauvaise décision de Thomas. Nos adversaires n'ont pu réprimer un « *ouf !* » de soulagement : les deux pensaient (à tort) être morts (voir la partie commentée) ! Pas totalement remis de nos émotions, nous avons rapidement dû enchaîner avec la dernière ronde contre une autre paire japonaise de 6d (!).

Notre résistance a été bien moindre : la partie a été très difficile du début à la fin, et nous avons finalement abandonné assez rapidement.

Le tournoi a été remporté par la paire coréenne Lee Ru Bi et Hur Young Rak. Pour notre part, nous sommes plutôt contents de notre première participation à cet événement, où nous avons fini 18e et seconde paire européenne.

Déception cependant à la fastueuse cérémonie de clôture, où le prix du meilleur costume national a été décerné à la paire Croate par la célèbre styliste Koshino Junko, malgré tous nos efforts.



Nous avons toutefois été félicités par l'organisatrice principale du tournoi pour notre tenue. Celle-ci était ravie d'enfin rencontrer Thomas (qui était souvent introuvable), après avoir maintes fois demandé à Charlotte pendant le tournoi « *Charlotte, where is your partner ?* ».

Nous rentrons donc conquis par cette expérience inoubliable, faite de nombreuses nouvelles rencontres, et nous espérons nous requalifier dès que possible !

#PairGoMyDream

Charlotte Vielfaure et Thomas Debarre, crédit photo Jérôme Salignon.

Résultats

- 1 : Lee Ru Bi (6dan), Hur Young Rak (7dan) +5, Corée
- 2 : Fujiwara Akiko (6dan), Tsuda Yuki (7dan) +4, Japon
- 3 : Chen Si (6dan), Hu Yuqing (8dan) +4, Chine
- 4 : Nakano Yuki (6dan), Morikawa Shunji (6dan) +4, Japon
- 5 : Tsuji Moeka (6dan), Yamada Mao (7dan) +4, Japon
- 6 : Takeno Manami (6dan), Ono Shingo (7dan) +4, Japon

Championnat du monde de pair-go
France Japon, 2019-12-07

● : Nakano Yuki (6d) et Morikawa Shunji (6d)

○ : Charlotte Vielfaure (2k) et Thomas Debarre (7d)

Komi 6,5 points

Noir gagne par abandon.

Commentaire : Thomas Debarre

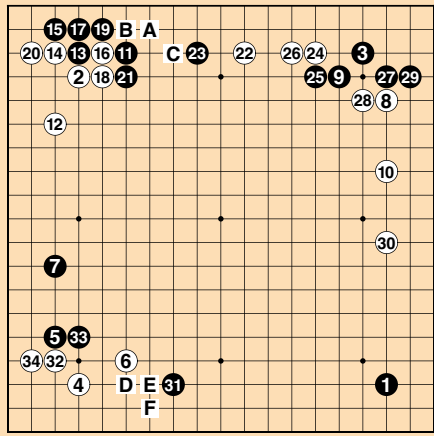


Figure 1 (1-34)

N13-N21 : cette séquence est un *joseki* devenu très courant depuis l'avènement des IA.

B22 : **A** est le coup à la mode dans cette position. Il s'agit d'un simple *kikashi* si Noir répond en **B** ; il peut cependant mener à de sérieuses complications si Noir répond en **C**. Il est donc sans doute sage de ne pas le jouer en pair-go !

B34 : c'est la première véritable erreur de la partie : il faut protéger la faiblesse dans la forme blanche en **D**, **E** ou **F** (cf. dia. 1).

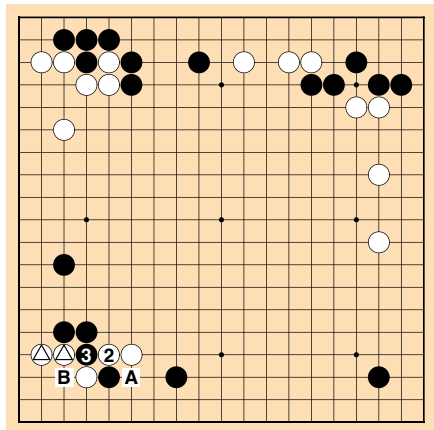


Diagramme 1

(1 à la place de 35 de la partie)

La connexion en **A** ou la capture des deux pierres **B** est *miai*.

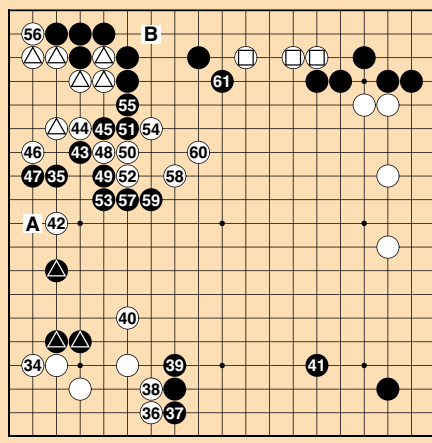


Figure 2 (34-61)

B36 : Blanc revient défendre, mais il a « perdu » le coup en 34, qui est trop petit à ce stade de la partie.

B38 : la faiblesse blanche est défendue grâce à l'échange B36-N37, Blanc devrait maintenant jouer ailleurs, par exemple en 45. Mais c'est une erreur légitime : Charlotte veut poursuivre dans mon idée, puisque je viens de jouer en 36. Ce type d'incompréhension est typique du pair-go !

B42 : coup courageux, étant donné la faiblesse du groupe blanc △. Cependant, le groupe noir △ étant également faible, le combat est difficile à évaluer.

B46 : mauvais échange qui renforce beaucoup Noir. Si Blanc veut vivre localement, il vaut mieux jouer directement en 56. Couper tout de suite en 48 est également possible, mais cela complique encore la situation.

N47 : Noir peut maintenant se connecter en **A** plus tard.

N61 : Noir a maintenant l'avantage : les deux groupes faibles blancs (48-50-52-54-58-60) et □ sont séparés. Ce n'est cependant pas si important : Noir a en effet une faiblesse très pénible en **B** (cf. dia. 2 et 3), et la pierre 42 n'est pas encore morte.

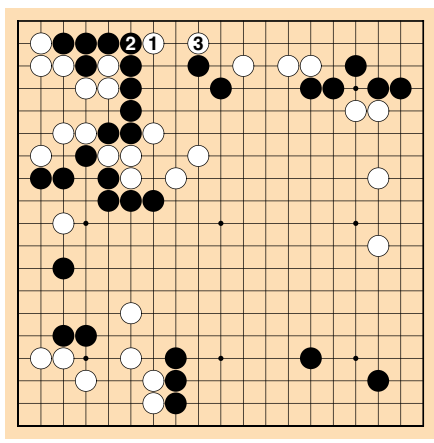
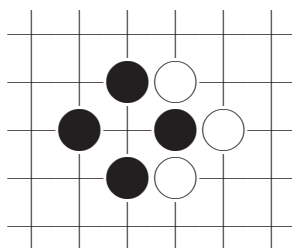


Diagramme 2

(1 à la place de 62 de la partie)

Blanc se connecte et prive Noir de sa base de vie : c'est inacceptable pour Noir.

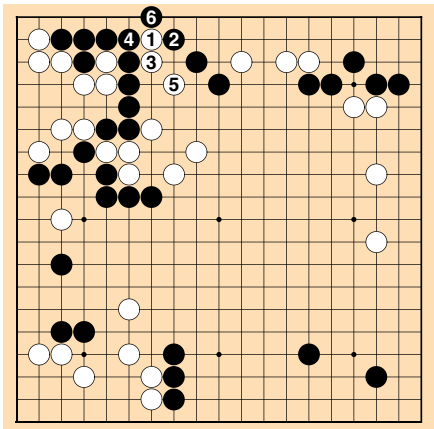


Diagramme 3

(1 à la place de 62 de la partie)

Noir peut tenter de résister.

Il se connecte, mais n'est pas vivant. Blanc est sans doute encore trop faible pour jouer ce coup tout de suite, mais Noir doit être très prudent.



« Non mais Thomas, la cravate c'est pas pour la tenue traditionnelle ! »

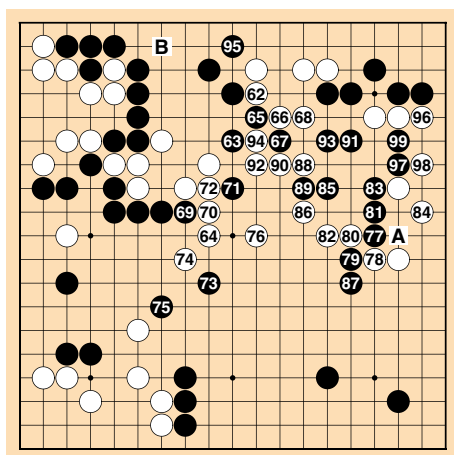


Figure 3 (62-99)

B78 : encore un coup courageux (dans le bon sens du terme) de Charlotte : elle refuse de se soumettre en **A**, sentant que l'attaque sur le groupe du centre sera pénible pour Blanc.

B80 : la situation est maintenant très compliquée !

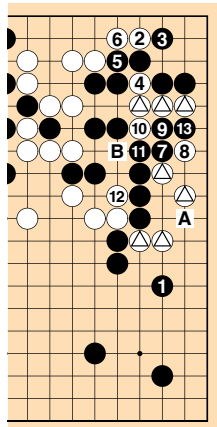
N95 : à la fin du combat local, Noir rajoute un coup pour protéger sa faiblesse en **B**. Blanc a connecté son groupe au centre, mais il a abîmé son groupe du bord Est, et Noir a toujours un gros potentiel au Sud.

Mais même si Leela donne 94% de chances de victoire pour Noir, ses territoires ne sont pas encore sûrs. Beaucoup de choses peuvent encore se passer !

B96 : je joue ce coup en espérant que Noir réponde, puisqu'il n'est pas vivant localement, ce qui serait un énorme gain en *sente*. C'est cependant abusif : Noir peut sanctionner, ce qui finirait la partie (cf. dia. 4).

Diagramme 4

(1 à la place de 97 de la partie)



Noir peut se défendre indirectement en développant encore son bord Sud. Si Blanc ne peut pas tuer, la partie est finie.

B2 : *tesuji* qui exploite la mauvaise forme de Noir, mais ça ne suffit pas.

B12 : Blanc doit tuer l'œil en **B** s'il

veut espérer tuer Noir.

N13 : Noir est localement mort, mais le groupe blanc est capturé à cause de sa faiblesse en **A**.

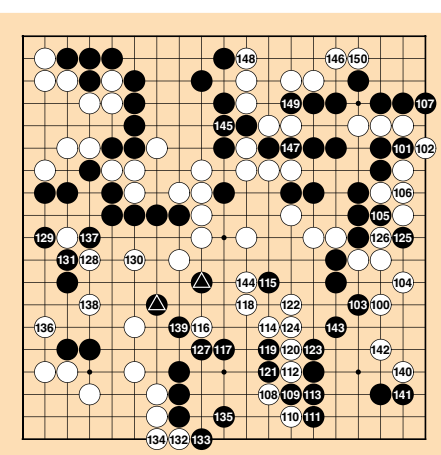


Figure 4 (100-150)

B100 : heureusement, nous jouons ici les premiers.

B108 : c'est l'invasion de la dernière chance ! L'issue de la partie dépendra de ce combat.

N117, N119 et N121 sont sévères, et simplifient la partie pour Noir.

N127 : l'invasion blanche n'est pas un grand succès. Noir conserve des points, et les pierres ▲ et 115 sont légères : Blanc ne fera pas beaucoup de points au centre.

N137 : se sachant en avance, Noir joue très solide.

B140 : malgré l'évaluation de Leela (97% de chances pour Noir), l'écart ne me paraît pas immense, Blanc grignote son retard.

Le temps va être un facteur majeur dans le *yose*, les deux équipes n'en ayant plus beaucoup (le tournoi se joue en temps absolu, sans *byo-yomi*).

B146 : dangereux ! Noir peut séparer les groupes de Blanc, qui est assez faible au centre !

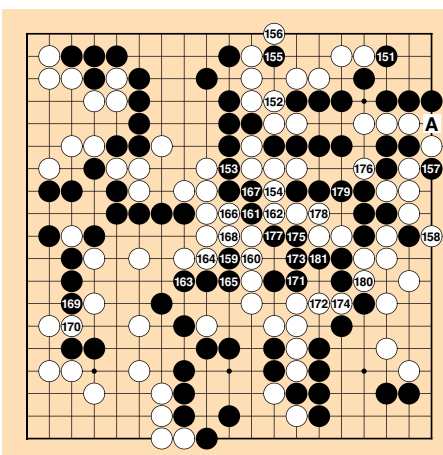
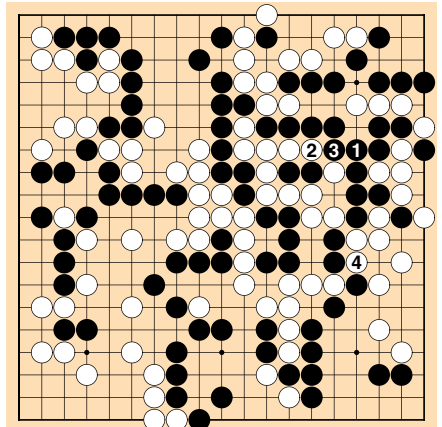


Figure 5 (151-181)

B154 : mauvaise forme, la forme locale est en 161. Noir peut maintenant viser une coupe au centre avec la séquence Noir en 161, Blanc en 162, Noir en 159.

N171 : Noir prend un risque inutile. Il se lance dans une séquence risquée et compliquée avec peu de temps à la pendule, alors qu'il n'en a pas besoin. Capturer en **A** est suffisant, Noir garde une légère avance.

B176 : ne voyant pas d'issue positive pour Blanc, je tente un coup qui ne marche clairement pas (cf. dia. 5 et 6).

N181 : Blanc perd le *semeai* et abandonne, au grand soulagement de nos adversaires, qui pensaient le perdre !

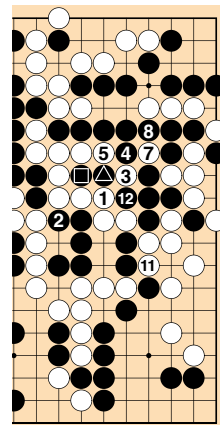


Diagramme 5

(1 à la place de 176 de la partie)

6 en ▲, 9 en ■, 10 connecte en 7.

J'aurais dû simplement connecter et jouer le *semeai* (que je n'avais d'ailleurs pas lu jusqu'au bout) : cela mène à plus de complications.

Même si ça sent le *damezumari* à plein nez, il n'y a rien : Noir gagne le *semeai*.

<= Diagramme 6

(1 à la place de 4 du diagramme 5)

Nos adversaires avaient lu cette séquence, avec laquelle Noir meurt : N1 est une grosse erreur !

Les Mystères du Weiqi

Règles d'Or du Roi

D'après Youyi Chen,
traduit et adapté par Laurent Lamôle

Voici le dernier épisode de cette série. Ce recueil de go chinois fut écrit sous la dynastie Tang (618 à 907 après J.C.) par Wang Ji Xin. Ces dix préceptes, mentionnés par Shusaku, furent remis au goût du jour en 1985 dans la revue Kido, illustrés par Otake Hideo (9p). Puis ces mêmes règles ont été réinterprétées, en langue anglaise, à partir du chinois, par Youyi Chen, étudiant à l'Université de Waterloo (Canada), en 1992 et 1993, avant d'être traduites et adaptées par Laurent. C'est de cette version qu'il nous fait profiter. Qu'il en soit remercié.

Le Rappel des concepts

- 1 Tān Bù Dé Shèng (貪不得勝)
« La gourmandise n'apporte pas la victoire ».
- 2 Rù Jiè Yí Huǎn (入界宜緩)
« Restez posé lorsque vous entrez chez l'adversaire ».
- 3 Gōng Bǐ Gù Wǒ (攻彼顧我)
« Quand vous attaquez votre adversaire, faites attention à vous même ».
- 4 Qì Zǐ Zhēng Xiān (弃子争先)
« Abandonnez des pierres pour gagner l'initiative ».
- 5 Shě Xiǎo Jiù Dà (舍小救大)
« Laissez tomber le petit pour vous intéresser au gros ».
- 6 Féng Wēi Xū Qì (逢危須弃)
« En cas de danger, abandonnez quelque chose ».
- 7 Shèn Wù Qīng Sù (慎勿輕速)
« Jouez des coups solides, évitez la précipitation ».
- 8 Dòng Xū Xiāng Yīng (動須相應)
« Gardez à l'esprit la situation globale ; vos différents coups devant agir de concert ».
- 9 Bǐ Qiáng Zì Bǎo (彼強自保)
« Si votre adversaire est fort, jouez la sécurité ».
- 10 Shì Gū Qǔ Hé (勢孤取和)
« Au milieu d'une influence adverse, recherchez la paix ».

Partie 10 : Shì Gū Qǔ Hé (勢孤取和)

La règle d'or numéro 10 est :

« Shì Gū Qǔ Hé »

Shì = influence,

Gū = isolé, seul,

Qǔ = rechercher, choisir,

Hé = paix

« *Au milieu d'une influence adverse, recherchez la paix* ».

C'est une règle simple, elle nous recommande de « *rechercher la paix et éviter les combats lorsque nous sommes isolés ou en situation de faiblesse* ».

Pratiquement tout le monde sera d'accord sur ce principe, rechercher la paix (Qu He) lorsqu'on est isolé (Shi Gu). Pourtant, si comprendre ce concept est une chose, savoir l'appliquer sur le goban en est une autre. C'est en général bien trop tard que nous nous rendons compte que nous sommes Shi Gu, quand nous cherchons désespérément à faire deux yeux en étant enfermé !

Afin d'avoir une meilleure compréhension de ce conseil, nous devons passer un peu de temps à résumer ce que nous avons déjà vu dans les règles précédentes. Parmi les neuf règles d'or déjà mentionnées, certains mots-clefs peuvent certainement être mis en commun : Bao (garde du corps), Gu (être prudent), Xiang Ying (correspondant, pertinent, de concert), Huan (posé, sans hâte), Wu Qing Su (garder une bonne forme solide), Qu He (rechercher la paix).

Sachant que le go est un jeu de combat, et donc de contestation, on pourrait être surpris qu'aucun terme comme « être dur », « être agressif » ou « chercher à tuer » n'apparaisse dans la liste ci-dessus. On pourrait même se demander si le go est un jeu à ce point étrange qu'il se singularise de beaucoup d'autres, ou bien si les règles d'or de Wang Ji Xin ne sont finalement pas si dorées que cela... ! En fait, la réalité est que le go ressemble à quelques autres jeux et que les règles d'or de Wang Ji Xin ont une chose en commun : « l'équilibre ». Comme l'a d'ailleurs fait remarquer Otake, ces règles discutent de « l'équilibre entre la rapidité et

la lenteur », « l'équilibre entre la force et la faiblesse », « l'équilibre entre le territoire et l'influence », etc...

Pour finir, voyons deux exemples d'Otake illustrant la règle « Shi Gu Qu He ».

À Noir de jouer dans les deux cas.

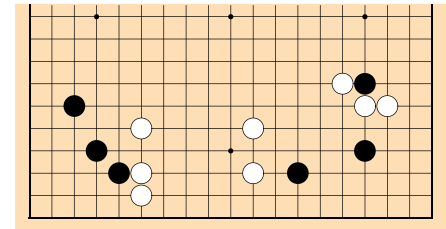


Diagramme 1a

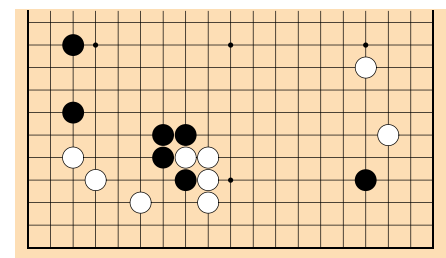


Diagramme 2a

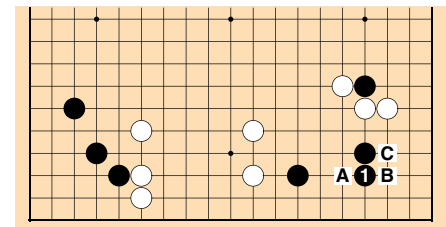


Diagramme 1b

Noir semble extrêmement vulnérable à une attaque blanche, il doit donc jouer en ① pour se renforcer.

① et non le san-san en B ou le nobi en C, à cause de la faiblesse en A.

