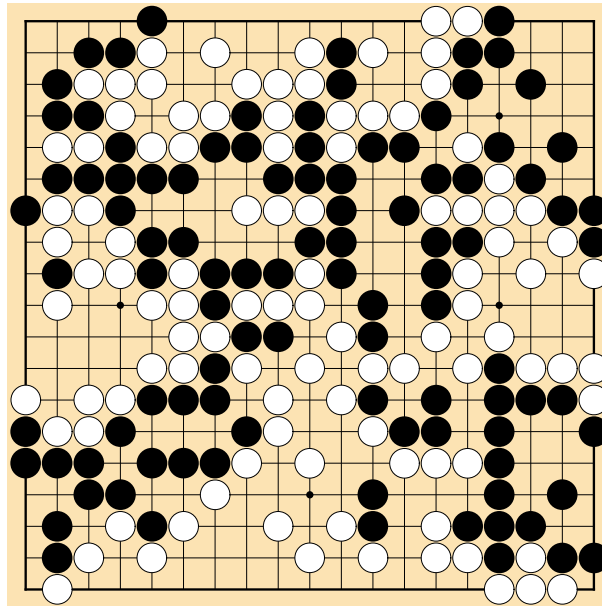


# Fauteur de troubles

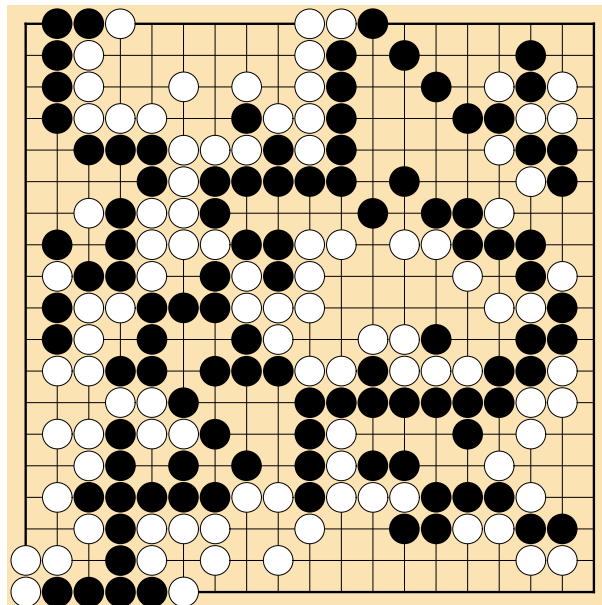
In-seong Hwang

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

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



Problème 1  
Niveau kyu



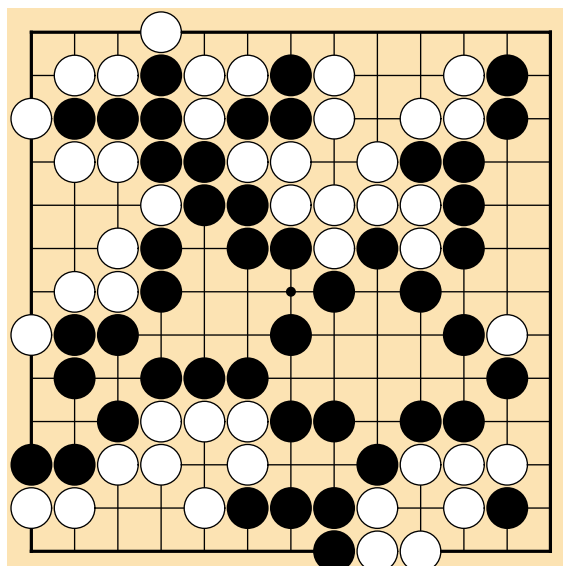
Problème 2  
Niveau dan

## YOSE

Junfu Dai

La magie des *tesuji* de yose...

*Komi* : 0,5 points.  
À Noir de jouer.



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

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



# L'édito



Photo : Marc Delaunay

Chères lectrices, chers lecteurs

L'automne et le début de l'hiver s'alignent sur cet été que nous trouvons assez sombre...

Le monde extérieur fait de plus en plus penser aux romans d'héroïc fantasy ou de science fiction, ici Gaia irritée donnant à l'humanité une leçon d'écologie punitive, là un portail s'ouvrant entre deux univers (ou, selon les auteurs, une perturbation du continuum spatio-temporel) et permettant à des forces/entités maléfiques de s'introduire sur notre monde.

Même notre propre micro-univers semble contaminé : l'Intelligence Artificielle, qui a donné une nouvelle impulsion à notre jeu, est détournée et pervertie. Le capitaine (!) de l'équipe bulgare « Pandanet », convaincu de tricherie, a fait exclure son équipe de la ligue D de cette compétition. Facteur particulièrement aggravant : il est aussi président de la Fédération bulgare...

Heureusement, tout n'est pas aussi noir et nous avons quelques motifs d'être optimistes, au moins dans notre domaine. Pour commencer, ce genre de conduite va devenir de plus en plus difficile à cacher... Dans cette revue, Colin Le Duc et Théo Barollet nous font un bref compte-rendu de leur voyage en Corée pour la conférence ISGS où ils évoquent leur travail sur la détection de triche en ligne, réalisé dans le cadre du Comité Anti Triche de la ligue de go en ligne.

Motoki Noguchi nous conte la reconquête de son titre de champion de France Open et reprend enfin sa série historique sur Go Seigen ; Inseong Hwang nous explique la démarche qui l'a amené à cette formule originale qu'est sa série « Fauteur de troubles » et commente sa partie jouée contre Benjamin Dréan-Guënaïzia lors de la finale de la coupe Maître Lim, remportée pour la septième fois par le club de Grenoble !

Pour ceux d'entre vous qui souhaitent travailler les aspects techniques du go en plus de nos rubriques habituelles, Jean-Louis Cordonnier explique comment utiliser les PDF de livres chinois, japonais, voire coréens disponibles sur le Net pour progresser.

Enfin, l'équipe qui prépare à Toulouse le congrès européen nous informe avoir déjà reçu huit cents pré-inscriptions (un record absolu) et continue à travailler pour le meilleur accueil possible des participants et à l'organisation des activités hors tournoi principal, pour les joueurs et leurs accompagnants. Ce serait dommage, pour tous joueurs de go de 30K à 9P, de rater ce moment historique !

Bonne lecture !

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

Et toujours...

L'email de la rédaction :

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

Le site de la revue :

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

Notre page facebook :

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

## ACTUALITÉS ET PARTIES COMMENTÉES

Brèves	23, 29
Championnat de France Open	6
Pédagogie	8
Livres	11
Coupe Maître Lim (partie commentée)	12
Livres de go... En chinois !	15
Conférence ISGS	17
Hommage à Go Seigen	18
Le Plateau Vide	33
Courrier des lecteurs	35

## THÉORIE ET TECHNIQUES

Problèmes : énoncés	2, 4, 5
Le coin des débutants	20
Yose	24
Le monde des tesuji	26
Kô	28
Fauteur de troubles	30
Tsumego à gogo : solutions	34

- Éditeur : Fédération Française de Go.  
Siège social : Fédération Française de Go  
101 rue de Sèvres, 75280 Paris CEDEX 06.
- Directeur de publication : Clément Béni.
- Rédacteur en chef : Jean-Pierre Lalo.
- Maquettiste : Jean-Pierre Lalo.
- Correcteurs : Robin Bacardaz, Bernard Choque, Agnès Gaillard, Martial Sauvadet, Nicole Tagnon.
- Contributions : Théo Barollet, Christian Boyart, William Cobb, Jean-Louis Cordonnier, Junfu Dai, Lorenzo Duflo, Jean-Paul Gaschignard, Fan Hui, Inseong Hwang, Colin Le Duc, Motoki Noguchi.
- Illustration de couverture : Nicole Tagnon.
- Portraits : Gabriel Robinne.
- Illustration intérieure : Camille Lévêque.
- RFG est publiée par la Fédération Française de Go.
- Imprimé par : Maugein Imprimeurs (ZI de Mulatet, 19000 Tulle)

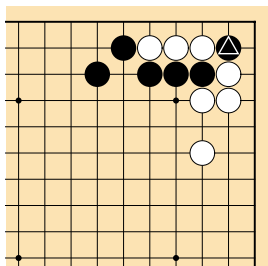
# Le coin des débutants

Christian Boyart, JP Lalo

# Tsumego à gogo

Fan Hui

## Niveau débutant

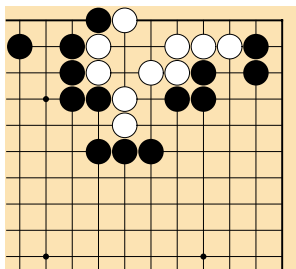


# Tsumego à gogo

énoncés

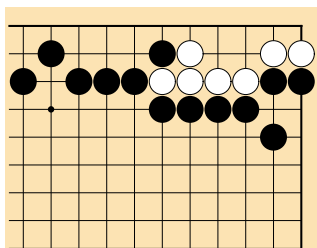
Fan Hui

## Niveau intermédiaire



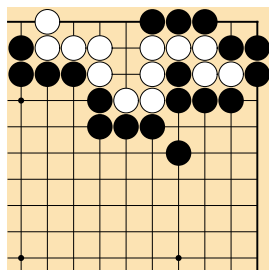
**Problème 5**

Noir joue et tue Blanc sans condition.



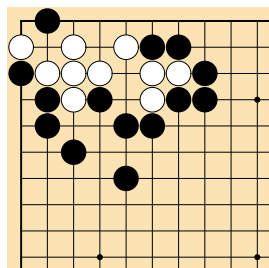
**Problème 6**

Noir joue et tue Blanc sans condition.



**Problème 7**

Noir joue et tue Blanc sans condition.

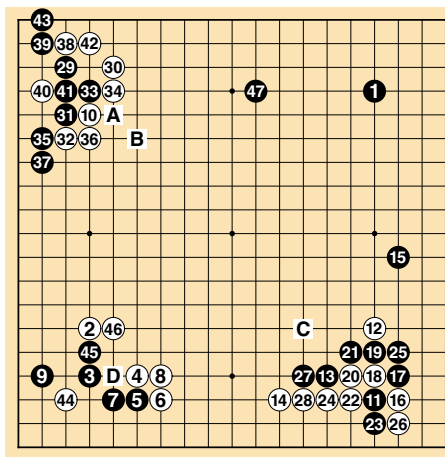


# Championnat de France Open 2023 Motoki Noguchi

## Victoire dans le doute

**P**our moi, les coups joués dans un championnat sont toujours des fruits de compromis. En mon for intérieur, j'ai bien envie de construire mon jeu uniquement avec des coups qui me plaisent : en réalité, pour gagner, je suis aussi obligé de faire des choix plus réalistes et moins idéalistes. Mon niveau de satisfaction d'une partie ou d'un tournoi se mesure au pourcentage de coups créatifs, ou simplement « rigolos » que j'ai joués. C'est une des raisons pour laquelle je joue des coups atypiques en début de partie comme 5-5, 3-5 (*mokuhazushi*), 4-5 (*takamoku*) ou 5-6 (*ô-takamoku*). Je ne les juge pas meilleurs que les *fuseki* modernes composés majoritairement du *hoshi* et du *komoku*, mais je me sens plus en accord avec moi-même en les jouant.

Pourtant, lors du championnat Open 2023, malgré mes victoires, je n'ai pas retrouvé cette sensation d'harmonie dans mes parties. Peut-être étais-je un peu fatigué à la suite de la finition de mon nouveau livre ; mon jeu souffrait en général de panne d'inspiration, j'ai plutôt opté pour la facilité en me contentant de coups « sûrs » et j'ai commis aussi beaucoup d'erreurs de lecture assez simples.



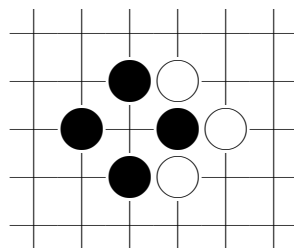
### Ronde 1

○ : Motoki Noguchi  
● : Benoît Robichon

#### Coups 1 à 47

#### Blanc gagne par abandon.

Le *tsuke* en 38 protège indirectement la faiblesse en A : après 43, si Noir coupe, Blanc B capture la pierre. Pourtant, l'échange dans le coin Nord-Ouest (38-42) alourdit quand même la forme de Blanc. J'aurais peut-être dû penser à un briseur de *shichô* comme C, plus léger globalement. Le *nozoki* blanc en 44 cherche le renforcement central grâce au coup *sente* D, mais Noir contre-attaque avec 45 et reprend la précieuse initiative. Mon 44 était finalement abusif et une simple extension au Nord aurait été meilleure. Blanc a pris de l'avance plus tard dans le combat.



### <= Ronde 2

● : Motoki  
○ : Stephan Kunne

#### Coups 1 à 85

#### Noir gagne par abandon.

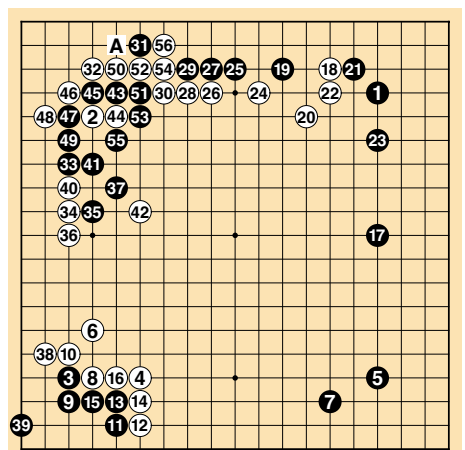
18 : capture en 8, 20 : connexion en 13.

Noir 27 était sûrement meilleur en 28. La séparation de Blanc avec le *tsuke* en 28 a provoqué un combat inattendu. J'ai reconnu par la suite les progrès de Stephan, qui m'a mis beaucoup de pression. Au moment où j'ai poussé au centre



avec 75 et 83, j'étais conscient de l'*aji* au Nord-Est, mais j'ignorais quel coup ajouter pour tuer parfaitement les pierres blanches : l'IA propose le *keima* sur la deuxième ligne en A (qu'elle est forte !). J'étais content de jouer le *hane* central en 85 qui connectait toutes mes pierres et qui réveillait la menace de la coupe en B.

Pendant le championnat, c'est la partie qui m'a donné le plus de plaisir.



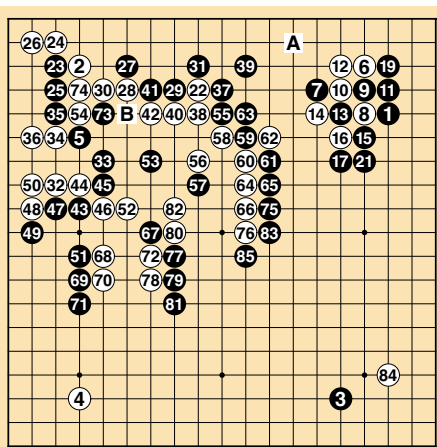
### Ronde 3

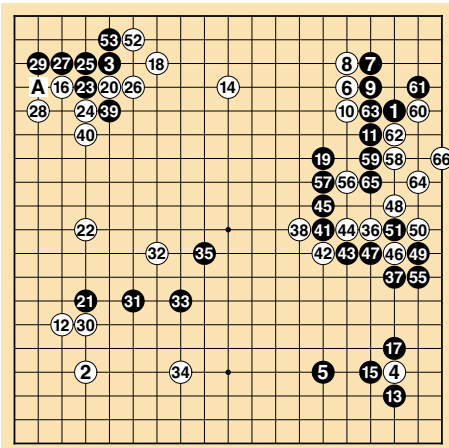
○ : Motoki Noguchi  
● : Andéol Evain

#### Coups 1 à 56

#### Blanc gagne par abandon.

Après la stabilisation de Noir au Nord avec 31, je n'avais aucune idée de la direction et c'est pourquoi j'ai choisi le *shimari* conventionnel en 32. Après réflexion, j'aurais pu échanger d'abord Blanc 50 pour Noir A, avant d'occuper un coup sur la sixième ligne en 42. Grâce à l'excellente manœuvre en 43 et 47, Noir vit en tuant deux pierres mais la capture du groupe au Nord avec 56 m'a donné un peu d'avance.





#### Ronde 4

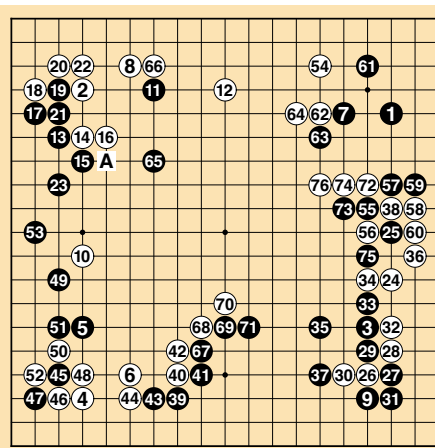
○ : François Bourhis  
● : Motoki Noguchi

Coups 1 à 66

Noir gagne par abandon.

54 en 46

Dans le *jōseki* au Nord-Ouest, faut-il descendre en *gote* (29) comme je l'ai fait dans la partie ou finir la séquence en *sente* avec l'*atari* en A, quitte à renforcer énormément Blanc ? C'est une question que les joueurs pros se posent depuis le XVI<sup>e</sup> siècle, époque de Honinbō Sansa ou de Nakamura Dōseki. Dans cette partie en tout cas, l'IA a l'air de préférer la seconde solution, plus rapide. Dans la séquence de sauvetage par Blanc à l'Est, j'ai naïvement répondu en 61 et 63 parce que j'ai zappé Blanc 64, pourtant un point vital très simple. J'ai eu de la chance que cette erreur ne m'ait pas coûté cher.



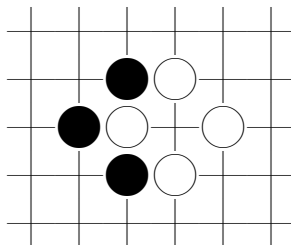
#### Ronde 5

○ : Florent Labouret  
● : Motoki Noguchi

Coups 1 à 76

Noir gagne par abandon.

J'étais assez content de mon *fuseki* jusqu'au coup 71. Cependant, quand Blanc a tenté de compliquer la situation avec l'*atari* en 72, je me suis mis tout seul dans un calvaire avec Noir 75 : c'est un passage à vide, totalement incompréhensible. J'aurais dû éviter un combat en infériorité à l'Est et fermer solidement le centre en A. Ce type de bourde m'arrive de plus en plus, curieusement souvent contre Florent. Exerce-t-il une influence subliminale sur mon jeu ?



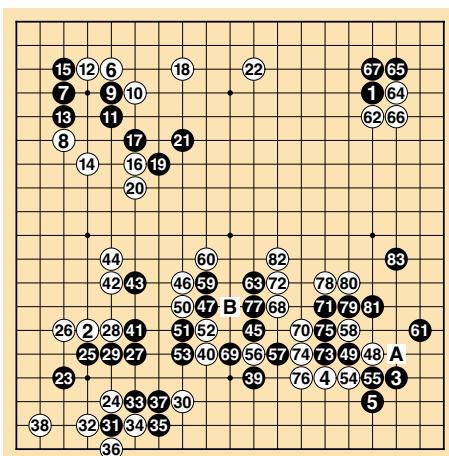
#### <= Ronde 6

○ : Motoki Noguchi  
● : Denis Karadaban

Coups 1 à 83

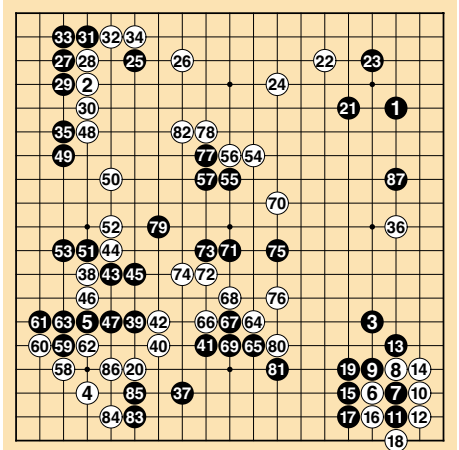
Blanc gagne par abandon.

Je ne sais pas pourquoi, après Blanc 38, je me suis soudain rappelé la partie contre Tanguy (Le Calvé) lors du championnat Open en 2016. Après un *fuseki* à peu près similaire, il m'avait écrasé. Quel mauvais présage ! Mais cela montre aussi que je me trouvais dans un très mauvais état mental, en plus sans aucune raison... Sur le *goban*, je regrette notamment le *hane* 60 (enfermer en A aurait été plus dynamique) et la connexion en 76 (Blanc



aurait pu jouer au moins B en *sente*). J'ai pu renverser la situation plus tard dans le combat, mais j'ai aussi commis des erreurs dans le *yose* et la partie s'est jouée à un demi-point jusqu'au bout.

Denis n'a pas eu un parcours facile dans ce championnat – Elia et Stephan lui ont fait bien peur, je crois – mais paradoxalement, il était clairement le plus en forme parmi les joueurs que j'ai affrontés. Comparé à il y a quelques années, son jeu a gagné en maturité.



#### Ronde 7

○ : Elia Mangin  
● : Motoki Noguchi

Coups 1 à 87

La capture des deux pierres à l'Ouest avec 51 et 53 m'a donné une avance assez confortable dès le *fuseki*. Elia n'était sans doute pas en forme dans cette partie. En revanche, un mois plus tard au tournoi de Clermont Ferrand, il m'a bien fait transpirer !

Chaque championnat est unique : je n'avais jamais remporté l'Open dans un doute aussi fort sur mon jeu. J'ai heureusement au moins réussi à surmonter mon défaitisme. Malgré tout, cet état négatif m'a encore hanté au tournoi de Clermont Ferrand où Valérian (Bouëtté) a failli tuer mes pierres et Abdallah (Mezouar) m'a battu à plate couture. J'ai enfin pu sortir du tunnel à la coupe Maître Lim.

