

Revue
Française de Go

n° 143

Janvier 2018

7 euros

issn 0181-1142



**Championnat de France
Amateurs 2017**

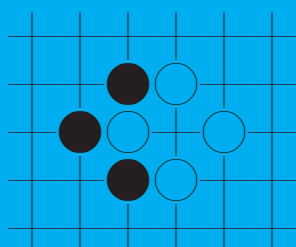
et aussi...

Une histoire du Go en France
Arbitrages
Le Go au Japon

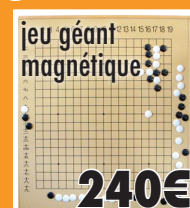


mais encore...

Les règles d'or du roi
Maître Lim
Le Yose
Le Fuseki



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



26 modèles de goban



15 types de pierres



9 modèles de bols



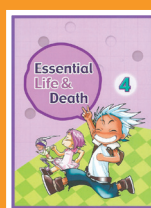
260 livres de Go tous les classiques, et les nouveautés



EuroGo
(Franco Patresi)
26,00€



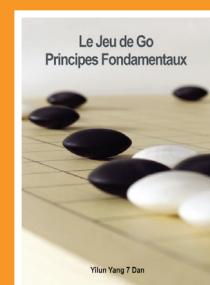
Invisible, The games of Alpha Go
(Antti Tormanen)
45,00€



Essential life and death
17,50€



Itinéraire d'un Maître de Go (Cho Chikun) Vol 6
18,90€



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

L'édito

ACTUALITÉS ET PARTIES COMMENTÉES

Une histoire du Go en France	4
Arbitrages	5
Championnat de France amateur 2017	6
parties commentées	6
Le Go au Japon : le crépuscule des dieux ?	10
Libre expression	11
Coupe Maître Lim 2017	12
parties commentées	12
Maître Lim : Georges Pérec	22
Maître Lim : note sur des parties commentées	23
Libre expression	27
Nos champions 2017	34

THÉORIE ET TECHNIQUES

Le Yose	28
Le Fuseki	30
Les règles d'or du roi	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 : Davy Branger, Sébastien Cordrie, Martial Sauvadet.
- Contributions : Christopher Annachachibi, Clément Béni, Kevin Cuello, Benjamin Dréan-Guënaïzia, Pierre Feuilloley, Gao Jiaxin, Stéphan Kunne, Jean-Pierre Lalo, Laurent Lamôle, Maître Lim, Florent de Roubin.
- Photos de couverture
Coupe Maître Lim : Olivier Dulac
Championnat de France amateur : Club de Strasbourg
- RFG est publiée par la Fédération Française de Go.
- La FFG est membre de la Confédération des Loisirs de l'Esprit.
- Imprimé par : Maugein Imprimeurs à Tulle.



Chers lecteurs, je vous présente mes meilleurs vœux pour l'année 2018, en espérant qu'elle sera aussi riche que l'a été 2017 pour le monde du Go.

Les événements ont encore confirmé le fort développement des programmes d'intelligence artificielle l'an dernier : nouvelles versions d'AlphaGo, projet LeelaZero auquel certains d'entre vous participent, présence de Tristan Cazenave et de son programme « Golois » au World AI Go Open en Chine.

Le Go est désormais associé pour le grand public à cette évolution technologique. Les nombreux débats qu'elle suscite créeront sûrement de nombreuses occasions de parler de notre jeu préféré... Citons déjà le récent rapport de la CNIL¹, ou encore la présentation du cours de Stéphane Mallat au Collège de France².

Bien sûr le Go est avant tout un jeu et c'est sous cet aspect que nous devons le faire connaître davantage. Mais c'est aussi – et surtout – un moyen d'échange et de partage. Et vous êtes au rendez-vous, en accueillant les débutants de tous âges dans les clubs ou sur les stands d'animations, en participant aux tournois... même à l'autre bout du monde !

Échange et partage, cela est bien sûr vrai pour la Revue – *votre* revue – qui a le plaisir d'accueillir parmi ses contributeurs deux champions de France : Gao Jiaxin et Benjamin Dréan-Guënaïzia – qui nous fait également partager sur le blog les parties de l'équipe de France.

Souhaitons à cette équipe d'être en bonne place lors du congrès européen ! Quatre décennies après que la toute jeune Fédération Française de Go (FFG) ait organisé le sien à Paris, on ne peut que souhaiter un nouveau 2015 !

Et oui, vous avez bien lu : il y a quarante ans l'Association Française de Go (AFG), presque dix ans après sa création, devenait la FFG, tout juste un an avant la création de la Revue.

Autant de bonnes raisons de se plonger dans les archives, ce que je vous propose dès la page suivante, puis avec l'hommage à Maître Lim et ses écrits hauts en couleur.

Bonne lecture.

Clément BENI
Directeur de publication

1 : <https://www.cnil.fr/fr/comment-permettre-lhomme-de-garder-la-main-rapport-sur-les-enjeux-ethiques-des-algorithmes-et-de> (p.16)

2 : <http://www.college-de-france.fr/site/stephane-mallat/Presentation-du-cours-2017-2018.htm>

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

Une histoire du Go en France Clément Béné

L'histoire débute avec les documents écrits : c'est par ces mots que commence l'article intitulé « Avant que la revue n'existe » paru dans la RFG n°100.

Cette histoire, c'est celle du Go en France que j'aimerais raconter dans cette série d'articles. Ou plus précisément « une » histoire : celle que j'ai pu percevoir, à partir des documents disponibles.

Pour ce premier article, tous les documents cités (ou reproduits) sont issus de « Gallica », l'un des sites de la Bibliothèque Nationale de France.

Fait amusant : j'ai découvert leur existence grâce à Catherine Fricheteau, de la fédération belge, que je remercie au passage.

Clément Béné

I – AVANT QUE L'AFG N'EXISTE

Le XIXe siècle et les premières évocations du jeu

La plus vieille trace du jeu de Go que j'ai pu trouver nous emmène en 1862 avec la publication par Léon Pagès d'un dictionnaire Japonais-Français ...

Itchimen, イチメン, ou **itchimenni**, イチ

メンニ (Fitotsu womote, ヒトツヲモテ). Une apparence ou manière. Chigojō nin itchimenni zararito naworou, ショジウニン イチメンニザラリトナワル. Quarante ou cinquante individus se tournèrent tous du même côté. || *Numérale des violes, des tabliers pour les jeux, des écritures japonaises, etc. Ainsi : Biwa itchimén, ビヲイチメン; ban itchimén, バンイチメン, etc. Itchiménno boun, イチメンノブン, l'ensemble de toutes les pièces du jeu d'échecs, les tabliers et les pierres du jeu de Go.

Itchimocou, イチモク. Un silence. Bangen bantōmo itchimocounieva chicazou, バンゲンバンタウモイチモクニワレカズ (Chich.), mieux vaut se taire, que de dire à propos beaucoup de bonnes choses. || *Numérale des pierres du jeu de Go, et des cases du tablier du même jeu.

*Fitote, ヒトテ, manière de compter les flèches de deux en deux, les coups du jeu de go, フ, les effets dans l'escrime, dans le jeu d'un instrument, dans la lutte, et en général dans les arts et les jeux.

Goban, ゴパン, table ou tablier du jeu de Go. サウジシ

Ce document fut traduit d'une version portugaise de 1603 et revu à partir d'une version espagnole de 1630.

Le suivant, daté de 1867-1870, est une note de Léon de Rosny en commentaire d'un compte rendu publié aux *Actes de la Société d'ethnographie américaine et orientale*. Il y indique que « ce passage, pour être intelligible, demande une explication. Il s'agit d'un conte très populaire dans l'Extrême-Orient. Un bûcheron s'étant égaré sur la montagne Sien-yeou Chan, aperçut par hasard deux Immortels sien qui jouaient au go. Il s'approcha alors sur sa hache comme sur une balustrade afin de les contempler à son aise. Leur vue lui fut tellement agréable que lorsqu'il songea à se retirer, il s'aperçut que le manche de sa hache, qui touchait terre, était pourri tant il était resté longtemps dans la même situation ».

Léon de Rosny était alors professeur à l'École spéciale des langues orientales, comme indiqué dans l'*Anthologie japonaise*, un ouvrage de 1871 qui évoque le jeu : « On y a rangé le sougorokou, le jeu de go, les ustensiles pour faire chauffer du thé, une harpe, une guitare et un violon ». En 1877-1878 dans *Japonais*, une image représente « Quatre personnages agenouillés, jouant au jeu de go et un dernier, debout dans un intérieur. » En 1883, pour la collection de M. Philippe Burty, il est mentionné une « Boîte pour les jetons au jeu de gô, en laque noire décorée d'un vol de moineaux » et « Une boîte à quatre pieds figurant un jeu de gô ». En 1888, dans *St Nicolas*, journal illustré pour garçons et filles dont le but était « instruire en amusant », on parle de KIBI Daijin, un « savant du VIIIe S., qui, envoyé comme ambassadeur en Chine, en rapporta l'art de la broderie, le jeu de go, le biwa. Il est, d'après la tradition, l'inventeur des kata-kana (un des alphabets japonais) ».

Pour l'exposition universelle de 1889 à Paris, une note explicative des objets exposés par l'École agricole et forestière de Komaba nous indique que le Kaya « s'emploie pour l'architecture et la fabri-

cation des baignoires, des tables à jeu de Go, etc », de même que l'Itcho (Ginkgo-biloba).

Dans le catalogue de l'exposition de la Gravure Japonaise à l'École Nationale des Beaux-Arts qui se tient du 25 avril au 22 mai 1890, on évoque le Jeu de Gô comme une « sorte de jeu de dames ». Il en sera de même en 1891 par Felix Régamey dans *Le Japon pratique*.

Quelques objets maintenant : le 7 mars 1892, au *Catalogue des objets d'art japonais et chinois*, il est fait mention d'une « petite boîte rectangulaire avec couvercle à recouvrement. Elle représente un jeu de gô » et en 1894, le premier secrétaire-interprète à la légation de la République Française au Japon nous parle d'une porte où « sur trois des côtés extérieurs, est sculpté le jugement du Prince chinois Tchéou » et « sur le quatrième côté, un jeu de Go, un Koto et un personnage peignant ».

Retour aux images, toujours en 1894, avec une estampe représentant un « groupe de trois personnages dans un paysage jouant au jeu de Go » et un dessin de « Tadanabou se défendant avec la table de go ».



Tadanabou se défendant avec la table de go, netské de Masatsougo. (Coll. de M. Bertin).

En effet, « Sato-Tadanabou, un des premiers keraï de Yositsouné, trahi par Mandjo, sa maîtresse, est attaqué par d'autres émissaires de Yoritomo ;

il les met en fuite avec la lourde table du jeu de gô, qu'il saisit par un angle et manie comme une massue ; puis il rejoint son Maître ». Cette utilisation peu commune du *goban* est confirmée dans la description d'une vente d'objets d'arts du Japon les 10 et 11 avril 1895 : « *Sato-Tadanabou, trahi par Mandjou, sa maîtresse, repousse les émissaires de Yorimoto qu'il écrase avec la lourde table du jeu de gô, dont il se sert comme une massue ».*

En 1896, Edmond de Goncourt nous parle « *du cavalier Ogouri lanwan faisant assembler les quatre pieds de son cheval sur la tablette d'un étroit jeu de go ».* Du 8 au 13 mars 1897 on a pu voir une estampe représentant la « *troisième bataille d'enfants autour d'un jeu de gô »* et pour une vente d'objets d'art du 19 mai 1899 une description indique : « *Au recto, un personnage est assis devant un jeu de gô. Au verso, le même personnage lutte avec le dieu du tonnerre qu'il terrasse. Pièce curieuse ».*

Enfin, dans son édition du 9 septembre 1899, le journal *Le Temps* publie une nouvelle intitulée « *Poupée Japonaise »* dont voici un extrait : « *D'autres jouent au jeu de gô — d'échecs — sur un damier dont les cases blanches sont faites de camphrier odorant, et les noires du plus précieux ébène ; elles font, du bout du doigt, se mouvoir les dames où un artiste inconnu incrusta des fleurs et des oiseaux symboliques — d'antimoine et de bronze ».*

Une initiation le 28 mars 1895

Nous l'avons vu, même au XIX^e siècle, le Go n'est pas totalement inconnu en France, dans les arts et en tant qu'art traditionnel asiatique tout du moins. Mais s'il fallait dater sa première apparition en tant que jeu, ce serait au comité sinico-japonais de la Société d'ethnographie lors de la séance du 28 mars 1895, comme en témoigne D. Marceron dans le compte rendu publié au *Journal Officiel de la République Française* du 12 avril :

« *M. Marumo, répétiteur à l'École spéciale des langues orientales, expose le système de l'un des jeux les plus anciens du monde asiatique, de nos jours encore en faveur chez ses compatriotes, le jeu de go, plus compliqué à bien des égards que le jeu d'échecs, et qui aurait été inventé, suivant les anciennes annales de la Chine, plus de deux cents ans avant la naissance d'Abraham.*

Après la lecture de la traduction faite par M. Léon de Rosny d'une notice consacrée à ce jeu célèbre dans le Wa-Kan Sansai-du-yé, M. Marumo, pour compléter ses explications, engage plusieurs parties de go avec les divers membres de la Société ; puis il enseigne les règles d'un jeu beaucoup plus simple et très populaire au Japon : le go-moku-narabé, qui se joue sur le même damier que le jeu de go. Ce damier, qui peut contenir 361 jetons aux interstices des « routes », possède au dessous la figure d'une petite pyramide au sommet de laquelle on est censé devoir exposer la tête coupée des assistants qui, pendant une partie, se permettraient de donner des conseils à l'un des deux joueurs en présence. Les 361 intersections où les jetons peuvent être placés, représentent le nombre de jours de l'année.

Le jeu de go a été introduit au Japon par le célèbre Ki-bi, l'un des plus illustres civilisateurs des îles de l'Extrême-Orient ».

Arbitrages

D

ans le précédent numéro, j'avais évoqué quelques problématiques en lien avec les tournois et leur organisation. J'avais notamment posé deux questions. Voici mes réponses.

Clément Béné

La première question concernait le choix du serveur pour la retransmission des parties, particulièrement lors d'événements comme le tournoi international de Paris (TIP).

La seconde portait sur une problématique de comptage en règle japonaise autour d'un désaccord entre deux équipes au Pair Go.

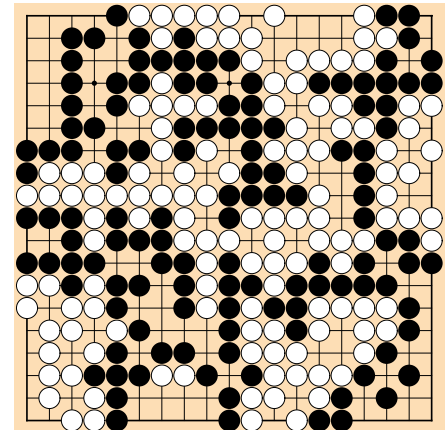
Dans les deux cas, je pense qu'il n'y a pas « la » bonne réponse, mais des réponses possibles. Il y a par contre des points sur lesquels je souhaitais vous amener à réfléchir.

Pour le choix d'un serveur, le meilleur choix est celui du sponsor s'il y en a un (par définition et en l'occurrence Pandanet). Mais pour le TIP il n'y en avait pas et j'avais choisis OGS sur un critère technique : le fait qu'il soit en interface Web.

Or, j'ai pu constater que la plupart des joueurs sont attachés à KGS (dont les administrateurs sont par ailleurs très bons). La retransmission étant avant tout faite pour eux, c'est donc la préférence des joueurs qui est la bonne solution.

Un autre point qui, aujourd'hui, ferait également pencher la balance en faveur de KGS : il est aujourd'hui aussi doté d'une interface web !

Pour ce qui est du Pair Go, voici le rappel sur la position et les pierres capturées :



Prisonniers : 16 noirs, 13 blancs

Ici le point clé concerne le rôle et le point de vue à adopter : celui de l'arbitre.

En premier lieu, si vous tenez ce rôle un jour, il faut vous prononcer. Même si vous n'êtes pas absolument certain de tous les points de règles, c'est vous qui devez trancher (et pas les spectateurs).

Et même si vous ne « savez pas », je vous dirais « faites au mieux »... en vous aidant de la règle. L'idéal étant, bien évidemment, de l'avoir (au moins) lu avant.

Mais là n'est pas l'essentiel : arbitrer est avant tout affaire d'attitude et de rigueur. Par exemple, combien voyez-vous de « faux yeux » ? Facile : aucun ! Oui, cette notion n'intervient pas si l'on arbitre, les yeux n'étant pas un point de règle.

Donc ici nous avons deux « faux yeux » qui sont des « points ». De même pour les territoires : s'il ne sont pas fermés, il ne rapportent pas de points.

Enfin, particularité de la règle japonaise de 1989, en vigueur pour le Pair Go : dans certains cas, si désaccord après la partie... **les deux joueurs ont perdu.**

Dans le cas présent, et j'en parle d'autant plus facilement qu'il s'agissait d'une partie opposant deux paires françaises, il s'agissait de la solution qui avait ma préférence.

Championnat de France Amateur 2017

Le Championnat de France « Amateur » s'est déroulé les samedi 7 et dimanche 8 octobre 2017 à Strasbourg. Seize joueurs s'y affrontaient dans un tournoi « système suisse » en quatre rondes.

Les qualifiés pour ce championnat sont :

- les huit joueurs « actifs » les plus forts à l'échelle de niveau publiée après le championnat Open ;
- les six joueurs de nationalité française les mieux classés au championnat Open (si un même joueur remplit les deux conditions, on qualifie le joueur suivant du classement du championnat Open) ;
- deux joueurs invités par le responsable des compétitions.

Les deux invités furent Fabien Lips et Jean-Loup Naddef. Kévin Sbaï a également remplacé Amar Meziani qui était qualifié mais s'est désisté trop tardivement pour qu'on puisse lui trouver un remplaçant parmi les qualifiés suivants.

Les seize joueurs furent donc :

CALVÉ Tanguy (6D, 44Na)
 DEBARRE Thomas (6D, 67SE)
 DRÉAN-GUÉNAÏZIA Benjamin (6D, 29Co)
 FENECH Antoine (5D, 67SE)
 KARADABAN Denis (5D, 34Mo)
 PAPAZOGLU Benjamin (5D, 35Re)
 DELLI-ZOTTI Mathieu (4D, 38Gr)
 GRANGER Alban (4D, 35Re)
 LIPS Fabien (4D, 75Al)
 NADDEF Jean Loup (4D, 38Gr)
 NOIR Baptiste (4D, 93Mo)
 SBAI Kevin (4D, 67SE)
 BOUETTÉ Valérian (3D, 93Mo)
 CHAUVIN Robin (2D, 69Ly)
 TU Linh Vu (1D, 92An)
 CORNUEJOLS Dominique (1K, 38Gr)

Résultats : Benjamin Dréan-Guenaïzia (6D, Concarneau) remporte son premier titre de champion de France en battant Thomas Debarre (6D, Strasbourg) en

finale. Tanguy Le Calvé (6D, Nantes) termine troisième en gagnant la petite finale face à Denis Karadaban (5D, Montpellier).

Benjamin nous commente ci-dessous les parties de la demi-finale et de la finale.

Passons-lui la plume...

Jean-Pierre Lalo

Championnat de France amateur Strasbourg 7-8 octobre 2017 Demi-finale

● : Tanguy Le Calvé

○ : Benjamin Dréan-Guenaïzia

Komi 7,5 points

Blanc gagne de 11,5 points

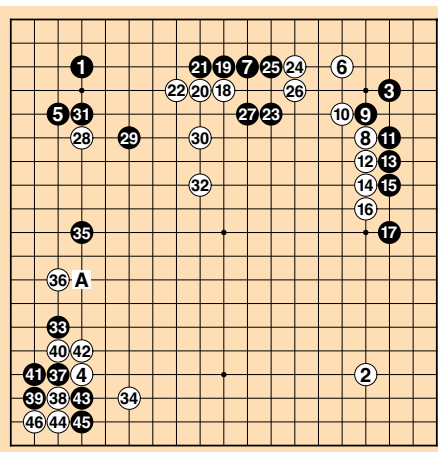


Figure 1 (coups 1-47)

Nous avons joué avec Tanguy neuf parties officielles ensemble. Toutefois nous avons aussi joué quelques centaines de parties amicales donc autant dire que nous connaissons bien nos styles respectifs. Je sais déjà que je vais jouer un mauvais début contre lui et que le combat pour remonter sera long. Cette partie n'a pas dérogé à la règle, mais il a un style agréable et un bon sens du jeu, c'est donc toujours un plaisir de jouer contre lui ! B18 est un coup relativement récent chez les pros, j'ai voulu le tester, avec un succès mitigé.

Au lieu de B20, il vaut mieux sauter en 22, la forme est plus légère (cf. dia. 1).

B24 : L'échange 24-25 ne fait que renforcer Noir et alourdit grandement les trois pierres blanches centrales. Un coup à l'épaule en 28 au lieu de 24 semble naturel pour aider ces trois pierres tout en empêchant le développement du potentiel noir.

B30 achève mon début catastrophique, il aurait mieux fallu jouer en 35 et laisser à Noir le casse-tête de tuer mes trois pierres.

Avec N35, Tanguy prend le dernier gros bord, et me laisse avec un fardeau de cinq pierres au centre. Je ne crains pas trop pour leur survie à ce moment de la partie mais je sais déjà qu'elles seront un problème pour la suite.

Mon fuseki étant raté comme prévu... il est temps pour moi de passer au combat avec B36.

N37 est, je pense, un bon choix. S'il tente de me bloquer avec A, on attend la séquence du diagramme 2.

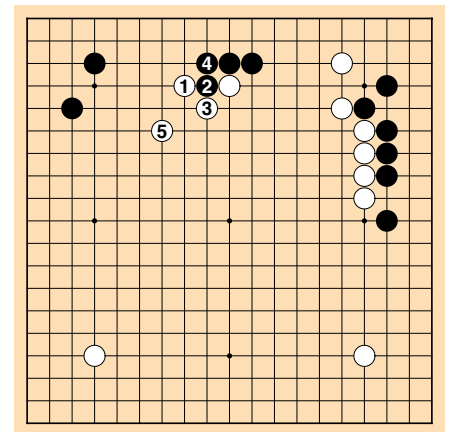


Diagramme 1

(1 à la place de 20 de la partie)

On peut attendre un résultat de ce genre.

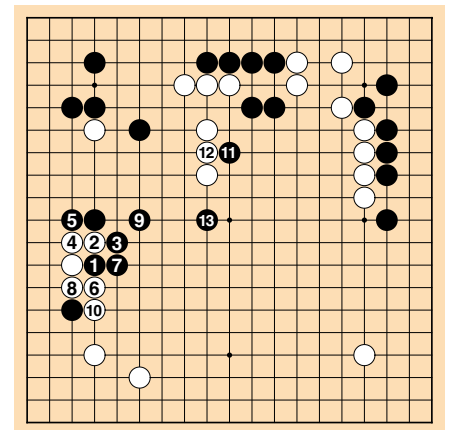
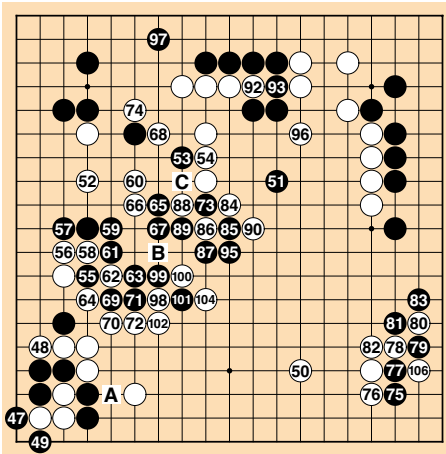


Diagramme 2

(1 à la place de 37 de la partie)

Blanc assure des points tandis que le résultat d'une attaque de Noir sur le groupe blanc du centre reste très incertain.