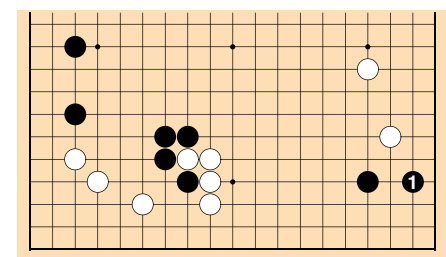


Diagramme 2b

À nouveau, Noir semble être en « Shi Gu » dans le coin Sud-Est, par conséquent, il doit « faire la paix » avec ①.

TIGGRE Ellie Cup 2020 Milena Boclé

Les 1 et 2 février se déroulait le Tournoi International de Go de Grenoble (TIGGRE). Devenu pour sa troisième édition l'une des compétitions européennes les plus attractantes de par sa qualité d'organisation et son « top group » de première classe, le TIGGRE a réuni cette année 157 joueurs. Il était doublement passionnant puisqu'il était le théâtre, par le biais de la Ellie Cup sponsorisée par Inseong, de la rude bataille pour les points de qualification au Grand Prix 2020 et, du côté des plus jeunes (moins de 20 ans), de la première phase du SEYGO Tour 2020. L'événement a été un franc succès et les plus spéculateurs peuvent déjà compter sur une forte hausse du nombre de participants en 2021.



On peut féliciter les organisateurs pour leur travail et leurs efforts dans la mise en place de ce tournoi qui s'est déroulé dans un cadre de rêve – le Centre des congrès WTC de Grenoble – avec un niveau global impressionnant : plusieurs joueurs professionnels et très forts joueurs amateurs avaient répondu présent, les scribes en avaient presque du mal à respirer tant la pression était forte, tandis que les joueurs en kyu se succédaient en silence devant les parties pour trouver l'inspiration vers le 1d.

Le suspens fut à son comble jusqu'au dernier instant, pas seulement parce qu'on ne savait jamais si notre meilleure

scribe Astrid allait rater un coup dans les fins de partie et créer ainsi une révolte sur KGS, mais aussi parce que le niveau élevé du tournoi rendait le résultat final peu prévisible. Dimanche, au terme d'une cinquième ronde pleine de rebondissements et de *tesuji*, c'est le Chinois Wu Tian (2p) qui s'est imposé, face au Russe Ilya Shikshin (3p).



En fait, dans un autre scénario prévu, Motoki-sama aurait dû gagner le tournoi mais, malheureusement, quelques fêtes successives avec des joueurs français avant le grand jour ont ruiné toute sa préparation.

Nous allons voir dans le commentaire qui suit qu'il était pourtant bien placé pour devenir le héros d'un weekend.

Milena Boclé

1	WU Tian	2P, CN, +5
2	SHIKSHIN Ilya	3P, RU, +4
3	OH Chimin	8D, 31To, +4
4	DRÉAN-GUÉNAÏZIA Benjamin	6D, 44Na, +4
5	VAZQUEZ Oscar	6D, ES, +4
6	JABARIN Ali	2P, IL, +3
7	KARADABAN Denis	4D, 38Gr, +3
8	KIM Seong-Jin	8D, DE, +3
9	KAYMIN Viacheslav	6D, RU, +3
10	NOGUCHI Motoki	6D, 38Gr, +3
11	CHERNYKH Anton	6D, RU, +3
12	LE CALVÉ Tanguy	1P, 44Na, +3
13	DEBARRE Thomas	6D, 67SE, +3
14	CZERNECKI Cezary	3D, PL, +4
15	TU Linh Vu	4D, 92An, +3
16	OUGIER Ariane	4D, 38Gr, +2
17	LI Gangyi	5D, CN, +2
18	GE Yuhong	5D, CN, +2
19	NEIRYNCK Lucas	5D, BE, +2
20	YOU Xiaochuan	4D, CN, +2

Crédit photo :
Club de Grenoble et Olivier Dulac

Qu'est-ce que le SEYGO Tour ?

SEYGO est le quasi acronyme de **Saijo European Youth GO**.

Le SEYGO Tour est un projet à long terme récent, démarré en 2019, qui met l'accent sur des événements destinés aux jeunes joueurs (catégories U12, U26 et U20). Ce projet part du principe qu'au niveau européen peu de tournois sont adaptés aux enfants. L'objectif est de profiter de la tenue d'un certain nombre de tournois pour y intégrer une compétition « jeunes », afin augmenter à la fois le nombre de jeunes commençant à jouer et le nombre de joueurs forts en compétition pour des trophées et des titres.

Ce « tournoi dans le tournoi » a son propre règlement et donne au joueur des points en fonction de ses résultats.

Pourquoi Saijo ?

Les (relativement) anciens ne posent pas la question, eux qui l'ont rencontré lors d'un ou plusieurs stages fédéraux ! Mais Maître Saijo était aussi présent aux congrès européens et a aussi participé à d'autres stages, où sa personnalité et sa méthode d'enseignement l'ont rendu populaire et lui ont permis d'être aimé de toute la communauté des joueurs européens. C'est pourquoi les responsables ont voulu honorer sa mémoire en choisissant son nom pour désigner leur projet. Grenoble a été choisie pour démarrer l'édition 2020 du « Tour ».

Vingt jeunes Européens ont participé à cette première phase du SEYGO Tour 2020 à l'occasion du TIGGRE - Ellie Cup.

Dans la catégorie U20, c'est Linh Vu Tu (4d, 92An) qui l'a emporté devant Egor Arsentiev (1k, RU) et Nicolas Robichon (1k, 38GJ).

La catégorie U16 a vu la victoire de Lubin Wilhelm (4k, 69Ly) devant Benoit Robichon (1k, 38GJ) et Gaultier Bernard (6k, 92An).

La catégorie U12 a été remportée par Grigory Arsentiev (10k, RU) devant Léopold Maldamé (25k, 38GJ) et Eli Courteille-Perrier (20k, 38GJ).

Jean-Pierre Lalo

Partie commentée

2e ronde du Tournoi International de Grenoble 2020

01/02/2020

● : Kim Seongjin 8d

○ : Noguchi Motoki 6d

Komi 7,5 points

Blanc gagne au temps.

Commentaire : Motoki Noguchi.

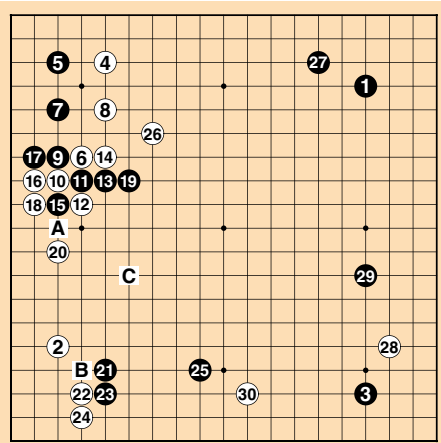


Figure 1 (1-30)

Pour ce tournoi, j'avais décidé de jouer des 3-5 (*mokuhazushi*). Quand Noir entre au *sansan* avec 5, je choisis un coup un peu étrange en 6. Le but est de créer un *moyô* à l'Ouest à l'aide de 2.

Blanc en 8 est normal mais il est également possible de verrouiller le coin Sud-Ouest (cf. dia. 1).

Noir lance un combat avec 9 et 11.

Quand Blanc joue l'*atari* en 18, Noir ne peut pas sortir cette pierre avec A (cf. dia. 2).

B20 est une erreur, il faut évidemment capturer la pierre avec A.

N21 est un *kakari* normal, mais il est également possible de jouer le « coup à l'épaule » en B (cf. dia. 3).

B26 consolide le groupe et affaiblit les trois pierres noires. J'aime bien ce type de coup qui apporte du profit à long terme.

N27 est un très bon point mais un coup vers C pour connecter globalement les pierres est aussi intéressant.

B30 cherche à mettre la pression sur les trois pierres au Sud-Ouest. Mais l'IA propose ici une suite totalement inattendue (cf. dia. 4).

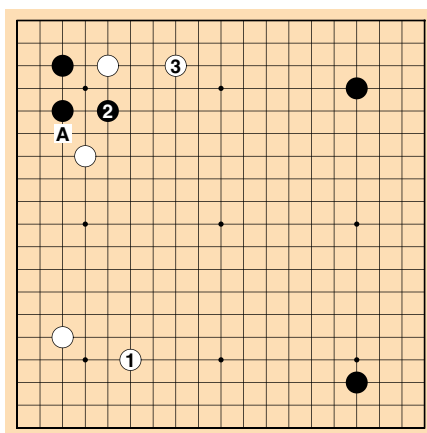


Diagramme 1

1 à la place de 8 de la partie.

Blanc joue le *shimari* en 1. Noir peut sortir en 2 et séparer les pierres blanches, mais Blanc peut viser le *kosumi-tsuke* en A pour surconcentrer le groupe noir. Il s'agit d'une stratégie de très haut niveau... que je ne pourrai peut-être pas gérer.

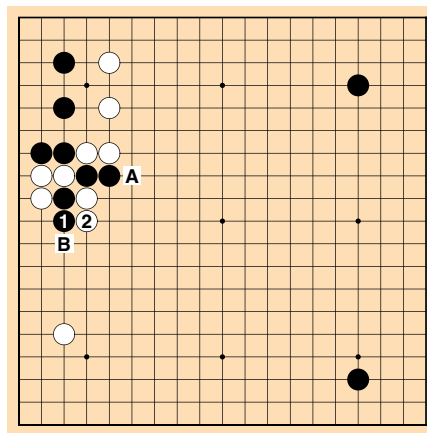


Diagramme 2

1 à la place de 19 de la partie.

Noir ne peut pas sauver la pierre en *atari* car B2 menace les deux *shichô* (A et B).

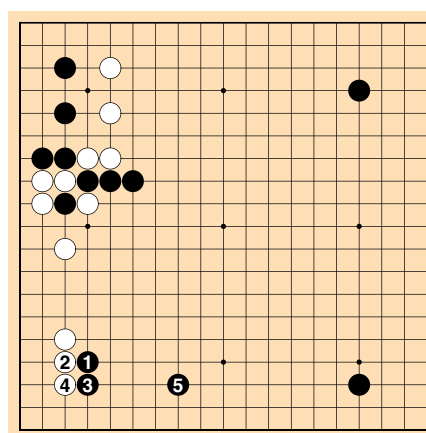


Diagramme 3

1 à la place de 21 de la partie.

N1 est inhabituel mais très intéressant ici, car il aplatit la formation de Blanc à l'Ouest.

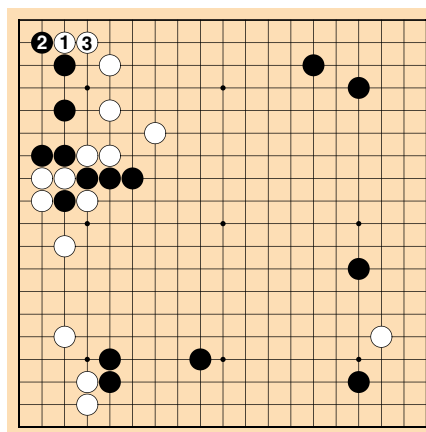


Diagramme 4

1 à la place de 30 de la partie.

L'IA insiste sur la suite B1-B3. Blanc gagne des points tout en menaçant le groupe noir dans le coin. Mais cette séquence qui exige beaucoup de lectures (notamment sur la vie du groupe) dépasse complètement mes capacités.

J'ai un souvenir particulier concernant le jeu de Seongjin.

Lors d'un stage organisé par Inseong, nous étions tous deux pédagogues et avons joué une partie publique devant les stagiaires. En retard, j'ai lancé une attaque sur son groupe en espérant pouvoir en tirer quelque profit. Cependant, avec quelle facilité il a réparé sa forme ! En quelques coups, il a même vécu très confortablement avec des points. Je n'avais absolument rien vu venir et avais été très impressionné par ce *sabaki* si astucieux.

Il m'a gentiment fourni ses analyses au lendemain de cette partie que nous avons jouée à l'occasion de cette édition du TIGGRE, et c'est elles que je partage ici en ajoutant mes propres points de vue.

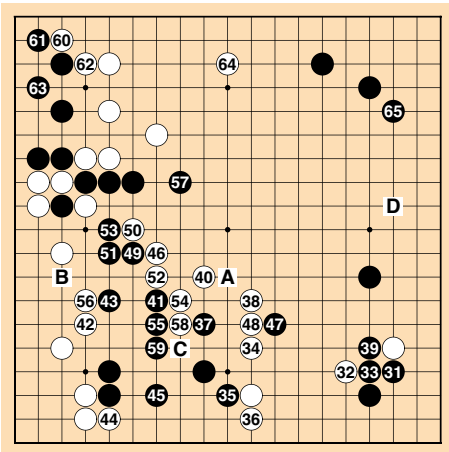


Figure 2 (31-65)

Quand Noir joue le *kosumi-tsuke* en 35, la descente B36 est une erreur grossière typique de ma part (cf. dia. 5 et 6). J'aurais dû regarder davantage le centre : avec le *tobi* en 37, Noir prend clairement la tête.

N39 est un très gros coup. Je me sentais vraiment en retard à ce stade.

B40, 42, 44, 46 et 52 sont des tentatives désespérées de mettre la pression sur mon adversaire. Mais après N53, Blanc est affaibli au centre et la menace de la coupe en A du *keima* me pèse.

B56 protège le bord Ouest contre le *tesuji* de Noir en B.

B58 vise le *damezumari* de Noir et essaye simultanément de faire disparaître la faiblesse en A.

En voyant le *nobi* de Noir en 59 au lieu de C, je me suis dit : « *ouf, je suis un peu moins faible, je ne risque pas de mourir tout de suite, en tout cas* ». Cependant, ce résultat est beaucoup plus favorable pour Blanc que je ne le pensais (cf. dia. 7) et après cet échange qui le renforce, Blanc rattrape pratiquement son retard.

N65 est un peu meilleur en D.

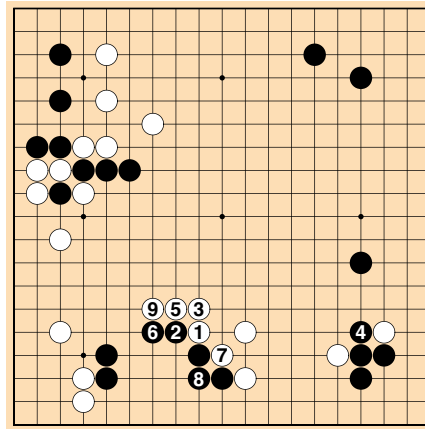


Diagramme 5

1 à la place de 36 de la partie.

Blanc aurait dû jouer le *tsuke* en 1. En réponse à N4, Blanc peut dominer le centre avec 3, 5, 7, 9 et affaiblir les trois pierres noires.

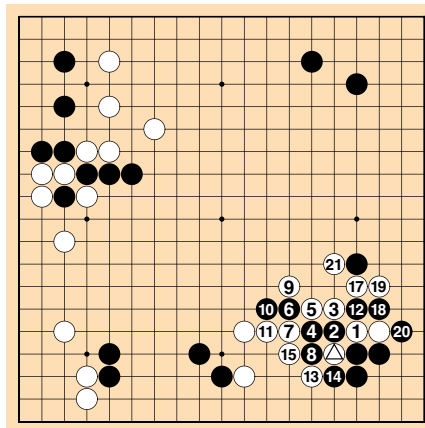
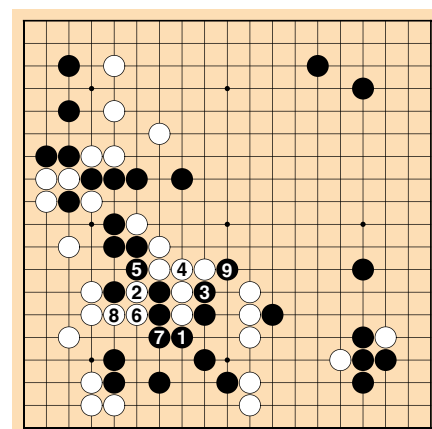


Diagramme 6

1 à la place de 36 de la partie.

(N16 : connexion en △)

B1 est également envisageable. Si Noir coupe en 2, Blanc pousse en 3 et 5. Il sacrifie quelques pierres pour construire une influence centrale.



<= Diagramme 7

1 à la place de 59 de la partie.

Noir aurait absolument dû bloquer en 1. Je pensais jouer le *warikomi* en 2 pour harceler le groupe, mais Noir peut contre-attaquer en 3. Noir a probablement évité cette séquence car son groupe au Sud n'est pas parfaitement vivant.

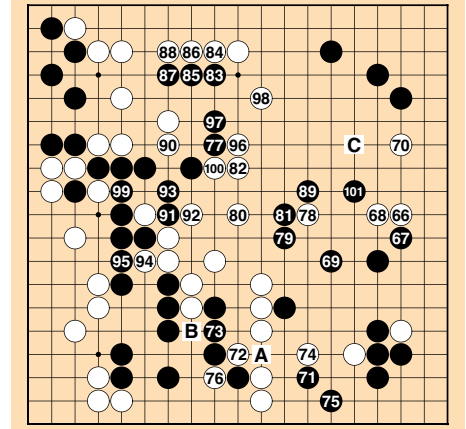


Figure 3 (66-101)

N71 est un gros coup qui menace le *wari-komi* en A.

B72 est une erreur, il vaut mieux jouer en B (cf. dia. 8) pour réparer la forme.

Par la suite, Blanc enchaîne des coups au centre (80, 82, 96, 98) pour se renforcer et pour mettre également la pression sur le dragon noir.

Cet objectif est plus ou moins atteint puisque Noir est obligé d'ajouter un coup en 99.

J'ai joué 100 pour faire disparaître définitivement les faiblesses au centre. Noir connecte ses pierres et je me renforce en C... Tel est mon plan.

J'avais l'impression que la partie était serrée. Mais le *tobi* de Noir en 101 m'a fait froid dans le dos : je me suis rendu compte qu'il n'était pas simple de faire vivre le groupe à l'Est. En plus, le temps commençait à me manquer...

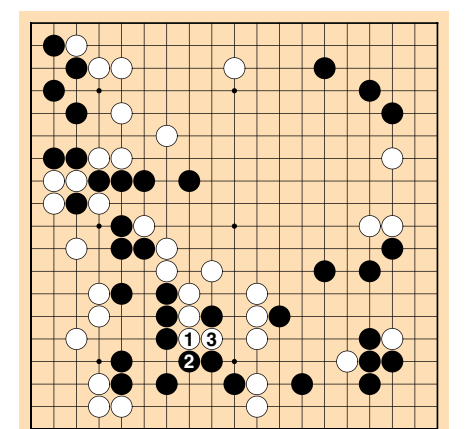


Diagramme 8

1 à la place de 72 de la partie.

La capture d'une pierre noire avec 1 et 3 aurait créé un groupe très solide (j'omets la séquence mais pour l'instant le *wari-komi* ne marche pas).

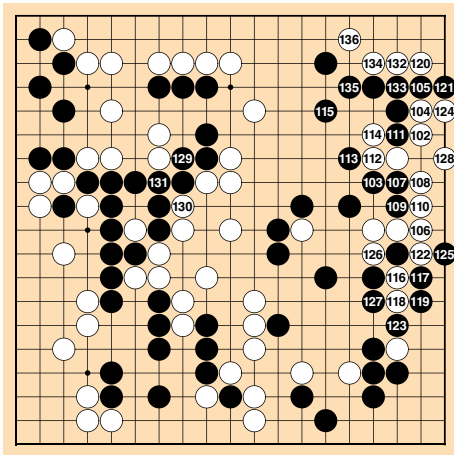


Figure 4 (102-136)

Localement, Blanc ne peut pas vivre, et j'ai failli abandonner. Mais au bout d'un moment, j'ai cru voir quelques combinaisons intéressantes dans les environs : d'abord, 106 suivi de 116.

Cependant, N117 et N119 sont des réactions excellentes qui limitent l'espace vital du groupe.

J'ai pu jouer au moins 122 en sente mais je me sentais de nouveau désespéré.

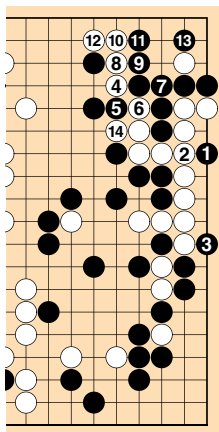
Puis le *tsuke* en 120 m'a sauté aux yeux. Dans le *byôyomi*, je n'ai pas pu lire tout précisément, mais j'ai vaguement imaginé des séquences qui sanctionnaient le *damezumari* de Noir dans le coin (cf. dia. 9).

Blanc vit de justesse avec 128, et quand Noir sauve ses pierres avec 129, Blanc peut détruire le coin avec 132, 134 et 136. La partie est terminée.