**Leçon de ce championnat : ne soyez pas négatif sans raison et ayez confiance, peut-être avez-vous bien joué après tout !**



# Pédagogie

Jean-Paul  
Gaschignard

## Apprendre le go aux débutants et joueurs faibles (troisième épisode) : Quelques trucs et exercices utiles

**R**ésumé des épisodes précédents : Grâce à sa méthode d'initiation (RFG n° 135, pages 28 et 29), Blanc, le ou la pédagogue, a rapidement appris à Noir, le ou la débutante, les règles du jeu. Grâce aux conseils de Blanc (RFG n° 159, pages 18, 19 et 23), Noir a rapidement progressé, jusqu'à gagner toutes ses parties « sans conseils » à trois pierres sur 9 x 9, et à commencer à jouer sur 13 x 13 (RFG n° 160, page 13).

**B**lanc a maintenant envie d'inciter d'autres joueurs et joueuses à faire progresser les joueuses et joueurs faibles, et de partager quelques recettes pédagogiques.

Certains trucs et exercices me semblent particulièrement intéressants pour les débutants et joueurs faibles :

### Quels commentaires faire pendant les premières parties ?

Pas trop, mais assez pour que, sauf exception, le débutant ou la débutante gagne sa première partie.

Le débutant, la débutante au jeu de go, est avant tout, et fondamentalement, un être angoissé. Il ou elle découvre un jeu qu'il ne connaît en général absolument pas, et dont les principes ne ressemblent à rien de ce qu'il ou elle connaît. Il ou elle souhaite bien faire et a peur de se tromper. Même quand il ou elle cherche à le cacher, ce qui est le cas le plus courant !

Donc, comme pendant la présentation des règles, les commentaires doivent être assez fréquents : le plus angoissant, c'est un pédagogue qui ne parle pas ! Mais pas trop longs, sous peine d'épuiser le débutant avant la fin de la partie...

J'emploie trois sortes de commentaires : pour les coups catastrophiques, on l'a vu, je fais reprendre le coup en expliquant pourquoi il ne marche pas ; pour les très bons coups, je dis : « **parfait** », « **excellent** », « **très bon coup** », ou toute

autre expression synonyme ; pour les coups qui ne sont pas excellents, mais pas assez catastrophiques pour que je les fasse reprendre, je dis « c'est possible », « pourquoi pas ? »..., pour rassurer, mais sans commenter.

Plus la partie avance, moins il est utile, en général, de commenter les coups. Mais il y a toujours quelques coups à commenter, soit pour les faire reprendre, soit parce qu'ils sont particulièrement bons. Vers la fin de la première partie, il est très souvent utile d'aider le débutant ou la débutante, qui commence à fatiguer, à s'orienter. Par exemple, à trouver les coups de petit yose qui restent.

Si Noir gagne sa première partie, la deuxième est aussi commentée en cours de partie, mais plus sobrement. Si il ou elle a oublié des conseils donnés pendant la première partie, il est utile de le rappeler : « **C'est une position que nous avons déjà vue** », « **C'est un conseil que j'ai déjà donné...** ». Si l'oubli est répété, on peut insister : « **À quoi ça sert que je donne des conseils ?** »...

Si Noir gagne ses deux premières parties, la troisième est sans conseils. C'est beaucoup plus difficile, mais certains et certaines se souviennent bien de tous les conseils importants et gagnent.

Ensuite, il est intéressant d'alterner parties avec conseils en cours de partie et parties sans conseils (mais, tout de même, avec un commentaire à la fin). On peut même demander à ce joueur ou cette joueuse très faible, et en particulier si c'est un jeune enfant, si il ou elle préfère une partie avec conseils ou une partie sans conseils.

### Faire jouer les débutants en équipe.

Deux débutants ou débutantes jouent leurs parties d'initiation ou leurs toutes premières parties, contre le pédagogue, en équipe. En pouvant, et même devant, parler entre eux pour choisir les meilleurs coups à jouer. Il est utile de préciser, d'entrée, que les deux joueurs ou joueuses devront alterner les propositions de coups, pour éviter les situations

gênantes où l'un des deux monopolise les propositions, pendant que l'autre devient de plus en plus passif et en général finit par se désintéresser de la partie.

Cette technique du jeu par équipe contre le pédagogue, en parlant, peut être utilisée après les parties d'initiation, si les joueurs ou joueuses faibles le souhaitent. Elle fonctionne assez bien : le fait de discuter les coups à jouer avec l'autre débutant oblige à imaginer des coups, à commenter les propositions, à imaginer les réponses possibles...

### Les pierres d'avance sur 9 x 9 aux points 4-4.

J'insiste : pour apprendre, c'est beaucoup plus efficace que les points 3-3 ! Cela donne des parties beaucoup plus simples, et beaucoup plus compréhensibles par le débutant ou la débutante. Avantage supplémentaire, cela familiarise le pédagogue avec beaucoup de positions de coin courantes dans de « vraies parties » sur 19 x 19.

Je ne vois donc que des inconvénients, et ils sont massifs, à poser les pierres d'avance sur les points 3-3 sur un 9 x 9, dans une partie d'initiation ou contre un joueur ou une joueuse très faible. Le fait que des points 3-3 soient en général imprimés plus gros sur les 9 x 9 n'a aucune importance et n'est en aucun cas une consigne ou une théorie officielle !

Ces points 3-3 imprimés servent lorsque des joueurs forts, ou en tout cas des joueurs ou joueuses expérimentés, souhaitent se donner des pierres d'avance sur cette surface. Cela ne concerne pas les débutants ! C'est d'ailleurs ce que je répons quand les débutants demandent pourquoi ces points sont imprimés plus gros, ce qui arrive de temps en temps.

### L'atari-go et le vrai jeu de go.

J'utilise assez souvent l'*atari-go*, en particulier quand deux débutants veulent jouer entre eux après l'initiation : je leur présente alors l'*atari-go*, en leur expliquant que pour le moment ils ne voient pas assez bien ce qui se passe sur le



*goban* pour jouer réellement au go entre eux. Quand on ne voit que la moitié ou les deux tiers des *atari*, jouer au go est vraiment très difficile !

Je l'utilise aussi quand le débutant ou la débutante commence à visiblement fatiguer beaucoup, tout en souhaitant continuer à jouer avec moi. Oui bien sûr, on peut continuer à jouer, mais il vaut mieux alors un jeu plus simple. Les parties sont en général très courtes.... Mais après tout, montrer jusqu'au bout un *shicho* à une personne qui débute tout juste est formateur. Et des conseils simples -éviter de laisser des faiblesses chez soi, ajouter des pierres pour créer de grands groupes qui seront difficiles à prendre- sont aussi utiles.

Je crois que l'initiation par l'*atari-go* et celle au vrai jeu de go, celui avec les territoires, sont complémentaires. Ma méthode d'initiation n'est pas adaptée à toutes les circonstances. En particulier, elle n'est pas utilisable quand il faut initier de nombreuses personnes en même temps. Et avec des enfants, de nombreuses personnes c'est en général plus de trois enfants, au grand maximum plus de quatre quand ils sont très calmes...

Initier à l'*atari-go* un groupe de débutants qui seront amenés à jouer entre eux dans les mois suivants, sans pouvoir être aidés par des joueurs au moins un peu plus forts, est indispensable. Sinon, ces débutants et débutantes risquent de se décourager. Ce serait dommage !

Par contre, je ne crois absolument pas que l'*atari-go* soit le jeu de go. Les règles ne sont tout simplement pas les mêmes ! Je présente l'*atari-go* comme un jeu plus simple, avec seulement la règle de prise, qui peut aider les débutants à s'entraîner au go (en clair : à apprendre à voir les *atari* et quelques techniques de prise ; mais, oui, cette étape est indispensable, et au début pas forcément évidente...).

### Proposer des problèmes de vie et de mort.

Quand les joueurs faibles commencent à jouer sur 13 x 13, il faut commencer à leur montrer des problèmes de vie et de mort, en commençant par les plus simples. A cette étape, ils et elles vont bientôt avoir besoin de défendre leurs groupes !

Jouant d'assez nombreuses parties

pédagogiques sur 13 x 13, à assez fort handicap, et y tuant d'assez nombreux groupes noirs, j'ai constaté que cela finissait par décourager certains joueurs et joueuses. Il y a un « mur » des problèmes de vie et de mort, difficile à franchir pour les joueurs faibles.

J'ai donc pris l'habitude d'installer, à l'ouverture du club, une série de problèmes sur un goban 19 x 19, de préférence près de l'entrée. Avec à côté *Life and death*, qui est pour moi la « bible » à conseiller aux joueurs faibles : une succession méthodique et progressive de situations, qui en plus présente beaucoup de formes très courantes en partie (à quand la traduction en français ? ce serait vraiment bien...).

J'y mets toujours au moins un ou deux problèmes très faciles, pour joueurs ou joueuses très faibles : voir des faux yeux ; voir des demi-yeux ; voir un manque de libertés très simple ; compter les espaces sur la première ligne... Et aussi un ou deux problèmes vraiment difficiles. Les autres problèmes, entre les deux, sont en général assez simples.

Et à l'usage, cela marche : arrivant en ordre dispersé dans notre petit club, assez souvent des joueurs et joueuses s'arrêtent devant les problèmes, les font tous ou n'en font que quelques-uns, avant d'aller jouer des parties. Dans une soirée, il est rare que la série de problèmes ne serve pas du tout.

### Montrer la série des formes mortes.

Quand les joueurs et joueuses faibles commencent à jouer sur 13 x 13, leur montrer la série des formes mortes devient indispensable. « **Tout ce qui est mort est dans le lapin, tout ce qui est dans le lapin n'est pas mort** » : les profs de maths apprécient... D'après Hiné, joueuse tahitienne, le lapin est plutôt un poisson tropical. Un autre joueur y a vu une fleur : deux feuilles et la fleur de quatre pierres, cela marche aussi. Donc « **tout ce qui est mort est dans le poisson tropical, tout ce qui est dans le poisson tropical n'est pas mort...** »

Il faut bien sûr expliquer aussi les corollaires : une forme morte pleine de pierres de l'autre couleur plus une seule liberté, c'est un groupe mort. Une forme morte,

toujours pleine de pierres de l'autre couleur, plus deux libertés (et sans qu'on puisse réduire cette forme plus grande à une autre forme morte avec zéro ou une liberté), c'est un *seki*, donc un groupe vivant.

Et ne pas hésiter à rabâcher, à montrer et remontrer inlassablement (et en souriant) ces formes : tout joueur ou joueuse faible devrait apprendre par cœur la série des formes mortes !

### Proposer des débuts de parties commentés à égalité, sur 19 x 19.

Après quelques parties sur 13 x 13, il est temps de quitter, de temps en temps, le petit bain de la piscine pour commencer à explorer le grand bain, le 19 x 19.

Mais, au départ, le joueur faible ou la joueuse faible n'a aucun point de repère dans ce 19 x 19. En particulier, il ou elle ne sait rien des principes du début de partie.

Un exercice intéressant, et très apprécié, est donc de lui proposer un début de partie commenté à égalité : le joueur faible ou la joueuse faible a Noir, et donc commence, dans une partie à égalité contre le ou la pédagogue. Mais le pédagogue commente tout coup qui lui semble douteux, en donnant évidemment ses raisons, et l'élève a le droit de reprendre ses coups. On peut ainsi, facilement, donner des conseils utiles, à partir de situations réelles.

Si la partie se prolonge, si elle va jusqu'au milieu de partie, Blanc va gagner. Il est très difficile d'expliquer toutes ses raisons de jouer tel ou tel coup dans le milieu de partie. Les maladresses de Noir, même très petites, même difficiles à commenter chacune séparément, vont s'accumuler, et créer des situations que Blanc pourra exploiter.

### Adapter la bibliothèque du club aux débutants et joueurs faibles.

C'est une astuce simple, mais qui demande de la persévérance.

Les bibliothèques des clubs sont en général constituées de livres de go donnés par des joueurs forts ou moyens-forts. Cela donne des séries intéressantes, mais souvent un peu disparates, et dans lesquelles des niveaux essentiels sont

très mal traités : on y trouve en général très peu de livres pour débutants, voire pas du tout, et aussi très peu de livres de go pour joueurs faibles ou très faibles. En plus, les livres d'initiation au go sont parfois très mauvais, ou simplement tout à fait inadaptés à ce public. Je me souviens d'un livre écrit par un très estimable joueur amateur, qui ne présente le but du jeu qu'après la 35e page !

Et c'est vraiment dommage. Dans mon club, la bibliothèque du club est un moyen important pour fidéliser débutants et joueurs très faibles ou faibles. Et ça marche !

Mais pour cela, nous avons décidé, il y a de cela plus de quinze ans maintenant, de constituer une série homogène, adaptée aux débutants et joueurs faibles, et avec tout le nécessaire pour amener un joueur, une joueuse, jusqu'aux environs de 5e kyu. Elle est maintenant bien complète, il ne nous reste qu'à l'entretenir.

Nous achetons toutes les parutions en français, sauf les livres d'initiation quand ils sont mauvais. Il y en a d'excellents, par exemple celui de Motoki. Pourquoi en plus perdre de l'argent en achetant de mauvais ?

Nous avons en deux exemplaires toute la série de Gunnar Dickfeld *À noir de jouer !* : des exercices pour tous les niveaux entre débutant et 1er kyu. Nous avons, parfois en plusieurs exemplaires, toute la série de Fan Hui, mais je crois que certains ont maintenant disparu.

Et nous achetons aussi assez systématiquement les bons livres en français sur le jeu de go : Kawabata, *Le Maître ou le tournoi de go*, Shan Sa, *La Joueuse de go*, quelques volumes d'Hikaru, *le Petit traité introduisant à l'art subtil du go* de Roubaud, Pérec et Lusson, le dernier livre de Dai Junfu... Débutants et débutantes empruntent souvent des livres sur le go plutôt que des livres de technique du jeu.

### Vive le go cache-cache !

Très amusant et aussi très pédagogique, le *go cache-cache* va rarement jusqu'à la fin de la partie. Mais ce n'est pas son but. Le principe est simple : deux joueurs ou joueuses parmi les plus forts jouent devant un grand *goban* magnétique, chacun à son tour, et donc en l'absence de l'autre. Et chacun explique à l'auditoire pourquoi il a choisi le coup qu'il vient de

jouer. Hors de la pièce, dans la coulisse, les deux joueurs ont disposé la même partie sur un *goban*, ce qui permet au joueur qui n'est pas devant l'auditoire de préparer son prochain coup.

L'assistance a donc accès à ce qui est habituellement inaccessible : aux pensées de chacun des deux joueurs. Et c'est souvent très drôle et très instructif, par exemple quand les deux interprètent la même séquence de manière radicalement opposée, ou bien quand chacun joue dans son coin du *goban* en semblant mépriser complètement les coups de l'autre, ou encore quand tous les deux ne voient pas, pendant plusieurs coups voire plusieurs dizaines de coups, une séquence décisive.

Il y a deux variantes : la variante simple et la variante sadique, plus drôle mais plus lente. Dans la variante simple, seuls les deux joueurs commentent leurs coups. Dans la variante sadique, un joueur plus fort qu'eux les commente à son tour entre leurs apparitions.

Très clairement, au bout d'une heure et demie à deux heures, tout le monde en a assez et il est temps de passer à autre chose. Les parties de go cache-cache vont donc rarement jusqu'au bout devant l'auditoire. Mais donner accès à des joueurs faibles à ce que pensent des joueurs plus forts pendant leurs parties, c'est vraiment très intéressant et formateur !

### Donner des cours de go sans être un fort joueur.

C'est utile et c'est même souvent indispensable.

Un fort joueur de go expliquait un jour dans la RFG qu'on ne pouvait pas donner de cours de go si on n'était pas au moins 4e dan. Il avait juste oublié quelques points essentiels : d'abord, que beaucoup de petits clubs n'ont pas de forts joueurs, et qu'à tous ces clubs il ne proposait tout simplement rien ; ensuite, que certains forts joueurs ne sont pas pour autant de bons pédagogues, et que beaucoup d'autres n'ont, tout simplement, pas envie de donner des cours.

Évidemment, il y a des difficultés et des précautions à prendre. Tout d'abord, il ne faut pas se croire plus fort qu'on ne l'est. Tout cours devrait commencer par : « J'ai tel niveau, je ne peux expliquer que

ce que je comprends à mon niveau ». On considère en général que pour donner des conseils utiles à un joueur ou une joueuse il faut être au moins plus fort de quatre niveaux. En-dessous de cette différence, les conseils sont trop aléatoires pour être utiles à tout coup.

Ensuite, il faut adapter le cours à l'auditoire, ce qui n'est pas simple dans un petit club, quand le public va des débutants débrouillés (= dans cet article « joueurs très faibles ») à 2e dan. Mais même dans ces conditions extrêmes, on peut arriver à faire un cours adapté à des niveaux aussi dispersés. Évidemment, le ou les joueurs les plus forts devront de temps en temps intervenir en tant qu'experts, pour compléter les propos du pédagogue.

Celui-ci devra, de son côté, absolument éviter de dire des bêtises. Et donc préparer soigneusement son cours, les situations qu'il présentera, les commentaires qu'il y ajoutera, en se renseignant aux meilleures sources, les livres des pros ou les explications de très forts joueurs et très bons pédagogues. Corollaire : il faut aussi accepter de dire que l'on n'a pas réponse à tout, et répondre parfois : **« Je ne sais pas, il faudrait demander à quelqu'un de plus fort que moi ».**

Mais il y a quand même quelques astuces utiles. Pour les cours à donner à un groupe de niveaux très disparates, je conseille par exemple les deux livres de Yilun Yang, *Whole board thinking in joseki* (traduction approximative : Penser global dans les *joseki*). Chacun des livres comporte une douzaine de chapitres, où sont présentés à chaque fois quatre problèmes de début de partie. Dans chaque problème, on a le choix entre deux coups. Et ensuite, évidemment, les réponses et explications.

Pour faire le cours, il suffit de présenter une situation et les deux coups proposés, et de demander ensuite à chacun des joueurs présents de faire son choix en silence, et de se préparer à expliquer au groupe pourquoi il ou elle a fait ce choix, et à commenter la situation et surtout les bords les plus proches du problème. Quand tous et toutes ont choisi, il suffit de faire parler en premier les joueurs les plus faibles. Et, tout à la fin, de donner les explications de l'auteur du livre. Cela marche très bien. Je pense que, si un jour

j'arrive à la fin des deux livres, tout mon club aura suffisamment oublié les premiers problèmes pour que je puisse les réutiliser !

Il y a aussi des conseils à donner, par exemple, pour aider à présenter des parties de pros à des joueurs faibles. Je n'ai pas le temps de développer dans cet ar-

ticle, et d'ailleurs je ne sais pas tout. Des échanges d'expériences dans la FFG, sur la façon de préparer et de présenter des cours ou des parties de pros, seraient je crois très utiles.

Dans le prochain (et dernier : tout a une fin !) épisode de cette série, je vous proposerai :

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

Jean-Paul Gaschignard  
Jp.gaschignard@bbox.fr

## Livres

Nous avons brièvement présenté son premier livre de problèmes « Tsumego & Tesuji & Endgame Trouble Master » dans la revue N°160. In-seong Hwang vient de publier le deuxième tome de ses séries de problèmes. Nous en avons profité pour lui demander les origines de sa méthode pour le moins originale ! Voici ses explications...

### Quand j'étais Yunguseng (insei en japonais) en Corée.

Pendant ma période Yunguseng (Insei) en Corée du Sud, j'avais une séance quotidienne de deux heures consacrée aux problèmes de tsumego et de tesuji. Chaque fois qu'un stagiaire résolvait un problème, il levait la main pour appeler un enseignant, qui vérifiait ensuite sa solution. Certains d'entre eux se sont révélés assez difficiles, m'obligeant souvent à consacrer deux heures entières à seulement un ou deux problèmes. Dans ces cas-là, j'implorais mon professeur en lui demandant : « *S'il vous plaît, donnez-moi un indice.* » Ce à quoi mon professeur répondait : « *La solution de ce problème réside en lui.* » Je disais : « *Mais ce n'est pas vraiment un indice ; c'est une déclaration évidente.* » Mon professeur rétorquait : « *Lors d'une partie, personne ne vous dira s'il existe une solution claire. Vous devrez le découvrir par vous-même. Cependant, dans ce cas, vous savez déjà qu'il existe une solution. N'est-ce pas un avantage non négligeable ?* »

### Études de parties, tsumego et tesuji en parties réelles.

J'examine plus de 3 000 parties par an depuis plus de dix ans et je rencontre fréquemment des situations où il y a des cas de tsumego et de tesuji sur le goban... mais les élèves ne parviennent pas à les reconnaître et passent à côté. Lors des commentaires, lorsque je signale les tesuji manqués, les gens répondent souvent qu'ils les connaissaient, mais qu'ils ne les ont tout simplement pas remarqués pendant la partie. Par conséquent, plus j'enseignais, plus je me suis mis à penser que ce n'était pas simplement une question de force ou de compétence, mais plutôt un manque de prise de conscience. Il est vrai que la plupart des gens croient que gérer la vie ou la mort d'un groupe au go dépend uniquement de la capacité de lecture, en particulier de sa profondeur ou de sa durée. Bien que ce facteur soit important, un autre aspect crucial est l'intuition. Votre intuition détecte et oriente principalement la direction de votre lecture. Ensuite, la capacité de lecture (profondeur de la lecture) entre en jeu. Cependant, que se passe-t-il si vous manquez une occasion simplement parce que vous n'avez même pas remarqué qu'il se passait quelque chose ? Cette prise de conscience a renforcé ma conviction qu'il devrait y avoir un outil de formation conçu pour aider mes étudiants à saisir ces moments.

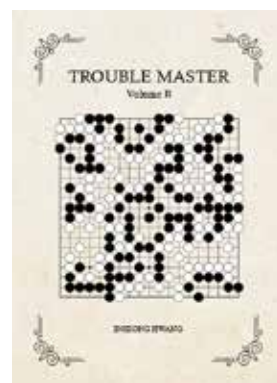
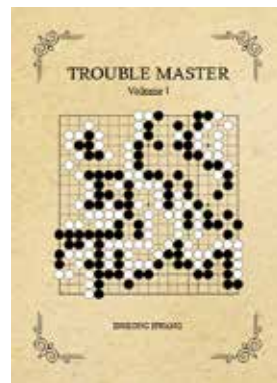
### Les tout nouveaux problèmes : Tsumego & Tesuji & Yose [Trouble Master]

Un jour, en revenant sur ces pensées, j'ai eu une idée : « *Pourquoi tous les problèmes doivent-ils avoir une solution définitive ? Ne serait-ce pas encore plus amusant s'ils étaient incertains ?* » Cependant, s'il n'y a pas de solution,

cela implique qu'il ne s'agit pas d'un véritable problème de vie ou de mort. Alors, comment résoudre ce dilemme ? Soudain, le concept des puzzles d'images cachées m'a traversé l'esprit. « *Oh, créons des problèmes de tsumego et de tesuji comme cela ! Seuls les joueurs de go pourront découvrir ces problèmes cachés. C'est génial !* » Et c'est ainsi que j'ai commencé ce livre avec cette idée simple. Heureusement, je passe en revue d'innombrables parties d'amateurs (mes étudiants), qui me fournissent de nombreux nouveaux exemples. Je fusionne

une variété de tesuji et de tsumego impressionnants et les dispose sur un goban.