**Figure 2 (coups 47-106)**

91 en 73, 94 en 86, 103 en 55, 105 en 73

Après N47, j'aurais pu choisir de ne pas échanger B48 pour N49, ce qui me permet de garder A sente pour développer le bord Sud. J'avais cependant peur d'une contre-attaque (cf. dia. 3).

N51 est un coup clé, il sépare mes deux groupes, amorce une attaque sur mon groupe central et tente de prendre le contrôle du centre.

Étant toujours en retard, je ne peux pas simplement sortir mon groupe donc je tente une deuxième attaque avec B52.

N65 est le premier coup suspect de Tanguy. Je pense qu'une défense calme en B est suffisante, cela me force à me connecter avec C et Noir peut ensuite sauter en 72, ce qui le renforce, menace de me couper et réduit mon potentiel.

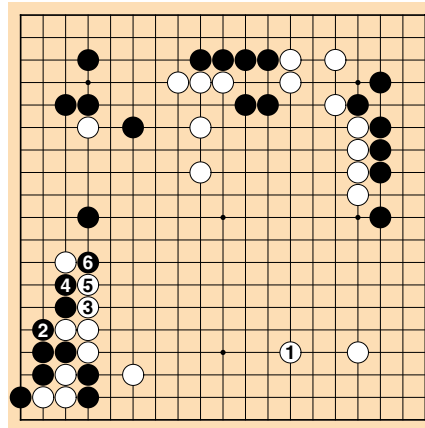
B68 est un *tesuji* qui permet de me connecter (cf. dia.4)

N69 est aussi trop gourmand, je me rétablis avec une bonne forme après B72 et peut menacer Noir avec le *hane* très sévère en 98.

Noir a commis quelques erreurs mais je reste toujours en retard en matière de points. B84 est donc critique : si je capture simplement le coin, Noir pourra revenir en 84 ce qui lui permettrait de prendre le contrôle du centre et de mettre la pression sur tout le groupe blanc — qui n'est pas encore totalement vivant.

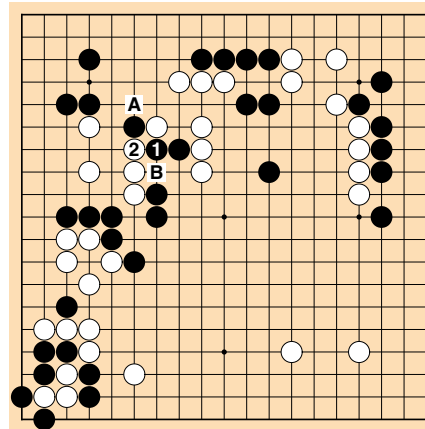
Je décide donc de prendre les devants, ce qui nous amène, après une courte séquence de *ko*, à B98. Le vent commence à tourner pour Blanc qui met la pression sur Noir.

Cela me permet de revenir prendre le coin avec B106 et d'équilibrer la partie.

**Diagramme 3**

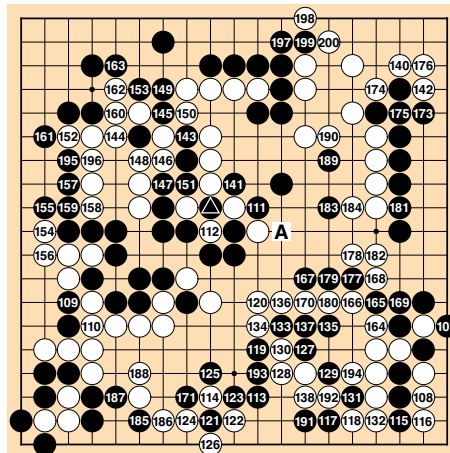
(1 à la place de 48 de la partie)

La coupe en 6 me semble très sévère.

**Diagramme 4**

(1 à la place de 68 de la partie)

Si Noir tente de couper Blanc, il va vite se retrouver avec un double problème en A et B.

**Figure 3 (coups 107-200)**

139 en ▲, 172 en 121.

Noir, se sentant en retard, envahit très profondément le bord Sud avec N113. Cette invasion dangereuse entraîne la perte d'un grand nombre de pierres noires après B138.

À la place de l'invasion je m'attendais à un coup en A pour asseoir le contrôle sur le centre.

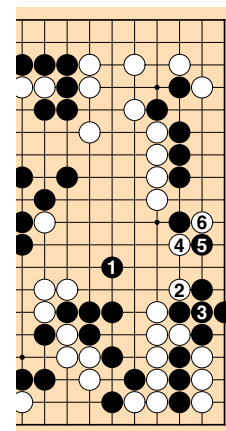
Me sentant bien mais pas encore complètement serein, je me refuse à connecter le *ko* après N139. Erreur qui n'en est pas complètement une, j'avais tout de même lu que je pouvais vivre. Même si je perds une partie de mon groupe j'obtiens en échange le coin au Nord-Est et la capture des deux pierres sur le bord Ouest.

Après B164, je suis donc en avance.

N165 : Si Noir veut sortir maintenant, c'est un échange (cf. dia.5).

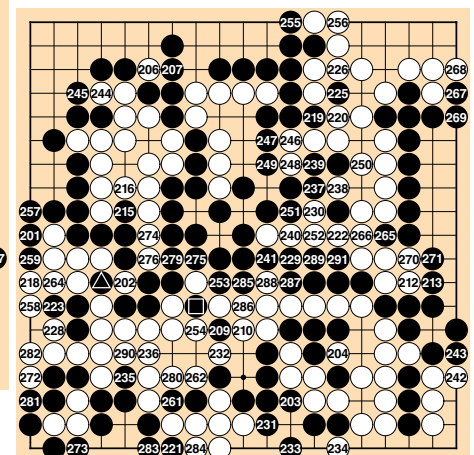
Noir force la prise avec N167, je capture donc ses pierres sur le bord Sud et affirme mon avance en matière de points.

La partie est maintenant impossible à remonter pour Tanguy, nous irons jusqu'à la fin de la partie et je gagne de 11,5 points. Ce fut donc encore une sympathique partie de combat !

**Diagramme 5**

(1 à la place de 165 de la partie)

Blanc se rembourse sur le bord Est...

**Figure 4 (coups 201-291)**

ko : 205, 211, 217, 227, 263 en ▲.

208, 214, 224, 260, 277 en 202, 278 en ■.

Championnat de France amateur
Strasbourg 7-8 octobre 2017
Finale

● : Benjamin Dréan-Guenaïzia

○ : Thomas Debarre

Komi 7,5 points

Noir gagne de 4,5 points

Commentaire réalisé avec l'aide de
Kim Seungjun 9p et Kőszegi Diána 1p
(codirecteurs de BIBA)

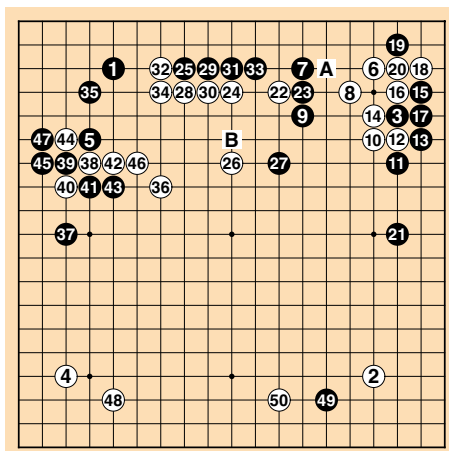


Figure 1 (coups 1-50)

Même si j'ai moins joué contre Thomas que contre Tanguy, je connais aussi bien son style. Il est très difficile d'entraîner Thomas vers des séquences catastrophiques, il est assez solide pour ne jamais aller jusqu'au naufrage, il faut donc toujours être constant et solide jusqu'au bout ! Cette partie démontre bien qu'il est très compliqué de conserver une légère avance prise en début de partie.

Après trois rondes avec Blanc, c'était donc la première partie dans laquelle j'avais Noir. Je voulais faire le *fuseki* jusqu'à N5 tout le long du tournoi mais je n'ai finalement pas pu m'entraîner avec pour la finale !

À la place de N7, je peux aussi jouer en A (cf. dia. 1).

N15 est un peu trop soumis, il vaut mieux jouer en 16. (cf. dia. 2)

Après 24, Blanc semble mener la partie car non seulement il envahit le *moyo* noir mais en plus il attaque les trois pierres du bord.

Je contre-attaque avec N25 : le but est que nous fuyions ensemble vers le centre du *goban*. On pourrait également imaginer un coup en B, pour forcer Blanc à vivre petit sur le bord Nord en l'enfermant, mais j'imagine qu'il aurait résisté !

B30 me semble trop gentil, Blanc peut combattre avec 31 (cf. dia. 3)

N35 : Je suis stabilisé sur le bord, je peux fermer mon coin. Cette partie qui avait pour but de lancer de gros combats devient soudainement très ennuyante. Constat qui ne me ravit pas car Thomas est un joueur qui commet rarement de grosses erreurs et mon yose n'a pas grande réputation.

Pourtant Thomas commet sa première imprécision avec 38. N37 est certes un peu loin et cela laisse de l'*aji* mais 38 est trop précipité.

Cela mène à la séquence inévitable jusqu'à N47. J'encaisse beaucoup de points avec cette séquence et la pierre en 37 prend maintenant beaucoup plus de sens. En échange Blanc s'est renforcé au centre et l'attaquer devient compliqué. Même si la séquence est inévitable, Blanc aurait au moins pu essayer d'être plus actif (cf. dia. 4).

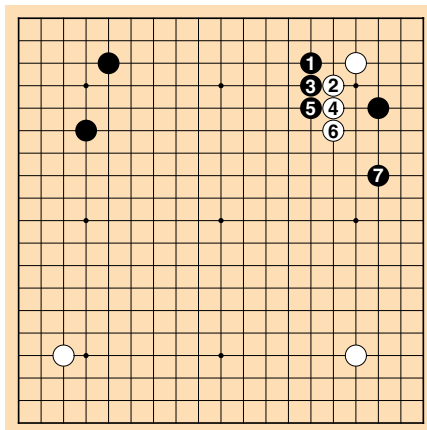


Diagramme 1

(1 à la place de 7 de la partie)

C'est une pince plus classique qui peut mener à cette séquence connue, mais je ne suis jamais vraiment confortable avec cette pince, d'où mon choix dans la partie.

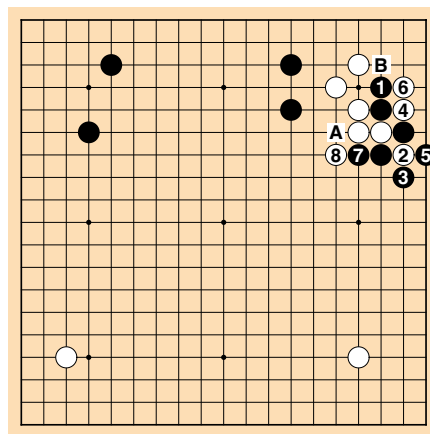


Diagramme 2

(1 à la place de 15 de la partie)

On peut imaginer cette séquence : c'est correct pour Noir car la coupe en A est embêtante pour Blanc à cause de l'*aji* en B.

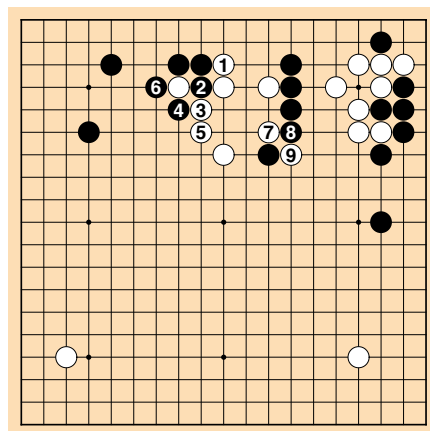


Diagramme 3

(1 à la place de 30 de la partie)

J'avais peur d'une variation comme celle-ci.

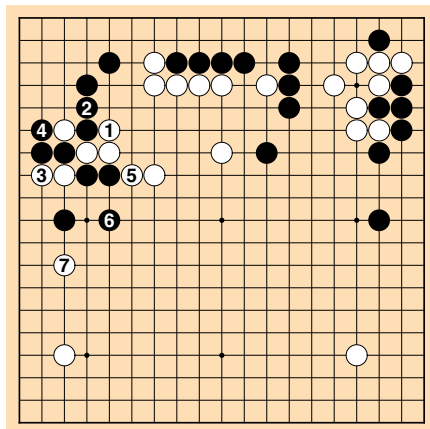


Diagramme 4

(1 à la place de 46 de la partie)

Si Blanc joue l'*atari* B1, il peut à la fin de la séquence obtenir le coup *sente* B7.

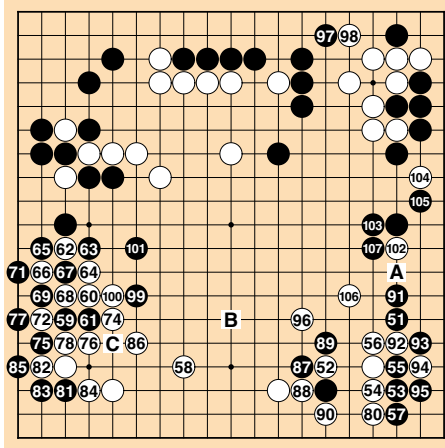


Figure 2 (coups 51-107)

70 en 62, 73 en 67, 79 en 72.

N51 permet de me protéger d'un coup blanc en **A**, particulièrement sévère pour réveiller l'*aji* en 104.

Après N58, nous avons tous les deux sous-estimé la grande valeur du coup 80. Blanc devrait le jouer directement. Personnellement je pensais que le bord Ouest était le plus gros et Thomas pensait que c'était le bord Sud !

À la place de N59, je dois donc tourner sur la deuxième ligne en 80.

B60 : Blanc commence cependant à se sentir en retard dans la partie et il tente donc quelques originalités sur mon bord. La séquence jusqu'à N77 n'est pas très concluante pour lui. À la place de 60, Blanc a plusieurs choix (cf. dia. 5a, 5b, 5c).

Sous-estimant toujours la valeur du coup 80, je connecte bêtement en 79. Même si ce coup crée de l'*aji*, il reste trop lent.

Blanc s'empresse donc de bloquer le bord avec 80. À ce stade, Noir mène toujours la partie du point de vue des points mais je dois faire attention au bord de Blanc qui peut se développer très vite. Je dois aussi faire attention à la faiblesse en **A** qui menace 104 et 93 (faiblesse en 93 que j'aurais justement pu éviter en tournant sur la deuxième ligne en 80...)

N81, qui paraît être un *tesuji* absolument fabuleux n'est en fait pas si intéressant que ça. Une simple réduction du bord blanc en **B** aurait suffi. Dans la partie, je suis chanceux d'avoir fini en *sente* mais au lieu de 84, Blanc aurait simplement pu connecter en **C**, je devais alors connecter *gote* sur la première ligne et Blanc pouvait ainsi soit agrandir son *moyo* soit venir attaquer le bord Est.

N91 : Maintenant je me sens bien dans la partie, j'ai pu réparer ma dernière grande faiblesse et Blanc va avoir du mal à faire des points au centre.

B102 : Blanc tente les complications...

Mais N107 fini d'achever les possibilités de Blanc sur le bord. À partir de cet instant, nous commençons une longue partie de yose. Blanc n'a pas vraiment eu l'occasion de rattraper son retard et je suis content d'avoir pu tenir mon avance jusqu'à la fin !

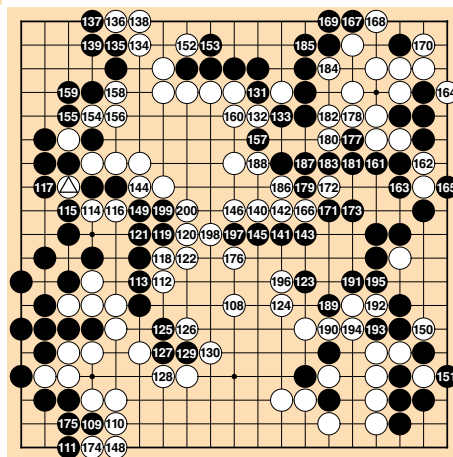


Figure 3 (coups 108-200)

147 en \triangle .

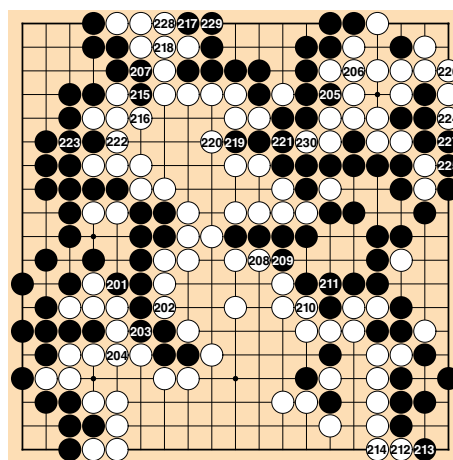


Figure 4 (coups 201-230)

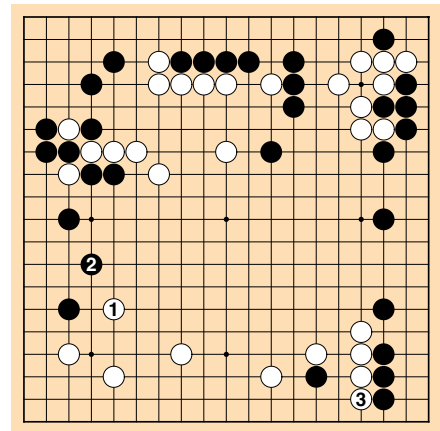
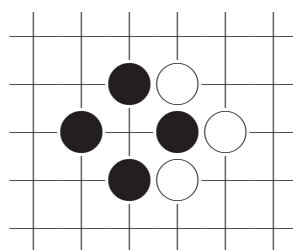


Diagramme 5a

(1 à la place de 60 de la partie)

Le *boshi* (chapeau) B1 m'oblige à répondre et ensuite Blanc peut revenir bloquer en deuxième ligne sur le bord Sud.

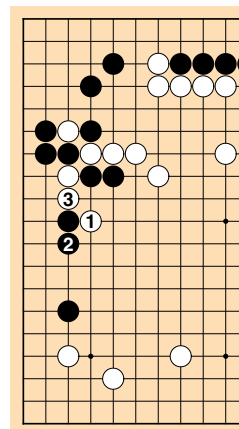


Diagramme 5b

Ce contact est plus sévère qu'il n'y paraît, si Noir se contente de s'étendre en 2, Blanc peut couper Noir avec 3.

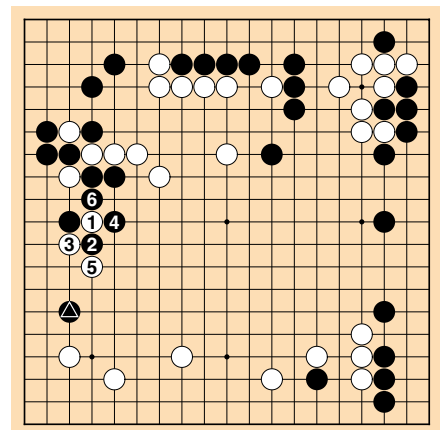


Diagramme 5c

La meilleure résistance pour Noir est donc le *hane* qui mène à la double coupe. Avec cette séquence, Blanc peut isoler la pierre \triangle . Le combat est encore compliqué mais cela paraît être la meilleure option possible pour Blanc dans cette situation.

Le Go au Japon : le crépuscule des dieux ?

Kevin Cuello

« Dans dix ou vingt ans, il n'y aura presque plus de joueurs de Go amateurs au Japon... ». C'est ce que pense Mlle Misuzu Sato, étudiante en Droit à l'Université de Tohoku, à Sendai. Depuis 2005, l'archipel nippon a entamé une décroissance démographique, expliquée par le faible taux de natalité de 1,4 enfants par femme et par une politique d'immigration quasi nulle. Et cela se remarque d'autant plus dans la communauté japonaise du Go...

Me voici reparti au Japon, et cette fois, à l'occasion de mon voyage de noces ! J'avais déjà dressé un premier carnet de voyage sur mon séjour au Japon en 2014 (cf RFG n°135 p.12-13) et sur la magnifique expérience du Go que j'ai pu y vivre.

Pour cette nouvelle fois, j'ai quelques idées en tête...

Le groupe Go Renaissance

Depuis ma dernière visite nous avons eu l'opportunité d'organiser avec les membres du groupe plusieurs échanges en ligne entre France et Japon. Le premier en février 2015 entre Rennes et Shisho, le deuxième en novembre 2015 entre Grenoble et Shisho, et le troisième en mai 2017 entre Rennes et Sendai. Grâce à cela, nous avons réussi à faire se rencontrer une vingtaine de jeunes de huit à trente ans pour jouer et échanger en ligne, mais surtout pour répondre à un objectif de redynamisation du jeu de Go du côté japonais.

En effet, l'heure est grave. Le Japon ne parvient pas à maîtriser la baisse de sa démographie, et le jeu de Go est pratiqué presque exclusivement par des personnes âgées de soixante ans et plus. Vous me direz que le pays du

Soleil-Levant est champion en matière d'espérance de vie et en nombre de centenaires... Mais s'il n'y a plus d'enfants pour apprendre, que se passera-t-il ? Car oui, il y a de moins en moins d'enfants qui ont envie de s'initier et de progresser au jeu, car culturellement parlant, c'est un jeu de vieux ! Il faut dire aussi que la télévision, les jeux vidéo et les smartphones sont des loisirs bien plus attractifs...



Avec le groupe Go Renaissance
à Yokohama

Lors de notre entrevue, M. Hirayama, du salon de Go de Yokohama, me fait part de son souhait de développer davantage les actions en faveur des enfants de huit à douze ans. Selon lui, il faut les toucher encore jeunes avec une image du Go comme un jeu amusant et plein de défis. Un vaste programme, surtout dans une période où les sponsors traditionnels se détournent du jeu de Go...

Rencontre fortuite à la vue du Mont Fuji

Poursuivant notre voyage, mon épouse et moi-même avons pris la route de l'Ouest. Direction Hakone pour passer du bon temps dans les onsen, les sources d'eau chaudes naturelles que l'on trouve dans les régions volcaniques. Tout juste arrivés à l'hôtel, alors que nous nous rendions à notre chambre, nous tombons sur une pancarte indiquant « *Tournoi de Go* ». Intrigué, je passe la tête par la porte d'une petite salle de conférence et y découvre une quinzaine de vieux bons-hommes qui jouent tranquillement entre deux séances de bains chauds. L'un d'eux vient nous voir, et j'explique que je joue un peu en France. Très souriant, il nous invite le soir même à venir les voir, car il a un invité de marque à nous présenter...