Heureusement, dans cette partie, j'ai pu découvrir ces *tesuji* salvateurs, mais, hélas, cela ne m'arrive pas tous les jours : j'appellerais ça une (énorme) chance.

Diagramme 9

1 à la place de 125 de la partie.



Si Noir tente de tuer Blanc avec 1 et 3, Blanc joue le *tsuke* en 4. Noir a besoin de vivre avec 13 et Blanc peut pousser en 14 pour sortir à l'extérieur.

Noir ne pourra probablement pas résister à cette attaque.

Vie des clubs Tourni de Go de Noël à Rennes Kevin Cuello

Des bruits de pas qui courent dans tous les sens, des milliers de questions auxquelles personne n'a le temps de répondre, des rires qui résonnent dans les couloirs de l'Institut Confucius de Bretagne... Ça y est, le tourni de Noël (et des Lutins) du 15 décembre 2019 vient de débuter !

Depuis la création de l'école de Go de Rennes en 2017, j'ai décidé de proposer plusieurs tournois pour tous mes élèves, enfants et adultes. Le principe est simple : un tournoi par trimestre, en suivant la progression des débutants, donc sur 9x9, 13x13, puis 19x19. Donc le premier tournoi de l'année a lieu en décembre, et que célèbre-t-on ? Noël ! Et que reçoit-on ? Des cadeaux ! Bref, vous l'avez compris, c'est un moment convivial où j'offre des présents à tout le monde.

Curieusement, cette année j'ai fait le pari d'ouvrir le tournoi aux jeunes de 6 à 17 ans. Comme j'interviens dans des ateliers Go dans six écoles primaires, j'espérais pouvoir les faire venir à l'événement. Et ils ont répondu à l'appel !

Au total, 31 participants, dont 25 jeunes de moins de 20 ans : je ne pouvais être plus satisfait ! Appuyé par Ronan et Virginie, j'accueille enfants et parents. Et pour l'occasion, j'ai reçu les tenues, les « KimoGo », que je m'empresse de faire porter par les jeunes de l'école de Go : ils sont magnifiques ! Au moment de l'explication des règles, nous faisons un salut général (nous nous inclinons à la japonaise en disant « Bonne séance ») et entamons un exercice de concentration (inspirations et expirations successives pendant une minute). C'est bon, le tournoi peut commencer.



Les parties à l'Institut Confucius de Bretagne.

Durant l'après-midi, les joueurs et joueuses s'affrontent sur 9x9 au cours de sept rondes, avec un temps absolu de 10 minutes et un komi de 3,5 points. Si le temps vous paraît court, détrompez-vous : à peine ai-je eu le temps d'aller imprimer la feuille de résultats que les premières parties étaient terminées ! C'est moi qui dois suivre le rythme ! Heureusement, Ronan veille à l'arbitrage, et Virginie occupe les jeunes les plus rapides.

Enfin, les parties s'achèvent et vient le temps du goûter préparé par les élèves de l'école. Je suis le premier à me jeter dessus, car j'ai sauté le déjeuner, et j'ai besoin d'énergie pour le discours de clôture. La cérémonie de remise des lots débute alors. Pour chaque participant, je remets un badge collector et un cadeau au choix parmi jeux de société, jeux de Go et divers. Et le grand vainqueur du tourni de Noël est... Tâm-Loup ! Il reçoit le trophée-éventail 9x9 et a le droit d'affronter Ronan pour une partie d'exhibition sur 19x19.

Petit à petit, les enfants et les parents s'en vont, ravis de leur après-midi.



Lucie, le grand vainqueur Tâm-Loup, et Kevin

J'espère qu'ils rêveront de Go cette nuit-là. Quant à moi, je rêve déjà d'un tourni 13x13 par équipes pour le printemps...

Kevin Cuello

Crédit photos : Kevin Cuello

Tournoi d'Antony

Milena Boclé Julien Signoles

Du pain et du vin en 2020

Tournoi francilien incontournable, la 35^e édition du tournoi d'Antony - sans h - avait lieu le weekend des 8 et 9 février. Une occasion en noir et blanc d'afficher fièrement des *kifu* du « IX^e tournoi de Go d'Antony » datant de 1994 et retrouvés dans un placard du club.

Pendant deux jours intenses, des franciliens et des provinciaux (notamment un respectable contingent de normands), le champion de Belgique et un professionnel chinois venu de Pékin ont pu aiguïser leurs *tesuji* sur les meilleurs *goban* d'Île-de-France. Au total, 79 joueurs, de 2p à 26k, se sont réunis dans la très traditionnelle Institution Sainte-Marie. Les organisateurs ont été au taquet avec des rondes commençant (presque) à l'heure — fait rare pour un tournoi français — des retransmissions de parties sur KGS avec commentaires de FulguroGo sur Twitch, des nounours en guimauve pour les perdants, de délicieuses salades et sandwiches faits maison et, à défaut d'une tireuse à bière comme à Orsay, de vin tricolore de qualité.

Pas de suspens dans la mare aux dan

Mais parlons un peu de Go puisque le sujet, je crois, en intéresse quelques-uns. À la grande non-surprise générale, c'est le joueur chinois Wu Tian 2p, déjà fort de sa victoire au TIGGRE (voir article précédent dans cette même RFG) qui a remporté le trophée antonien en torpillant ses adversaires avec délicatesse, tact et pédagogie.

Derrière Wu Tian, la bataille a fait rage et un autre Wu, Wu Po-Yi (6d) francilien d'adoption (club de Jussieu) et taïwanais de naissance, s'est hissé à la 2^e place à la faveur d'un SOS favorable sur Lucas Neiryck (5d), champion belge ayant également pris ses quartiers à Jussieu.



Wu Tian 2p l'invincible.

Jussieu complète un joli tir groupé avec la 4^e place de Benjamin Blanchard (4d), premier Français du tournoi. La jeunesse antonienne a certes laissé par politesse les honneurs aux aînés mais Linh Vu Tu (4d) et Guillaume Ougier (3d) terminent respectivement 5^e et 6^e, devant le rouennais Sofiane Remadna (3d), 7^e, et dernier joueur du « *top group* » à 3 victoires.

Du côté des joueurs en kyu, c'est Sophie de Saint-Martin (11k de Levallois) avec cinq victoires qui remporte le prix Claude Clémot. Tous les ans, ce prix offre au plus fort joueur « double kyu » un beau set de jeu, car comme le dit l'un des protagonistes de *Hikaru no Go*, « **on progresse plus vite sur un beau goban !** ». L'édition 2020 a été marquée par un nombre extraordinaire de joueurs à 5 victoires : outre Tian Wu et Sophie, Christopher Loudoux (7k, Cergy), Bastien Poirer (15k, Aligre), Thomas Renaud (18k, Grenoble) et Alvin Opler (18k, Orsay) ont aussi fait le plein de victoires. Comme chaque année, le tournoi a réuni plusieurs jeunes, voire très jeunes joueurs, qui se sont illustrés par de belles séries de 4 et 5 victoires. En particulier, le duel de génération entre Cyan Touzot (1k, Cop) et le célébritissime François Mizessyn (3d, Nantes) a tourné à l'avantage du plus jeune qui ne s'est pas laissé impressionner par les trois niveaux théoriques d'écart. Bravo !



Le clash des siècles

Crédit photo : Milena Boclé

Tournoi d'Antony • Milena Boclé

« Quand tout coupé, foutu quand même »

Dans la catégorie guimauve et tristesse, le bar du club d'Antony a pu éponger les larmes de certains joueurs : en effet la règle du tournoi, pour redonner le moral (ou le goût de la défaite... ?) aux joueurs vaincus, donne droit à un nounours en guimauve, certains compensant ainsi avantageusement les points perdus à l'échelle par des kilos en plus. Le tournoi a quand même eu un éclat de drame en ronde 2 : par un hasard qui n'appartient qu'au logiciel d'appariement des rondes, Paul Baratou (2k, Antony) s'est retrouvé dans le top groupe face à Lucas Neiryck. Malgré des efforts de lecture démesurés et des *tesuji* secrets hérités des dinosaures du club, les pierres de Paul sont mortes partout en milieu de partie (on épargne aux yeux du lecteur la photo de tous ces cadavres, mais sachez bien qu'elle existe : d'ici quelques années, elle sera partagée en secret par derrière les *goban* les soirs sans lune). D'après une enquête, c'est le karma qui aurait frappé, Paul ayant fait le choix de quitter, la veille du tournoi, Orsay, son club de cœur pour son club de toujours (ou l'inverse, on ne sait plus), Antony, avant de retourner à Orsay.



Le pot de remise des prix

Le club d'Antony espère vous (re)voir nombreux l'année prochaine pour perpétuer son ambiance chaleureuse, mais néanmoins studieuse en cours de partie !

Et maintenant, parlons de la légende. Quelle légende, direz-vous ? Accrochez-vous, Lucas va nous montrer sa partie contre Wu Tian (avec l'aide de Leela et les souvenirs des commentaires de son adversaire lors du tournoi), et ça commence... enfin, les mauvaises langues diront que ça finit aussi... au coup 10 !

Partie commentée

Tournoi d'Antony 2020

Ronde 4

● : Wu Tian, 2p

○ : Lucas Neiryck, 5d

Komi 7,5 points.

Noir gagne par abandon.

Commentaire réalisé par Lucas Neiryck.

Après avoir rasé le gratin européen au tournoi de Grenoble, Wu Tian (2p) est invité à rester une semaine de plus en France et décide de participer au tournoi d'Antony. Un peu comme le loup décide d'entrer dans la bergerie.

Je tombe sur lui à la quatrième ronde après avoir gagné mes trois premières parties du tournoi. Il va sans dire que mon but est de survivre plutôt que de gagner.

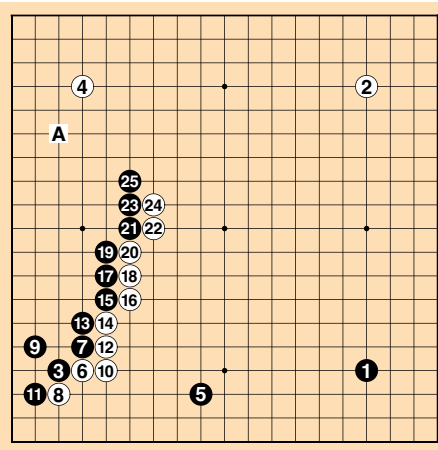


Figure 1 (coups 1-25)

B6 est l'approche moderne du fuseki chinois.

N7 : cf. dia.1.

N9 : cf. dia.2

B10 : selon Wu Tian, « le coup de la défaite » (cf. dia.3, 4 et 5).

Cette séquence de B6 jusqu'à N25 peut paraître extrêmement prometteuse pour Noir mais Leela estime que la partie est encore équilibrée. Même si donner directement du territoire de sixième ligne à un professionnel n'est sans doute pas le plan le plus heureux, je ne me sentais pas si mal à l'aise, ayant déjà vu l'intelligence artificielle créer ce genre de murs moribonds pour diviser le bord adverse.

Survival trick numéro 1 : pousser en retard et donner du territoire de 6e ligne.

Blanc devrait néanmoins jouer en A pour réduire le territoire de Noir à l'Ouest.

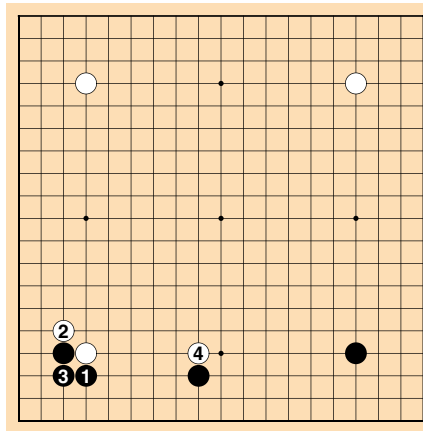


Diagramme 1

1 à la place de 7 de la partie.

Avec cette séquence, Blanc traite ses pierres de manière légère pour écraser le potentiel de Noir.

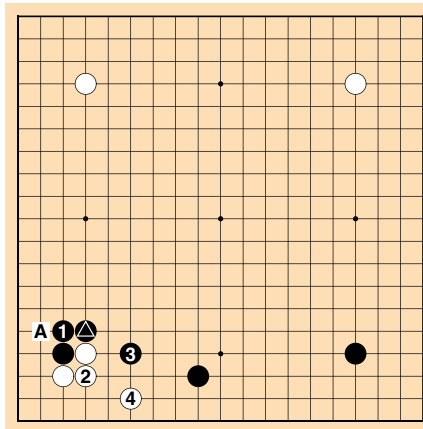


Diagramme 2

1 à la place de 9 de la partie.

Après ▲, je m'attendais à cette séquence.

Mais au lieu de N1, Noir a joué en A !

Je n'avais jamais vu ce coup. Il semble que ce soit cependant la réponse optimale.

Il y a alors plusieurs variantes (cf. dia.3, 4 et 5)...

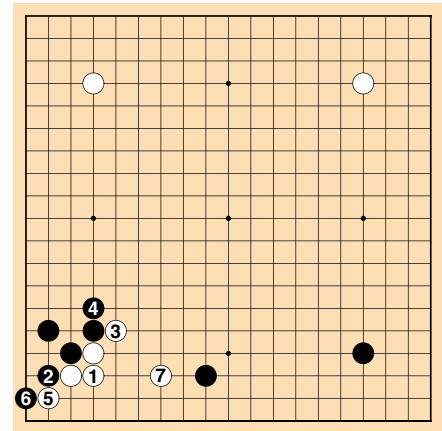
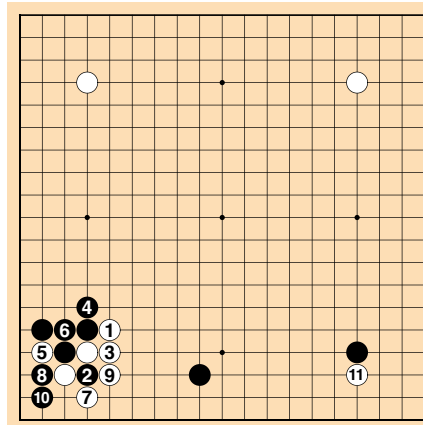


Diagramme 3

1 à la place de 10 de la partie.

Cette séquence est la plus normale dans cette situation.

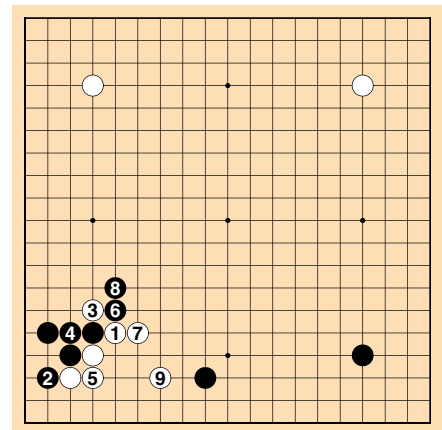


Diagramme 4

1 à la place de 10 de la partie.

Leela considère cette variante comme avantageuse pour Blanc.

<= Diagramme 5

1 à la place de 10 de la partie.

Wu Tian proposait cette séquence.

À la fin, Leela propose le *tenuki* en 11 dans le coin et voit Blanc en avance dans la partie.

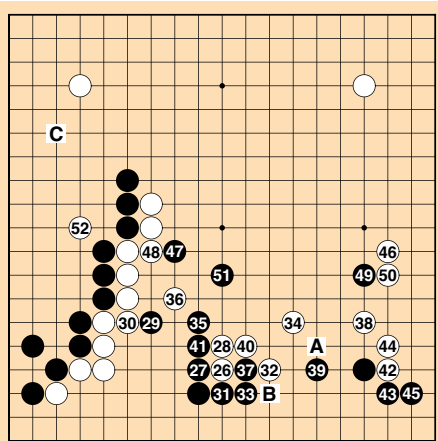


Figure 2 (coups 26-52)

Avec la séquence jusqu'à 34, je cherche juste à écraser Noir avec style.

Wu Tian propose de jouer B34 en A pour que Noir ne puisse pas relier ses pierres facilement.

N35 : Noir ne veut pas laisser Blanc se connecter pour garder la possibilité de gérer la chenille blanche à gauche comme un groupe faible.

B38 : je fais *tenuki* pour ne pas m'alourdir, mais jouer en 40 était aussi assez naturel comme réponse et la partie restait équilibrée selon Leela (et même légèrement favorable pour Blanc !).

B42 : Blanc devrait couper en B ou jouer en C.

B48 : ici, il faut résister en jouant en 51, la connexion est trop passive !

N51 : à ma surprise, Noir décide d'investir dans le centre sans jouer en C, sur lequel la plupart des joueurs amateurs se seraient rués depuis longtemps. Il me fait l'effet du chat qui joue avec la souris !

B52 : de fait, ce coup est une erreur, Blanc devrait simplement jouer en C.

Mais psychologiquement je me sentais en retard...

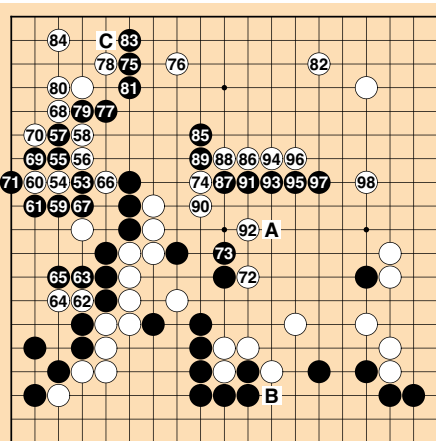
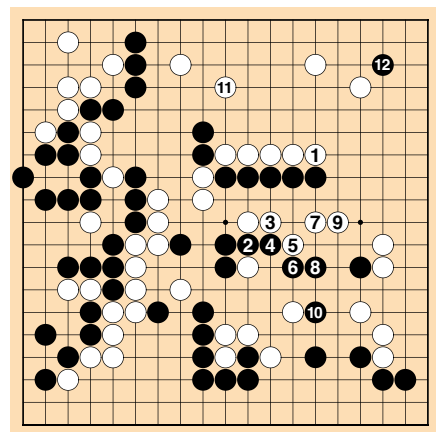


Figure 3 (coups 53-98)

N53 : le coup optimal est en fait en 55.

B62 : une petite question piège, au cas où Noir enverrait un texto en même temps, on ne sait jamais !

N71 : cette séquence, même si Blanc semble jouer sur Noir en contenant son potentiel, rend la partie favorable à Noir. Ce qui est amusant c'est que Wu Tian et moi-même, lors du commentaire post-partie, étions persuadés que le début était bon pour Noir et que cette séquence aurait permis à Blanc de rattraper un peu son retard. L'analyse avec Leela donne l'exact contraire !

Survival trick n°2 : laisser croire à l'adversaire qu'il gagne avant de le faire vraiment gagner.

B74 : Blanc devrait jouer en A à la place de 74 selon Leela. La chenille blanche est difficile à attaquer et la coupe par un *nobi* en B peut toujours menacer Noir.

B76 : la pince est un peu téméraire, Blanc devrait simplement protéger avec un *keima* en C.

N98 : je décide de jouer mon va-tout en tentant de tuer Noir. Je rentre parallèlement en *byo-yomi* ce qui est plutôt fâcheux. Leela est d'accord avec cette stratégie. Pour la machine, Noir devrait abandonner ses pierres et resterait ainsi en avance. Une séquence typiquement non-humaine ! (cf. dia. 6).

Que pensait Wu Tian à ce moment là ? Peut être ce qu'on pense quand une fourmi nous grimpe dessus pour nous mordre...

<= Diagramme 6

1 à la place de 98 de la partie.

Leela propose cette séquence, qui est sans aucun doute plus favorable à Blanc que le déroulé de la partie réelle !

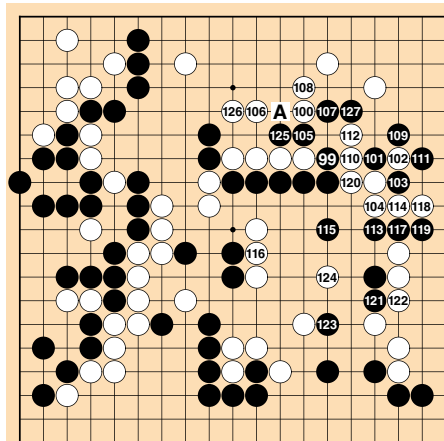


Figure 4 (coups 99 à 127)

À ce stade de la partie, tout n'est pas encore fini, mais Blanc commet plusieurs erreurs.

B102 : au lieu de faire le *hane*, Blanc devrait simplement descendre en *nobi* en 103. Plus solide et plus efficace.

B106 : reculer simplement en A ou faire *atari* en 125 aurait été plus profitable pour le combat.

