



Tournoi du Paris Meijin-B 2005 - Photo Jean-Pierre Tavan

Yoshiro Awano

28/05/1932

25/12/2018

Le mardi 15 janvier 2019 a eu lieu une cérémonie en l'honneur de Yoshiro Awano, membre du club de go de Levallois, qui nous a quittés à l'âge de 86 ans.

À cette occasion, de nombreux joueurs ont témoigné leur sympathie à sa famille et ses amis, ont raconté comment Yoshiro avait marqué leur entrée dans le go, ont partagé des souvenirs de parties avec lui. Les mots qui reviennent le plus souvent dans ces messages sont « gentil » et « souriant ».

Et on ne pourrait pas trouver de mots plus justes pour décrire notre ami.

Yoshiro s'était rendu en France dans les années 80, parce qu'il trouvait la société japonaise trop conservatrice et rigide ; ce brillant étudiant en droit de la faculté de Tokyo, par fidélité pour ses opinions de gauche, s'était éloigné de son pays et de sa famille. Mais le monde du go était sa seconde famille.



Avec M. Kamino - Photo Jérôme Hubert

Malgré sa discrétion, c'était une figure importante pour notre fédération.

Dans les années 80 et 90, il a aidé à organiser le tournoi du Paris Meijin auprès de M. Kamino. Il s'est rendu au club de Levallois et dans les tournois franciliens aussi longtemps que sa santé le lui a permis (ainsi, il a joué toutes les vingt premières éditions du tournoi d'Orsay !). Il a rencontré et fait progresser de nombreux débutants. Sur la fin de sa vie, sa santé s'est dégradée et des problèmes de dos l'empêchaient de sortir de son appartement : il recevait alors chez lui plusieurs joueurs, aussi bien des membres du club de Levallois que Motoki Noguchi s'il était de passage.

Jouer avec lui était toujours un plaisir.

Au-delà de ses coups, de la finesse de son yose (combien de parties gagnées de quelques points !), de son désir de progresser et faire progresser autrui, et globalement de sa gentillesse, Yoshiro n'était pas n'importe quel joueur de go.

Mais c'était celui qui s'écriait « *maittane** » quand la situation se compliquait (ou pas, c'était parfois pour flouer l'adversaire). Celui qui vous rassurait en murmurant « *petit yose* » après avoir joué un *tesuji* terrible qui assassinait l'un de vos groupes. Celui qui chantait hautement « *L'Internationale* » en lançant un combat décisif dans votre *moyo*. Autant de tics que ses amis reproduisent aujourd'hui sans même y penser. C'était aussi celui qui acceptait toutes les parties, quel que soit l'adversaire, expert ou débutant, avec le même entrain et le même sourire.



Tournoi d'Antony 2013 - Photo Jean-Pierre Tavan

D'une certaine manière on pourrait dire que Yoshiro était quelqu'un qui faisait les choses jusqu'au bout ; qui à 86 ans avait les mêmes convictions qu'à 30 ans ; qui avait commencé le go dans sa jeunesse et qui y a joué encore trois jours avant sa mort, sur un *goban* magnétique, dans son lit d'hôpital. Et qui avait toujours, devant un joueur de go, le même sourire.

Ce sourire-là, cette fidélité-là, nous ne l'oublierons pas.

Nous tenons à remercier toutes les personnes présentes à la cérémonie du 15 janvier, ainsi que tous ceux qui nous ont envoyé un message ou adressé leur sympathie.

Louise Roullier

*NDLR : « aïe », « ça m'embête », « je suis (ou c'est) foutu »

L'édito

Photo Marie-Ange Duvauchelle Lin-Chu



Il y a peu de matériel disponible pour les débutants, et nous allons donc, dans les prochains numéros, reprendre une rubrique à cet effet.

La Fédération Française de Go a décidé de prendre les devants, et investit dans le numérique en collaboration avec FulguroGo, alias Christopher Anachachibi (qui

avait écrit pour notre revue une belle série sur l'étude du *fuseki*). Pour ce premier essai, elle produit une série de quatre cours, diffusés en direct sur la chaîne Twitch de Christopher (<https://www.twitch.tv/hisokah>) en mai et juin, puis visibles sur la chaîne Youtube de la FFG (quatre sujets y seront traités : les lignes, les formes, la base de vie, les gros coups à jouer.)

Côté papier, un large éventail de joueurs peut profiter de la traduction du livre *Shape Up !* de Charles Matthews dont nous rendons compte en page 11. Nous publions un extrait de cet ouvrage, qui traite de l'étude des formes, dans la présente revue (le reste du chapitre devrait paraître dans la prochaine revue).

Côté informatique, nous constatons que le programme Leela Zero sert de coach virtuel à un nombre croissant de joueurs.

Revenons aux humains et à notre revue... Avant d'aller vous encadrer au stage fédéral pour des cours en face-à-face, Mathieu Delli-Zotti, vous conte son parcours de joueur de go et commence une série de commentaires des parties de son *jubango* avec Motoki, afin de compléter nos rubriques techniques.

De leur côté, les amateurs d'Histoire auront le plaisir de retrouver Go Seigen et ses contemporains sous la plume de Motoki Noguchi, tandis que les amateurs d'histoires pourront découvrir une manière originale de créer un club, ou suivre Joachim et Ariane lors de leurs voyages respectifs au Japon...

Les possibilités de s'instruire et progresser se multiplient, et sont complémentaires. Et puisque vous tenez cette revue entre vos mains, profitez de l'opportunité que nous vous offrons.

Bonne lecture.

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

Et toujours...

L'email de la rédaction :

redaction-rfg@jeudego.org

Le site de la revue :

rfg.jeudego.org

Notre page facebook :

fb.com/revue.francaise.go

ACTUALITÉS ET PARTIES COMMENTÉES

| | |
|--|------------------|
| Monsieur Awano | 0, 6 |
| Stage d'été de la Nihon Ki-in | 8 |
| Championnat du monde étudiants | 10 |
| Championnats (Pair Go, jeunes) : résultats | 11 |
| Livres : <i>Shape Up !</i> | 13, 18, 23 et 32 |
| Mon jubango avec Motoki (1) | 14 |
| partie commentée | 15 |
| Hommage à Go Seigen : le mystique (2) | 20 |
| La vie des clubs : naissance d'un club. | 33 |

THÉORIE ET TECHNIQUES

| | |
|---|------|
| Problèmes : énoncés | 4, 5 |
| Tsumego à gogo : énoncés | 5, 7 |
| Les règles d'or du roi | 12 |
| Fauteur de troubles | 24 |
| Quel joseki choisir ? | 28 |
| Maître Lim : V. Les joseki-fuseki douteux (2) | 29 |
| Yose | 30 |
| Tsumego à gogo : solutions | 34 |

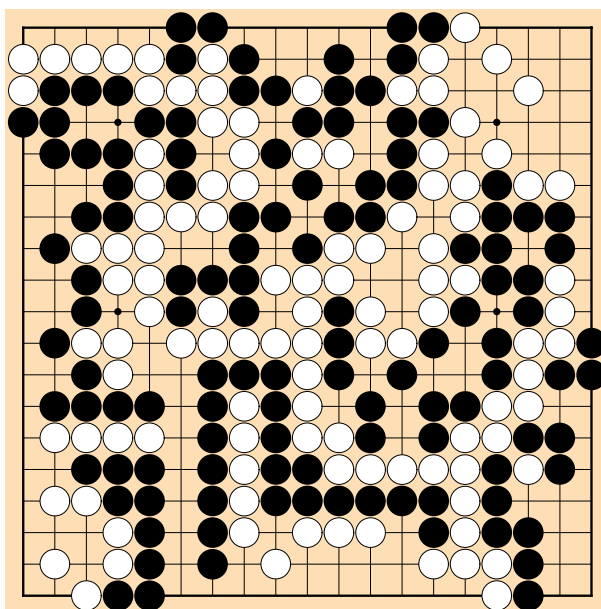
- Éditeur : Fédération Française de Go.
Siège social : Fédération Française de Go
101 rue de Sèvres, 75280 Paris CEDEX 06.
- Directeur de publication : Clément Béni.
- Rédacteur en chef : Jean-Pierre Lalo.
- Maquettiste : Jean-Pierre Lalo.
- Correcteurs : Agnès Gaillard, Bernard Choque, Martial Sauvadet.
- Contributions : JunFu Dai, Mathieu Delli-Zotti, Joachim Ducos, Fan Hui, Inseong Hwang, Laurent Lamôle, Maître Lim, Bruno Martin-Vallas, Motoki Noguchi, Ariane Ougier.
- Illustration de couverture : Zoé Constans
- RFG est publiée par la Fédération Française de Go.
- La FFG est membre de la Confédération des loisirs et des sports de l'esprit.
- Imprimé par : Maugein Imprimeurs à Tulle.