Le Go au Japon • Kevin Cuello



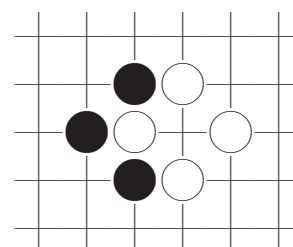
Avec Hôinbo Harada à Hakone

Tiens, du Go qui me tombe dessus... ? Après un bon bain, un bon repas, et m'être vêtu d'un *Yukata*, sorte de robe de chambre légère, je vais donc à leur rencontre. Ils m'accueillent royalement et tiennent à me présenter à M. Minoru Harada. C'est un vieux monsieur de 81 ans, mais pas n'importe lequel. Il s'agit de « Hôinbo Harada », l'un des meilleurs joueurs amateurs du Japon, qui collectionne les titres de *Hôinbo* et *Meijin* pour amateurs, rien que ça !

Ses amis m'expliquent qu'ils organisent ce tournoi une fois par an, c'est donc une chance inouïe pour moi de pouvoir le rencontrer ! Maître Harada me propose une partie en simultanée à cinq pierres de handicap, qu'il gagne facilement avec des coups très incisifs. Enfin, nous évoquons ensemble la France, et il me parle d'un jeune japonais de Grenoble qu'il a connu... Vous ne devinez pas ?

L'harmonie dans le « Hanami » (festival des cerisiers en fleurs)

Nous avons choisi le mois d'avril pour profiter des sakura. Par chance, notre route a toujours été parsemée de cerisiers, de l'est vers le centre, puis vers le nord. Nous avons donc quitté la zone du Mont Fuji pour continuer notre voyage jusqu'à Kyoto, avant de bifurquer vers le nord. De là, en route pour Sendai, ville jumelle de Rennes. Située au cœur de la région du Tohoku, c'est la plus grande ville du Nord de l'île principale, qui a été durement touchée lors du tsunami de 2011.





Avec Misuzu Sato à Sendai

Sur place, j'ai rendez-vous avec Mlle Misuzu Sato afin de discuter des modalités de l'échange en ligne que je souhaite mettre en place entre les deux villes jumelles à l'occasion de leurs cinquante ans d'amitié.

En tant que représentante du Club de Go des étudiants de l'Université de Tohoku, elle est très enthousiaste à l'idée de participer à ce projet, et comprend parfaitement les enjeux auxquels le groupe **Go Renaissance** souhaite répondre.

Elle me conseille de me rendre dans un salon de Go, non loin de la gare. Je m'y rends et je fais la connaissance de M. Satoru Kikukawa, professeur de Go.



Avec Kikukawa Satoru à Sendai

Il m'explique qu'il enseigne à une cinquantaine de jeunes enfants, mais cela est très faible comparé aux années passées. Sur le mur, une coupure de journal montre un jeune pro de 19 ans, Ryo Ichiriki (7d), qui fut l'un de ses élèves. Je me pose alors une question : est-ce que seul le monde du Go professionnel survit ?

Renaissance du Go, quelles pistes ?

Lors de notre dernière semaine à Tokyo, j'ai eu l'occasion d'aller rencontrer M. Hiroyuki Fukiage, professeur de Go dans un salon de Shibuya. Contrairement aux autres professeurs que j'ai pu rencontrer, celui-là paraît extrêmement jeune, surtout dans sa tête.

À 47 ans, il enseigne le Go aux enfants et étudiants depuis plus de vingt ans. Il faut dire qu'à l'âge de dix ans, il était déjà 4e dan amateur... Il est entouré de nombreux jeunes joueurs car il a su rendre le jeu intéressant en étant proche des élèves — cela me fait penser à la méthode In-Seong — et plusieurs d'entre eux sont d'ailleurs devenus pros.

Pour toucher davantage les enfants, M. Fukiage a commencé à intervenir dans les écoles primaires. Cela est assez inhabituel au Japon, car les enseignants sont régulièrement débordés et réticents pour faire jouer leurs élèves au Go.

Cela rappelle d'ailleurs la méthode Yasuda (cf *Le Go un outil de communication*), mais avec des objectifs différents.

Après une visite au musée et à la boutique de la Nihon Kiin, nous commençons à rassembler plusieurs idées pour permettre à **Go Renaissance** de mettre en place des actions concrètes pour moderniser l'image du jeu au Japon.

À savoir toucher davantage les enfants et les mères de famille, et établir un sentiment de communauté du Go. Pour cela, il faudrait moderniser le matériel pédagogique à destination des nouveaux joueurs, et développer un moyen de reconnaissance et d'appartenance à cette communauté.

Ça y est, la vague Hikaru no Go est définitivement terminée. Et il est à présent vital d'opérer un changement radical de son image et de ses mécanismes, afin que le Jeu de Go reprenne sa place d'Art sacré au sein de la société japonaise.

Affaire à suivre...

Photographies : Kevin Cuello

Libre expression

Noir et blanc.

Au commencement, c'est un immense espace vierge qui s'étend devant nous. Il semble nous appeler : en son sein, tout paraît possible. En incarnant à la fois toutes les possibilités de réussite et d'échec, cet endroit nous attire implacablement, et nous effraie paradoxalement. Et puis, si l'espoir se montre plus fort que la peur, on se jette dans le tourbillon.

Et l'on commence à avancer, bâtir, explorer, s'approprier des parts d'immensité. On s'y déplace comme on peindrait un tableau, comme on se lancerait dans une nouvelle existence, comme on plongerait vers le fond impossible à apercevoir d'un océan.

Puis soudain on se heurte à un obstacle : un autre être est là, et sa volonté semble contraire à la nôtre. Vient-il d'arriver ? On s'indigne de ce qu'un nouveau venu puisse s'opposer à nous. Puis il nous faut bien l'accepter : il était là depuis le début, mais simplement bien trop loin de nous au commencement. Alors il faut cohabiter avec lui, que ce soit de façon pacifique ou violente. Et lui comme nous est habité par cette certitude : ici-bas, il n'y aura pas d'égalité, et l'un sera finalement supérieur à l'autre.

On se jette donc à corps perdu dans l'occupation, la découverte et l'aménagement de cet endroit, en ayant l'impression d'écrire un livre ; la seule différence réside dans le fait que deux personnes cherchent à déterminer la trame scénaristique.

Puis viens la fin, l'achèvement du périple. La toile est finalisée, le roman atteint son point final, la partie est terminée. Cependant, vainqueur et vaincu se tournent l'un vers l'autre, et c'est en croisant le regard de son adversaire que l'on s'aperçoit qu'il n'en était pas un.

Il était compagnon de route.

Florent de Roubin

Coupe Maître Lim 2017 Gao Jiaxin



Gao Jiaxin est un jeune étudiant chinois arrivé en France en septembre 2016. Il est inscrit à l'École Polytech Paris Sud et suit cette année un master en informatique. Ayant appris le go dès l'âge de six ans, il n'a depuis cessé de jouer et de progresser. Son classement actuel est 6 dan, il joue au club d'Orsay.

Depuis son arrivée, il a remporté le Paris Meijin en 2016, plusieurs tournois d'Île de France en 2017, l'Open de France 2017, et fait un score de 5/5 à la première table du club d'Orsay lors de la finale de la Coupe Lim à Toulouse les 4 et 5 novembre 2017.

Cette coupe a été de nouveau remportée par l'équipe de Grenoble (Hwang In-Seong 8D, Motoki Noguchi 7D, Baptiste Noir 4D et Toru Imamura 3D), qui, avec quatre victoires consécutives, égale le record de Strasbourg. Rennes (Benjamin Papazoglou 5D, Alban Granger 3D, Rémi Vannier 3D et Thibaud Naegel 2D) termine deuxième tandis que Strasbourg (Thomas Debarre 6D, Antoine Fenech 5D, Kevin Sbai 4D et Zhang Situo 4D) prend la troisième place du podium.

Jiaxin commente pour nous ses parties contre Benjamin Papazoglou (équipe de Rennes) et Thomas Debarre (équipe de Strasbourg). (Transcription : Stéphan Kunne.)

Coupe Maître Lim, deuxième ronde.
Rennes-Orsay, table 1.

● Jiaxin Gao
○ Benjamin Papazoglou

Komi 7,5 points.

Noir gagne au temps.

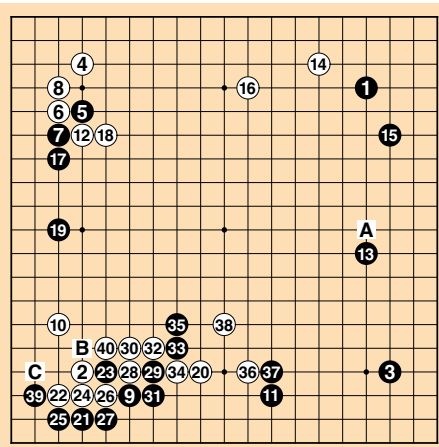


Figure 1 (coups 1-40)

N13 : En général, on joue plutôt en A, pour retirer à Blanc la possibilité d'approcher le coin de l'autre côté en N15. Mais dans cette situation, ce serait une mauvaise direction pour Blanc (cf. dia. 1). Après la séquence au Nord-Ouest, Blanc a envie de construire sur le bord Nord. Donc Noir s'attend à l'échange B14-N15. Après cet échange, la position de Noir sera un peu meilleure que si la pierre de milieu de bord était sur le *hoshi* en A.

B24 : Il s'agit d'une séquence classique. L'angle vide B24 est obligatoire. Si Blanc joue ailleurs, la séquence qui suit est trop agréable pour Noir (cf. dia. 2).

B26 : Il aurait été meilleur pour Blanc de reculer en B (cf. dia. 3).

B30 : Blanc ne peut pas capturer la pierre directement en jouant en B40, car il n'a pas de menaces pour jouer le *ko* qui survient quand Noir répond par l'*atari* en B30.

B40 : Blanc pourrait être tenté de répondre par un *hane* en C. Mais ce n'est pas bon à cause de la pierre N23 qui n'a pas été capturée (cf. dia. 4).

Coupe Maître Lim • Gao Jiaxin

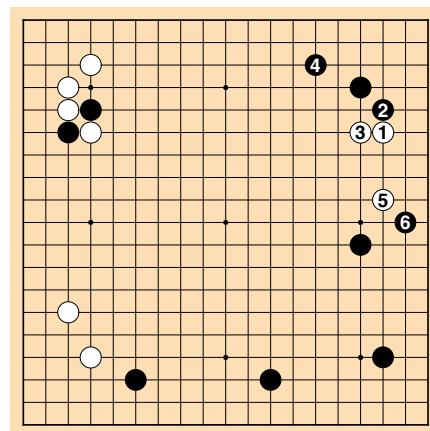


Diagramme 1

(1 à la place de 14 de la partie)

Ce n'est pas une bonne direction de jeu pour Blanc.

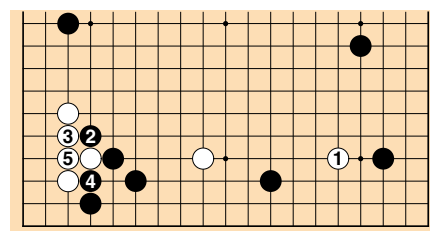


Diagramme 2

(1 à la place de 24 de la partie)

Cette forme est trop agréable pour Noir.

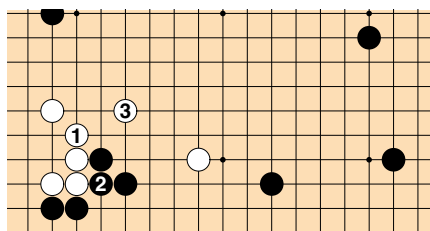


Diagramme 3

(1 à la place de 26 de la partie)

Un peu meilleur pour Blanc que la partie.

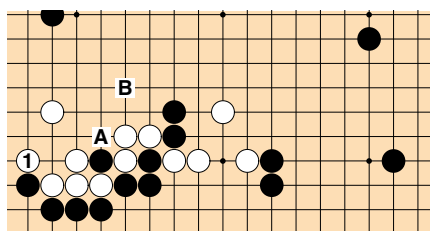


Diagramme 4

(1 à la place de 40 de la partie)

Si Blanc joue ainsi, Noir peut sortir sa pierre en A, ou même simplement menacer de la sortir avec B. Dans tous les cas, c'est bon pour Noir.

Photos de la coupe Maître Lim à
Toulouse : Olivier Dulac.

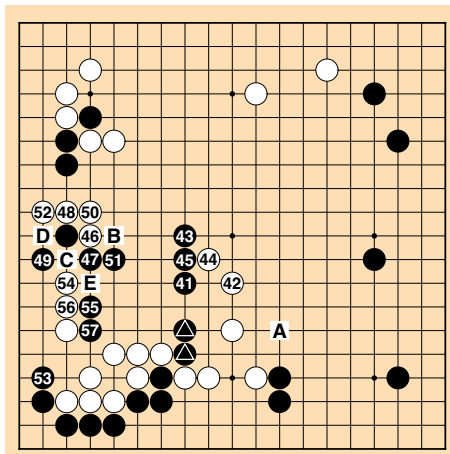


Figure 2 (cups 41-57)

N41 : Un *tobi* vers le centre en **A** serait un peu meilleur pour Noir que 41 de la partie. J'ai joué ce *tobi* en N41 pour sortir mes pierres de coupe. Mais le groupe blanc du coin est déjà solide, donc sortir les deux pierres ▲ n'est pas très important. Si Blanc veut les tuer, il restera beaucoup d'*aji*, et Noir obtiendra un coup supplémentaire pour verrouiller le coin Sud-Est (cf. dia. 5).

N43 : À ce stade, on voit bien que Noir n'accomplit pas grand-chose en sortant ses deux pierres. Le groupe blanc du coin est toujours solide et celui du bord n'est pas vraiment en danger.

B46 : Maintenant, Blanc doit séparer les deux groupes noirs avec **B** (cf. dia. 6). Dans la partie il joue au contact en B46, mais cela laisse à Noir une possibilité de se connecter.

B48 : Si Blanc essaie à tout prix de couper en 51, ses pierres de coupe vont mourir (cf. dia. 7).

N49 : Cette connexion diagonale est très importante. Une connexion simple en **C** ne serait pas suffisante (cf. dia. 8). Après N49, si Blanc essaie de faire *atari* en **D** pour bloquer la connexion sur la deuxième ligne, la situation va mal tourner pour lui... (cf. dia. 9)

B52 : Benjamin est descendu sur la deuxième ligne en B52. Mais il aurait mieux valu jouer d'abord le coup forçant en 54. Cela faciliterait la vie du groupe blanc (cf. dia. 10).

Si Blanc vit maintenant avec 53 au lieu de 52, alors Noir va connecter avec 52.

Si Blanc fait d'abord *atari* en **D** pour bloquer la connexion, Noir va ignorer l'*atari* et tuer le groupe blanc avec 53.

B54 : Ce coup forçant est joué trop tard. Noir n'est plus obligé de répondre directement. Après N55, si Blanc essaie de résister avec **E**, il va mourir (cf. dia. 11).

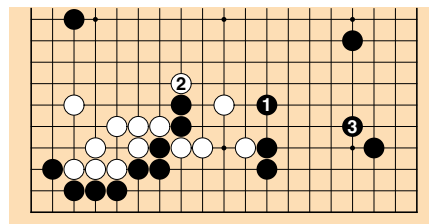


Diagramme 5

(1 à la place de 41 de la partie)

Si Blanc veut capturer les pierres de coupe, Noir verrouille le coin.

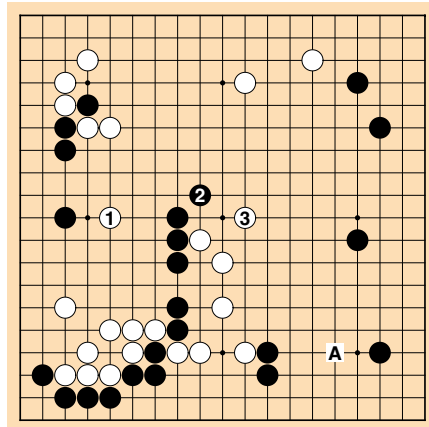


Diagramme 6

(1 à la place de 46 de la partie)

Le groupe blanc est solide, ce qui veut dire que Blanc pourra facilement envahir le coin Sud-Est. Cela montre bien que sortir les deux pierres noires n'était pas un bon choix.

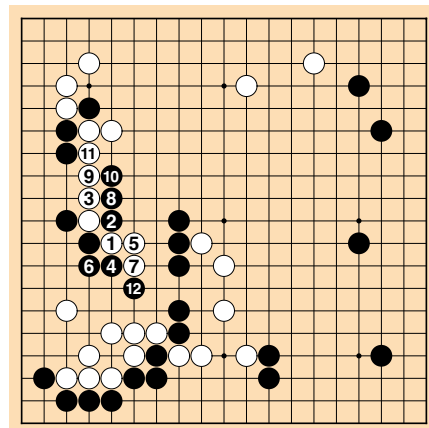


Diagramme 7

(1 à la place de 48 de la partie)

Si Blanc essaie de couper, ses trois pierres de coupe 1-5-7 vont mourir.

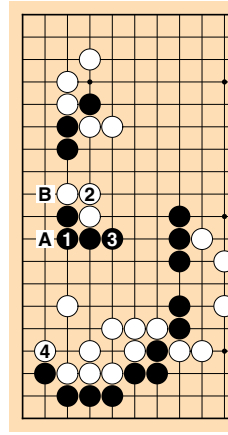
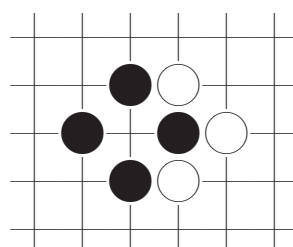


Diagramme 8

(1 à la place de 49 de la partie)

Noir doit ajouter un coup en N3 pour connecter, et Blanc a le temps de vivre. On voit que la connexion diagonale en **A** à la place de N49 aurait été meilleure pour cette

séquence, car Noir pourrait maintenant se connecter sur la deuxième ligne en **B**.

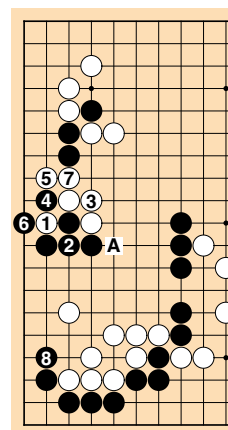


Diagramme 9

(1 à la place de 50 de la partie)

Dans cette variation, Noir n'a pas besoin d'ajouter un coup en **A**.

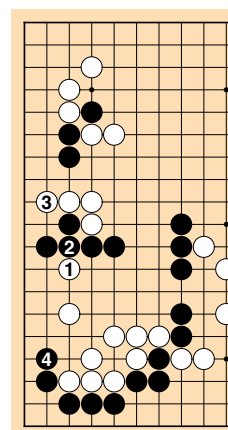


Diagramme 10

(1 à la place de 52 de la partie)

Grâce à l'échange B1-N2, Blanc peut vivre plus facilement.

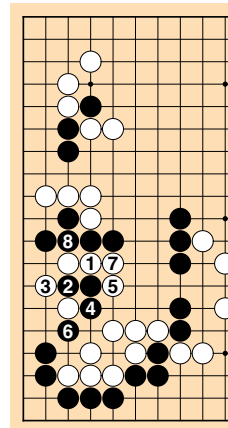


Diagramme 11

(1 à la place de 56 de la partie)

Si Blanc essaie de résister ainsi son groupe est mort.

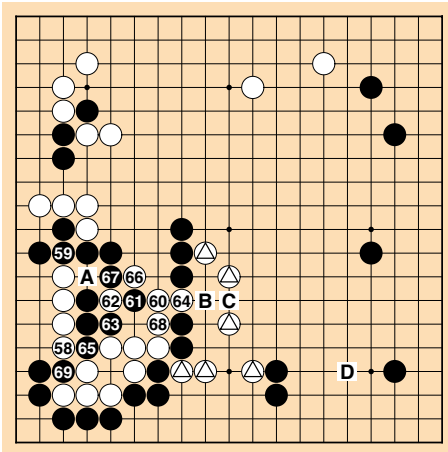


Figure 3 (coups 58-69)

B58 : Blanc connecte simplement. Là encore, s'il essaie de résister avec **A**, il va mourir (cf. dia. 12). Après N59, Blanc est toujours attiré par la coupe en **A** pour sortir son groupe, mais ça ne fonctionne pas tout de suite (cf. dia. 13). Dans la partie, Blanc commence donc par quelques coups de préparation.

N61 : Si Noir connecte simplement en 64, maintenant Blanc peut couper les deux pierres 55-57 avec **A** (cf. dia. 14a et 14b). Heureusement, Noir peut résister avec N61. Si Blanc coupe en 64, il peut vivre, mais au détriment de son groupe \triangle (cf. dia. 15).

N63 : Noir peut jouer en **B** maintenant. Je n'y avais pas pensé. C'est peut-être meilleur que dans la partie. Blanc n'a pas le temps de connecter en **C**, sinon son groupe va mourir (cf. dia. 16a). Si au contraire Blanc vit avec **A**, alors Noir coupe en **C** et le groupe du bord est abîmé (cf. dia. 16b).

Si Blanc joue en 66, la situation se complique (cf. dia. 16c).

N69 : À ce stade de la partie, je pensais être très en avance. En fait, je suis un peu en avance, mais pas tant que ça. Blanc a gagné beaucoup de points au Nord-Ouest, et sa forme sur le bord Sud est solide, donc il va pouvoir envahir en **D**.

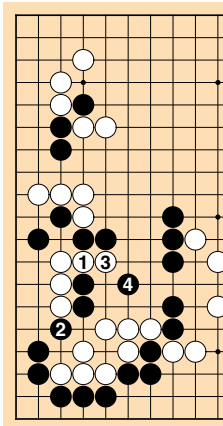


Diagramme 12

(1 à la place de 58 de la partie)

Là encore, Blanc meurt s'il essaie de couper en B1.

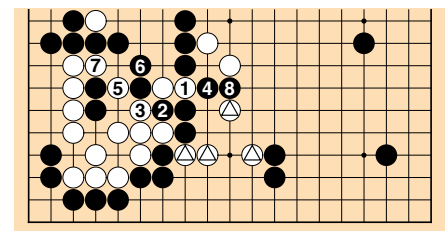


Diagramme 15

(1 à la place de 62 de la partie)

Si Blanc coupe en B1, il peut vivre, mais son groupe \triangle est très abîmé.

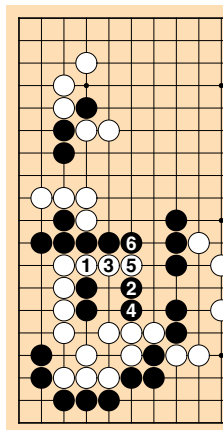


Diagramme 13

(1 à la place de 60 de la partie)

Couper en B1 directement ne permet pas de s'échapper.

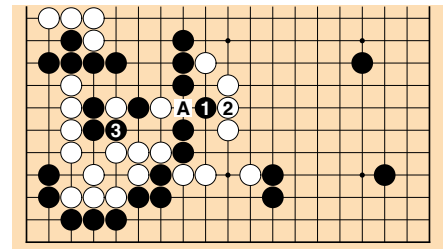


Diagramme 16a

(1 à la place de 63 de la partie)

Maintenant, la coupe en **A** ne marche plus.