B110 : cette réponse de Blanc est un peu douteuse... (cf. dia. 7).

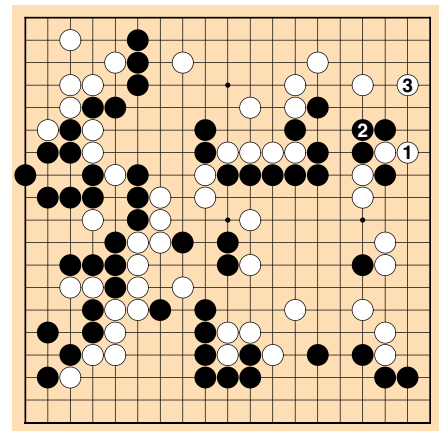


Diagramme 7

1 à la place de 110 de la partie.

...En effet, Blanc pouvait simplement descendre en 2, défendant à la fois le coin et ses pierres !

« Cha va, ché bien pris chette défaite »



Brèves

Go en ligne

France

Le championnat de France Jeunes 2020 s'est déroulé en ligne, sur KGS, les 4 et 5 avril.

Résultats

Catégorie U20

- 1 - Ougier Guillaume (4D, 92An, +5)
- 2 - Zemor Solal (3D, 33Bo, +4)
- 3 - Teissier Samuel (3D, 84Av, +3)

Catégorie U16

- 1 - Blondeau Julie (1K, 63Ce, +5)
- 2 - Li Boyuan (1D, 75Op, +4)
- 3 - Touzot Cyan (1K, 75Op, +4)

Catégorie U12

- 1 - Jiang Yuan Cheng (13K, 69Ly, +5)
- 2 - Touzot Soren (9K, 75Op, +4)
- 3 - Ozerov Antoine (17K, 13Ma, +4)

La FFG a permis que les championnats de ligue non encore joués puissent être organisés en ligne.

La même décision a été prise pour les tournois internes des clubs, afin de prendre en compte à l'échelle les progrès des joueurs.

Sans compter les autres initiatives : tournoi de Blitz, tournoi « des jeunes confinés »...

International

Des compétitions intéressantes ont eu lieu en ligne, nous espérons vous en parler (et vous montrer des parties commentées) dans la prochaine revue : Match Europe – Chine en ligne,

« Online pro league » sur Twitch avec parties des pros commentées en direct, World Women Team Conquest : match France - Ukraine,

et surtout la Corona Cup 2020.

Du 23 mars au 26 avril, cet événement, sponsorisé par la Jena International Go School, avec le soutien de la Czech Go Association, a réuni 361 joueurs européens. Son arbitre et organisateur principal était Lukas Podpera.

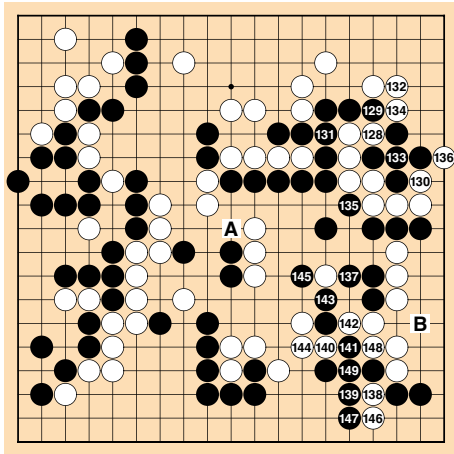


Figure 5 (coups 128 à 150)

B128 : Blanc rate ici son ultime chance et Noir en profite pour lui assener le coup de grâce (cf. dia. 8).

N149 : à ce stade la partie est finie, Blanc ne peut pas sauver à la fois son groupe du centre et son groupe du bord Est. Appelons A et B le « *miai de la mort* »...

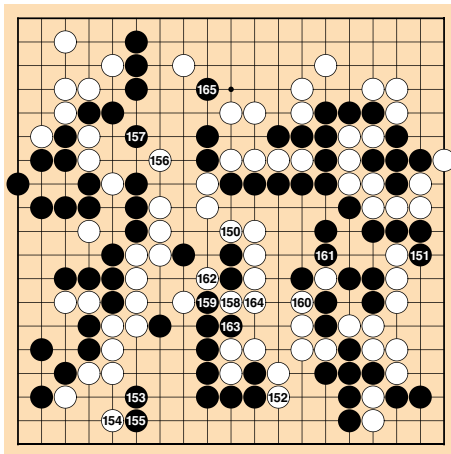


Figure 6 (coups 151 à 165)

N165 : Blanc lâche un « hm » en secouant la tête puis, face à l'évidence, s'incline en jetant deux pierres sur le bord Sud du *go-ban*. Adieu trophée d'Antony pour cette fois, mais ce n'est que partie remise... !

Jouer contre un professionnel vous donne l'impression que votre monde peut s'écrouler très simplement. La surprise de cette partie aura surtout été son début, considéré comme légèrement avantageux pour Blanc même si un esprit humain l'écarterait d'instinct. Je n'ai cependant pas pu tenir la mesure pour le reste des coups et utiliser cette « *influence-faible-mais-néanmoins-vivante-qui-donne-le-sente* » efficacement.

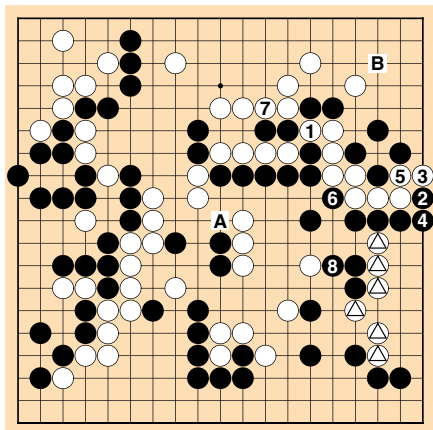
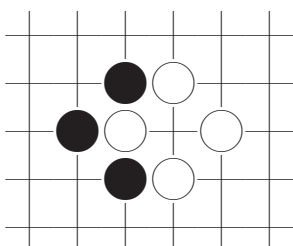


Diagramme 8

1 à la place de 128 de la partie.

Blanc aurait dû couper, il peut ainsi revenir légèrement dans la partie.

Néanmoins, Noir s'en sort en coupant les pierres △, ce qui crée deux séquences *miai* pour Blanc : vivre sur le bord Est ou protéger la coupe en A. Le coin Nord-Est est de plus ouvert en B...



Résultats

- | | |
|-----------------------|----------------|
| 1- WU Tian | (8D, CN +5) |
| 2- WU Po-Yi | (6D, 75Ju, +4) |
| 3- NEIRYNCK Lucas | (5D, BE, +4) |
| 4- BLANCHARD Benjamin | (3D, 75Ju, +3) |
| 5- TU Linh Vu | (4D, 92An, +3) |
| 6- OUGIER Guillaume | (3D, 92An, +3) |
| 7- REMADNA Sofiane | (3D, 76Ro, +3) |
| 8- DAGUENET Mathieu | (3D, 92Le, +2) |
| 9- FRANGI Manuel | (3D, 75Ju, +2) |
| 10- BOURHIS François | (2D, 75Al, +2) |

Une histoire du go en France

Clément Béné

Les archives de la RFG

À la différence des précédents numéros dans lesquels j'ai utilisé des documents pour retracer un historique du go en France, je vais ici évoquer un élément lui-même partie de l'histoire du go français : la RFG et ses archives.

Quelques mois après avoir pris la direction de publication de la RFG, un joueur du club de Paris m'a proposé de récupérer un sac contenant de vieilles revues, qui allaient faire l'objet d'un classement vertical.

Intéressé, j'ai bien sûr accepté et j'ai ainsi pu disposer de la quasi-totalité des cent premiers numéros. Étant licencié depuis 2010, le premier numéro que j'ai reçu en tant qu'abonné était le 118 : je disposais donc d'un panorama presque complet des publications (malgré quelques années sans abonnement).

Avec le récent déstockage [1] j'ai eu l'occasion de compléter ma collection : je dispose désormais, à quelques numéros près, de l'ensemble des numéros parus. C'est donc récemment que j'ai pu découvrir dans le numéro 108 le *Dossier : le GO et l'image* [2] ou encore la question posée en couverture du numéro 116 : *L'ordinateur maître de Go. Est-ce bien raisonnable... ?*

Toutes ces archives vont me permettre de faire aboutir un projet que j'avais en tête depuis un moment : la mise en ligne des archives. Il n'est pas, pour le moment, question de mettre à disposition la totalité des numéros (en particulier les articles de cours ou commentaires) : le travail de numérisation est important et... il y a encore du stock dans les numéros en vente.

« Nos mémoires sont de gigantesques prothèses qu'on appelle serveurs, archives ou bibliothèques »

Michel Melot

Cependant, de nombreuses photos, dessins ou articles peuvent être mis en ligne dès à présent. Dans un premier temps, mon objectif sera de publier ceux qui retracent les événements marquants de la vie de la fédération : articles sur les jeunes, comptes-rendus de nos représentants aux championnats du monde ou encore rubriques *In Memoriam*.

Voici, pour se replonger dans la poussière des vieilles revues, quelques références d'articles qui résument bien l'évolution du Go ces dernières longues années :

« Avant que la revue n'existe » (RFG n°100) : article évoqué dans l'éditorial, qui remonte jusqu'en 1965 avec une lettre dans GO REVIEW et évoque les revues françaises qui ont précédé la nôtre.

« Partie commentée. Championnats du monde, 1re ronde Nihon Kiin, mars 1979 » (RFG n°3) : Jérôme Hubert nous parle du premier championnat du monde amateur.

« Assemblée générale de la FFG » (RFG n°10) : Dominique Cornuejols nous explique qu'« Il en a fallu du temps, de l'énergie et des accès de passion pour que la Fédération Française de Go nouvelle formule (fédération de clubs) trouve sa vitesse de croisière. »

« L'échelle de niveaux » (RFG n°12) : Paul Lailheugue nous en détaille le principe et les modalités de calcul.

« GO & ORDINATEUR version 13 x 13 » (RFG n°16) : Jean-François Alleton nous expose ses « recherches toutes chaudes sur un modeste micro-ordinateur personnel (capacité mémoire : 16 K). »

« L'échelle de niveaux fonctionne enfin ! » (RFG n°32) : P. Dumas nous fait un bref historique de ces « douloureux événements » qui ont eu lieu entre mars 83 — « nous utilisons les ordinateurs du lycée de Gagny (où siège le club), la FFG paye le matériel (disquettes, papier) » — et octobre 85 — « En une semaine... Jacques Balu réécrit (en basic) tous les programmes. »

« Le Go au 1er salon des jeux de réflexion » (RFG n°34) : Joseph Penet nous parle d'un salon organisé au CNIT à la Défense.

« Championnat des jeunes mouvementé » (RFG n°35) : André Moussa commente une « partie très serrée qui a opposé deux de ces joueurs très prometteurs » (Philippe Kuchly et Martial Schaff).

« Ordinateur champion d'Europe sur 9x9 en 1987 » (RFG n°41/42) : Jean Hossenlopp nous parle du premier championnat d'Europe de Go sur Ordinateur. Dans le même numéro on peut lire « Go sur Minitel », qui explique que « F. Péchoux a étudié deux possibilités d'utilisation de serveurs [...] L'appel se ferait sur 36 14, c'est à dire à un coût téléphonique faible pour la province. »

« Le go sur France-Culture » (RFG n°43) : Paul Amar nous raconte « La radio, c'est un peu comme le go. Et comme la mayonnaise. Elle échappe à la raison », en évoquant l'émission qu'il a produite le 22 mars 1988.

Dans le même numéro on peut lire « Le Honinbo à Paris » où Jean-Pierre Lalo nous parle de la première partie de la finale du 43e Honinbo entre Takemiya (tenant du titre) et Otake, arbitrée par Maître Sakata, Honinbo Honoraire.

« 5e Championnat du monde des jeunes : un européen se classe troisième » (RFG n°44), à Paris.

Dans le numéro 47/48, quelques articles évoqués dans l'éditorial : « Revue : 10 ans déjà » et « Les grands anciens : portraits ».

« Championnat international par paires » (RFG n°57) : Dominique Cornuejols nous explique « Il s'agit d'un championnat de rengo, ni plus ni moins, où les paires sont formées d'un homme et d'une femme. » Elle précise également les modalités de sélection d'alors : « Entre Pierre Aroutcheff et moi, c'était copain-copain. Faute de temps pour organiser la sélection, la FFG nous avait "commis d'office" pour niveau acceptable, services rendus au go en France (ministère des anciens combattants) et entente cordiale. »

RFG n°61 : dans « **Points et Demi-Points de Règles** », selon Jean-Pierre Lalo, « *En France, la réglementation est une tradition* » et, dans « **Enfin une règle universelle du jeu de Go !** », Jean Hossenlopp conclut « *La règle qui vient d'être officiellement adoptée, en 1991, par l'Association Américaine de Go (AGA), constitue à mon sens une avancée décisive et dans la logique et dans la pratique.* »

RFG n°66 : Jean Hossenlopp et François Misessyn discutent du « **Projet de nouvelle règle du jeu de go : ce qui va changer par rapport à nos habitudes** », en particulier « **le décompte à la chinoise** » (si, si !).

RFG n°67 : l'éditorial de Philippe Bizard titrait « **La médaille d'Or de la Jeunesse et des Sports a été remise à Maître Lim** », on peut d'ailleurs voir en couverture une photo de la cérémonie [3].

En couverture de la RFG n°69 on peut lire « **Antoine FENECH Champion d'Europe des moins de douze ans** ».

RFG n°77 : Jean-Pierre Lalo nous narre « **Les mésaventures d'un impétrant serveur** » et nous donne quelques adresses utiles : le serveur « fédéral », géré par Thierry Excoffier (<http://bat710.univ-lyon1.fr/%7Eeffg/>) et la liste-forum du go français, gérée par Frank Lebastard (frgo@sophia.inria.fr)

RFG n°81 : Bernard Dubois nous livre une première synthèse « **Consultation nationale sur l'avenir du go, 14 février 1998** » et on peut lire dans la rubrique « **Go Infos** » : « *À la suite d'une proposition lancée sur la liste fr-go par Eric Paré (éditer une disquette d'initiation au Go) s'est développé un débat sur le support idéal (le CD-ROM semble recueillir la majorité des suffrages).* »

RFG n°82 : Maria Silvestri nous livre un tuto : « **IGS, mode d'emploi** ».

En quatrième de couverture de la RFG n°84 on peut lire « **Un Kisei à Paris. Janvier 1999 : Pour la première fois de son histoire le tournoi du Kisei se décentralise en Europe, et la Nihon Kiin choisit Paris. [...] Cho Chi Kun et Koichi Kobayashi joueront la première partie de la finale les 14 et 15 janvier à la Maison de la culture du Japon.** »

RFG n°85 on retrouve une photo de l'événement, et Jean-Pierre Lalo fait le récit d'un « **touriste au Kisei** », tournoi

durant lequel il aura retrouvé au buffet (presque) tous les fondateurs de la RFG. L'éditorial d'Anne Tombarello titre « **Go et Toile ou les rapports entre le jeu de Go et Internet** ».

« **LG Cup : les meilleurs joueurs du monde à Paris** » (RFG n°92).

RFG n°94 : Luis Cardoso nous parle du « **Stage de formation au brevet fédéral d'animateur Jeu de Go (initiation)** » en évoquant les différentes méthodes et Elvire Scheibling nous vante les atouts d'un autre serveur « **Go & pédagogie sur internet : le serveur KGS** ».

Dans la RFG n°95 ... « **Nouveau ! Le CD-ROM d'initiation de la FFG** » et Tristan Cazenave nous parle de « **La première conférence internationale sur le Baduk (Go).** »

« **Antoine Fenech champion d'Europe** » (RFG n°101) chez les moins de 18 ans.

« **L'échelle étendue jusqu'à 30e kyu** » (RFG n°102) : Luc Vannier nous explique que c'est « *une façon de mieux prendre en compte le niveau des débutants et de les motiver.* »

« **Championnat de France par équipes : Toulouse avec Fan Hui** » (RFG n°104) et l'année suivante « **Une coupe pour fêter les 80 ans de Maître Lim** » : le championnat de France des clubs devient la Coupe Maître Lim.

« **Historique : Gotha, et le tirage informatique** » (RFG n°105) Luc Vannier nous raconte l'histoire du logiciel Gotha, pour effectuer les appariements des tournois.

RFG n°107 « **Championnat de France : Confusion sur le règlement du troisième tour** » (Il a fallu attendre la décision du conseil d'administration de la FFG pour connaître les qualifiés pour la phase finale) et « **Fan Hui ne parvient pas à devenir 3e dan pro** ».

« **Le petit jeune qui n'a peur de rien !** » (RFG n°113) : où Go Juan nous parle de Thomas Debarre (13 ans).

Dans la RFG n°118 on évoque « **Le premier Mondial des jeux de l'esprit** » [4] et « **Tout Nouveau, tout Beau !!! C'est le nouveau logo fédéral.** »

En marge de l'article consacré à **Mogo Lia**, la version de Mogo qui a joué l'IA-Go Challenge [5], on peut lire cette brève « **Qui l'eut cru, on est cuit** » qui pose la question « *... verrais-je un Lee*

SeDol du futur mordre la poussière devant le computer... ».

Le n° 122-123 est consacré aux **World Mind Sports Games** qui se sont déroulés en parallèle des jeux olympiques et paralympiques de 2008 [6], ainsi qu'à « **Une exposition itinérante sur le jeu de go** ».

« **40 ans du go français** » : Dans la RFG n°124, Jérôme Hubert et Motoki Noguchi nous livrent quelques témoignages, et dans la RFG n°125 on peut lire un article sous-titré « **Chizu Kobayashi et le go français** ».

Les archives sont déjà consultables sur le site de la RFG [7] à partir du numéro 127.

Notes

- 1- cf. Lettre d'information des clubs n°19 (<https://ffg.jeudego.org/informations/officiel/newsletters/newsletter19.php>)
- 2- Voilà un sujet tout trouvé pour le prochain article de cette chronique !
- 3- À retrouver dans « **Hommage à Maître Lim** » sur le site de la FFG : https://ffg.jeudego.org/?news=20160913_01_FFG&next=1
- 4- cf. la vidéo sur le site de la FFG (https://ffg.jeudego.org/video/movie.php?movie_id=fredonz/2008-09-01)
- 5- cf. la vidéo sur le site de la FFG (https://ffg.jeudego.org/video/movie.php?movie_id=fredonz/2008-04-21)
- 6- cf. la vidéo sur le site de la FFG (https://ffg.jeudego.org/video/movie.php?movie_id=fredonz/2010-02-11)
- 7- <https://rfg.jeudego.org/index.php/archives/>



Go Seigen

Roi du jûbango

(2)

Motoki Noguchi

Jûbango contre Iwamoto Kaoru

Le jûbango entre Go Seigen et Iwamoto Kaoru se déroule entre juillet 1948 et février 1949. Go Seigen domine largement le détenteur du titre *Honinbô* : il réussit l'*uchikomi* (changement de handicap) dès la sixième ronde, remportant toutes les parties sauf la troisième ; il obtient une victoire écrasante avec le score final de sept victoires, deux défaites et un *jigo*. Chaque partie se joue cependant à d'infimes détails, comme le prouve la sixième ronde avec des combats extrêmement complexes.

Blanc : Iwamoto Kaoru 8p
Noir : Go Seigen 8p
Sixième ronde du jûbango, jouée du 16 au 18 novembre 1948.
Noir gagne de 12 points.

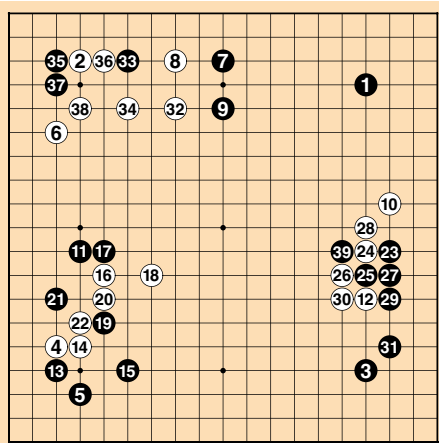


Figure 1 (1-39)

Dans cette série, Go Seigen choisit systématiquement le *nirensei* avec Noir (dans les deuxième, quatrième, sixième et neuvième rondes). N23 enlève des points à Blanc et vise aussi la coupe en 39. N33, N35 et N37 sont des coups de sonde typiques de Go Seigen : Chô Chikun fait référence à cette séquence dans un commentaire pour illustrer l'excellence dans le timing de ces *yosumi* chez le champion du jûbango. Noir laisse l'*aji* dans cette zone et lance une offensive avec 39.

