



# GRENOBLE 2017...

## La semaine du **JEU DE GO** 18-25 février 2017

1er Tournoi International  
de Go de Grenoble ELLIE-CUP

22<sup>e</sup> Championnat d'Europe  
Jeunes de Go EYGC



Animations,  
conférences,  
ateliers...

Grenoble - quartier de Bonne



## mais encore...

Voyage en Corée (suite)

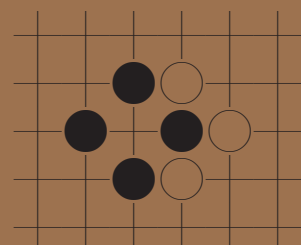
Coupe Maître Lim 2017

AlphaGo vs Lee Sedol (Ronde 4)



## et aussi...

Les règles d'or du roi  
Maître Lim  
Le Fuseki





# Stage Fédéral

## 8 Juillet - 21 Juillet



Fédération Française de Go

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



### Responsable pédagogique Fan Hui 2p

avec la participation de maître Hayashi Kozo (6p) et Misei Taguchi (1p) de la Kansai Ki-in

Tarif indicatif par personne

(hébergement en chambre de deux, avec pension complète et stage) :

une semaine 450 euros, deux semaines 900 euros

D'autres formules sont disponibles :

location de mobile-home pour les familles ou les groupes, camping...

Toutes les informations sur le site du stage :

<http://stages.jeudego.org/2017/>

# L'édito

## ACTUALITÉS ET PARTIES COMMENTÉES

Coupe Maître Lim 2016	2
partie commentée	2
Grenoble, capitale du go	6
Voyage en Corée, tome 2 (chapitre 1)	10
partie commentée	10
Maître Lim : note sur des parties commentées -1	14
AlphaGo vs Lee Sedol, ronde 4 (commentée)	16

## THÉORIE ET TECHNIQUES

Les règles d'or du roi	5
Cours joueurs débutants : Yose	26
Le Fuseki	28
Tsumego à gogo : énoncés 4, 15,	25
Tsumego à gogo : solutions	32

- 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 : Augustin Avenel.
- Rédacteur adjoint : Jean-Pierre Lalo.
- Maquettiste : Jean-Pierre Lalo.
- Correcteurs : Davy Branger, Sébastien Cordrie, Marie Julien, Yannis Henry, Martial Sauvadet.
- Contributions : Augustin Avenel, Christopher Annachibibi, Clément Béni, Dai JunFu, Mathieu Delli-Zotti, Fan Hui, Laurent Lamôle, Maître Lim, Motoki Noguchi.
- Couverture et article «Grenoble» : dessins Bénédicte Morse, photos : Clément Béni, Gilles Cochet, Olivier Dulac, Olivier Thizy
- RFG est publiée par la Fédération Française de Go.
- La FFG est membre de la Confédération des Loisirs de l'Esprit.
- Imprimé par : Maugein Imprimeurs à Tulle.
- Dépôt légal à parution.



L'événement marquant de ces dernières semaines aura été le championnat d'Europe des jeunes à Grenoble et tous ses à-côtés : tournoi de 13x13, qualification d'un Français au championnat du monde des moins de douze ans, semaine du go...

Mais d'ailleurs, **que se passe-t-il concernant les jeunes** ? Si l'on furette du côté du blog de la revue ou du site fédéral, on trouve bien ça et là quelques informations relatives aux jeunes, mais c'est probablement très insuffisant pour donner la mesure du travail fourni par les clubs.

La situation est, en fait, relativement similaire à celle des animations : en 2016, des actions ont été réalisées pour tenter de mettre en valeur les noooooombruses animations auxquelles vous participez, certaines au niveau de la fédération (*actualités sur les animations à venir, calendrier complété pour les animations passées*), d'autres au niveau des clubs (*mettre au calendrier les actions à venir*).

**2017, année des jeunes** ? C'est tout du moins ce que je vous propose pour la revue. Mais pour cela nous avons besoin de vous : **proposez-nous des articles** ! Qu'ils fassent quelques lignes ou plusieurs pages, il y aura forcément un endroit où les publier. Bien sûr, les articles concernant le **go scolaire** sont les bienvenus.

Si Hikaru ne serait plus aujourd'hui un « jeune », les premiers tomes datant des premières éditions du championnat d'Europe des jeunes, les joueurs de la **Coupe Hikaru** ou bien de la **Coupe Zaza** sont les futures forces vives de la FFG.

Notamment ceux qui, déjà, peuvent nous donner des pierres de handicap. Car oui, il sont forts nos jeunes !

Bonne lecture !

**Clément Béni**, directeur de publication 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)

# Coupe Maître Lim 2016

Cette édition de la Coupe Maître Lim était un peu particulière, puisqu'il s'agissait de la première organisée depuis la disparition du Maître. Ce fut pour nous les organisateurs une source importante de motivation : nous souhaitions lui rendre le plus bel hommage possible à travers ce championnat qui porte son nom. Nous avons donc été très heureux de la forte participation des clubs qui ont ainsi contribué à la réussite de cette édition : 16 équipes et 69 joueurs participants, probablement un record.

Les clubs se sont affrontés au cours de cinq rondes et au final le club de Grenoble s'impose une nouvelle fois avec ses deux premières équipes sur les deux plus hautes marches du podium (Grenoble1 ayant remporté ses cinq matches, contre Bourges, Lyon1, Alligre, La Rochelle et Rennes1). Le club de Rennes complète ce podium à la troisième marche.

À chaque ronde certaines parties étaient retransmises sur le serveur OGS : vous pouvez les retrouver sur le site de la Coupe Maître Lim ainsi que les résultats et des photos : <http://cml.jeudego.org/>

Augustin Avenel

## Partie commentée

Coupe Maître Lim

19/11/2016, 2e ronde

Grenoble 1- Lyon 1

○ : Florent Labouret 4d (Lyon 1)

● : Motoki Noguchi 7d (Grenoble 1)

Komi 7,5 points.

Noir gagne de 3,5 points.

Commentaire : Motoki Noguchi

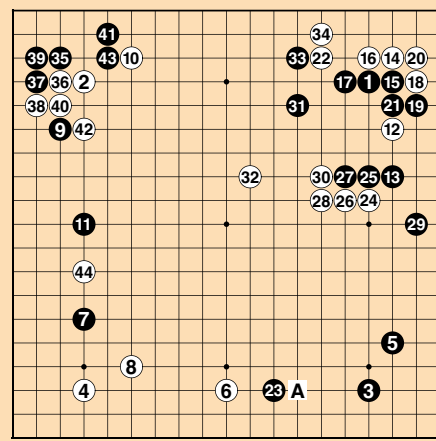


Figure 1 (1-44)

Lyon est une équipe jeune mais solide et dynamique, contre qui nous avons fait match nul l'année précédente.

Avec Florent, nous avons joué un certain nombre de fois puisque nous faisons tous deux partie de la ligue Rhône-Alpes. Il progresse d'année en année : peut-être sera-t-il le prochain 5d (je lui mets la pression !).

B12 : Blanc peut également jouer en A.

N23 est un très bon point...

B24 : ... Mais ce coup à l'épaule est aussi une réduction idéale.

N35 : l'invasion au *sansan* est peut-être gourmande (cf dia.1).

La contre-attaque de Blanc avec 42 et 44 est excellente.

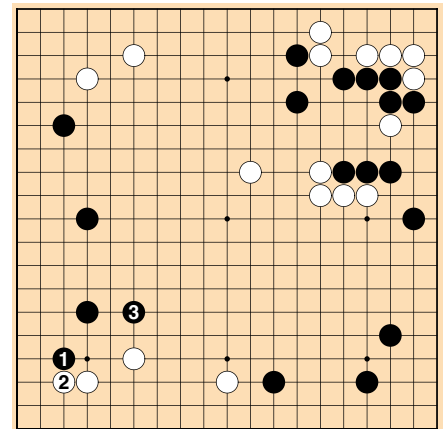
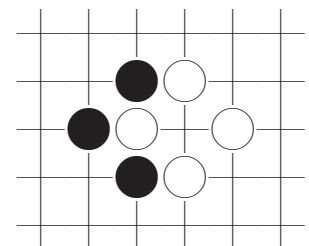


Diagramme 1

(1 à la place de 35 de la partie)

Maintenant que j'analyse la partie, je pense qu'il est meilleur de renforcer le *moyo* à l'Ouest avec 1 et 3. Même pour 43, j'ai peut-être intérêt à jouer de cette façon. La séquence de la partie est sans doute jouable mais plus risquée.



Joueurs et organisateurs



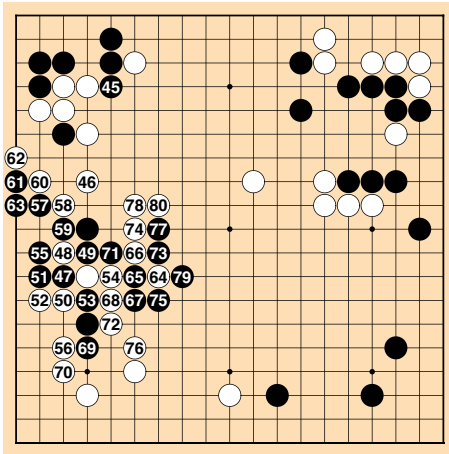


Figure 2 (45-80)

Quand Noir traverse le *keima* avec 45, Blanc se renforce en 46 mais il peut également jouer plus agressivement (cf dia. 2).

Noir cherche à vivre sur place (*sabaki*) avec le *tsuke* en 47.

Blanc n'a pas besoin de jouer 58, il peut directement sauter en 64.

Le *warikomi* en 65 est visuellement beau, mais discutable (cf dia. 3). Noir est content d'obtenir un *ponnuki* mais le coin de Blanc se consolide aussi.

N77 est inutile, il faut capturer immédiatement en 79 (cf dia. 4).

Blanc profite de cette erreur et tourne en 80 : c'est un très bon point.

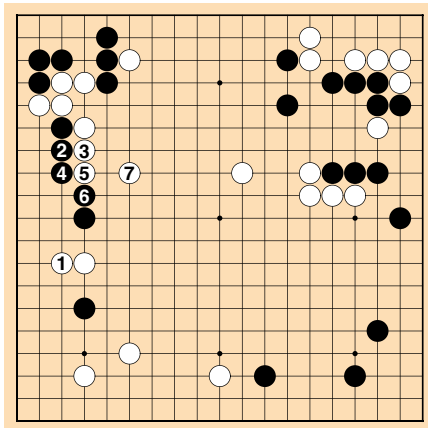


Diagramme 2

(1 à la place de 46 de la partie)

Blanc peut descendre en 1 et empêcher ainsi le *sabaki* de Noir.

Si ce dernier tente d'enlever la base du groupe avec 2, Blanc sort tranquillement vers le centre avec 3, 5 et 7.

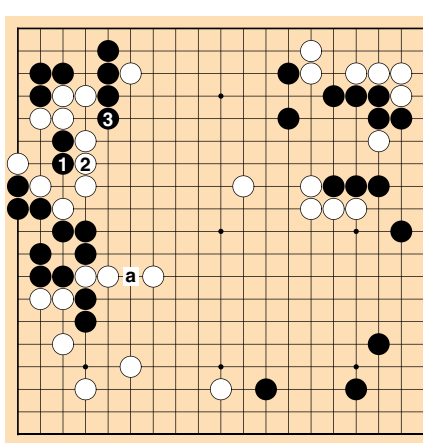


Diagramme 3

(1 à la place de 65 de la partie)

Noir aurait pu d'abord attaquer Blanc avec 1 et 3, en s'appuyant sur l'*aji* en a.

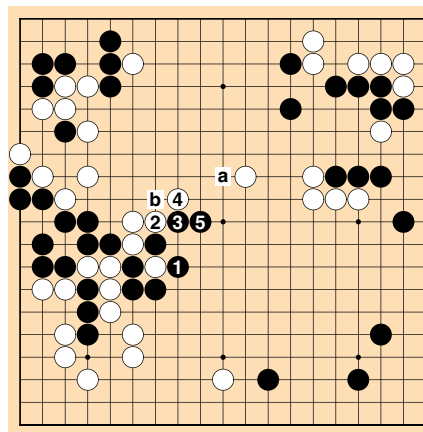


Diagramme 4

(1 à la place de 77 de la partie)

Noir aurait dû créer directement un *ponnuki*. Dans cette position, Blanc ne peut pas se connecter aussi facilement que dans la partie. Noir peut menacer de couper en a et b après 3 et 5.



Les vainqueurs

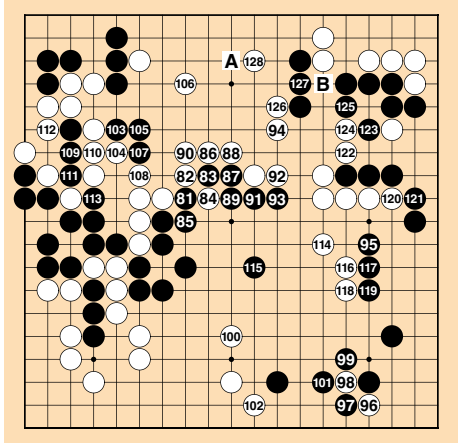


Figure 3 (81-128)

Noir essaie de se renforcer avec 81 et 83, mais Blanc est content de se relier au centre.

N95 et B100 sont tous deux de très bons points.

La partie est serrée mais Noir a peut-être un peu d'avance. Il cherche à mettre la pression sur le mur de Blanc avec 103, 105 et 109, mais l'idée est démesurée (cf dia. 5).

B106 est un excellent point.

N109 est trop petit, il faut absolument approcher en A.

N125 serait meilleur en B. Noir enchaîne les erreurs et Blanc retourne la situation quand il joue 126 et 128.

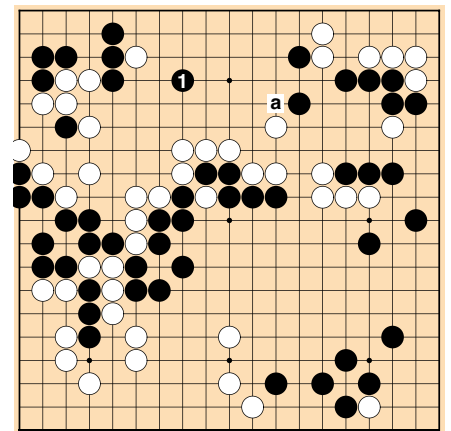


Diagramme 5

(1 à la place de 103 de la partie)

Noir a intérêt à jouer simplement en 1 ou à avancer en a. Il peut ainsi espérer créer quelques points sur le bord Nord. Dans la partie, Blanc construira dix points ici et cette différence n'est pas négligeable.

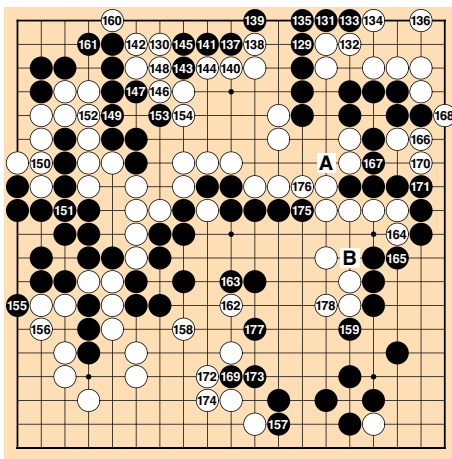


Figure 4 (129-178)

B166 est un gros yose.

N169 est un *shōbute* qui cherche à renverser la vapeur.

B172 est sans doute une erreur : il faut plutôt jouer 173 (cf dia.6).

Noir réduit le territoire blanc en *sente* et avance 175. Ce coup menace les deux coupes en A et en B.

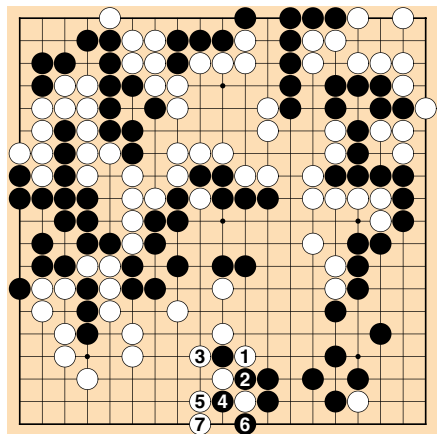


Diagramme 6

(1 à la place de 172 de la partie)

Blanc peut capturer la pierre avec 1. Quand Noir joue 2, il peut sacrifier une pierre et défendre son territoire en *gote* avec 7. Après cette séquence, Blanc est plus fort au centre que dans la partie et conserve probablement son avance.

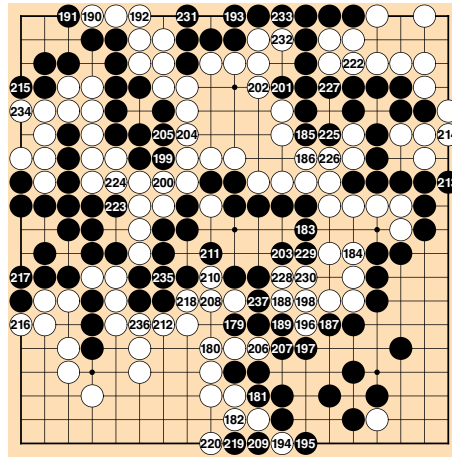
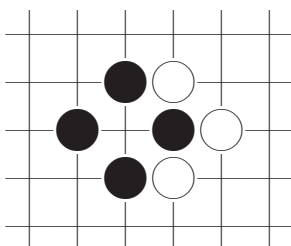


Figure 5 (179-237)

N221 : connexion en 194

Grâce aux points gagnés au Sud et au centre, Noir gagne de 3,5 points.

En tout cas c'est un championnat auquel j'ai beaucoup de plaisir à participer chaque année et je suis content de constater que le niveau des équipes progresse.



Grenoble 2

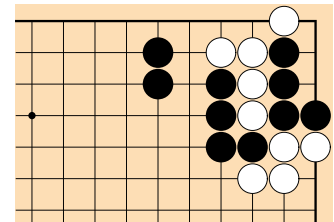


Rennes 1

Crédits photos :  
Chantal Gajdos et le GRAUG

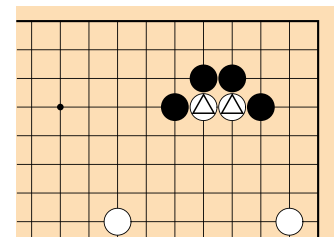
# Tsumego à gogo Fan Hui

## Niveau débutant



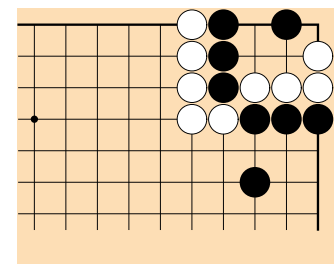
Problème 1 :

Noir joue et gagne le *semeai*.



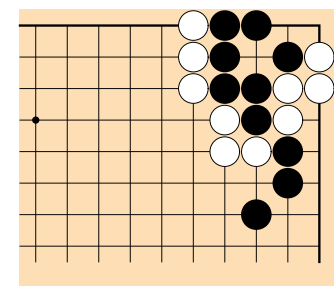
Problème 2 :

Noir joue et capture les pierres marquées.



Problème 3 :

Noir joue et gagne le *semeai*.



Problème 4 :

Noir joue et gagne le *semeai*.

Solutions page 32

# Les Mystères du Weiqi

## Règles d'Or du Roi

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

**L**a règle d'or numéro 2 selon Wang Ji Xin, est : « *Rù Jiè Yí Huǎn* »

Rù = entrer

Jiè = limite, frontière

Yí = devrait

Huǎn = non précipité, sans hâte, lent, posé

De tout évidence, ce conseil légendaire nous dit que nous devons « *faire attention en pénétrant dans le territoire de notre adversaire* ».

La clé repose ici, sur la compréhension du mot « Huǎn ». D'après les dictionnaires chinois modernes, « Huǎn » est en relation avec les mots « Mǎn » et « Chí », c'est-à-dire « lent » et « posé » en français. C'est pourquoi on peut interpréter cette règle comme :

« *Restez posé lorsque vous entrez chez l'adversaire* ».

On peut aussi citer la formulation du même principe, par Otake Hideo :

« *Pénétrer la sphère adverse gentiment et facilement* ».

Avec cette règle d'or en tête, il est facile de comprendre pourquoi sur le diagramme 1 certains joueurs, avec Blanc, choisissent des coups autour de **A**, **B**, **C** ou même **D** pour tenter d'entrer dans le territoire noir.

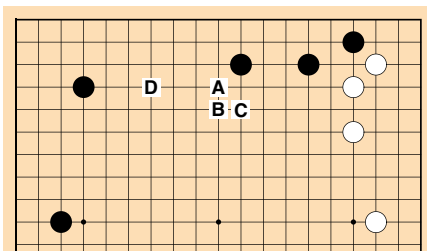


Diagramme 1

## Partie 2 : Rù Jiè Yí Huǎn (入界宜缓)

Ces secrets de Wang, bien que concernant le jeu de go, ne comprennent aucun terme technique du jeu. Ils paraissent donc écrits par un stratège militaire ou un philosophe ancien, plutôt que par un joueur de Weiqi. Dans le même ordre d'idées, voyons ce qui se cache sous ces diagrammes, en transposant le même concept à une situation de la vie humaine...

Imaginez-vous à minuit, marchant seul dans une rue d'un quartier inconnu, mais qui vous semble hostile. Vous êtes exactement dans la situation consistant à entrer dans un monde étranger.

Pour votre sécurité, vous devez alors avoir le comportement suivant :

Traverser vite le quartier. Donc, être rapide.

En cas de mauvaise rencontre ou d'agression, être prêt à laisser un objet encombrant pour pouvoir courir. Donc, vous rendre plus léger.

Cela nous a amené à définir les deux concepts de « rapide » et de « léger ».

Si « rapide » et « lent » (ou posé) sont peut-être les termes les plus faciles à comprendre, « léger » et « lourd » sont des qualificatifs un peu plus abstraits dans le monde du go, mais qui se retrouvent aussi dans d'autres domaines !

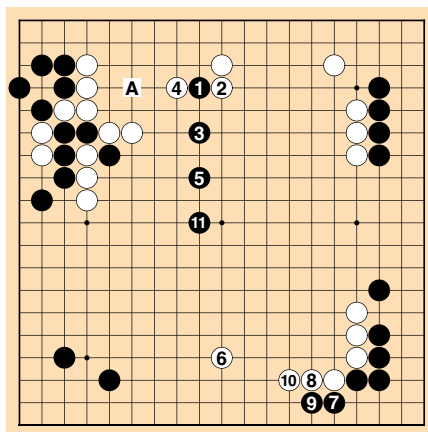


Diagramme 2

Voyons maintenant le diagramme 2, que nous obtenons avec la séquence des coups N1 à N11.