Fauteur de troubles

In-seong Hwang

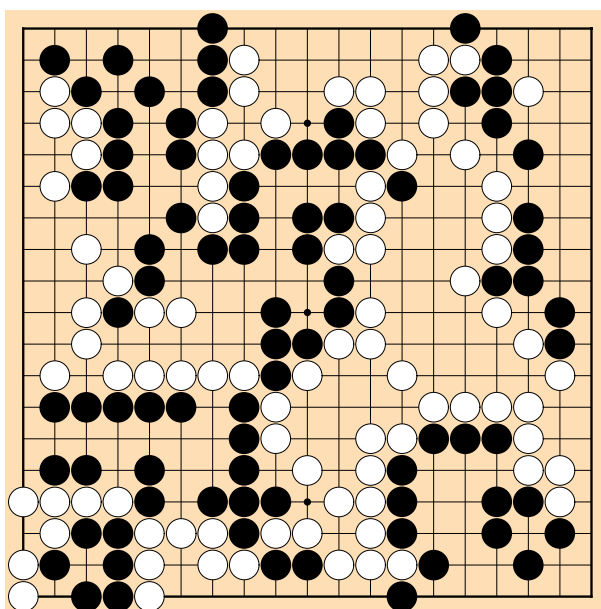
Comment travailler cette nouvelle série de problèmes proposés par In-seong ?

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



Problème 1

Niveau kyu



Problème 2

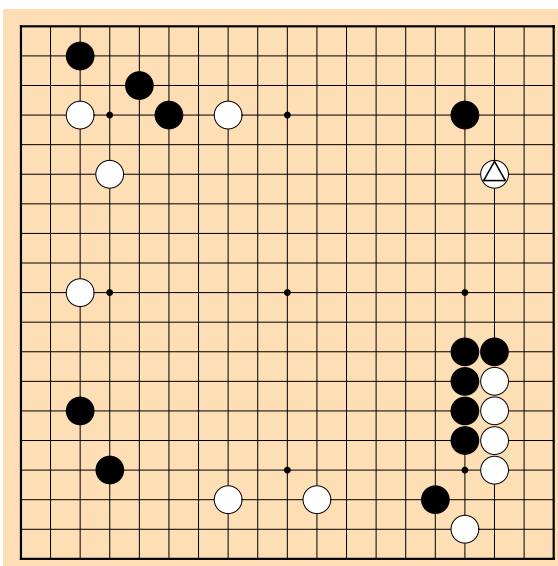
Niveau dan

Quel joseki choisir ?

Junfu Dai

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

Pour effectuer un choix de *joseki* « optimal », il est souvent nécessaire de se poser les questions suivantes :
 Quel est le résultat recherché ?
 Comment puis-je parvenir à cette position ?
 Mon adversaire a-t-il un moyen de m'en empêcher ?



Blanc vient de jouer un coup d'approche en △.

À Noir de jouer.

Quel *joseki* choisiriez-vous ?

YOSE

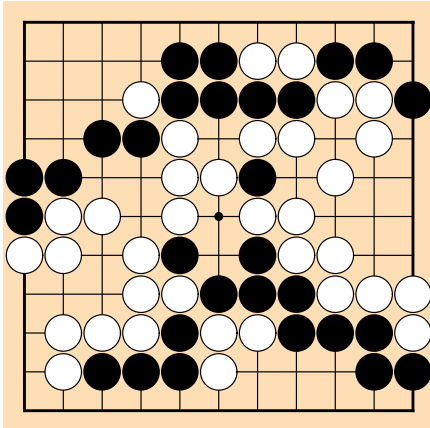
Junfu Dai

Tsumego à gogo

énoncés

Fan Hui

Niveau débutant

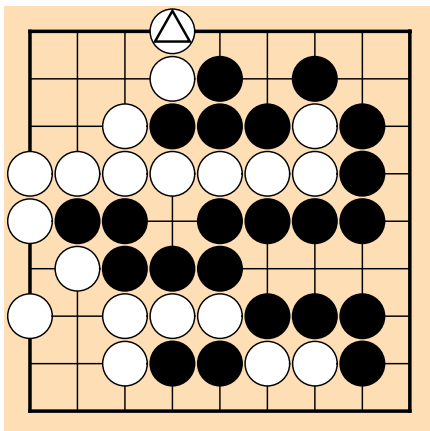


Problème 1

Sur ce *goban* 11x11, tous les groupes sont vivants.

À Blanc de jouer.

Dès le premier coup d'œil nous avons l'impression que le territoire de Noir est plus grand que celui de son adversaire. Comment le réduire au mieux ?

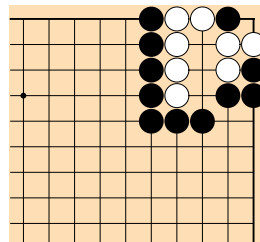


Problème 2

La magie des *tesuji* de yose...

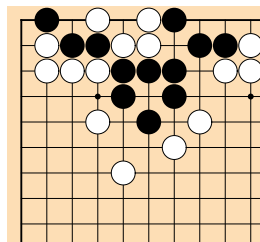
À Noir de jouer.

Blanc vient de jouer △. C'est un gros coup de yose, et surtout il prépare une attaque méchante sur le bord Nord. Quelle est la meilleure réponse noire ?



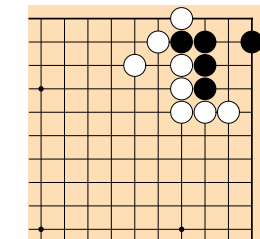
Problème 3

Noir joue et tue Blanc.



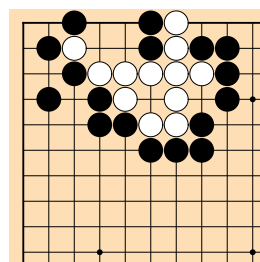
Problème 4

Noir joue et vit sans condition.



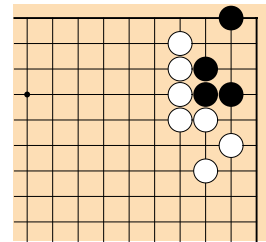
Problème 5

Noir joue et vit sans condition.



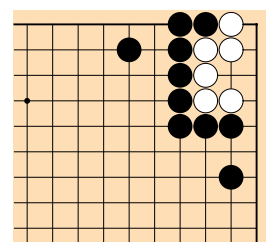
Problème 6

Noir joue et tue Blanc sans condition.



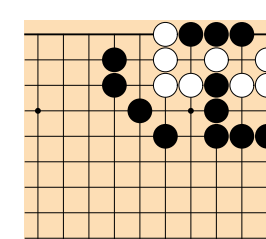
Problème 7

Noir joue et vit sans condition.



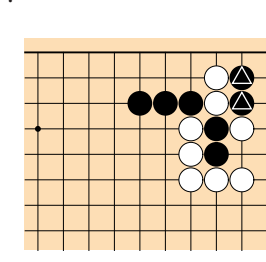
Problème 8

Noir joue et tue le coin blanc sans condition.



Problème 9

Dans le coin : Blanc est-il mort ou est-ce un *seki* ?



Problème 10

Noir joue et sauve ses deux pierres dans le coin.

Monsieur Awano

Motoki Noguchi

C'était en 2010. Un jour, alors que j'étais dans son appartement à Levallois, l'un de mes points de chute préférés à Paris, M. Awano m'a offert un livre tout neuf en japonais. J'ai été très surpris, car pour une fois, ce n'était pas un ouvrage sur le go — il m'avait cédé je ne sais combien de livres précieux de sa bibliothèque extrêmement garnie. Il m'a ensuite expliqué qu'il avait participé à l'élaboration de ce livre d'environ 250 pages, qui s'intitulait « *Combat contre la « Chaîne Télé du Milieu Economique » : message pour l'époque du salariat précaire* ».

J'avais discuté de différents sujets et joué au go avec lui un certain nombre de fois. Mais je ne connaissais finalement pas grand-chose de sa vie, à part le fait qu'il était né en Mandchourie comme ma mère, et qu'il avait fait ses études dans la même faculté que la mienne. Et le livre en question m'a fait découvrir une autre facette de ce personnage extrêmement gentil, toujours prêt à soutenir ceux qui avaient besoin d'aide.

Avant d'atterrir en France vers la fin des années 1970, il avait travaillé comme agent commercial dans une chaîne de télévision japonaise, la « *Tôkyô 12* ». Celle-ci avait été créée au début des années 1960 par La Fondation Japonaise de la Science, qui rassemblait la crème du milieu des affaires, suite à la cession par les armées américaines des fréquences de leurs radars. « *Tous les employés auront une voiture américaine de luxe !* ». Surnommée « Chaîne Télé du Milieu Économique », la chaîne flambant neuve recrutait les jeunes avec ce type de slogans racoleurs. Mais son modèle économique, focalisé sur les émissions scientifiques et sans aucune diffusion de publicités, était extrêmement instable. De surcroît, les grandes entreprises composant la Fondation de la Science ne tenaient pas leur promesse

de remplir régulièrement le fonds de la chaîne. Quelques années à peine après sa création, elle fut obligée de licencier en masse. Sur les 500 postes, 200 furent supprimés « sur la base du volontariat ». En réalité, c'était pratiquement des licenciements forcés.

Beaucoup, impuissants, se résignent à leur sort et quittent l'entreprise. Mais certains, notamment les syndicalistes, engagent alors une lutte farouche. La direction de la « *12* » ne tarde pas à réagir et à mettre à la porte ces combattants, sous des motifs parfois farfelus comme « voix trop grosse, signe d'une certaine pathologie mentale » ou « problème d'audition de l'oreille droite ». La pression est extrêmement forte pour les contrecarrer.