Chaque livre contient 20 ensembles de problèmes, soit environ 150 problèmes. De plus, je partage mes conseils, issus de plus de vingt années d'expérience d'enseignant, à travers une description de chaque série de problèmes.



J'espère que ces problèmes rendront votre monde du go encore plus riche et divertissant.

Le livre est disponible sur Amazon !

In-seong Hwang

# Coupe Maître Lim

## In-seong Hwang

CML 2023, finale.

Marseille vs Grenoble, table 1

○ : Benjamin Dréan-Guénàïzia, 7d

● : In-seong Hwang, 8d

Komi 7,5 points

Noir gagne de 1,5 point.

Commentaires : In-seong Hwang

Crédit: Gabriel Robinne



Cette année la Coupe Maître Lim, alias championnat de France des clubs, s'est déroulée à Chambéry le weekend des 4 et 5 novembre, avec un nouveau règlement (abandonnant le système des deux divisions et introduisant des équipes de cinq joueurs).

16 équipes se sont affrontées en quatre rondes, système coupe.

### Le classement :

- 1 : Grenoble
- 2 : Marseille
- 3 : Jussieu
- 4 : Rouen
- 5 : Antony
- 6 : Lyon
- 7 : Aligre
- 8 : Orsay
- 9 : Nantes
- 10 : Toulouse

### Les équipes du podium :

#### Grenoble

In-Seong HWANG, 8D  
Motoki NOGUCHI, 7D  
Denis KARADABAN, 6D  
Baptiste NOIR, 4D  
Toru IMAMURA-CORNUÉJOLS, 3D  
Loïc LEFEBVRE, 3D

#### Marseille

Benjamin DRÉAN-GUÉNAÏZIA, 7D  
Tanguy LE CALVÉ, 1p  
Wei-Dong XIE, 4D  
Abdallah MEZOUAR, 4D  
Julien ROUBERTIE, 4D  
César LEXTRAIT, 3D

#### Jussieu

Lucas NEIRYNCK, 6D  
Benjamin BLANCHARD, 4D  
Valérian BOUETTÉ, 4D  
Elia GATTULLO, 2D  
Lubin WILHELM, 2D  
Yannis HENRY, 1D

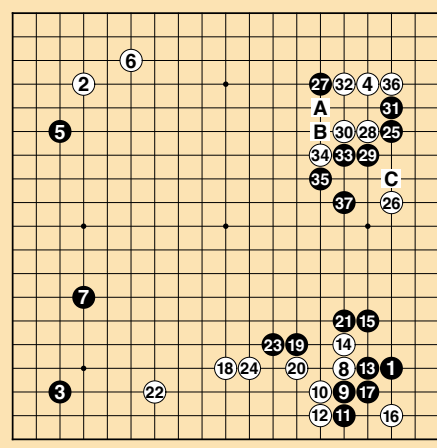


Figure 1 (coups 1 à 37)

N7 et N11 peuvent sembler étranges, mais j'ai intentionnellement joué ces coups (je les avais même déjà joués lors de la deuxième ronde). Je les ai enseignés, lors de récents cours aux étudiants, de mon académie de Go en ligne, comme des « coups inhabituels ». À l'ère de l'IA, les joueurs ont tendance à se contenter de moins d'une dizaine de modèles. Mon objectif était de présenter à mes élèves certains coups particuliers qui, bien que peu utilisés, sont toujours jouables. En incorporant ces coups dans mes propres parties, j'espérais leur montrer que cela était vraiment utilisable dans leurs parties.

N21 : ayant envisagé ce coup à l'avance, je savais que le résultat serait bon pour Noir jusqu'au coup 24. Dans la plupart des cas, si Noir peut pousser en 21, ce n'est pas mal pour lui (cf. dia. 1 et 2).

B28 : ce *tsuke* m'a surpris : je m'attendais à ce que Blanc réponde en A, car c'est une option plus courante de nos jours. J'ai cependant trouvé que la réponse n'était pas évidente.

Après B36, j'ai pris beaucoup de temps pour réfléchir sur le coup suivant.

N37 : j'ai finalement choisi l'option d'un coup calme et je me suis abstenu de prendre des risques. La sensation que la partie m'était déjà favorable a influencé cette décision.

Si je m'étais moins senti en confiance, j'aurais peut-être choisi des options plus agressives, comme B ou C.

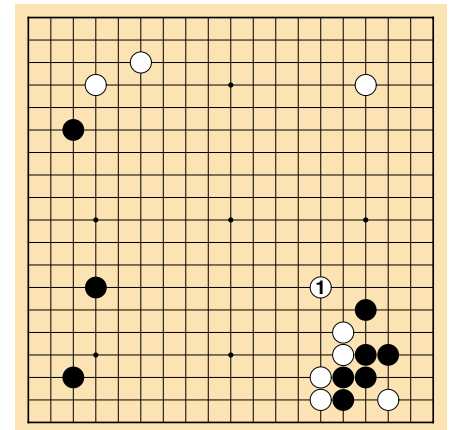


Diagramme 1

1 à la place de 18 de la partie.

Par conséquent, Blanc aurait dû jouer ce *keima* plus tôt...

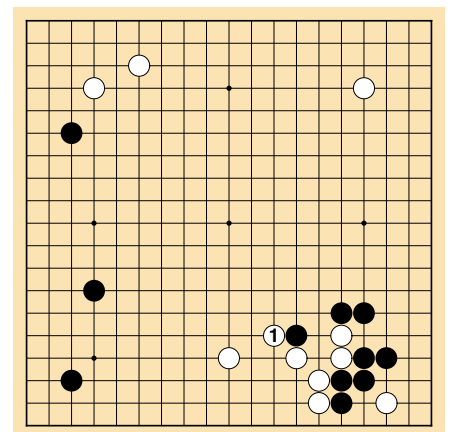


Diagramme 2

1 à la place de 22 de la partie.

... ou ce *hane*, pour éviter de donner une belle force à Noir.



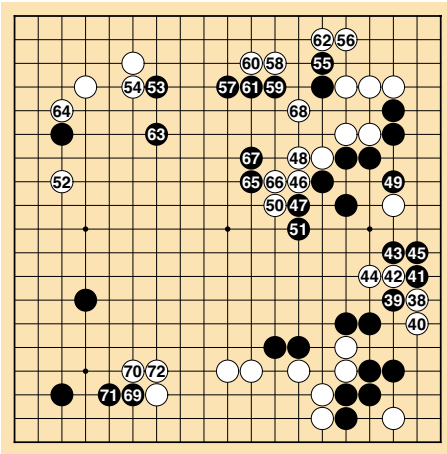


Figure 2 (coups 38 à 72)

B38 : quand Benjamin a joué ce coup, il s'est exclamé : « *Cho Chi-kun !* », faisant référence au joueur légendaire Cho Chi-kun (9p), connu pour utiliser des coups de troisième et deuxième ligne, se concentrant sur les points de territoire sûr ou sur la sécurité de ses groupes.

En répondant N39, j'ai plaisanté « *C'est difficile d'être Cho Chi-kun* », soulignant la difficulté de vivre en continuant à ramper sur la seconde ligne. Jouer ce genre de coup nécessite de lire une longue séquence et d'explorer diverses options pour déterminer son efficacité.

B40 : Benjamin s'est finalement décidé pour ce coup après plus de 5 minutes de réflexion.

N41 : en ironisant : « *What else ?* », j'ai bloqué sans hésitation, À sa grande surprise, car il ne s'attendait pas à ce coup. Après la partie, il m'a dit attendre un coup en 43, pensant que celui en 41 ne fonctionnerait pas.

B46 : Ce coup m'a surpris et j'ai pensé que le résultat jusqu'à 51 était bon pour Noir (cf. dia. 3, 4, 5, 6).

Ensuite, je me suis concentré sur le bord Nord, qui semblait le plus important. Cependant, Blanc ayant choisi 52, j'étais heureux de jouer le premier sur ce bord (cf. dia. 7)

N55 : cf. dia. 8.

N57 : j'étais assez content de m'étendre pour stabiliser ma position.

N69 : le bord Nord fixé en *sente*, je suis passé au bord Sud... Et si vous avez suivi, je suppose que vous savez pourquoi j'ai joué ce *tsuke* ? (cf. dia. 9)

B72 : après le *tsuke* en 69, il n'y a pas de bulles !

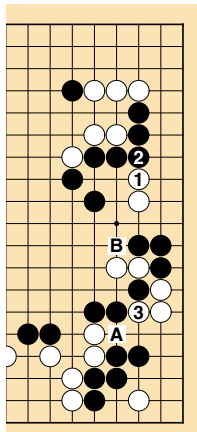


Diagramme 3

1 à la place de 46 de la partie.

J'avais peur des coups B1 et B3, parce que maintenant A et B sont *miai*.

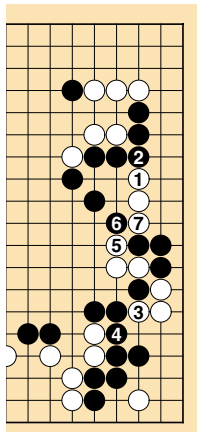


Diagramme 4

Si Noir répond en A, Blanc peut prendre trois pierres comme ceci.

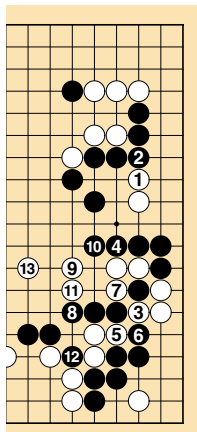


Diagramme 5

Et si Noir répond en B, Blanc peut s'échapper comme cela.

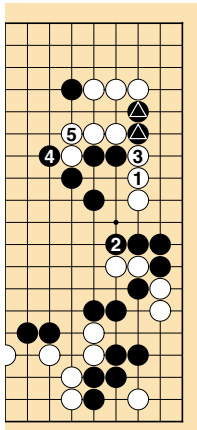


Diagramme 6

Par conséquent, j'ai pensé que je devrais abandonner les pierres ▲ et prendre le *sente*.

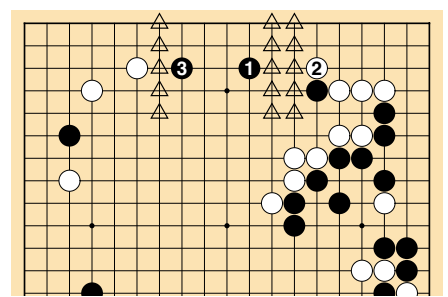


Diagramme 7

1 à la place de 53 de la partie.

C'était ma première intuition. Cela n'avait pas l'air mal, mais le résultat me déplaisait parce que je ne voulais pas avoir d'espaces (zones marquées) entre les pierres.

Je me rapproche donc souvent d'une ligne et joue des coups de contact pour supprimer ces espaces que je n'aime pas et que j'appelle des « bulles ».

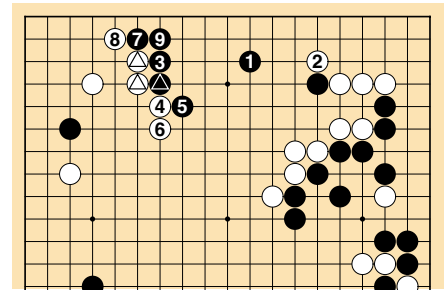


Diagramme 8

1 à la place de 55 de la partie.

C'était mon plan. Comme vous pouvez le voir, il n'y a pas de bulles (espaces) entre les pierres noires et blanches, la situation devient donc beaucoup plus claire.

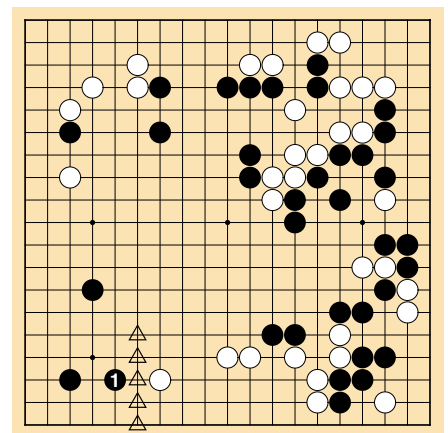


Diagramme 9

1 à la place de 69 de la partie.

L'extension d'un espace semble un coup approprié... mais alors il y aura des bulles.

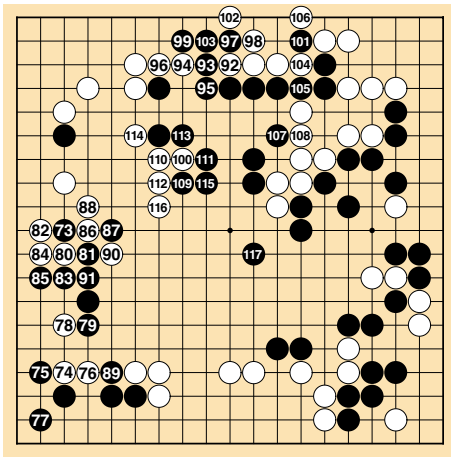


Figure 3 (coups 73 à 117)

N73 : ... et Noir prend l'initiative (cf. dia. 10).

B80 : à cet instant, Benjamin s'est rendu compte qu'il était en retard. C'est pourquoi il est passé à l'action en jouant des coups inhabituels pour me déstabiliser. Cette capacité est très importante. Si vous ne faites pas ce genre de choses et jouez uniquement les coups standards, vous n'aurez aucune chance de gagner une partie.

N91 : Même si je sentais que le résultat du bord Ouest pourrait être un peu désavantageux, j'étais satisfait d'avoir établi une formation solide dans cette zone.

96 : cf. dia. 11.

Désormais, le seul espoir des Blancs réside dans l'attaque du groupe noir au Nord.

B100 : Les coups 96 et 100 étaient d'excellents choix ! En examinant les parties de mes élèves, j'ai remarqué une tendance à rechercher « le meilleur » coup dans une zone locale. Cependant, « le meilleur » coup doit tenir compte de la « condition de jeu » globale, et pas seulement d'une « condition locale ». Les décisions de Benjamin ne sont pas influencées par les conditions locales ; il est à l'écoute de l'état général du jeu, sélectionnant les coups qui me dérangent le plus.

N109 : j'ai préféré simplifier la partie (cf. dia. 12).

B112 : un autre coup pour résister (cf. dia. 13). Quand même, après N117, je pensais que la partie était presque jouée.

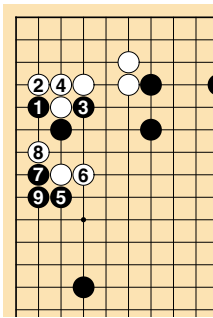


Diagramme 10

1 à la place de 73 de la partie.

J'ai pensé jouer un autre contact comme celui-ci. Mais je me suis dit : « Hmm... peut-être que c'est trop. »

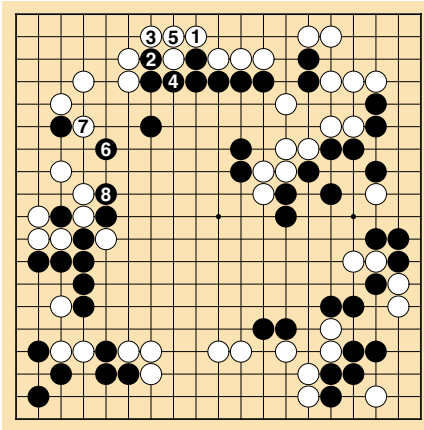


Diagramme 11

1 à la place de 96 de la partie.

Si Blanc se connecte sur le bord Nord, la partie est réglée et Noir n'aura plus aucune chance de gagner.

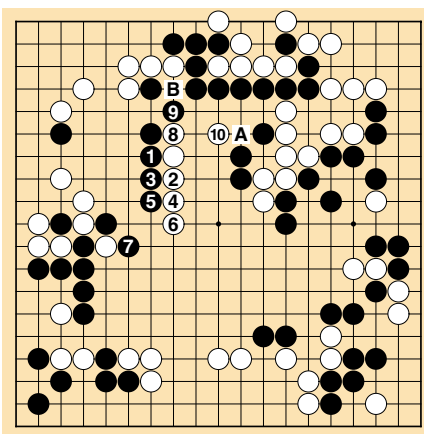


Diagramme 12

1 à la place de 109 de la partie.

Pousser en 1 était mon intuition initiale, mais j'ai rapidement écarté cette option car elle compliquait les choses. Après B10 les points A et B deviennent *miai*.

Néanmoins, cela aurait pu être un meilleur choix. Si j'avais été en retard ou si la partie avait été très disputée, j'aurais peut-être opté pour ce coup. Cependant, comme j'estimais être en avance d'une vingtaine de points, j'ai choisi l'option la

plus propre, même si elle ne semblait pas être la meilleure « dans l'absolu ».

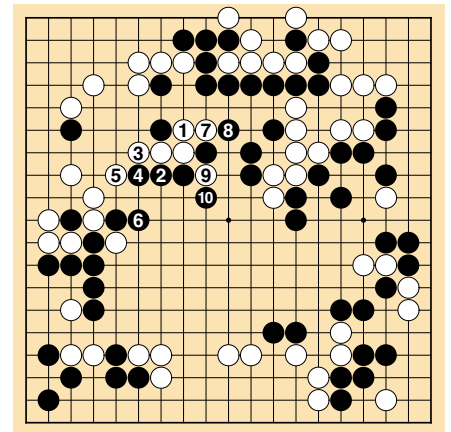


Diagramme 13

1 à la place de 112 de la partie.

Je m'attendais à ce que Blanc tourne de ce côté. Je pouvais alors pousser deux fois et régler avec N6 le problème du bord Nord. Blanc prend beaucoup de points à l'Ouest, mais je crois que je menais encore d'environ 15 points sur le *goban*.

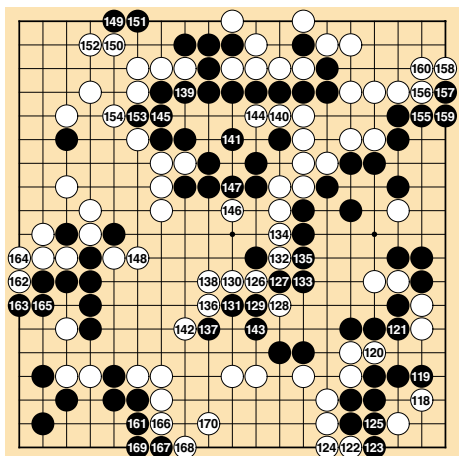


Figure 4 (coups 118 à 170)

B126 et B128 : bons coups, Benjamin ne cesse de m'embêter et réduit peu à peu l'écart.

N129 : j'aurais dû reculer en 133 au lieu de couper

B140 : après s'être renforcé au centre, Blanc remet la pression...

B144 : une petite erreur,

B148 : Blanc joue le plus gros coup.

N149, N155 et N161 : j'ai eu la chance de jouer ces *yose sente*.

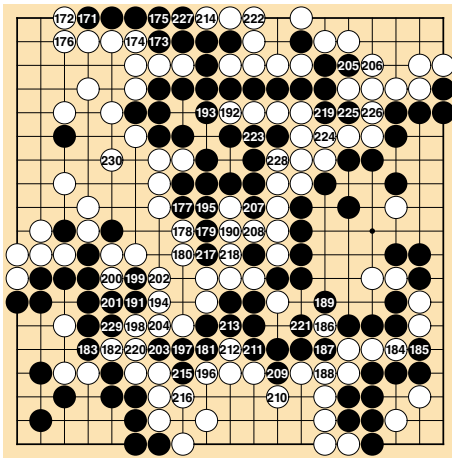


Figure 5 (coups 171 à 230)

Après avoir joué N181, je pensais qu'il n'y avait plus aucune chance pour Blanc d'inverser la partie.

Je n'ai pas été très attentif au choix des bonnes séquences de yose car je croyais mener de plus de 10 points. Cependant, à ma grande surprise, il n'y avait finalement qu'une différence d'un point et demi ! Après avoir obtenu un bon résultat sur les bords Est et Nord, j'ai été trop optimiste et j'ai donné trop de points. En voyant le bord Ouest de cette partie, je me suis dit « *Oh, quand Blanc a-t-il pris autant de points ?* » On dirait que je n'ai pas pu faire de points après le coup 100. Mais je suis quand même heureux d'avoir réussi à conserver la victoire. « *L'histoire est écrite par les vainqueurs* » Si Benjamin avait inversé le jeu, il aurait écrit une autre histoire !



Je n'avais pas participé à un tournoi depuis quatre ans, ce ne fut donc pas facile de retrouver la forme. Mais j'ai quand même été heureux de participer à la septième victoire de Grenoble à la Coupe Maître Lim !

## Livres de Go... En chinois !

Jean-Louis  
Cordonnier

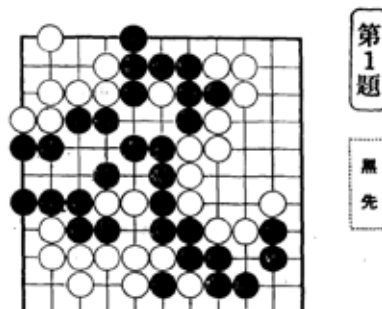
### 围棋 et 囲碁 ? Facile !