La séquence jouée par Noir (N1-N3-N5-N11) est une parfaite illustration des termes « rapide » et « léger ». En fait, N1

est un coup tellement léger que cette pierre peut être abandonnée en cas d'attaque, pendant que les autres pierres noires s'échappent, tout en ayant réussi à s'installer rapidement dans la zone d'influence blanche.

N1 est aussi une très bonne illustration de la règle « *Rù Jiè Yí Huǎn* ». Ce coup n'est pas seulement « lent » et « posé », il offre de plus la possibilité de détruire profondément le territoire blanc du Nord. C'est ce coup « lent » N1 qui rend cependant possibles les coups suivants « rapides » et « légers ». Si Noir avait cherché à vivre « rapidement » sur place, il en aurait résulté un groupe « lourd », perdu en plein milieu de la sphère d'influence blanche.

Dans certains cas, il n'est pas essentiel de savoir si l'on peut ou non faire deux yeux dans le territoire adverse ; en sortant rapidement, avec une forme légère, Noir peut alors vivre plus facilement, sans donner à Blanc le contrôle du reste du *goban*.

Postscriptum :

Le joueur noir du diagramme 2 est le célèbre joueur japonais Kitani Minoru, qui, avec Wu Qing-Yuan (Go Seigen), est universellement reconnu pour avoir été le père de la théorie moderne du *fuseki* (« *Bù Jú* » en chinois). En commentant cette partie de son maître, Otake Hideo (9p) note que « *N1 semble au premier abord trop profond à l'intérieur du territoire blanc, mais, ce n'est pas pour autant un coup trop risqué étant donné la faiblesse blanche en A* ». Par conséquent, les concepts de « posé », « lent », « pas trop profond », ou « Huǎn » peuvent être appliqués, dans ce cas particulier, en pensant au coup en **A**.

Pour décrire la forme noire après le coup N11, le commentaire d'Otake est que « *la forme noire apparaît comme étant légère et facile* ». Cependant, on peut dire que « *la forme noire est légère et rapide* », bien qu'elle soit le résultat du coup « Huǎn » (lent, posé) initialement joué en N1.



# Grenoble capitale du go Février 2017 Clément Béni

Cette année, le Championnat d'Europe des Jeunes (European Youth Go Championship, EYGC) avait lieu à Grenoble, du 18 au 20 février 2017.

Il s'agissait de l'une des plus importantes éditions en termes de participants. Le club de go de Grenoble a pour l'occasion mis les petits plats dans les grands en organisant le premier Tournoi International de Go de Grenoble (TIGGRE) et une « semaine du go » comportant conférences, expositions et initiations.

Pour ma part, je suis allé y faire un peu de com' sur les réseaux sociaux : en d'autres termes j'étais le seul membre du staff dont l'unique mission était de profiter de l'événement !

Voici donc le compte-rendu d'un touriste en ballade à Grenoble, devenue à l'occasion capitale du go. Mais en préambule, quelques chiffres.



## Un EYGC sur le podium !

Cette édition était la 22e, le premier championnat d'Europe ayant été organisé en 1996. C'est la quatrième fois qu'il se tient en France, puisqu'il a déjà eu lieu à Cannes en 1998, 1999 et 2003.

Avec 220 participants, c'est la troisième édition la plus importante, derrière Cannes 2003 et Cologne 2004.

Autrement dit, *je vous parle d'un temps que les moins de vingt ans ne peuvent pas connaître* (ou presque) : c'est la première édition à plus de 200 joueurs depuis treize ans !

Chez les moins de 12 ans (U12), il s'agit de la troisième plus importante et depuis la création des catégories moins de 16 ans (U16) et moins de 20 ans (U20), Grenoble l'emporte !

Bref, 2017 est un très bon cru et je pense qu'il en est de même concernant le nombre de pays présents (je laisse le soin au lecteur de vérifier sur le site de la FFG : <http://eygc2017.jeudego.org/fr/resultats/>).

## Samedi

Arrivée sur Grenoble en début d'après-midi : tempête de ciel bleu et soleil éblouissant... Je me suis donc abrité dans un café proche de la gare. Après avoir relayé sur le compte Facebook de la FFG les quelques posts rédigés sur celui de l'EYGC, je me suis rendu à la conférence donnée à la bibliothèque du centre ville.

Yumi Hotta, la scénariste de *Hikaru no go*, était venue présenter son travail mené en collaboration avec Takeshi Obata (le dessinateur) et les professionnels de la Nihon Kiin. Lors des questions, quelqu'un a posé celle qui me brûlait les lèvres et ... oui, pour elle l'histoire d'*Hikaru* est bien finie (snif).

Rebecca Morse a ensuite pris la parole. C'est la dessinatrice d'*Alyssa*, une héroïne qui se retrouve à jouer au go avec l'une de ses amies dans une de ses aventures. Ou plus exactement qui perd au go contre cette amie, car si j'ai bien compris, malgré qu'*Alyssa* soit surdouée, son adversaire est beaucoup plus créative.



Zoé Constans (G) Rebecca Morse (D)

Enfin, Zoé Constans du club de Grenoble nous a parlé de ses dessins sur le jeu de go.

À l'issue des questions, petit saut dans le futur, en 2018 pour être plus précis : c'est en effet la date qu'Yumi Hotta a écrit sur l'une de ses dédicaces. Lorsqu'on le lui a fait remarquer, cela l'a bien fait rire.

Je me suis ensuite rendu sur le site de l'EYGC. Dans le hall du bâtiment, je me suis attardé quelques instants sur l'exposition concoctée pour l'occasion par le club de go de Grenoble avant d'aller proposer mes services. J'ai ensuite monté l'escalier, suis arrivé en haut où l'on m'a dit qu'un badge à mon nom m'attendait au bar. Je suis redescendu, ai trouvé le bar et récupéré mon badge, suis remonté voir José pour lui demander s'il a besoin d'... - ai suivi José, ai attendu qu'il ait fini de régler je ne sais quel problème avec je ne sais quelle délégation - ... lui ai demandé s'il avait besoin d'aide et (je vous passe les détails) me suis retrouvé arbitre des « U16 » pour la dernière ronde de la journée.

Enfin, « arbitre » est un bien grand mot : j'ai découvert les règles Ing en séance au début de la ronde grâce au livret dessiné par Zoé. Pour avoir dû expliquer lors du tournoi international de Paris la règle de la pierre de passe en anglais à un Allemand, je me dis qu'elles ne sont pas mal en fait ces règles Ing !

Alors là normalement vous devriez me parler des boîtes de pierres et des pendules Ing... ce qui me ferait une excellente transition pour dire qu'après avoir aidé à ranger la salle des « U12 » j'ai gagné au moins deux kyu en rangement de boîtes Ing.



Mais je me demande encore à quoi peut bien servir le port USB des nouvelles pendules Ing (à quand une IA sur pendule Ing ?)



À l'issue de cette journée, repas dans l'un des restaurants où les joueurs grenoblois se réunissent et... oh surprise, je vois la coupe Maître Lim dans l'une des vitrines ! Cet EYGC est décidément plein de surprises.

## Dimanche



Réveil moins difficile que ce que je pensais, mais j'avais quand même besoin d'un café. Je suis donc passé à la buvette où j'ai repéré un kakemono d'Hikaru : sympa ! Est-ce qu'on peut en avoir un ?... Ah ? C'est un cadeau de Yumi Hotta (#déception).

Petit tour par les différentes salles : *Tobi*, *Tengen*, *Keima*... toutes étaient affublées d'un nom. Arrivé dans la salle des « Top boards », je me dis que les joueurs ont l'air de plus en plus jeunes et de plus en plus forts. Vérification faite : c'est le cas (#jaloux).

Petit lot de consolation : les membres du staff avaient droit à un repas gratuit ! À peine installé, j'entends « as-tu été voir le mur d'escalade ? Si ce n'est pas le cas tu devrais y aller ». J'empoigne donc mon sandwich, prends mon courage à deux mains et sors : il fait super beau !



Effectivement, on était gâté par le temps et les enfants avaient la chance de pouvoir profiter du superbe mur d'escalade mis à disposition, juste à côté de la « caserne de Bonne », le centre commercial où se déroulait la semaine du go.

De retour sur le lieu de l'EYGC on me dit :

1. Qu'il faut que je vienne pour répondre aux questions du journaliste du Dauphiné Libéré (article paru quelque jours plus tard)
2. Que France 3 vient juste de partir (reportage diffusé à 19h, le soir même)
3. Qu'il faudra mettre en place la salle pour la conférence de Yumi Hotta

Plein de bonnes nouvelles donc, notamment concernant Yumi Hotta, mais avant de pouvoir en profiter il va falloir mettre en place la salle, notamment la bannière.

Oui car, outre le fait que Grenoble avait fait imprimer plusieurs bannières (les bannières c'est comme les *joseki* : ça dépend du contexte ?), l'architecte du bâtiment avait décidé de placer dans la salle des « U12 » un tableau trop court de quelques centimètres. Du coup j'ai dû faire preuve d'ingéniosité pour qu'elle soit tendue. Un peu comme mes parties, en fait...

## Yumi Hotta, joueuse de go !

Pendant ce temps-là, et alors qu'au moins cinq autres personnes rangeaient la salle ou fixaient des câbles, Yumi Hotta était arrivée dans le bâtiment et affrontait les jeunes sur 13x13.



Son niveau ? Disons qu'elle n'aurait probablement pas été championne d'Europe. Mais c'est heureux, sinon le personnage de Sai ne lui aurait probablement pas été inspiré : c'est en ayant des difficultés à battre un joueur qu'elle s'est dit qu'elle aimerait bien avoir un fantôme qui la conseillerait. Et hop, elle a eu l'idée de Sai !

Mais je ne spoilerai ni le manga, ni la conférence... cette dernière ayant été filmée. (un article sur le blog de la RFG vous indiquera où la voir, dès que possible).

## Remise des prix du TIGGRE et... surprise !

À l'issue de la conférence de Yumi Hotta, et des nombreuses questions qui lui furent posées, se déroula la cérémonie de remise des prix du premier tournoi international de go de Grenoble (TIGGRE), en présence du consul du Japon à Lyon, d'un député et de l'adjoint au maire chargé des écoles.



Oh Chi-min vs Ilya Shikshin

### TIGGRE

#### Top Group (après ronde 1)

(Les huit joueurs du « Top group » ayant perdu la ronde 1 ont été reversés dans le tournoi principal)

- 1 : Oh Chi-min (7D, K, +4)
- 2 : Shikshin Ilya (1P, RU, +3)
- 3 : Surma Mateusz (1P, PL, +3)
- 4 : Debarre Thomas (6D, FR, 67SE, +2)
- 5 : Kim Seong-Jin (7D, DE, +3)
- 6 : Welticke Jonas (6D, DE, +2)
- 7 : Podpera Lukas (7D, CZ, +2)
- 8 : Karadaban Denis (5D, FR, 38Gr, +1)

#### Tournoi principal

- 1 : Boviz Dominik (6D, HU, +3)
- 2 : Lin Viktor (6D, AT, +3)
- 3 : Noguchi Motoki (7D, 38Gr, +2)
- 4 : Le Calve Tanguy (6D, 44Na, +2)
- 5 : Blanchard Benjamin (3D, 75Ju, +4)
- 6 : Salignon Jerome (5D, 83SA, +1)
- 7 : Lips Fabien (4D, 75Al, +1)
- 8 : Granger Alban (3D, 35Re, +2)
- 9 : Naddef Jean-Loup (4D, 38Gr, +3)
- 10 : Michalski Mathias (3D, 76Ro, +3)

In Seong Hwang, qui avait sponsorisé l'événement – d'où le surnom « Ellie Cup », inspiré du prénom de sa fille – a expliqué le système de classement et remis les prix. Un système à l'image des règles du go : à première vue ça a l'air compliqué... mais quand on a compris, c'est simple.

Plus sérieusement, de nombreux joueurs ont été récompensés et les classements « européen » et « open » s'entremêlent. Les deux pros européens ont tenu leur rang et Thomas Debarre termine quatrième. Bravo à lui, ainsi qu'à Oh Chi-min 7d, le vainqueur... qui est d'ailleurs Grenoblois de fraîche date !

Pour finir, nous avons appris ce qu'était la « surprise » promise sur le planning : l'annonce de la diffusion en Europe du film documentaire sur le jeu de go



### Résultats EYGC

#### Dans la catégorie des -12 ans :

- 1 : Ivan Klochikin (4k, Russia, +6)
- 2 : Stefan-Adrian Rotarita (5k, Romania, +5)
- 3 : Polina Krushelnyska (8k, Ukraine, +4)

#### Dans la catégorie -16 ans :

- 1 : Oscar Vasquez (3d, Spain, +6)
- 2 : Valerii Krushelnyskyi (4d, Ukraine, +5)
- 3 : Kim Shakhov (4d, Russia, +4).

#### Dans la catégorie des -20 ans :

- 1 : Vjacheslav Kajmin (5d, Russia, +5),
- 2 : Grigorij Fionin (6d, Russia, +5),
- 3 : Anton Chernykh (5d, Russia, +4).

« *The Surrounding Game* ». En prime, nous avons pu voir la bande annonce. D'ailleurs à ce sujet... il y aura peut-être... une surprise sous peu !

## Lundi

Ce coup-ci, le réveil EST difficile. Je laisse tourner l'horloge et termine en *byoyomi* : je vais donc m'installer dans un café pour faire de la com et sélectionner quelques photos parmi les... 750 disponibles ?!

Je passe un bon moment à faire une sélection pour les pages Facebook de l'EYGC et de la FFG (que vous avez peut-être vu passer), lorsque je reçois un texto « *dans dix minutes photo de groupe* ». Ça allait être difficile : j'étais à un bon quart d'heure du lieu et de toute manière je ne rentrais pas dans le « cadre » (vous m'auriez pris pour un U12?)

Cela me laissait donc le temps de passer à la caserne de Bonne. Pour le dire simplement, le club de go de Grenoble avait complètement investi la galerie commerciale : deux ou trois bannières, les différents panneaux de l'exposition, et au milieu quelques tables avec des animations en cours !



De retour sur le lieu du tournoi, j'ai eu l'occasion d'assister à quelques prises de vue par Fred Donzet, plus précisément aux entretiens avec des jeunes de l'équipe de France. À l'heure où j'écris ces lignes la vidéo est en cours de montage



donc je ne peux rien en dire... si ce n'est que j'ai hâte de la voir. [Idem, je vous renvoie au blog de la RFG.]

Le TIGGRE étant terminé, les participants encore présents ont regardé les parties des jeunes. Notamment Ilya Shikshin, qui est venu voir plusieurs fois les parties des jeunes Russes. Alors oui, je sais, on m'avait demandé de ne laisser entrer **personne** dans la salle du top groupe mais bon...

Salle du « Top Group » où, en fin d'après-midi, l'adversaire de Solal Zemor a posé la dernière pierre du tournoi.

## Tous à l'hôtel de ville !



Après un déplacement que je qualifierai de « discret » (quoi ? On avait « juste » déplié la bannière) tout le monde a pris place dans l'hôtel de ville pour :

- les discours (adjoint au maire de Grenoble chargé des écoles, président de l'EGF, présidente de la FFG, organisateurs de l'EYGC)
- la remise des prix du championnat d'Europe par équipe
- les podiums de l'EYGC (U12, U16, U20)
- la remise des prix du tournoi 13x13
- la désignation des représentants aux championnats du Monde, avec tirage au sort pour certaines catégories (le nombre de participants maximum par fédération étant fixé).

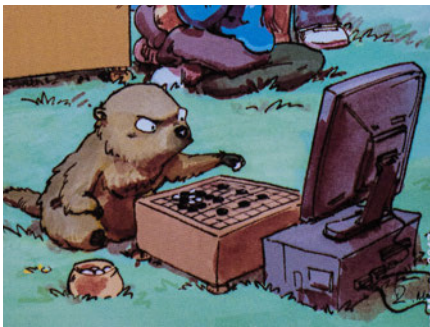
Et #cocorico #youpi #tralala : Cyan Touzot est qualifié pour le championnat du Monde U12 ! Je vous invite à lire son interview ci-contre pour en savoir plus !

Clément Béné





Elle est belle notre délégation française !



**C**yan Touzot est membre du Club de l'Ouest Parisien. Âgé de huit ans il était huitième kyu et vient d'être promu 7k grâce à ses résultats à Grenoble !

Il a en effet terminé sixième (et premier Français) dans la catégorie des moins de douze ans (avec un score de quatre victoires sur six parties), ce qui lui a permis de se qualifier pour participer aux championnats du monde.

**RFG : Bravo pour tes résultats au championnat d'Europe, catégorie « moins de 12 ans ». Pensaistu finir dans les premiers du classement ?**

Cyan Touzot (CT) : Je voulais simplement faire de mon mieux pour gagner chaque partie. Je savais aussi que ce serait difficile car j'avais déjà joué et perdu sur internet contre une Russe et un Roumain lors du tournoi européen jeunes... Il y a beaucoup de joueurs forts dans ces pays.

**RFG : Qu'as-tu pensé du tournoi ?**

CT : J'étais très content de voir autant d'enfants d'Europe jouer au go. Et aussi content de voir les parties des joueurs de la Ellie Cup. Il y avait même des pros !

**RFG : As-tu participé au tournoi 13x13 ou à d'autres animations ?**

CT : J'ai eu l'occasion de faire de l'escalade et de visiter Grenoble avec mes parents. Il y avait tant de parties à regarder que je n'ai pas eu le temps de faire le tournoi 13x13 mais j'ai quand même fait quelques parties avec des amis.

**RFG : Es-tu un fan de Hikaru ? Si oui, quel effet ça fait d'avoir pu rencontrer Yumi Hotta ?**

CT : J'aime bien le dessin animé et j'étais content de rencontrer la personne qui l'a inventé.

**RFG : Tu es qualifié pour le Championnat du Monde des moins de 12 ans : vas-tu y participer ?**

CT : Bien sûr ! Je ne vais pas rater une aussi grosse occasion. J'ai beaucoup de chance car les enfants qui vont y participer sont très forts ! Certains ont peut-être un niveau proche de celui des pros et c'est une chance pour moi de continuer à progresser !

**RFG : Au fait, depuis quand joues-tu au go ?**

CT : J'ai découvert le go avec des amis lors de mes vacances à Taiwan il y a trois ans et demi mais je n'ai joué d'abord que sur le 9x9 et sur le 13x13, avant de jouer sur le 19x19 il y a deux ans.

**RFG : Quand tu ne joues pas au go, qu'aimes-tu faire ?**

CT : Du foot ! C'est ma passion. Je joue trois fois par semaine en club et je m'entraîne beaucoup pour peut-être devenir pro !

# Le Journal de Mathieu Delli-Zotti en Corée Tome 2, chapitre 1

8 août (matin)

Il est temps de vérifier le fruit des entraînements réguliers de nos jeunes prodiges français. Après plusieurs années d'équipe de France jeune (EFJ) sur KGS, de stages jeunes et un mois de *tsumego*, j'attends avec impatience les parties avec eux !

Nous arrivons au siège de la KIBA (Korean International Baduk Academy). M. Kwon nous accueille pour nous faire visiter les locaux : c'est ici qu'ont été entraînés Lee Sedol 9p et Park Junghwan 9p à une période de leur jeunesse.

C'est la deuxième année, me semble-t-il, que la KIBA invite des jeunes joueurs forts de tous les pays pour les entraîner (merci à eux !).

Je vois donc sur les murs des photos de Diego, Matthias, Thibault (3 membres de l'EFJ) et José Olivares qui les accompagnait.

Plusieurs « Baduk Teachers » rencontrent des "Promising Players" de leurs pays respectifs, le monde du Go est petit !

C'est le moment de jouer une rencontre prof/élèves. Guillaume Ougier affronte Ondrej Kruml 5D de République Tchèque, Solal Zémor joue Mayaan Blum 5D d'Israël et Isaac Scribe se retrouve contre Handy Wen 3D d'Indonésie.

Je demande à la KIBA de jouer contre Ariane Ougier 2D. Voici la partie, qu'un pro de la KIBA nous a commentée en pointant nos erreurs respectives, ce qui était très instructif !

**D**ans ce second récit de mon voyage en Corée, je vais vous parler plus en détail de certaines parties qui m'ont marqué.



**Crédits Photos** (pour cet article et celui du N°142) : Zoé Constans, House Chuah, Ondrej Kruml, Julia Seres, Laura Avram, Mayaan Blum

08/08/2016

● : Ariane Ougier  
○ : Mathieu Delli-Zotti  
Komi 6,5 points.

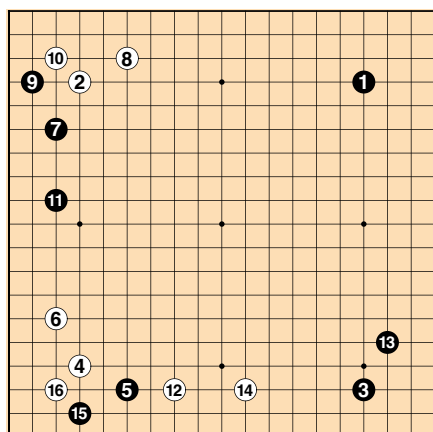


Figure 1 (coups 1 à 16)

N15 : Noir pourrait aussi choisir un autre *joseki*. (cf dia. 1 et 2).

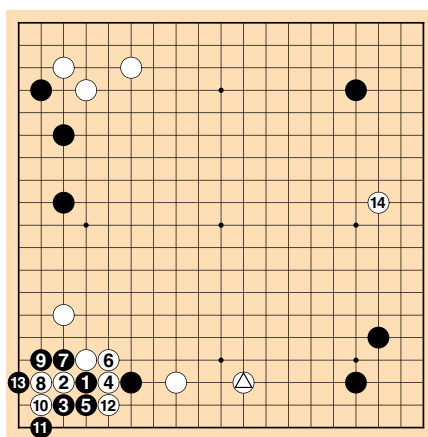


Diagramme 1

(1 à la place de N15 dans la partie)

Dans cette position, il choisira probablement de couper en N7 pour prendre le coin.