Ils ne sont finalement que dix-sept à poursuivre leur combat... dont M. Awano. À première vue, c'est une bataille perdue d'avance et même la Confédération des Syndicats Ouvriers (Sôhyô) leur conseille de trouver rapidement un compromis avec leurs employeurs. Mais ils persistent et signent. Au bout de quatre ans de lutte au tribunal, ils obtiennent gain de cause et retrouvent leur poste à la chaîne « *Tôkyô 12* ».

Voici le texte que M. Awano a rédigé pour le livre.

« *Amitié depuis Paris* » - Awano Yoshirô

Comment faire vivre tous mes collègues qui viennent de perdre leur travail, tout comme moi d'ailleurs un peu plus tard ? C'était la question qui m'obsédait au moment où la vague des licenciements massifs arrivait. La lutte serait certainement très longue ; l'assurance chômage et des aides de sympathisants nous permettraient de survivre pendant un certain temps, mais les fonds risqueraient de s'épuiser très vite.

Un matin, alors que j'étais en pleine réflexion dans le bus pour me rendre au travail, un collègue du département technique m'a recommandé comme job de vendre des stylos de fabrication chinoise. Il m'a même donné des tuyaux pour contacter un grossiste. J'ignore totalement comment mais nous avons également pu nous lier avec un commerçant de produits alimentaires chinois. Le vendeur de stylos nous livrait tout, mais pour les produits alimentaires, nous devons aller

*les chercher nous-mêmes jusqu'au magasin dans le quartier de Tsukiji** Je m'en chargeais personnellement avec l'un de nos camarades, K, qui conduisait une voiture d'occasion miteuse que nous avions pu nous procurer auprès d'un autre camarade dont la famille tenait un garage. Je me rappelle encore cette affreuse scène dans ce bâtiment abritant la boutique du grossiste, où K s'est renversé avec la cariole surchargée et a totalement été enseveli sous un monticule de légumes macérés et de nouilles de riz chinois !!*

Après nos licenciements, l'idée nous est venue de créer une chanson, symbole de notre combat. J'ai fourni les paroles et la musique a été composée par le « Chœur du centre » du parti communiste. (...)

***Jamais nous ne fermerons notre gueule
Abattons nos ennemis, ces chiens enragés qui nous harcèlent***

Même la tour de Tôkyô tremblera sous nos cris de guerre

Le destin fait que je vis dans une proche banlieue parisienne depuis 31 ans. À force de côtoyer les Français, je me suis rendu compte combien ils sont sensibles à leurs droits. (...) « Jamais nous ne fermerons notre gueule » : cette strophe traduit parfaitement leur esprit.

C'était évidemment notre solidarité qui nous a permis de gagner cette lutte de quatre ans. Mais nous avons pu rester unis car nous savions parfaitement combien nos droits étaient précieux. Nous nous sommes mis en colère et avons décidé d'engager ce combat parce que nos droits fondamentaux, sur la vie et sur le travail, avaient été bafoués sans aucune raison valable.

(...) L'adage japonais « accommode-toi avec les plus grands » n'est pas propice pour développer un avenir radieux. C'est ma conviction après avoir observé les mouvements sociaux en France, ceux de travailleurs, d'agriculteurs, de pêcheurs, de citoyens ou encore d'étudiants, beaucoup plus vigoureux que ceux du Japon.

Salut, tout le monde. À bientôt.* »

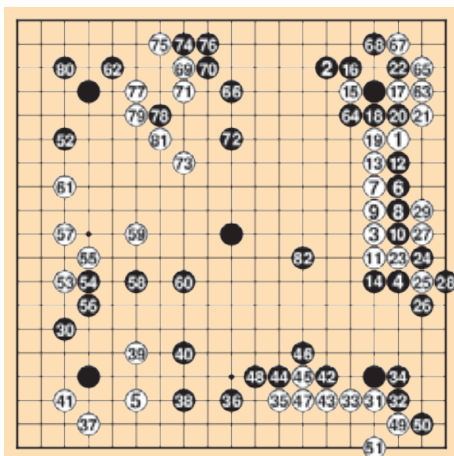
Notes : * en français dans le texte japonais.

** quartier de Tôkyô connu pour son ancien marché de poissons.

Tsumego à gogo

énoncés

Fan Hui



Blanc : Motoki

Noir : Awano Yoshirô

5 pierres de handicap

Partie jouée le 15 octobre 2016

Il s'agit de l'une de nos dernières parties.

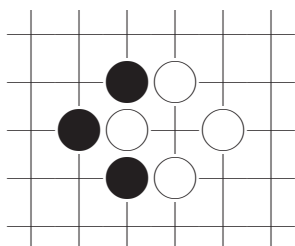
J'arrivais souvent chez lui le soir. Nous bavardions, mangions japonais, avant qu'il me lance : « *Motchan, une partie ?* » Nous commençons notre partie vers vingt-deux heures et elle durait parfois jusqu'après minuit.

Quand nous avons joué cette partie, il était déjà physiquement très affaibli. Il ne pouvait plus sortir de son appartement et la communication n'était pas aisée avec ses problèmes d'audition.

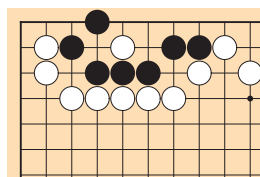
Mais il gardait toute sa tête et son esprit curieux, s'informant sur les actualités mondiales et sur le go (il connaissait beaucoup mieux les parties contemporaines que moi).

Dans cette partie à cinq pierres, malgré une erreur au début à l'Est, il conserve beaucoup d'avance au coup 82.

Vous constaterez combien ses formes sont propres, fidèles à son origine japonaise.

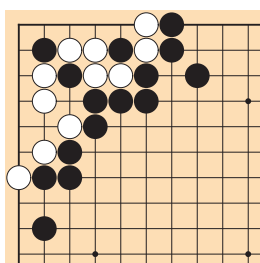


Niveau intermédiaire



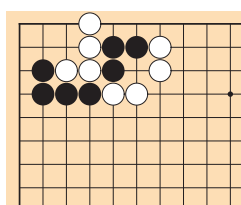
Problème 9

Noir joue et vit sans condition.



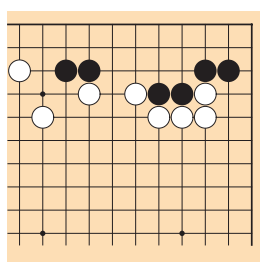
Problème 10

Noir joue et tue Blanc sans condition.



Problème 11

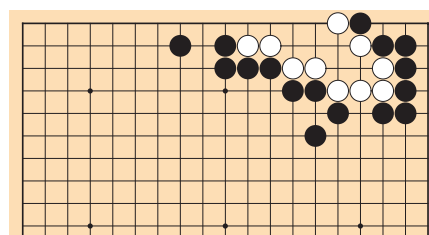
À Noir de jouer : a-t-il encore une chance ?



Problème 12

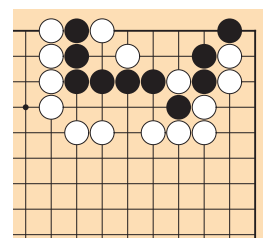
Noir joue, comment connecter les deux côtés ?

Niveau confirmé



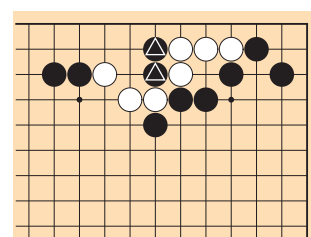
Problème 13

Noir joue et tue Blanc sans condition.



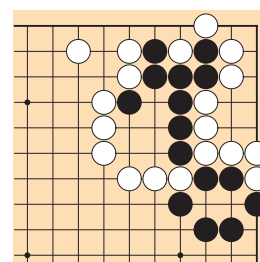
Problème 14

Noir joue, quel est le meilleur résultat ?



Problème 15

À Noir de jouer : comment sauver les deux pierres noires ?



Problème 16

Noir joue, quel est le meilleur résultat ?

Stage d'été à la Nihon Ki-in Joachim Ducos

Parti étudier la langue japonaise durant un an et demi à Tokyo, j'ai profité de mon séjour au Japon

pour découvrir comment s'y pratique le jeu de Go. C'est principalement par le biais de joueurs japonais que le Go a été introduit en Occident, et nombre d'entre nous se sont mis à jouer après la lecture du manga *Hikaru no Go*. J'avais donc une certaine attente, impatient de me retrouver dans un pays où le jeu de Go n'est pas l'affaire de quelques rares initiés comme c'est le cas chez nous.

Jouer au Go au Japon

J'ai parcouru les salons de Go, cherché avec avidité la moindre boutique de gōban de Tokyo, discuté avec bon nombre de japonais, et j'ai vite dû me rendre à l'évidence : le jeu de Go n'est pas aussi populaire que ce que j'avais pu penser, loin derrière les échecs et le shogi.

En dehors des salons de Go, je n'ai pratiquement jamais rencontré un japonais qui savait jouer au Go. La grande majorité des joueurs qu'on trouve dans ces salons sont retraités, et dans l'ensemble le niveau n'est pas très élevé. Il existe bien entendu des joueurs japonais amateurs d'un très bon niveau, mais ils jouent sur internet et ne se déplacent que rarement dans les salons où il leur serait de toute façon difficile de trouver des adversaires de leur force.