<= Figure 2 (40-62)

Blanc joue les *atari* en 40 et 42 avant de pousser en 44 et 46. Il cède de la force à Noir mais il cherche une compensation avec l'invasion au Nord en 48.

Les réactions de Go Seigen sont très instructives dans le combat qui suit. Il se renforce d'abord avec 49 et 51, quitte à affaiblir son *hoshi* au Nord-Est. Après un bref échange au sud (53 et 54), il joue le *tsuke* en 55. Si Blanc répond docilement en 59, Noir vivra dans le coin. Quand Iwamoto contre-attaque avec 56, Go Seigen déclenche un combat complexe avec 57 et 59. Le coup blanc au *sansan* (62) attaque au point vital et Noir paraît, à première vue, à court de libertés.

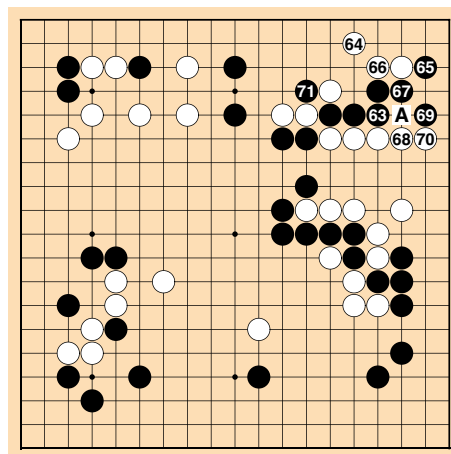


Figure 3 (63-71)

L'angle vide en 63 est obligatoire. En réponse au *keima* blanc en 64, le *tsuke* sur la deuxième ligne en 65 est un excellent *tesuji*.

Blanc joue 66 pour ne pas abîmer son groupe à l'Est. S'il avançait en 67, Noir pousserait en A et se lancerait dans un *semeai* qu'il semble gagner de justesse. Selon Go Seigen, la descente de Blanc en 68 est une erreur : le *nozoki* en 69 aurait été meilleur.

Après l'échange de 69 pour 70, la coupe en 71 complique davantage la situation.

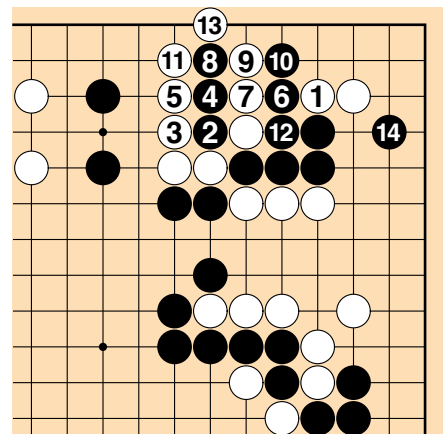
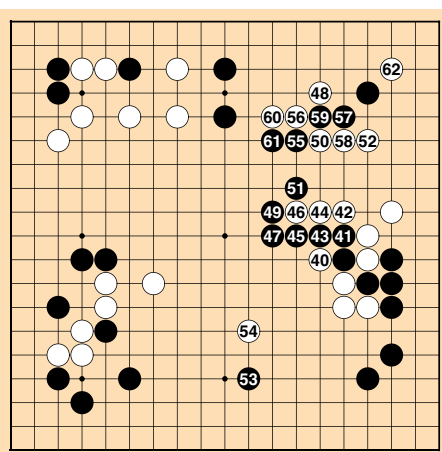
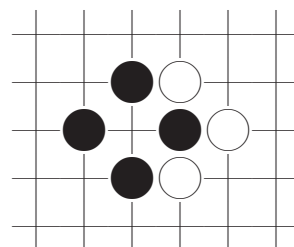
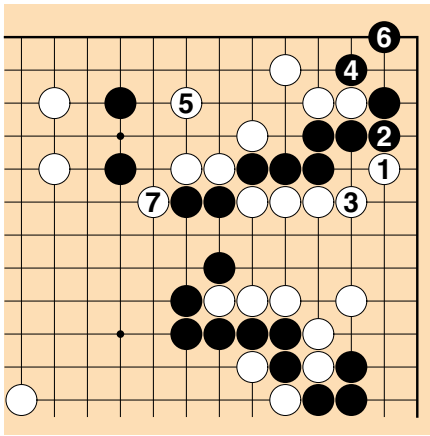


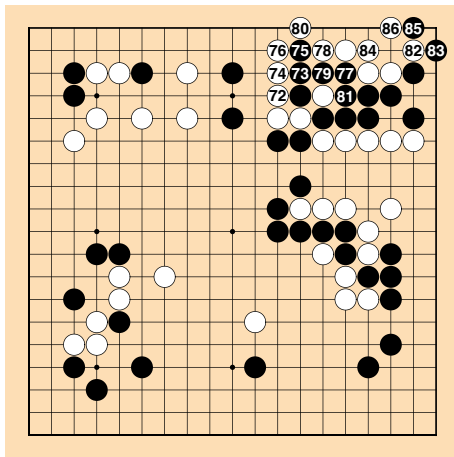
Diagramme 1

Pour 64, B1 paraît plus sévère. Noir coupe cependant en 2, sacrifie trois pierres et vit dans le coin en capturant deux pierres avec N14.




Diagramme 2

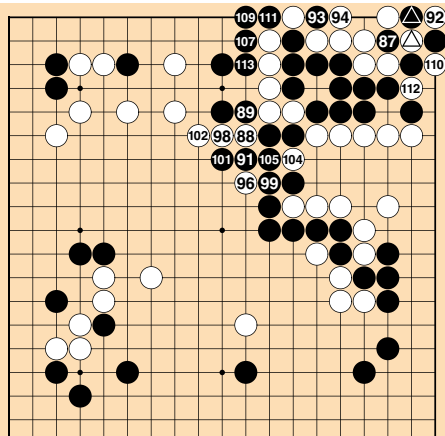
Blanc aurait dû jouer 1 et 3, forçant Noir à vivre avec 4 et 6, avant de lancer un combat en B7.


Figure 4 (72-86)

N77 est le bon coup. Quand Noir joue le *hane* en 83, la connexion B84 est la réponse absolue (cf. dia. 3). Un *kô* en cascade commence avec 85 et 86. Pour l'instant, il est légèrement favorable à Noir car Blanc a besoin de le gagner deux fois.

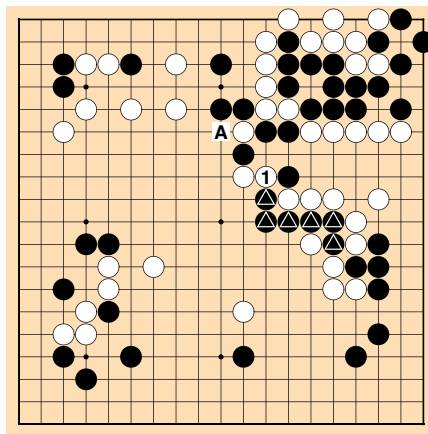
Diagramme 3 =>

Si Blanc connecte en 1 au lieu de 84 de la partie, N2 sur la première ligne diminue rapidement le nombre de libertés de Blanc. Après N6, le *semeai* dans le coin se termine soit par un *seki*, soit par un *kô*. Dans les deux cas, Blanc n'est pas content car il a du mal à capturer Noir, qui se consolide aussi entre-temps au centre. L'*aji* du *warikomi* en A rend ce combat très complexe.

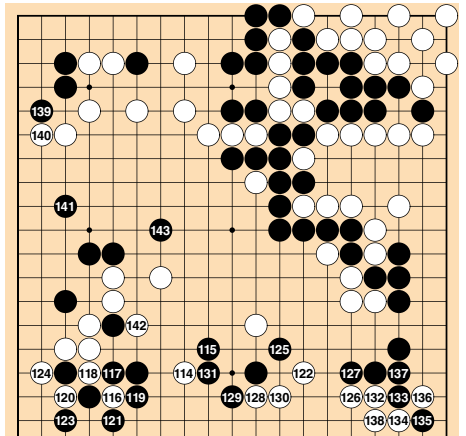
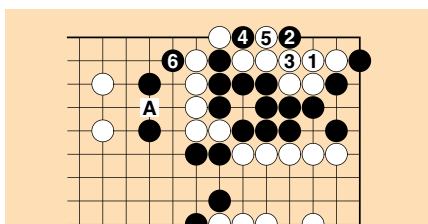

Figure 5 (87-113)

90, 100, 106 en △, 95 en ▲, 97, 103 en 87, 108 en 92

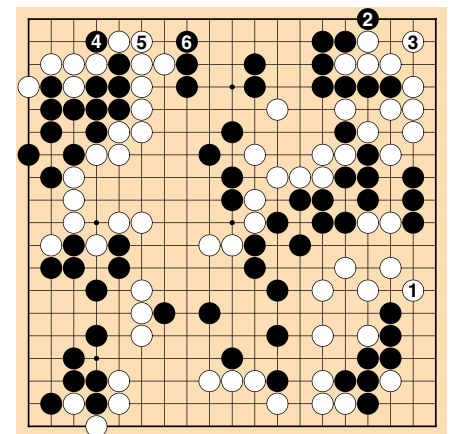
Noir se renforce au centre avec l'*atari* en 91 et laisse Blanc prendre le *kô* en 92. Blanc, faute de menaces, joue 96 et tente d'en créer. B98 est une grosse erreur, il doit couper en 99 (cf. dia. 4). Blanc ne peut plus résister à Noir en 109 : il résout le *kô* avec 110 et 112 au prix de ses cinq pierres. Noir se connecte parfaitement avec cette capture et établit une avance décisive.


Diagramme 4

Blanc doit jouer 1 au lieu de 98. Il peut menacer la sortie de la pierre avec A et viser également les pierres centrales en ▲. L'issue de ce combat est difficile à prévoir.


Figure 6 (114-143)

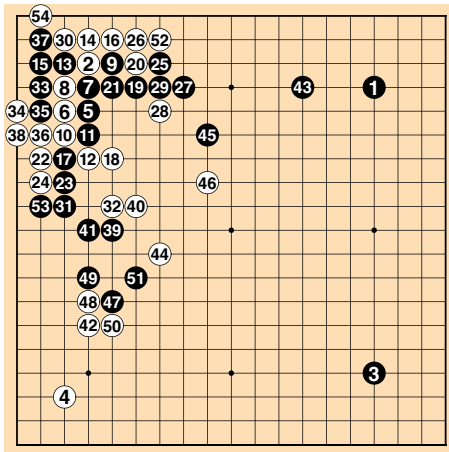
Blanc réduit le *moyô* au Sud avec 114, 122, 126 et 128 mais Noir réagit solidement. Il fait pratiquement vivre le coin Nord-Ouest avec 139, stabilise le groupe à l'Ouest avec 141-143 et confirme son avance. Il remporte cette partie de 12 points et réussit l'*uchikomi* avec quatre victoires d'avance.



Chefs-d'œuvre inconnus

Après le jûbango, Go Seigen et Iwamoto disputent quelques belles parties. Je tiens à présenter rapidement deux d'entre elles qui sont relativement peu connues.

Blanc : Go Seigen
Noir : Iwamoto Kaoru
1952
Blanc gagne d'un point.



Blanc : Iwamoto Kaoru
Noir : Go Seigen
11-12 avril 1951
Blanc gagne de trois points.

Figure 1 (1-54)

En 1951, une rencontre en treize parties entre Go Seigen et les 7e et 8e dan est organisée (à l'époque, les joueurs 9e dan n'existaient pas encore, personne n'avait gagné suffisamment de points à l'Ôteai, le tournoi de promotion). Iwamoto l'affronte à la neuvième ronde : c'est le seul joueur dans cette série qui joue Blanc suite à un tirage au sort.

Cette partie commence avec une variante de la grande avalanche dans le coin Nord-Ouest : les deux joueurs ont clairement en tête la deuxième ronde du jûbango jouée presque trois ans auparavant en juillet 1948, qui débute également par ce jôseki très long et difficile (cf. dia. 1 :

Blanc : Iwamoto Kaoru
Noir : Go Seigen
Deuxième ronde du jûbango,
20-22 juillet 1948,
Noir gagne par abandon.)

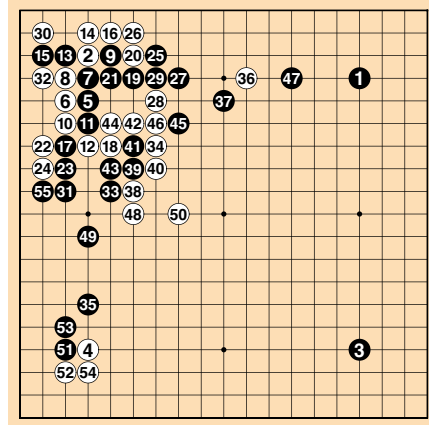
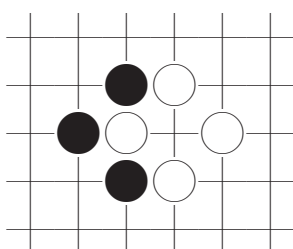


Diagramme 1 (1-55)

Dans cette partie du jûbango, Iwamoto a regretté le *tsuke* dans le coin en 30.

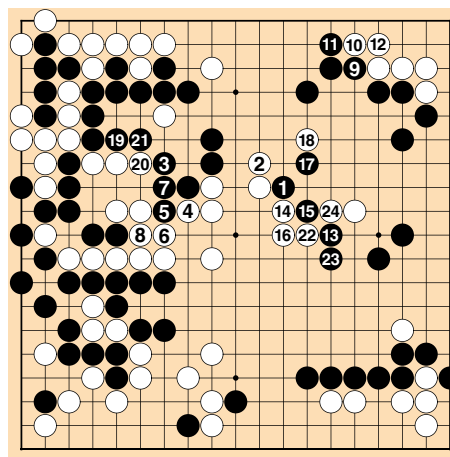


Figure 2 (123-146 notés 1-24)

N1 est le 123e coup de la partie. Iwamoto résiste vigoureusement au jeu de Go Seigen dans le *chûban*. Le *tsuke* de Noir lorgne le coin Nord-Est et vise le *kosumi* en 10 pour tuer le groupe blanc. Iwamoto monte en 2 et met la pression sur Noir à gauche. Go Seigen regrette le *keima* en 13. Blanc se consolide sereinement avec 14 et 16 et passe à la contre-attaque avec 18. Tout comme N1, ce *tsuke* attaque indirectement le groupe noir à l'Ouest. Noir détecte le danger et se protège avec 19 et 21, mais Blanc détruit le *moyô* noir avec 22 et 24. Iwamoto gagnera de trois points cette partie de près de 350 coups. Il s'agit de la première défaite de Go Seigen avec Noir depuis cinq ans : la dernière remontait à la première ronde du jûbango avec Hashimoto Utarô, jouée en plein milieu de sa crise religieuse.

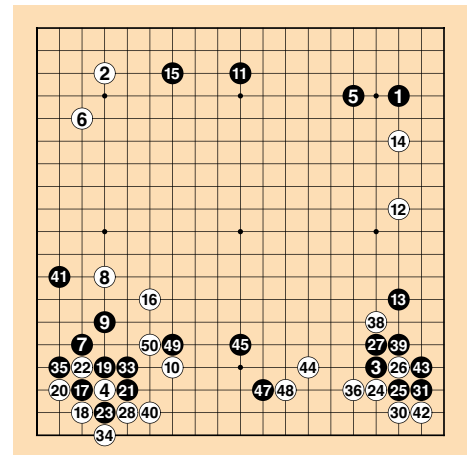
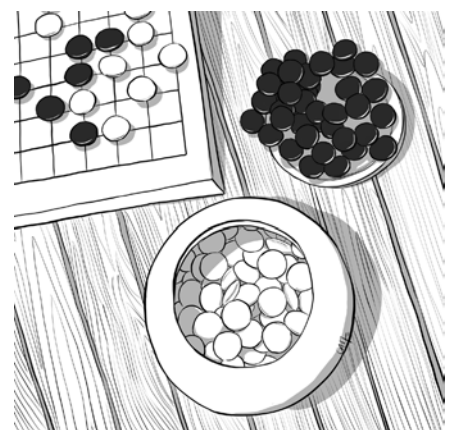


Figure 1 (1-50)

29, 37 : capture du *kô* en 17,
32 en 4, 46 en 22

En 1952, Iwamoto, vainqueur d'un tournoi spécial, rejoue contre Go Seigen. Ce dernier a quitté la Nihon Kiin en 1947 et ne joue depuis que des parties de *jûbango* et celles exceptionnellement organisées.

Cette partie est une belle illustration des styles très particuliers des deux joueurs et c'est l'une des plus étranges que je connaisse. Un *kô* se produit très tôt dans la partie avec 28. Blanc le gagne avec 34, mais Noir continue avec 35 dans le but de stabiliser le groupe. Blanc l'ignore et joue 36. Quand Noir réduit le *moyô* avec 45, Blanc reprend le *kô*. Les deux joueurs sont effectivement célèbres pour leurs utilisations très habiles des *kô*.



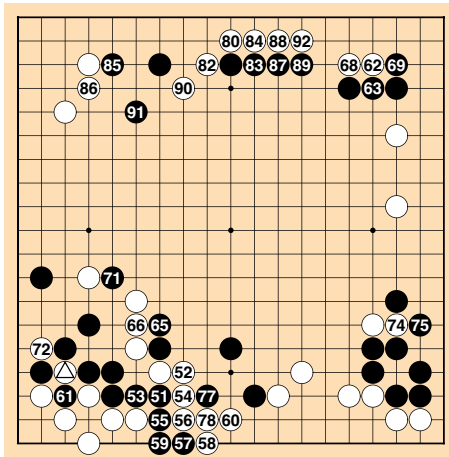


Figure 2 (51-92)

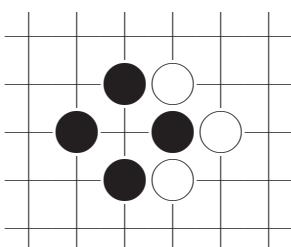
64, 70, 76 en △,
67, 73, 79 en 61,
81 : connexion en △.

Noir exploite les faiblesses de Blanc et finit par menacer le groupe dans le coin avec 61. Blanc n'a pourtant pas peur : il coupe en 72 et augmente la valeur du *kô*. Noir résout le *kô* avec la connexion en △, laissant Blanc dévaster son *moyô* au Nord. Blanc n'est pas totalement mort dans le coin Sud-Ouest et le *kô* se poursuivra tout au long de la partie (il sera résolu au 160e coup).

Go Seigen commente : « *depuis l'ôgeima en 10, ma stratégie consistait à ne pas fixer la forme dans ce secteur : elle a plus ou moins réussi jusqu'à la reprise du *kô* en 70* ». Je me rappelle encore mon désespoir et mon incompréhension quand j'ai vu cette analyse du grand maître pour la première fois.

Noir mène cette partie jusqu'au *chûban*, mais Go Seigen la gagnera d'un point.

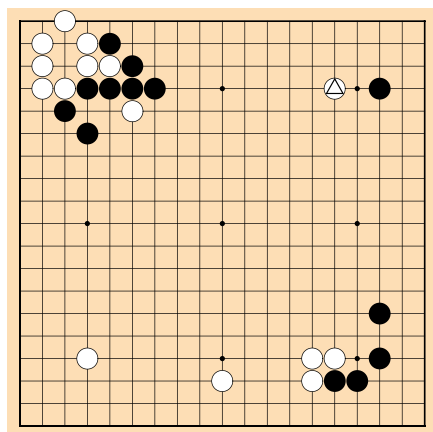
Kitani Minoru, Karigane Jun'ichi, Hashimoto Utarô, Iwamoto Kaoru... durant les années 1940, Go Seigen s'impose face à ses aînés. Il doit à présent affronter des jeunes qui montent.



Quel joseki choisir ? Junfu Dai

Quel joseki choisir ? • Junfu Dai

L'approche en quatrième ligne



Problème 5 (Lieux importants à disputer)

Blanc vient de jouer le *kakari* en △. Évidemment, il s'agit d'un très bon coup qui permet à Blanc de réduire le potentiel noir au Nord du *goban*. Comme Noir a des pierres d'influence au Nord-Ouest, il pourra s'en servir si un combat se déclenche.