Pousser en 12 (cf dia.2) permet de séparer Blanc mais la pierre △ empêche Noir de lancer une attaque trop sévère sur Blanc.

Blanc profite du *sente* pour séparer le bord Est avec B14, mais Noir ne peut pas être mécontent de ce résultat.

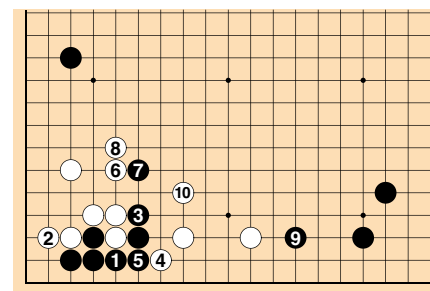
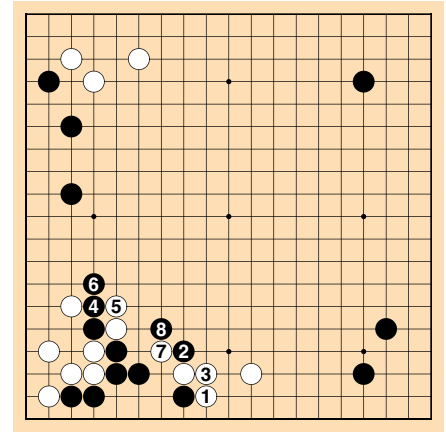


Diagramme 2

(1 à la place de N7 du dia 1)

Le groupe noir est le seul à être faible dans cette position : dans un combat, on préfère que l'adversaire ait aussi un groupe faible...

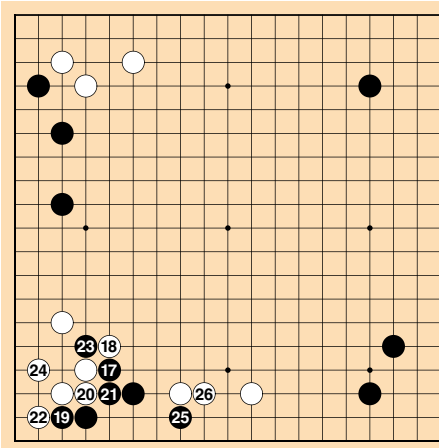



**Diagramme 6**

(1 à la place de B26 dans la partie)

Si Blanc répond *hane*, Noir peut clamper et prendre le *sente* pour sortir en 4.

Après N8, le combat est localement difficile pour Blanc.

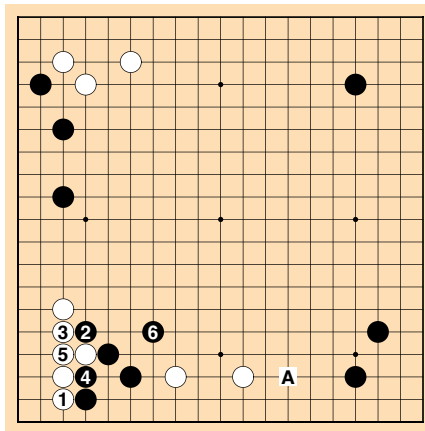

**Figure 2 (coups 17-26)**

N17 : Ce *kosumi* est une technique de stabilisation classique. (cf dia. 3).

B18 : Blanc ne doit pas prendre le coin (cf dia. 4).

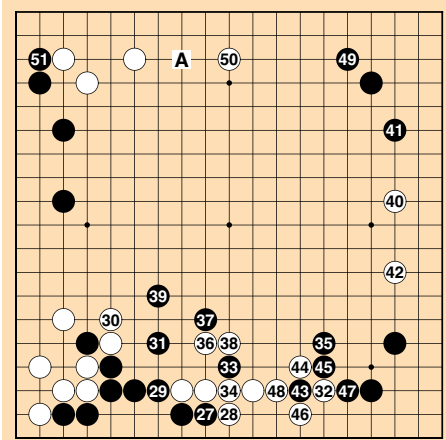
N19 : (cf dia. 5).

N25 : Noir essaye de prendre le *sente* (cf dia. 6)


**Diagramme 4**

(1 à la place de dans la partie)

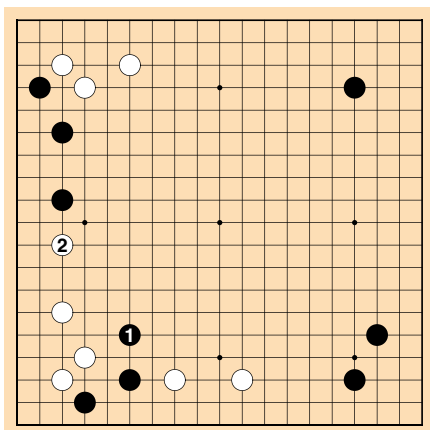
Noir est très content dans cette position, il a une bonne forme et maintenant A sera très sévère.


**Figure 3 (coups 27-51)**

B40 : Blanc arrive à jouer en premier sur le bord Est où il y a un gros potentiel pour Noir depuis le coup N35.

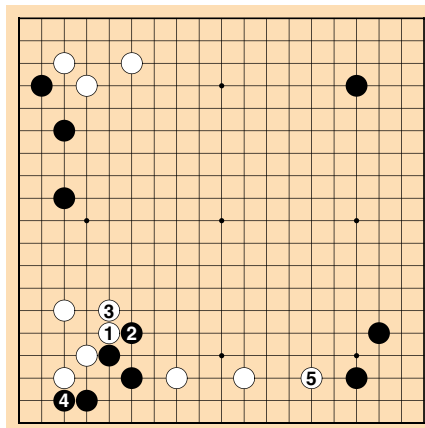
N43-B48 : Cet échange n'était probablement pas nécessaire. Blanc en sort renforcé.

N51 : Un peu lent. C'est un gros coup de *chuban* (15 points) qui vise plus tard l'invasion en A.


**Diagramme 3**

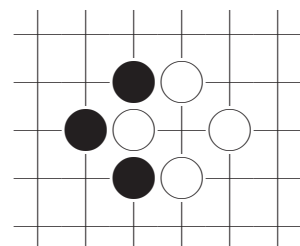
(1 à la place de N17 dans la partie)

Sauter en 1 manque de saveur, car Noir est là aussi le seul à être faible...


**Diagramme 5**

(2 à la place de N23 dans la partie)

J'imaginais que la partie se déroulerait ainsi.



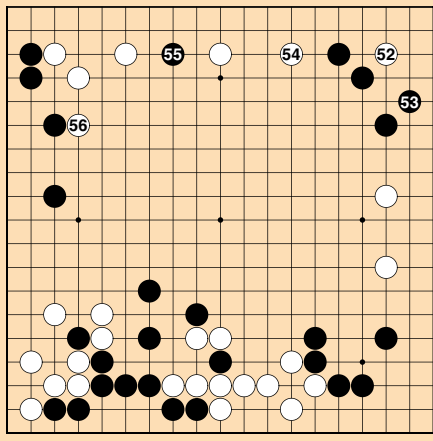


Figure 4 (coups 52-56)

B52 : Ici Blanc pose une question à Noir : « Localement je vais mourir mais comment ? » (cf dia. 7, 8, 9, 10)

N53 : Ce coup n'est pas optimal car Blanc peut vivre (cf dia. 11). C'est un coup un peu hésitant par rapport au kosumi du dia. 9 ou au nobi du dia. 7, coups dont le but est clair.

N55 : On sent bien qu'Ariane s'est entraînée au combat et qu'elle veut tester sa lecture ! Et ce coup justifie ce désir.

B56 : Blanc s'appuie d'abord sur le groupe qu'il ne veut pas attaquer : c'est la fameuse *Leaning Attack* (cf dia. 12).

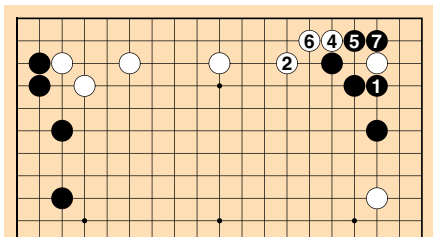


Diagramme 7

(1 à la place de N53 dans la partie)  
(N3 tenuki)

Si Noir bloque de ce côté, Blanc peut jouer 2 et plus tard un gros yose avec 4 et 6.

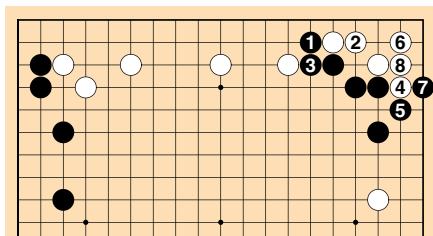


Diagramme 8

(1 à la place de N5 du dia. 7)

Si Noir bloque de l'autre côté, Blanc vit dans le coin.

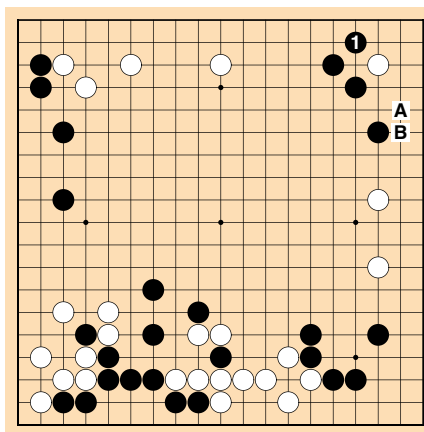


Diagramme 9

(1 à la place de N53 dans la partie)

Si Noir joue ce *kosumi*, Blanc pourra utiliser l'*aji* de A ou B plus tard.

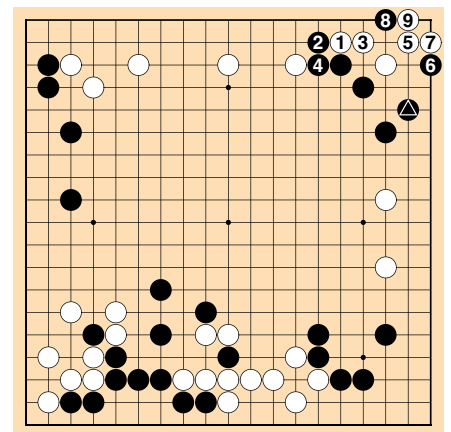


Diagramme 11

(1 à la place de B54 dans la partie)

Malgré la présence de la pierre ▲ Blanc peut toujours vivre !

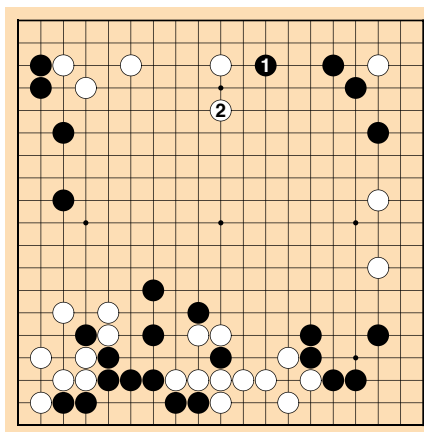


Diagramme 10

(1 à la place de N53 dans la partie)

Personnellement, je jouerais ici, Noir est solide. Blanc n'a pas le temps d'essayer de vivre dans le coin et doit répondre en 2.

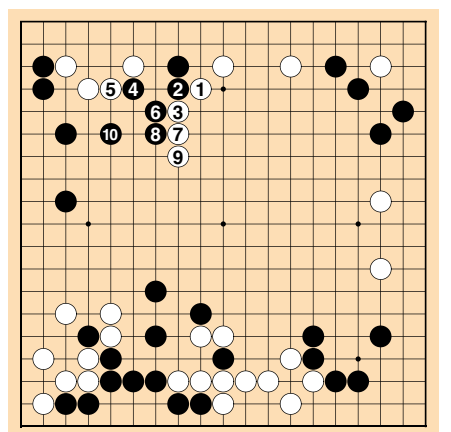


Diagramme 12

(1 à la place de B56 dans la partie)

Sans préparation, Blanc peut difficilement attaquer Noir.



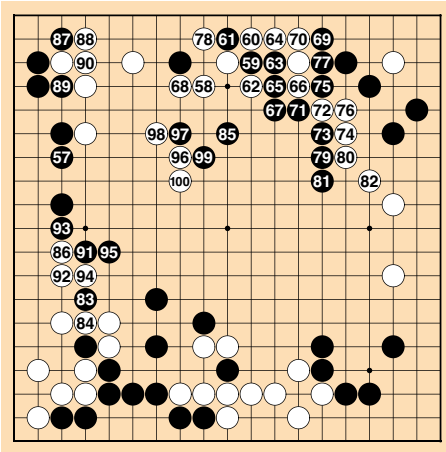


Figure 5 (coups 57 - 100)

N61 : Noir essaye de créer quelque chose avec une double-coupe car le *nobi* habituel ne marche pas (cf dia. 13, 14 et 15).

B72 : cf dia. 16

B82 : Ce résultat est quand même correct pour Noir car Blanc a joué des *dame* à l'Est.

B96 : Un coup noir en 97 serait trop gros.

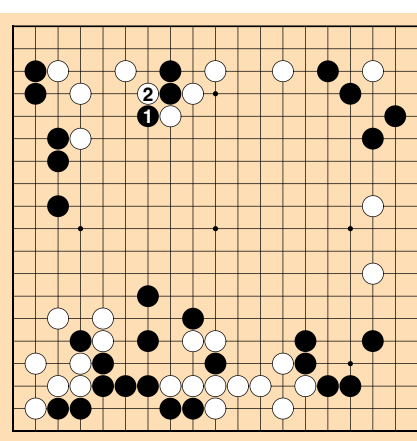


Diagramme 15

(1 à la place de N59 dans la partie)

Noir ne peut pas jouer *hane* non plus.

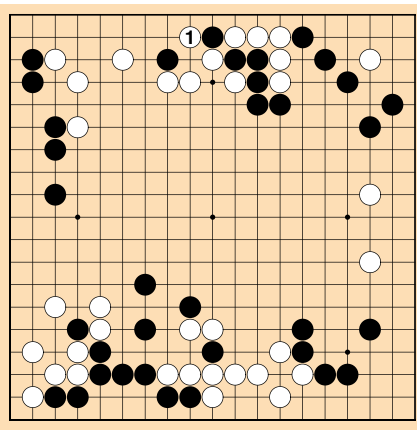


Diagramme 16

(1 à la place de B72 dans la partie)

Je pense que j'aurais dû jouer ici tout de suite, Blanc est connecté et il n'y a pas d'*aji*.

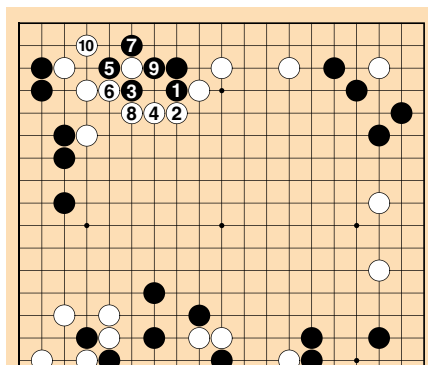
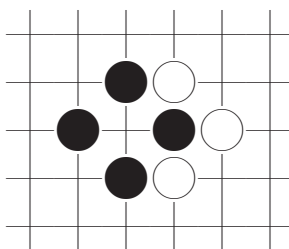


Diagramme 13

(1 à la place de N59 dans la partie)

Noir ne peut pas être ravi de cet enfermement.

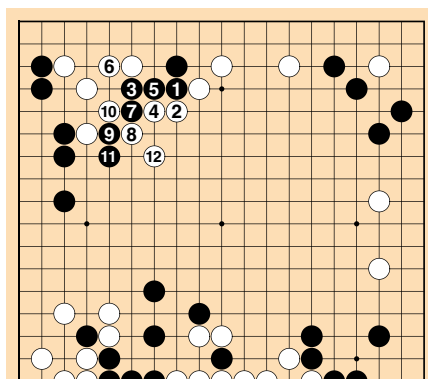


Diagramme 14

(1 à la place de N59 dans la partie)

Noir va mourir ici, il paye le prix de son angle vide.

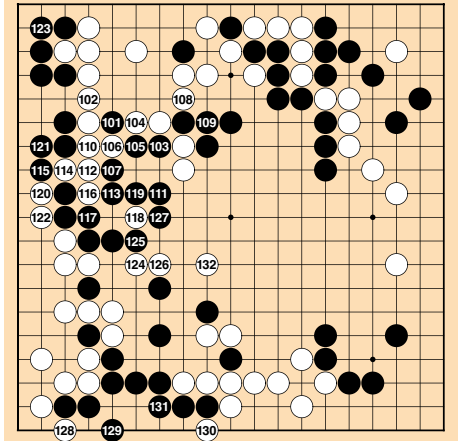
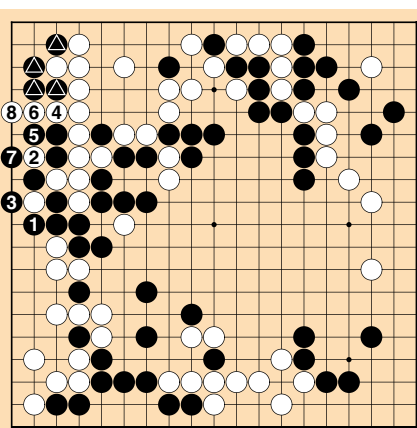


Figure 6 (coups 101-132)

N103 : Noir continue à faire preuve de « *fighting spirit* » avec cette coupe !

N119 : cf dia. 17

B120 : Cette coupe est très sévère pour Noir (cf dia. 18)...

B132 : Une fois que Blanc entre au centre en attaquant le groupe noir au Sud, il me semble difficile pour Noir de rattraper la partie.

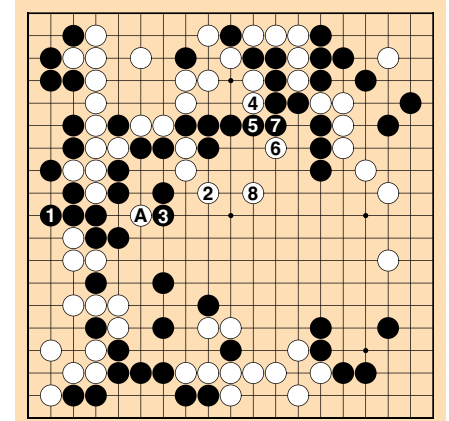


Diagramme 17

(1 à la place de N119 dans la partie)

À la place de Noir j'aurais joué ici, c'est très gros et ça dit à Blanc « Montre-moi ce que tu comptes faire ».

Blanc a joué le *kikashi* en A pour attaquer le groupe noir au Nord, mais finalement je ne suis pas persuadé que c'était une bonne idée.

<= Diagramme 18

(1 à la place de N121 dans la partie)

Les pierres ▲ sont mortes.

Vous pourrez lire la fin de ce journal, avec les commentaires de nos parties contre les pros dans la prochaine Revue...

Mathieu Delli-Zotti

# Maître LIM

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

Nous avons choisi pour cette édition le chapitre de la partie commentée entre Lee Sedol et Rui Nai Wei.

Pour mieux comprendre le contexte, Lee Chang Ho a alors 25 ans, Rui Nai Wei 37 ans, Lee Sé-Dol seulement 17...

Laissons la parole à Maître Lim.

**V**oici trois parties des quarts de finale d'un tournoi professionnel international, la LG Cup. Ces parties ont été jouées le 14/11/2000 à Paris, à l'Hôtel Lutétia.

Parmi les quatre parties des quarts de finale, il n'y a qu'une bonne partie (Lee Sé-Dol - Rui Nai Wei). Les trois autres sont abominables, car dès les trente premiers coups, elles sont académiquement finies, et il n'y a rien à dire de plus.

L'auteur insiste sur le fait que « *L'esprit du Go est d'apprendre à avoir honte de soi* ». C'est valable pour tout le monde. Confucius a dit: « *Quand un homme a fait une erreur, on voit son caractère* », « *Quelle catégorie de bêtise ?* », « *Quand vous avez fait une bêtise, n'hésitez pas à vous corriger* ».

Il s'agit d'être rigoureux envers soi-même, d'avoir le sens de l'autocritique. Et ceci correspond à la phase du commentaire d'une partie de Go, avec franchise et sans ménagement. Une erreur commise doit être une bonne leçon pour se projeter vers l'avenir.

## NOTE SUR DES PARTIES COMMENTÉES (1)

Maître LIM

### Partie Lee Sé-Dol contre Rui Nai Wei

LG Cup 14/11/2000

○ Lee Sé Dol (3D)

● Rui Nai Wei (9D)

Blanc gagne par abandon.

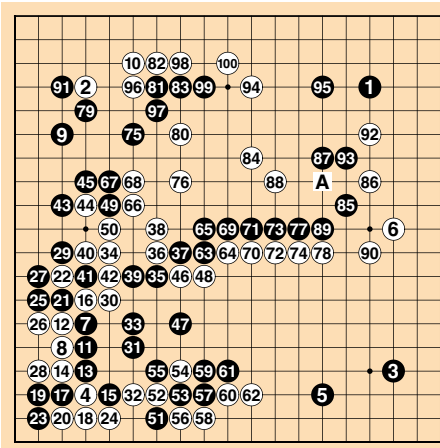


Figure 1 (coups 1-100)

Dans le commentaire de cette partie dans *Baduk*, il n'y a guère plus de choses qu'un point de vue sur le coin Nord-Ouest (on y reviendra dans la Figure 2). L'auteur voudrait donner son opinion personnelle.

Après la partie, sur la même table, trois personnages (Rui, son mari Jiang et Cho Hun Hyun) ont étudié le début de la partie pendant trois quarts d'heure.

L'auteur les a regardés de loin ; il n'a pas l'impression qu'ils ont abordé une conclusion. L'auteur de l'article ose dire que Noir aurait du jouer 37 en 39 (cf dia.1).

N63 est *shobute*.

B70 : Si l'auteur était Blanc dans cette partie, il suivrait la séquence du diagramme 2.

Sé-Dol ne sait pas céder ; son style tient de celui de Honinbo Shuho, ou bien de celui de Sakata « les dents aux dents ». C'est une étincelle. Sa devise de Go est « *Conviction absolue de victoire* ». Celle-là nous rappelle le moral de combat des officiers nippons dans la jungle du Pacifique.

Son caractère s'oppose diamétralement à celui de Lee Chang Ho dont la figure paraît un petit bonze ou bien un chinois inscrutable.

Ces deux garçons s'affronteront par la suite en finale de la coupe L.G.

Rui Nai Wei a déjà dit que pour l'avenir, Sé-Dol sera un candidat pour remplacer Lee Chang Ho.