**J**e me suis rendu compte que l'on trouve sans problèmes et gratuitement de nombreux livres de go sur internet. Scribd (et son downloader), kupdf en proposent un bon nombre. Et un petit coup de Google avec 中盤 (*chuban* en chinois) ou 布局 (*fuseki*) ou 定式 (*joseki*) ou n'importe quel terme de go en chinois, japonais ou coréen vous donne plusieurs réponses. Un grand « Merci » au site Sensei's Library qui nous fournit les traductions prêtes à être copiées-collées. Dans le titre, 围棋 (*wéiqí*) et 囲碁 (*igo*) sont les mots qui désignent notre jeu. Utile pour éviter les *tesuji* des arts martiaux !

Et me voilà maintenant en possession de plusieurs dizaines de PDF, scans de livres de wéiqí en chinois (mais aussi quelques-uns de baduk en coréen, de go en japonais, et même un en vietnamien).

Je me suis rendu compte que lire un livre de wéiqí en chinois n'était pas du tout difficile. D'abord, j'ai vite réussi à faire le tri entre les livres de *fuseki* et les livres de yose, il suffit de regarder les images. Et la compréhension est aisée et même plus instructive qu'en français, si c'est possible. Chiche ! On commence ?

Je vous épargne le texte, c'est du chinois !



Je comprends qu'il faut finir la partie du Problème 1. Et j'ai déjà repéré trois ou quatre indices dans mes explorations précédentes. Indice pour tous les *tsu-mego* et autres problèmes : 黑 = noir, 先 = en premier ou d'abord ; 白 = blanc. Donc ici Noir commence.

En haut à gauche, je repère un coup *gote* à un point...

Mais les figures de la page suivante me détrompent : pour suivre le raisonnement probable, j'imagine que les diagrammes sont reliés par un « oui mais... » ; ça me suffit comme commentaire et je comprends alors... Mais vous-mêmes, vous n'avez pas besoin de texte pour comprendre la même chose que moi : le diagramme 3 est le plus favorable. Un joli *sente* pour Blanc que je n'avais pas vu.

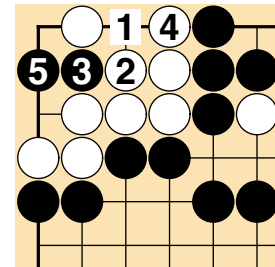


Diagramme 1

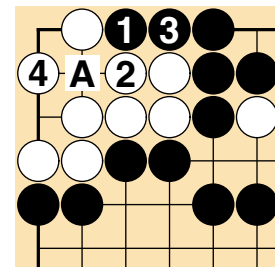


Diagramme 2

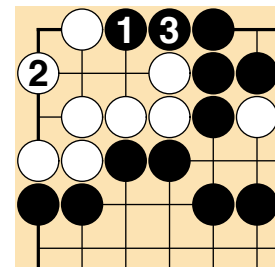


Diagramme 3

Les scans des PDF sont souvent de mauvaise qualité ce qui peut rendre difficile la lecture des numéros (en particulier sur les coups noirs). Et ça donne à réfléchir : ces deux coups-là aux numéros illisibles, dans quel ordre les aurais-je joués ?

En ce sens, l'opacité du texte oblige à un effort profitable de lecture (au sens lecture de la séquence).

Les deux derniers diagrammes (n°8 et n°9) montrent deux séquences : la bonne et la mauvaise. Il suffit de compter les territoires pour savoir laquelle est la bonne.

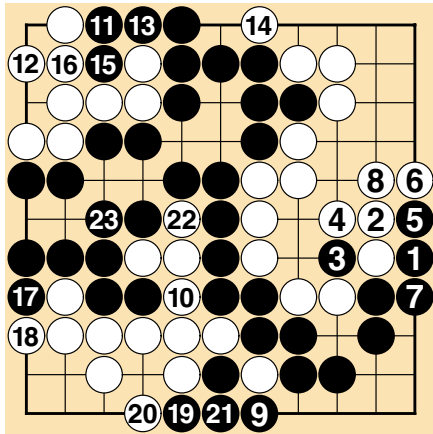


Diagramme 8

La bonne solution.

Là, nous avons compté... et trouvé quelle était la bonne solution.

La prochaine fois, pas la peine de compter les points, un nouvel indice est apparu : le caractère 正 !

Sur l'image, on peut voir ce commentaire :

8图(正解 黑5目负) 让我们再从头看一下正 确次序, 黑1扳, 3断与黑 11碰均为关键之处。黑空17目。白空22目, 正确是黑负 5目。

Un coup de smartphone, un coup de traduction internet et c'est la déception : rien de plus que ce que l'image m'a déjà donné !

« Diagramme 8 (solution positive, noir moins 5). Reprenons depuis le début. Reprenons l'ordre correct depuis le début : les Noirs 1, 3 et 11 sont les points clés. Le noir est vide pour 17 yeux. Le blanc est vide pour 22 yeux, le noir est moins de 5 yeux. »

Yeux ? Ah ! 5 目 ça veut dire 5 points (dans le décompte à la japonaise).

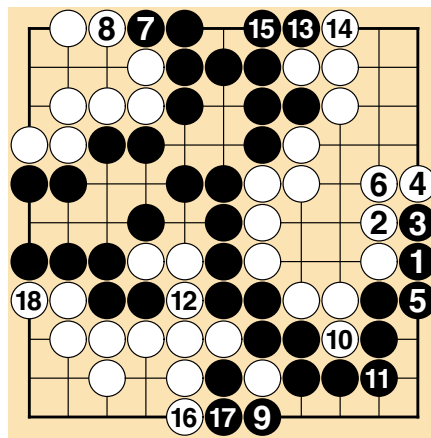


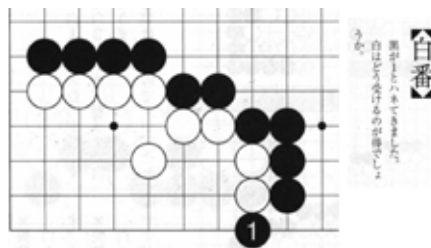
Diagramme 9

L'autre proposition.

Même sans avoir fait la manip. précédente (smartphone, traduction internet...), on compte 27 points de territoire pour Blanc et 18 points pour Noir, donc moins bien pour ce dernier que le diagramme 8.

Nous devinons en même temps que le principe de ce problème est du type « faire le meilleur yose possible » (comme lors d'un tournoi de yose) et non « Noir remonte son retard et gagne » (comme pour les problèmes proposés dans cette revue).

Si on peut le faire en chinois, on doit pouvoir le faire en japonais...



À votre avis, tout à droite, ça veut dire que c'est Noir qui joue maintenant, ou Blanc ?

C'est au tour de Blanc évidemment, parce que cela s'écrit 白 en chinois... mais aussi 白 en japonais, tiens !

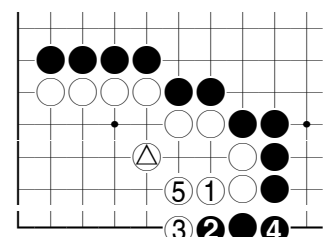
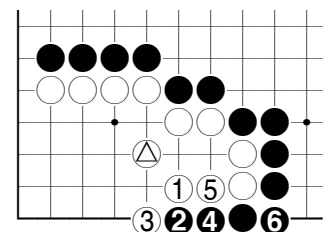
(Mais ça se prononce Bái en chinois et Shiro en japonais, dixit Google trad...)

J'ai passé du temps à photographier et traduire le titre marginal en japonais ci-dessous...

先手を取ることを優先

Le texte traduit m'a beaucoup plu (Google traduction) : « Privilégiez la prise de tête ».

Toutefois, j'ai une petite idée... Les traducteurs en ligne nous indiquent que les deux premiers caractères japonais, 先手, se prononcent sen-te (xiān shǒu en chinois).



Je sens que bientôt je comprendrai que le 分投 de 白1 permet à 黒 de faire un second 守 avec 黒2. De plus après le 拆二 de 白3, 黒 conserve le 先手.



# Conférence ISGS

Colin Le Duc  
Théo Barollet

**L**e 31 août 2023 s'est tenue à l'université de Myongji près de Séoul la première conférence scientifique de l'ISGS (Internal Society of Go Studies) sur le thème du jeu de go à l'ère de l'IA.

Cet événement fut l'occasion pour plusieurs chercheuses et chercheurs de présenter leurs travaux de recherche autour de cette thématique. Deux articles ont été présentés par des membres de la FFG : un article sur la détection de triche en ligne par Colin Le Duc et Théo Barollet et un article sur la relation entre le taux de victoire donné par l'IA et le taux de victoire réel observé en parties d'amateurs, par Quentin Rendu. Ces deux articles ont été tous les deux assez bien reçus par la communauté et ont permis de mettre en avant les communautés de recherche française et européenne lors de cet événement.

Quentin a fait sensation avec son article, dont la « genèse » était de prouver statistiquement à un camarade de club qu'une partie de go n'est jamais perdue et qu'il abandonne trop tôt : il n'y a jamais de mauvais prétexte pour faire de la science.

Colin est arrivé pile pour la conférence et a visité un peu Séoul avant de revenir. Quentin en a profité pour visiter la Corée et voyager au Japon par la suite. Théo a visité une semaine une école de go : PBA, à Séoul, tenue par la professionnelle Cho Hyeyeon et son mari, lui aussi professionnel. L'école est ouverte aux étrangers, elle est très accueillante et à taille humaine.

Une fois réunis à Séoul pour la conférence, nous avons retrouvé Ariane Ougier qui est sur place pour un semestre de littérature coréenne, ainsi que Rémi Campagne qui vit actuellement à Séoul. Nous avons également pu faire la connaissance d'Oh Chi-Minh, qui est passé par plusieurs clubs de go en France, car celui-ci présentait non pas un mais deux articles autour de ses travaux de re-

cherche : le premier traite de l'apport de l'anthropologie à la recherche autour du jeu de go, et le second, en collaboration avec Daniela Trinks, analyse les résultats d'un sondage auprès de professeurs de go sur l'impact de l'IA sur leur activité d'enseignement.

Les autres articles étaient le fruit de travaux de chercheurs chinois et taiwanais, et portaient principalement sur l'enseignement du go ainsi que sur l'impact de l'intelligence artificielle dans le métier de joueur professionnel. Plusieurs intervenants et intervenantes ne parlaient pas anglais et c'était assez impressionnant de voir certaines interventions traduites en temps réel par des membres de l'équipe organisatrice, ou même par de simples volontaires dans l'audience.

Si la barrière de la langue a pu être un obstacle lors de certains échanges (que de frustration lorsqu'un chercheur qui a participé à un article sur lequel notre travail s'appuie est présent mais n'est pas bilingue !), cette pluralité dans les interventions a pu fournir aux personnes présentes une vue d'ensemble très intéressante sur le monde du go au sein de diverses sociétés.

En parallèle de la conférence, le prix du premier concours de promotion du go organisé par l'ISGS fut remis. Deux posters ont été présentés à cette occasion par des membres français, Camille Levêque et Loïc Lefebvre. Leur poster commun, le « *baduk passport* », testé et approuvé au sein de l'école de go de Grenoble, a obtenu la récompense « *Outstanding Go Education Award* », félicitations à eux !

Après un délicieux repas très convivial et agréable, au cours duquel nous avons pu goûter un bol de soupe de nouilles glacée, nous avons enfin retrouvé notre hôtel dans un quartier assez touristique de Séoul (non loin d'un Paris Café avec une tour Eiffel dessinée sur trois étages). S'en est suivi un coucher immédiat, d'abord à cause de la fatigue et surtout car Théo devait se lever à 3h45 pour prendre son avion le matin et ne pas rater la rentrée scolaire.

Pour le voyage, Colin et Théo ont bénéficié d'une subvention de la FFG : en effet, leur travail sur la détection de triche en ligne a été réalisé dans le cadre du Comité Anti Triche de la ligue de go en ligne.

Aujourd'hui, le travail de détection de triche se fait sur le long terme à l'aide des outils de modération des serveurs de go (OGS, KGS). L'objectif de leur travail consiste à améliorer les statistiques fournies par ces outils et se base sur l'adaptation au monde amateur d'un article coréen qui fournit ce genre de statistiques pour les parties professionnelles.

Leur travail consiste à analyser intelligemment certains coups dans une partie afin d'obtenir un taux de similitude avec l'IA : dans leurs résultats, Shin Jinseo obtient un score de correspondance de 37%, tandis que les cas connus de triche atteignent 75%, ce qui semble discréditer totalement le hasard.

Malheureusement, dans le monde amateur qui nous intéresse, il n'est pas nécessaire d'avoir un taux de correspondance avec l'IA hors du commun pour gagner sa partie : c'est pour cela que nous calculons également une deuxième statistique basée sur la quantité d'erreurs durant les parties. Nous constatons alors que plus le niveau augmente, plus la gravité de ces erreurs décroît.

Dans l'article, nous montrons qu'il est en réalité relativement facile de modéliser le niveau d'un joueur et que les cas de triche que nous avons observés par le passé, malgré un taux de victoire similaire à des joueurs en dan, font peu d'erreurs en comparaison de ceux-ci.

Si ces résultats ne sont pas immédiatement déployables au sein des méthodes actuelles de détection de triche, ils restent tout de même très encourageants. Ce qui est sûr, c'est que même avec une telle statistique ajoutée à notre arsenal, il sera de toute manière impossible de conclure automatiquement à un cas de triche, et nous prévoyons que cette tâche continuera d'incomber aux arbitres humains en aval pendant encore un long moment.

Pour sa prochaine édition, grâce aux discussions entre l'ISGS et certains membres de l'EGF présents à l'occasion de la conférence et de la coupe du Premier Ministre de Corée, la deuxième conférence scientifique internationale sur le go se déroulera à Toulouse lors du congrès européen 2024.

# Hommage à Go Seigen

## Chapitre 10

Motoki Noguchi



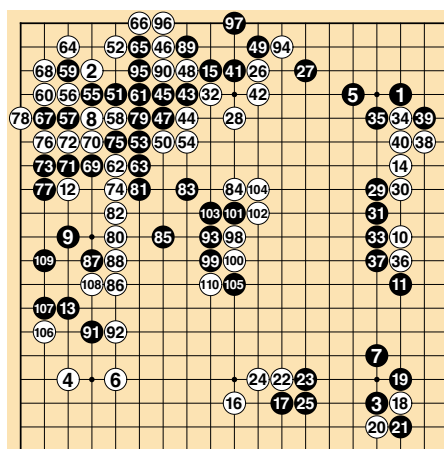
### Go Seigen, roi du jûbango (3)

**N**ous sommes en 1949. Go Seigen vient de s'imposer face à Iwamoto Kaoru, détenteur du titre Honinbô, avec 7 victoires, 2 défaites et 1 jigo. Il est près de quitter la secte Jikô-son dont il est membre depuis 1944 : sa crise intérieure semble se résoudre.

### Premier 9 dan de l'histoire moderne

Qui va maintenant l'affronter, après Kitani Minoru, Karigane Junichi, Hashimoto Utarô et Iwamoto ? Tous les regards se tournent vers Fujisawa Kuranosuke (1919-1992), qui vient d'atteindre le grade de 9 dan la même année. C'est le premier joueur professionnel à gagner le plus haut grade à travers l'Ôteai, concours de promotion créé en 1927, quelques années après la fondation de la Nihon Kiin. Il a ainsi dépassé dans l'échelle professionnelle les autres grands joueurs actifs de l'époque comme Go Seigen, Kitani, Hashimoto et

Iwamoto, tous encore 8 dan. Sous l'ancien régime avant la retraite de Honinbô Shūsai, le grade de 9 dan était synonyme de Meijin.



Blanc : Fujisawa Kuranosuke 8d  
Noir : Sakata Eio 7d

Ôteai (sans komi), juin 1949

Blanc gagne de 3 points  
(coups 1-110)

Cette partie contre Sakata illustre parfaitement la force dévastatrice de Fujisawa. Jusqu'à Blanc 14, il pratique un go miroir (*manego*), qui deviendra sa marque de fabrique dans les années 1950-60. L'attaque au point vital en 46 suivie de la coupe en 48 illustre son style agressif. Fujisawa remportera la victoire après un combat extrêmement intense.

Sakata accèdera au classement suprême en 1955 et deviendra le quatrième 9 dan après Fujisawa, Go et Hashimoto Utarô.

Fujisawa avait déjà disputé un *jûbango* contre Go Seigen pendant la guerre en 1943, quand il était encore 6 dan. Avec deux niveaux d'écart, le handicap avait été fixé à *sen* : Fujisawa avait obtenu un

score brillant de 6 victoires et 4 défaites, sans toutefois réussir l'*uchikomi* (changement de handicap). La nouvelle confrontation entre les deux joueurs paraît d'ores et déjà inévitable.

### Le grand maître qui passe un examen ?

Pourtant, l'accession de Fujisawa met tout le monde mal à l'aise. Et pour cause : Go Seigen, l'indéniable numéro un, n'est plus membre de la Nihon Kiin et ne participe pas à l'Ôteai après la guerre. Son classement reste bloqué à 8 dan qu'il avait atteint en 1942. La fédération japonaise, tout en reconnaissant son niveau exceptionnel, est réticente à lui offrir celui de 9 dan. Comment promouvoir son grade, pour qu'il puisse se battre à pied d'égalité avec Fujisawa ? Dans la recherche d'une solution politiquement correcte, un *jûbango* étrange voit le jour.

Cette série dénommée « *Kôdansha sô-tari jûbango* (Go Seigen vs tous les hauts gradés) », organisée entre juillet 1949 et février 1950, oppose Go Seigen et des joueurs 6 et 7 dan de la Nihon Kiin, en gros, tous ceux contre qui il n'a pas encore joué en *jûbango*.

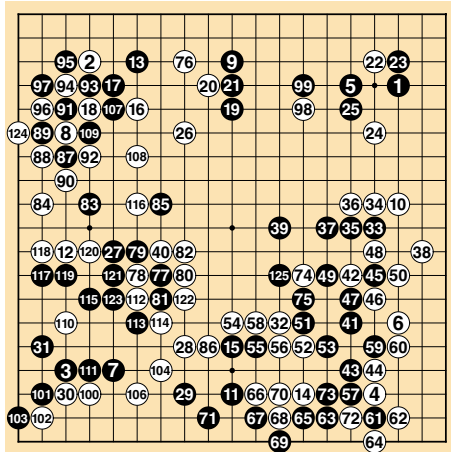
Les résultats de cette série, où il joue huit fois Blanc sur dix parties, sont sans appel : Go Seigen ne subit qu'une défaite ; il en gagne 8 et une partie se termine en jigo. La Nihon Kiin accepte enfin de décerner le diplôme de 9 dan à ce « joueur invité honoraire ».

(Go Seigen a pris Noir contre Takagawa et Maeda.

Lecture du tableau : le vainqueur est en « gras ».)

Hasegawa Akira 7d	<b>Go Seigen 8d</b>	Blanc gagne de 5 points
Kajiwara Takeo 6d	<b>Go Seigen 8d</b>	Blanc gagne par abandon
<b>Kubouchi Shûchi 6d</b>	Go Seigen 8d	Noir gagne de 4 points
Takagawa Kaku 7d	<b>Go Seigen 8d</b>	Noir gagne par abandon
Hosokawa Senjin 7d	<b>Go Seigen 8d</b>	Blanc gagne de 2 points
Miyashita Shûyô 7d	<b>Go Seigen 8d</b>	Blanc gagne par abandon
Hayashi Yûtarô 7d	<b>Go Seigen 8d</b>	Blanc gagne de 1 point
Maeda Nobuaki 7d	<b>Go Seigen 8d</b>	Noir gagne par abandon
Sumino Takeshi 6d	Go Seigen 8d	Jigo
Sakata Eio 7d	<b>Go Seigen 8d</b>	Blanc gagne par abandon

En réalité, ce jûbango fut préparé comme une épreuve de passage au grade de 9 dan. Selon certains textes, Go Seigen aurait un temps refusé de le jouer quand le journal Yomiuri lui révéla ce projet où le grand maître aurait en quelque sorte été testé par des joueurs moins bien classés ; il aurait néanmoins cédé à la suppliation de son employeur.

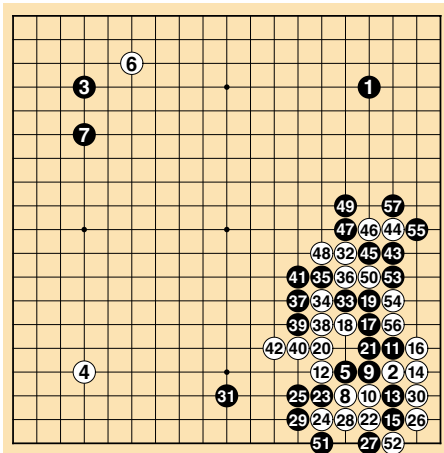
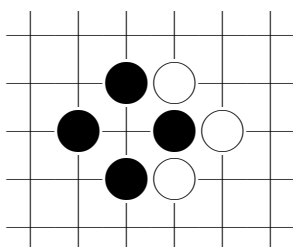


**Blanc : Go Seigen**  
**Noir : Kubouchi Shûchi**  
**3e partie**  
**Noir gagne de 4 points**  
**(coups 1-125)**

105 = capture du *kô* en 91

Les résultats totalement déséquilibrés de cette série ne reflètent pourtant pas les difficultés qu'a rencontrées Go Seigen dans les parties, où il me semble expérimenter des jeux extrêmement légers et flexibles.

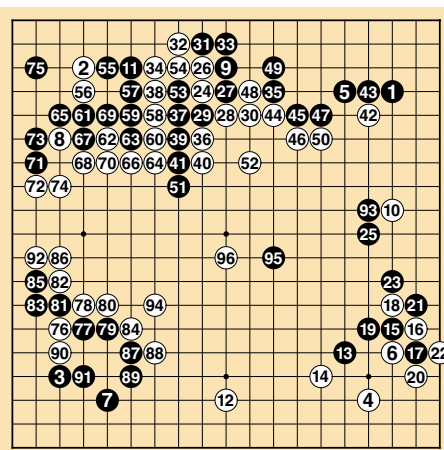
Dans cette partie, Go Seigen recourt à de multiples coups de sonde (*yôsumi*) comme 20, 22, 24, 30 et 74. Kubouchi, surnommé « sabre rouillé » (ce qui est mélioratif et synonyme d'une force discrète mais assommante), enchaîne des offensives et évite des écueils. La capture d'une pierre blanche au centre avec 125 confirme son avance : il obtient ainsi la seule victoire contre Go Seigen de ce jûbango.