Un Stage d'été à la Nihon Ki-in

Mais j'ai pu pleinement réaliser mes rêves de joueur de Go au Japon lors du stage d'été de la Nihon Ki-in. Le stage était réservé aux étrangers et tous les cours dispensés en anglais. J'ai rejoint une quinzaine de joueurs venus dans ce lieu mythique des quatre coins du monde, et ce fut le début de deux semaines de stage absolument inoubliables.

Une journée classique commençait par un cours ou un commentaire donné par un joueur professionnel parfois très prestigieux. L'après-midi, nous devions

jouer une partie entre nous pour le tournoi du stage, et des professionnels étaient là pour commenter nos parties et pour jouer des parties simultanées avec nous.

Pour avoir participé au stage d'été de la fédération française de Go, je dois dire que le stage de la Nihon Ki-in est nettement moins intensif. Mais mes yeux brillaient lorsque ces joueurs de légende se succédaient devant nous.



Dès le premier jour, Takemiya Masaki (ci-dessus), auteur du *Go Cosmique*, vint jouer des parties simultanées avec nous. Les commentaires de Michael Redmond (ci-dessous), cet américain devenu 9e dan professionnel à la Nihon Ki-in, étaient toujours absolument passionnants (des commentaires qui furent cette année très centrés autour des évolutions provoquées par Alpha Go).



Un jour ce fut même le 24e Honinbo, Ishida Shuho, qui vint nous donner un cours et jouer contre nous, bien qu'il ne fût pas le meilleur pédagogue que nous ayons rencontré. Et que dire de la passionnante intervention de Matsumoto Takehisa, venu nous parler de son maître, le légendaire Cho Chikun !

Autour de ce planning quotidien, le stage fut ponctué de nombreux événements.

Un soir l'un des participants au stage, Denis Dobranis, affronta Ueno Asami lors d'une partie filmée dans les studios télé de la Nihon Ki-in, partie qui devait

être diffusée plus tard à la télévision japonaise. Ueno Asami est une jeune professionnelle japonaise de 17 ans, déjà détentrice du Kisei Féminin. Nous nous sommes installés dans une salle d'étude à côté des studios d'où nous pouvions suivre ce qui se passait. Avant la partie, les joueurs se sont prêtés à une interview. Denis Dobranis était, avec son frère, un des deux joueurs les plus doués des participants au stage. Mais à 17 ans lui aussi, et sans doute moins habitué aux interviews télévisées qu'Ueno Asami, d'autant plus lorsqu'elles se déroulent en japonais, il fit preuve d'une certaine maladresse tout à fait compréhensible en déclarant ne pas se souvenir d'elle alors qu'elle expliquait l'avoir déjà croisé lors d'une convention en Thaïlande, ce qui déclencha quelques rires dans la salle. Est-ce pour cette raison que la partie se solda par une égalité parfaite ? Car au Japon il n'y a pas de *komi* lors des parties à handicap. À la fin de la partie, Ueno déclara qu'elle n'avait pas l'habitude de jouer à handicap et que cela avait été une partie difficile pour elle. L'explication est plausible, pourtant le doute subsistait... Et si elle l'avait fait exprès, si elle avait choisi ses coups avec la plus grande précision pour amener à ce résultat tout à fait inhabituel ? Je ne pourrai jamais savoir avec certitude ce qui s'est passé au cours de cette partie, et c'était bien assez pour me faire rentrer chez moi le sourire aux lèvres.

Autre moment fort du stage : la visite de la *Yugen no Ma*, que l'on traduit parfois par « chambre du mystère profond ».



Une atmosphère particulière règne dans cette pièce où seuls les joueurs professionnels de très haut niveau peuvent s'affronter. Tour à tour nous avons pu nous asseoir autour du magnifique *goban* trônant au centre de la pièce, et avons posé les premières pierres d'une partie qui n'avait que

peu de sens. Mais malgré les appareils photos qui mitraillaient, malgré notre agitation et nos joyeux éclats de voix, impossible de ne pas ressentir la marque laissée par les prestigieuses parties qui prirent place dans ce lieu. On pouvait lire l'émerveillement dans nos regards, ressentir le profond respect qui transpirait de chacun de nos gestes.

Et cette ambiance solennelle, nous allions la retrouver bientôt. Vivre de l'intérieur une partie d'une importance capitale, nous retrouver face à deux joueurs au sommet du Go japonais en train de choisir avec gravité le prochain coup à poser sur le *goban*.

Le tournoi du Meijin

Ce jour-là, pas de cours, pas de lecture, pas de partie simultanée. Nous nous sommes retrouvés devant la Nihon Ki-in et avons marché jusqu'à l'hôtel Chinzanso. Dans cet hôtel de luxe entouré d'un magnifique jardin japonais, se tenait la première partie du tournoi du Meijin où s'affrontaient cette année Iyama Yuta, tenant du titre, et Cho U, son challenger à qui Iyama avait ravi son premier titre de Meijin neuf ans plus tôt.

À première vue, l'hôtel semblait désert. Mais une grande pièce richement décorée avait été provisoirement transformée en salle de presse. Là, journalistes et professionnels s'activaient sur leur ordinateur pour rendre compte de l'avancée de la partie commencée plus tôt dans la matinée, ou filmaient des analyses pour la télévision et internet. On croisait parmi eux Michael Redmond qui avait été chargé de faire des analyses en anglais pour la version internationale de l'Asahi Shimbun, un célèbre journal japonais.

Dans cette ambiance électrique on vint nous chercher pour nous guider vers la pièce où se jouait la partie. Iyama Yuta et Cho U étaient sortis pour la pause déjeuner. Sol en tatamis et grande baie vitrée donnant sur un paisible cours d'eau, l'ambiance zen de cette pièce typiquement japonaise était propice à la concentration. Au centre, un superbe *goban*, et ces pierres noires et blanches qui dessinaient le début d'un affrontement intense entre deux joueurs déjà légendaires.



Juste le temps de prendre quelques photos et il nous fallu sortir de la pièce. Un instant bref mais rare et intense.

Si je savais bien avant de débiter le stage que nous aurions cette chance unique, je ne m'attendais certainement pas à la suite. Peu après avoir aperçu les joueurs passer pour reprendre leur partie, on vint nous chercher à nouveau. Nous voilà une fois de plus dans cette petite pièce, mais Iyama Yuta et Cho U sont cette fois devant nous, assis face au *goban*. On nous fait asseoir au fond de la salle. Une femme en kimono passe devant nous, et dépose deux tasses de thé devant les joueurs. Nous avons pu rester là plusieurs minutes, à observer Iyama Yuta qui se balançait continuellement d'avant en arrière et Cho U parfaitement immobile.

Le lendemain, la partie entre Iyama Yuta et Cho U suivait son cours lorsque nous nous sommes retrouvés à la Nihon Ki-in pour la suite du stage. Mais cette journée aussi était spéciale.



Nous allions affronter des enfants qui étudiaient le Go. La fille de Cho U se trouvait parmi eux et sa mère, Izumi Kobayashi, également professionnelle, prit la parole pour nous adresser quelques mots. Le niveau de la fille de Cho U, âgée de 8 ans, étant à peu près comparable au mien, le hasard voulut que je sois son adversaire ce jour-là. Avoir en face de moi la fille d'un célèbre joueur de Go qui deviendrait sans doute un jour professionnelle à son tour me

mit une certaine pression. Je dois bien avouer que j'aurais aimé remporter cette partie, mais je l'ai perdue et la pression n'avait rien avoir avec ça. Elle a nettement mieux joué que moi et mérite amplement d'avoir emporté la victoire.

Nous avons à nouveau joué ensemble, à six autour d'un *goban*. Deux équipes de trois. Chacun son tour, nous posions une pierre sur le *goban*. Un *rengo* extrêmement ludique, parfait pour détendre l'atmosphère, alors que son père était toujours en train de disputer sa première partie du tournoi du Meijin.

Finale du tournoi du stage :

une partie contre Motoki Katsuya (8p)

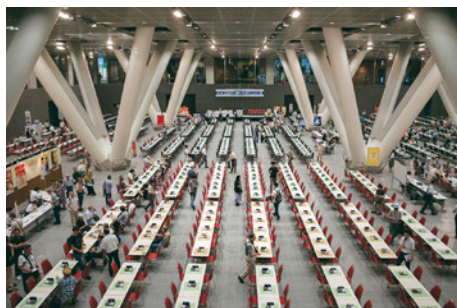
Durant le stage nous nous sommes affrontés entre participants à raison d'une partie par jour au cours d'un tournoi visant à déterminer le meilleur d'entre nous. Sans surprise, la finale opposa les deux frères Dobranis venus de Roumanie en famille. Leur partie, riche en batailles de ko, fut pleine de revirements et tint en haleine les rares spectateurs qui y jetaient un œil discret. En remportant la partie, Denis Dobranis gagna surtout le droit de se confronter à Motoki Katsuya.