Rui prend une stratégie de *karami* (attaquer deux groupes). Dans ces conditions, on dirait que c'est un jeu de funambule ; si on glisse d'un rien, on crève au fond du précipice.

Le coup 79 est obligatoire.

En jouant 76-80-84, Blanc s'échappe de la zone dangereuse.

N91 est un coup discutable ; Noir devrait jouer quelque part près du hoshi sur le bord Nord.

N93 est obligatoire sinon Blanc joue *tsuke-koshi* en A.

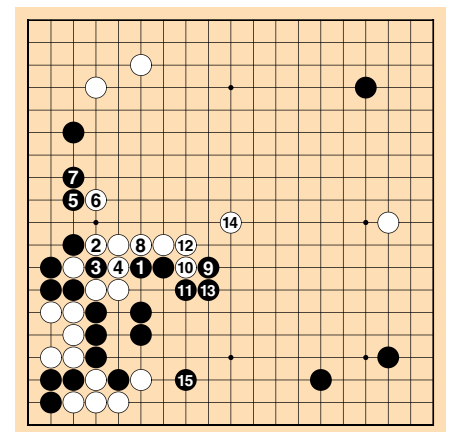
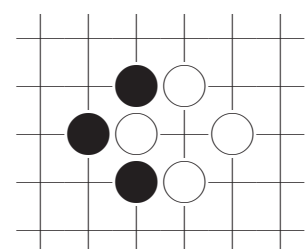


Diagramme 1

B8 est quasiment obligatoire.

Après N15, le bord Sud ne fait-il pas un beau paysage pour Noir ?





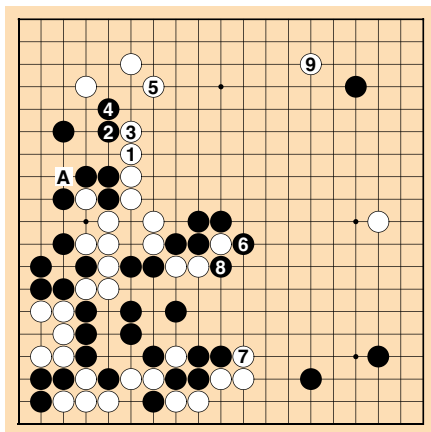


Diagramme 2

Le coup N2 est obligatoire, sinon Blanc joue en A.

Après B5, Noir jouera en N6.

Le coup B7 est joué au bon moment.

Si Noir ne joue pas N8, Blanc y joue à sa place. Après B7, il n'y a plus grand chose pour les deux joueurs dans le coin Sud-Ouest.

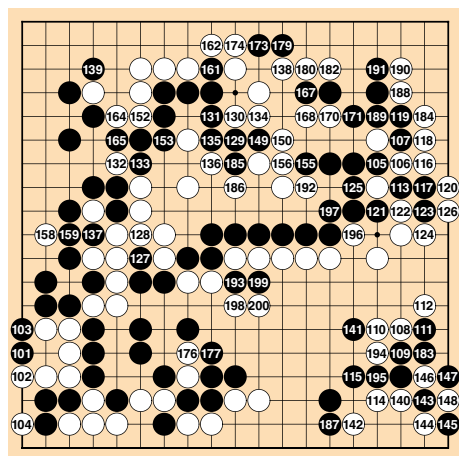


Figure 2 (coups 101-200)

151, 157, 163, 169, 175, 181 en 143  
154, 160, 166, 172, 178, en 148.

N101-N103 est très drôle ; n'est-ce pas un gaspillage de menaces de ko ?

Selon *Baduk*, le coup 108 est une erreur globale (cf. Diagramme 3).

137 est obligatoire.

Blanc devrait jouer 142 en 144, et Noir aurait alors du mal.

Avec 145, Noir provoque le ko. C'est un geste de kamikaze. Noir a pris le coin Sud-Est, Blanc a pris le coin Nord-Est. Noir doit absolument jouer 191 en 192 ; Blanc serait alors légèrement en avance.

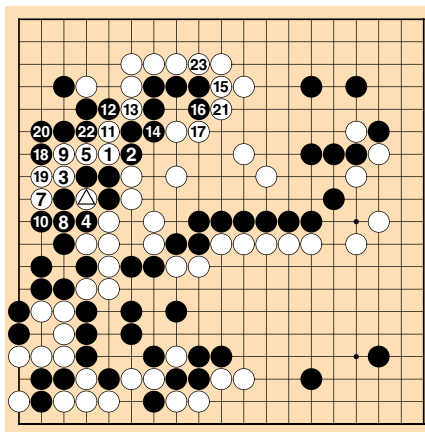


Diagramme 3

N6 connecte en △.

C'est un grand *shibori* (essorage). Dans ces conditions, Blanc gagne facilement.

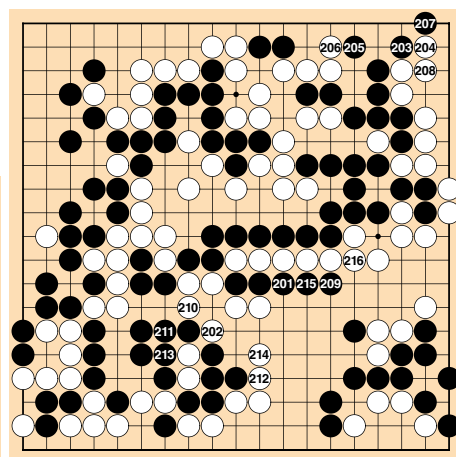
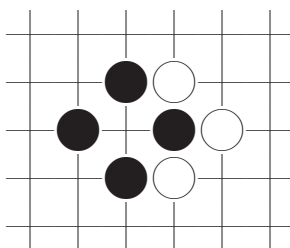


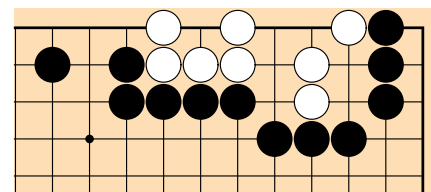
Figure 3 (coups 201-216)

À cause de la bêtise de Blanc, la partie est finie d'une manière ridicule. Jusqu'à la fin de cette partie, le score entre Rui et Sé-Dol est 1 : 1.

Dans la demi-finale, Lee Chang Ho a battu O Rissei et Sé Dol a battu Chu Hu Yang.

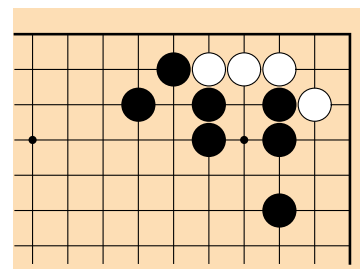


Niveau intermédiaire (1)



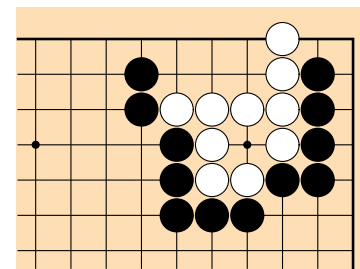
Problème 5 :

Noir joue et tue sans condition.



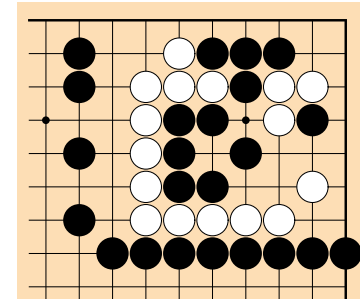
Problème 6 :

Noir joue et tue sans condition.



Problème 7 :

Noir joue et tue sans condition.



Problème 8 :

Noir joue et tue sans condition.

Solutions page 32

## 32 ensembles complets, jeux d'initiation et de voyage\*



## 27 modèles de goban



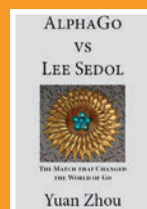
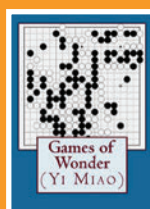
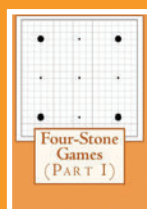
## 16 types de pierres



## 11 modèles de bols



## 280 livres de Go tous les classiques, et les nouveautés



Four-Stone Games  
(Sizi Pu)  
29,50€

Games of wonder -  
Yi Miao  
29,50€

AlphaGo vs Lee  
Sedol (Yuan Zhou)  
2,00€

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

Itinéraire d'un Maître de  
Go (Cho Chikun) Vol 5  
18,90€

# AlphaGo

## VS

# Lee Sedol

### Quatrième partie

Photo : Olivier Dulac



Motoki Noguchi

**Lee Sedol a enfin battu AlphaGo à la ronde 4 avec un coup... qui a fait buguer le logiciel !**

Motoki fait ici une synthèse des commentaires de certains pros, des analyses de Dai Junfu 8d (merci à lui !), et enfin de son propre point de vue.

La rédaction y ajoute en contre-point des extraits des commentaires de Fan Hui, tirés des commentaires des parties d'AlphaGo publiés sur le site de DeepMind. Fan nous permet ainsi de connaître les évaluations d'AlphaGo sur les positions jouées ainsi que les séquences qu'il attendait de la part de son adversaire... Il ajoute aussi une touche plus personnelle en décrivant le contexte, et en donnant des titres aux parties : la première s'appelait l'*Aube*, la seconde l'*Invention*, la troisième *Révolution*.

Nous remercions DeepMind de nous avoir autorisé à utiliser le travail de Fan Hui.

## N'ABANDONNE JAMAIS

Ce matin, quand j'arrive dans la salle de la compétition, tout le monde a l'air plutôt détendu : quoiqu'il arrive, AlphaGo a déjà gagné cet événement. Mais la compétition n'est pas encore finie, et un joueur de Go professionnel cherche toujours à jouer au mieux dans chacune de ses parties.

Lee Sedol a lui aussi l'air plus détendu qu'hier, il n'a plus la charge de gagner la compétition, il va peut être retrouver son sang froid, oublier le reste, donner le meilleur de lui-même... En tout cas, on sait que Lee Sedol n'abandonne jamais.

Dans la salle de presse, il y a moins de monde qu'hier, peut être pensent-ils que la compétition est « finie », et que le score final sera « 5-0 ». Dans une partie de Go, bien que toutes les informations soient offertes sur le *goban*, le résultat est très souvent surprenant. Tant que la partie n'est pas finie, tout est possible !

Fan Hui

## Partie commentée

Google DeepMind Challenge Match,  
Ronde 4 - 13/03/2016

○ Lee Sedol 9p

● AlphaGo

Komi 7,5 points

Blanc gagne par abandon

Commentaires : Motoki Noguchi 6d et  
Fan Hui 2p.

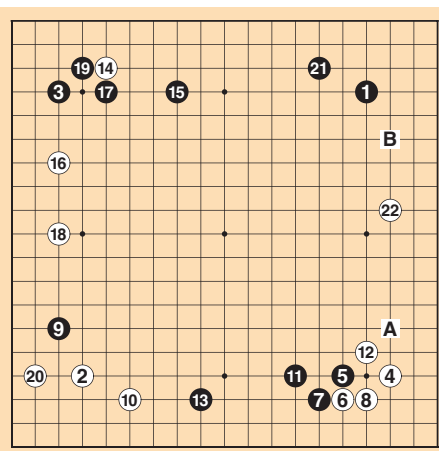


Figure 1 : 1 à 22

B12 : Jusqu'ici, le *fuseki* était le même que lors de la deuxième partie (cf dia. 1), mais Lee Sedol change : il choisit une version différente du *joseki* et joue le *kosumi* au lieu de A. Il met davantage de pression sur les trois pierres (cf dia. 2). Est-ce un test ? AlphaGo va-t-il jouer *tenuki* comme lors de la deuxième partie ?

N13 : (Fan) Face à ce changement, AlphaGo choisit le *joseki* standard en 13. À ce moment, la probabilité de victoire d'AlphaGo est de 50.5%.

L'approche de coin blanche en 14 est normale, Noir pince en 15, Blanc choisit de faire une contre pince en 16 : Lee Sedol préfère la direction du bord Ouest, mais AlphaGo a une opinion différente. (cf dia. 3)

B18 : (Motoki) Blanc rend 19 et 20 *miai*. (cf dia. 4)

N19 : Très gros coup.

B20 : Très gros coup aussi. La partie paraît équilibrée.

N21 : Noir consolide son *moyo* au Nord. B est possible aussi. (cf dia. 5)

B22 : (Fan) C'est plutôt équilibré, la probabilité de victoire d'AlphaGo est de 53%.

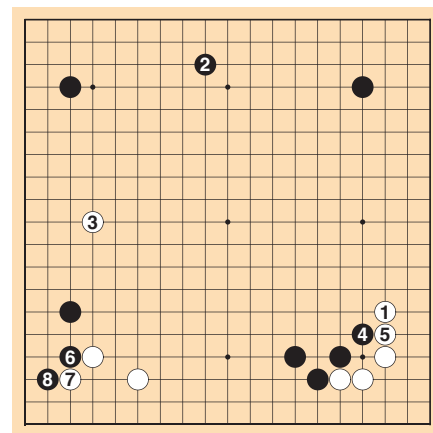
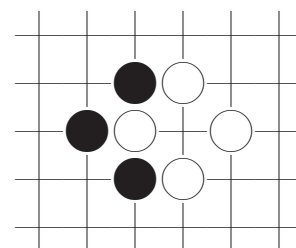


Diagramme 1

(1 à la place de 12 de la partie)

Le *fuseki* de la deuxième partie.





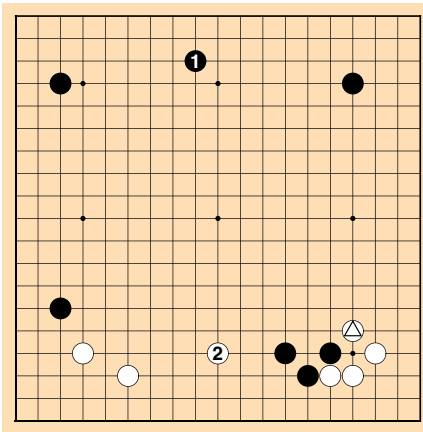


Diagramme 2

(1 à la place de 13 de la partie)

Cette attaque est plus sévère avec △.

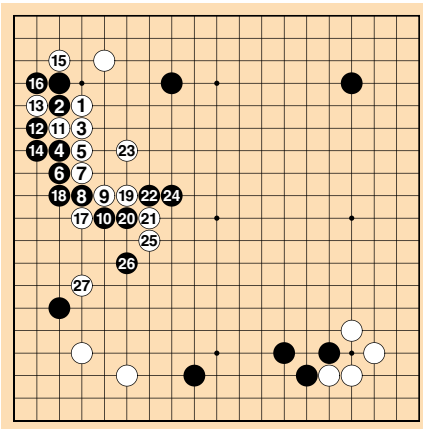


Diagramme 3

(1 à la place de 16 de la partie)

(Fan) AlphaGo préfère ce *joseki* qui mène jusqu'à 27 à un combat sur le bord Ouest. Cette séquence n'est pas forcément la meilleure pour les deux joueurs, mais c'est au moins une séquence intéressante à essayer.

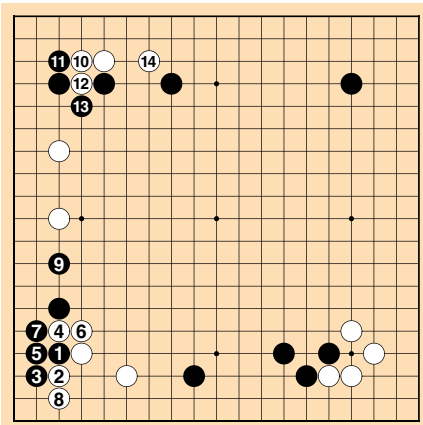


Diagramme 4

(1 à la place de 19 de la partie)

Si Noir joue le *tsuke*...Blanc vit dans le coin Nord-Ouest.

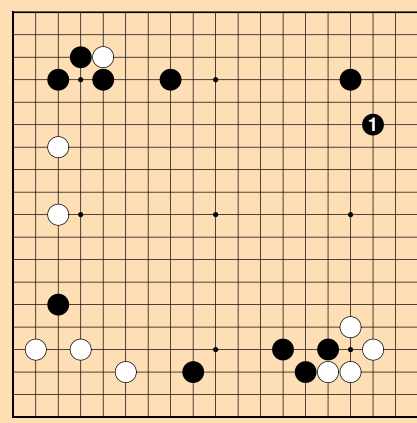


Diagramme 5

(1 à la place de 21 de la partie)

Avec ce *keima*, Noir valorise davantage le bord Est.

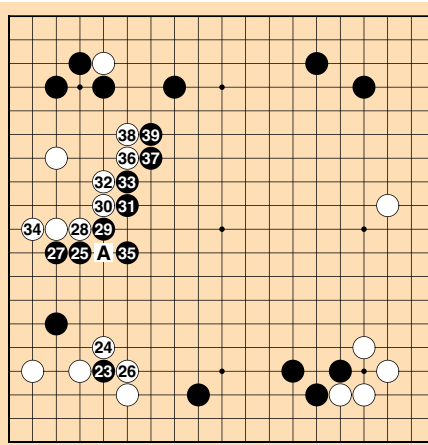


Figure 2 : 23 à 39

(Fan) Plus on connaît AlphaGo, plus on change d'avis à son sujet ; de plus en plus de gens l'appellent « Professeur A » en Chine ou « Professeur AI » en Corée ; ces surnoms ne signifient pas grand chose en eux-mêmes, mais ils démontrent une tendance à accepter AlphaGo comme un partenaire et professeur, avec qui progresser dans la compréhension du jeu.

Pendant cette compétition, « Professeur A » a joué au moins un coup surprenant dans chaque partie...

Avec N23, de nouveau, « Professeur A » commence à nous montrer son jeu si spécial.

Théoriquement, N23 est un coup plutôt vulgaire, qui renforce le coin de Blanc (Dai : ce coup est joué fréquemment dans les parties à handicap) ; mais comme ce coin blanc est déjà assez solide, avoir une pierre noire de plus pour mieux aider Noir sur l'extérieur est peut être une vulgarité acceptable... (cf dia. 6)

Une notion, qui traverse toute la pensée chinoise, du kung fu au Taoïsme, est que « le sans-forme » domine « l'ayant-forme » : rien n'est figé, tout évolue en permanence. Cela ne veut pas dire que l'on ne doit rien faire, mais qu'il faut être prêt à utiliser à tout moment chaque ressource à sa portée : autrement dit, la flexibilité complète est le chemin qui mène au succès. Quelqu'un qui ne s'attache pas à un style n'a pas de point faible. AlphaGo semble avoir atteint ce « style sans forme » : simple, facile à comprendre, et inexploitable par l'adversaire...

B24 : Lee Sedol choisit de jouer le *hane* à l'extérieur et alors que je réfléchissais à une séquence de coupe AlphaGo a déjà joué en 25 : il change de direction. Lee Sedol sourit, comme s'il regardait un enfant espiègle.(cf dia.7)

B26 : (Motoki) Blanc capture définitivement 23. C'est un gros coup, mais n'aurait-il pas dû répondre tout de suite en 28 ? (cf dia. 8)

(Fan) Lee Sedol protège en 26, un coup très calme, beaucoup de joueurs pensent que ce coup est trop mou ; AlphaGo lui-même propose le diagramme 9. Mais moi j'ai reconnu dans ce coup la confiance en soi de Lee Sedol ; c'est plutôt son style de jouer solide et d'attendre l'occasion. Lee Sedol a besoin de jouer une partie entièrement à lui, sans se préoccuper du

point de vue des autres, avec la patience d'attendre le meilleur moment pour attaquer, comme un loup affamé sous le vent d'hiver ; c'est difficile, mais son intuition lui dit que le moment va venir, il doit attendre.

Quand Noir bloque en 27, la probabilité de victoire d'AlphaGo monte à 55%.

B30 : (Motoki) Lee Sedol joue calmement. Il a dû réfléchir à la coupe en A mais il veut éviter ce combat.(cf dia. 10)

N33 : Très sévère. Noir prétend qu'il n'a pas à se soucier de la faiblesse en A tant qu'il y a la possibilité de jouer le *hane* en 34.(cf dia. 11)

B34 : Point vital.

(Fan) Est-ce parce qu'il joue Noir ? AlphaGo joue de façon assez agressive pendant cette partie ! Avec le *hane* en 29 puis le double *hane* en 31, il semble ignorer la force blanche et provoquer Lee Sedol au combat. Plus étonnant encore, Lee Sedol choisit de reculer sans

chercher à se battre, il laisse Noir enfermer entièrement son groupe sur le bord Ouest ! (cf dia. 12)

Endurer est parfois difficile, parfois même incompréhensible, c'est parfois inutile... Peut être Lee Sedol a-t-il envie de nous montrer dans cette partie sa foi indéfectible en la victoire et sa volonté de ne jamais abandonner.

Quand Noir joue 39, la probabilité de victoire d'AlphaGo est de 60%.

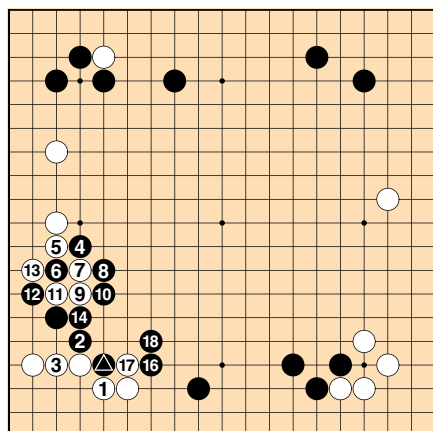


Diagramme 6

(1 à la place de 24 de la partie)

15 connecte en 6.

Il est difficile de savoir si l'échange de ▲ à 3 est meilleur pour Noir ou pour Blanc, même des professionnels de haut niveau ont des jugements différents.

Après N2, AlphaGo a prévu de jouer 4, il va sacrifier une pierre à gauche et enfermer le coin blanc avec N16-N18.

Personnellement, je trouve que cette séquence est assez intéressante pour Noir.

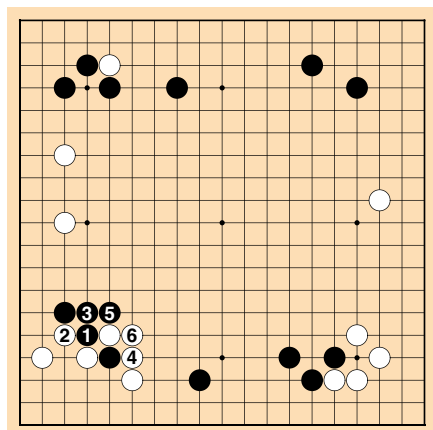


Diagramme 7

(1 à la place de 25 de la partie)

La coupe ne fonctionne pas immédiatement.