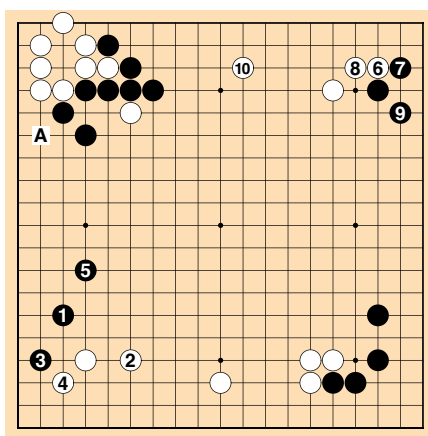
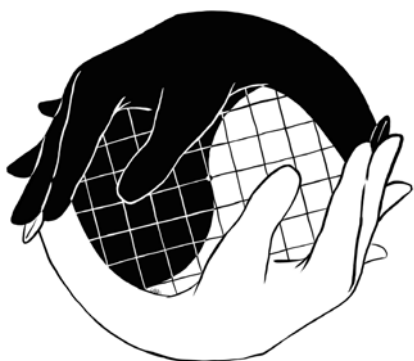


Diagramme 1
(*Tenuki* et zone importante)

Le bord Ouest est une zone à disputer assez urgemment. Le *kakari* N1 semble idéalement positionné : après N5, Noir peut construire un grand potentiel sur le bord Ouest.

Cependant, il reste une faiblesse en A qui peut permettre à Blanc de pénétrer dans le territoire noir. Il suffit donc à Blanc de s'installer tranquillement sur le bord Nord avec les coups B6-B10. Cette séquence est tout à fait acceptable pour Blanc puisque le *moyo* noir n'est pas fermé au centre et qu'il est ouvert sur le bord.

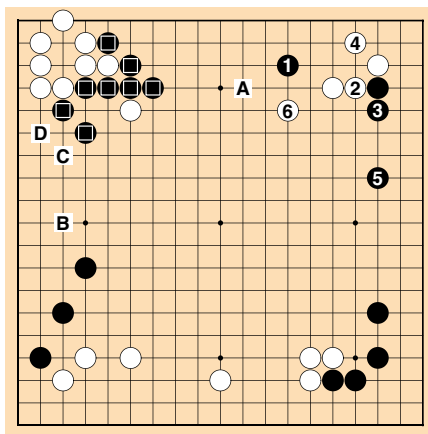


Diagramme 2
(Influence neutralisée)

N1 (au lieu de 7 du diagramme 1) est une alternative qui permet à Noir de profiter de l'influence des pierres ④.

Mais Blanc prend les points du coin en *sente* avec B2 et B4. Puis B6 lui permet de neutraliser l'influence noire tout en visant soit A pour attaquer la pierre ①, soit B pour envahir directement en profitant du point d'appui en C (qui menace de réveiller la faiblesse en D).

Cette séquence est plutôt favorable à Blanc.

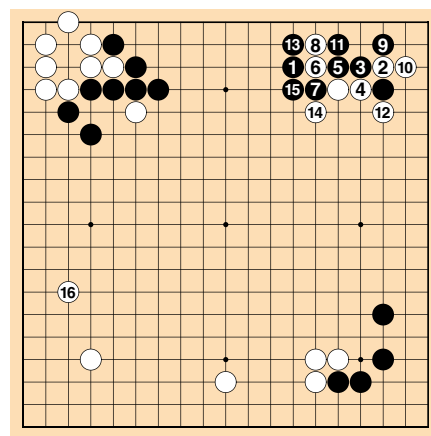


Diagramme 3
(Coup magistral pour Blanc)

La pince N1 en réponse à △ utilise bien l'influence au Nord.

À la fin du *joseki*, Noir a construit un potentiel important sur le bord Nord, mais Blanc a gagné le précieux *sente* qui lui permet de jouer en 16, un coup qui à la fois neutralise l'influence noire et construit son propre potentiel sur le bord Sud. Cette séquence est favorable pour Blanc car Noir a trop investi dans le bord Nord tandis que Blanc s'est développé coup après coup.

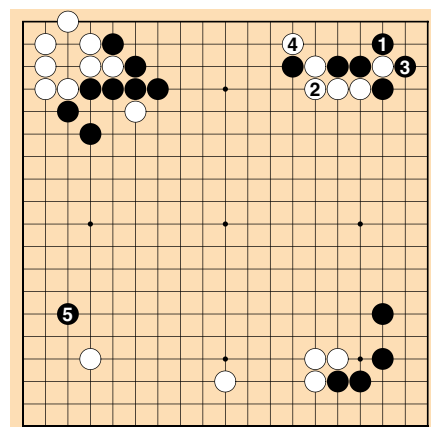


Diagramme 4

Noir joue l'*atari* en 1 au lieu de 7 dans le diagramme précédent.

Si Blanc connecte en 2, N3 capture la pierre. Quand Blanc joue le *hane* en 4 pour finir le *joseki* du coin Nord-Est, Noir peut revenir en 5 dans le coin Sud-Ouest.

La situation est assez équilibrée.

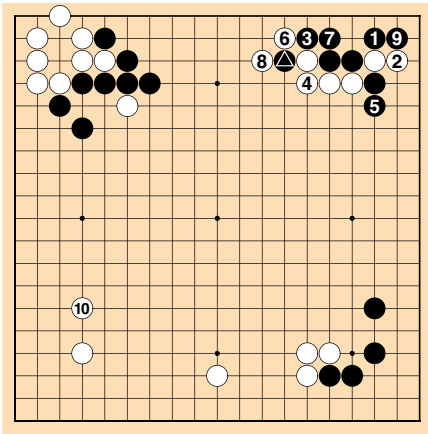


Diagramme 5
(Noir a des difficultés à briser le *shicho*)

Cependant, Blanc peut choisir de reculer en 2 pour éventuellement engager le *joseki* du *shicho*. Une fois que Blanc joue en 10, Noir a du mal à trouver un bon brieur de *shicho* pour la pierre ▲.

L'influence noire au Nord-Ouest risque d'être entièrement neutralisée.

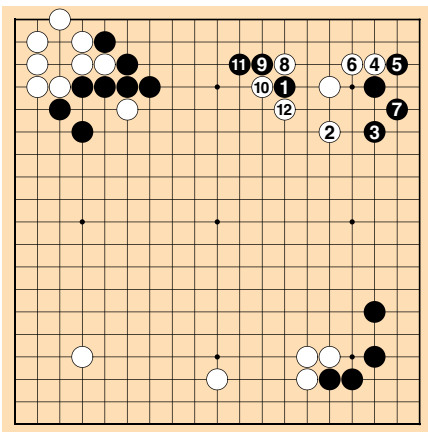


Diagramme 6
(Blanc est solide)

N1 donne un maximum de pression sur la pierre d'approche. Mais Blanc peut bien s'en sortir grâce à ce *joseki*.

Il n'est évidemment pas bon pour Noir d'avoir un groupe adverse aussi solide devant son influence, qui est alors neutralisée.

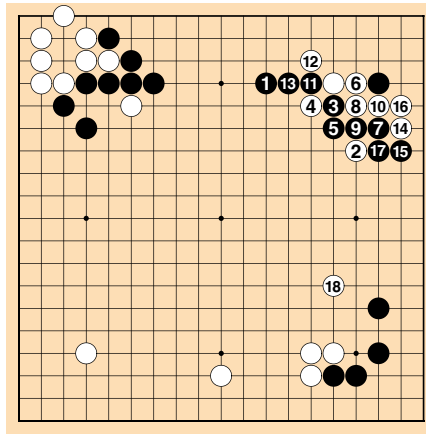
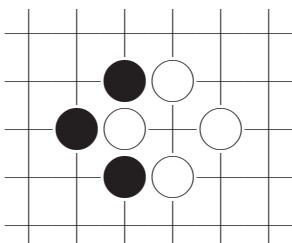


Diagramme 7
(Satisfaisant pour Blanc)

Cette pince N1 permet à Noir de construire une influence importante.

Ce *joseki*, avec la séquence commençant par B8 et B10, est une nouvelle variation recommandée par l'IA.

Mais dans ce contexte, après B16, Blanc a pris un gros coin et surtout le coup B18 neutralise fortement les influences noires au centre.

Noir court le risque de ne pas avoir suffisamment de territoire.

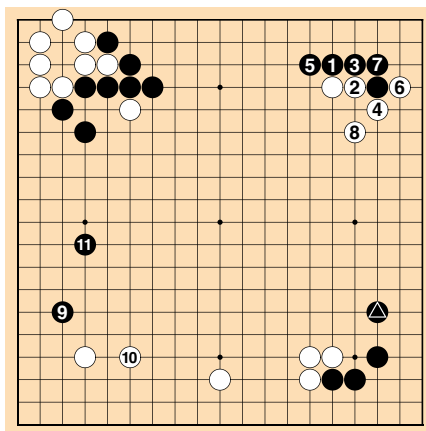


Diagramme 8
(Idéal pour Noir)

N1 est le meilleur choix de *joseki* dans cette situation. Il est évident que le coin Sud-Ouest est très important à disputer pour les deux camps, donc Noir doit essayer de trouver au Nord-Est un *joseki* qui se termine en *sente*. Le coup en 1 est simple et dans la bonne direction. Si Blanc pousse en 2 et en 4, Noir recule en 5 pour amorcer une grande avalanche. Comme la situation est favorable pour Noir au Nord, Blanc n'osera pas jouer la grande avalanche.

Il est en effet trop dangereux pour lui de combattre dans un tel contexte. Blanc cherchera plutôt à proposer un compromis avec B6 et B8. Noir peut enfin jouer le *kakari* en 9.

Bilan : Noir a joué le dernier point urgent sur le *goban*, et il a gardé un coin en ayant construit du potentiel au Nord grâce à son influence. Quant à Blanc, son développement sur le bord Est est limité par le coin noir au Nord et surtout par la solide tête noire ▲ au Sud.

Cette séquence est donc idéale pour Noir.

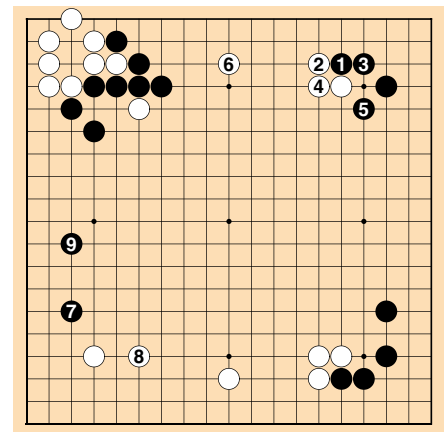


Diagramme 9
(Situation équilibrée)

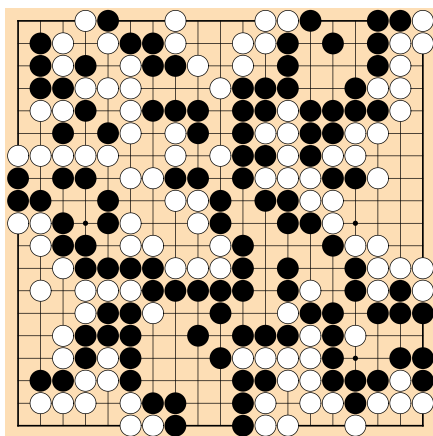
Le *hane* en B2 est le meilleur choix pour Blanc. N5 est joué pour appliquer plus de pression sur les trois pierres blanches du coin et aussi pour éviter une structure peu efficace avec deux coins de formes identiques sur le bord Est. Après l'extension blanche en 6, Noir peut revenir en 7 pour le dernier point urgent.

Certes, l'influence noire au Nord a été neutralisée, mais Noir a pris un coin au Nord-Est et il a développé un autre potentiel grâce aux coups 7 et 9. Cette situation est tout à fait jouable pour Noir. Bien sûr, cette séquence est jouable pour Blanc aussi : elle peut donc être considérée comme équilibrée.

Conclusion : s'il y a un endroit important sur le *goban* à disputer, le *sente* deviendra un enjeu crucial dans le choix du *joseki*. En tout cas, le choix du *joseki* doit prendre en compte la situation globale.

Fauteur de troubles Inseong Hwang

Soyez un fauteur de troubles,
ou sachez les prévenir.



Problème 1 : niveau kyu.

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

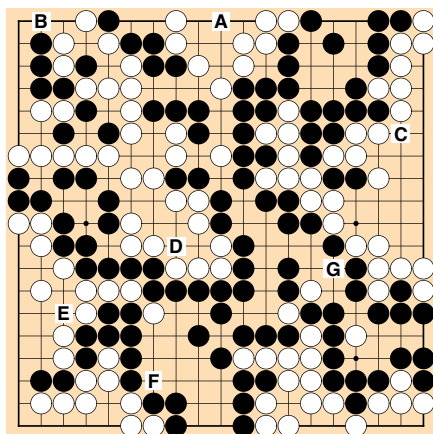


Figure 1

En se plaçant du point de vue de Noir, il y a cinq endroits où sévir (A, B, C, D et E) ; du point de vue de Blanc, il y a deux faiblesses noires à exploiter (F et G).

Mais avez-vous trouvé comment bien les exploiter ?

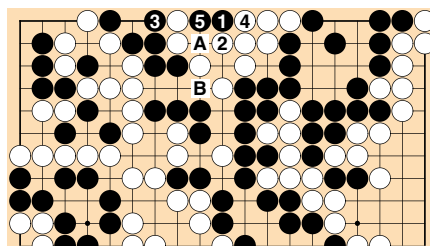


Diagramme A

Blanc aurait dû consolider : ne pouvant jouer en même temps A et B, il est mort !

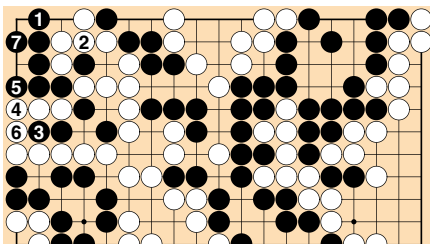


Diagramme B1

N1 est sente (menace de damezumari) et le sacrifice N3 permet de placer aussi N5 en sente.

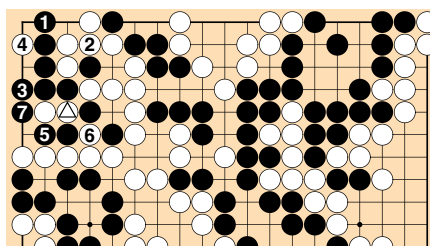


Diagramme B2

8 en △.

L'ordre des coups est important ! Commencer par N3 ne marche pas..

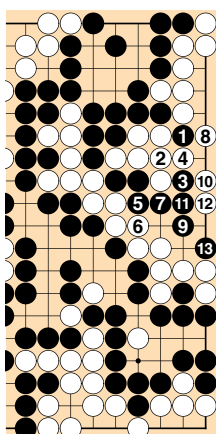


Diagramme C1

Toutes les séquences commencent par le coup forçant N1. Puis Noir doit trouver le tesuji N3. Ensuite, si Blanc est généreux, il essaye de traverser le tobi et sauve son petit groupe.

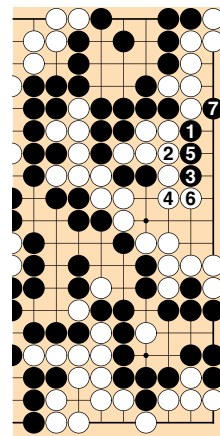


Diagramme C2

Sinon, il limite la casse et sauve le grand serpent en donnant son petit groupe...

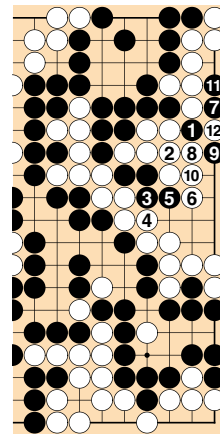


Diagramme C3

Si Noir n'a pas trouvé le tesuji, la faiblesse blanche lui permet quand même d'obtenir un kô.

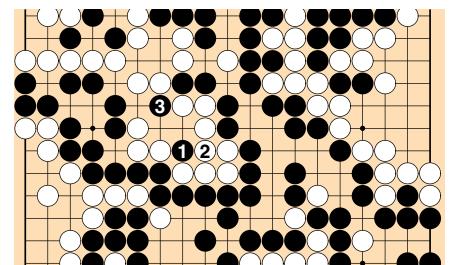


Diagramme D1

Blanc est pris.

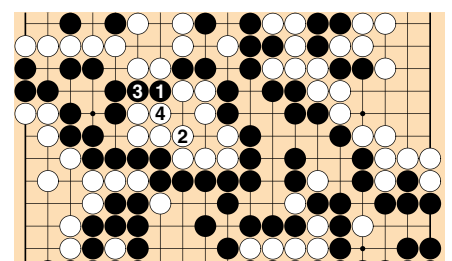
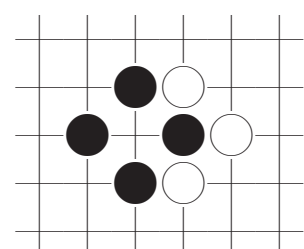


Diagramme D2

L'ordre des coups est fondamental !



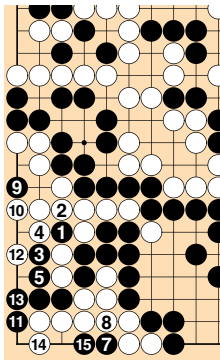


Diagramme E1

B6 connecte en 1.

Seki !

Maintenant il est important de savoir selon quelle règle vous jouez !

En règle japonaise, les yeux dans un *seki* ne comptent pas, mais les prisonniers, eux, comptent.

Capturer les pierres noires qui restent est gratuit : Blanc ne joue pas dans son territoire... puisqu'il n'a pas de territoire ! Les pierres Noires mortes sont donc du cash pour Blanc. Et représentent cinq points (N1, N9, N7 et N15, et la pierre que Noir doit remettre après la capture de ces deux dernières pour conserver le *seki*)

En règle française, tout compte, Blanc a donc 11 points localement

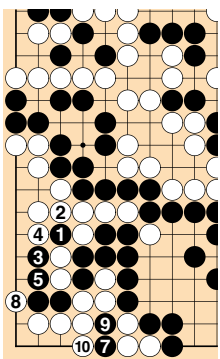


Diagramme E2

B6 en 1

Blanc doit négocier et abandonner trois pierres.

Par rapport au *seki*, il gagne 8 points en règle japonaise, et 2 en règle française.

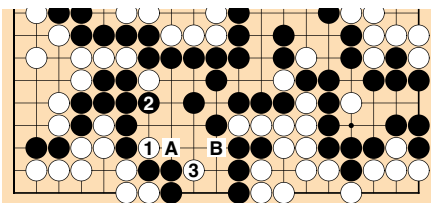


Diagramme F1

B3 est *tesuji* ! Puis A et B sont *miai*.

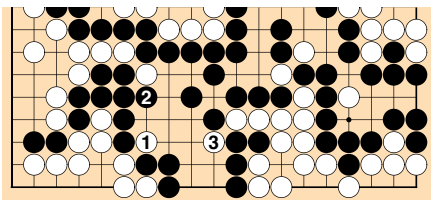


Diagramme F2

La coupe directe marche aussi

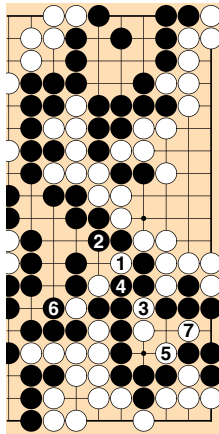
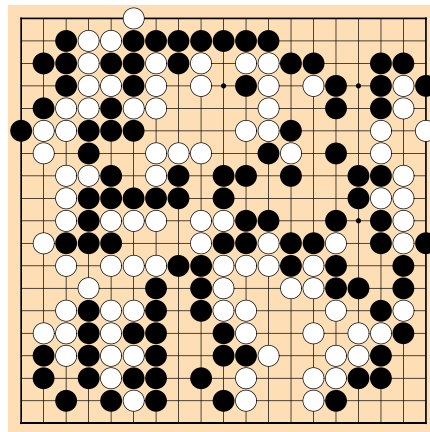


Diagramme G

La cascade d'*atari* mène à un *dame-zumari* intéressant...



Problème 2 : niveau dan.

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

Et surtout, comment les exploiter ?

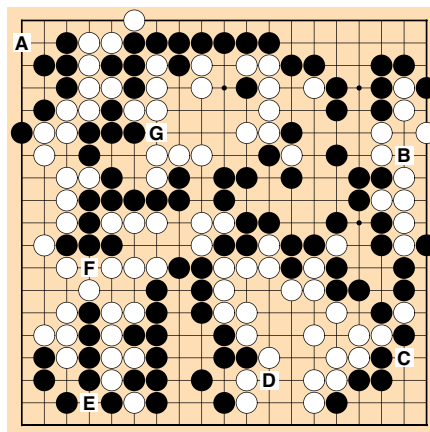


Figure 2

Blanc peut exploiter les faiblesses en A, C, F et G, mais en a laissé pour Noir en B, D et E.