Motoki Katsuya est 8e dan professionnel et fut le challenger d'Iyama Yuta en 2017 pour le titre de Honinbo. Le dernier jour du stage, nous avons pu assister à leur partie, commentée en direct, juste à côté, par le très souriant Mitani Tetsuya. La partie fut serrée, passionnée et passionnante. Michael Redmond nous rejoignit et apporta son analyse. Ce n'est qu'au moment du yose que Motoki Katsuya prit très nettement un avantage. Mais Denis Dobranis nous offrit une très belle partie pour conclure notre stage dans les locaux de la Nihon Ki-in.

Takara Shuzo Cup

le plus grand tournoi amateur du Japon

Nous ne devons pas retourner à la Nihon Ki-in, mais il restait un dernier jour de stage. Nous allions participer à la Takara Shuzo Cup, le plus grand tournoi amateur du Japon. Ce tournoi, sponsorisé par une célèbre marque de spiritueux japonais, réunit tous les ans plus de 1500 joueurs amateurs de tous niveaux en plein cœur de Tokyo.



La salle de la Takara Shuzo Cup

Particularité surprenante : les parties se jouent sans *byo-yomi*. 30 minutes pour les joueurs en kyu, 40 minutes pour les joueurs en dan. Si vous dépassez le temps, quelle qu'en soit la raison, vous perdez la partie. J'en fis les frais lors de la première manche. Il n'y a rien de plus frustrant que de perdre une partie au temps alors qu'on a un avantage incontestable sur le goban. Et cette frustration fut mon moteur pour les trois parties suivantes que je réussis à remporter.

Tout le monde repart avec un prix, plus ou moins important selon le nombre de victoires. Le tournoi étant sponsorisé par une marque l'alcool, j'eus droit à deux belles bouteilles d'alcool de riz. Précisons qu'il faut être âgé de plus de 20 ans pour participer à ce tournoi !

Après ces deux semaines de stage à vivre toutes les expériences dont j'aurais pu rêver lorsque, adolescent, je lisais *Hikaru no Go* avec avidité, nous sommes tous allés nous détendre dans un complexe d'eaux thermales *onsen* à Odaiba, une petite île artificielle dans la baie de Tokyo. Il fut quelque peu difficile de partir et de laisser derrière moi cette magnifique parenthèse à n'avoir, pour quelques temps, qu'à me préoccuper que de la disposition de pierres noires et blanches sur un plateau de bois, mais j'espère de tout cœur avoir un jour la chance d'y retourner.

Joachim Ducos

Crédit photo : Joachim Ducos

Le stage d'été de 2019 aura lieu du 20 au 30 août :

<https://www.nihonkiin.or.jp/english/>

Site internet de l'auteur :

<http://tokidokiyuki.fr/>

Championnat du monde étudiants

Ariane Ougier

19 février

Gâce à mes victoires contre la fameuse Milena Boclé (3 dan) et contre la joueuse tchèque Adriana Tomsu (1 dan), je remporte les qualifications du tournoi Pandanet sur internet pour aller au Japon participer au 17th world students GO OZA championship.

Créé en 2003, ce tournoi international regroupe seize joueurs : Chine 2, Corée 2, Japon 2, Taïwan 2, autres pays d'Asie 2, Europe 3, Amérique (Nord, Centre, Sud) 2, Océanie & Afrique 1.

Ces joueurs s'affrontent en quatre parties sur deux jours (système suisse).

De même que les joueurs, les organisateurs sont des étudiants : c'est un tournoi international organisé pour des étudiants par des étudiants — *The All-Japan Students GO Association*, en collaboration avec la Nikkei Inc. et Pandanet Inc.

18 février

Le 18 février, je prends donc la route pour Tokyo, dans le quartier de Ginza, où nous logerons et jouerons nos parties.



Le premier soir, nous sommes accueillis par les organisateurs dans un hôtel hyper stylé où nous mangeons un bon buffet. Ensuite, la cérémonie d'ouverture commence. Nous sommes tous invités à nous présenter puis nous tirons un numéro dans une urne pour connaître notre adversaire : pour ma première partie, je tombe contre **Ozeki Minoru**, vainqueur des éditions 2016 et 2017. (Un joueur plutôt fort, donc...)

Le lendemain, après une nuit de sommeil « légèrement » perturbée par le décalage horaire, nous commençons nos parties !

La mienne se termine assez rapidement, Ozeki me montre bien qu'ici c'est le Japon et que c'est lui le patron ; j'abandonne au centième coup.

De son côté, mon comparse **Rémi Campagnie**, représentant du Canada, est lui aussi vaincu — par la Coréenne **Oh Myung Ju**.



Après un délicieux *bento* et une sieste express, nous entamons la deuxième ronde. Je complète la paire japonaise en affrontant **Takeno Manami**, la représentante féminine.

Cette fois ci, la partie est plus serrée mais ça ne suffit pas et je perds de nouveau, de 7.5 points.

Je profite de la soirée, pour me promener dans les rues de Ginza, quartier aux immenses immeubles et nombreuses boutiques de luxe et je mange des *ramen* et des *onigiri* à **seven eleven** (ouvert 24 heures sur 24, vraiment top pour les petits creux de trois heures du mat...)

20 février

Le lendemain matin, enfin reposée, j'affronte **Thanet Chuebupa** de Thaïlande et je décroche enfin une victoire !



Mais la joie est de courte durée car l'après midi, je perds, de 2,5 points, ma partie contre l'Australien **Huang Hantao**.

Dans la foulée de cette quatrième partie se tiennent la proclamation des résultats avec le sacre du nouveau champion, le Coréen **Baek Woon Ki**, et la cérémonie de clôture.

Nous enchaînons sur la soirée en allant dans un restaurant du quartier où nous mangeons de délicieux plats et buvons de la bonne bière japonaise.



Après le restaurant, nous finissons bien sûr par un traditionnel *karaoke*...



NDLR : * *Totemo oishii* : Délicieux !

Crédit photos : Thanet Chuebupa

21 février

Ce championnat a aussi pour but de promouvoir les échanges entre étudiants joueurs de Go de par le monde. Les participants bénéficient ainsi d'à côtés touristiques...

Pour ce dernier jour on nous propose donc d'aller visiter soit une galerie d'art... soit le musée de la bière Yebisu. Malheureusement la majorité penche pour ce dernier.



Après une visite guidée de l'histoire de la bière on nous offre une petite dégustation : *Totemo oishii* !



Puis nous clôturons le séjour par un dernier repas gastronomique à Tokyo.



Résultats

| | | |
|----|-----------------------------|----|
| 1 | Baek Woon Ki (Corée) | +4 |
| 2 | Sima Xu (Chine) | +3 |
| 3 | Oh Myung Ju (Corée) | +3 |
| 4 | Ozeki Minoru (Japon) | +3 |
| 5 | Chen Chien-Yu (Taïwan) | +3 |
| 6 | Lu Yun-Han (Chinese Taipei) | +2 |
| 7 | Lukas Podpera (Czech) | +2 |
| 8 | Viacheslav Kaymin (Russie) | +2 |
| 9 | Remi Campagnie (Canada) | +2 |
| 10 | Takeno Manami (Japon) | +2 |
| 11 | Huang Hantao (Australie) | +2 |
| 12 | Teo Eng Hwee (Singapour) | +1 |
| 13 | Ariane Ougier (France) | +1 |
| 14 | Wang Chenran (Chine) | +1 |
| 15 | Thanet Chuebupa (Thaïlande) | +1 |
| 16 | Amy Wang (États-Unis) | 0 |

Autres Résultats

Championnat de France open de Pair-go (16 et 17 mars, Grenoble)

Douze paires se sont affrontées en quatre rondes pour le championnat de France open.

La paire **Dominique Cornuejols 1d/ Denis Karadaban 5d** s'impose en devançant **Milena Boclé 3d/Simon Billouet 4d** et **Ariane Ougier 3d/Mathieu Delli-Zotti 4d**.

Championnat de France Jeunes Montpellier, 6 et 7 avril 2019

Catégorie U12

Yuan Cheng Jiang (69Ly, 15k), 5 victoires

Catégorie U16

Sun Lexiang (38GJ, 3k), 4 victoires

Catégorie U20

Solal Zemor (33Bo, 3d), 3 victoires et un point de SOSOS de plus que **Guillaume Ougier** (92An, 2d), qui finit deuxième avec le même SOS.

Championnat d'Europe Jeunes Moscou, 2-4 mai 2019

Catégorie U12 (150 participants)
Cyan Touzot (75Op, 2k, +3) est 11e,
Soren Touzot (75Op, 17k, +5) est 70e.

Catégorie U16

Linh Vu Tu (92An, 3d, +5) est troisième.

Catégorie U20

Solal Zemor (33Bo, 3d, +4) est cinquième ex-aequo.

Les Mystères du Weiqi

Règles d'Or du Roi

D'après Youyi Chen,

traduit et adapté par Laurent Lamôle

La règle d'or numéro 8 est :
« Dòng Xū Xiāng Yīng ».

Dòng = coup, déplacement

Xū = devoir

Xiāng = mutuellement, chacun

Yīng = réponse, écho.

Après avoir précisé que cette règle est la plus difficile à expliquer des « 10 mystères du go », Otake Hideo suggère une tentative d'interprétation avec :

« *Rendez coup sur coup, si nécessaire* ».