Blanc est content du résultat. Noir est lourd.

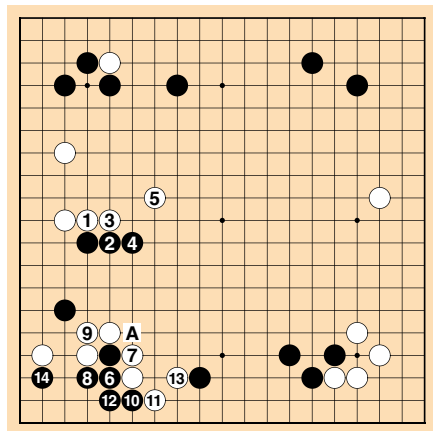


Diagramme 8

(1 à la place de 26 de la partie)

(Dai) Si Blanc pousse... Noir vit dans le coin et il reste une coupe sévère en A. Lee Sedol n'a pas dû aimer cette possibilité.

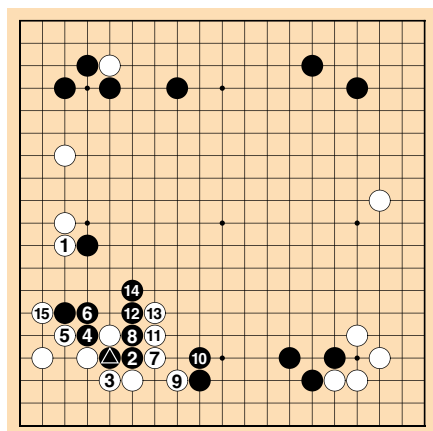


Diagramme 9

(1 à la place de 26 de la partie)

AlphaGo pense que Blanc doit pousser en B1, puis Noir va sortir la pierre ▲, avec la séquence jusqu'à 15.

Zhou Ruiyang aussi a montré cette séquence pendant la retransmission en direct sur une chaîne chinoise.

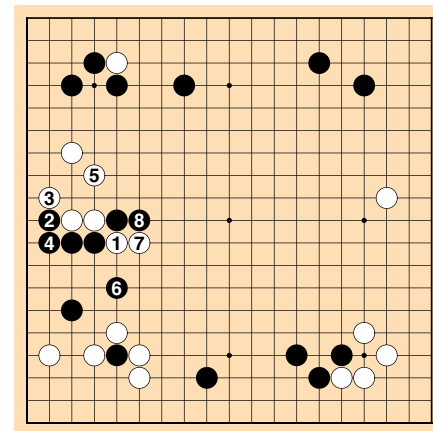


Diagramme 10

(1 à la place de 30 de la partie)

B1 : La coupe a l'air sévère mais... N2 est un point vital. Après N8, le combat n'est pas si simple pour Blanc.

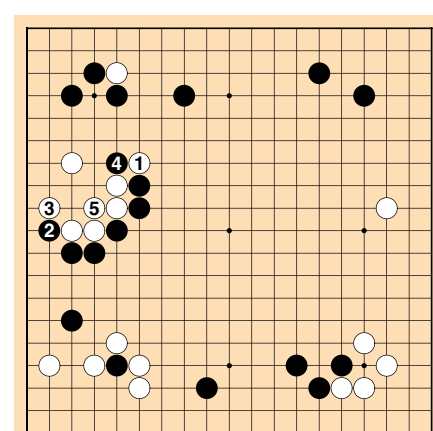


Diagramme 11

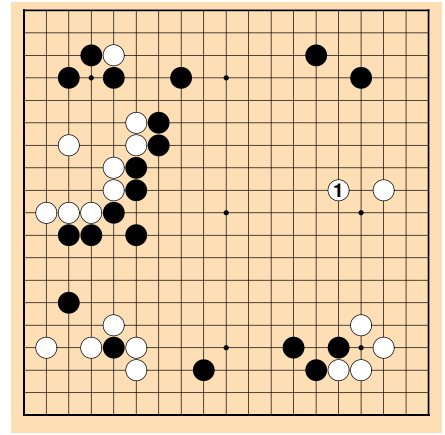
(1 à la place de 34 de la partie)

(Dai) Si Blanc joue le *hane* B1... Noir joue aussi *hane* en N2, puis la coupe N4 est assez pénible, Blanc est obligé de jouer une mauvaise forme.



[illegible]

A 5x5 grid representing a Go board. The stones are placed as follows: Black stones are at (row, col) coordinates (1, 2), (2, 1), (2, 3), (3, 2), (3, 4), and (4, 3). White stones are at (1, 3), (2, 4), (3, 5), and (4, 4). Coordinates are (row, col) starting from (0,0) at the top-left.



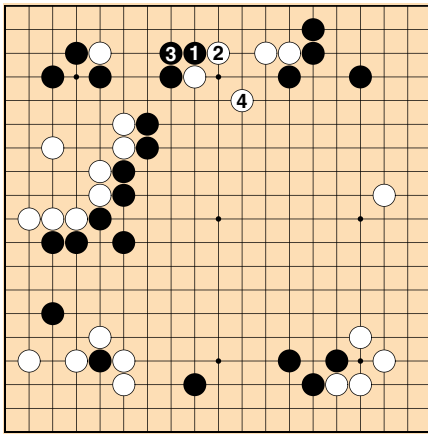


Diagramme 18

(1 à la place de 45 de la partie)

Le *hane* n'est pas bon : Blanc obtient une jolie forme.

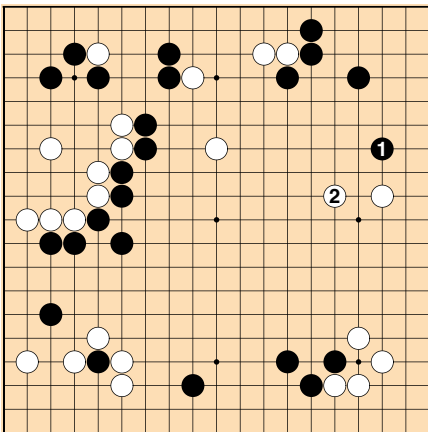


Diagramme 19

(1 à la place de 47 de la partie)

Cet échange serait favorable à Blanc. Le *tobi* B2 renforce indirectement les pierres blanches au Nord.

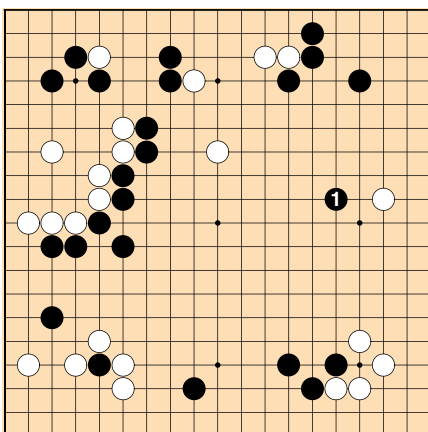


Diagramme 20

(1 à la place de 47 de la partie)

Une possibilité. Noir sépare globalement Blanc et essaie de mettre la pression de loin sur les pierres adverses au Nord.

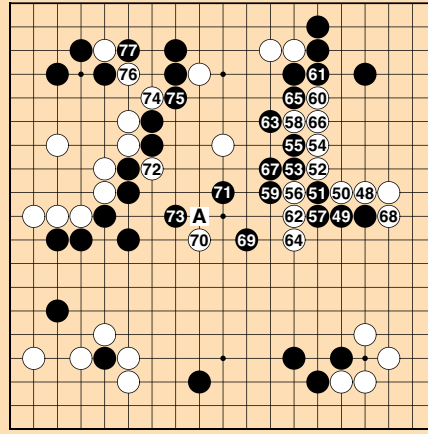


Figure 4 : coups 48 à 77

(Fan) : Tandis que la pression s'accroît sur son groupe au Nord, Lee Sedol prend de plus en plus de temps pour réfléchir, surtout quand Noir joue le *hane* en 51, encore une provocation ! (Motoki : Noir cherche à séparer globalement Blanc, c'est une sorte de « *leaning attack* ».) Lee Sedol hésite : Blanc est localement plus solide, et Noir lui offre une coupe. En mon for intérieur, je pense que Lee Sedol va couper ! Plus tard, quand j'ai regardé les données d'AlphaGo, j'ai vu qu'il proposait aussi de couper. (cf dia.21)

Mais Lee Sedol continue d'endurer ! B52 *hane* à son tour, N53 continue d'intimider Blanc, un combat ? Lee Sedol continue de reculer...

« *J'ai ressenti la foi de Lee Sedol, il attend le moment, mais ce moment va-t-il vraiment venir ?* » ai-je noté pendant la partie.

Au coup 54, il reste à Lee Sedol 51 minutes, à AlphaGo 1h28.

La partie avance petit à petit, mais tout le monde a l'impression de revivre les parties précédentes et que Lee Sedol est en train de perdre.

Blanc joue l'*atari* B56 puis le *hane* B58 : quand Noir menace de prendre en N59, Blanc pourrait se connecter avec son groupe isolé. (cf dia. 22)

B60 : Mais à ce moment, Lee Sedol choisit de sortir sa pierre de coupe !

B62 : (Dai) Blanc cherche à compliquer la situation. (cf dia. 23)

N63 : (Fan) Après ce *hane* noir le groupe blanc est de nouveau enfermé ! Le cœur de Lee Sedol doit être rempli d'émotions, mais peut-être a-t-il senti que le moment qu'il attendait allait bientôt arriver.

Au coup 63, il reste à Lee Sedol 42 minutes, à AlphaGo 1h22.

Il commence y avoir plus en plus de monde près de la salle du match : beaucoup entre eux ont peut-être entendu que Lee Sedol était en train de perdre, que la partie allait très bientôt se terminer. Lee Sedol continue pourtant de se protéger tranquillement à l'Est en 68 : n'a-t-il pas peur que son groupe du bord Nord meure ?

Au coup 69, il reste à Lee Sedol 34 minutes, à AlphaGo 1h19.

N69 : AlphaGo continue de prendre l'avantage, il essaye de capturer toutes les pierres blanches. (Dai : Avec 71 au lieu de 69, Noir doit être en avance, cf dia. 24.) Lee Sedol prend de plus en plus de temps pour réfléchir à son coup, c'est ici sa dernière chance.

B70 : (Motoki) Blanc doit chercher quelque chose. Mais Seong Taekwon 9p propose une réduction un peu plus profonde en A. (cf dia. 25)

N71 : Seong 9p dit qu'avec cet échange Noir gagne et que le coup 70 aurait été le coup perdant.

(Fan) Il reste à Lee Sedol 27 minutes et à AlphaGo 1h17.

Après une dizaine de minutes de réflexion, Lee Sedol décide de couper en B72, une minute après AlphaGo referme sa nasse autour des pierres blanches avec N73. Lee Sedol soupire un coup et continue de réfléchir.

Au coup 77, il reste à Lee Sedol 11 minutes, à AlphaGo 1h14. La probabilité de victoire d'AlphaGo est passée à 70%. À ce moment précis, Lee Sedol se prépare à lancer son coup fatal !

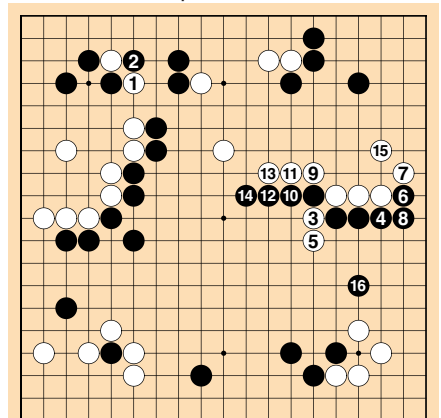


Diagramme 21

(1 à la place de 52 de la partie)

AlphaGo pense que Blanc doit quand même couper en 3. Un combat chaotique s'engage ensuite au centre.



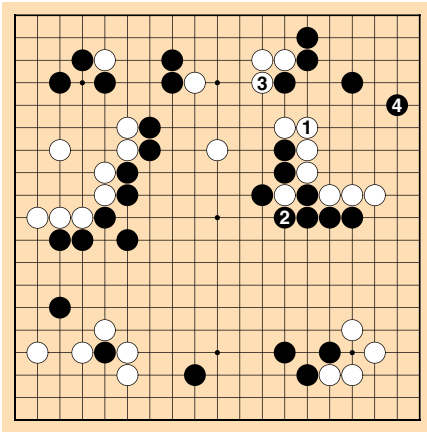


Diagramme 22

(1 à la place de 60 de la partie)

AlphaGo pense que Blanc ferait mieux de connecter en 1. Bien sûr Noir va prendre la pierre blanche, mais avec B3, Blanc connecte ses groupes. Noir peut cependant fermer son coin avec N4 et reste en avance au niveau des points.

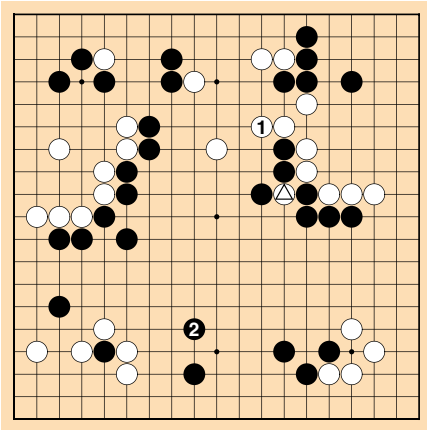


Diagramme 23

(1 à la place de 62 de la partie)

(Dai) C'est une séquence idéale pour Noir. Avec le *tobi* N2, il capture la pierre blanche en *shicho* tout en construisant.

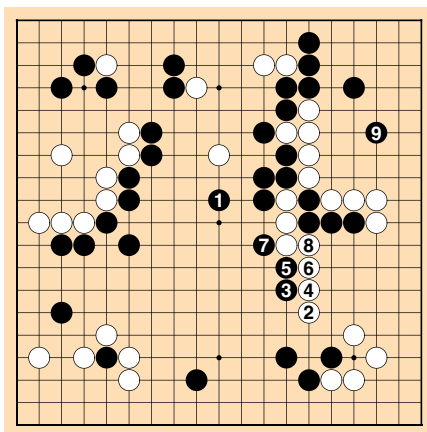


Diagramme 24

(1 à la place de 69 de la partie)

(Dai) Après N1, je doute que Blanc puisse renverser la situation.

Si Blanc ferme la frontière avec B2, Noir peut jouer l'échange N3 à N7 en *sente* et fermer son coin. Si Blanc ne peut pas vivre au Nord, il est en retard.

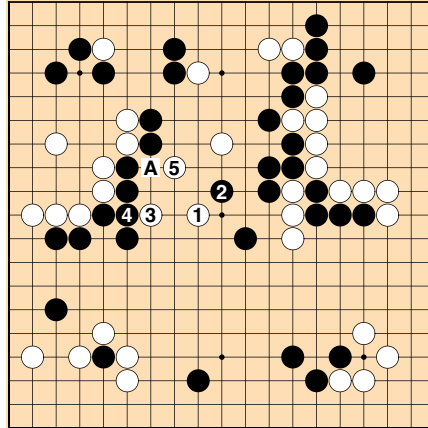


Diagramme 25

(1 à la place de 70 de la partie)

Avec ce coup, Blanc peut créer une bonne forme tout en menaçant la coupe en A.

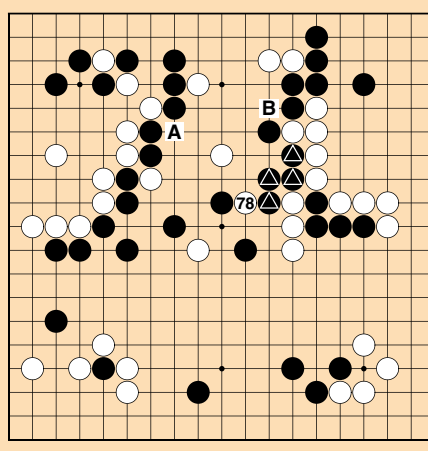


Figure 5 : coup 78

B78!! : Le désormais célèbre *warikomi*.

En gros, il exploite les faiblesses en A et B ainsi que le *damezumari* des quatre pierres ▲. (cf dia. 26, 27 et 28)

(Fan) Dans le studio où il commentait en direct, Gu Li crie « Le coup divin ! ». Lee Sedol est enfin sorti de sa cachette, il a attendu si longtemps...

En fait Lee Sedol a utilisé très peu de temps pour jouer ce coup. Plus tard, lors de la conférence du presse, il répondra aux médias qu'il n'avait pas vraiment réfléchi à propos de ce coup, mais que son feeling lui avait indiqué qu'il fallait jouer là. Mais en réalité, pourquoi Blanc joue-t-il ici ? Est-ce que ça marche vraiment ?

(Dai) Je ne suis pas sûr non plus qu'il résolve le problème ! cf dia. 29 et 30.

Mais à ce moment-là AlphaGo sombre dans la confusion !

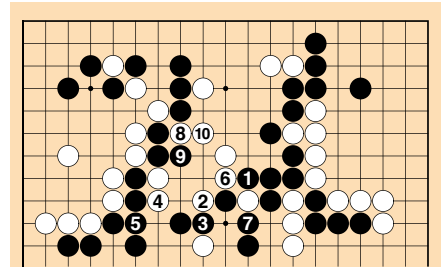


Diagramme 26

(1 à la place de 79 de la partie)

Le plan de Blanc est assez simple : si Noir défend en 1, Blanc peut capturer trois pierres après 10 en exploitant toutes les faiblesses de Noir.

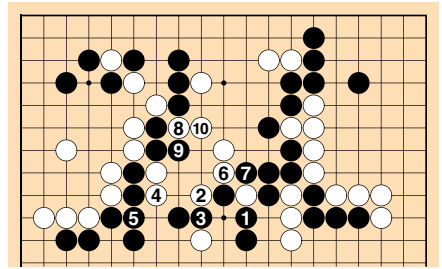


Diagramme 27

(1 à la place de 79 de la partie)

Le résultat est le même avec l'autre *atari*.

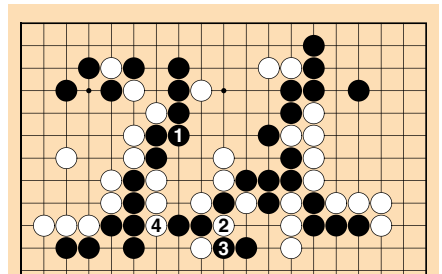


Diagramme 28

(1 à la place de 7 du diagramme 26)

Si Noir protège ses deux pierres... Blanc peut sortir.

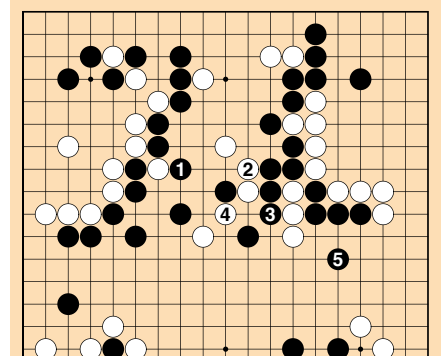
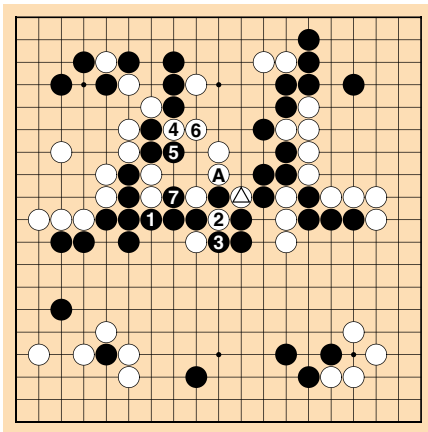


Diagramme 29

(1 à la place de 79 de la partie)

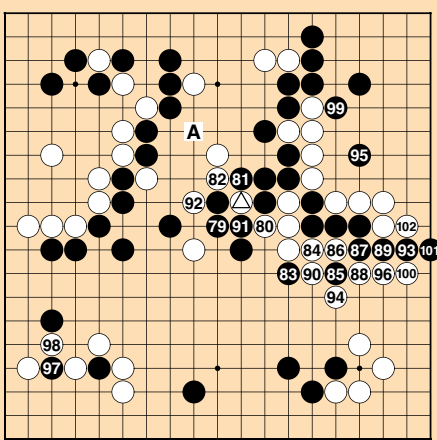
(Dai) Noir peut d'abord supprimer sa faiblesse à gauche.

Blanc sort mais il n'est pas vivant. Noir peut sortir ses quatre pierres avec le *tobi* N5. Noir a l'air en avance.

**Diagramme 30**

(1 à la place de 7 du diagramme 27)

Mais les recherches des joueurs professionnels montreront que le coup Blanc  $\triangle$  ne marche pas réellement car quand Blanc fait *atari* en A, Noir n'a pas besoin de répondre en prenant la pierre blanche comme dans le diagramme 27 (ou 26...) : il suffit de connecter en 1. Avec une liberté de moins, Blanc est mort.

**Figure 6 : coups 79 à 102**

(Fan) Même si le coup 78 ne marche pas vraiment, AlphaGo perd son « sang-froid » face à cette dernière attaque de Lee Sedol.

Quand Noir recule en 79, Blanc bloque en 80 : localement, Noir ne peut plus tuer les pierres blanches sans condition.

(Motoki) N81 : Cette réponse est correcte. (cf dia. 31)

B82 : Peut-être une erreur. Certains pros proposent de jouer en 92. (cf dia. 32)

N83 : (Fan) Tout le monde pense qu'AlphaGo va choisir la séquence du *ko*. (cf dia. 33)

(Motoki) Mais à partir de là, Alphago panique. Noir aurait dû protéger ses pierres à droite avec A. Le *tsuke* N83 est mauvais

car il enlève la possibilité de sortir les quatre pierres noires avec 85. (cf dia. 34, 35 et 36)

(Fan) Mais il change tout à coup de direction et tente même de sortir ses pierres mortes en jouant 89 !

N92 : la situation est devenue assez délicate pour Noir.

La probabilité de victoire d'AlphaGo est en train de baisser. Quand Blanc joue 92, elle est de 55% : comparée à celle du coup 77, elle a diminué de 15% ! Que s'est-il passé ?