**Blanc : Maeda Nobuaki**  
**Noir : Go Seigen**  
**8e partie**  
**Noir gagne par abandon**  
**(coups 1-57)**

Cette partie est célèbre à cause de la séquence au Sud-Est, réputée — pour une fois — catastrophique pour Go Seigen.

Maeda a préparé une nouvelle variante de la petite avalanche : après un briseur de *shichô* en 6, il lance une attaque sévère avec 18 et 32 qui lui procure les 7 pierres de coupe. L'IA propose étonnamment le *kosumi* en 53 au lieu du *keima* en 43 qui semble le seul coup local possible. Malgré cette perte, sans *komi*, la partie reste très serrée et Go Seigen finit par la gagner.



**Blanc : Go Seigen**  
**Noir : Sumino Takeshi**  
**9e partie**  
**Jigo**  
**(coups 1-96)**

Quand Noir sort ses pierres de coupe avec 39 et 41, le *nozoki* en 42 est typique de Go Seigen, libéré de tout *a priori* sur la forme (à l'époque, personne n'osait jouer ce coup). Dans le combat au Nord-Ouest assez chaotique, Blanc joue 62, un *tesuji* qui évite la capture de son groupe au Nord. Blanc sacrifie son coin pour construire une grosse influence centrale. Lorsque Blanc joue 96, Noir semble un peu en avance mais la partie finira en *jigo*.

Ses expérimentations en début de partie n'ont peut-être pas été toutes convaincantes, mais Go Seigen est toujours parvenu à construire un jeu cohérent et à renverser la vapeur grâce à la précision de son yose.

## Provocation du Yomiuri

Le jûbango entre les deux nouveaux 9 dan, espéré par tous, tarde cependant à se concrétiser, à cause de désaccords sur les conditions de jeu.

Le 7 juillet 1950, à la surprise générale, le journal Yomiuri annonce un deuxième jûbango entre Go Seigen et Hashimoto Utarô, qui vient de ravir le titre de Honinbô à Iwamoto.

« Alors que M. Go se dit toujours prêt à affronter M. Fujisawa, ce dernier y est réticent pour des raisons inconnues, ce qui a empêché jusqu'à maintenant l'organisation d'un jûbango entre les deux joueurs. De plus, après avoir atteint le grade de 9 dan, M. Fujisawa ne semble pas très en forme sur le goban. (...) Après la victoire de M. Hashimoto au tournoi Honinbô, le monde du go s'intéresse désormais davantage à la confrontation entre M. Go et M. Hashimoto qu'à celle entre M. Go et M. Fujisawa. C'est pourquoi notre journal a décidé d'organiser ce jûbango, en attendant que M. Fujisawa retrouve son niveau. »

Il va sans dire que ce texte exaspère Fujisawa, qui rétorque immédiatement dans la revue officielle de la Nihon Kiin. La négociation compliquée durera encore un peu plus d'un an.

Entre-temps, le milieu professionnel japonais traverse une période tumultueuse.

# Le coin des débutants

Christian Boyart  
Jean-Pierre Lalo

## La force de la descente en première ligne (2).

**R**appel de l'épisode précédent : la descente en première ligne ferme définitivement un territoire, ou sépare nettement deux zones. Nous avons vu que sa valeur dépendait du contexte, mais que son intérêt principal était d'ouvrir la voie à de nombreux *tesuji* : continuons de l'explorer.

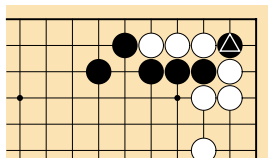


Diagramme 1-1

La pierre  $\triangle$  a-t-elle une chance de s'en sortir ? Elle semble perdue, disposant de moins de libertés que les nombreuses pierres blanches qui l'entourent. Cependant sa position particulière au point 2-2 lui offre une opportunité...

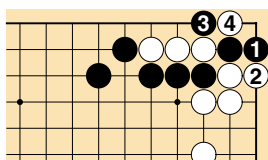


Diagramme 1-2

Attention, il faut descendre du bon côté ! Ici Blanc bloque facilement et Noir perd la course aux libertés contre les trois pierres blanches.

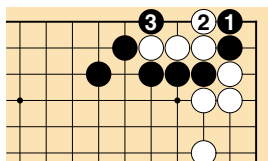


Diagramme 1-3

**1** : le *tesuji*. Blanc ne peut pas bloquer brutalement de ce côté, il devient victime du manque de libertés sur la première ligne.

Diagramme 1-3

Noir profite maintenant de la particularité du coin, qui donne une liberté inaccessible au point 1-1 : il gagne la course malgré son retard apparent.

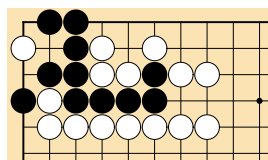


Diagramme 2-1

Noir joue et vit. L'espace vital côté coin est insuffisant. Peut-on profiter de la mauvaise forme des pierres blanches ?

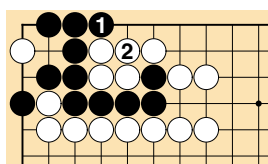


Diagramme 2-2

Vérification du proverbe « *L'atari est un mauvais coup* » : Noir a réparé la forme blanche, transformant l'angle vide en pâte sans *aji*...

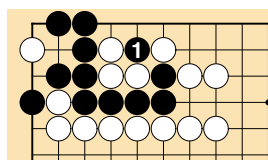


Diagramme 2-3

Ici, pour profiter au mieux de la descente sur la première ligne, le *tesuji* est le sacrifice en **1**.

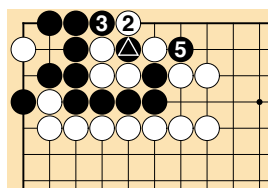


Diagramme 2-4

Prendre en **2** ne sert à rien, de même que connecter avec **4** en  $\triangle$  : Noir capture les pierres blanches.

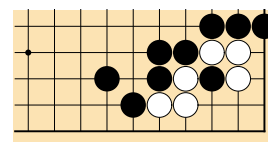


Diagramme 3-1

Noir joue et tue Blanc

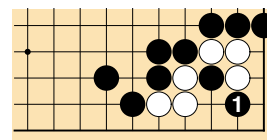


Diagramme 3-2

**1** est le *tesuji* dans cette position. C'est ici un problème de vie et mort, mais ce *tesuji* est aussi souvent utilisé lors du *yose* (cf. dia. 3-6 et suivants) !

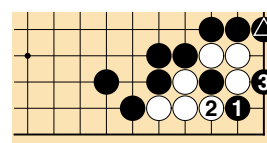


Diagramme 3-3

L'association **1-3** rend l'œil faux, tandis que  $\triangle$  déjà placée sur la première ligne empêche Blanc de séparer les pierres noires : Blanc est mort.

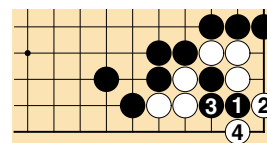


Diagramme 3-4

Blanc peut-il résister ? Le *hane* **2** semble marcher, Noir manque de libertés...

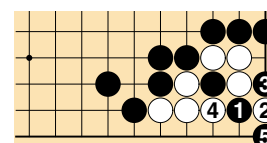


Diagramme 3-5

En fait, non... **6** réfute cette tentative d'esquive, Blanc est bien mort : il ne peut pas prendre **3** sans se faire reprendre immédiatement, c'est un snappe.

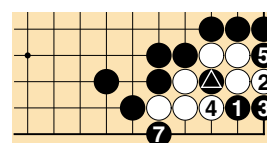


Diagramme 3-6

Défendre en descendant sur la première ligne ne marche pas à tous les coups... B6 en  $\triangle$  : Blanc est toujours mort.



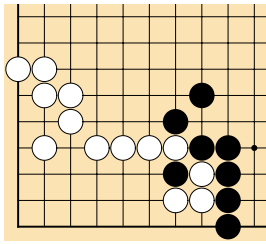


Diagramme 3-6

Devoir tuer un groupe ennemi stimule l'imagination ! Maintenant qu'il ne s'agit plus que de yose...

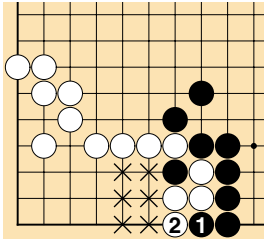


Diagramme 3-7

... Noir risque de se contenter du coup le plus évident : pousser sur la première ligne. Blanc bloque et encaisse les six points marqués et les deux points de la pierre morte, soit huit points dans cette portion du coin.

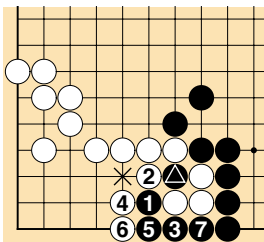
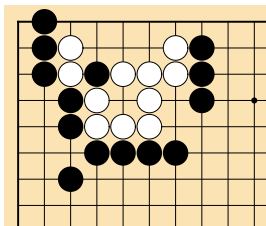


Diagramme 3-8

B8 connecte en ▲.

Noir se rappelle qu'il est descendu sur la première ligne et décide d'utiliser cette pierre : il ne reste que deux points à Blanc (l'intersection marquée et le prisonnier). Noir vient de voler six points en sente !



Rappel du problème 4

Noir joue et tue Blanc.

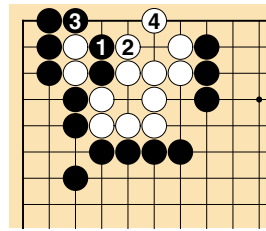


Diagramme 4-1

Le premier réflexe est de prendre les deux pierres de Blanc... Mais cela lui laisse le temps (et la place) de faire son second œil.

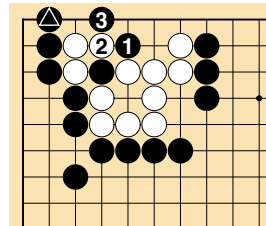
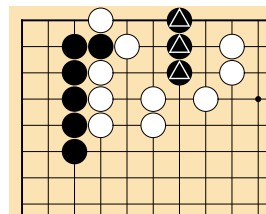


Diagramme 4-2

Profitons de ▲ sur la première ligne : la prise d'une pierre est transformée en faux œil par les restrictions de libertés et il n'y a plus assez de place pour un vrai œil.



Rappel du problème 5

Noir joue et sauve ses pierres ▲.

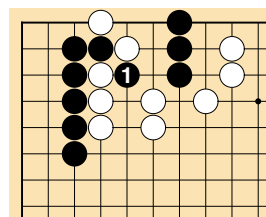


Diagramme 5-1

Le tesuji est le sacrifice en ①...

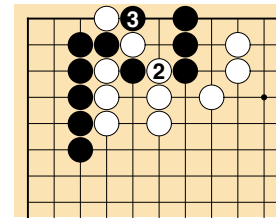
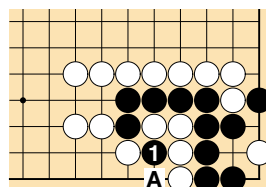


Diagramme 5-2

... combiné avec le tesuji de sacrifice en ③ !

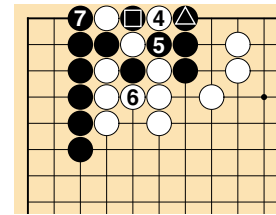


Diagramme 5-3

L'association des descentes de première ligne N7 et ▲ empêche Blanc de connecter en ■ sous peine d'auto-atari !

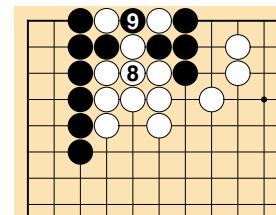
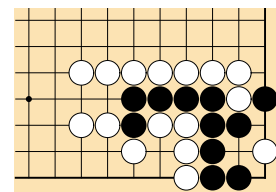


Diagramme 5-4

La prise des deux pierres blanches connecte les pierres noires.

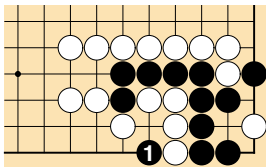


Rappel du problème 6

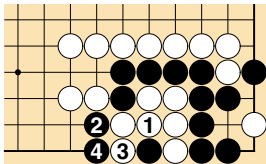
Noir joue et vit.

&lt;= Diagramme 6-1

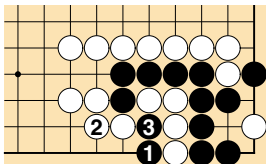
La forme blanche avec son angle vide rappelle « un peu » le problème 2... mais « un peu » ne suffit pas : le tesuji du problème 2 ne marche pas du tout, Blanc prendrait en A et Noir serait bien mort.


**Diagramme 6-2**

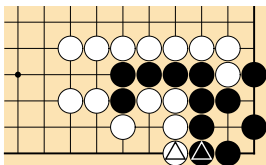
Ici, le *tesuji* est de jouer ① sur la première ligne !


**Diagramme 6-3**

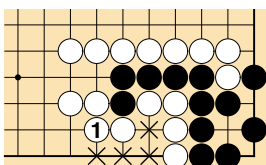
Plus Blanc s'entête à résister, plus il offre d'espace vital à Noir.


**Diagramme 6-4**

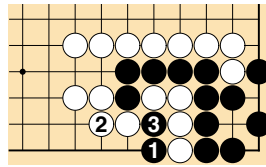
Abandonner ses quatre pierres nécessite d'avoir lu la séquence inéluctable du diagramme précédent.


**Diagramme 6-5**

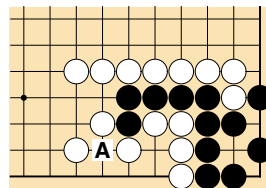
Revenons à une position que l'on voit relativement souvent en fin de partie entre débutants : les adversaires sont tous deux descendus sur la première ligne (NB : pas d'erreur, Noir est bien vivant). Il ne faut pas relâcher son attention sous prétexte que l'on joue les *dame* !


**Diagramme 6-6**

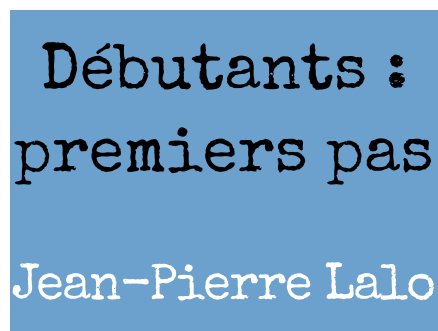
Noir vient de descendre, Blanc connaît la situation et connecte : il fait quatre points.


**Diagramme 6-7**

Blanc a fait *tenuki* (joué ailleurs) après la descente noire, ou, pire, il vient de descendre sans réfléchir : Noir sanctionne et fait quatre prisonniers. Cette étourderie a coûté à Blanc une douzaine de points ! (Attention, ce n'est pas un *tesuji* de yose, mais la sanction d'une erreur lors de la phase des *dame*)

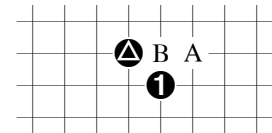

**Diagramme 6-8**

Le souvenir cuisant de la sanction d'une étourderie entraîne souvent un excès de prudence : dans cette position, la connexion inutile en A fait perdre un point, et surtout l'initiative !



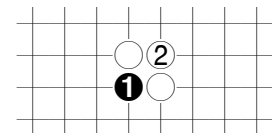
## Tesuji et Tabou

**A**u temps lointain de ma jeunesse, mes maîtres me répétaient que, certes apprendre les *joseki* faisait progresser, mais qu'à un moment les oublier faisait gagner au moins une pierre (en langage moderne, un niveau). Cette remarque peut s'étendre à beaucoup d'autres domaines : pour avancer, il faut cesser de réciter et se mettre à réfléchir...

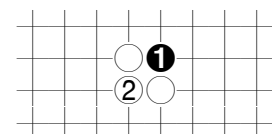

**Diagramme 1**

Une des premières notions que l'on enseigne aux débutants en abordant la notion de forme est le saut en diagonale (*kosumi*) ① à partir de ▲ : il va moins loin que le saut en *tobi* (en A), mais plus loin que la poussée simple (*nobi*) (en B), tout en étant très « solide ».

Solide au point que les Grands Anciens Lusser, Pérec et Roubaud, dans leur « *Petit traité invitant à la découverte de l'art subtil du Go* », l'ont surnommé « formation duguescline » (... car toujours connectable).\*


**Diagramme 2**

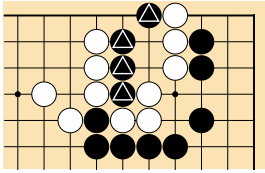
Ensuite notre pédagogue martèle que c'est une très mauvaise idée de jouer dans un *kosumi* adverse, car la pierre ① a déjà perdu deux libertés tandis que l'adversaire connecte et obtient une bonne forme (un angle « plein », par opposition avec la « vilaine forme » de l'angle « vide »).\*\*


**Diagramme 3**

Sans oublier que la forme est symétrique : impossible de séparer les deux pierres quel que soit le côté de l'attaque.

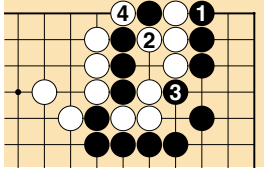
Mais de nouveau ce genre de tabou valable dans une région désertique du *goban* ne l'est plus forcément dans un contexte particulier... et il arrive que le coup habituellement proscrit soit LE coup prescrit, un *tesuji*.

Dans ce cas, joué avec des pierres de soutien, il prend le nom (japonais) d'*atekomi* (アテコミ)



### Rappel du problème 7

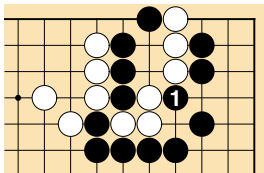
Noir peut-il sauver ses pierres ▲ ?



### Diagramme 7-1

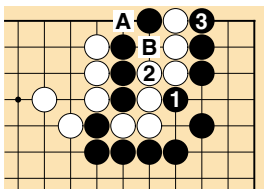
La descente sur la première ligne est impuissante dans cette position : après B4 les trois pierres noires sont en prise.

Il faut trouver mieux.



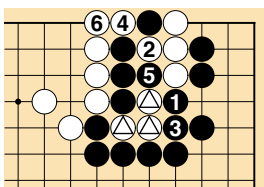
### Diagramme 7-2

Le *tesuji* est l'*atekomi* : transgresser le tabou et frapper dans le *kosumi*.



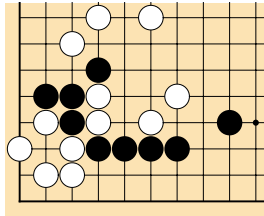
### Diagramme 7-3

Si Blanc connecte, la descente sur la première ligne le met en *damezumari* (manque de libertés) : la liberté noire en A est inaccessible, jouer en B est *auto-atari* pour Blanc. Noir a gagné la course aux libertés.



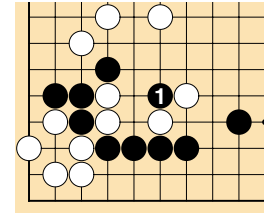
### Diagramme 7-4

Meilleur choix pour Blanc : sauver ses pierres du bord en *gote* et laisser Noir connecter en prenant les trois pierres ▲. Blanc doit jouer en ⑥, sinon Noir descend et prend les quatre pierres blanches.



### Rappel du problème 8

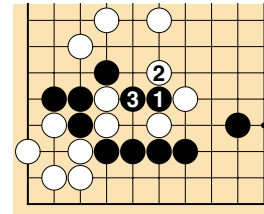
Noir peut-il connecter ses deux groupes ?



### Diagramme 8-1

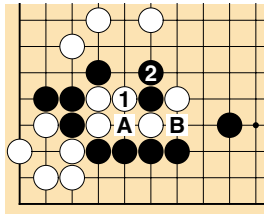
Le *tesuji* : l'*atekomi* ① !

Auriez-vous trouvé ce coup en dehors du contexte de cet article ?



### Diagramme 8-2

Cette contre-attaque échoue.



### Diagramme 8-3

Cette défense échoue de même : Blanc ne peut pas connecter à la fois en A et en B. Vérifiez qu'aucune réponse blanche ne peut sauver les deux pierres de coupe...

NDLR

\* **Bertrand Du Guesclin**, guerrier issu de la petite noblesse bretonne, se fit remarquer au milieu du XIV<sup>e</sup> siècle, pendant la guerre de succession de Bretagne puis durant les débuts de la Guerre de Cent ans, commencée par Edouard III roi d'Angleterre (petit-fils de Philippe IV le Bel) pour récupérer le trône de France passé aux Valois à la mort de son cousin Charles IV (dernier des Capétiens, mort sans héritier mâle).

Il fut nommé **connétable** (chef des armées) en 1370 (d'où le jeu de mots de nos grands anciens).

\*\* ... qui lui aussi peut parfois devenir une bonne forme, prenant alors le nom de *guzumi*...

## Brèves

### Championnat de France « Amateur » 2023 Balma, 14-15 octobre

16 joueurs ont participé à ce championnat en quatre rondes.

- 1- DEBARRE Thomas (6 Dan, 67SE, +4)
- 2- KARADABAN Denis (6D, 38Gr, +3)
- 3- OUGIER Guillaume (5D, 92An, +3)
- 4- NOIR Baptiste (4D, 38Gr, +2)
- 5- GRANGER Alban (4D, 35Re, +3)
- 6- LABOURET Florent (6D, 38Gr, +2)
- 7- REMADNA Sofiane (4D, 76Ro, +2)
- 8- THOMAZEAU Gregoire (3D, 00St, +1)
- 9- MANGIN Elian (3D, 91Or, +3)
- 10- BONJEAN Robin (4D, 00St, +2)

### Championnat de France Féminin 2023 Le Bouscat, 28-29 octobre

8 joueuses ont participé à ce championnat en trois rondes.

- 1- BOCLE Milena (3D, 38Gr, +3)
- 2- CAO Ngoc-Trang (2D, 67SE, +2)
- 3- CORNUEJOLS Dominique (1K, 38Gr, +2)
- 4- LEBAS de SAINT MARTIN Sophie (5K, 75Al, +2)

### Championnat Vétérans 2023 Claire, 18-19 novembre

Météo ? Crise ? Distance ? Conjonction d'indisponibilités ? Seulement huit joueurs ont participé à cette édition du sympathique championnat de France vétérans en quatre rondes.