En chinois, « *Xiang Ying* » signifie « pertinent », « correspondant », « de concert », ce qui n'augure rien de particulièrement « secret ».

La partie « mystérieuse » de cette règle repose plutôt sur le premier terme : « *Dong* ». Si nous le comprenons comme « déplacement » (au lieu de « coup »), celui-ci peut vouloir parler du déplacement des aires d'influence sur le *goban*, en relation avec les différents coups joués. On pourrait alors faire l'interprétation suivante :

« *Gardez à l'esprit la situation globale, vos différents coups devant agir de concert* ».

Cette fois ci, notre interprétation diffère nettement de celle effectuée par Otake Hideo ; il est même étonnant de constater jusqu'à quel point deux traductions peuvent se révéler divergentes !... Nous préférons cependant garder ici notre propre version de cette règle.

Partie 8 : Dòng Xū Xiāng Yīng (动须相应)

À présent, regardons le diagramme 1, tiré d'une partie jouée par un élève de Fujisawa Hideyuki.

À Blanc de jouer :

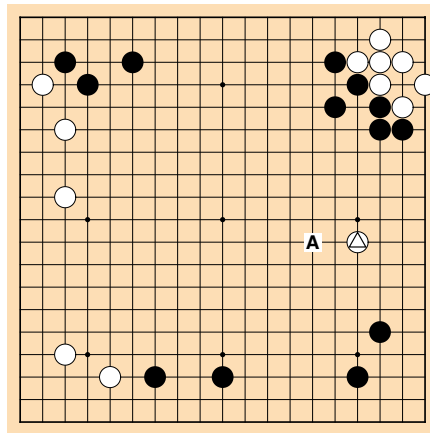


Diagramme 1

Le coup △ est profond à l'intérieur du territoire noir. **A** semble être un bon coup pour Blanc à ce moment. Mais, cela ne ressemble-t-il pas à une image déjà familière ? N'est-ce pas encore une question de « rapidité » et de « légèreté » ? Attendons un peu !

Allons au diagramme 2 et regardons cela plus en détail...

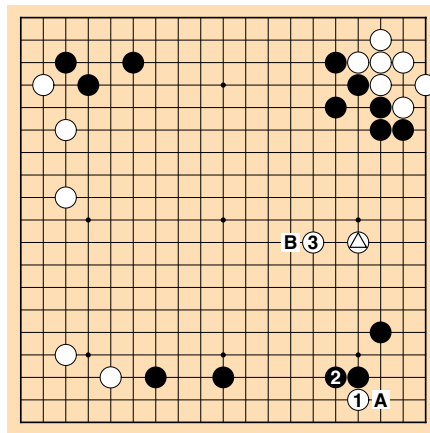


Diagramme 2

D'après Fujisawa, « *B3 doit être joué après l'échange B1-N2 du diagramme 2* ». Mais, comment se fait-il que B1 soit pertinent à ce moment, alors que △ semble devoir s'échapper en urgence ?

« *Dong Xu Xiang Ying* », bien sûr !...

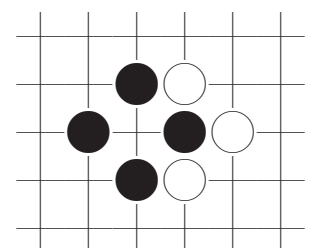
Un coup comme B1 est une « sonde » (aussi appelée « test » en chinois).

On pourrait bien sûr s'interroger sur l'utilité de ce « test »... Les deux joueurs savent parfaitement quoi faire dans cette situation, alors pourquoi tester ? Pourtant, c'est effectivement le parfait timing pour sonder la réponse de Blanc. La pierre △ étant encore « légère », Noir doit alors décider de sa stratégie entre N2 – protégeant le bord Sud, mais laissant le coin, ou **A** – protégeant le coin, mais laissant le bord ouvert. Blanc peut-il jouer B1 après B3 ? C'est probablement trop tard... Après B3, les pierres B3 et △ deviennent toutes les deux « lourdes » ; il y a alors plus de chance pour que Noir réponde à B1 par **A**, créant deux groupes faibles chez Blanc. En outre, si Noir répond à B3 vers le centre, la possibilité de jouer B1 va disparaître petit à petit (par exemple, B1 sera rapidement capturé si Blanc y vient après quelques coups joués au centre du *goban*).

Finalement, notons que **B** peut être une alternative à B3. Cependant, comme le dit Fujisawa, « *en considérant la force de Noir dans la zone aux alentours, B3 apparaît dans cette position, comme étant un coup souple et habile* ».

Postscriptum :

Le diagramme 1 est tiré du livre « *I like to play this way* » du grand joueur japonais Fujisawa Hideyuki (Teng Ze Xiu Xing en chinois). Ce livre est une collection d'articles provenant du journal japonais « *Weekly Go* » avec le titre original « *Go should be played this way* ».



Revenons-en maintenant aux diagrammes.

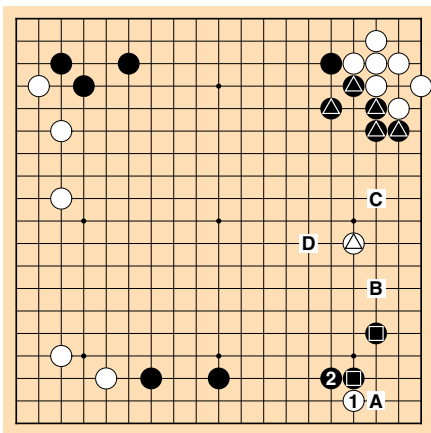


Diagramme 3

Peut-être n'êtes vous pas totalement convaincus par les coups proposés, ainsi que par les raisons évoquées... Ainsi, vous pourriez questionner :

A - C'est comme si aucun coup noir ne pouvait mettre △ en danger immédiat. Après N2, sans la suite en A, c'est ① qui apparaît comme étant en danger.

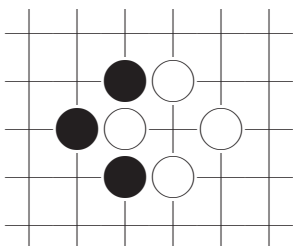
B - Même si on a envie de tenter quelque chose comme △, pourquoi ne pas jouer quelque part autour de B ou C ?

Réponses :

A - En ne jouant pas autour de D, Blanc peut perdre le contrôle de l'ensemble du gōban. Certes, Noir ne peut pas tuer directement △, mais tout ses coups attaquant △ sont susceptibles de gagner le contrôle total du centre, et de prendre aussi beaucoup de points sur le bord Sud.

B - Après le coup blanc △, il n'y a plus aucune chance pour Noir de faire un gros territoire sur le bord Est. La meilleure suite pour Blanc est donc de sortir rapidement vers le centre. De plus, Noir étant très solide au Nord (pierres △) et s'étant même renforcé autour de ② avec N2, Blanc n'a aucun intérêt à jouer trop près de cette force adverse.

Souvenons-nous ici du dicton : « *lancer des œufs contre un mur de pierre* ».



Livres

Après les *Fondamentaux sur le jeu de Go*, Rémi Vannier, avec l'aide de Jean-Pierre Lalo et Thomas Galliot, nous propose une nouvelle traduction : il s'agit de « *Shape Up !* », un ouvrage écrit par Charles Matthews et Kim Seong-June, qui traite de manière assez exhaustive des formes.

Charles Matthews, joueur britannique 3e dan, a écrit de nombreux articles dans le British Go Journal (publication de la British Go Association) et sur internet (la plupart de ces derniers maintenant regroupés sur le site <http://gobase.org>).

Kim Seong-June est un joueur fort (5e dan) amateur coréen.

Fruit d'un long travail collaboratif, cette traduction de *Shape up !* est un projet qui a démarré en 2012 sur le forum GO.ON puis s'est progressivement endormi. En 2018 Rémi Vannier décide de le réveiller et de lui donner forme. Il réunit une équipe, et après un an de travail acharné sur les textes, le voici en version papier ! Il a été imprimé à 200 exemplaires seulement et le prix a été fixé pour permettre de rembourser les investissements.

On y parle surtout de formes, mais la discussion sur la forme finit par amener le lecteur vers des concepts plus élaborés comme invasion et réduction, *haengma* ou *sabaki*.

En comparaison avec les « *Fondamentaux* », ce livre s'adresse à un public plus averti, des joueurs de niveau 15e kyu (pour les proverbes de formes incontournables) à environ 5e kyu (pour les concepts plus avancés). Ceci dit, le maître d'œuvre, bien que 2e dan, affirme y avoir beaucoup appris.

Le livre est divisé en cinq parties, de complexité croissante : *principes de développement, principes d'engagement, le combat en pratique, points vitaux et formes au fuseki, éléments de théorie*.

À l'intérieur de chaque partie, les chapitres, eux aussi de complexité croissante, sont divisés en brèves sections traitant chacune d'un thème particulier.

Pour compléter les chapitres théoriques, l'auteur a intercalé trois séries de problèmes qui développent ces réflexions.

N'hésitez pas à faire des commandes groupées par club pour économiser sur les frais d'envoi, et à le proposer en lot de tournoi ! Plus d'infos sur le site officiel, <http://vannier-editions.fr>

Pour que vous puissiez vous faire une idée sur cet ouvrage, nous vous offrons dans les pages suivantes des extraits du chapitre 4 « *Hane et autres proverbes* » de la partie II (*Principes d'engagement*). (NDLR : pour des raisons techniques nous ne pouvons publier les extraits en fac-similé et avons dû modifier la mise en page originale.)