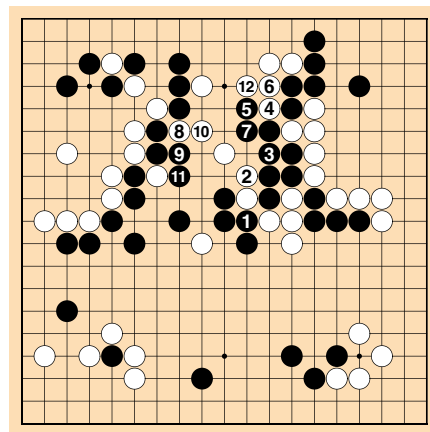
AlphaGo est devenu fou : l'échange N93-B94 renforce en effet Blanc au centre tandis que son groupe à l'Est est toujours mort.

(Motoki) N97 : Noir perd beaucoup de points. (cf dia. 37 et 38)

(Fan) N97 est aussi totalement incompréhensible ! Jusqu'à présent toujours très calme, Aja regarde vers moi, comme s'il me demandait « *Que s'est-il passé ?* » Je lui réponds aussi d'un regard « *Je ne sais pas non plus* » ! Tout est venu trop rapidement.

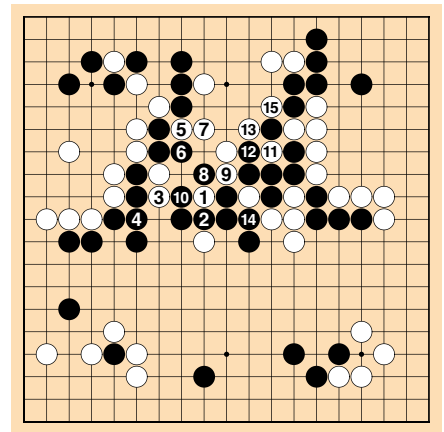
Aujourd'hui encore, on ne sait toujours pas pourquoi AlphaGo a perdu son calme. Ici au centre il n'arrête pas de faire des erreurs, mais une chose est sûre, toutes les erreurs d'AlphaGo sont liées au coup magique de Lee Sedol en  $\triangle$ .

Ne jamais abandonner... Avec B78 Lee Sedol a montré au monde entier sa volonté de combattre jusqu'au bout : sa persévérance a été récompensée.

**Diagramme 31**

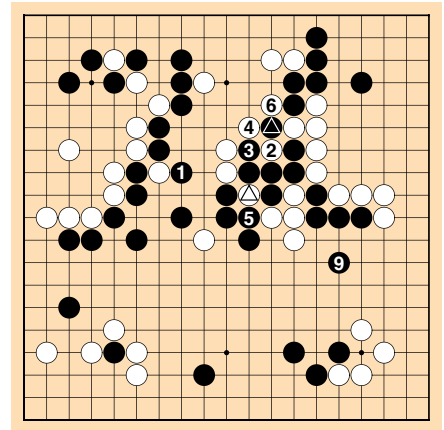
(1 à la place de 81 de la partie)

Si Noir coupe, il se retrouve en *damezu-mari*.

**Diagramme 32**

(1 à la place de 82 de la partie)

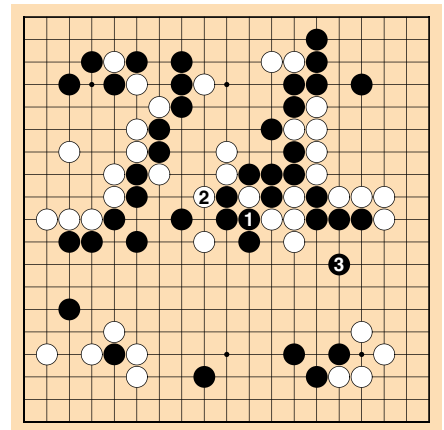
Blanc aurait dû jouer en B1 : cela aboutit à un *ko*.

**Diagramme 33**

(1 à la place de 83 de la partie)

7 en  $\triangle$ , 8 en 2.

Noir doit simplement protéger en 1, Blanc peut utiliser le sacrifice pour se connecter en *ko*, mais à cause de la suppression de liberté à droite, Noir peut déjà sauver ses pierres en 9 : la situation reste très délicate pour Blanc.

**Diagramme 34**

(1 à la place de 83 de la partie)

(Dai) La position me paraît toujours gagnante pour Noir.



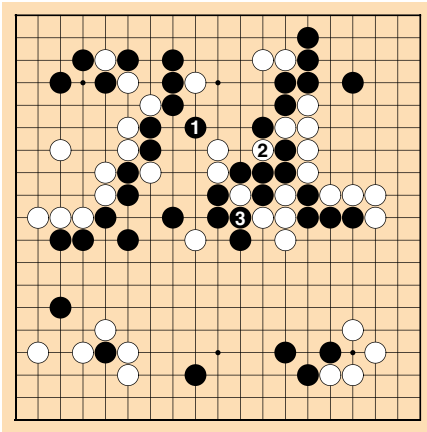


Diagramme 35

(1 à la place de 83 de la partie)

Noir peut capturer !

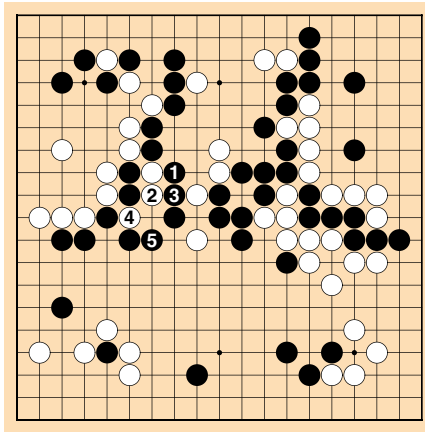


Diagramme 38

(1 à la place de 97 de la partie)

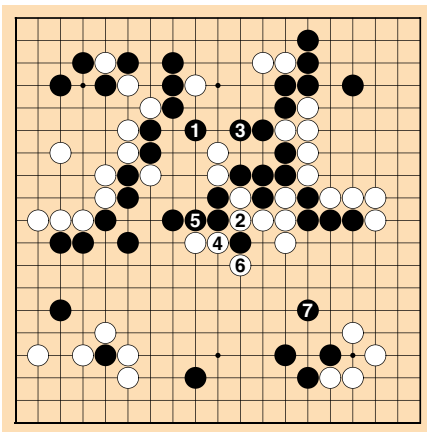
(Dai) Au centre, il faut jouer l'*atari* pour capturer définitivement les pierres blanches.

Diagramme 36

(1 à la place de 83 de la partie)

Blanc peut construire de l'influence, mais Noir paraît en avance.

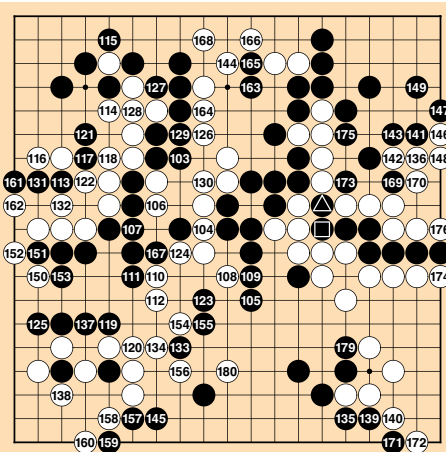


Figure 7 : coups 103 à 180

N177 sacrifie en ▲

B178 prend en ■

(Fan) Petit à petit, AlphaGo a « retrouvé son calme », mais la situation a déjà totalement changé. Quand Noir joue 103, la probabilité de victoire d'AlphaGo est de 30%, on n'a jamais vu un chiffre aussi bas depuis le début de cette compétition.

Lee Sedol entre dans la période de *byo-yomi*. Mais en même temps, il a enfin vu l'éclair de la victoire.

Depuis un moment, la salle de presse était déjà à moitié vide, mais tout d'un coup, de plus en plus de représentants des médias se présentent : beaucoup d'entre eux étaient déjà partis, mais ont entendu en chemin que Lee Sedol allait peut être gagner : du coup, ils sont tous revenus !

Tout le monde attend le résultat, tout le monde pense que Lee Sedol va gagner. Cette conclusion est devenue plus en

plus évidente, mais de l'autre côté de l'écran, la partie continue et Lee Sedol reste prudent devant les coups d'AlphaGo.

Au coup 180, AlphaGo abandonne finalement la partie.

Lee Sedol entre dans la salle de conférence de presse sous un tonnerre d'applaudissements. Il est enfin souriant devant les journalistes. C'est un sourire simple et modeste et non une manifestation impressionnante, mais ce qui donne du sens à notre vie n'est-il pas tout simplement un sourire comme celui-ci ?

(Motoki) 23, 47... AlphaGo a de nouveau montré un joli jeu. Mais il a apparemment été déstabilisé par le *tesuji* de Lee Sedol : très curieux.

Le *warikomi* est souvent le début d'une suite dévastatrice. Observons quelques exemples.

## Premier exemple

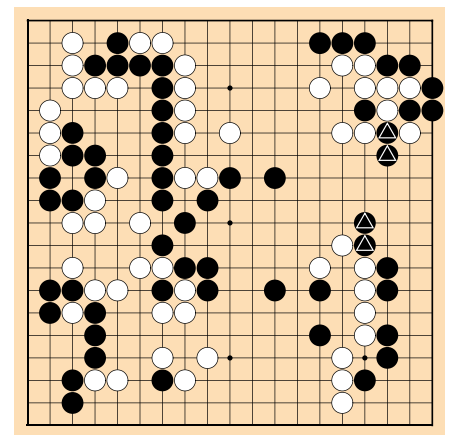


Diagramme 39

○ : Fujisawa Shûko

● : Sakata Eio

À Blanc de jouer. Comment détruit-il le bord Est ?

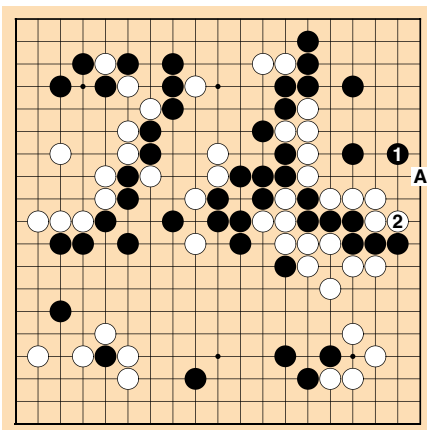


Diagramme 37

(1 à la place de 97 de la partie)

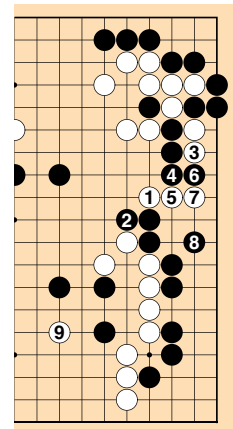
(Dai) Il faut au moins jouer ici. Ce *tobi* menace la connexion en A.

Diagramme 40

Dans la partie, Shûko a joué B1.

Que se serait-il passé si Noir avait répondu par le *hane* en 5 au lieu de tourner en N2 ?

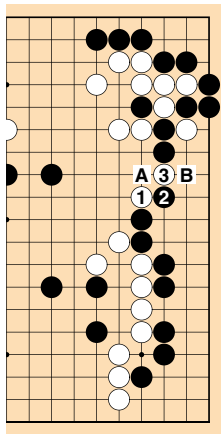


Diagramme 41

*Warikomi!*

Noir a du mal à défendre son bord, que ce soit avec A ou B.

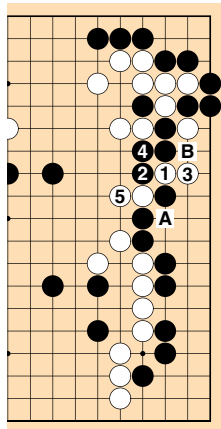


Diagramme 42

Après B5 A et B sont *miai*.

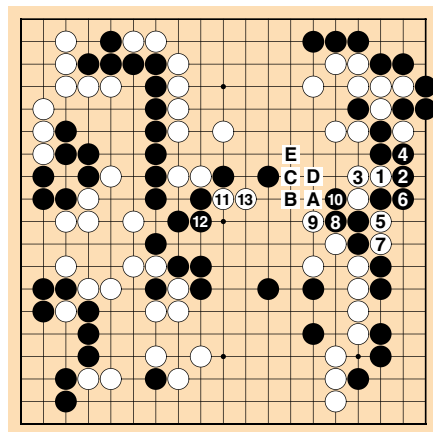
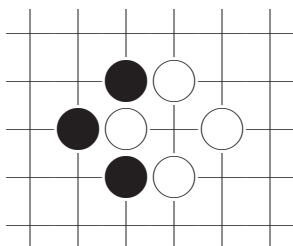


Diagramme 43

N8 : Noir sort, mais comme il y a beaucoup de coups *sente* (de A à E), Noir ne peut pas résister à cette attaque.



## Deuxième exemple

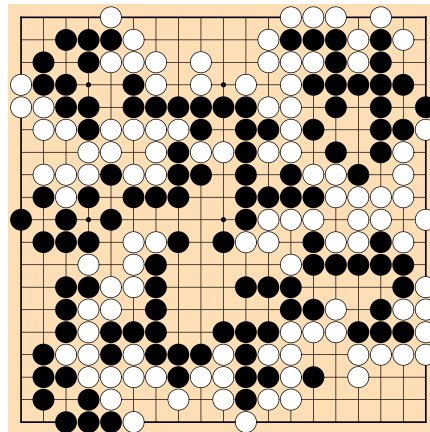


Diagramme 44

○ : Kobayashi Koichi  
● : Otake Hideo

La partie est très serrée et c'est à Blanc de jouer. Comment réduire le centre ?

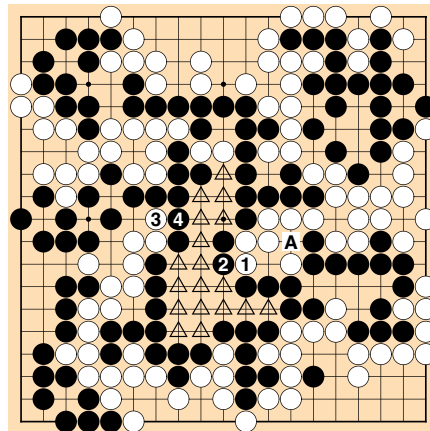


Diagramme 45

Si Blanc joue B1 ici...

Noir a 18 points au centre et il reste encore A.

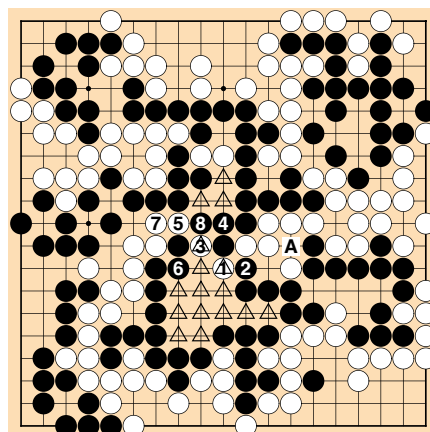


Diagramme 46

Si Blanc joue B2 en *hane*...

Il y a autant de points noirs et il reste toujours A.

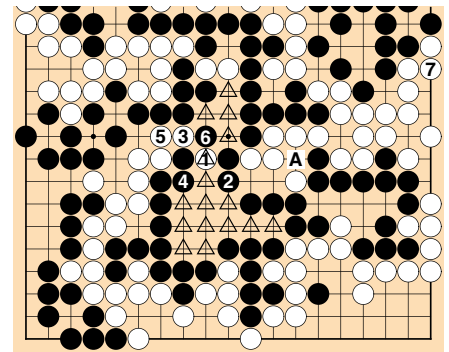


Diagramme 47

Blanc a joué... un *warikomi*.

Ce coup est très habile !

En effet dans la partie Noir a reculé en N2.

Noir n'a que 17 points et A ne capture plus la pierre blanche.

Blanc mène désormais la partie d'un demi-point.

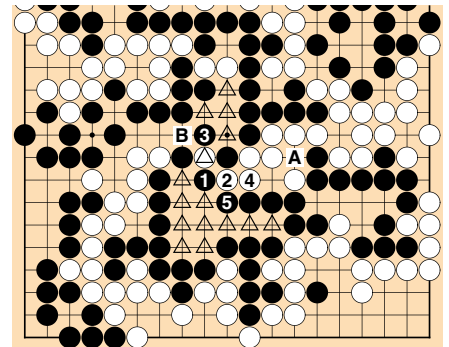


Diagramme 48

Si Noir joue ici...

Noir a 16 points et la possibilité de faire *gote* deux points en A ou un point en B.

Il a moins de points qu'avec un *yose* normal.

## Troisième exemple

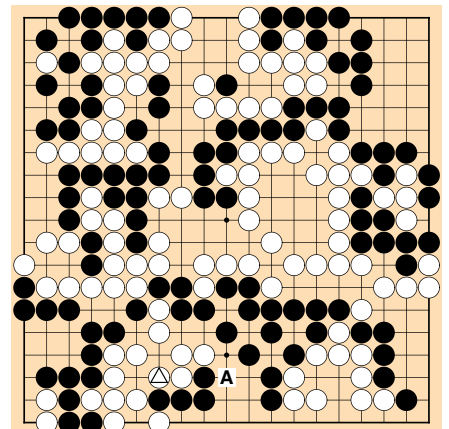


Diagramme 49

○ : Kato Masao

● : Cho Chikun

Blanc vient de jouer au Sud et A est urgent, mais si Noir le protège, il est en retard d'un demi-point. Que jouera-t-il ?

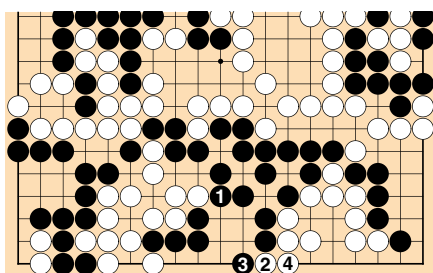


Diagramme 50

Blanc gagne.

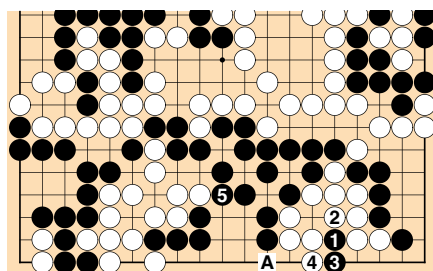


Diagramme 51

Warikomi encore ! Blanc répond ici dans la partie.

Grâce à l'échange N3-B4, Blanc A n'a plus tellement de valeur.

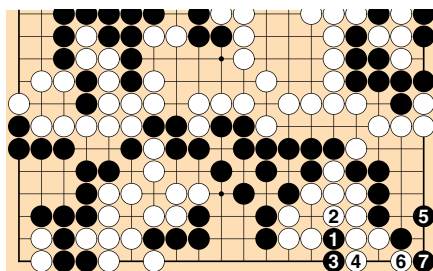


Diagramme 52

Si Blanc joue de l'autre côté, Noir vit par ko.

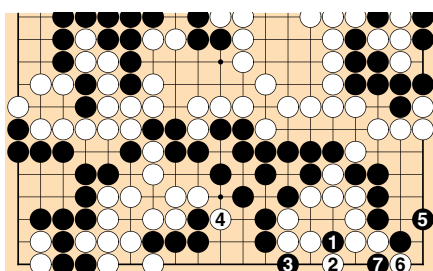


Diagramme 53

Si Blanc capture par en dessous...

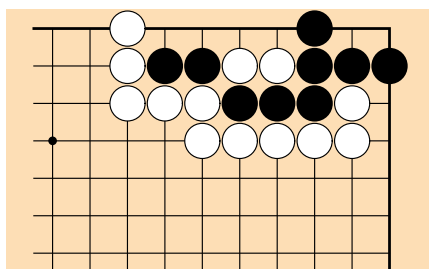
N3 est sente, Blanc ne peut pas jouer le hane en B4 sans prendre un gros risque.

# Tsumego à gogo

Fan Hui

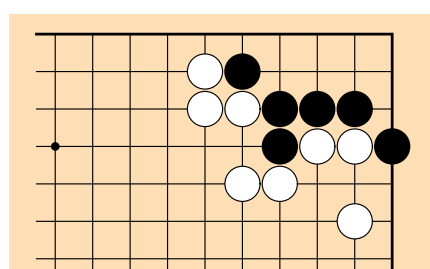
Niveau intermédiaire (2)

Niveau confirmé



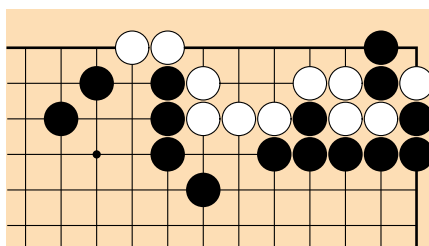
Problème 9 :

Noir joue et vit sans condition.



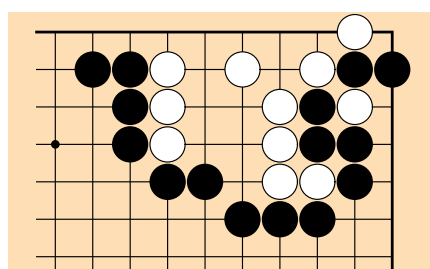
Problème 13 :

Noir joue et vit sans condition.



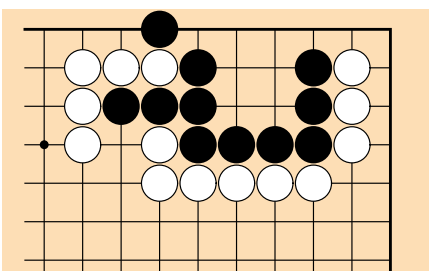
Problème 10 :

Noir joue et tue sans condition.



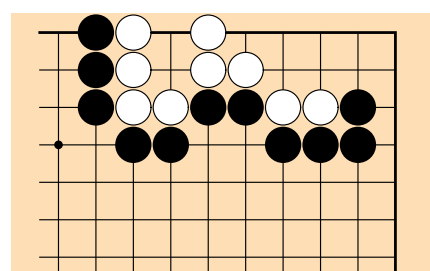
Problème 14 :

Noir joue et tue sans condition.



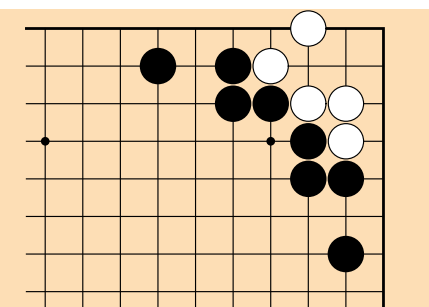
Problème 11 :

Noir joue et vit sans condition.