Ensuite, bien sûr, il faut trouver les bons coups...

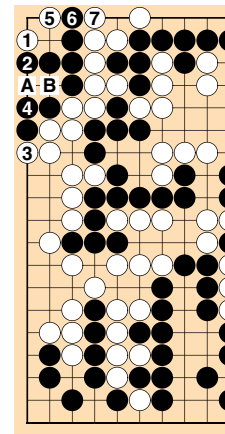


Diagramme A1

Seki !

Attention, si vous jouez en règle japonaise, il est important de ne pas faire l'échange A-B...

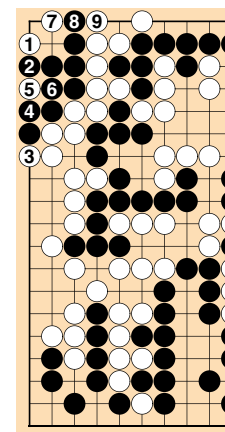


Diagramme A2

... Sinon vous donnez un prisonnier, donc un point à l'adversaire.

En règle française le score est le même dans les deux diagrammes.

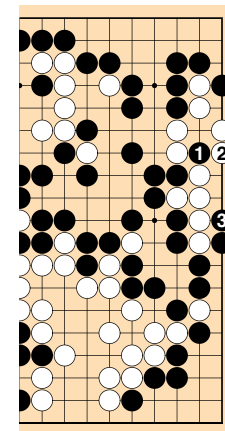


Diagramme B

Noir exécute le groupe en deux coups !

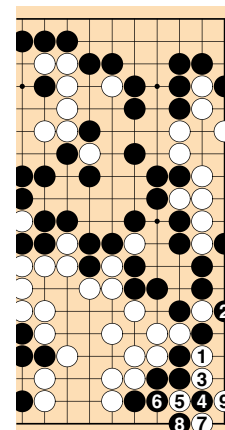


Diagramme C

Blanc peut tuer le coin par *kô*.

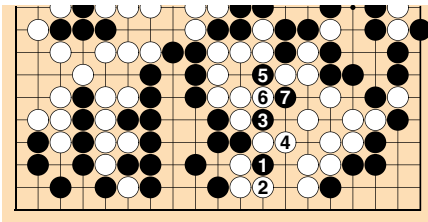


Diagramme D

N7 apporte la dernière pierre à l'édification de ce beau damezumari.

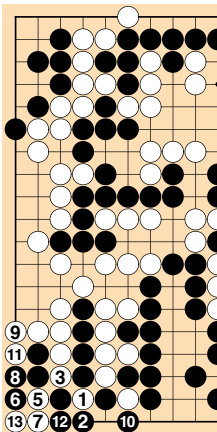


Diagramme E1

Blanc doit commencer par un sacrifice.

N6 : Noir devrait trouver cette parade....

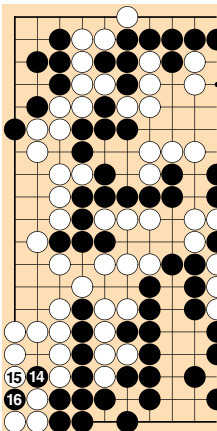


Diagramme E2

Grâce au « jeu sous les pierres », Noir limite les dégâts.

Mais Blanc améliore son yose de 4 points par rapport à la séquence « normale » du diagramme E3.

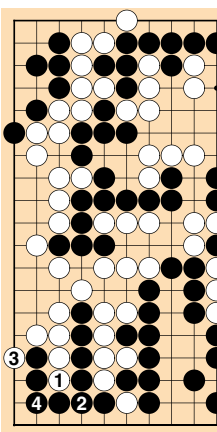


Diagramme E3

Un yose sans inspiration...

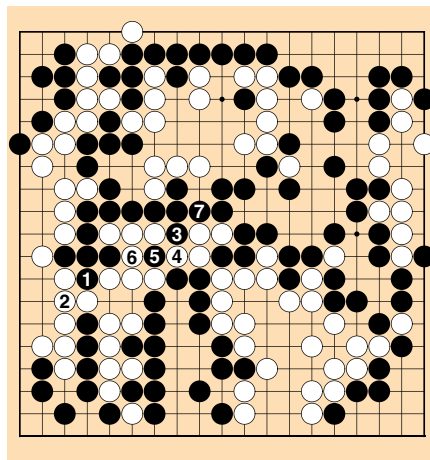


Diagramme F

Le lézard blanc doit laisser sa queue de quatre pierres s'il ne veut pas tout perdre.

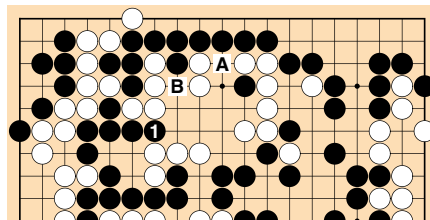


Diagramme G1

L'ordre des coups importe peu, Noir peut aussi commencer en A ou B. L'important est de ne pas chercher un point vital, mais de réduire l'espace de l'extérieur.

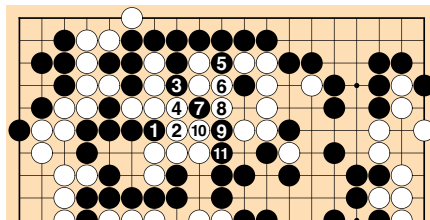


Diagramme G2

Après avoir réduit l'espace vital, un petit sacrifice... Et Blanc est mort.

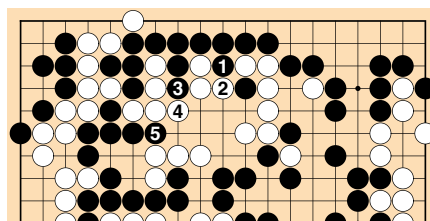


Diagramme G3

« Tous les chemins mènent à Rome »...

Un autre point de départ, et on retrouve la même séquence à l'arrivée.

Courrier des lecteurs

La rédaction a reçu ce courriel...

Bonjour

Dans la revue de janvier 2020, au problème G des auteurs de troubles (niveau kyu) de In-seong Hwang, si Noir répondait en R2 alors il sauverait son groupe.

Cordialement

Neil

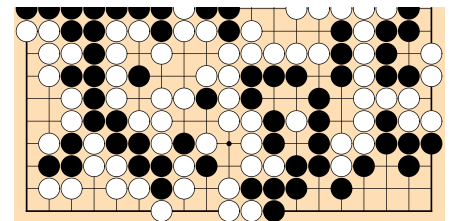


Diagramme 1

Le rappel de la position (coin Sud-Est)...

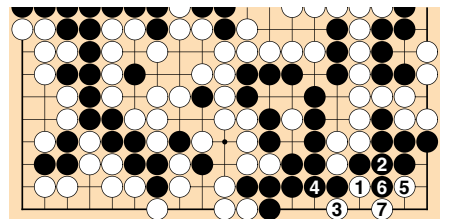


Diagramme 2

La solution proposée dans la RFG 149...

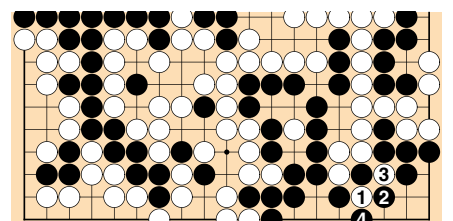


Diagramme 3

... Et la réponse de notre lecteur, que nous félicitons car elle fonctionne parfaitement : B3 ne lance pas un kô !

Consolation pour Blanc : il a quand même volé quelques points en sente à Noir.

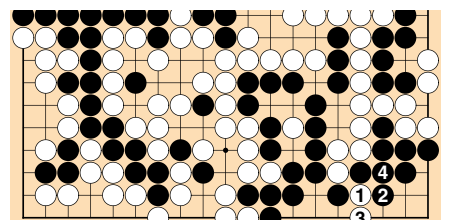


Diagramme 4

Cet autre B3, au contraire, lui en donne...

Le coin des débutants

Clément Béni

Petit yose : les coups de réduction

Après avoir discuté des subtilités d'un *joseki* dans les précédents articles (revues N°148 et N°149), autrement dit, des coups de début de partie, intéressons-nous aujourd'hui aux coups de fin de partie : les réductions, avec la situation ci-dessous.

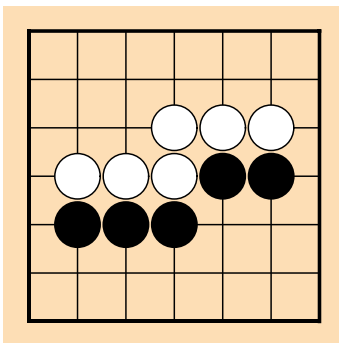


Diagramme 1

Les situations présentées dans cet article sont extrêmement fréquentes : vous les rencontrerez dans la plupart de vos parties.

Ce sont des coups que vous retrouverez également dans les *tsumego*. N'hésitez donc pas à prendre le temps de les regarder en détail, et de les poser sur un vrai plateau.

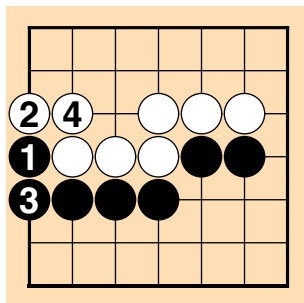


Diagramme 5

Réduction n°1

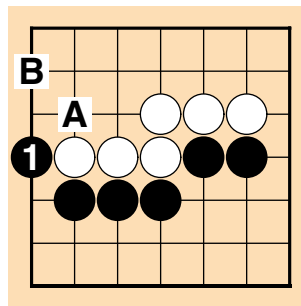


Diagramme 2

Le coup ① est le début d'une réduction classique.

Si Blanc ne répond pas, un coup noir en A ou B peut être assez désagréable...

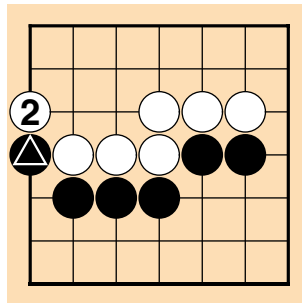


Diagramme 3

C'est pourquoi Blanc aura envie de bloquer en ②.

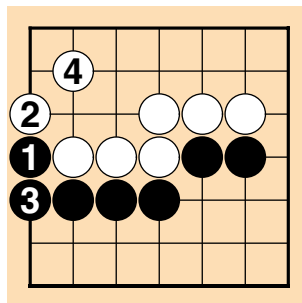


Diagramme 4

Une erreur classique de débutant : jouer ailleurs après N3.

Les séquences des diagrammes 4 et 5 permettent d'éviter que la pierre ② ne se fasse couper et capturer.

NB : la séquence du diagramme 5 ci-contre présente l'avantage de laisser moins de menaces de *kô*.

Réduction n°2

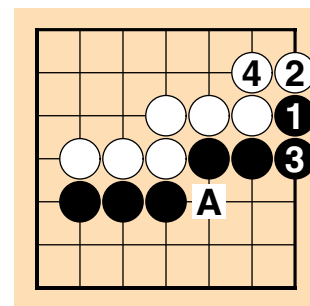


Diagramme 6

Regardons maintenant ce qui se passe si Noir tente le même type de réduction en commençant par l'autre bord...

Cela donne cette séquence classique.

Mais Noir peut-il se permettre une telle réduction ? Intéressons-nous à la « faiblesse » en A...

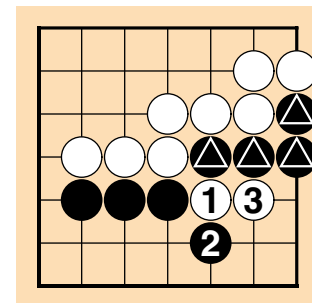


Diagramme 7

Il va de soi que cette réponse noire ne serait pas du meilleur effet pour les pierres ▲...

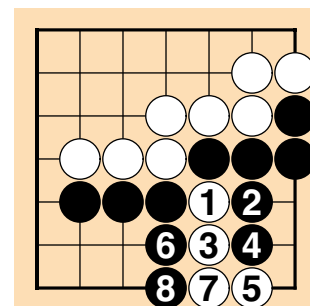


Diagramme 8

On privilégiera donc la réponse de ce côté !

Dans cette situation, il n'y a donc pas de risque pour Noir à jouer ce coup de yose.

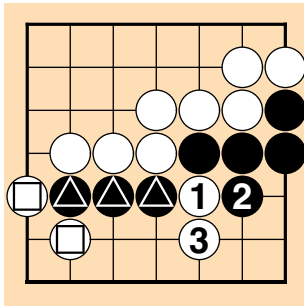


Diagramme 9

Cependant, il faut faire attention à toutes les pierres : dans cette situation, la présence des pierres blanches □ change tout ! Blanc peut capturer les pierres △... et l'autre groupe noir n'est pas vivant non plus, c'est la fin !

Il faut donc être vigilant sur ce type de coup et surveiller libertés et faiblesses avant de lancer une séquence.

Réduction n°3

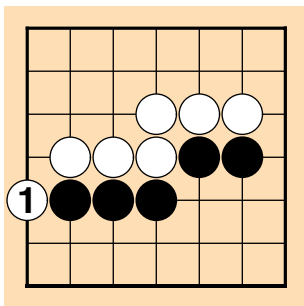


Diagramme 10

Intéressons-nous maintenant aux réductions de Blanc, en commençant par celle-ci.

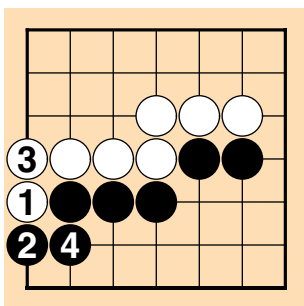


Diagramme 11

La séquence vue précédemment ne pose ici aucune difficulté et fonctionne de la même façon.

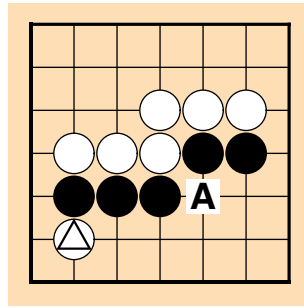


Diagramme 12

Mais Blanc peut-il envisager le coup △ ? Ce qu'il faut avoir en tête ici est la coupe potentielle en A.

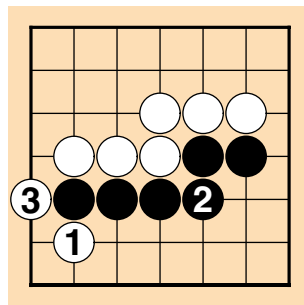


Diagramme 13

Si Noir a peur et connecte, Blanc réussit son invasion.

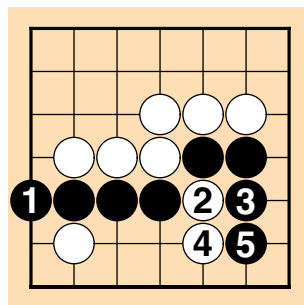


Diagramme 14

Si Noir résiste, Blanc peut envisager la coupe... qui dans le cas présent ne fonctionne pas, chaque groupe noir ayant des libertés en nombre suffisant. Mais cela peut donner à Blanc beaucoup de menaces de *kô* (on parle de « réservoir de menaces »).

Sur un plateau aussi petit que ce 7x7, qui plus est en fin de partie, il est probable que cela ne pose pas de problème.

Cependant, pensez-y dans vos parties, surtout si ce type de coup intervient tôt...

Réduction n°4

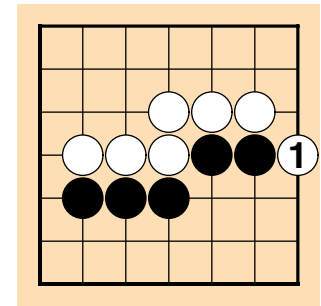


Diagramme 15

Il reste à Blanc cette réduction.

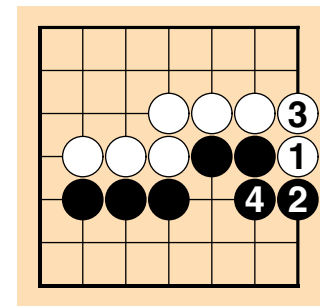


Diagramme 16

Si Noir bloque sans réfléchir, en pensant à la séquence déjà vue...

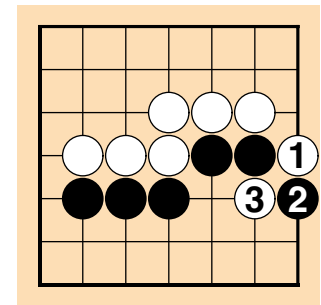


Diagramme 17

Il aura la surprise de voir Blanc ne pas faire la connexion prévue dans le scénario, mais répliquer par une coupe !

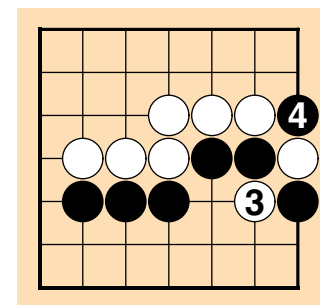


Diagramme 18

Plusieurs réponses sont possibles, la pire de toutes étant la capture.

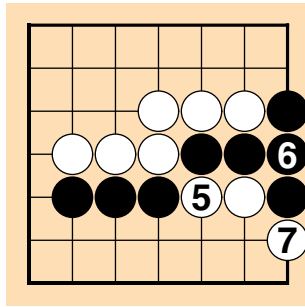


Diagramme 19

En effet, si Noir capture la pierre, Blanc capture le groupe !

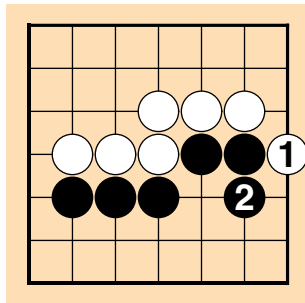


Diagramme 20

La coupe était un *tesuji*. Il faut donc simplement reculer : oui, parfois l'angle vide est un bon coup !

Bonus

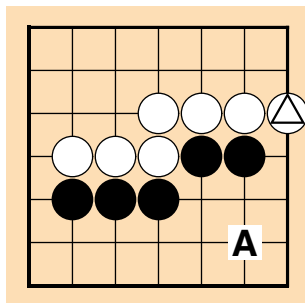


Diagramme 21

Terminons cet article en étudiant une petite variation.

En présence de la pierre △ Blanc peut envisager un saut en A !

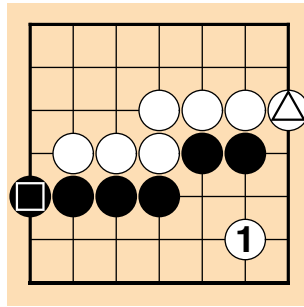
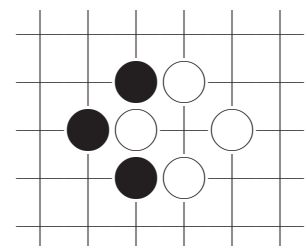


Diagramme 22

En effet, imaginons que Noir, imprudent, ait joué ailleurs, en ■ par exemple : Blanc pourra mettre sa menace à exécution !

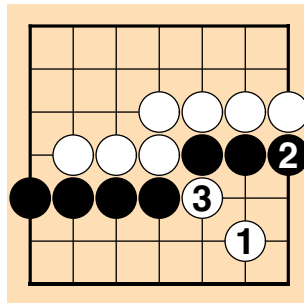


Diagramme 23

Si Noir veut séparer, c'est la catastrophe !

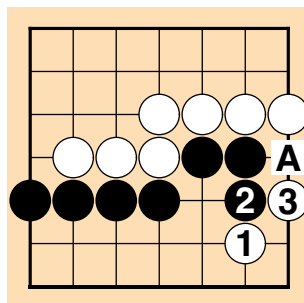


Diagramme 24

Cette réponse ne fonctionne pas bien : Noir n'est pas capturé, mais sa forme n'est pas efficace. Il ne pourra pas séparer les pierres blanches en A par manque de libertés.

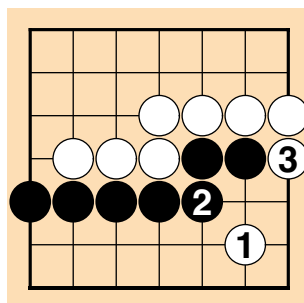


Diagramme 25

Noir préférera donc connecter.

Courrier des lecteurs

La rédaction a reçu ce courriel de l'un des pères de la Revue... Nous pensons qu'il a sa place dans sa 150e descendance.

Le confinement m'a amené à faire un gros tri dans nos archives et par hasard j'ai retrouvé ce poème gothique. Le voilà !

Pascal Reyset

« GO & SEE »

Poème gothique en vers totalement libres

Ils s'affirment nos rêves
Sur la plaine de sève
Où l'ombre et la lumière
Se disputent la terre
À grands coups de pierres
Douce comme le verre.