La rédaction

④ Hane et autres proverbes

4.1

Le hane à la tête de deux pierres tu feras

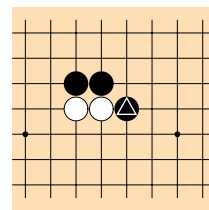


Diagramme 1

Dia. 1. La pierre △ est un exemple de *hane* : elle tourne autour des pierres adverses et laisse un point de coupe.

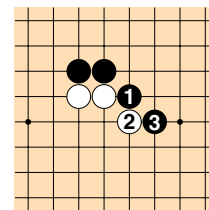


Diagramme 2

Dia. 2. Noir 1 est un *hane* à la tête des deux pierres blanches, et Noir 3 est aussi un *hane*. Ce double *hane*, quand il fonctionne, est très sévère.

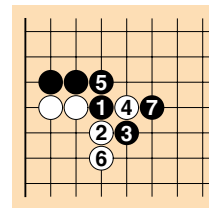


Diagramme 3

Dia. 3. Blanc doit défendre en 6 et Noir a donc réussi à faire ployer la forme blanche.

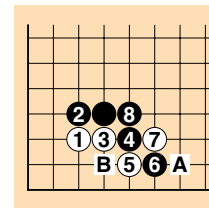


Diagramme 4

Dia. 4. Après l'invasion au *sansan*, Blanc peut jouer 4 et 6, un double *hane*. Si Blanc joue en A, Noir peut reprendre le coin avec B.

(suite pages 16, 21 et 30)

Mon Jubango avec Motoki Mathieu Delli-Zotti

À l'époque d'Edo au Japon, les *jubango* (littéralement dix parties de Go) étaient des matchs organisés entre deux joueurs pour déterminer qui était le plus fort. Ces parties permettaient aussi de régler le handicap entre ces deux protagonistes.

Vous connaissez tous le terme « jouer à *sen* », qui correspond à une pierre de handicap : le joueur qui prend Noir ne donne pas de *komi* à Blanc. À cause de l'absence de *komi*, il existait un système un peu plus complexe à l'époque : deux joueurs avec un seul niveau d'écart jouaient en *sen-ai-sen* (un joueur prenait deux fois Noir sur trois parties). Jouer *josen* voulait dire qu'un joueur avait Noir toutes les parties (deux niveaux d'écart).

Les quatre grandes Maisons (Honinbo, Inoue, Yasui et Hayashi) envoyaient leurs meilleurs élèves s'affronter lors de *jubango*. Ces rencontres, souvent émaillées de rivalités politiques, permettaient à ces maisons d'agrandir leur réputation et d'espérer couronner en leur sein, le *Meijin Godokoro*, champion qui présidait le milieu des joueurs professionnels et qui était censé être le professeur de Go du *shogun*.

Dans le Go moderne, les *jubango* ont été utilisés et financés par les journaux de Go japonais pour développer et médiatiser le Go. Le très célèbre Go Seigen a notamment dominé les *jubango* de son époque.

De nos jours, les *jubango* se jouent beaucoup entre professeurs et élèves, ou entre amis, non pas pour déterminer qui est le plus fort des deux mais plutôt comme une occasion de pouvoir jouer des parties sérieuses, celles qui font le plus progresser.

Dans cette série d'articles, je vais vous présenter le jubango que j'ai joué avec Motoki Noguchi (7d).



Photo Martial Rossignol

Pour ceux qui ne le connaissent pas, de plus en plus rares, Motoki est un joueur japonais arrivé en France en l'an 2000. Beaucoup de joueurs sont devenus forts grâce à sa pédagogie. Il a écrit plusieurs ouvrages : *Le Langage des Pierres*, *Tsumego*, *Yose* (avec Dai Junfu) et traduit (avec Toru Imamura) la série en six volumes sur Cho Chikun, *Itinéraire d'un Maître de Go*.

Toujours dans la nuance, il arrive à déga-ger ce qu'il y a de plus humble et de plus « classe » dans le Go, jusqu'à la pose de pierres. Très respecté par ses pairs, il a développé le Go à Strasbourg, Paris, Tours et Grenoble. Je ne vais pas revenir sur son palmarès mais un bon indice est de remarquer qu'il a été présent dans la majorité des équipes ayant gagné la Coupe Maître Lim. Coïncidence ou réalité scientifique ?

J'ai eu la chance de commencer le Go en 2005 au Club de Go de Lorient, qui fait partie de la Ligue de l'Ouest. Je dis chance car ce club est magique mais aussi parce que le club de Tours accueillait à l'époque Motoki, ce qui me permettait de le voir deux fois par an minimum à Piri-aci chez Fanfan, là où d'ailleurs aura lieu le stage d'été 2019 (hop ça c'est fait !)

Bien entendu du haut de mes 10k je n'avais pas le courage d'aller lui parler, mais je buvais ses paroles lors des différents Stages de Ligue qu'il animait.

Je me rappellerai toujours le Championnat de France 2008 (à Piriaci...). Au départ, je venais pour regarder les plus talentueux des joueurs français.

Mais apparemment on manquait de joueurs pour faire la parité. Résultat : on choisit une pauvre tête blonde 5e Kyu, ne connaissant personne, livrée à elle-même contre des joueurs en Dan décidés à en découdre.

J'ai eu le privilège de rencontrer et de jouer contre Toru Imamura (4D), qui m'a rattrapé 40 points dans le yose. Je suis arrivé à faire un tournoi honorable en battant un 1er Kyu, un 2e Kyu et un 2e Dan (oui la vague *Hikaru no go* portait à l'époque des joueurs au classement incertain). Mais que m'importe ce résultat quand pour la finale je vois un petit jeunot de quinze balais débarquer et s'asseoir face à Motoki... « C'est qui lui ? Il est fort ? »



Championnat de France 2008

Photo Frédéric Donzet

Fan hui (2p), alors salarié de la FFG, tapait comme un forcené sur son clavier dans le « chat KGS » ce qui attira du monde autour de la partie. (oui c'est bien moi à gauche). L'adolescent était en train de faire une partie serrée contre Motoki. Il a finalement perdu d'un demi point et son nom était Thomas Debarre.

« Ok c'est décidé je veux devenir aussi fort que lui ! »

Ah ouais, non, en fait plein d'autres jeunes ont fait ça mieux que moi : Tanguy le Calvé (6D), Benjamin Dréan-Guënaïzia (6D), et Denis Karadaban (5D)...

« Bon bah je me tourne vers la Pédagogie », ce qui m'a amené à Grenoble, là où réside Motoki, dans un immeuble très stylé avec 12 Dan sur deux étages, en comptant Dominique et Toru qui vivent au-dessus.

La Pédagogie c'est bien mais il faut quand même s'entretenir un minimum. Avec Motoki et Baptiste Noir (4D), nous avons monté un groupe d'étude le mardi soir, où nous dégustions de très bon *joseki* modernes tout en étudiant des grands vins français et des pizzas Monoprix.

Au bout de deux ans, j'ai décidé de proposer à Motoki Noguchi (7D) un *jubango* pour déterminer que c'est bien lui le meilleur.

J'espère progresser en m'inspirant de son style que je décris ainsi : il joue de très bonnes formes qui le lui rendent bien au *yose*, il vous laisse souvent faire ce que vous voulez mais vos choix s'avèrent souvent trop gourmands et il ne va jamais vous tuer sauf s'il n'a pas le choix (ce qui n'est pas du tout une faiblesse mais une marque de sagesse car tuer est toujours plus difficile que vivre).

Je pense que nous avons tous joué contre quelqu'un d'immensément plus fort que nous, en ayant l'impression de faire face à un mur infranchissable. Je me suis dit que ces parties pourraient m'aider à comprendre ce sentiment et peut-être même un jour à ne plus avoir peur d'Inseong Hwang (8D).

Nous avons négocié les termes du *jubango* de la façon suivante : 1h15 de temps avec *byo-yomi* canadien (15 pierres en 5 minutes), règles japonaises, *komi* 6.5 points. Nous commençons à égalité et si un de nous gagne deux fois d'affilée, il donne un *komi* de 3,5 points à l'autre.

Voici donc la première partie, jouée le 02 Juillet 2018, comme entraînement avant le stage d'été.

○ : Mathieu Delli-Zotti 4D

● : Motoki Noguchi 7D

Komi : 6.5 points

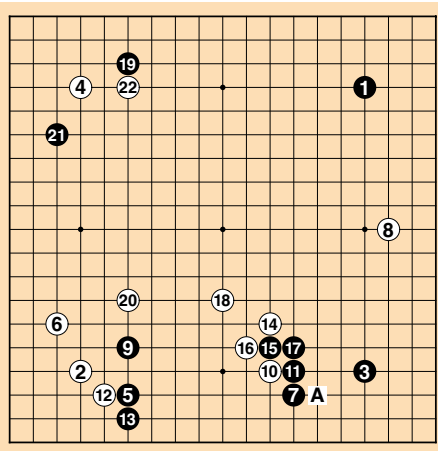


Figure 1 (coups 1 à 22)

N7 : jouer ici ou en A est un des *fuseki* préférés d'AlphaGo.