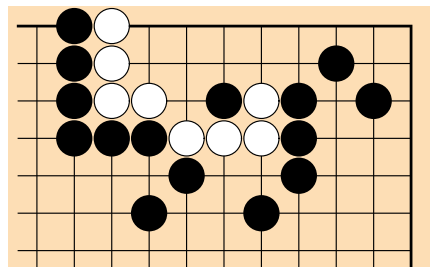
Problème 15 :

Noir joue et tue sans condition.



Problème 12 :

Noir joue et tue par ko.



Problème 16 :

Noir joue et tue sans condition.

Solutions page 32



# Yose

## Augustin Avenel

**S**ouvent quand je joue une partie avec un joueur autour de 10k ou moins fort je réalise un profit de 20 ou 30 points, voire plus, lors du yose ; pourtant je n'ai pas joué de coup extraordinaire et mon adversaire n'a pas fait d'erreur évidente de son point de vue. Le but de ce cours est donc de vous interpellier sur certains principes du yose afin d'en améliorer votre pratique.

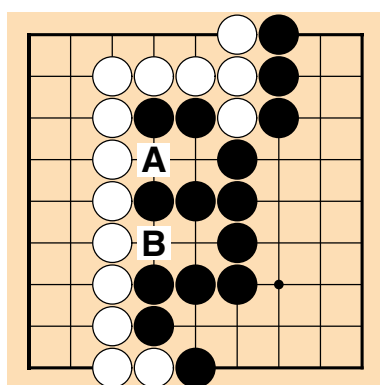


Figure 1 : Sente vs Gote

Quel coup permet à Blanc de remporter la partie, A ou B ? (Blanc a un komi de 6,5 points et l'on décompte en règle japonaise)

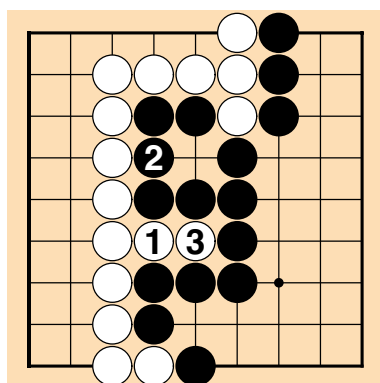


Figure 2

Si Blanc commence avec 1 (B de la figure 1), son coup est « gote », ce qui veut dire qu'il perd l'initiative. Noir joue alors en 2 pour faire un point et la partie finit avec 3 (dame). Noir a 28 points et Blanc a 21 points plus le komi, donc Noir gagne de 0,5 point.

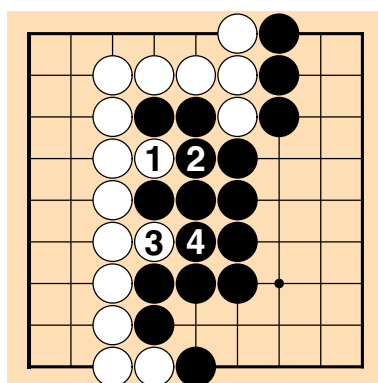


Figure 3

Si Blanc fait *atari* avec 1 (A de la figure 1), Noir se défend en 2. Cet échange est « sente », on entend par là que Blanc garde l'initiative et peut ainsi continuer le yose avec 3. Après le dame 4 la partie est finie, Noir n'a maintenant que 27 points et Blanc toujours 27,5 : c'est donc Blanc qui gagne de 0,5 point !

Dans la figure 3 Blanc a gagné parce qu'il a commencé par jouer le coup *sente* avant le coup *gote*.

À valeur de yose équivalente il faut donc favoriser les coups *sente* par rapport aux coups *gote*.

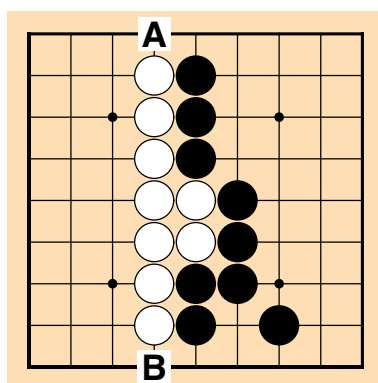


Figure 4 : Double sente vs Sente

Quel coup permet à Noir de remporter la partie, A ou B ? (Blanc a un komi de 6,5 points et l'on décompte en règle japonaise)

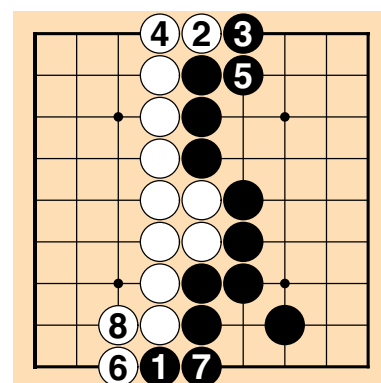
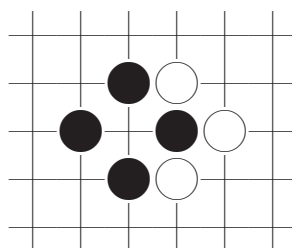


Figure 5

Si Noir commence avec 1 (B de la figure 4), alors Blanc peut jouer le coup *double sente* en 2 puis après 5 revenir en 6 pour répondre au coup 1.

Le score : Noir a 30 points et Blanc 25 plus le komi, Blanc gagne de 1,5 points.

Notez que si Noir joue 3 en 8 alors Blanc en 5 lance une « destruction réciproque » dont le résultat sera favorable à Blanc. Noir ne peut donc pas résister au coup 2 et doit se contenter de suivre cette séquence.

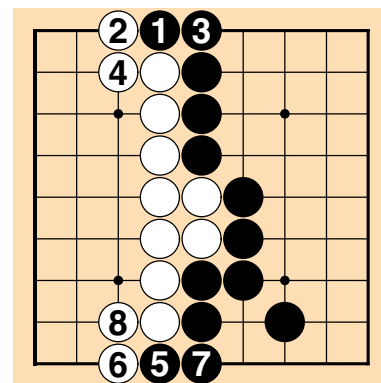


Figure 6

Commencer avec Noir 1 (A de la figure 4) est le mieux ici, après 8 la partie est finie. Maintenant Noir a 32 points et Blanc 23 plus le komi, Noir gagne de 2,5 points.

Le coup 1 est ce qu'on appelle un coup « *double sente* », c'est-à-dire un coup où les joueurs ont tous les deux un yose *sente* possible. Ce n'est en revanche pas le cas de Noir 5 car si Blanc avait la main un coup Blanc en 7 serait *gote*.

À valeur équivalente il vaut donc mieux d'abord jouer les coups *double sente* que ceux *sente simple*. Comme vous pouvez le voir cela fait ici une différence de quatre points : si on répète cela plusieurs fois dans une partie on améliore facilement son score de plus de 10 points.

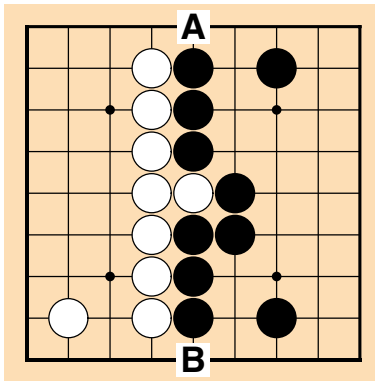


Figure 7 : Contre sente vs Double gote

Quel coup permet à Blanc de remporter la partie, **A** ou **B**? (Blanc a un *komi* de 6,5 points et l'on décompte en règle japonaise)

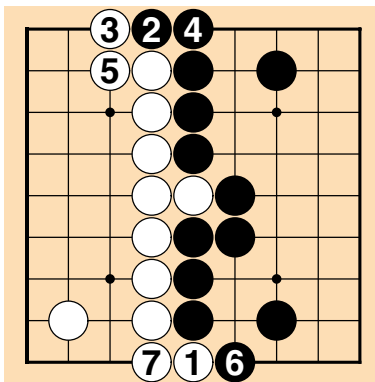


Figure 8

Si Blanc joue 1 alors Noir peut riposter avec le coup *sente* en 2 pour ensuite revenir bloquer en 6.

Noir a 31 points, Blanc a 24 points plus le *komi*, Noir l'emporte donc de 0,5 point.

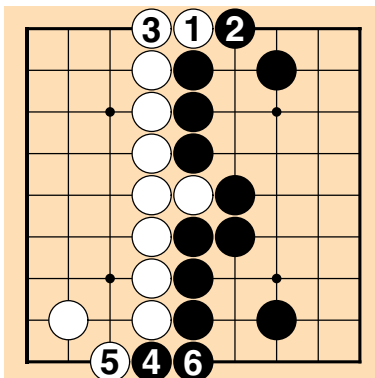
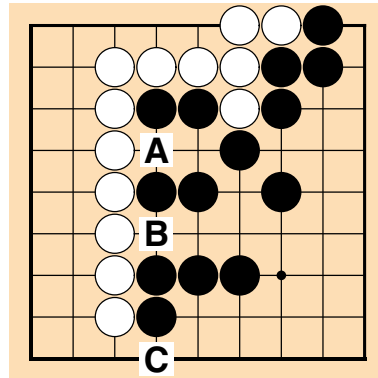


Figure 9

Le coup Blanc 1 (**A** de la figure 7) lui permet, avec la séquence jusqu'à 6, de remporter la partie. Noir a toujours 31 points mais Blanc en a 25 plus le *komi*, et l'emporte donc de 0,5 point.

Le coup 1 est ce que l'on appelle un coup « *contre sente* » : il empêche Noir de faire un yose *sente* en 3. (voir figure 8).

On peut donc constater ici qu'à valeur équivalente entre deux coups *gote* il vaut mieux préférer un coup *contre sente* qu'un coup *double gote*.

Figure 10 : Valeur du *sente* !

Quel coup permet à Blanc de remporter la partie, **A**, **B** ou **C** ? (Blanc a un *komi* de 6,5 points et l'on décompte en règle japonaise)

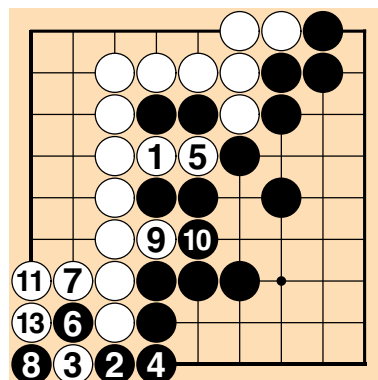


Figure 11 (N12 en 3)

Si Blanc commence avec son coup *sente* 1 (**A** de la figure 10), alors Noir l'ignore et joue 2, qui est *sente* et plus gros.

Si Blanc, après avoir bloqué en 3, capture deux pierres en 5, le coup Noir 6 lui inflige des dégâts plus importants que la capture des deux pierres. (Notez que si Blanc prend directement avec 3 en 5, la réponse noire par le *hane* 4 en 6 devient *sente*).

Le score : Noir a 28 points (27 points de territoire plus un prisonnier) et Blanc 25,5 (17 points de territoire plus deux prisonniers et le *komi*) ; Noir gagne de 2,5 points.

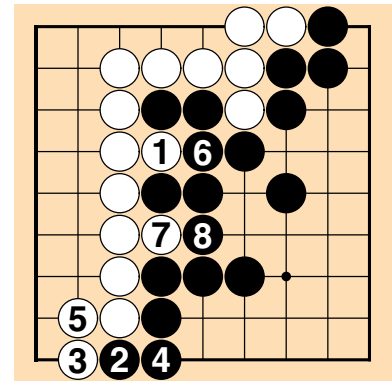


Figure 12

Si Blanc connecte sagement en 5, alors la partie continue paisiblement jusqu'à 8.

Le score : Noir a 27 points, Blanc 19 points plus le *komi*, Noir gagne de 1,5 points.

(NB : on obtient le même résultat si Blanc commence avec B7 au lieu de B1)

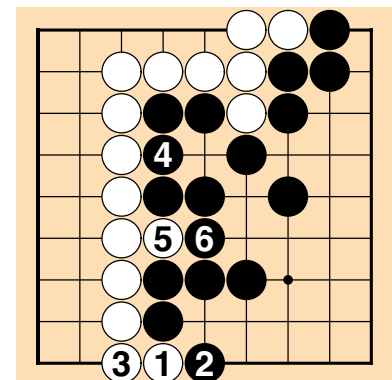


Figure 13

Le coup *contre sente* 1 (**C** de la figure 10) est plus gros que 4 ! En effet la valeur du *sente* Blanc en 4 est plus petite que celle de Noir en 3, il vaut mieux donc jouer le *contre sente* Blanc 1 ici. Noir a 27 points et Blanc 21 plus le *komi*, donc Blanc gagne de 0,5 point.

Il faut donc faire très attention à la valeur des coups et ne pas hésiter à remettre en question le *sente* (sur lequel il ne faut pas s'appuyer aveuglément) quand il y a plus gros à jouer ailleurs. C'est à mon avis l'un des aspects les plus importants pour faire un bon yose. C'est aussi valable pour les autres phases d'une partie mais plus difficile à appliquer...

\* *contre sente* : Vous pouvez trouver dans des publications plus anciennes une autre expression décrivant ce coup *gote* pour le joueur en question mais *sente* pour son adversaire : *sente inverse*.

# Le FUSEKI

## Christopher Annachachibi

**R**encontre après rencontre, vous découvrez de multiples façons de penser face à votre *fuseki*. Certains joueurs attaquent directement vos positions sans vous laisser le temps de respirer, au risque d'être eux-mêmes punis par une contre-attaque. Certains pensent d'abord à se construire une forteresse imprenable, quitte à jouer « trop lent ». D'autres enfin préfèrent jouer de façon légère pour avoir une position très flexible sur le *goban*, au détriment de la construction de territoires.

Il y a énormément de façons de jouer au jeu de Go. Vous ne devez pas perdre de vue qu'il faut surtout vous amuser. Entendre tout le monde répéter « C'est cela qu'il faut jouer » ne veut pas dire qu'il faut nécessairement le jouer ou qu'il n'y a qu'une seule façon de le considérer.

Vos objectifs dans une partie, du début à la fin, sont d'une importance capitale.

Les objectifs que vous vous fixez vont déterminer les directions que vous allez prendre. Si vous jouez un coup dans le but de les atteindre, la mission de vos soldats sera réussie. Le résultat sera peut-être plus ou moins bon. Il ne sera peut-être pas rentable et ne vous fera peut-être pas gagner la partie, vous pourrez même ne pas réussir la mission mais vous serez allés au bout de vos idées. À partir de là, vous apprendrez comment améliorer votre jeu, partie après partie.

Nous allons débiter par la correction du problème proposé à la fin de l'article de la revue précédente.

### Et la réponse est...

Au préalable, regardons les premiers coups de cette partie, leurs différents objectifs ainsi que leurs directions.

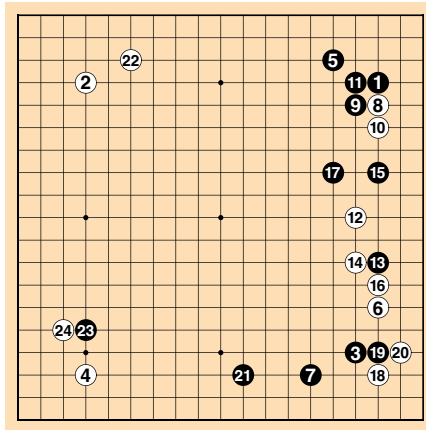


Figure 1

Nous remarquons d'abord que Blanc reste léger sur le bord Est avec les coups 6 à 12. Il place ses pierres de façon à pouvoir vivre quelle que soit l'attaque que Noir entreprenne. Quand Noir décide de « sacrifier » 13 en capturant 8 et 10, il sait très bien qu'il peut encore remettre en question la base de vie de Blanc sur le bord Est grâce à cette pierre.

Réfléchissons maintenant sur la suite : l'invasion du coin Sud-Est avec la séquence 18-20.

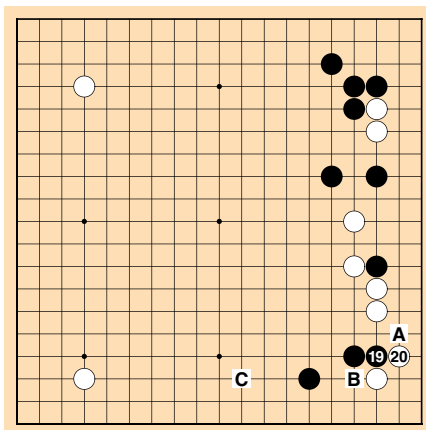


Figure 2

Dans cette deuxième figure, Blanc récupère le coin. Mais pourquoi Blanc joue-t-il directement dans le coin Sud-Est ? N'a-t-il pas peur de mourir sur le bord Est ? N'est-il pas un peu trop gourmand ?

Blanc estime sûrement que son groupe du bord Est est assez ouvert vers le centre pour supporter une attaque noire. S'il n'entre pas dans le coin immédiatement, Noir pourra le fermer en *sente* en attaquant le groupe du bord.

Noir fait un bon choix en jouant 21 mais il doit auparavant se poser une question importante : « Qu'est ce qui est le plus intéressant actuellement sur le *goban* ? »

Si N19 est bien un coup capital, Noir doit s'interroger sur la pertinence des coups A et B.

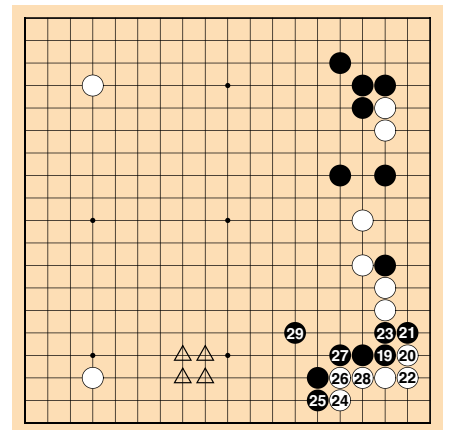
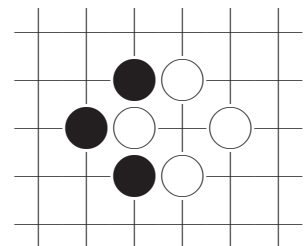


Figure 3

Globalement, si Noir décide de jouer la séquence N21 à N29, il perd la main. Blanc aura le loisir de jouer une des intersections ▲ et le mur noir vers le bord Sud perdra un peu de son intérêt. Par contre, le mur qu'il obtiendra vers le bord Est sera très puissant mais est-ce suffisant ?

Les deux joueurs considèrent que le groupe blanc sur le bord Est peut s'en sortir : une attaque sera jouable mais il sera compliqué pour Noir de construire pendant cet affrontement.





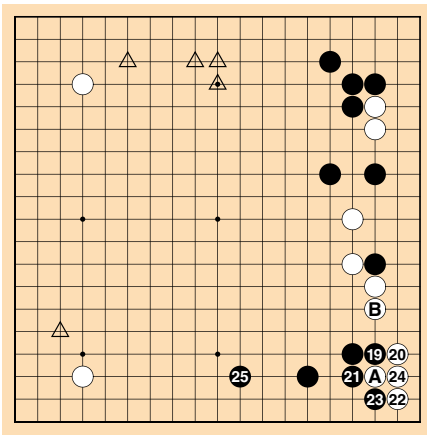


Figure 4

Si Noir décide de jouer l'autre variation, les groupes blancs **A** et **B** seront reliés et vivants. En terminant avec 25, Noir laisse l'initiative à Blanc : il sera du coup en retard en termes de points, en plus d'avoir perdu le *sente*. Blanc foncera pour jouer un des points **A**.

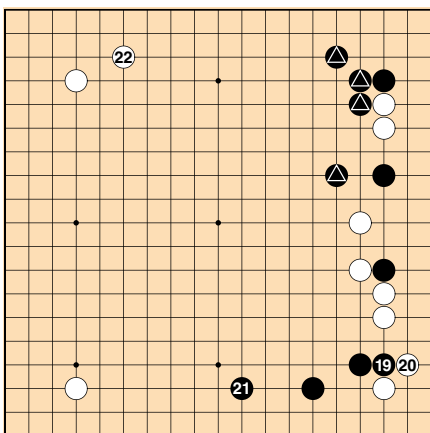
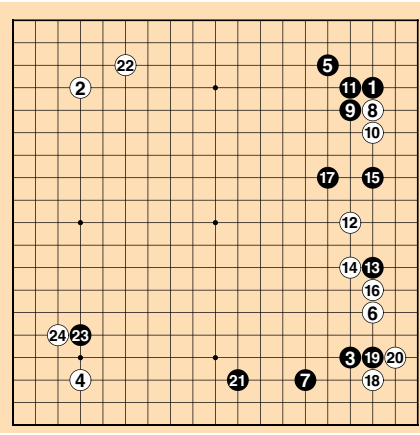


Figure 5

Pour conclure sur cette importante décision, Noir joue 21 pour s'étendre sur le bord Sud, il obtient une base de vie et si Blanc décide de rajouter un coup sur le bord Est, il sera *gote*. Si Blanc joue ailleurs, Noir aura encore l'occasion de jouer au Sud-Est comme il le désire.

Blanc joue 22 car il veut des points et il joue au Nord pour contrer l'influence que Noir commençait à se créer sur ce bord avec les pierres **A**.



Revenons à la Figure 1...

Maintenant que l'on a vu les différentes directions choisies par les joueurs, on peut se pencher sur le coup 23. C'est un coup sur la quatrième ligne sur le bord Ouest. Il permet d'obtenir une base de vie sur ce bord ou de créer une influence sur le bord Sud.

Le bord Ouest est intéressant, c'est le dernier gros bord, avec le plus d'intersections libres.

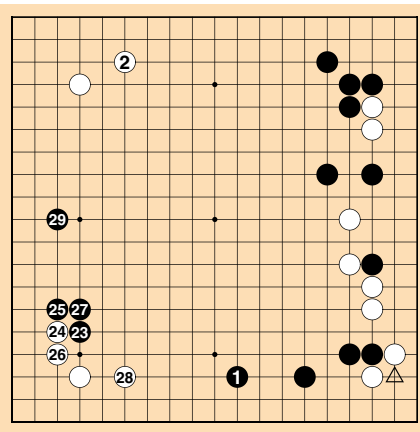


Figure 6

Je ne peux pas dire que jouer sur le bord Ouest soit mauvais, mais globalement Noir perd le dynamisme de la partie. Blanc peut connecter en **A** et toutes ses positions sont alors solides. Noir, bien qu'il soit vivant partout, n'a pas assez de points.