- 1- MIZESSYN François (3D, 92An, +4)
- 2- CHABOUD Thomas (4D, 66Pe, +3)
- 3- BRISSON Claude (3K, 13Ma, +2)
- 4- RENAUD Frédéric (2D, 31Ba, +2)

# YOSE

## Junfu Dai

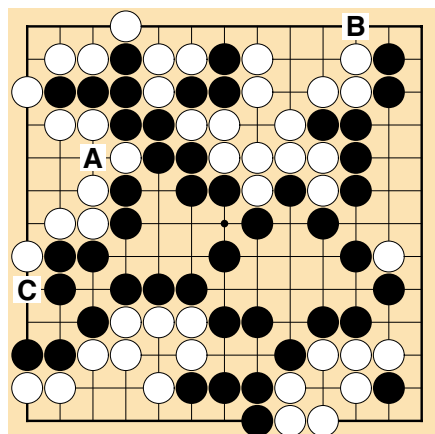


Diagramme de référence

Le *komi* est de 0,5 point pour Blanc.

La partie est presque finie. Au premier coup d'œil les coups en **A**, **B** et **C** sont relativement plus gros que les autres, qui semblent tous inférieurs à 2 points. Pourtant, cette position est riche en situations intéressantes à exploiter...

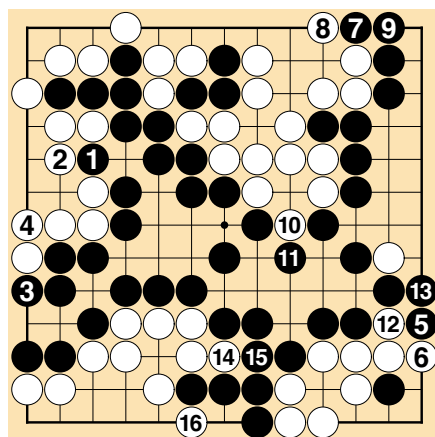


Diagramme 1  
Un yose banal

La séquence N1 à B16 termine rapidement le yose. À première vue, on ne peut rien reprocher à Noir.

Décompte final : Noir dispose de 33 points, Blanc de 37 points.

Noir perd de 4,5 points.

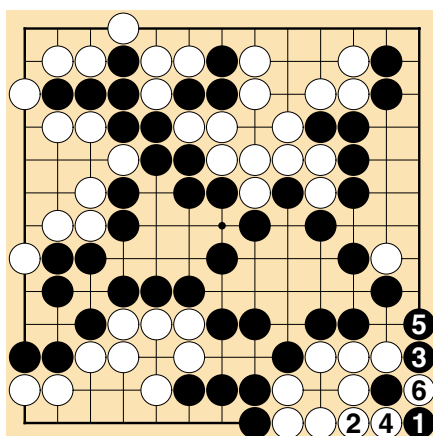


Diagramme 2  
*Tesuji* de yose dans le coin

N1 est un *tesuji*. Blanc veut éviter un *kô* dans le coin et se connecte en 2. N3 menace de créer un nouveau *kô* et force la poussée en 4. Après N5, le coin blanc est réduit en *sente* à 5 points au lieu des 7 points du diagramme 1.

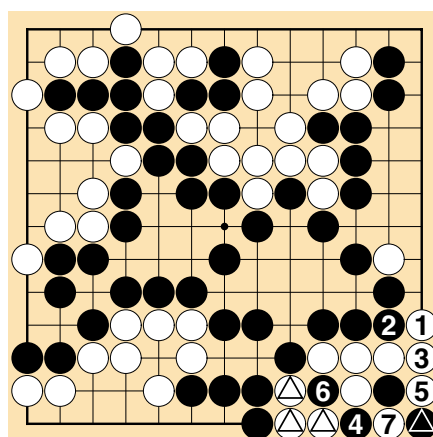




Diagramme 3  
Perte importante pour Blanc

Si Blanc répond à  par le *kosumi* en 1, Noir peut créer un *kô* en 4 après l'échange *sente* N2-B3. Avec B5 Blanc vit dans le coin sans disputer de *kô*, mais la perte de ses trois pierres  est lourde.

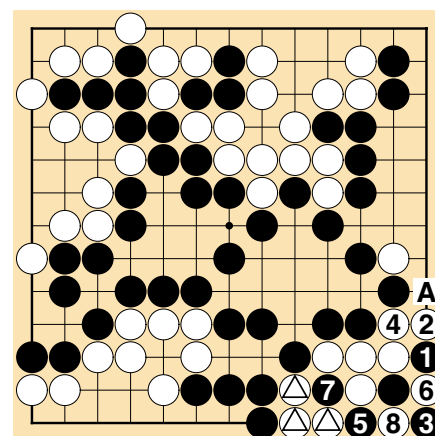
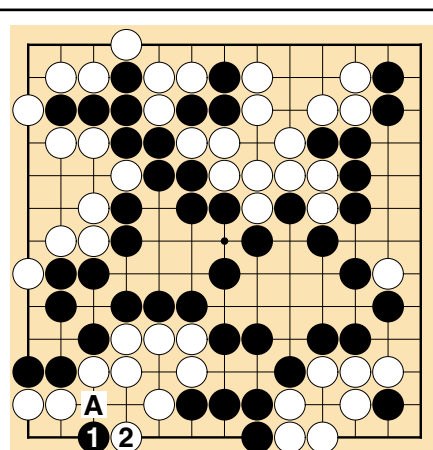


Diagramme 4  
Pas de gain pour Noir

Noir semble atteindre le même résultat en jouant directement le *hane* en 1, mais Blanc peut contre-attaquer avec 2. Certes Noir capture toujours trois pierres blanches après N7, mais Blanc dispose maintenant d'un coup *sente* en **A** qui réduira largement le territoire noir sur le bord Est.

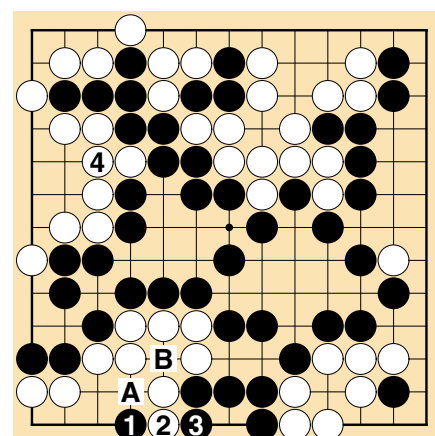


Diagramme 5  
Un coin blanc bien vivant

Dans le coin Sud-Ouest, le placement N1 est un faux *tesuji*. Il ne rend pas N3 *sente* et Blanc peut jouer ailleurs, par exemple en 4. Si Noir fait *atari* en **A**, Blanc connecte en **B** et son coin est encore vivant. Lors du comblement des *dame*, Blanc devra ajouter un coup pour neutraliser N1 : le coin vaudra sept points.

<= Diagramme 6  
Le bon *tesuji*

N1 est le véritable *tesuji* dans ce coin ! Même si B2 le capture facilement, Blanc devra plus tard ajouter un coup en **A** lorsque toutes les libertés extérieures seront occupées. N1 réduit en *sente* le coin blanc à 6 points.



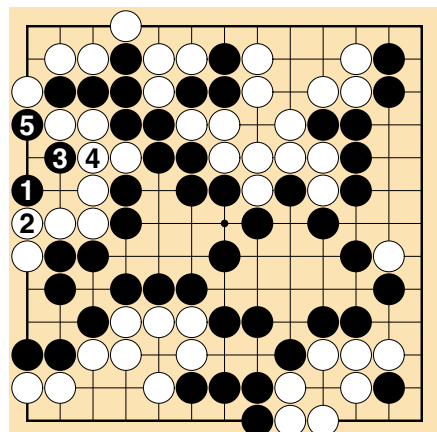


Diagramme 7

**Un *kô* insupportable pour Blanc**

N1 est le *tesuji* sur le bord Ouest. Bloquer avec B2 permet à Noir de créer, avec N3 et N5, un *kô* insupportable pour Blanc.

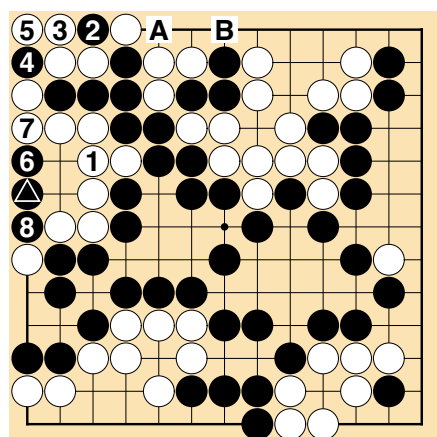


Diagramme 8

**Trop grosse perte pour Blanc**

Répondre à ▲ par la connexion B1 semble aussi une résistance possible. Cependant, après les sacrifices *sente* en N2 et N4, Noir élimine l'œil blanc sur le bord avec N6 et N8 : Blanc devra se connecter en 4, en 2 puis en A et enfin prendre en B.

Cette perte territoriale est intolérable.

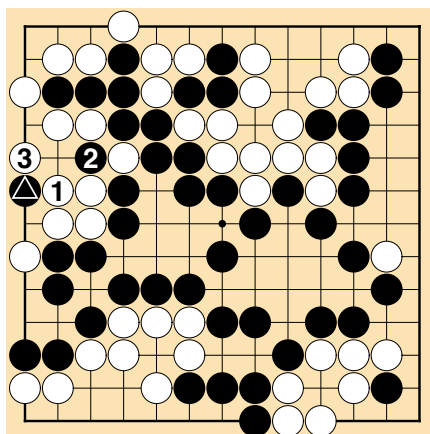


Diagramme 9

**Bonne résistance**

B1 est la bonne réponse. Après N2, B3, un autre bon coup, assure l'œil qui évite à Blanc de reproduire la misère du diagramme 8.

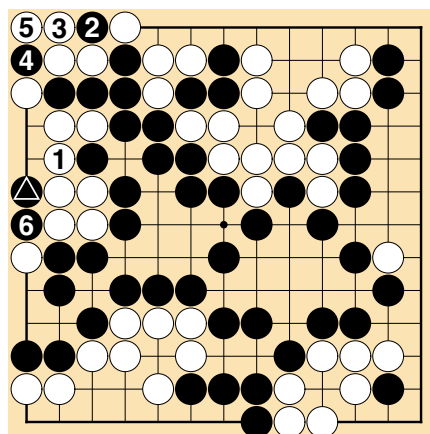


Diagramme 10

1 à la place de B3 du diagramme 9.

Attention, la connexion simple en ① permettrait à Noir de jouer la séquence de sacrifices *sente* N2-B3, N4-B5 déjà vue, puis d'éliminer l'œil blanc sur le bord avec N6 : Blanc serait obligé de se connecter partout comme dans le diagramme 8.

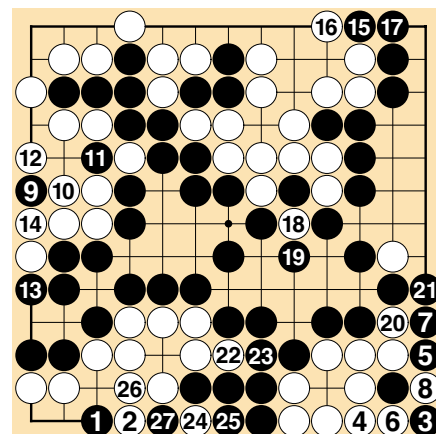


Diagramme 11

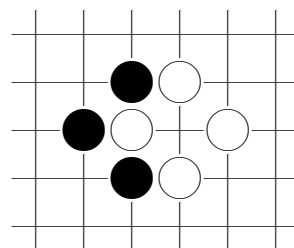
**Le bon ordre des coups**

Après cette analyse des meilleurs coups aux emplacements avec un gros enjeu, voyons le meilleur déroulement de ce yose.

Noir commence par le *sente* N1 dans le coin Sud-Ouest, enchaîne avec la séquence *sente* du coin Sud-Est et conserve encore l'initiative sur le bord Ouest. Après B14, N15, *gote*, reste le plus gros coup, avec un peu plus de 4 points.

La partie se termine après N27 ; les deux *kô* sur le bord Sud et au centre (après la capture de B18) sont *miai*. On considère que chacun connecte son *kô*.

Noir dispose de 35 points, Blanc de 34 points : Noir gagne d'un demi-point !



Un **abonnement** à la RFG à tarif réduit (13€) est disponible pour les licenciés, et il est possible de s'abonner au moment de la prise de licence.

Elle est également proposée séparément au tarif (pour la France) de 20€ par an (3 numéros).

Pour toutes les questions concernant les abonnements merci de contacter le responsable RFG :

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

Les **anciennes revues** sont disponibles sur commande auprès du responsable RFG

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

De nombreux numéros étant épuisés, en particulier ceux qui sont très anciens, nous fournissons alors une photocopie.

# Le monde des tesuji

## Junfu Dai

**D**ans cette partie entre Ding Hao 9p (Noir) et Fan Tingyu 9p (Blanc) jouée en 2022 lors du championnat chinois par équipe, nous pouvons admirer deux *tesuji* très intéressants.

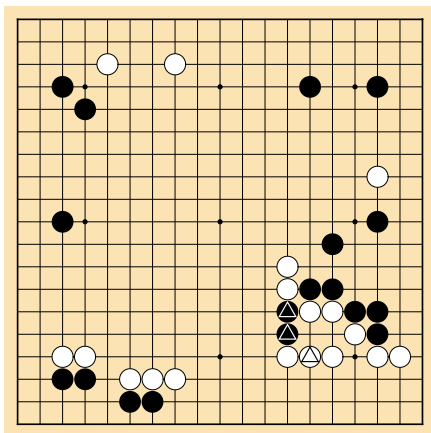


Diagramme de référence N°1

Après le dernier coup blanc △, les deux pierres ▲ sont en danger. Si Noir veut limiter les risques, leur sacrifice devient une option. Mais comment procéder au mieux ?

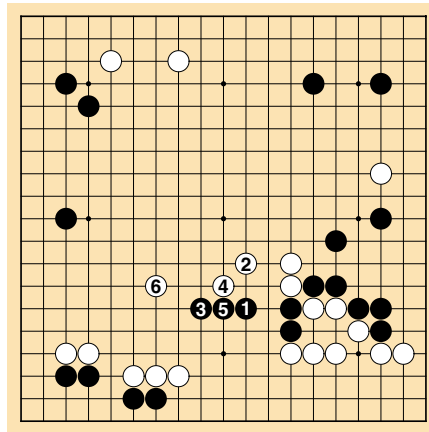
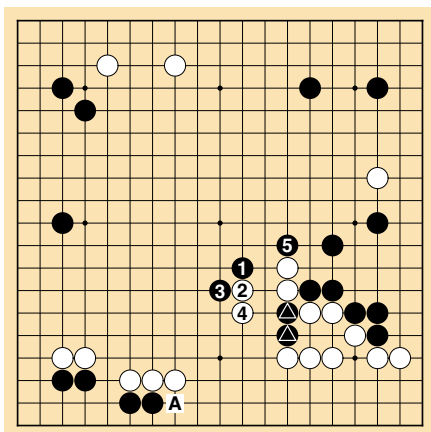


Diagramme 1  
Un groupe noir en danger

S'enfuir avec le *tobi* N1 n'est pas une bonne idée, Noir risque de subir une attaque sévère de la part de son adversaire : après B6, les pierres noires sont enfermées. Il ne sera pas facile de faire deux yeux dans cette zone où Blanc a une forte présence.

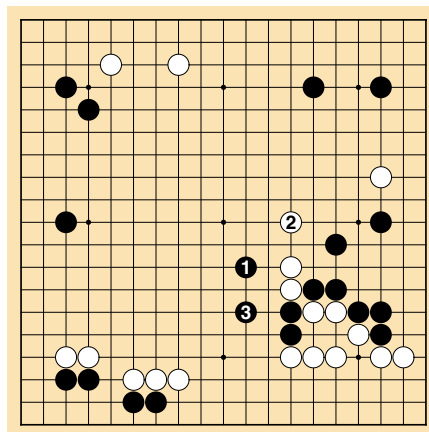


Diagramme 2  
Noir prend la fuite

N1 est un bon *tesuji* flexible. Si Blanc sort en 2, Noir se connecte avec 3, son groupe est sorti dans le centre et ne court plus de risques.

<= Diagramme 3  
Gain blanc limité

Si Blanc insiste pour capturer les deux pierres ▲ avec B2, Noir ferme le centre avec N3 et N5.

Il construit ainsi un gros potentiel noir au centre, tandis que la pierre blanche sur le bord Est court un grand danger.

Comme il reste en plus la poussée en A sur le bord Sud, le territoire blanc n'est pas si grand.

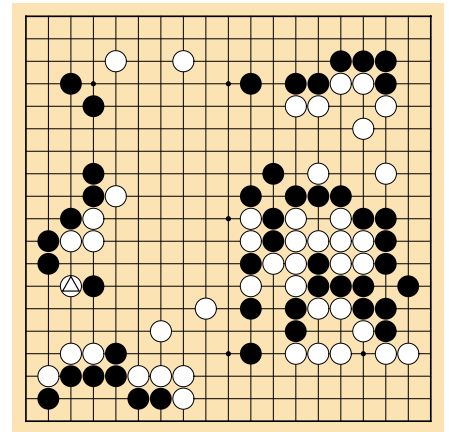


Diagramme de référence N°2  
La suite de la partie

Blanc espère sauver ses pierres dans le coin Sud-Ouest et pose une question à son adversaire avec △...

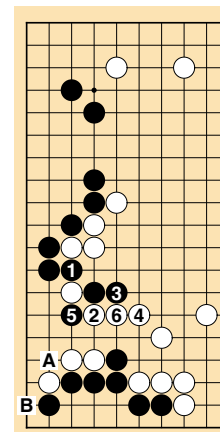


Diagramme 4  
Le plan de Blanc

Si Noir pousse en 1, B2 est un *tesuji* et Blanc sauve ses pierres après B6. Plus tard Blanc A est un coup *sente* qui oblige Noir à protéger en B. Blanc a ravagé le territoire noir sur le bord.

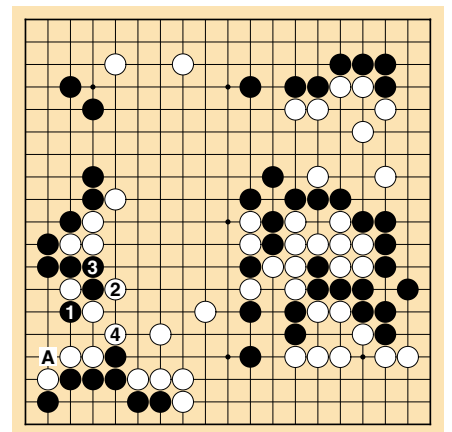
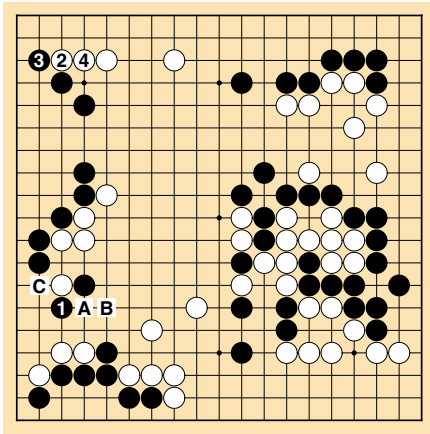


Diagramme 5  
Blanc est satisfait.

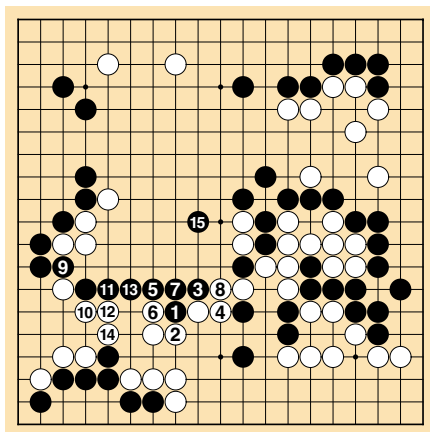
1 à la place de 3 dans le diagramme 4

Si Noir joue *atari* en 1 le résultat est presque identique, Blanc réussit encore son évasion et il bénéficiera toujours du coup *sente* en A plus tard.



**Diagramme 6**  
**Déjà un gain pour Blanc**

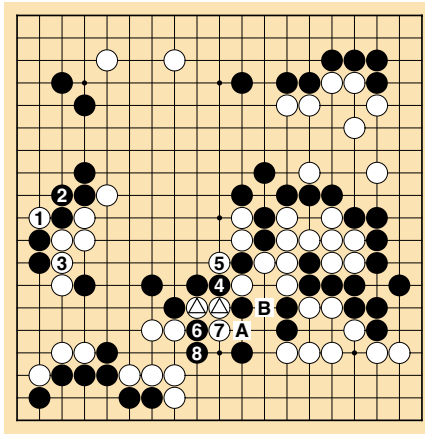
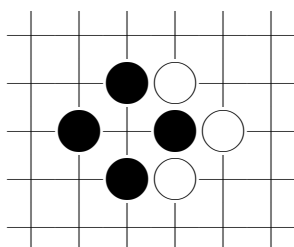
Si Noir répond en 1, Blanc peut faire *tenuki* et jouer en 2 par exemple. Blanc conserve de l'*aji* dans la zone Sud-Ouest. Plus tard il pourra couper en **A**, si Noir **B**, Blanc **C** pour réduire le territoire noir.



**Diagramme 7**  
**Tesuji !**

N1 est un très bon coup. Noir profite de l'*aji* dans le territoire blanc et pose à son tour une question à son adversaire.

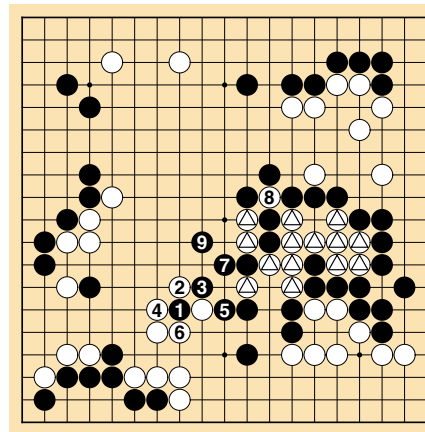
Si Blanc répond simplement en 2 et 4, Noir continue à menacer le groupe blanc au Sud-Ouest avec N9 à N13. Après N15, le potentiel noir au centre est devenu énorme par rapport à la situation du diagramme 4.