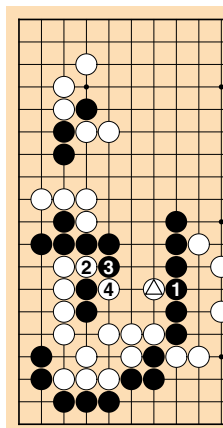


Diagramme 14a

(1 à la place de 61 de la partie)

Grâce à l'échange \triangle -N1, Blanc peut capturer deux pierres et vivre sur place.

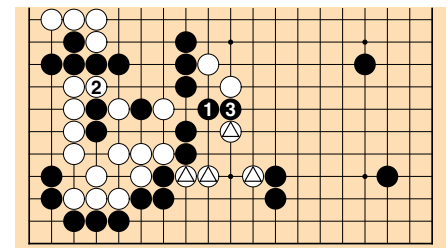


Diagramme 16b

Si Blanc coupe ici, il peut vivre, mais son groupe \triangle est toujours très abîmé.

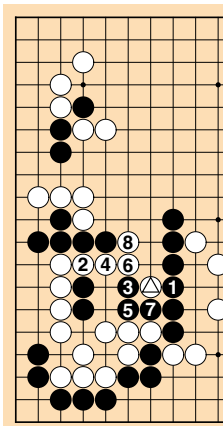


Diagramme 14b

Grâce à l'échange \triangle -N1, Noir doit rajouter un coup en N7 et Blanc a le temps de s'enfuir avec B8.

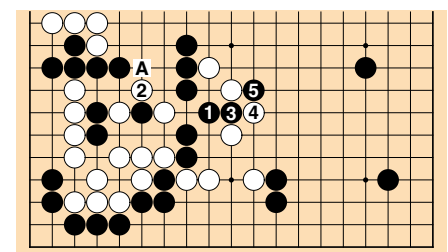
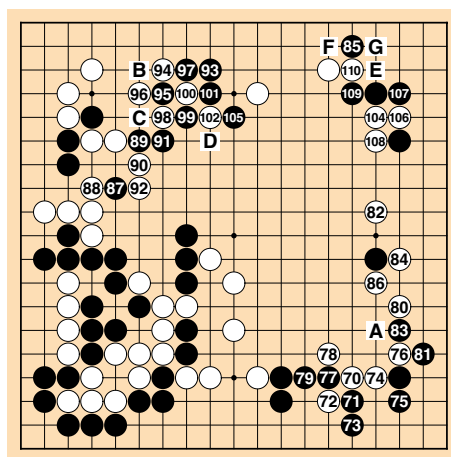


Diagramme 16c

Cette séquence devient très compliquée. Si Blanc termine *sente* au centre, il va pouvoir jouer en **A**. Il peut peut-être même jouer en **A** immédiatement.

Blanc **A** est un très gros coup.

**Figure 4 (coups 70-110)**

103 en 95.

N71-B84 : J'ai joué N71 car je pensais devoir connecter. Mais ce n'est pas très gros. Jouer en **A** aurait été une bien meilleure direction (cf. dia. 17). Après B84, on peut comparer la séquence de la partie et le diagramme 17 : dans la partie, Noir a gagné des points dans le coin, mais il n'a plus aucune influence vers le bord Est.

B86 : Il aurait été un peu meilleur pour Blanc de faire d'abord un échange en 107 avant de venir en 86 (cf. dia.s 18a et 18b).

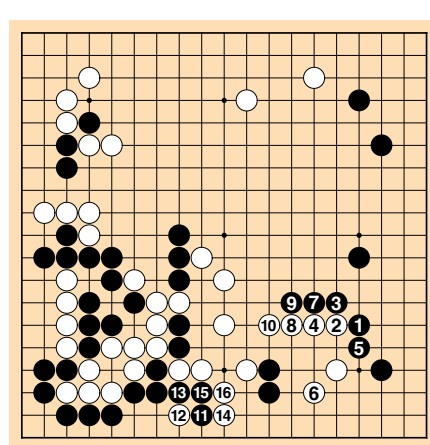
B96 : Plutôt que faire ce *hane*, il aurait mieux valu reculer en **B** (cf. dia. 19).

N99 : Noir aurait dû connecter directement en 100 (cf. dia. 20).

N105 : Le coup N99 a déclenché une bataille de *ko*. Noir ne peut pas répondre simplement sur la troisième ligne en 106 (cf. dia. 21), sinon, il n'aura pas assez de menaces pour jouer le *ko*.

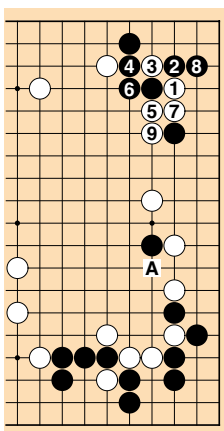
Pour gagner le *ko*, Noir pourrait capturer immédiatement en **C**. Faire *atari* en N105 est une manière plus élégante de gagner le *ko*. Si Blanc sort en **D**, maintenant Noir capture en **C**. L'échange N105-Blanc **D** est bon pour Noir.

B110 : Ce coup est une question posée à Noir. Si Noir bloque en **E**, Blanc peut essayer de vivre en tournant en **F**. Si au contraire Noir recule en **G**, alors Blanc a gagné un peu de points.

**Diagramme 17**

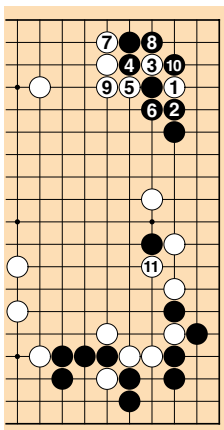
(1 à la place de 71 de la partie)

Blanc n'a gagné que quinze points sur le bord Sud. Noir est en train d'en construire beaucoup sur le bord Est.

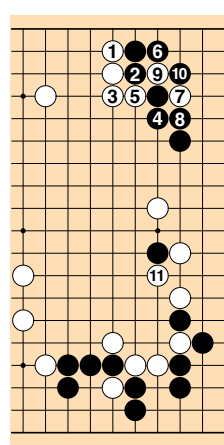
**Diagramme 18a**

(1 à la place de 87 de la partie)

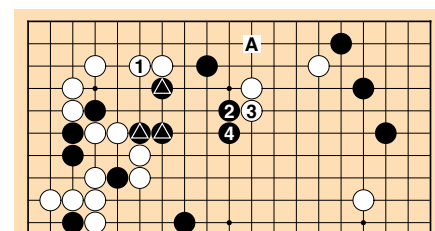
Si Noir essaie de résister à B1 en changeant de direction, Blanc n'a plus besoin de rajouter un coup en **A**.

**Diagramme 18b**

Cette séquence n'est pas très bonne pour Noir. On peut l'analyser en considérant une position similaire, obtenue en jouant les coups dans un ordre différent (Diagramme 18c).

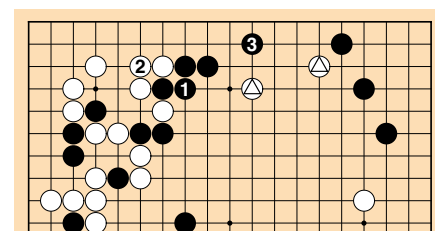
**Diagramme 18c**

Cette séquence est clairement mauvaise pour Noir. L'échange B9-N10 paraît légèrement défavorable à Blanc, mais il ne change pas la situation. Dans l'ensemble, la séquence est bonne pour Blanc.

**Diagramme 19**

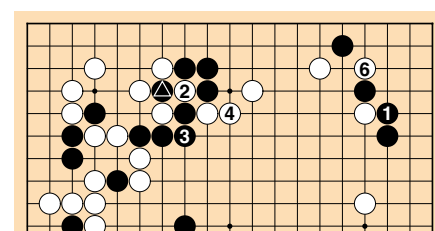
(1 à la place de 96 de la partie)

Reculer en 1 est meilleur que dans la partie. Après B1, si Noir joue en **A**, Blanc peut couper les trois pierres ▲.

**Diagramme 20**

(1 à la place de 99 de la partie)

Noir aurait dû connecter simplement en 1. Maintenant, Blanc ne peut plus couper. Noir est quasiment vivant sur le bord, et les deux pierres ▲ sont très faibles.

**Diagramme 21**

(1 à la place de 105 de la partie)

N5 reprend en ▲.

Si Noir répond simplement en 1, il n'a plus assez de menaces pour gagner le *ko*.



Les parties Rennes (G) vs Orsay (D)

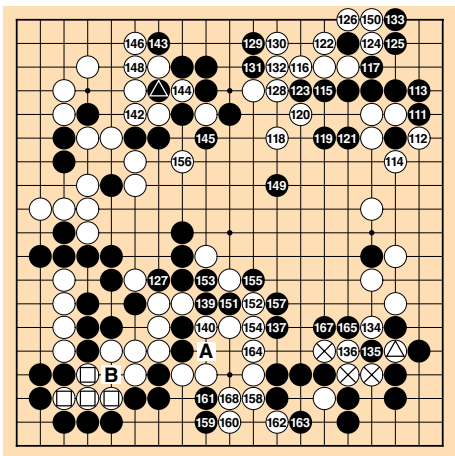


Figure 5 (coups 111-169)

B138 en △, N141 et N169 en 135, N147 en ▲, B166 en △.

B116 : Blanc est obligé de reculer en B116. S'il avance en 117, ses trois pierres vont mourir (cf. dia. 22a). Si Blanc tourne en 122, il va être enfermé, ce qui est très dangereux (cf. dia. 22b).

B118 : Si Blanc tournait en 122 maintenant, Noir connecterait en 124. L'échange N115-B116 deviendrait trop bon pour Noir.

N127 : Ce coup noir est très gros. Maintenant, les quatre pierres □ sont mortes.

N133 : Ce coup noir permet de faire vivre le groupe dans le coin. De plus, le groupe blanc du bord Nord n'est plus tout à fait vivant.

B134-N136 : Il s'agit du dernier gros point de la partie.

N143-B148. Noir ne peut pas capturer directement en 145 au coup 143. Sinon, Blanc va jouer en 143 et gagner trop de points.

B156 : Très mauvais coup. Blanc aurait dû tourner en 157. Benjamin a sans doute eu peur que Noir gagne trop de points au centre. Mais une sortie blanche en 157 est très grosse, elle permet à Blanc de faire aussi des points au centre.

B168 : Il aurait mieux valu vivre en capturant en A, sinon Noir peut capturer en B gratuitement. Mais ça ne change pas le résultat de la partie. Maintenant, Blanc n'a plus de menaces de ko. Si Noir peut capturer les quatre pierres X, Blanc n'a pas assez de points.

Après N169, Blanc perd au temps.

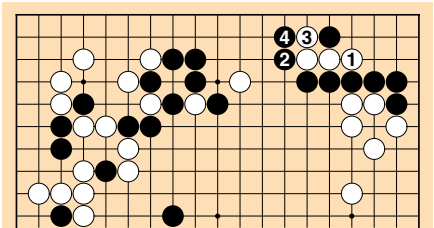


Diagramme 22a

(1 à la place de 116 de la partie)

Si Blanc avance, ses quatre pierres sont mortes.

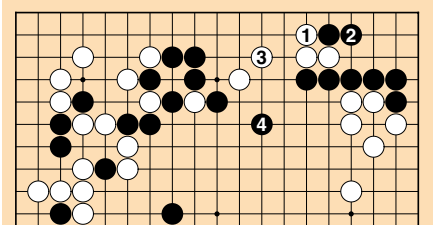


Diagramme 22b.

Si Blanc tourne, il se fait enfermer. Très dangereux.



Coupe Maître Lim, cinquième ronde.
Orsay – Strasbourg, table 1.

● Thomas Debarre

○ Gao Jiaxin

Komi 7,5 points.

Noir perd au temps.

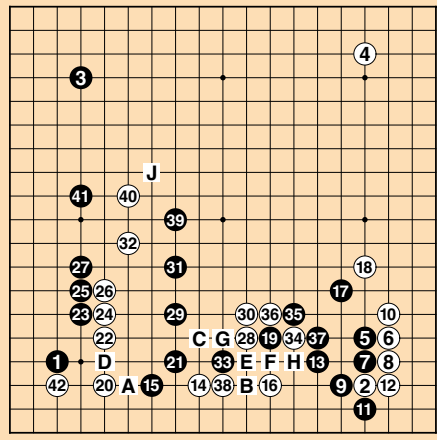


Figure 1 (coups 1-42)

B14 : Blanc aurait pu être tenté d'approcher le coin en **A** au lieu de s'installer au milieu du bord. Mais l'approche du coin donne à Noir l'opportunité de pincer et construire très efficacement sur le bord Sud (cf. dia. 1).

N15 : Après B14, Noir doit répondre en N15. Si Noir répond de l'autre côté, en **B**, alors Blanc va s'étendre en 20 tandis que le groupe noir du coin Sud-Est sera sur-concentré.

B20 : Blanc aurait dû sauter vers le centre en **C** au lieu de 20. Le résultat aurait été un peu meilleur que dans la partie. J'ai joué B20 en pensant que Thomas allait répondre en **D**, ce qui aurait conduit à la séquence du diagramme 2.

N21 : Thomas répond par un *kosumi*. C'est un coup très sévère qui sépare les deux groupes blancs. La situation devient délicate pour Blanc : il est difficile de s'occuper simultanément des deux groupes.

B22 : Après N21, il vaut mieux pour Blanc vivre dans le coin en jouant en 42, ce qui conduit au diagramme 3. Dans la partie, j'ai joué B22 pour ne pas me faire enfermer.

B22-N27 : Blanc pousse en retard, et donne beaucoup de points à Noir sur le bord Ouest. Les deux groupes blancs restent faibles.

N29 : Thomas choisit de sauter vers le centre. Le *hane* en **E** aurait été plus sévère. Si Blanc essaie de se défendre en coupant en **F**, c'est lui qui va être coupé

(cf. dia. 4a). Si Blanc recule calmement en **G**, le résultat est meilleur pour Noir que dans la partie (cf. dia. 4b).

N33-B38 : L'œil d'éléphant est un piège. Après B34, Noir est obligé de répondre en 35. Après les coups 35-38, le groupe blanc s'est renforcé, et Noir n'a rien gagné en échange. S'il essaie de jouer en **H** à la place de N35, on obtient le diagramme 4c, qui est mauvais pour lui.

B42 : À ce stade, Blanc a deux choix : sortir en *kosumi* en **J**, ou proposer un échange avec 42. Si Blanc sort en **J**, Noir pourra verrouiller son bord (cf. dia. 5). Ce n'est pas très bon pour Blanc. Dans la partie, il propose donc un échange.

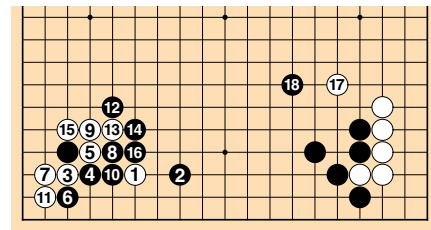


Diagramme 1

(1 à la place de 14 de la partie)

Si Blanc approche le coin en B1, Noir construit trop efficacement sur le bord Sud.

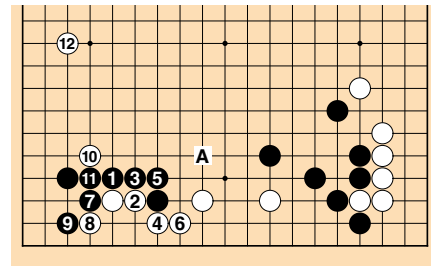


Diagramme 2

(1 à la place de 21 de la partie)

Si Noir répond en 1, Blanc s'installe sur le bord et n'a plus besoin de rajouter un coup en **A** pour renforcer son groupe.

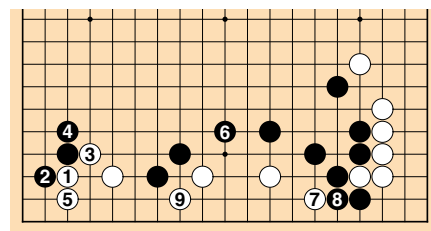


Diagramme 3

(1 à la place de 22 de la partie)

Blanc vit sur place : le résultat est meilleur que la partie.

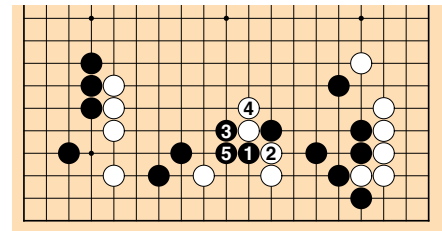


Diagramme 4a

(1 à la place de 29 de la partie)

Si Blanc essaie de couper en 2, C'est lui qui est coupé.

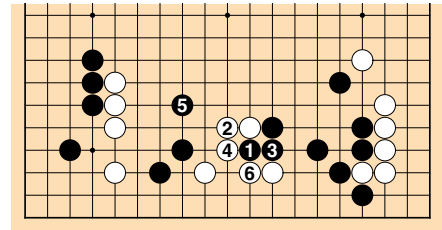


Diagramme 4b

Meilleur pour Noir que dans la partie.

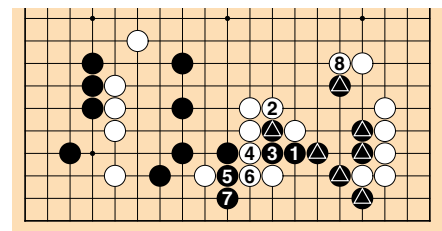


Diagramme 4c

(1 à la place de 35 de la partie)

Noir a capturé une pierre mais la forme de son groupe ▲ n'est pas très bonne.

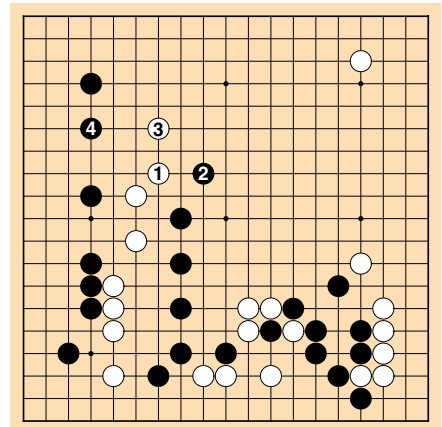


Diagramme 5

(1 à la place de 42 de la partie)

Noir peut fermer son bord. Blanc n'est pas très content. Noir a beaucoup de points.

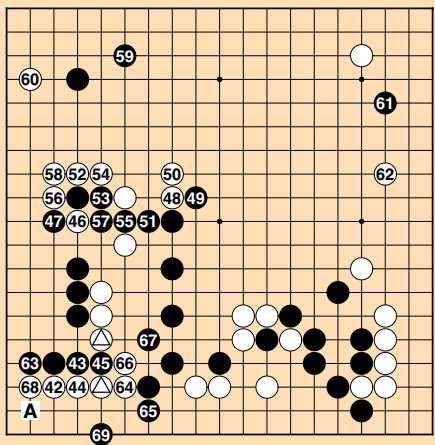


Figure 2 (cups 42-69)

N43 : Si Noir répond calmement avec le *hane* en 68, alors le groupe blanc va vivre, et n'aura donc plus besoin de s'enfuir (cf. dia. 6). Dans la partie, Noir décide de laisser le coin à Blanc et coupe en N43.

N47 : Si Noir refuse de se soumettre et coupe en 57, il ne pourra plus verrouiller son bord (cf. dia. 7). Il vaut mieux faire un *hane* calmement en N47, comme dans la partie.

B50 : Si Blanc joue en 51, Noir va ignorer la menace et faire *atari* en 50 (cf. dia. 8). Donc Blanc doit jouer un *nobi*.

N53-N55 : Cet échange est obligatoire.

B58 : Noir a gagné beaucoup de points et est solide. Mais Blanc n'a plus de pierres faibles et a gagné quelques points dans le coin Sud-Ouest. À ce stade, Noir est un peu en avance, ce qu'on peut mettre sur le compte du *tobi* déchiré △, qui n'est pas très bon pour Blanc.

N63 : Ce coup n'est pas très bon. Noir espère que Blanc réponde en 68 pour fermer le coin en *sente* des deux côtés (cf. dia. 9a). Il n'a pas vu que Blanc pouvait jouer en 64. Si Noir joue en 64 directement, cela conduit à la séquence du diagramme 9b, qui n'est pas très bonne pour Noir non plus. Il vaut mieux qu'il joue ailleurs.

Le coup B64 est gros, mais pas urgent, donc Noir n'a pas à s'inquiéter que Blanc le joue tout de suite. Dans la partie, Noir n'a pas réussi à tuer Blanc inconditionnellement (cf. les variations sur le *tsu-mego*). Si Noir se renforce, cela deviendra peut-être possible.

N65 : Si Noir connecte simplement en 66, Blanc connecte sur la deuxième ligne et prend trop de points (cf. dia. 10).

N67 : Après B66, le coup N67 est obligatoire. Noir n'a pas le temps de tuer le coin avec A (cf. dia. 11).

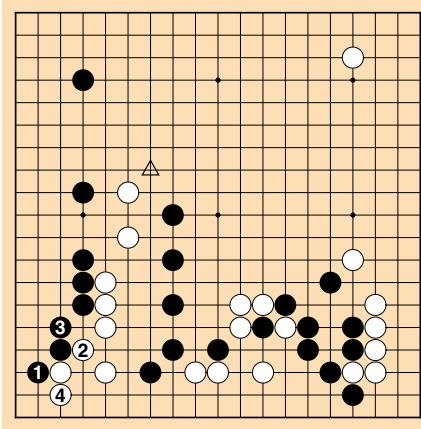


Diagramme 6

(1 à la place de 43 de la partie)

Le groupe blanc est vivant et n'a donc plus besoin de sortir.

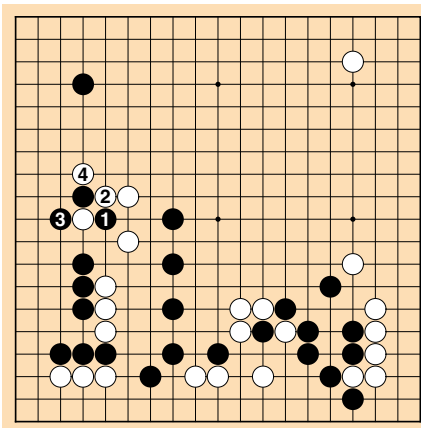


Diagramme 7

Ce n'est pas une très bonne direction de jeu pour Noir.

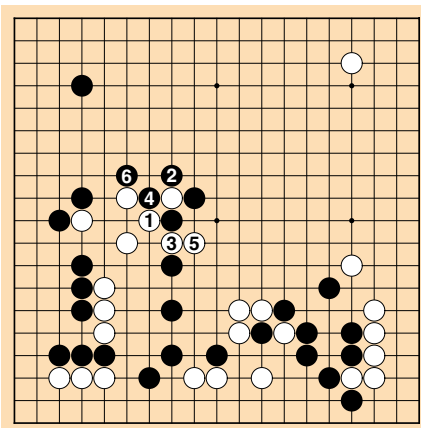


Diagramme 8.

(1 à la place de 50 de la partie)

Blanc essaie de faire une bonne forme en menaçant de couper avec B1, mais le *ponnuki* vers le centre qu'il offre à Noir est trop gros. Noir a trop d'influence vers le coin Nord-Ouest.

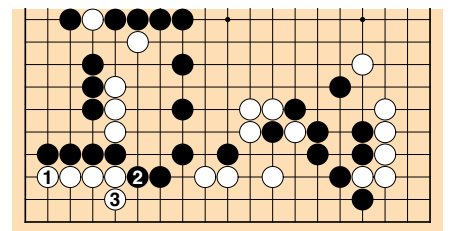


Diagramme 9a

(1 à la place de 64 de la partie)

Si Blanc se laisse faire, Noir ferme le coin des deux côtés. C'est une catastrophe pour Blanc.