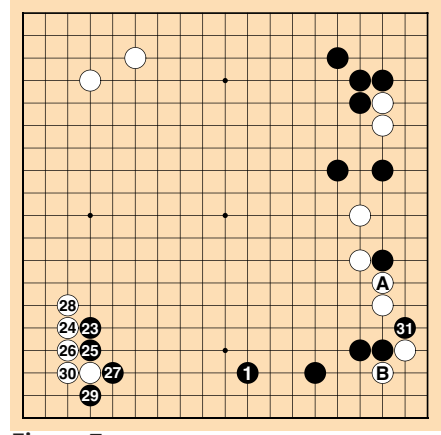


Figure 7

Dans la partie réelle, Noir choisit 23 à 29. Blanc construit sur le bord Ouest sur la troisième ligne tandis que Noir prend une influence lui permettant de mieux construire sur le bord Sud et d'attaquer le groupe **A** en jouant 31. Cette attaque lui permettra de construire pendant la fuite de Blanc.

Diagrammes de la partie  
(source : [www.go4go.net](http://www.go4go.net))

Cette partie a été jouée en 2015 lors de la Korean Ligue.

○ Park Minkyu 4p

● Lee Sedol 9p

Komi 6,5 points.

Blanc gagne par abandon.

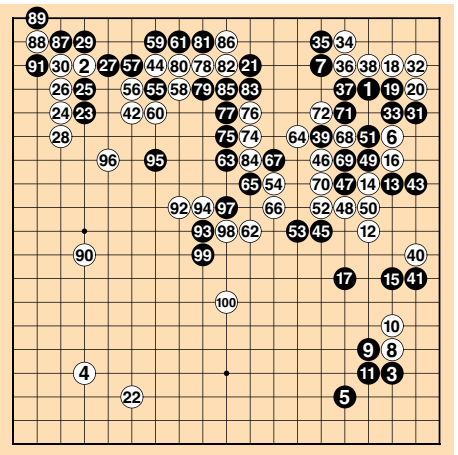


Figure A (coups 1-100)

## PROCHAINEMENT DANS CETTE REVUE...

Nos rubriques habituelles (Débutants, Fuseki, Tsumego, Les règles d'or du roi)

Le retour de Go Seigen

La dernière partie du match AlphaGo - Lee Sedol

La suite du voyage en Corée de Mathieu Delli-Zotti

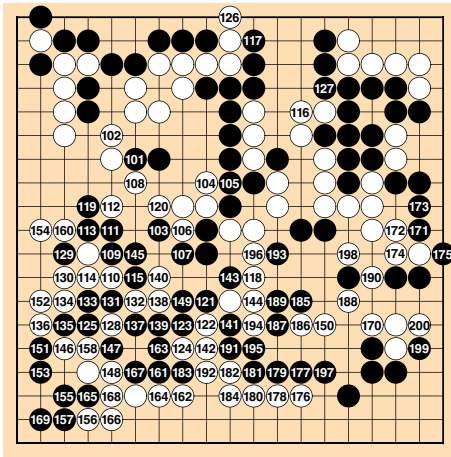


Figure B (coups 101-200)

159 en 128

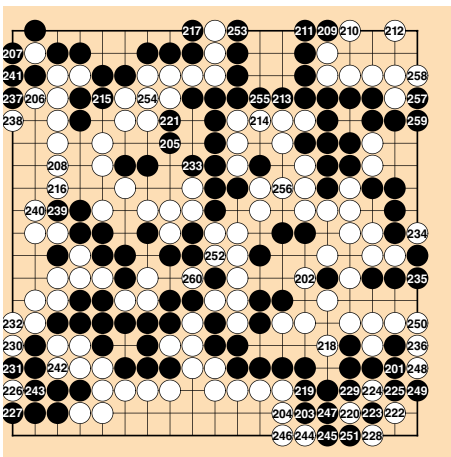


Figure C (coups 201-260)

### Et s'il y a un Komoku à la place du Hoshi...

Nous allons voir qu'avec une différence d'une seule pierre du côté noir certaines directions ne sont plus aussi intéressantes.

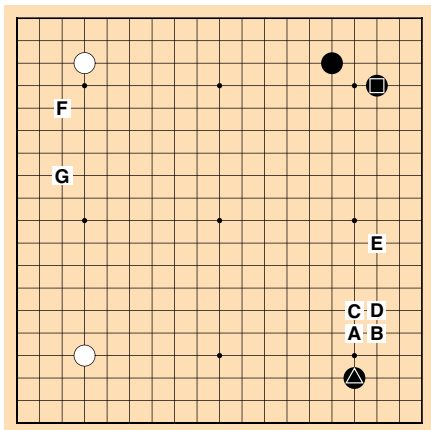


Figure 8

▲ est une pierre en *komoku* : elle se situe sur la troisième ligne et est plutôt orientée vers le bord Sud. C'est un coup qui

visé les points, contrairement au *hoshi* qui privilégie plutôt l'influence et laisse ouvert le *san-san*.

La suite pour Blanc est un peu différente à présent. Le bord Nord n'est toujours pas intéressant à l'heure actuelle, le bord Sud est devenu quant à lui moins profitable (nous verrons pourquoi dans les figures 9, 10 et 11.) Il reste donc les bords Ouest et Est : le bord Ouest si vous désirez construire un peu de votre côté (F et G) et le bord Est si vous désirez empêcher l'adversaire de construire trop vite des points (A, B, C, D et E).

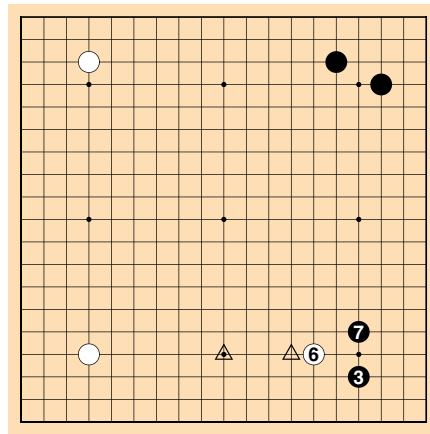


Figure 9

Si Blanc désire prendre l'influence sur le bord Sud, il pourrait approcher en B6, menaçant de s'installer en N7. Mais dès que Noir répond en N7, B6 se retrouve bien trop proche de la position noire.

À cause du *komoku* en 3, l'approche de Blanc se fera donc sur les intersections ▲ s'il désire vraiment s'installer sur le bord Sud.

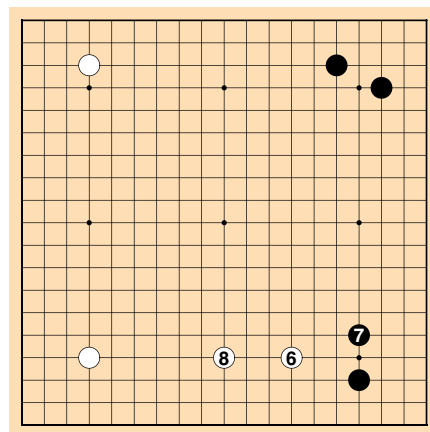


Figure 10

Blanc approche en 6 et recule ensuite en 8 pour construire une influence pendant que Noir fait des points avec 7.

Blanc peut aussi jouer directement en 8.

Mais globalement, la grande question à se poser avant cela est : « Est-ce vraiment intéressant pour Blanc de s'installer sur le bord Sud, de façon si peu rentable et laisser Noir obtenir un second coin de 15 points ? »

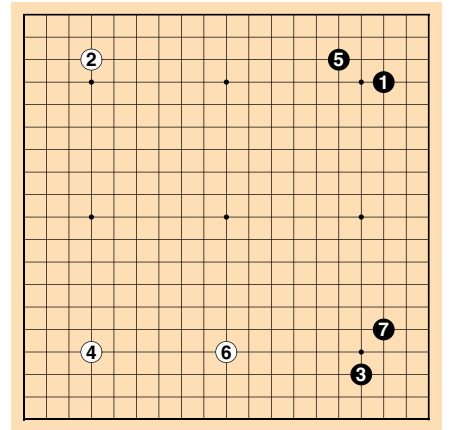


Figure 11

Grâce à 1-5 et 3-7, Noir obtient deux *shi-mari*. On peut dire que Noir possède déjà 30 points au bout de quatre coups, ce qui est plutôt rentable. Des professionnels ont bien sûr déjà joué ce genre de partie mais il est quand même déconseillé pour Blanc de laisser Noir obtenir autant de points en si peu de temps. C'est pourquoi Blanc essaiera habituellement d'approcher le coin Sud-Est avant que Noir ne consolide sa position.

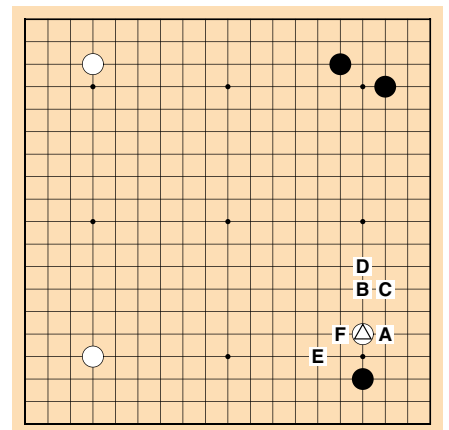


Figure 12

Si Blanc choisit l'approche haute en *tobi*, plusieurs choix s'offrent à Noir. Tout dépend de ce qu'il désire sur le plateau.

Noir peut jouer A et récupérer le coin : Blanc aura en contrepartie le choix entre s'installer sur le bord Est ou obtenir une influence sur le bord Sud.

Si Noir joue **E**, Blanc pourra s'installer sur le bord Est en réduisant le coin Sud-Est de Noir.

Noir joue **B**, **C** ou **D** s'il veut construire sur le bord Est au détriment du coin.

Chaque choix amène une direction différente à envisager pour la suite de la partie. Tout dépend de la stratégie que vous souhaitez mettre en place.

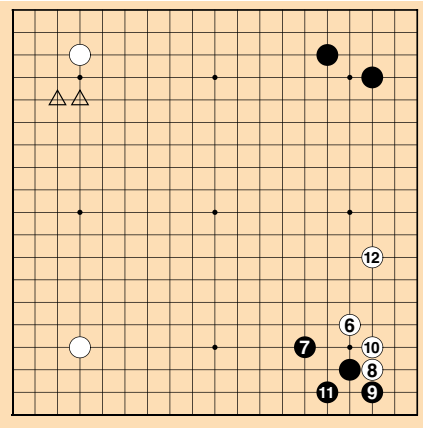


Figure 13

Si Noir joue le *keima* N7, il envisage de vivre au Sud, en laissant Blanc vivre sur le bord Est et en obtenant le *sente* pour approcher sur le bord Ouest assez vite, avec un des coups en **A** par exemple.

La position de Noir est solide mais il sera ensuite un peu plus compliqué d'obtenir suffisamment de points. La position au Sud-Est n'apporte pas beaucoup de points dans l'immédiat ; le coup N7 pourrait permettre à Noir d'obtenir plus tard de l'influence mais il n'y a pas vraiment de dynamique ici.

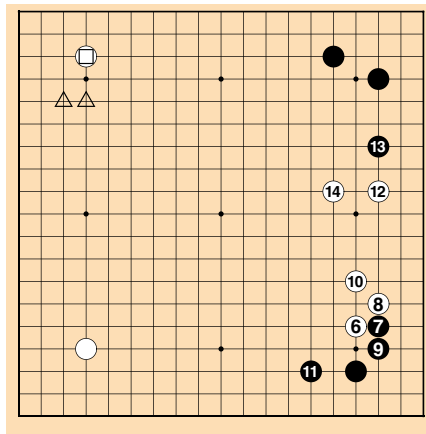


Figure 14

Le *tsuke* N7 est un peu plus adapté pour construire du territoire dans le coin Sud-Est et le coin Nord-Est avec la séquence jusqu'à N13. Noir conserve le *sente* pour pouvoir jouer un des coups **A**.

Le petit défaut de cette position est que malgré des bases solides et un gain territorial conséquent, Noir n'a pas créé de dynamique pour construire autre chose sur le *goban*.

Le bord Sud est fort bas à cause de l'échange 7 à 11 et n'apportera pas d'autre construction intéressante à Noir. Il reste le bord Nord qui sera quand même limité à cause de **C**, et le bord Ouest est une zone plutôt blanche pour l'instant.

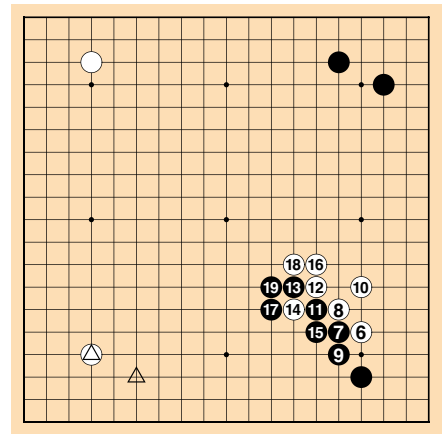


Figure 15

Si Noir choisit cet autre *tsuke* N7, deux développements sont alors possibles. Noir peut tout d'abord créer une zone d'influence assez solide vers le bord Sud. Le mieux est bien entendu d'avoir déjà des alliés en **A** et/ou **B** sinon le choix de cette variation n'est malheureusement pas si intéressant puisque c'est à Blanc de jouer et qu'il n'hésitera pas à jouer **A**.

(NB : Il y a plusieurs autres variations possibles, selon ce que Blanc choisira également.)

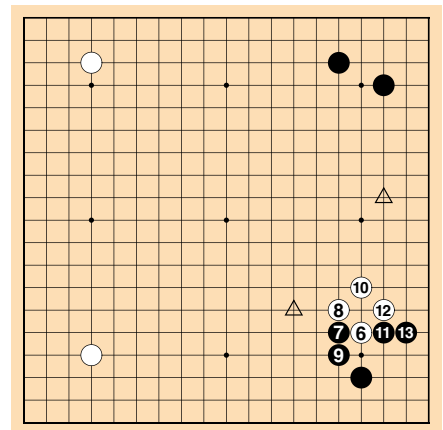


Figure 16

L'autre possibilité est que Noir s'installe quand même dans le coin en laissant Blanc jouer un des points **A** sur le bord Est ou vers le centre. Blanc a quant à lui une position légère.

Est-ce vraiment intéressant pour Noir ?

Nous verrons les possibilités de pinces dans le prochain numéro.

Pour finir cet article, je vous propose comme d'habitude un nouvel exercice. Posez-le sur un *goban* pour l'analyser à votre aise et, si vous le désirez, envoyez-moi une réponse argumentée à ...

[fulgurogo@gmail.com](mailto:fulgurogo@gmail.com)

... sur ce que pourrait jouer Noir à ce moment de la partie.

Même si vous pensez que la réponse est simple, prenez le temps de réfléchir à la suite de la partie.

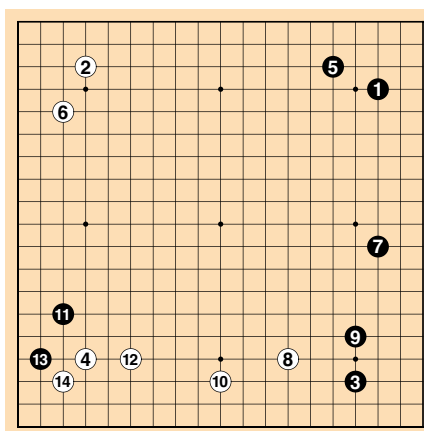
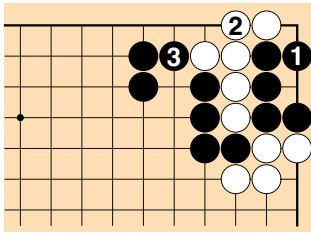


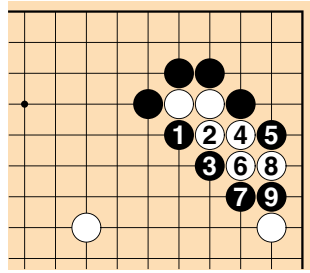
Figure 17



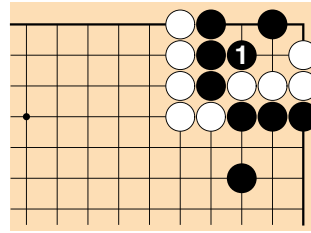
## Niveau débutant



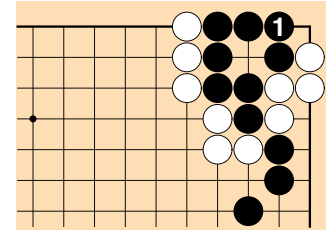
**Problème 1 :** Avec 1 Noir fait un œil et assure la capture des pierres blanches.



**Problème 2 :** Noir capture les pierres blanches en shicho. Attention au choix du côté !

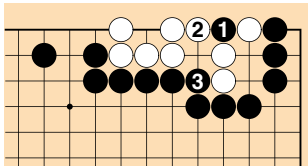


**Problème 3 :** Avec 1 Noir fait un œil et assure la capture des pierres blanches.

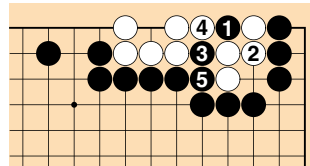


**Problème 4 :** Avec 1 Noir fait un œil et assure la capture des pierres blanches.

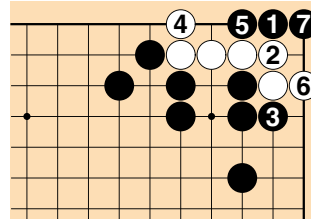
## Niveau intermédiaire



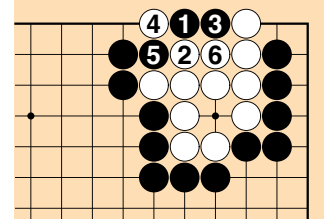
**Problème 5 :** Noir 1 est le tesuji, après 3 Blanc est mort.



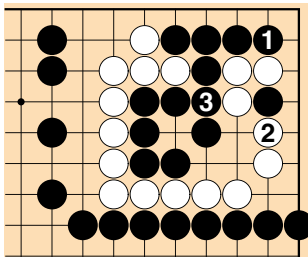
**Variante pour Blanc :** Blanc est mort aussi dans cette variante.



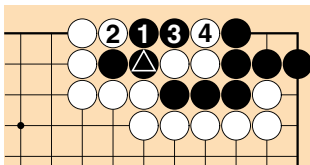
**Problème 6 :** Noir 1 est le point vital, après 7 la forme est morte.



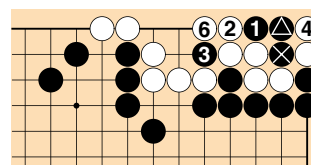
**Problème 7 :** Noir 1 empêche la formation d'un second œil : après 6 Noir rejoue en 1.



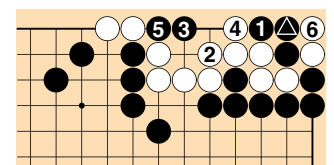
**Problème 8 :** Noir 1 empêche la coupe en 3, après N3 Blanc ne peut pas vivre.



**Problème 9 :** « Jeu sous les pierres ». Noir sacrifie ses pierres N1-N3 pour pouvoir capturer les pierres blanches et former un œil avec 5 en ▲.

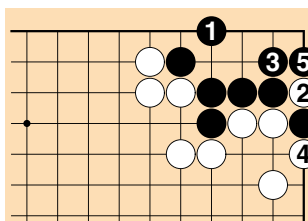


**Problème 10 :** 5 en ▲ et 7 en X. Noir 1 est le bon coup, après 7 Blanc n'a qu'un œil.

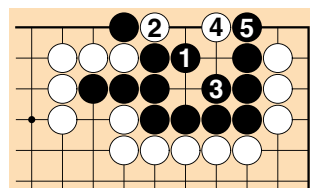


**Variante pour Blanc :** Noir 7 en ▲. Si Blanc essaye de résister avec la connexion en 2, il n'a toujours qu'un œil.

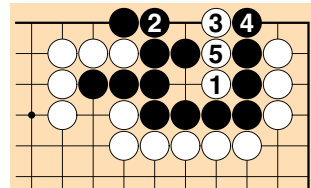
## Niveau confirmé



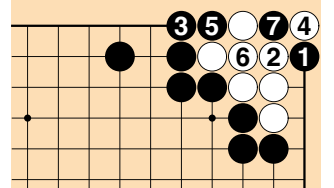
**Problème 13 :** Avec 1 Noir est vivant sans condition.



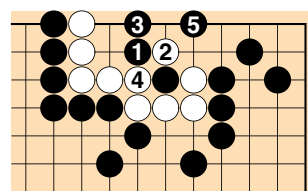
**Problème 11 :** Il faut tourner du côté du hane.



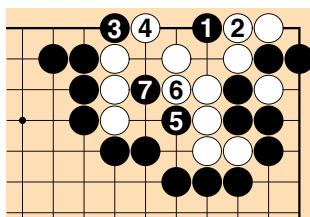
**Variante pour Blanc :** Après 6 c'est un seki, le groupe est bien vivant.



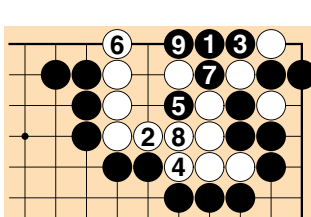
**Problème 12 :** C'est un problème classique, après 7 Noir obtient un ko.



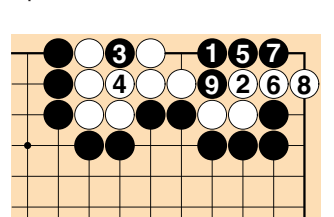
**Problème 16 :** Blanc meurt avec le tesuji en 1.



**Problème 14 :** L'ordre des coups est important, après 7 Blanc est mort.



**Variante pour Blanc :** Si Blanc essaye de résister avec 2, alors avec la séquence jusqu'à 9 il est toujours mort.



**Problème 15 :** Tesuji en 1, ensuite après 9 Blanc manque de libertés et meurt.

**<=(Problème 16) Variante pour Blanc :** Si Blanc essaye de résister avec l'autre atari, il meurt aussi.

# Retrouvez la RFG en ligne

Le blog, les actualités, les archives...



# Revue Française de go

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



<http://rfg.jeudego.org>

## Complétez votre collection !

Anciens numéros de la Revue Française de Go

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

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

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

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