**Diagramme 8**  
**Catastrophe pour Blanc**

1 à la place de B6 du diagramme 7

Attention, les coups B6 et B8 du diagramme 7 sont indispensables. Si Blanc sauve ses pierres à l'Ouest avec B1 et B3, Noir capture les pierres △ avec la séquence N4 à N8. Si Blanc joue *atari* en **A**, Noir peut se connecter en **B**.

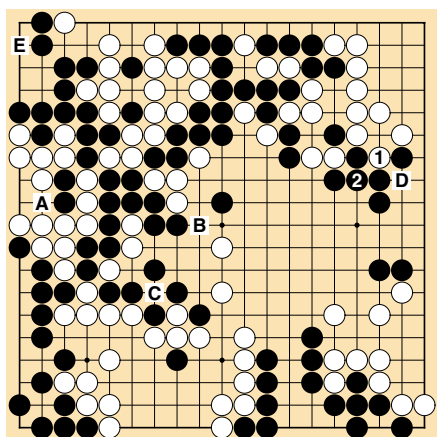


# Kô

## Junfu Dai

### La gestion du kô pendant le yose

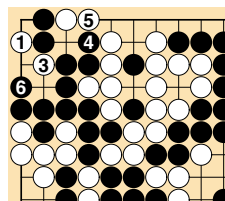
Aujourd'hui nous allons étudier une situation de kô lors du yose dans la partie jouée entre Abdallah Mezouar, 4d, (Blanc) et He Tianrui, 5d, lors du tournoi de Paris 2023. Même les joueurs amateurs de haut niveau ont parfois du mal à gérer le timing du lancement de certains kô.



#### Diagramme de référence

Le dernier coup noir est la connexion en 2 après la capture du kô par B1. Il ne reste plus qu'une menace importante pour Noir sur le bord gauche, en A, alors que Blanc dispose de plusieurs menaces au centre, en B ou en C. Il est donc envisageable pour Blanc de lancer un kô en D pour gagner davantage de points au yose.

Attention, Blanc E est une fausse menace (cf. dia. 1).

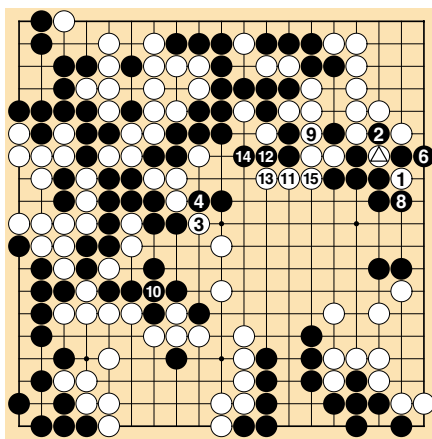


#### Diagramme 1

(N2 joue ailleurs)

B3 ressemble à un tesuji après le tenuki N2, mais N4 est la bonne réponse.

Après N6, le coin est vivant. Blanc peut faire un seki et détruire les 6 points de noirs, mais il doit ajouter un coup : ce n'est pas vraiment rentable au début du yose.

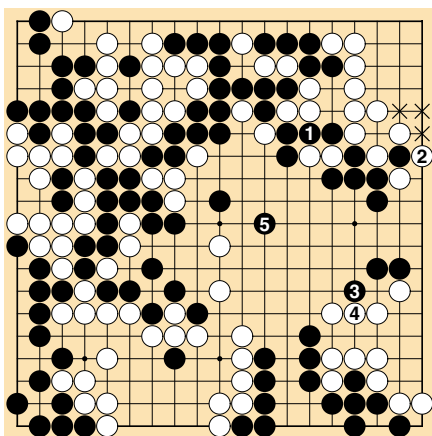


#### Diagramme 2 La partie réelle

B5 en △, B7 en 2

Dans cette partie, Blanc a tout de suite déclenché le kô en 1. Après quelques échanges de menaces, Blanc renonce à amplifier le kô et choisit de le supprimer avec B7, laissant Noir se protéger en 8. La partie continue avec un combat de yose interminable.

Les joueurs ont tous deux raté de très bonnes chances de prendre un avantage important grâce à cette situation de kô.

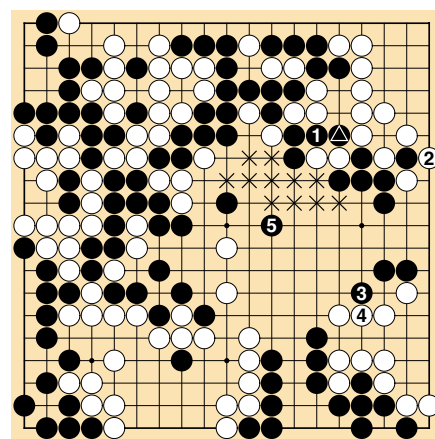


#### Diagramme 3a Une bonne occasion pour Noir

1 à la place de 2 du diagramme 2.

Au lieu de capturer le kô comme il le fait dans la partie réelle, Noir doit absolument se connecter en 1.

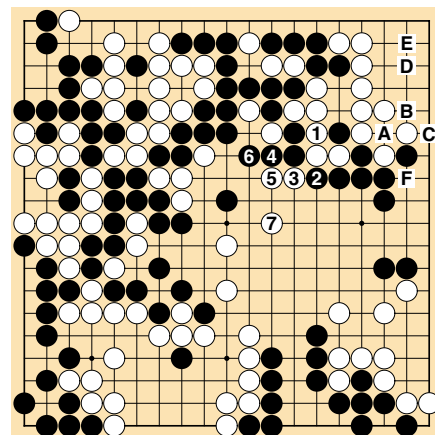
Après la capture avec B2, Blanc aura gagné sur le bord Est environ 5 points supplémentaires (intersections X et capture de deux pierres) et Noir y aura perdu environ 6 points. Autrement dit, le gain de Blanc est de 11 points à cet endroit.



#### Diagramme 3b

De son côté, en défendant en 5, Noir a construit au moins 15 points supplémentaires au centre (intersections X et capture de deux pierres), et il a privé Blanc de 2 points en sauvant sa pierre △.

Enfin il peut encore rêver d'un potentiel au centre. Cet échange est nettement favorable à Noir.



#### Diagramme 4 Le meilleur choix de Blanc

Blanc n'aurait pas dû lancer le kô en F tout de suite, mais jouer d'abord ①.

Ce coup est gigantesque. Il crée un œil pour le groupe blanc, et met ce coin définitivement hors de danger au cas extrême où Noir capturerait le kô en A, puis l'amplifierait en B avant de le remporter en C. Plus tard Noir D ne pourrait toujours pas tuer le coin quand Blanc défendrait en E. Autrement dit, Blanc aura l'esprit tranquille pour lancer le kô en F car la vie de son coin ne sera pas engagée.

On peut considérer que ① est un allègement de l'enjeu du kô pour Blanc.

Enfin ① permet la séquence B3 à B7 qui élimine entièrement le potentiel noir au centre.



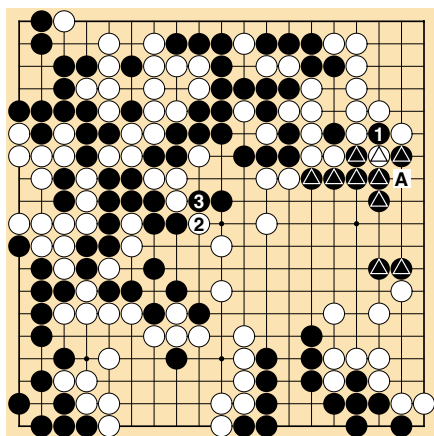


Diagramme 5  
Suite du diagramme 4

B4 en △

Si Noir capture maintenant le *kô* en 1, Blanc peut trouver des menaces comme en 2 pour résister. Sachant que le groupe noir △ n'est pas encore entièrement vivant, Noir risque de souffrir quand Blanc lancera le *kô* en A.

Blanc est en avance.

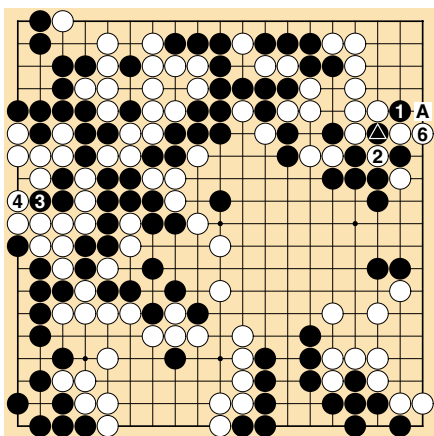


Diagramme 6

1 à la place de 4 du diagramme 2.

N5 en △

Dans la partie (diagramme 2), Noir a malgré tout une chance de contre-attaquer en amplifiant le *kô* avec l'*atari* en 1. Blanc ne peut pas ignorer la menace N3. Mais quand N5 reprend le *kô*, B6 est une menace locale qui change tout.

Noir n'a plus de menace pour continuer avec l'*atari* en A car Blanc va tout ignorer pour supprimer le *kô* dès son prochain coup.

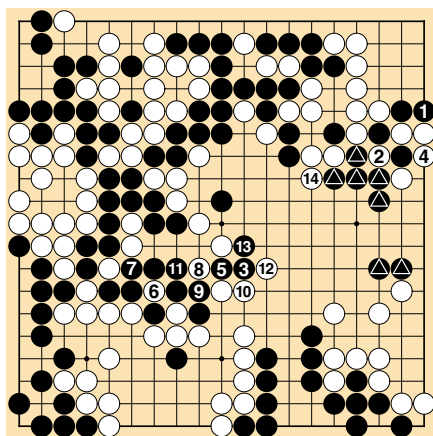


Diagramme 7  
Suite du diagramme 6

Une menace en N3 ne fonctionne pas vraiment. Après la capture par B4, Noir a déjà subi des pertes territoriales importantes dans le coin (environ 11 points) et quand Noir pousse en 5, Blanc 6 est un très bon coup, Noir n'a toujours pas de menace pour résister au *kô* mais s'il capture en 7, B8 à B12 sont *sente* et quand Blanc sort en 14 dans le centre, les gains territoriaux de Noir deviennent très limités et surtout son groupe △ se trouve en danger.

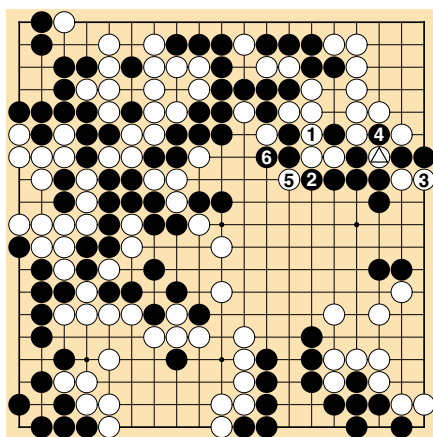


Diagramme 8

1 à la place de 7 du diagramme 2.

B7 en △

Dans la partie (diagramme 2) Blanc a raté une chance de prendre l'avantage. Il doit jouer directement en 1 en négligeant le *kô*. Si Noir bloque en 2, alors Blanc lance le *kô* en 3, vu qu'il dispose de coups *sente* comme 5 et d'autres menaces au centre : Noir n'arrivera pas à résister sur ce *kô*.

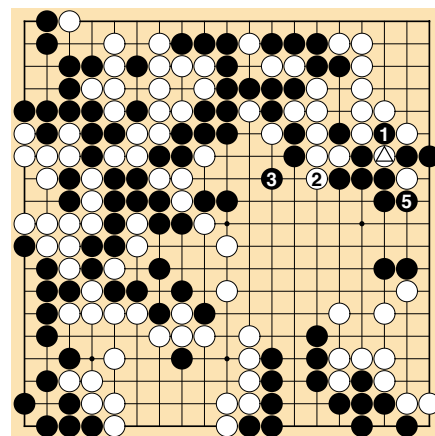


Diagramme 9

1 à la place de 2 du diagramme 8.

B4 en △

Si Noir prend le *kô* en 1 tout de suite, B2 est un coup quasi *sente* : un prochain coup blanc en ③ diminuerait drastiquement le territoire noir au centre. Donc Noir se défend avec N3 et Blanc reprend le *kô* avec B4. Vu que son groupe sur le bord n'est toujours pas en sécurité et qu'il n'a pas suffisamment de menaces pour résister au *kô*, Noir est obligé de se protéger avec N5.

Par rapport à la partie réelle, Blanc a économisé un coup, la connexion du *kô* (B7 du diagramme 2), grâce à l'effet dissuasif des menaces de *kô* créées au centre.

Blanc a réussi sa mission — réduire le potentiel noir au centre en *sente* — et il peut aller occuper un autre gros point de *yose* ailleurs.

## Brèves

### Championnat de France de PairGo Lyon, 2-3 décembre 2023

16 paires ont participé à ce championnat en cinq rondes.

1- Milena BOCLÉ (3D), Florent LABOURET (6D), (+4)

2- Ngoc-Trang CAO (2D), Antoine FENECH (4D) (+3)

3- Louise CHARLES (5K), Elian MANGIN (4D), (+3)

4- Monique BERREBY (2K), Olivier CLERGUE (1D), (+3)

# Fauteur de troubles In-seong Hwang

Soyez un fauteur de troubles,  
ou sachez les prévenir.

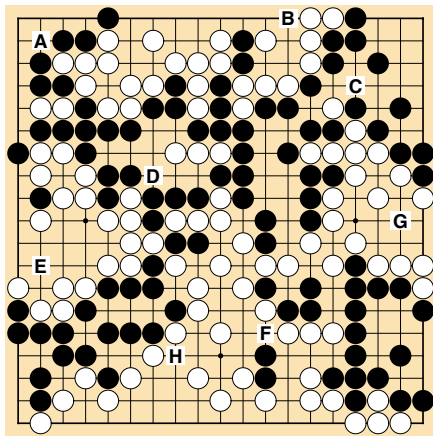


Figure 1 : problème 1, niveau *kyu*.

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

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

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

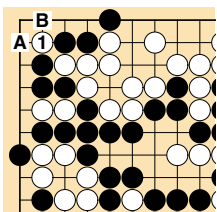


Diagramme A1

Cette position apparaît fréquemment en partie réelle et passe souvent inaperçue.

Noir peut résister avec un *atari* en A ou en B, mais n'évitera de toute façon pas les ennuis.

Mais, quel *atari* choisir ?

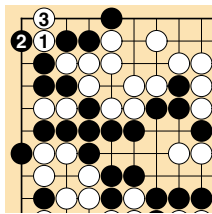


Diagramme A2

Visiblement A ne mène à rien de bon...

Après ③, il n'y a pas de suite viable.

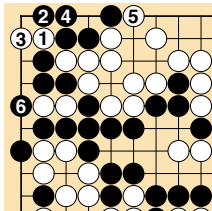


Diagramme A3

Le bon choix est l'autre *atari*, qui mène au minimum à un *kô*, ce qui est plus supportable.

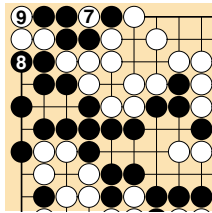


Diagramme A4

Au cas où Noir manquerait de menaces de *kô*...

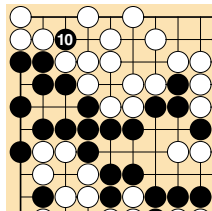


Diagramme A5

... Il peut limiter les dégâts grâce au « jeu sous les pierres » !

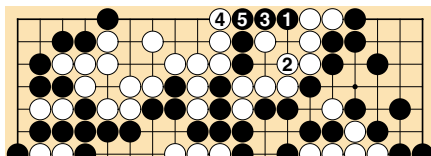


Diagramme B

Ce genre de problème peut être facilement ignoré car la formation blanche semble assez solide. Cependant, le coup N1 est imparable.

Blanc doit répondre prudemment et éviter les erreurs. La connexion en B2 est le meilleur coup, résultant en un *seki* : Blanc sauve ses pierres mais perd 10 points de territoire.

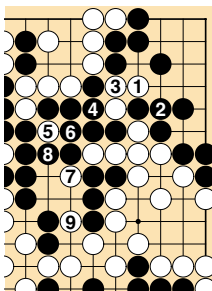


Diagramme C

Rassembler des « *atari* potentiels » pour les transformer en opportunités significatives ! Cela ne nécessite pas forcément des techniques complexes, mais demande avant tout courage et capacité de lecture pour envisager différents scénarios sur le *goban* !

Ici, la succession inexorable d'*atari* sacrificiels amène à la prise de quatre pierres.

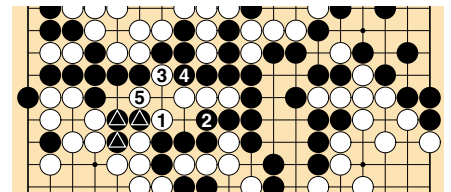


Diagramme D1

La séquence correcte est B1, B3 et B5. Après B5, Noir ne peut pas sauver les trois pierres ▲ car cela entraînerait un *auto-atari*.

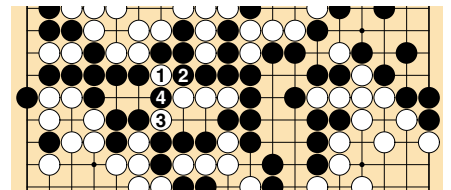


Diagramme D2

Attention à l'ordre des coups !

Intervertir B1 et B3 échoue, Noir n'a plus de problèmes.

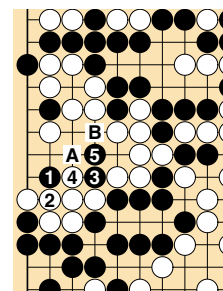


Diagramme E1

N1 et N3 sont les fauteurs de troubles...

Après N5, A et B sont *miai*.

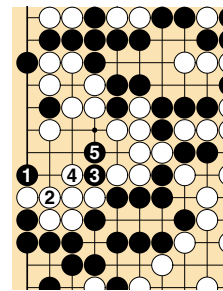


Diagramme E2

Il y a trop d'*aji*, Noir a plusieurs options pour créer des ennuis. Commencer par l'*atari* en 1 ou par la coupe en 3 est tout aussi efficace.

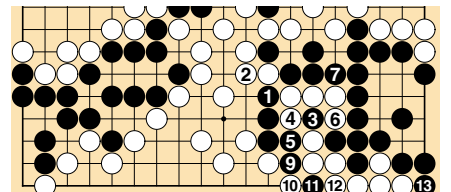


Diagramme F

8 connecte en 3.

Après la coupe N1, le sacrifice N3 est le *tesuji*.

Si Blanc n'abandonne pas quelques pierres après N5 ou N7, Noir continue de presser et mange tout le groupe.

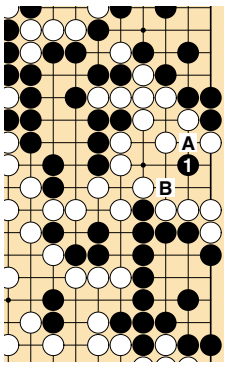


Diagramme G

Le parachutage N1 est similaire à la solution du diagramme E. Mais disposer de moins d'espace rend plus difficile d'envisager son efficacité. Noir vise A et B, *miai*.

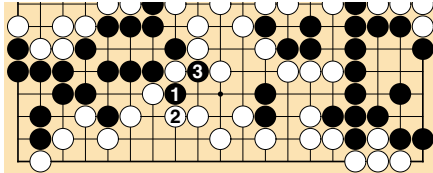


Diagramme H1

Voilà le dernier vice caché... Noir peut prendre une pierre.

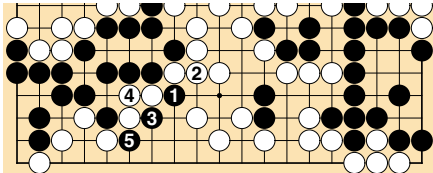


Diagramme H2

Si Blanc refuse de donner son obole et résiste en 2 pour sauver cette petite pierre, les *atari* successifs mènent à un snappe catastrophique pour lui.

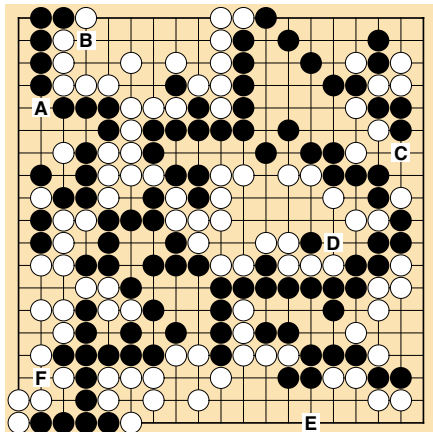
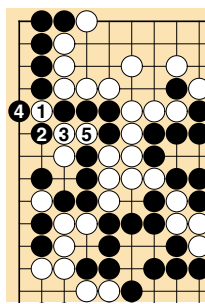


Figure 2 : problème 2, niveau dan.

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

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

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





chinoise, française, et celle de l'AGA (American Go Association), ces points sont comptés comme territoire. Donc, en règle japonaise, le diagramme 5 est une option meilleure de deux points pour Noir, mais en règles chinoise, française et AGA, le résultat des deux diagrammes est identique.

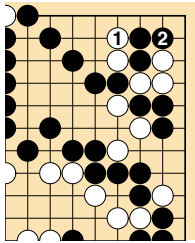


Diagramme C1

Le coup ① échoue à cause de la réponse noire en 2 : les trois pierres blanches n'ont pas assez de libertés.

L'ordre inverse ne marche pas non plus. Cette situation présente un défi à Blanc, car il semble difficile de créer des troubles ici. Cependant Blanc peut y parvenir. Mais comment ?

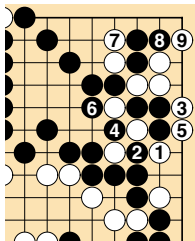


Diagramme C2

B1 à B5 constituent une préparation parfaite avant de poser B7, en rendant inaccessibles les libertés des pierres blanches.