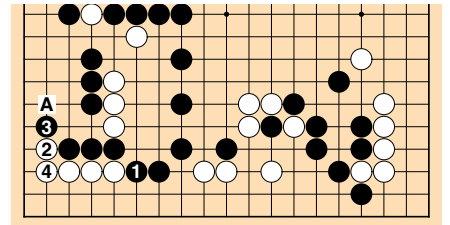


Diagramme 9b

(1 à la place de 63 de la partie)

Après cette séquence, il reste de l'*aji* dans le territoire de Noir. Si Blanc joue en A, Noir peut perdre beaucoup de points.

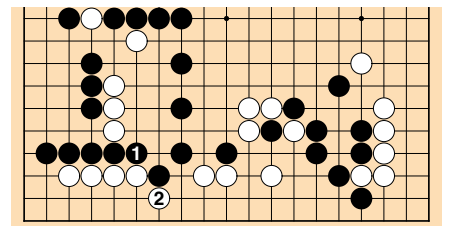


Diagramme 10

(1 à la place de 65 de la partie)

Si Noir connecte, Blanc connecte sur la deuxième ligne et prend trop de points.

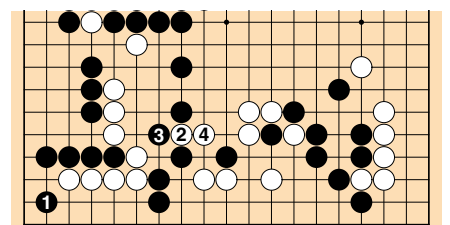
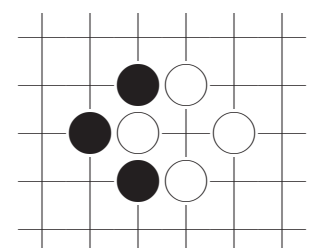


Diagramme 11

(1 à la place de 67 de la partie)

Noir est coupé, c'est une catastrophe.



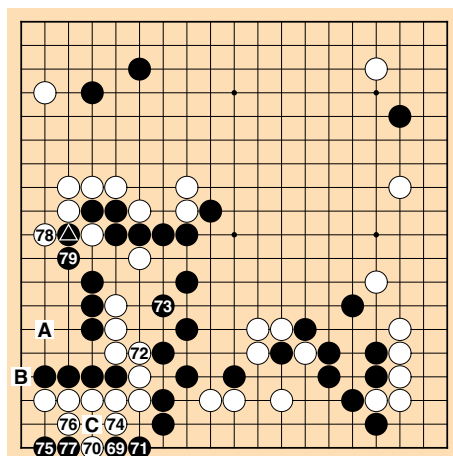


Figure 3 (coups 69-79)

B70 : Après B70, s'il y avait une pierre noire supplémentaire en **A**, alors le groupe blanc aurait une forme morte dans le coin. Mais sans la pierre noire en **A**, le *hane* sur la première ligne en **B** est *sente* pour Blanc. Dans cette position, Noir ne peut pas tuer sans condition.

Voir les diagrammes de *tsumego* (12a, b, c et d) et les variations 13a, b et c.

B72 : Malheureusement pour Noir, Blanc a le temps de connecter avec B72. Si Noir essaie de tuer le coin avec **C**, Blanc va faire un œil en *sente* vers le centre avant de revenir faire un œil dans le coin (cf. dia. 14).

N75 : Après Blanc 74, Noir ne peut toujours pas tuer le groupe blanc en jouant en 76 (cf. *tsumego*). Il y a tout de même un *ko* grâce à N75. Gagner le *ko* coûte deux coups, un pour capturer et un pour connecter ; pendant ce temps, l'adversaire qui a perdu le *ko* pourra jouer deux coups ailleurs.

N79 : Si Noir gagne le *ko* en sacrifiant la pierre △, il n'a pas beaucoup de points (cf. dia. 15).

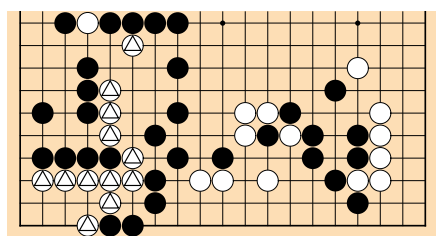


Diagramme 12a

Tsumego classique :

Noir joue et tue le groupe △.

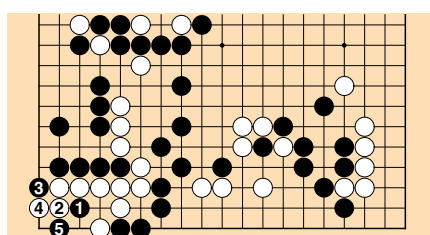


Diagramme 12b

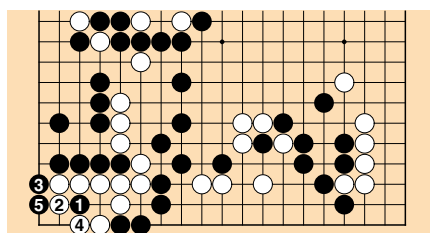


Diagramme 12c

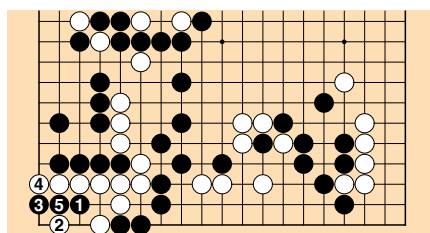


Diagramme 12d

Solutions du *tsumego* : Blanc est mort.

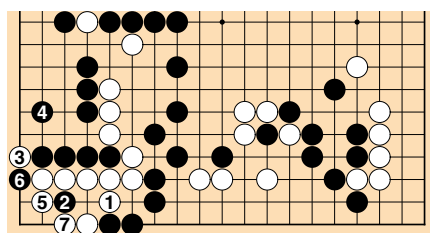


Diagramme 13a

(1 à la place de 72 de la partie)

Dans la partie, grâce au *hane sente* B3, Blanc est vivant.

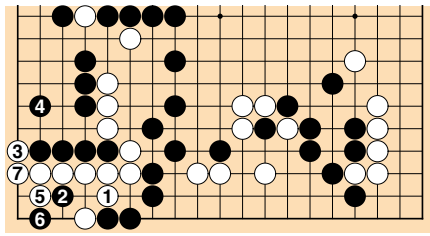


Diagramme 13b

Noir ne peut pas tuer comme ça non plus.

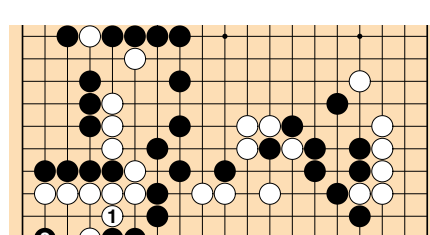


Diagramme 13c

Avec N2, Noir peut quand même tuer par *ko*.

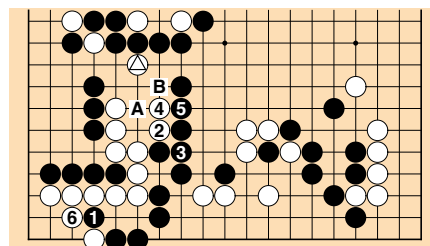


Diagramme 14

(1 à la place de 73 de la partie)

Si Noir essaie de tuer le coin tout de suite, Blanc peut faire un œil au centre en *sente* (les deux coups B2 et B4 sont des menaces de coupe) avant de revenir faire un œil dans le coin. Grâce à la pierre △, Noir ne peut pas casser l'œil de Blanc : si Noir joue en **A**, Blanc recule en **B**.

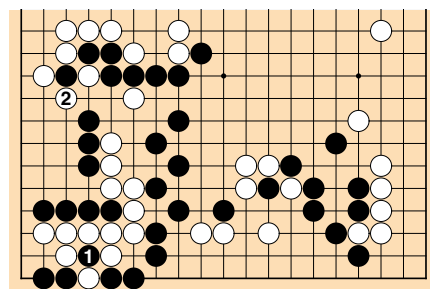


Diagramme 15a

(1 à la place de 79 de la partie)

Si Noir prend le *ko* immédiatement, Blanc prend trop de points sur le côté. Noir n'a pas gagné tant de points que cela avec le *ko*.

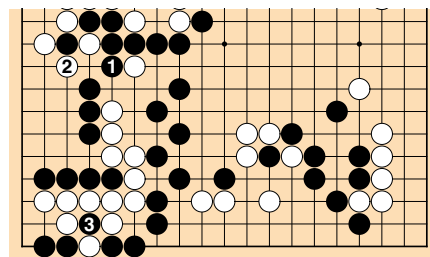
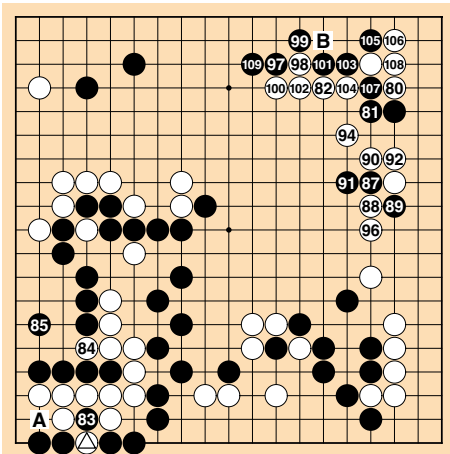


Diagramme 15b

(1 à la place de 79 de la partie)

Si Noir gagne le *ko* de cette façon, il n'a pas beaucoup de points.

**Figure 4 (coups 80-109)**

B86 en △, N93 en 83, N95 connecte en △.

B80 : Blanc peut jouer le *ko* tout de suite avec A. Il va sûrement le gagner, et cela suffira peut-être pour être en avance (cf. dia. 16). Mais c'est un peu risqué : Noir a beaucoup de menaces différentes sur le coin Nord-Est et sur le bord Sud, qui pourraient mener à des positions différentes de celle du diagramme 16.

Dans la partie, j'ai préféré jouer en B80.

N81 : Si Noir veut gagner le *ko* tout de suite avec 93, Blanc pourra jouer trois coups ailleurs (cf. dia. 17).

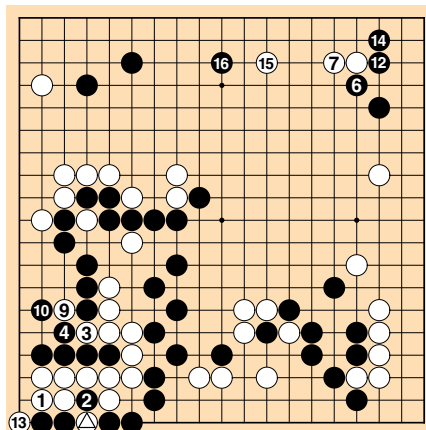
N83 : Après l'échange N81-B82, Blanc ne peut plus fermer le bord Est aussi facilement (cf. dia. 18). Maintenant, Noir peut jouer le *ko*.

N87-B96 : Je n'ai pas compris ce que Thomas voulait faire avec N89. Blanc s'est renforcé grâce à cette séquence, maintenant il peut abandonner le *ko*. Les deux coups blancs permettent de fermer le coin Nord-Est de tous les côtés. Blanc est maintenant en avance. Le bord Est est très gros.

B100 : Dans cette position, les deux coups les plus naturels sont le *hane* sur la deuxième ligne en B, et le *hane* sur la quatrième ligne en 100. Dans la partie, j'ai choisi la quatrième ligne en B100, mais c'est une erreur. J'aurais dû fermer le coin avec B. Noir aurait répondu par un *atari* en 102, et après la connexion blanche en 101, il est difficile pour Noir de fermer le bord en un seul coup (cf. dia. 19).

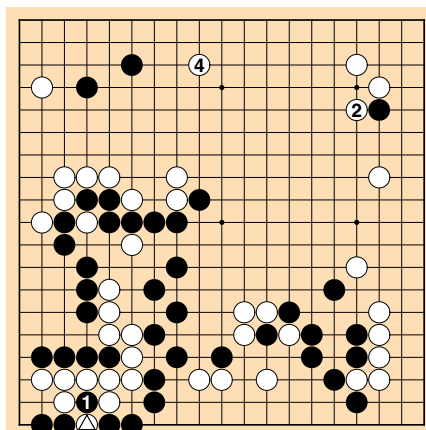


Thomas Debarre

**Diagramme 16**

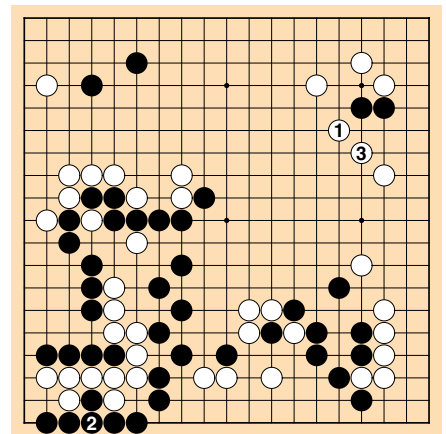
(1 à la place de 80 de la partie)
5 et 11 en △, 8 en 2

Blanc a gagné le *ko* et est légèrement en avance. Mais ce genre de variation est risquée. Noir avait beaucoup de possibilités de menaces différentes sur les groupes blancs du Nord-Est et du bord Sud.

**Diagramme 17**

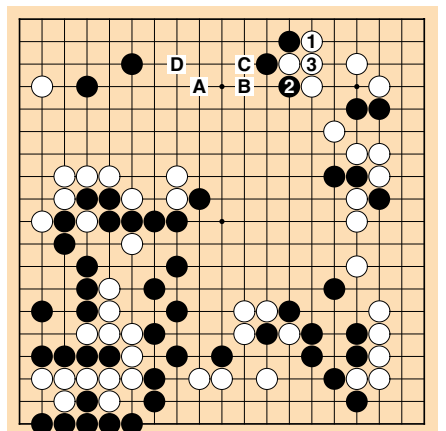
(1 à la place de 81 de la partie)
N3 connecte en △.

Les trois coups de Blanc sur le bord Nord sont plus gros que le *ko*.

**Diagramme 18**

(1 à la place de 84 de la partie)

Même avec trois coups blancs à la suite dans le coin Nord-Est, il y a encore de l'*aji*.

**Diagramme 19**

(1 à la place de 100 de la partie)

Avec le *hane* B1, il est difficile pour Noir de fermer le bord Nord en un seul coup. Si Noir joue A, Blanc peut envahir en C. S'il joue B, Blanc peut envahir en D. En comparant cette position à celle de la partie au coup 114 (cf. fig.5) on voit que cette variation est meilleure pour Blanc.

**Les Tsumego sont de retour
dans votre librairie :
la troisième édition de
Tsumego, l'art du combat
de Motoki Noguchi, vient de
paraître chez Praxeo.**

**... et à ils seront à nouveau
là dans votre revue, dès le
prochain numéro !**

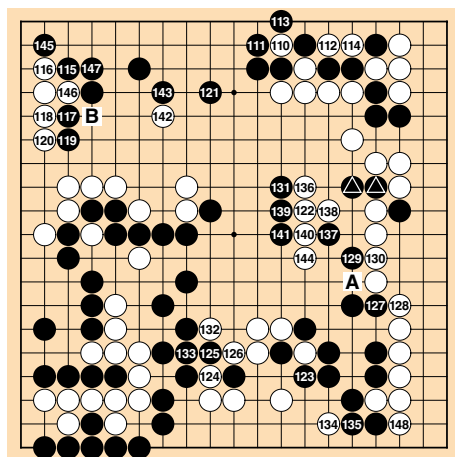


Figure 5 (coups 110-148)

B110 : Blanc propose un échange à Noir : s'il connecte en 112, Blanc va sacrifier le coin Nord-Est pour récupérer des points au Nord-Ouest (cf. dia. 20a, b, c et d).

B114 : On est presque revenu à la situation où Blanc jouait directement en 112 au coup 100, mais la forme de Noir est nettement meilleure. On peut comparer cette position à la position après le diagramme 19, et on voit bien qu'il aurait été meilleur pour Blanc de jouer 112 au lieu de B100.

N121-B122 : Le coup N121 est très lent. Noir avait une dernière chance de revenir dans la partie : il fallait sortir les deux pierres ▲ (cf. dia. 21a). Après B122, la séquence pour sauver ces deux pierres ne fonctionne plus (cf. dia. 21b). Noir ne peut plus gagner la partie.

B132-N135 : Je n'ai pas répondu tout de suite à N131, car j'ai eu peur de laisser à Noir l'opportunité de jouer la séquence de yose du diagramme 22a. C'est pour cela que j'ai joué quelques coups sur le bord Sud avant de répondre en B136. Après N135, cette séquence ne fonctionne plus (cf. dia. 22b) et je peux donc répondre en B136.

B148 : Après B148, Thomas a perdu au temps. À ce stade, je comptais 80 points pour Noir. Blanc a aussi 80 points sur le *goban*, plus le *komi*, et peut encore gagner des points avec A ou B.

Diagramme 21a

(1 à la place de 121 de la partie)

Sortir les deux pierres ▲ avec la séquence N1-N5 serait meilleur pour Noir que dans la partie. C'est en fait la dernière chance pour Noir de gagner. Si Blanc envahit maintenant en A, Noir devra essayer de le tuer avec B.

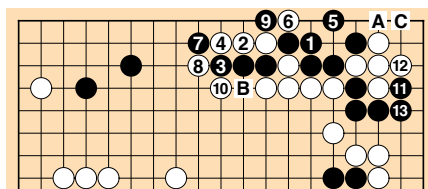


Diagramme 20a

(1 à la place de 111 de la partie)

Maintenant, si Blanc joue en A ou B, Noir gagne le *semeai* (cf. dia. 20b et 20c). Mais si Blanc joue en C, alors il peut provoquer un *ko* (cf. dia. 20d).

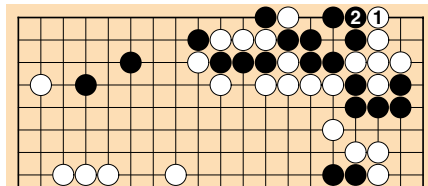


Diagramme 20b

Noir tue le coin.

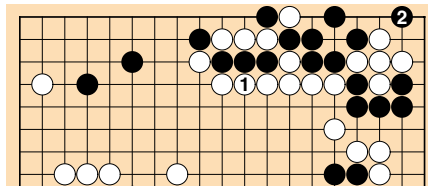


Diagramme 20c

Noir tue le coin.

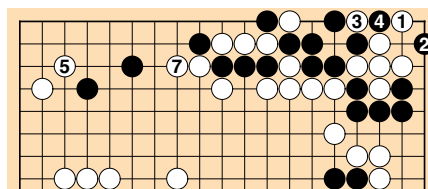


Diagramme 20d

Noir 6 en 3.

Blanc a sacrifié le coin Nord-Est pour récupérer le coin Nord-Ouest. C'est assez compliqué. Si Noir peut vivre au Nord-Ouest, alors il sera en avance.

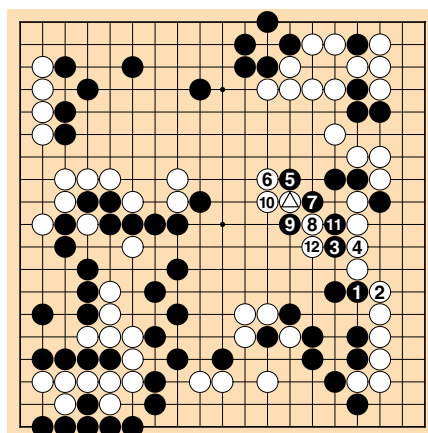
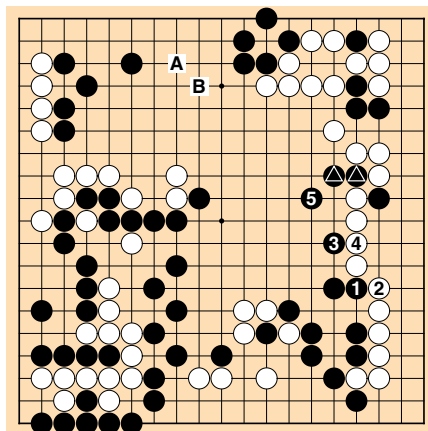


Diagramme 21b

(1 à la place de 123 de la partie)

Après ▲, Noir ne peut plus connecter les deux pierres.

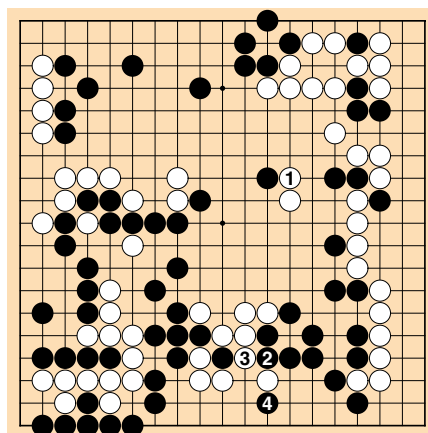


Diagramme 22a

(1 à la place de 134 de la partie)

Dans la partie, je n'ai pas joué ce coup immédiatement, car j'ai eu peur de la séquence N2-N4, qui apporte beaucoup de points à Noir.

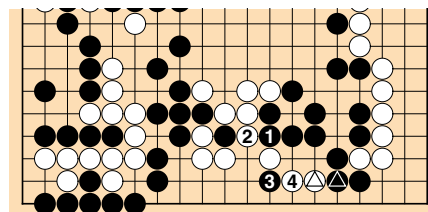


Diagramme 22b

(1 à la place de 137 de la partie)

Après l'échange ▲-▲ de la partie, cette séquence de yose ne fonctionne plus pour Noir.

Maître LIM

Préambule

Au siècle dernier, lorsque je m'occupais de la Revue, on me demandait (avec dans le ton un arrière-goût de reproche...) pourquoi nous publiions les articles de Maître Lim sans policer son vocabulaire que certains lecteurs « non parisiens » pourraient trouver choquant.

La réponse était simple : si l'on retouchait, il n'écrivait plus pour nous. Et nous tenions à ses analyses.

Et maintenant, pourquoi persistons-nous ?

D'abord, par fidélité à nos souvenirs, pour le garder vivant dans nos mémoires, et pour vous faire connaître les différentes facettes de sa riche personnalité.

Ensuite, comme vous allez pouvoir le lire à la fin du texte qui suit, tout simplement parce que c'était « *un de ses testaments* »...

Le premier texte est paru dans le N°12 (printemps 1995) de *Noir et Blanc* — revue publiée par le club de Paris, et dont Maître Lim était le rédacteur en chef...

Jean-Pierre Lalo

DEPUIS QUE PÉREC EST MORT, IL EST DEvenu JOUEUR DE GO

— Me Lim —

Il y a cinq ans à Avignon, il y avait une légende sur « **Georges Pérec joueur de go** ». Je ne sais pas si elle circule toujours aujourd'hui.

J'ai rencontré Georges Pérec pour la première fois au 14 juillet 1969, à la librairie Impensée Radicale, aujourd'hui disparue. Depuis lors, je l'ai vu plusieurs fois au bistrot « Le Trait d'Union », à Montparnasse. Quand nous nous sommes vus, il m'a toujours jeté des regards fixes dans un silence figé.