Ici des arbres ténébreux
Enlacent très furieux
Des visages radieux.
Là une pierre superbe
Crève des yeux en herbe
Et l'aveugle géant
Se débat vainement
Puis meurt d'étouffement
Contre un mur puissant.

De blanches pierres esseulées
Soudain de noires sont cernées
Mais elles seront sauvées
Par un sacrifice inspiré
Et le nocturne territoire
S'évanouit sans gloire.

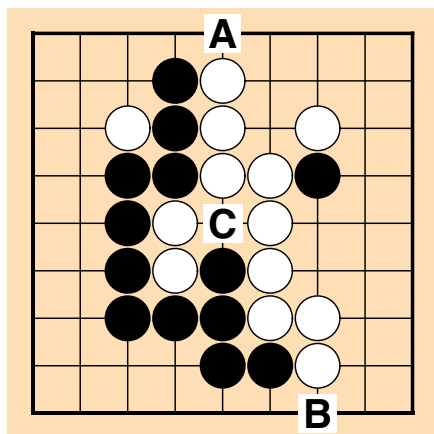
Sur la grille magique
La lutte fut épique
Parfois même comique
Mais après la bataille
Saluons-nous vaille que vaille !

YOSE

Junfu Dai

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

N'hésitez pas à poser les séquences et à compter les points sur un *goban*.



Problème 1

Komi 6,5 points
À Noir de jouer.

Il n'y a que trois zones à disputer (A, B et C). Il est évident que A et B sont tous deux des coups *sente* pour Noir. Mais il est très important de les faire dans le bon ordre.

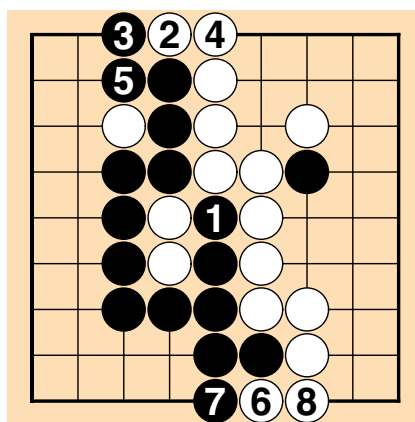
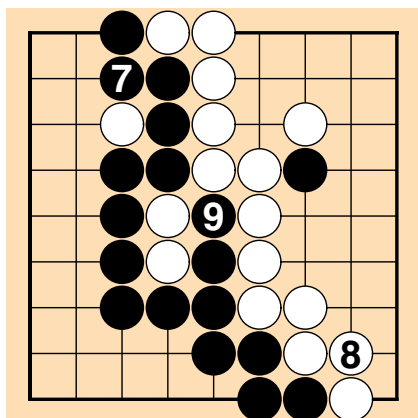


Diagramme 1

N1 est le plus mauvais choix pour démarquer la séquence. Même s'il vaut 4 points, c'est un coup *gote*. B2 est *sente* pour Blanc qui termine par le *contre-sente* en B6.

Au bout du compte Noir a 28 points alors que Blanc en a 27, Noir n'a qu'un seul point d'avance sur le terrain, il perd de 5,5 points avec le *komi*.

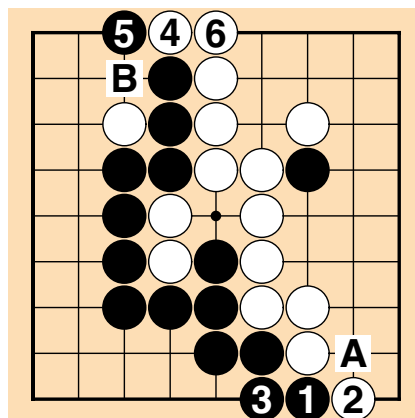


Diagramme 2

Attention, même si N1-N3 est *sente*, sa suite ne menace pas de faire de gros dégâts en cas de *tenuki*. Quand Blanc joue ses coups *sente* B4 et B6, il est évident que Noir en A réduit beaucoup moins le coin blanc que Blanc en B ne réduit le coin noir.

<= Diagramme 3

Noir est donc obligé de se protéger en 7, ce qui laisse Blanc connecter à son tour.

Après cette séquence, Noir a 29 points alors que Blanc en a 25, les 4 points d'avance ne compensent pas le *komi*.

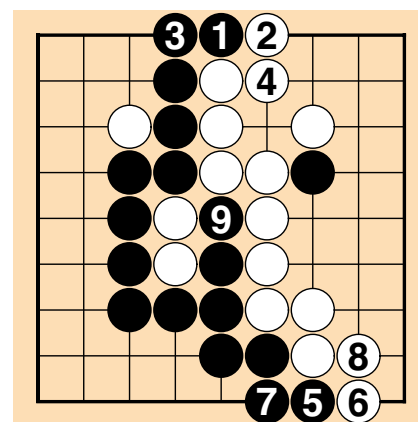
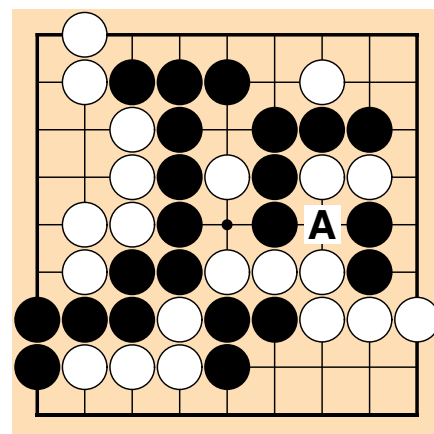


Diagramme 4

Il est donc évident que le meilleur ordre du yose est de commencer par le coup de *double-sente* en 1. Ensuite Noir garde le *sente* en 5 et peut, pour terminer, capturer les deux pierres au centre.

Noir totalise 31 points alors que Blanc en a 23.

Noir gagne de 1,5 points.

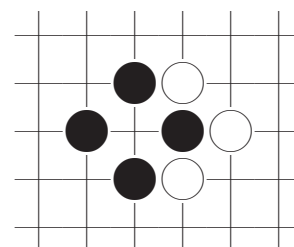


Problème 2

Komi 0,5 points
À Noir de jouer

Dans cette situation, il y a un coup de gros yose très évident (A) à disputer.

Mais l'ordre des coups dans le yose est très important, il ne faut pas se contenter de coups triviaux.



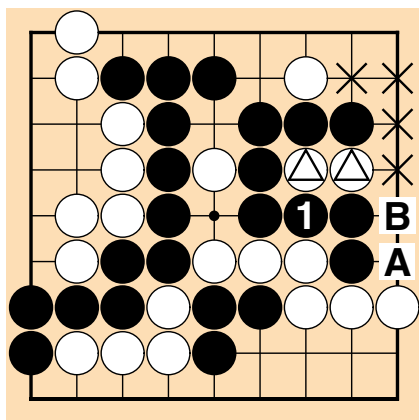


Diagramme 1

Tout d'abord, calculons la valeur du coup de yose N1.

Le mieux est d'utiliser la méthode par différence. Quand Noir joue 1, il a 8 points (l'échange **A-B** est considéré comme privilège blanc).

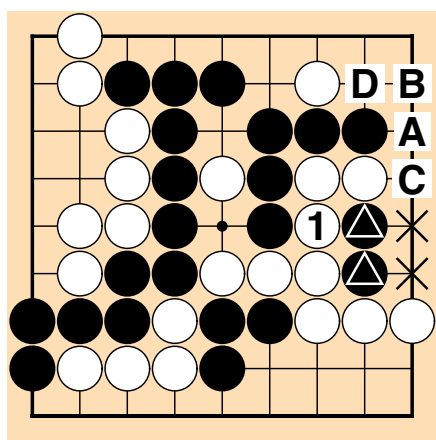


Diagramme 2

Si Blanc joue B1, il aura 6 points (la séquence de Blanc **A** à Noir **D** est *sente* pour Blanc, donc on considère que c'est son privilège). Quand on calcule la valeur d'un coup de yose, il faut aussi tenir compte des privilèges.

Par rapport au diagramme précédent, Noir a 8 points de moins alors que Blanc a 6 points de plus : ce coup de yose vaut 14 points.

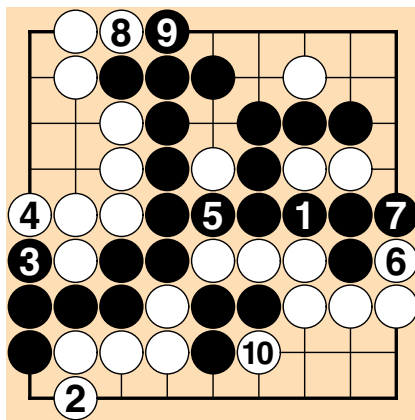
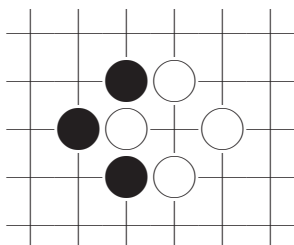


Diagramme 3

Pourtant, le yose à 14 points n'est pas le coup à privilégier dans cette situation !

Si Noir joue 1, B2 est un très grand *contresente*. N3 est aussi une erreur souvent commise par des joueurs en kyu.

Après B10, Noir a 19 points alors que Blanc en a 22. Noir perd largement.

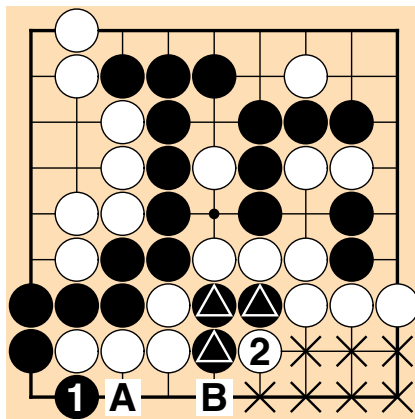


Diagramme 4

Le coup N1 est *sente*, plus tard **A** sera aussi *sente*, et obligera Blanc à capturer en **B**. Il réduit le bord blanc de 3 points par rapport au dia.3 (on prend les points × comme référence de comparaison).

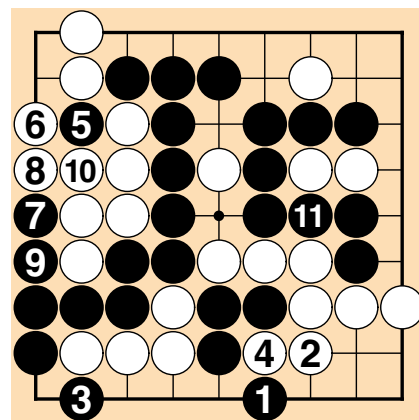


Diagramme 5

N1 est le premier *tesuji*. Nous l'avons déjà rencontré lors d'un exercice de yose dans un numéro précédent. Même si Blanc capture toujours les trois pierres noires avec B2 et B4, il y aura une différence (cf. dia. 6). N5 est le second *tesuji*. En profitant du fait que les libertés des pierres blanches sont très limitées, Noir réussit à réduire le coin à 4 points par rapport aux 6 points du dia.3. Quand Noir revient au coup 11, le résultat change.

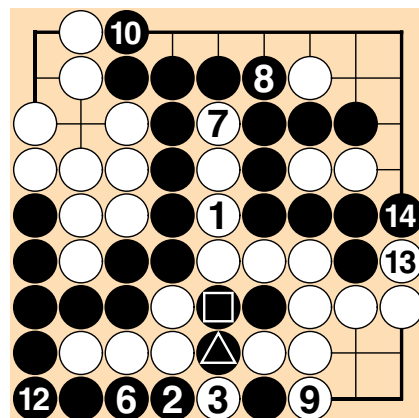


Diagramme 6

(4 en ▲, 5 en ■, 11 en 3)

Pour continuer, si Blanc se connecte en 1, Noir dispose des *tesuji* B2 et B4 pour réduire davantage le bord Sud.

Même si le coup blanc en 7 est *sente* pour encore réduire le territoire noir, à la fin Noir a 16 points et Blanc en a 15 (cf. dia. 7 et 8).

Noir gagne d'un demi-point.

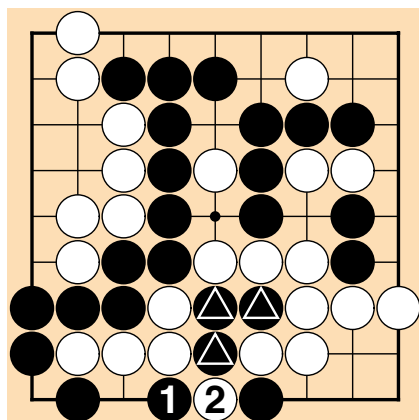


Diagramme 7

Pour compter le nombre de points par rapport aux échanges des captures de pierres sur le bord Sud, décomposons la séquence.

B2 capture les 3 pierres, une pierre valant un point, Blanc a 3 points.

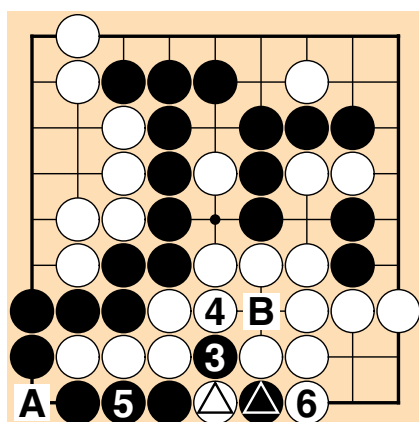


Diagramme 8

N3 capture la pierre △ (1 point pour Noir), Blanc en 6 crée un *damezumari* sur les pierres noires du bord. Quand plus tard Noir connecte en A, Blanc en △ capture les pierres (3 et △) (2 points) et contrôle 3 intersections (B, 3 et △) donc 3 points.

Ainsi sur le bord Sud, Blanc garde 3 intersections (3 points) en ayant pris 5 pierres (5 points), tandis que Noir a capturé 1 pierre.

Blanc totalise donc $3 + 5 - 1 = 7$ points suite à la séquence N1-B6 des deux diagrammes précédents, soit 11 points quand on ajoute les 4 points du coin Sud-Est (à comparer aux 16 points du diagramme 3 et aux 13 points du diagramme 4...)

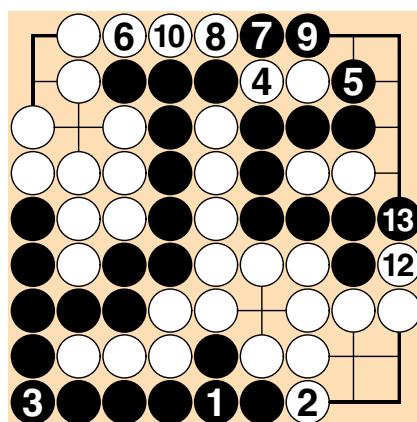


Diagramme 9

N1 à la place de 8 du diagramme 6.

N11 en 4.

La connexion noire en 1 donne le même résultat.

Noir perd 4 points sur le bord Nord après B10, mais il réduit aussi de 4 points le gain de Blanc sur le bord Sud.

En définitive, Noir gagne toujours d'un demi-point.

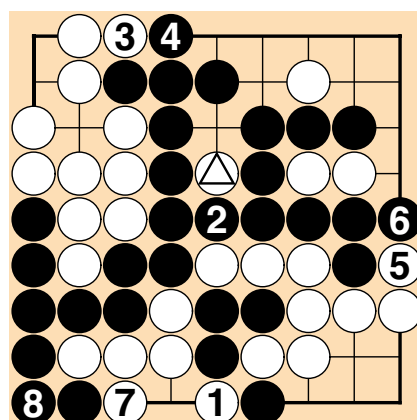
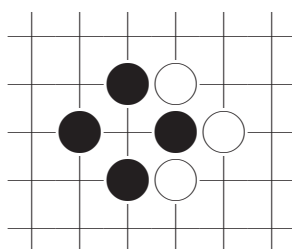


Diagramme 10

B1 à la place de 1 du diagramme 6.

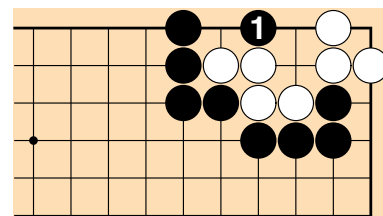
Il est aussi possible que Blanc capture tout de suite les trois pierres au lieu de connecter △ comme dans le diagramme 6.

Cela donne le même résultat. Blanc a finalement 18 points et Noir 19.



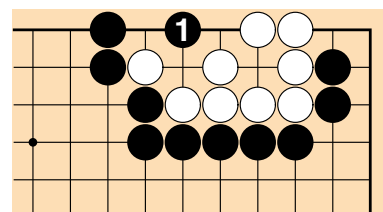
Tsumego à gogo Fan Hui

Niveau débutant



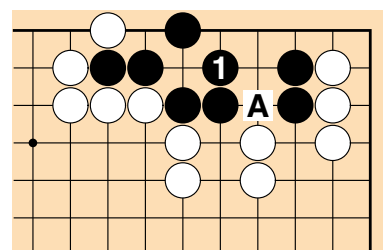
Problème 1

N1 tue le second œil par étouffement des libertés (*damezumari*) !



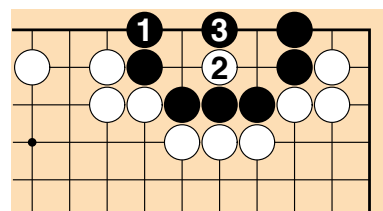
Problème 2

Même technique : Blanc est mort.



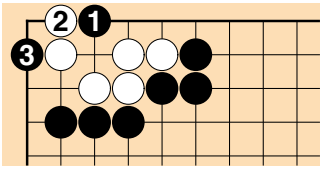
Problème 3

N1 prend le point vital, Noir est vivant. Jouer en A donne une « forme en cinq ».



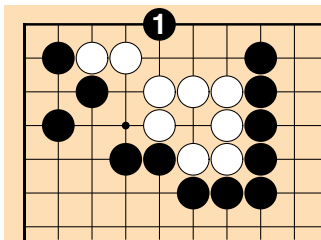
Problème 4

N1 : pour vivre, il faut toujours penser à faire le plus grande espace possible.
N3 : Noir est vivant.

Niveau
intermédiaire

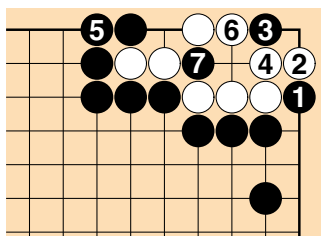
Problème 5

① joue au point vital, et ③ tue le second œil : Blanc est mort.



Problème 6

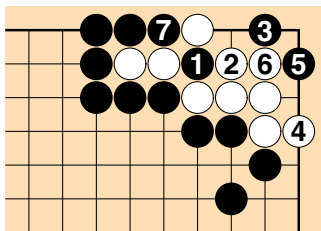
La glissade du singe empêche le second œil : Blanc est mort.



Problème 7

La forme de base...

N1 réduit l'espace,
N3 se place au point vital,
N5 prépare le *damezumari* :
Blanc est mort après N7.

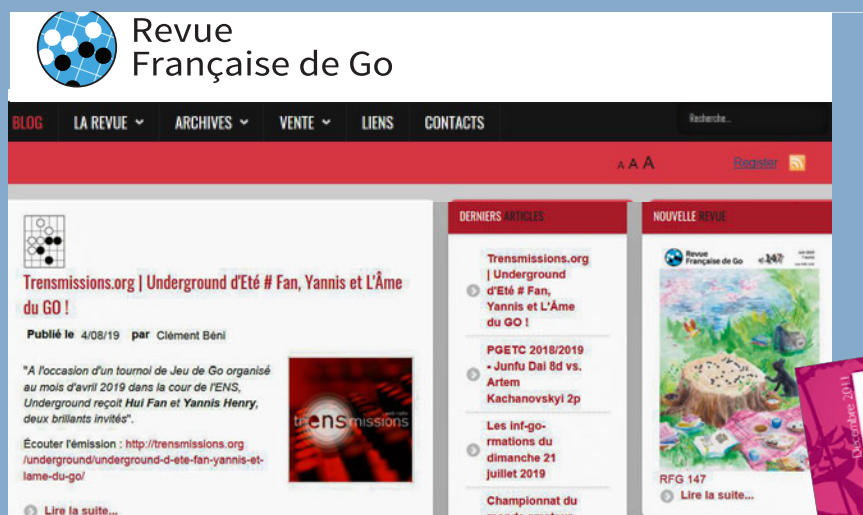


Retrouvez la RFG en ligne

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

Revue Française de go

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



<http://rfg.jeudego.org>

Complétez votre collection !

Anciens numéros de la Revue Française de Go



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

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

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

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