Maintenant, avec B9, Blanc peut capturer les trois pierres noires.

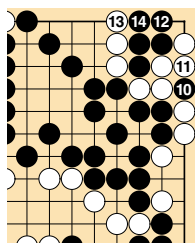


Diagramme C3

Suite de l'histoire... Noir perd ses pierres mais donne l'impression qu'il va tuer l'ensemble du groupe blanc : sacrifier en N10 pour créer un

faux œil, puis enchaîner N12 et N14 pour obtenir une forme en cinq, morte.

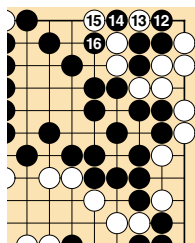


Diagramme C4

Réfutation : Blanc sacrifie une pierre en B13, au lieu de descendre avec le B13 du diagramme C3. Quand B17 prend en 13, c'est *kô* !

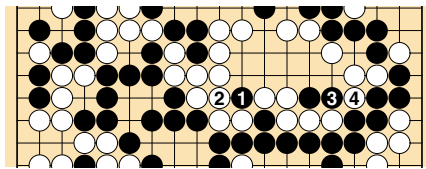
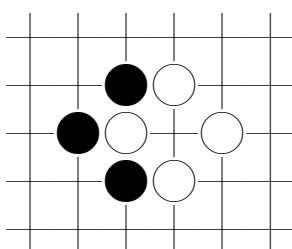


Diagramme D1

Les coups noirs 1 et 3 préparent la position pour la suite. Bien qu'il puisse sembler que la position offre à Noir un bon nombre de possibilités, en réalité, il n'a qu'une seule option viable et efficace.

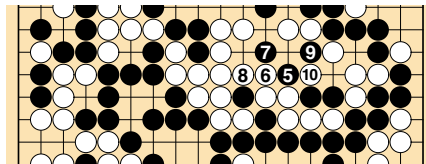


Diagramme D2

À première vue, les *atari* N5 et N7 paraissent prometteurs. Cependant, après B10, il apparaît que la stratégie initiale de Noir n'a pas réussi comme prévu.

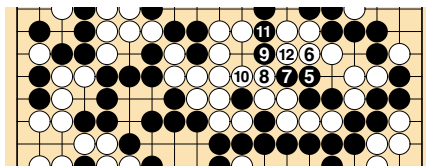


Diagramme D3

Noir pourrait tenter des coups sournois comme N5 et N7... Mais si Blanc répond calmement, rien ne fonctionne.

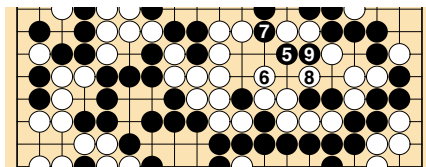


Diagramme D4

Noir peut capturer deux pierres blanches avec le *tsuke* N5. Cependant, ce choix n'est peut-être pas le meilleur...

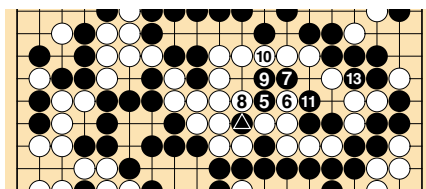


Diagramme D5

12 en △

Les *atari* N5 et N7 sont les bons coups.

En poussant cette longue séquence jusqu'à N13, Noir tue tout le groupe blanc !

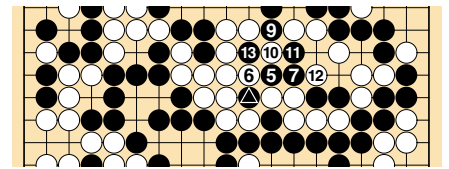


Diagramme D6

8 en △

À ce stade, les meilleures réponses blanches sont B6 et B8. Après N13, c'est un énorme *kô*.

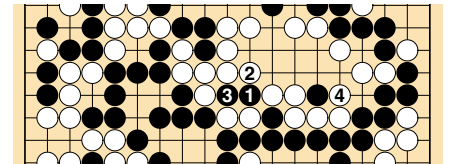


Diagramme D7

En fait, pour éviter ces gros problèmes, Blanc devait au tout début jouer ② et sacrifier deux pierres pour minimiser les dégâts.

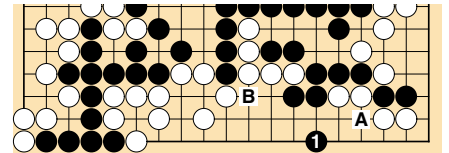


Diagramme E1

① : un fantastique *tesuji* de première ligne ! Il rend les coupes en A et B *miai*.

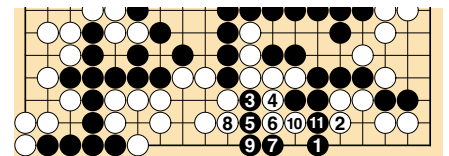


Diagramme E2

Si Blanc protège la faiblesse A avec ②, Noir coupe simplement en ③ et capture un paquet de pierres !

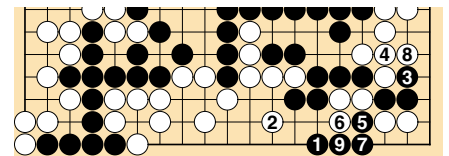
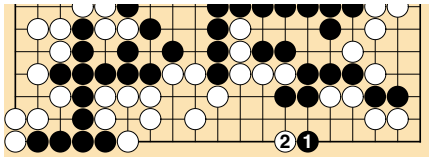


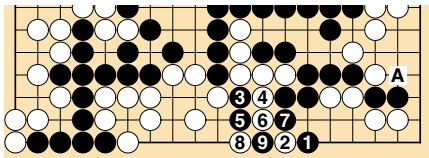
Diagramme E3

Si Blanc protège la faiblesse B avec ②, Noir commence par l'*atari* ③ pour augmenter son nombre de libertés puis coupe en ⑤ : son profit est énorme.

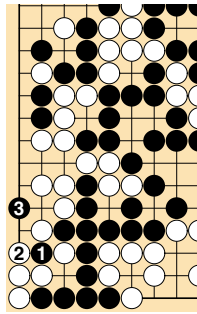



**Diagramme E4**

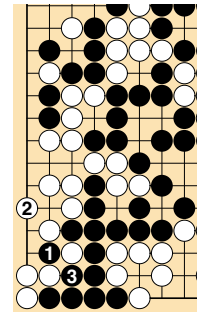
Blanc peut contrer en disant : « Moi aussi, j'ai un *tesuji* de première ligne ! » En apparence ② protège efficacement les deux faiblesses à la fois. Comment Noir doit-il gérer ce coup ?


**Diagramme E5**

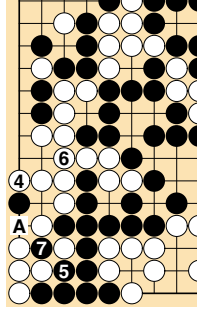
La coupe noire en ③ est effectivement la solution. Après N9, Blanc ne peut pas éviter le *kô*, qui sera difficile à gérer, d'autant plus que Noir a de nombreuses menaces de *kô* autour de A.


**Diagramme F1**

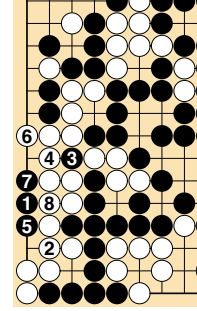
Le groupe blanc semble avoir suffisamment d'espace pour faire ses yeux en toute sécurité, mais la combinaison des coups ① et ③ ouvre une brèche...


**Diagramme F3**

Par conséquent, Blanc devrait simplement abandonner quatre pierres et sauver son groupe principal comme ceci.


**Diagramme F2**

B4 cloisonne l'espace, et B6 sécurise un œil blanc. Cependant, Noir contre et crée un *kô* en capturant en 7 : le manque de libertés interdit la connexion blanche en A.


**Diagramme F4**

Si Noir omet le sacrifice en ② et joue directement en ①, Blanc peut se connecter en ② pour éviter un problème plus grave. Après B8, le résultat est un *seki*.

En tant que joueurs de go, nous ne pouvons dire si jouer à ce jeu est bon ou mauvais en soi. Nous pouvons seulement dire si un coup précis lors d'une partie précise est bon ou mauvais. Pour juger de ce qui est « bon » ou « mauvais » vous devez disposer d'un contexte qui fournira des critères pour porter ce genre de jugement. Le sport en général est une bonne analogie pour clarifier ce point. Au baseball, par exemple, on ne peut qualifier de bon n'importe quel lancer de balle. Et qu'en est-il des actions humaines en général ? Pour porter un jugement quel qu'il soit vous devez disposer d'un ensemble de règles, et en particulier d'un objectif global clairement défini où les règles sont déterminées. Malheureusement il n'y a pas de consensus général sur le but ultime de la vie. Tant que c'est le cas, certains pré-

conisent qu'il vaut mieux ne pas juger de ce qui est bon ou mauvais. Bien sûr, les gens définissent souvent certains objectifs et sont alors capables de déterminer ce qui est bon ou mauvais en fonction de ces objectifs. Mais comment être sûr que ces objectifs soient, en fait, « bons » ? Pour dire qu'un coup particulier dans une partie de go est bon, vous devez considérer votre perception de la nature du jeu. Mais pour justifier que le fait de pratiquer le jeu est une bonne chose, vous devez faire appel à des éléments extérieurs au jeu. Un des problèmes est de faire face à ceux que le jeu de go n'intéresse pas. Leur dire simplement qu'ils devraient jouer parce que c'est amusant ou intéressant ne semble pas une approche adéquate. Nous devons essayer de trouver une valeur que nous partageons avec eux, puis les convaincre que jouer au go va promouvoir cette valeur. Les efforts des Japonais pour démontrer que jouer au go peut diminuer les effets de la démence sont un exemple intéressant. La communauté des joueurs de go japonais croit aussi que jouer au go peut promouvoir la paix dans le monde : difficile de ne pas être d'accord avec ce but... Un autre exemple intéressant est celui des arguments concernant l'importance de l'apprentissage à des groupes d'enfants. Le go est certainement un jeu très spécial. Nous aimerions dire qu'il fait de nous de meilleures personnes.

William Cobb

Photo Phil Straus, post-traitement Chris Garlock — Paru dans l'*American Go E-Journal* (14/05/2018).

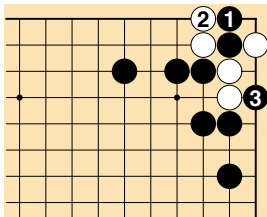
Traduit et publié avec l'aimable autorisation de l'*American Go Association*.

## Le Plateau Vide : Réflexions Philosophiques sur le Go (6)



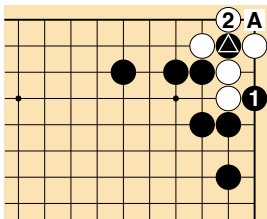
# Tsumego à gogo Solutions Fan Hui

## Niveau débutant



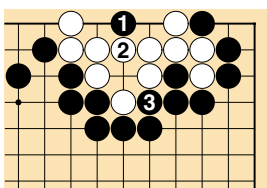
### Problème 1a

① déforme l'espace vital, puis ③ enlève le second œil de Blanc.



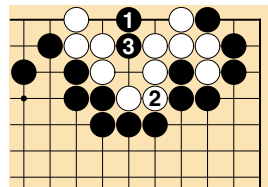
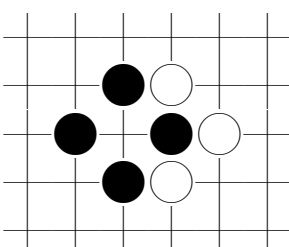
### Problème 1b

Attention à ne pas commencer par la fin ! La prise de ▲ par Blanc crée un second œil en A...



### Problème 2a

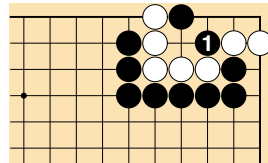
① : Parachutage au point vital de la pyramide ! Blanc n'a pas le temps de jouer les deux coups nécessaires pour vivre : s'il cloisonne l'espace, ③ empêche le second œil...



### Problème 2b

... s'il augmente l'espace vital, Noir avance au point vital de la forme.

On dit que ② et ③ sont *miai*.

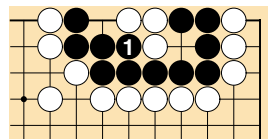


### Problème 3

① : le *tesuji* du *kosumi* !

Blanc se met en auto-*atari* s'il tente d'approcher.

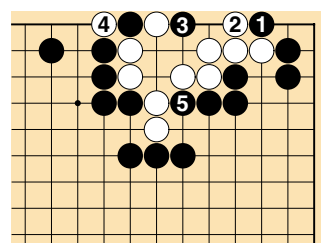
Il est mort.



### Problème 4

① : le seul coup pour obtenir un *seki*, toujours vivant... Les deux autres points mènent à une « forme en cinq » de casserole (ou de képi), et à la mort.

## Niveau intermédiaire



### Problème 5a

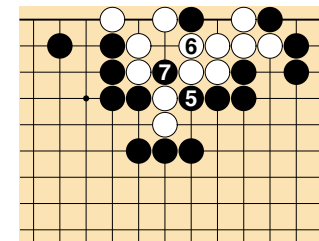
① : le *hane* réduit l'espace.

③ : placement *sente* au point vital.

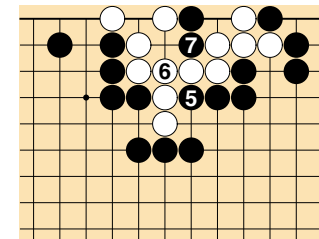
⑤ : donne le coup de grâce...



Crédit : Gabriel Robinne



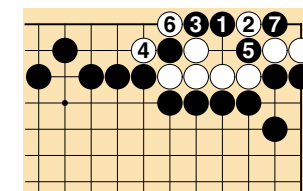
### Problème 5b



### Problème 5c

⑤ a rendu ⑥ et ⑦ *miai*.

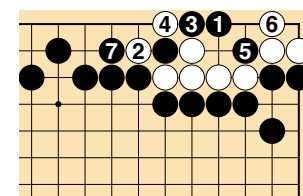
Blanc est mort.



### Problème 6a

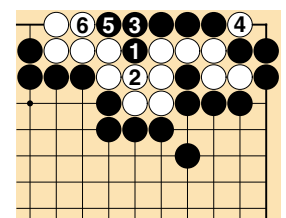
① : le *tesuji*, placement au point vital !

③, ⑤, ⑦ : Blanc est mort.



### Problème 6b

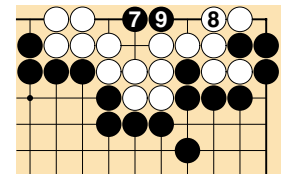
② : cette défense ne marche pas non plus, Blanc ne peut pas approcher les pierres noires.



### Problème 7a

① : *tesuji* !

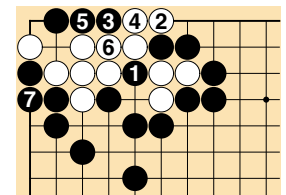
③, ⑤ : dans ce problème, il ne faut pas lésiner sur les



sacrifices !

### Problème 7b

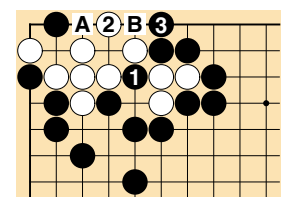
⑦ se place au point vital... et rend ⑧ et ⑨ *miai*. Malgré tous ses prisonniers, Blanc est mort.



### Problème 8a

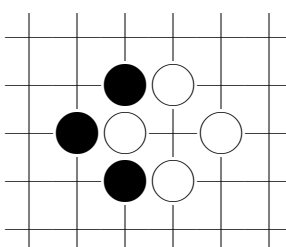
① : prendre ces trois pierres est le point vital du groupe blanc...

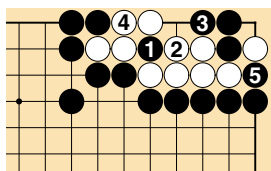
... puis ③ et ⑤ réduisent l'espace à une forme morte.



### Problème 8b

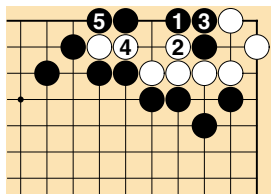
② : cette défense ne marche pas, la descente en ③ rend A et B *miai*.



**Problème 9**

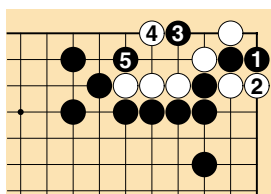
❶ : *tesuji* de sacrifice !

Après ❺ Blanc manque de libertés.

**Problème 10a**

❶ : le *tesuji* est ce joli *kosumi* !

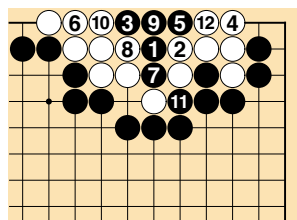
❺ : Noir connecte et Blanc est mort !

**Niveau confirmé****Problème 11**

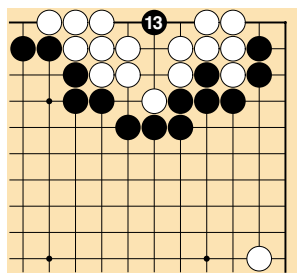
❶ : il faut d'abord donner une pierre, comme dans le problème 1. Puis c'est plus compliqué...

❸ : *tesuji* !

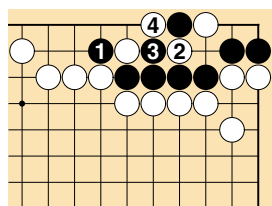
❺ : Blanc est mort !

**Problème 12a**

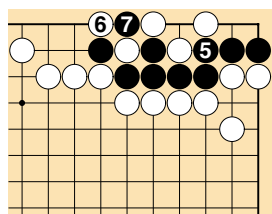
C'est la seule chance pour Noir : commencer par le point vital ❶ puis sacrifier assez de pierres pour obliger Blanc à prendre une forme tuable.

**Problème 12b**

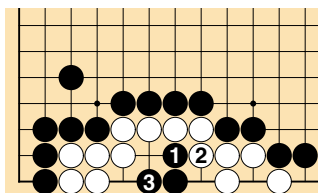
Après toutes ces manœuvres, on est arrivé à la forme du problème 2 : la mise à mort est facile.

**Problème 13a**

❶ : bon coup ! Il faut profiter de la faiblesse de Blanc.

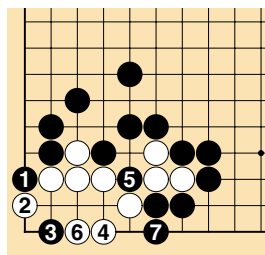
**Problème 13b**

Une explication pour les joueurs curieux : il y a un *kô*, d'accord, mais c'est un double *kô* ! Blanc va épuiser son stock de menaces à l'extérieur, tandis que Noir n'a qu'à reprendre l'autre *kô* pour menacer de vivre. Donc, à la fin, Noir vit sans condition.

**Problème 14**

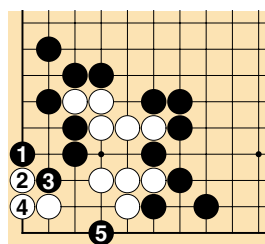
❶ : ce *nobi* est le point vital !

❸ : Blanc est mort.

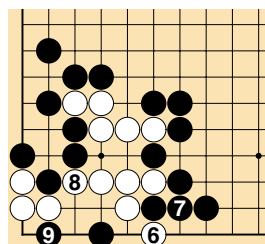
**Problème 15**

Noir doit commencer par le *hane* ❶ avant le placement ❸, et seulement maintenant jouer en ❺ (contrairement au problème 8, où ce devait être le premier coup !)

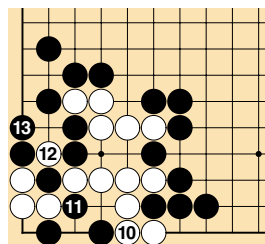
❷ : Blanc est mort.

**Problème 16a**

❶ : pour tuer Blanc sans condition, il faut commencer par un petit *tesuji* (saut en *tobi* sur la première ligne)... et continuer avec toute une série !

**Problème 16b**

❹ : ne pas se précipiter pour répondre à l'*atari* ❸ !

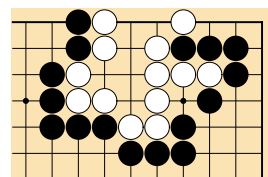
**Problème 16c**

❮ : Blanc est mort.

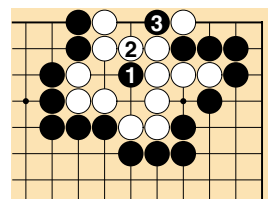
## Courrier des Lecteurs

Lorenzo Duflou (76Ro) nous écrit au sujet des *tsumego* de la Revue 159 :

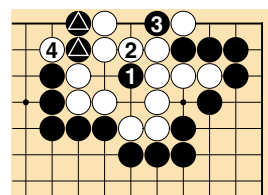
« En arrivant au club, j'ai découvert la Revue « papier », et acheté les numéros de 2023. Le problème « *tsumego* » n°2 de la Revue 159 m'intrigue...

**Rappel du problème**

Noir joue et tue Blanc sans condition.

**Votre solution :**

Effectivement Blanc n'a plus qu'un gros œil...

**Ma contre-proposition :**

... Mais il peut en faire un second en prenant ces deux pierres noires ! »

Lorenzo a raison : en faisant le diagramme, nous avons oublié de connecter ces deux pierres, donnant une porte de sortie à Blanc. Nous vous présentons toutes nos excuses !

La rédaction



# EUROPEAN GO CONGRESS 2024

26/07 - 10/08  
ENAC, Toulouse



**Le Congrès européen de Go 2024 se tiendra à l'Ecole Nationale d'Aviation Civile, à Toulouse, du 27 juillet au 10 août.**

Plus de mille joueurs amateurs et professionnels viendront du monde entier pour jouer, apprendre, commenter et (faire) progresser !

**Championnat d'Europe • Open d'Europe • Rapide • Pair go • Coupe des nations • Blitz • Tournoi jeune • Tournoi féminin • Simultanées • Masterclasses • Chess & Go • même un peu de shogi...et bien plus !**



[egc2024.org](https://egc2024.org)