À mes questions, il n'a jamais répondu.

Sa figure me paraissait le symbole de la mort — chat noir lové dans un cimetière. « *C'est un homme extrêmement froid sans cœur* » m'a dit un jour l'ex-champion de France de go. Si le comportement de Pérec n'était dicté que par le but de la gloire littéraire, c'est sans doute qu'il était fou-malade, peut-être malgré lui. J'espère qu'au profond, son caractère était formé autrement.

À ma connaissance, il n'a jamais joué une partie de go. On peut faire une littérature tout seul, mais on ne peut pas jouer tout seul au go. De plus, pour apprendre le go, il faut beaucoup jouer de parties : cela prend beaucoup de temps. Naturellement, pendant l'apprentissage, tout le monde se dévoile plus ou moins. C'est très humain. Un homme coupé du monde et en déréliction totale comme Pérec ne devait pas pouvoir jouer au go.

Sur quelle base « les gens d'Avignon » ont-ils fabriqué cette légende ? Sur le fait que Pérec est l'un des trois collaborateurs du livre « *découverte de l'art subtil du go* » ? J'insiste : sans jouer au go, on

ne peut écrire qu'un livre superficiel sur le go.

Notre humanité a une mauvaise tendance charismatique, et c'est elle qui a fabriqué « la légende de Pérec et du go ». C'est le contraire du sens correct des faits historiques.

Selon M. Jacques Roubaud, seul joueur parmi les trois auteurs et premier président de la Fédération française de go, il y avait vers 1961 un club de go à Avignon, lancé par M. Jacques Vrignaud, qui n'a duré que pendant un mois.

Au passage, l'auteur de l'article dit un mot sur la littérature. Souvent, ce qui compte dans la littérature française, notamment contemporaine, c'est la technique littéraire. Comme l'a dit Gustave Flaubert, « *L'homme n'est rien, l'œuvre est tout.* »

L'adage de l'épileptique normand fait un vif contraste avec la notion chinoise de l'humanité :

« *L'homme, lui-même, est sa lettre.* »

Mes lecteurs, je vous laisse un de mes testaments :

« *Le charisme est enraciné profondément dans le cœur des paysans. On l'a déjà vu à Avignon.* »

Après ma mort, au lieu de fabriquer des légendes sur moi, il faut diffuser énergiquement tous mes gros mots alcoolosexo-scato. »

Lim

En 2001 la Ligue de Go d'Île-de-France a édité *Note sur des parties commentées*, une brochure écrite par Maître Lim : quatre parties commentées, complétées par un chapitre intitulé « *Les joseki-fuseki douteux* » dans lequel Maître Lim donne son avis sur certaines séquences qui furent un temps à la mode. L'intégralité de cette brochure devrait être progressivement republiée dans ces pages.

Nous avons choisi pour cette édition les chapitres des parties commentées Lee Chang Ho vs Ma Xia Chun et Cho Hun Hyun vs O Rissei.

NOTE SUR DES PARTIES COMMENTÉES (2)

Maître LIM

Partie Ma Xia Chun contre Lee Chang Ho

Coupe LG

14/11/2000

○ Ma Xia Chun

● Lee Chang Ho

Noir gagne par abandon

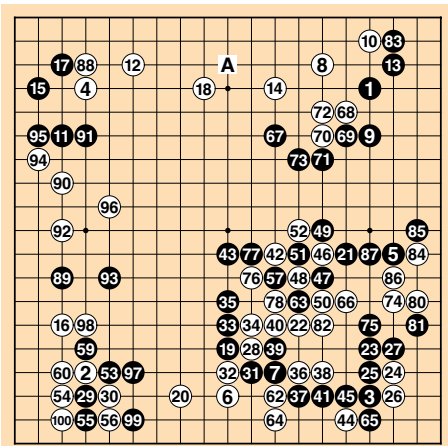


Figure 1 (coups 1-100)

58 en 46, 61 en 51, 79 en 48

Jusqu'à 10, c'est le *fuseki* chinois à la mode partout depuis des années.

16 est une erreur spectaculaire ; dans le commentaire de *Baduk*, Choi 9e dan pro, le neveu de Cho Chi Kun, dit que ce coup est discutable, mais l'auteur de l'article martèle que c'est le coup de la défaite et parie qu'après 17, 18 est obligatoire — sinon, l'invasion noire en A sera terrifiante — et la séquence 19-21 est jouée à l'initiative de Noir.

Cela veut dire que Blanc aurait dû jouer 16 en 17 et suivre la séquence du dia.1.

Blanc serait tenté de jouer 22 en 40 (cf. dia.4).

29 est un bon *timing*. La double coupe 19-28-31-32 est *gote* pour Blanc.

46-47 laisse prévoir une bataille de *ko* fatidique.

Avec 53, Noir prépare une menace de *ko* intrinsèque. Par conséquent, Blanc aurait dû jouer 46 en 52 (cf. dia.7).

75 est un joli coup.

82 est obligatoire.

En jouant 83, Lee doit se dire qu'il gagne.

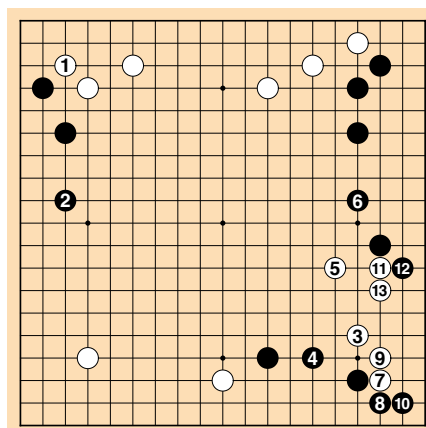


Diagramme 1

Pour sortir de la zone d'influence noire rapidement, Blanc joue 5 (voir dia.2).

Si Noir ose jouer 6 en 13, comment Blanc doit-il jouer? (cf. dia.3).

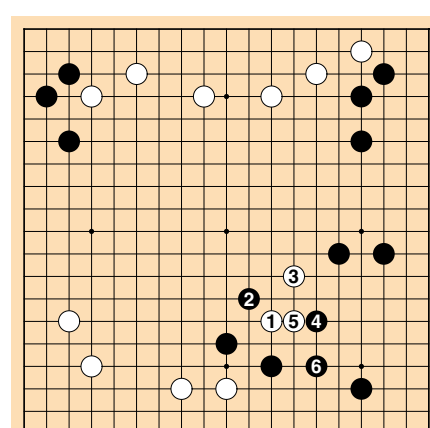


Diagramme 4

Après N6, on voit facilement que la présence des trois pierres blanches est négative.

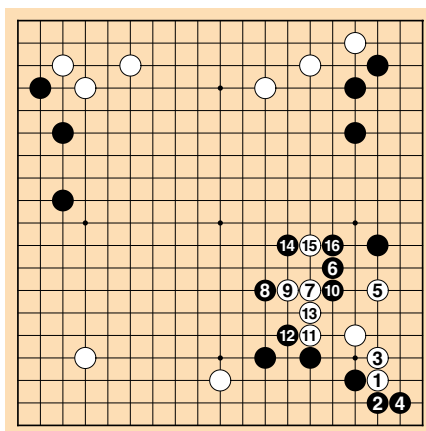


Diagramme 2

Si Blanc joue 1 tout simplement, Noir en 6.

B7 a l'air astucieux, mais le résultat obtenu jusqu'à 16 n'est pas bon pour Blanc.

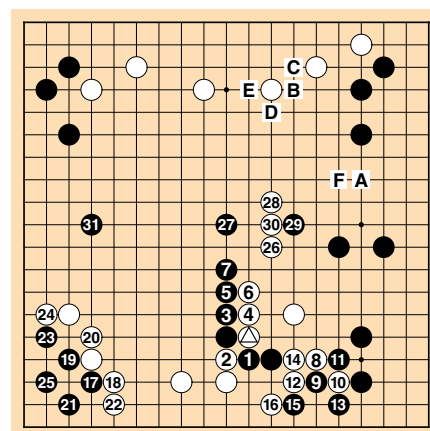
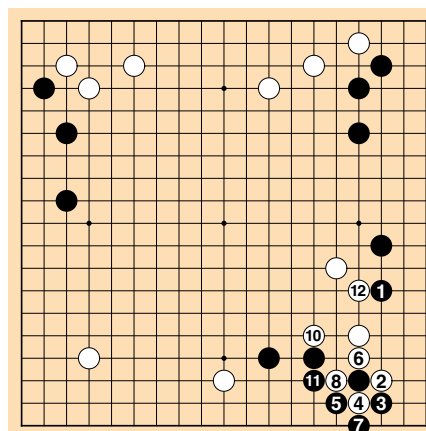


Diagramme 5

Si Blanc joue 24 en △ de ce diagramme, Choi montre la séquence jusqu'à 16. L'auteur complète pour que les lecteurs comprennent plus facilement.

La séquence 17-25 est un *joseki*. Après 31, si Blanc tente d'éroder le *moyo* noir par l'invasion en A, Noir réfute par B, Blanc en C, Noir en D, Blanc en E, puis Noir en F.

Ensuite, Choi montre un autre diagramme (cf. dia. 6 page 22).



<= Diagramme 3

9 en 4

Au coup 8, Noir ne peut jouer le *ko*. Grâce à B8, Blanc joue 10 en *sente* et en jouant 12 il se stabilise.

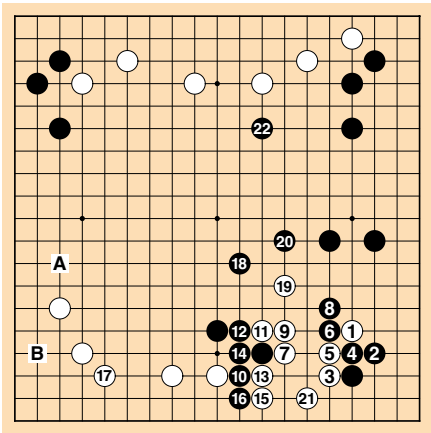


Diagramme 6

Choi montre jusqu'à 9. Donc l'auteur reprend la suite. Dans ce cas, 10 est *katachi* (le coup de forme). On envisage jusqu'à 22.

21 est obligatoire.

Ensuite, Noir cherchera à jouer en **A**, ce qui vise à jouer en **B** ; c'est un peu désagréable pour Blanc.

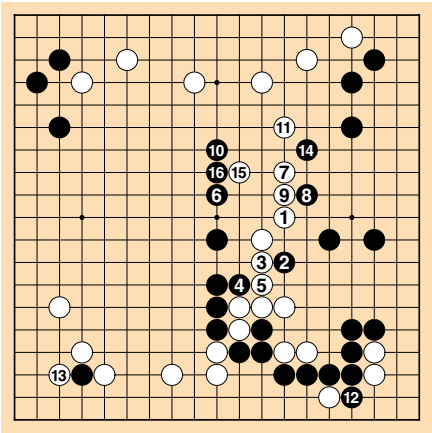


Diagramme 7

12 et 13 sont *miai*. La partie est toujours défavorable pour Blanc.

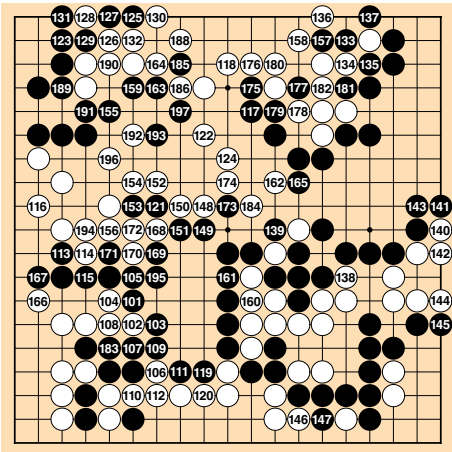
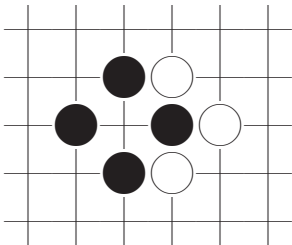


Figure 2 (101-197)

187 en 128

Au stade de 121, Noir a une vingtaine de points d'avance. Blanc abandonne après 197.

Le style de Ma est très intelligent, selon ce que l'on dit ; il compte les points précisément. Au début de la partie, il tente de gagner partout des points en *sente* (le coup 16), et d'éroder le *moyo* adverse par le « survol » (le coup 22), en lui laissant un mauvais *aji*. 16 est une bêtise impensable pour son niveau. Dans cette partie, il s'est mystifié lui-même par son intelligence.

Partie Cho Hun Hyun contre O Rissei

C'est une bavure monumentale de maître Cho. Dans la revue coréenne *Baduk*, on ne parle pas de cette partie. Selon la morale chinoise : « Pour évoluer il ne faut pas oublier les bêtises commises. »

Au début d'août 1979, l'auteur a joué avec Maître Cho aux Champs-Élysées une partie à trois pierres de handicap ; il a joué comme un cochonnet, maximalelement au niveau de premier kyu - premier dan. Il a fait publier son autocritique dans le numéro 16 de la Revue Française de Go.

Sa préface : « Allons, tout le monde va s'amuser sur une longue série de bêtises de Maître Lim ». Depuis lors, il a gagné un droit intrinsèque pour critiquer tous les autres, et ainsi, il terrorise tous les trouillards !

La vérité appartient à tout le monde. Le temps s'écoule, maintenant c'est à Cho de jouer et à Lim de critiquer.

Chacun à son tour, chacun a son tort.

Coupe LG
14/11/2000

○ Cho Hun Hyun
● O Rissei

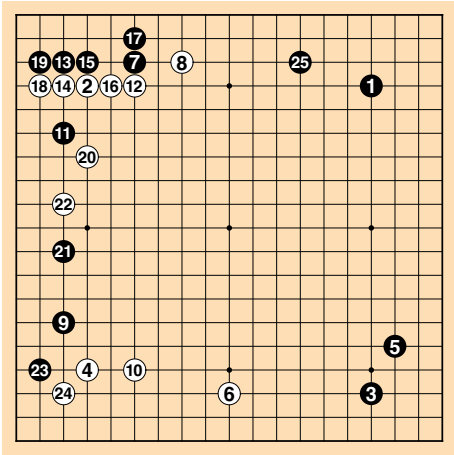


Figure 1 (coups 1-25)

L'auteur déclare qu'après 25, la partie est finie académiquement ; Blanc aura du mal à continuer. Il n'y a plus lieu de discuter.

Quand on ne se fait pas confiance, on a tendance à baragouiner et à trébucher. L'auteur insiste que le coup 12 est un coup discutable, mécaniquement joué, et qui dérive du « concept de *joseki* ».

Il faut le jouer absolument dans un autre sens : *tsuke* sur 11.

À la connaissance de l'auteur, aucun professionnel n'a joué ce coup.

Mes chers lecteurs, il faut juger avec votre esprit indépendant l'opinion de Maître Lim (dia.3 et suivants).

Dans le coin Nord-Ouest, après 11, il y a deux types de *joseki* à la mode : diagrammes 1 et 2

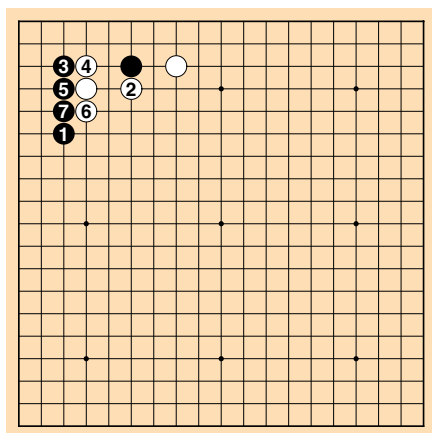


Diagramme 1

Visiblement la forme de Blanc est sur-concentrée.

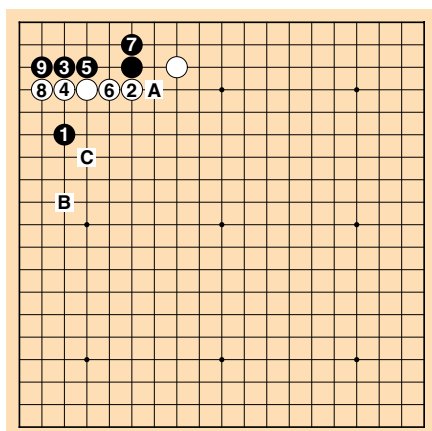


Diagramme 2

Après N9, Blanc jouera en **A** ou en **B**, *hasami*, mais les résultats de ces deux choix ne sont pas évidents ; dans cet état d'âme obscur Maître Cho, sans doute, a-t-il joué le coup **C** ; ceci est aussi considéré comme *joseki*.

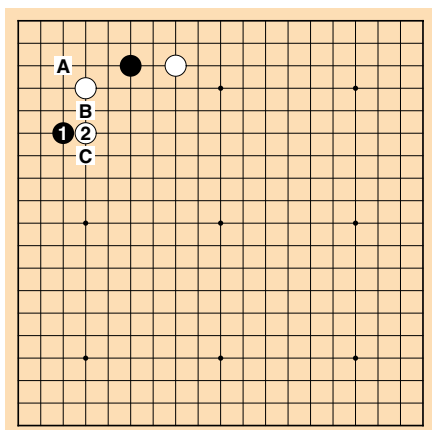


Diagramme 3

Après 2, il y a trois réponses possibles : **A**, **B** et **C**. On va examiner ces trois cas sur une partie entière.

Sur A :

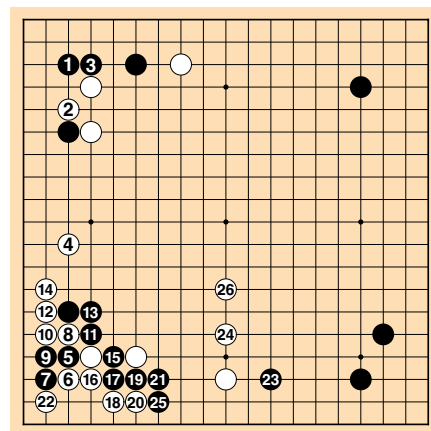


Diagramme 4

Si Noir provoque de ce coin-ci, on envisage jusqu'à 22.

Ensuite, normalement Noir doit jouer 23. 26 est un coup prudent.

Pour consolider, Noir doit ajouter un coup.

Ce diagramme n'est pas favorable pour Noir.

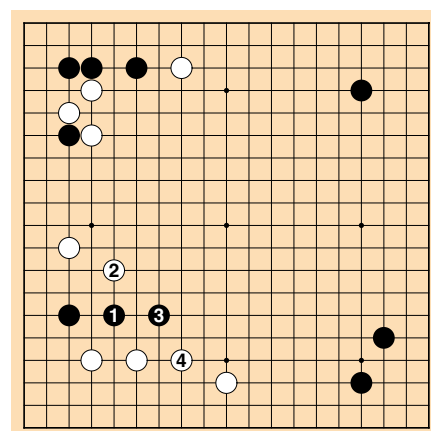


Diagramme 5

Ce diagramme n'est pas souhaitable non plus.

Diagramme 6 =>

Cette fois-ci, Noir déclenche un combat d'une grande envergure dans le coin Nord-Ouest.

10 est un bon coup.

11 est quasiment obligatoire.

12 est énergique.

Après 16, pour Noir, on ne voit pas de bonne perspective.

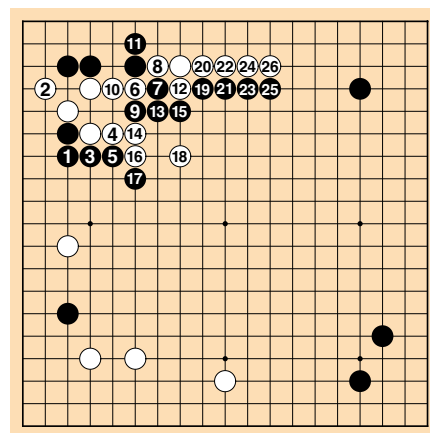


Diagramme 7

Pour combattre, Noir joue 11.

Le coup 12 est important.

La séquence 19-26 n'est pas du tout agréable, parce que le groupe noir au coin n'est pas encore vivant.

Si Noir joue 5 en 7 ? (cf dia.8).

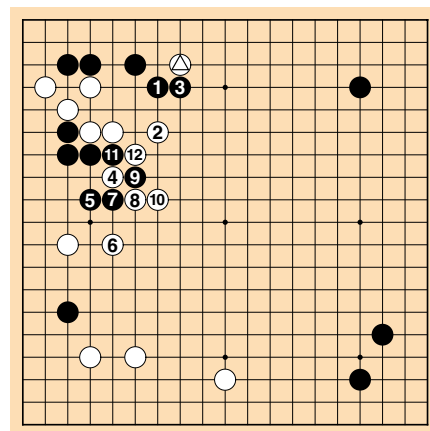
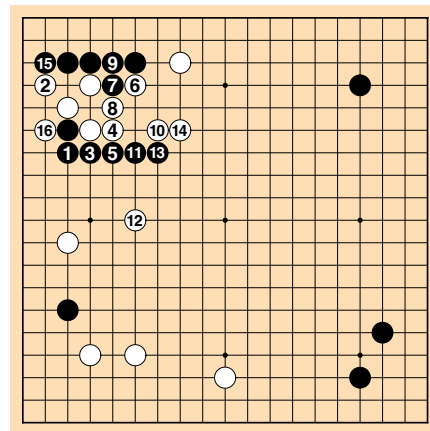


Diagramme 8

Tout cela est désespérant pour Noir.

△ (le coup 8 de la figure 1) est toujours bien placée ; cela veut dire que ce n'est pas la peine de jouer le coup 12 de la figure 1.



Sur B :

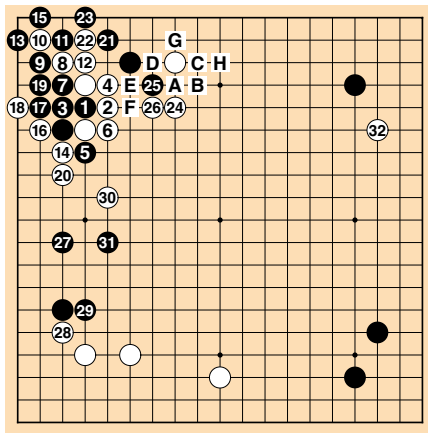


Diagramme 9

On envisage jusqu'en 32.

Si Noir menace Blanc en jouant **A**, Blanc réfute énergiquement par la séquence **B** à **H** et il forme une influence extérieure. Le territoire noir dans le coin est de moins de 20 points.

Si Noir joue autrement (dia.10)...

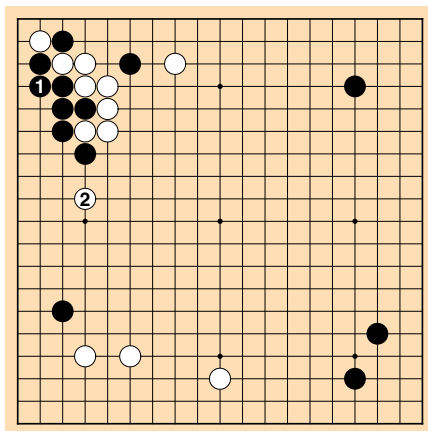
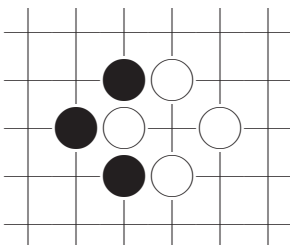


Diagramme 10

Si pour éviter le blocus Noir connecte en N1, Blanc joue B2 ; c'est le point vital.



Sur C :

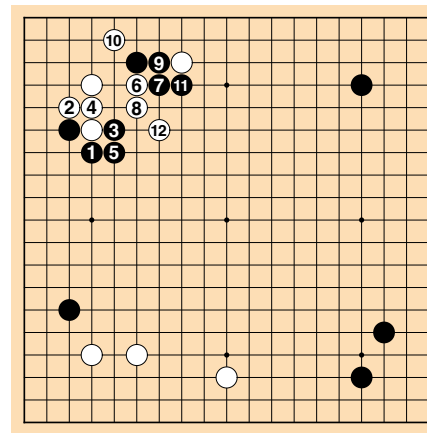


Diagramme 11

Le coup B2 est très important. Noir ne peut pas jouer 5 en 8 (cf. dia.12).

Blanc ne doit pas jouer 8 en 9.

Le coup 9 est obligatoire.

10 met le verrou dans le coin.

12 domine toute la partie.

Après le *tsuke* 2 du diagramme 3, il y aurait encore d'autres variantes, et tout cela bien démontré ci-dessus serait meilleur que les deux *joseki* à la mode dans lesquels les pierres blanches semblent humiliées (dia.1 et dia.2).

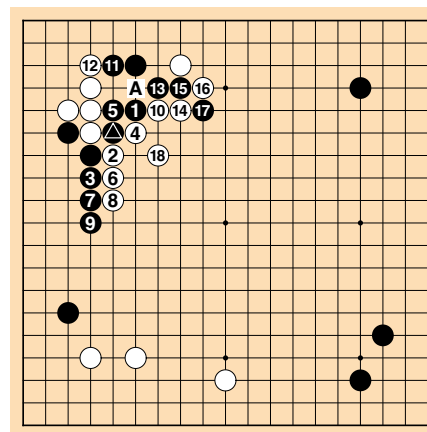



Diagramme 12

Si Blanc joue en **A**, les trois pierres 1-5- sont prises.

Ce diagramme n'est pas jouable pour Noir.

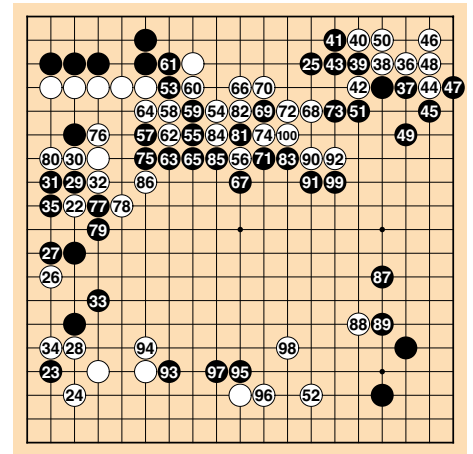


Figure 2 (coups 22 à 100)

Moralement, il faut jouer 22 autrement, car en jouant des coups normaux, Blanc n'aura aucune chance de gagner (cf. dia.13).

Le voila : 26-28. C'est une des spécialités de Cho : « bousculade-basculade » (tactique psychologique). Dans le métro les pickpockets la pratiquent. Si Cho pensait que la partie est jouable, il ne bousculerait pas. Son geste énerve beaucoup de monde.

Pourquoi O Rissei a-t-il joué 29 ? Il n'a qu'à suivre le diagramme 14. Est-il hypnotisé ? Lui aussi a une force diabolique ; par la bagarre il renverse ses mauvaises parties et il les remporte.

Est-ce que c'est le moment de jouer 36, *san-san* ?

Le coup 46 n'est pas un coup curieux, on le joue souvent.

À partir de ce moment, commenter la suite dépasse les capacités de l'auteur.

Blanc abandonne après le coup 275.

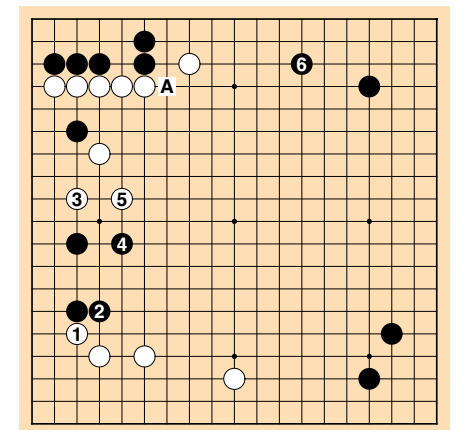


Diagramme 13

Si Noir ne joue pas 2, Blanc y joue.

6 est un bon coup qui vise à jouer *hane-dashi* en **A**.

à suivre page 25, colonne 3...

Libre expression

Pourquoi joue-t-on au go ?

Je me suis posé cette question plusieurs fois depuis quelques mois. Elle venait surtout de commentaires sur AlphaGo et le « vrai go ».

Lorsqu'ils évoquaient AlphaGo, des joueurs se demandaient quel était l'intérêt de jouer si une machine était capable de toujours gagner.

Lorsque la discussion était centrée sur le *vrai go*, la question était de savoir s'il est possible de jouer sans intéresser la partie.

Ces conversations souvent passionnées posent la question de la motivation à jouer au go.

Mon métier est en partie de motiver efficacement des personnes et des équipes. Il existe deux formes de motivations qui portent plusieurs noms : la motivation 2.0 — la carotte et le bâton — ou motivation externe et la motivation 3.0 ou motivation interne. Celle que j'utilise est bien sûr la seconde.

La motivation externe est utilisée avec ceux qui exécutent une tâche en suivant des étapes prédéfinies et immuables. Pour les motiver, le patron leur propose de gagner une prime si leur travail est supérieur à la moyenne et une sanction s'il est en dessous.

La motivation interne concerne ceux dont le travail demande de la réflexion ou de la créativité. La motivation 3.0 utilise trois facteurs pour donner l'envie de réussir son travail : lui trouver un sens, favoriser l'autonomie et le maîtriser pour l'améliorer et innover. Les artistes se motivent ainsi depuis longtemps.

Jouer au go est une addiction. Mais le joueur de go a aussi besoin de se motiver car ce jeu n'est pas un long fleuve tranquille. Nous avons tous été découragés un jour ou l'autre par le travail qu'il fallait fournir pour progresser.

Alors, pourquoi continuer ?

La première raison est le plaisir de jouer à ce merveilleux jeu de go, avec toutes ses promesses (Sens).

La seconde raison est que nous avons choisi de souffrir (Autonomie).

La dernière raison est que nous savons et voulons progresser (Maîtrise).

(Même les plus âgés peuvent progresser, malgré toutes leurs dénégations.)

En fait, les conversations évoquées au début sont surtout basées sur des illusions...

AlphaGo est un programme complexe mais ce n'est rien d'autre qu'un programme. Dans la presse et surtout dans le discours de DeepMind, il est présenté comme intelligent. C'est un mensonge. Depuis vingt ans maintenant j'ai eu l'occasion d'utiliser et même de travailler sur ou avec des programmes « d'intelligence artificielle » du système expert basé sur des règles d'apprentissage profond. Ce ne sont que des algorithmes installés sur des machines toujours plus puissantes. Il leur manquera encore pour de nombreuses années, décennies ou siècle(s ?), la capacité d'innover et créer en partant de rien. AlphaGo ne fait rien que classer les coups pour trouver le meilleur à jouer.

Mon but est de construire la plus belle partie possible en respectant mon partenaire.

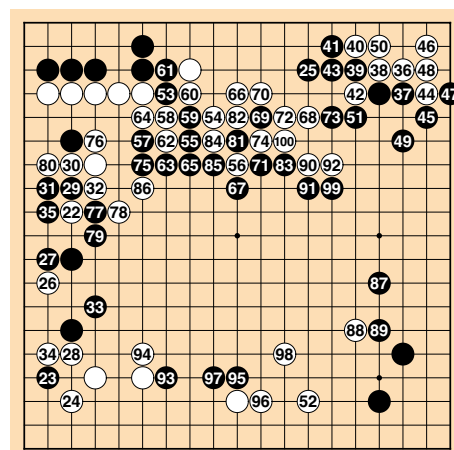
Dans le *vrai go*, il y a le bon et le mauvais.

Le mauvais, c'est d'intéresser la partie car malgré tous les beaux discours nous revenons à la carotte et au bâton. Je joue pour gagner, pas pour me faire plaisir et rendre heureux mon partenaire.

Le bon, c'est le principe de calcul du handicap. C'est un excellent concept car plus précis que les systèmes précédents. Un petit défaut, il ne concerne que deux joueurs et il ne faut jamais oublier ses feuilles de notes. C'est contraignant, mais, bon, pourquoi pas.

Il reste les joueurs de plaisir qui n'ont pas envie de se prendre la tête. Ils viennent jouer pour le plaisir de jouer et pour voir les autres joueurs. Soyons tolérants, et acceptons que certains s'intéressent au go pour d'autres raisons que nous.

Pierre Feuilloley



Rappel Figure 2 (coups 22 à 100)

Dans la revue japonaise *Go-Weekly*, jusqu'à 25, on ne dit rien. Sur 28, il commente (cf dia. 14 et 15) :

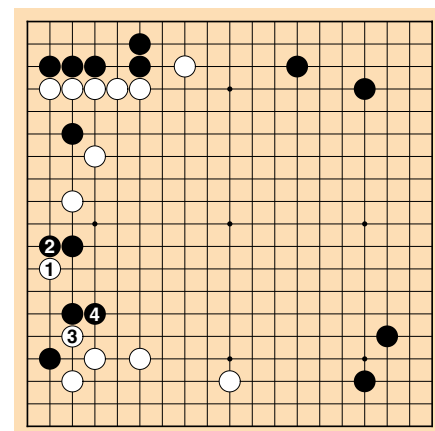


Diagramme 14

Parce que 1-2 est un mauvais échange, Noir tolère le coup 3 en jouant 4.

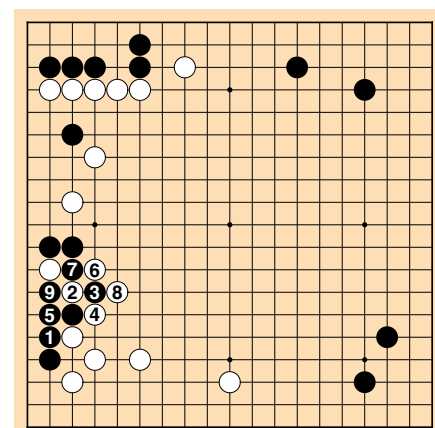


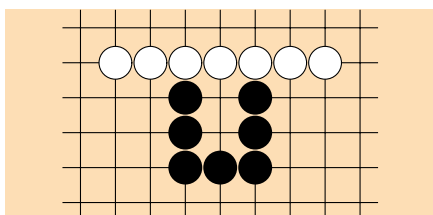
Diagramme 15

Dans ces conditions, Noir aura du mal, mais ce diagramme est *katte-yomi* (caprice du commentateur).

Dans le N°143, vous avez appris l'importance des notions de *sente* et *gote* et de leurs différentes variétés. Le dernier concept envisagé était la valeur du coup. Mais comment calcule-t-on cette valeur ? C'est le thème de ce cours...

A) La valeur absolue locale

Le principe de base de l'estimation de la valeur absolue d'un coup de yose est de jouer la séquence pour Blanc et Noir à partir de la position initiale, et d'additionner les différences. Ce n'est pas très clair ? Passons aux exemples !



Exemple 1

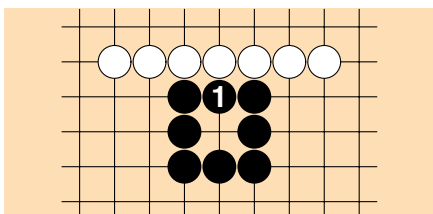


Diagramme 1a

Noir joue, il fait un point.

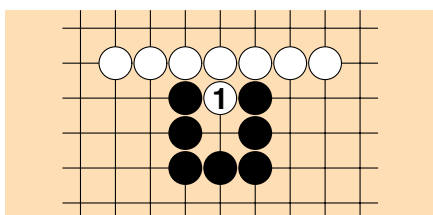
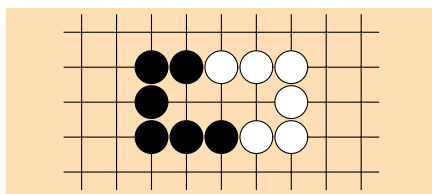


Diagramme 1b

Blanc joue, il empêche Noir de faire ce point, mais ne construit rien. La position vaut $(1+0) = 1$ point.



Exemple 2

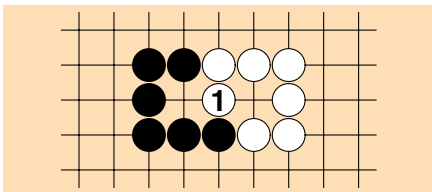


Diagramme 2a

Blanc joue et fait un point.

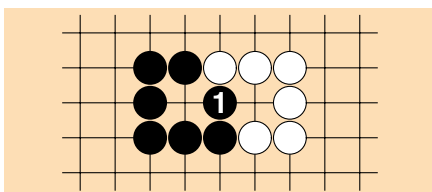
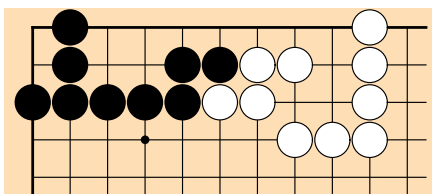


Diagramme 2b

Noir joue et fait un point.

La position vaut $(1+1) = 2$ points.



Exemple 3

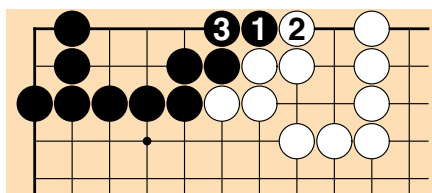


Diagramme 3a : Noir joue

Résultat : Blanc 4 points, Noir 7 points.

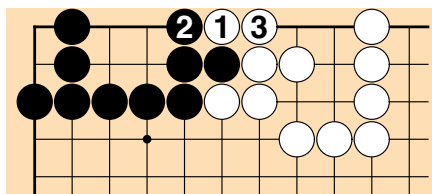
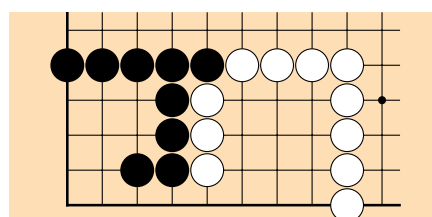


Diagramme 3b : Blanc joue

Résultat : Blanc 5 points, Noir 6 points.

La différence entre les deux séquences est de $(7-6) = 1$ point pour Noir et de $(5-4) = 1$ point pour Blanc. La position vaut donc 2 points.



Exemple 4

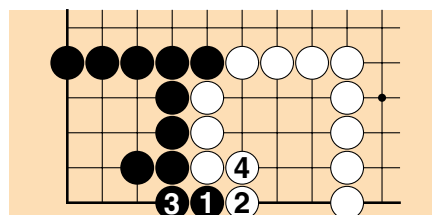


Diagramme 4a : Noir joue.

Résultat : Blanc 10 points, Noir 11 points.

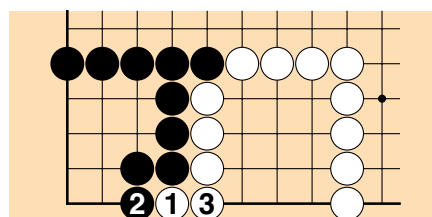
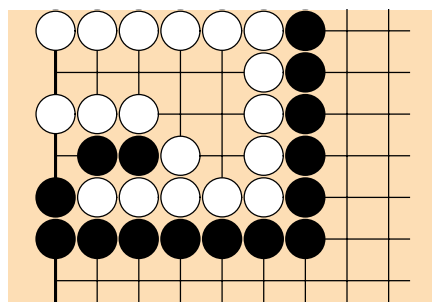


Diagramme 4b : Blanc joue.

Résultat : Blanc 12 points, Noir 10 points.

La différence entre les deux séquences est de $(11-10) = 1$ point pour Noir et de $(12-10) = 2$ points pour Blanc.

La position vaut donc 3 points.



Exemple 5

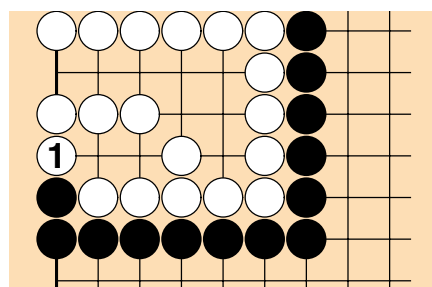


Diagramme 5a : Blanc joue.

Blanc fait deux points et prend deux pierres.

Résultat : Blanc 12 points.

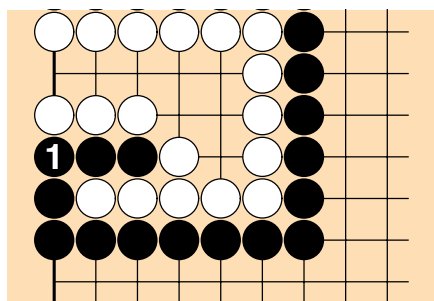
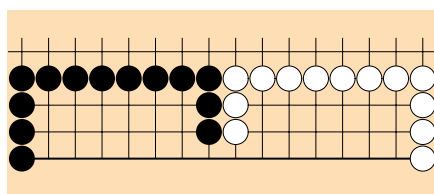


Diagramme 5b : Noir joue.

Noir joue, sauve ses deux pierres, mais ne construit rien.

La différence entre les deux séquences est de 0 point pour Noir et de $(12-8) = 4$ points pour Blanc.

La position vaut donc 4 points.



Example 6

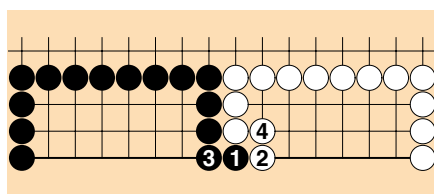


Diagramme 6a : Noir joue.

Résultat : Blanc 16 points, Noir 18 points.

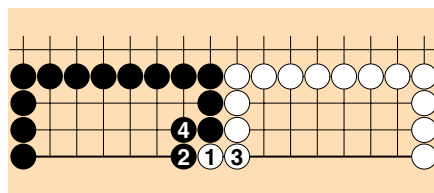


Diagramme 6b : Blanc joue.

Résultat : Blanc 18 points, Noir 16 points.

La différence entre les deux séquences est de $(18-16) = 2$ points pour Noir et de $(18-16) = 2$ points pour Blanc.

La position vaut donc 4 points.

Exercise

Imaginez que les exemples 1 à 6 se trouvent sur le même *goban*. Vous êtes Noir : dans quel ordre les jouez-vous ?

Solution page 31

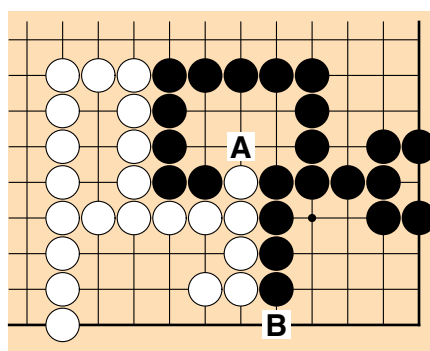
B) La valeur relative locale

Nous remplaçons ici les notions de l'article du N°141 : *gote*, *contre sente* (ou *sente inverse*), *sente*, *double sente*.

Les coups *double sente* sont prioritaires : empêchez surtout l'adversaire de se les approprier !

À valeur absolue égale, les coups *gote* doivent être joués les derniers.

Mais si les positions ont des valeurs absolues différentes, comment évaluer leurs valeurs relatives ? Un moyen mnémotechnique simple : **un coup sente permet de jouer deux fois de suite, donc il vaut deux fois plus qu'un coup gote...**



Exemple 7

À Blanc de jouer : il a le choix entre **A** et **B**. **A** va détruire totalement un potentiel de 5 points. Nous avons vu dans l'exemple 4 que la position **B** ne vaut «que» 3 points... mais en *sente* du côté de Blanc, donc en fait 6 points en valeur relative : il faut commencer par là !

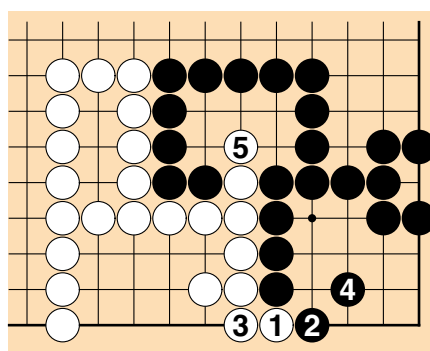


Diagramme 7a

Résultat : Blanc 14 points, Noir 13 points.

Et si Blanc s'était contenté des valeurs absolues, préférant le coup à 5 points ?

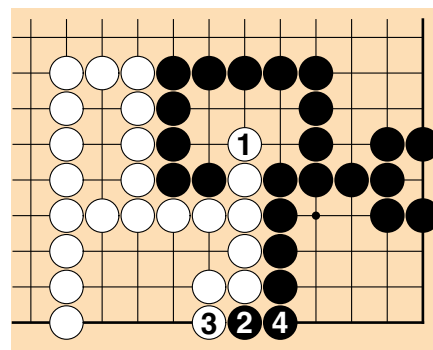
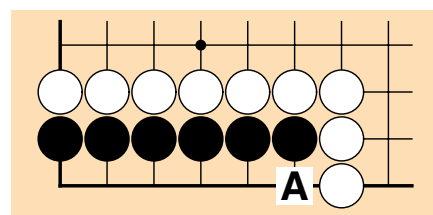


Diagramme 7b

Résultat : Blanc 13 points, Noir 15 points.

C) La valeur relative globale

Pourquoi un coup est-il *sente* ? Parce que si on ne répond pas, l'adversaire risque d'en tirer un bénéfice ou de faire des dégâts bien supérieurs à la valeur absolue du coup initial ! Cependant, ne pas répondre rend le coup *gote* pour l'adversaire, et diminue donc sa valeur relative : si les dégâts sont limités (ou s'il reste des coups vraiment gros ailleurs), on peut envisager de faire *tenuki*.



Exemple 8

À Blanc de jouer : il a en **A** un coup qui ne vaut qu'un point, mais *sente* absolu (il menace de tuer le groupe noir).

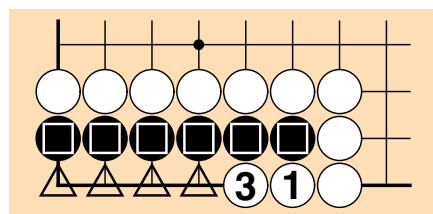


Diagramme 8a

Résultat : Si Noir fait *tenuki*, Blanc prend 6 pierres, plus 4 intersections, soit 16 points, Noir perd 4 points de territoire : la position vaut 20 points, mais Noir a eu deux coups ailleurs. S'il gagne à l'échange, cela veut dire que Blanc a fait une mauvaise estimation (ce qui malheureusement arrive régulièrement à nos niveaux de faibles et moyens kyu...).

Le FUSEKI

Christopher Annachachibi

Êtes-vous du genre à essayer plein de fuseki différents ou préférez-vous jouer toujours le même, un avec Noir et un avec Blanc ?

Il n'y a pas de meilleure façon d'apprendre comment fonctionne un début de partie que de l'essayer soi-même pendant un moment.

Vous découvrirez alors l'idée générale du fuseki, son but ou encore les différentes actions possibles pour construire sur le plateau. Vous découvrirez aussi quels coups vous dérangent le plus et quelles sont les réponses les plus efficaces.

Cela vous permettra peut-être de découvrir qu'en réalité vous préférez un autre fuseki que celui que vous jouiez depuis dix ans. Vous serez en tous cas moins perturbé pour répondre à votre adversaire en début de partie.

Commençons par voir la solution de l'exercice de la revue précédente.

Et la réponse est...

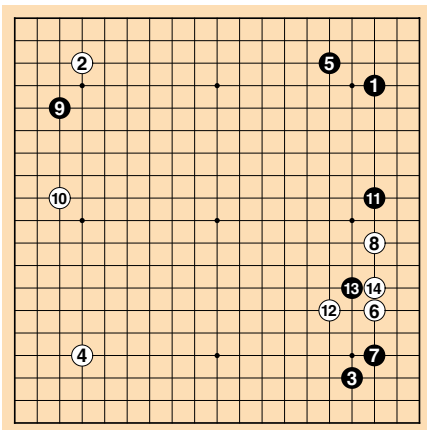


Figure 1

Dans cette partie, nous remarquons que l'approche blanche du coin Sud Est est inhabituelle.

La pierre blanche, plus éloignée d'une intersection que dans l'approche classique, sera un peu moins sous pression si Noir pince : Blanc propose en fait à Noir de lui abandonner le coin contre une installation sur le bord Est. Noir a bien sûr la possibilité de pincer s'il considère que le bord est plus important.

Noir approche ensuite le coin Nord-Ouest en 9 pour tenter de mettre à jour les intentions de son adversaire. Après cela, il joue N11 — une extension de son *shimari* — pour construire dans un premier temps sur le bord Est en attaquant la position blanche et envisager ensuite de développer sur le bord Nord.

La grande question pour Noir maintenant est de savoir comment tirer au mieux profit de N9...

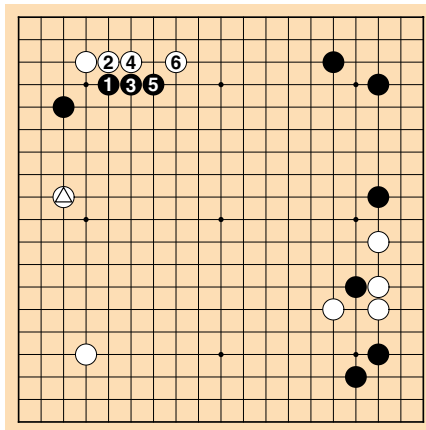


Figure 2

La première idée à laquelle on pourrait penser est la séquence de 1 à 6. L'idée est de mettre la pression sur le *komoku* blanc, de l'aplatir en construisant un mur avec 1, 3 et 5.

Mais est-ce intéressant pour Noir d'agir ainsi ? △ est à une distance assez gênante du mur noir, elle n'est ni trop proche, ni trop loin. Elle rend, malheureusement, le mur noir difficilement utilisable.

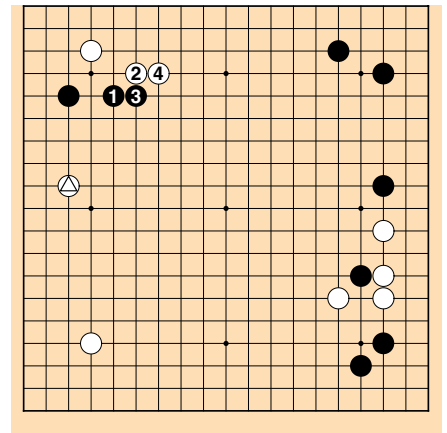
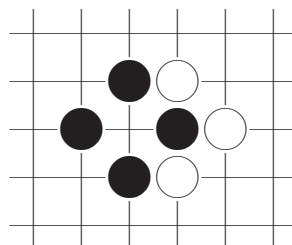


Figure 3

On peut ensuite envisager de jouer simplement la séquence de 1 à 4.

Le problème pour Noir est sensiblement le même à cause de △. Blanc est maintenant sur la quatrième ligne et fait des points grâce à Noir qui pousse en retard avec 3.

En fait, avant d'agir, il faut se poser question : « Quel bord je désire obtenir ? »

Le bord Ouest est intéressant mais dès que Blanc pince, il semble compliqué d'y développer beaucoup de points. Noir pourrait évidemment créer un groupe vivant sur ce bord pour empêcher Blanc d'y faire lui-même trop de points.

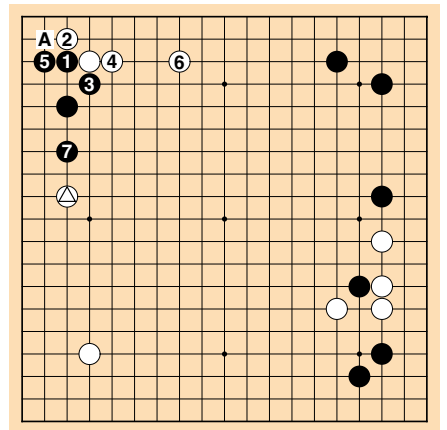
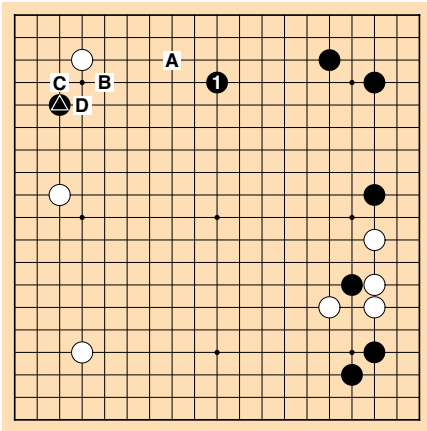


Figure 4

Dans cette figure, nous voyons une des séquences possibles où Noir joue 1 à 7 pour s'installer sur le bord Ouest.

Le groupe noir est vivant et son objectif est rempli, il a détruit les points que Blanc aurait pu faire. Noir possède, du coup, un groupe fort lui permettant de combattre plus efficacement sur le reste du bord Ouest. On peut jouer 7 en A.



Le Fuseki Chinois

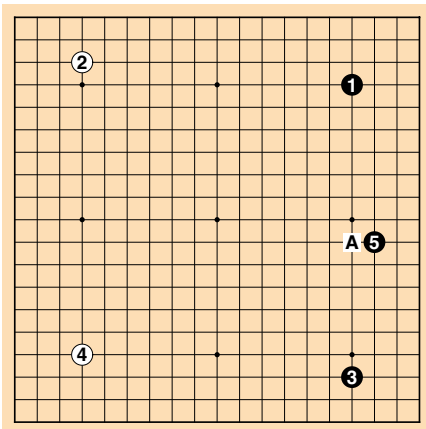


Figure 8

Changeons de *fuseki* pour découvrir d'autres horizons et observons les différentes options du **Fuseki Chinois**. C'est un début de partie assez flexible dans lequel Noir pourra très vite développer des points mais aussi de l'influence.

Comme avec le **San Ren Sei**, l'objectif est d'inciter l'adversaire à approcher ou envahir pour développer sa zone d'influence ou faire des points.

Les pierres noires sont éloignées les unes des autres. C'est normal, Noir désire couvrir le bord Est assez rapidement, même s'il laisse à son adversaire des possibilités d'invasion.

N1 est un *hoshi*, un coup flexible en quatrième ligne qui privilégie d'abord l'influence mais qui peut, après une ou plusieurs séries de coups sur le plateau, permettre de concrétiser du territoire.

Le *komoku* N3, placé en troisième ligne, permet quant à lui de récupérer dans tous les cas une partie du coin.

N5 est la particularité de ce *fuseki*. Vous pouvez remarquer que ce coup se trouve presque au milieu du *goban* mais plus proche du *komoku* au Sud.

Il existe une variante du *fuseki chinois* quand Noir joue en A.

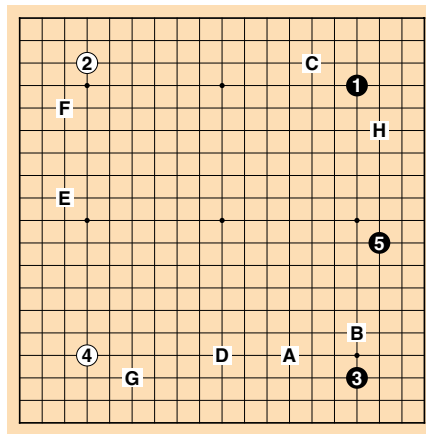
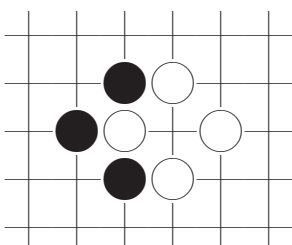


Figure 9

Blanc a de nombreuses réponses possibles. Un *shimari* avec F pour faire des points. L'extension symétrique à Noir en E pour couvrir le bord Ouest rapidement. Une prise de points en G, avec la possibilité d'un *ko* si Noir tente le *san-san* : ce coup limite les possibilités d'approche de Noir. A et D permettent à Blanc de construire au Sud. B est jouable mais risqué. C est une approche très utilisée pour s'installer au Nord. Et H est une invasion assez jouée aussi. Regardons un peu plus en détail quelques cas de figure.

Douce approche

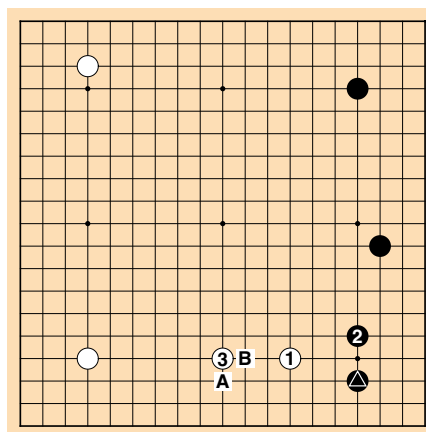


Figure 10

Si Blanc considère que le bord Sud est important, le coup en 1 permet de construire en approchant le *komoku* ▲ de loin. L'idée est de proposer à Noir de garder le coin avec N2 et de jouer B3 ou A pour s'étendre. Bien sûr, Noir peut choisir de pincer B1 en jouant 3 ou B si lui aussi pense que le bord Sud est important.

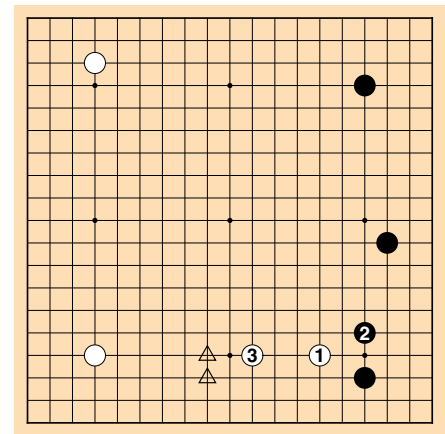


Figure 11

Blanc pourrait envisager une approche plus près du *komoku* en 1. Noir répond alors simplement en 2 et Blanc s'étend en 3 pour stabiliser son groupe.

En comparant à la figure 10, la position de Blanc est plus facilement mise sous pression si Noir joue plus tard un des points Δ. B1 est un peu trop proche de la force qu'a obtenu Noir en jouant N2.

Ce type de coup est à éviter car il permet à l'adversaire de contre-attaquer plus efficacement.

Approche risquée

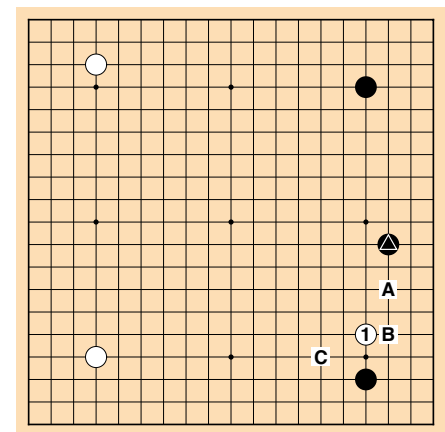


Figure 12

Si Blanc craint le développement d'un territoire noir entre le coin Sud-Est et ▲, il aura tendance à vouloir jouer B1.

Si l'objectif de Blanc est vraiment de détruire des points à cet endroit, c'est envisageable. Mais ce n'est pas trop conseillé en début de partie. Comme indiqué plus haut, ▲ renforce un peu plus la position de Noir qu'un coup de milieu de bord car elle est plus proche du *komoku* que du *hoshi*. Blanc a très peu d'espace pour vivre sur le bord Est, il pourrait être fort sur-concentré ou même... ne pas pouvoir vivre sur place et devoir fuir. Ce coup doit donc rester une option pour la suite de la partie car il y a des endroits plus intéressants où jouer sur le *goban*.

En réponse on peut envisager **A**, **B** et **C**.

Noir **A** sur-concentre la position noire ! L'idéal pour Noir est d'utiliser ▲ comme une pince déjà présente. Or si Noir rajoute un coup comme **A**, cela rend ▲ inutile.

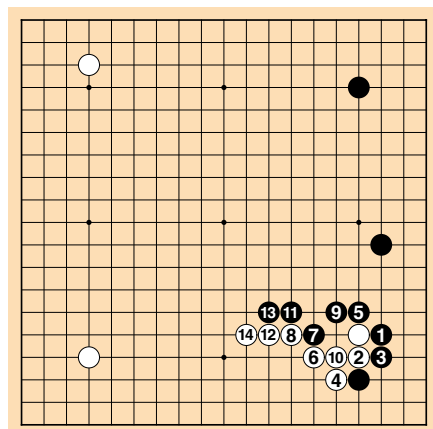


Figure 13

Dans le cas où Noir commence par 1, ça devient plutôt compliqué pour les deux joueurs. Il y a plusieurs variations mais globalement, Noir pourrait obtenir de l'influence vers le bord Est et le centre en jouant 1 à 13. Il donnerait en échange un grand nombre de points sur le bord Sud à son adversaire. L'influence de Noir est encore assez ouverte : il n'est donc pas évident que cette variation soit assez rentable.

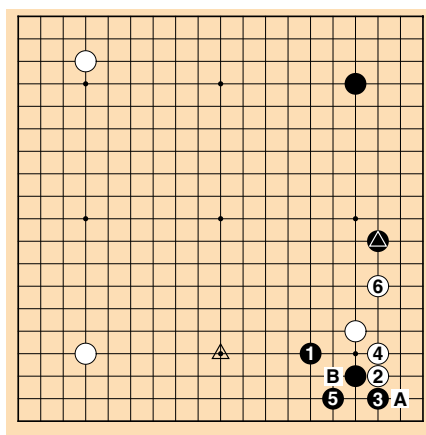


Figure 14

Grâce à ▲, Noir 1 peut être joué pour profiter au maximum de la position de départ. L'idée de Noir est d'enfermer Blanc à l'Est en l'obligeant à vivre sur place de manière très sur-concentrée ou à fuir. Si Blanc fuit, Noir construira sur le bord Sud et sur le bord Est. Si Blanc vit sur place, il sera sur-concentré et aura de toute manière aidé Noir à construire sa position.

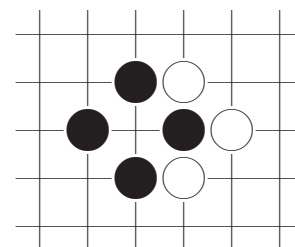
Au cas où Noir aurait déjà une pierre vers ▲, il peut se permettre de jouer **A** à la place de 5. Si ce n'est pas le cas **A** laisse une faiblesse exploitable par Blanc en **B**.

Point stratégie

La stratégie de Noir repose sur le fait que si vous approchez sa position, il pourra se construire et faire des points. Si vous ne le faites pas, il pourra aussi se construire en s'agrandissant.

Il faut absolument trouver le moyen d'approcher Noir au meilleur endroit pour l'empêcher de construire trop rapidement, mais n'oubliez pas qu'il construira quoi qu'il arrive.

La qualité de ce *fuseki* est qu'il peut se développer très vite, tout dépend de ce que vous voulez !



Exercice

Je vous propose ce début de partie : à vous de trouver ce qui pourrait être intéressant pour Noir. Il y a beaucoup de possibilités, plusieurs façons de penser. N'hésitez pas à envoyer votre réponse argumentée à

fulgurogo@gmail.com

et je me ferai un plaisir de vous répondre comme d'habitude. Vous pourrez aussi m'indiquer quelle couleur vous préféreriez jouer : Blanc ou Noir ?

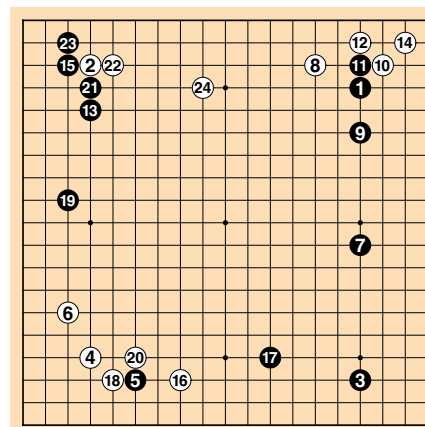


Figure 15

Yose : solution de l'exercice.

À Noir de jouer.

Nous avons vu que la position 6 vaut 4 points, *sente* pour Noir, donc est valorisée à 8 points.

La position 5 vaut 4 points, *gote*, donc reste valorisée à 4 points.

La position 4 vaut 3 points, mais, *sente* pour Noir, est valorisée à 6 points.

Les positions 2 et 3 valent chacune 2 points, et sont toutes deux *gote*, elles restent valorisées à deux points.

La position 1 ne vaut que 1 point *gote*.

Noir jouera donc dans l'ordre les positions 6, 4, puis 5, où il perd l'initiative, puis jouera le coup à deux points que Blanc lui laissera, ce dernier terminant par le coup à 1 point.

Les Mystères du Weiqi

Règles d'Or du Roi

D'après Youyi Chen,

traduit et adapté par Laurent Lamôle

Partie 4 : Qì Zǐ Zhēng Xiān (弃子争先)

Voyons maintenant le quatrième de ces « secrets », la légende nous dit :

« Qì Zǐ Zhēng Xiān ».

Qì = abandonner,

Zǐ = pierre,

Zhēng = lutte, combat

Xiān = initiative (= sente en japonais).

On pourrait donc traduire cela par :

« *Abandonnez des pierres pour gagner l'initiative* ».

Comme les neuf autres secrets de la série, la légende nous livre cette clé sans aucune explication (la majeure partie du livre de Wang ayant été perdue au cours de l'histoire). Cependant, on considère généralement qu'il est possible de sacrifier jusqu'à quinze pierres afin de gagner l'initiative.

Notre règle est d'ailleurs à rapprocher d'un proverbe russe qui dit : « **Moins de quinze pierres en danger, *tenuki*** ».

Il existe toutefois deux versions modernes qui apportent des précisions sur notre thème.

La première d'entre elles est l'œuvre de la famille chinoise Guo. Un des membres de cette famille de joueurs de Go avait l'habitude de dire : « *Laissez tomber les pierres, une fois qu'elles auront toutes été capturées, vous aurez gagné la partie* ». Cela nous laisse entendre qu'il est possible de sacrifier autant de pierres que l'on souhaite sur le *goban* (le tout étant de le vouloir... mais qui a vraiment envie de sacrifier ses propres pierres ?). Ce dicton de Guo est en tout cas bien connu, et populaire auprès de certains joueurs professionnels chinois. Il nous rappelle que l'on doit toujours étudier la possibilité d'un sacrifice, avant de se laisser entraîner dans une suite forcée défavorable.

L'autre version est celle d'Otake Hideo, qui a écrit : « *Ayons à l'esprit la situation globale, abandonnons les pierres résiduelles, et prenons les gros points du goban* ». Cependant, toute la difficulté est d'évaluer ce qui peut être considéré comme résiduel... La règle de Wang nous dit que l'on peut dans certains cas abandonner des pierres (« Zi »), mais elle ne nous dit pas si l'on doit sacrifier **uniquement** des pierres résiduelles.

Par ailleurs, il existe des situations où une faute prématurée nous force à abandonner des pierres importantes, dans le but de gagner le « Xian » (contrôle de la partie, avance globale...), ou bien tout simplement pour minimiser les pertes.

En résumé, il est probable que les bons critères pour faire *tenuki* ne soient pas uniquement liés au nombre de pierres sacrifiées. Ce critère devrait plutôt prendre en compte la compensation éventuellement obtenue pour cet échange. Le tout étant de savoir quand il est rentable de laisser filer quelques uns de vos amis (tout en sachant combien), dans l'optique d'obtenir le contrôle du *goban*, de gagner de l'influence, le « Xian », sente, ou autre chose encore !...

Mais, que vaut le « Xian » ou le sente en nombre exact de pierres ? Cette évaluation constitue une tâche plus que difficile...

Une première tentative de réponse peut être trouvée dans le livre de Sakata Eio et Fujisawa Hideyuki. Ceux-ci évaluent la perte d'une première pierre à environ cinq points, et d'une deuxième pierre à environ dix points dans une partie à handicap jouée entre professionnels. Plus loin dans le même ouvrage, ils considèrent qu'une pierre de handicap vaut en moyenne douze points.

Par contre, une estimation correcte de la valeur du sente en milieu de partie semble pratiquement impossible.

Précisons enfin le concept de *tenuki* (ou d'abandon de pierres) avec deux termes issus du vocabulaire chinois : la base du jugement étant de déterminer si les pierres concernées sont de type « Qi Jin » ou bien « Fei Zi ».

Qi Jin = pierres essentielles.

Le plus souvent, elles sont peu nombreuses. Leur nombre peut même descendre à une ou deux. Les pierres « Qi Jin » ne doivent en aucun cas être laissées en pâture à l'adversaire mais les discerner à coup sûr relève d'un niveau professionnel...

Fei Zi = pierres inutiles.

De toute évidence, ces pierres peuvent être sacrifiées jusqu'à hauteur d'une quinzaine.

Nos champions 2017

Championnat de France des jeunes :

-<12 ans : Lexiang Sun (5K, 38GJ).

-<16 ans : Samuel Teissier (7K, 84Av).

-<20 ans : Ariane Ougier (2D, 92An).

Championnat de France open :

Gao Jiaxin (6D, 91Or).

Championnat de France amateur :

Benjamin Dréan-Guënaïzia (6D, 29Co).

Championnat de France par paires mixtes :

Benjamin Dréan-Guënaïzia (6D, 29Co),
Miléna Boclé (2D, 92An).

Championnat de France féminin :

Ariane Ougier (2D, 38Gr).

Championnat de France des clubs :

Équipe de Grenoble (Hwang In-Seong 8D,
Motoki Noguchi 7D, Baptiste Noir 4D
et Toru Imamura 3D).

International

Cette année, parmi les nombreux joueurs français sélectionnés pour des compétitions internationales, le meilleur résultat a été obtenu par Valérian Bouëtté (3D, 93Mo), qui monte sur la troisième marche du podium lors de l'**European student go championship**.

Préparez votre été !



Stage Fédéral

7 juillet - 20 Juillet

Fédération Française de Go

Le stage se tiendra au camping "Parc du Guibel",
à Piriac-sur-mer, Loire-Atlantique



Responsable pédagogique
Mathieu Delli-Zotti 4D

Toutes les informations sur le site du stage :

<http://stages.jeudego.org/2018/>

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



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