B8 : Blanc sépare le bord Est pour éviter que Noir ait les deux ailes.

B10 : Blanc décide de réduire directement le bord noir (cf. dia. 1).

B12 : c'est un échange qui permet de gagner deux points (cf. dia. 2 et 3), et répare une certaine faiblesse (cf. dia. 4 et 5).

B20 : Blanc essaye de connecter toutes ses pierres entre elles. C'est une technique que Motoki aime beaucoup donc c'est aussi un coup psychologique.

B22 : Le *tsuke* est la façon la plus moderne de répondre à la double pince. On le fait souvent du côté opposé à celui où l'on veut construire. (cf. dia. 6)

<= Diagramme 1

1 à la place de 10 de la partie

Blanc peut continuer une partie calme en jouant ① ou A et en comptant sur l'avantage du *komi*.

<= Diagramme 2

1 à la place de 12 de la partie

Cette fois Noir ne répond pas A mais B, il gagne donc 2 points en A et Δ.

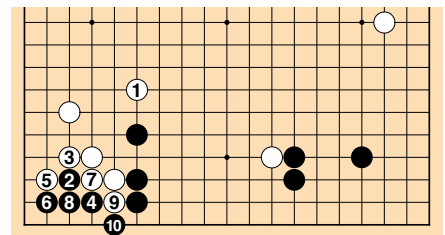


Diagramme 3

Voici les deux points (*sente*) que Blanc gagne en jouant au préalable l'échange B12-N13 de la partie : comparez à la séquence du diagramme 2.

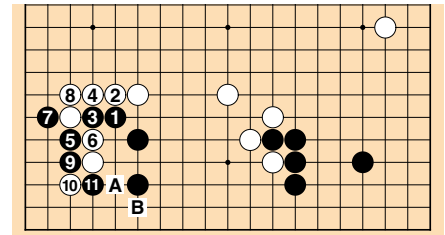


Diagramme 4

1 à la place de 21 de la partie

Sans l'échange A pour B, le combat est compliqué.

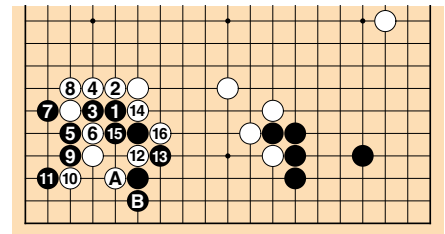


Diagramme 5

Avec l'échange, plus de problème pour Blanc : il peut prendre les pierres noires en *snappe* (prise en retour) !

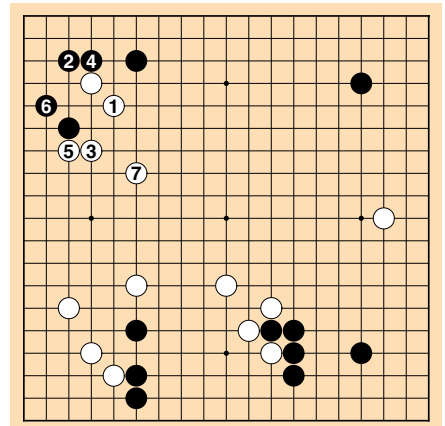
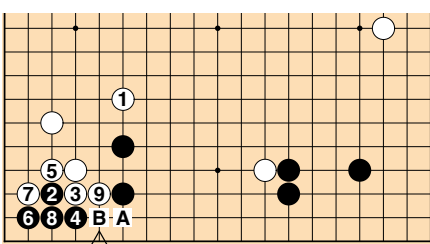
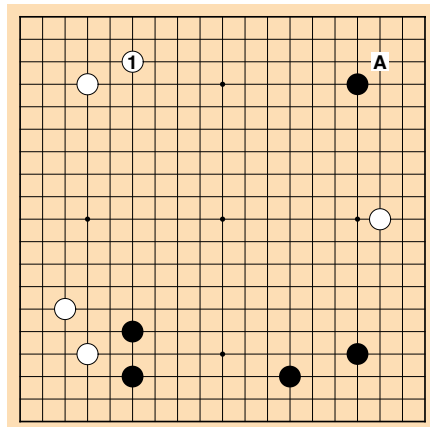


Diagramme 6

1 à la place de 22 de la partie

On voyait beaucoup le *kosumi* avant... mais Noir prendrait trop de points.



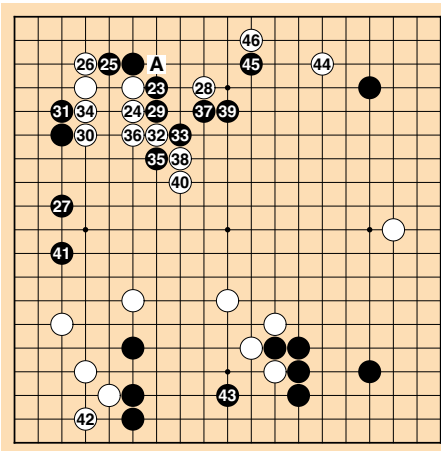


Figure 2 (coups 23 à 46)

N25 : cf. dia. 7.

B26 : cf. dia. 8 et 9.

N27 : je ne m'attendais pas à ce coup, mais globalement il détruit totalement le potentiel de Blanc.

B28 : cf. dia. 10.

B30 : ce coup est trop mou. Dans ce genre de forme, il ne faut pas avoir peur de la coupe en 34 car Noir a aussi la coupe en A.

N31 : La prescription habituelle est « *Tsuke - Hane - Nobi* ». Oui, sauf quand le *nobi* est meilleur. Ici Blanc n'a déjà plus de base de vie. Comme quoi N31 était bien le point clé.

B38 : cf. dia. 11.

B40 : cf. dia. 12.

N43 : Il y a deux situations dans lesquelles on se sent en retard contre Motoki : quand il est fort partout, et quand il a plein de points. Ici, les deux sont réunies !

B46 : quand on essaye de créer quelque chose, c'est souvent grâce à un *tsuke*.

Ici Blanc cherche à renforcer un groupe noir déjà fort pour mieux attaquer le *hoshi*.



Photo JP Lalo

Mathieu Delli-Zotti donnant un cours à Rouen

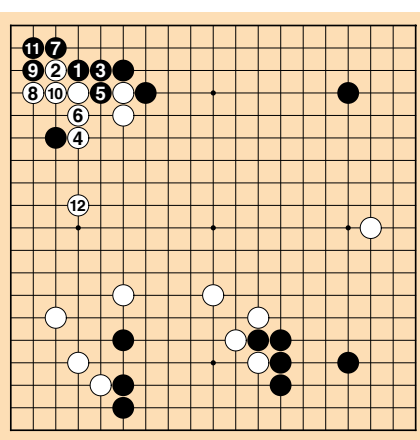


Diagramme 7

1 à la place de 25 de la partie

Voici mon rêve.

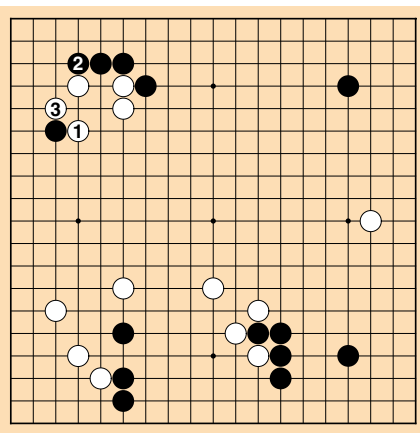


Diagramme 8

1 à la place de 26 de la partie

Blanc peut envisager cette séquence mais... c'est peut être aussi un rêve.

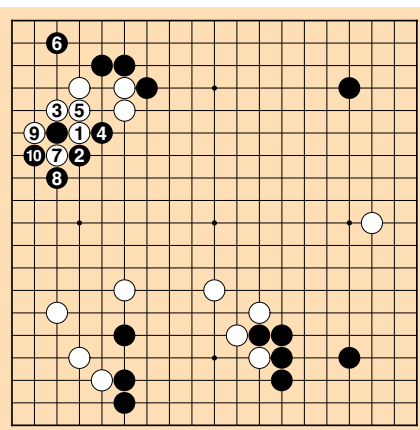


Diagramme 9

1 à la place de 26 de la partie

Personnellement, je trouve que Noir s'en sort bien, ses pierres du bord Ouest sont très dures à attaquer à cause du *ko*.

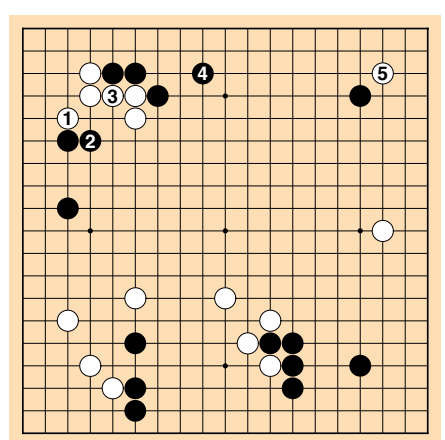


Diagramme 10

1 à la place de 28 de la partie

Maintenant que je revois la position, j'aurais dû préférer la prise dynamique de deux coins plutôt que chercher le combat.

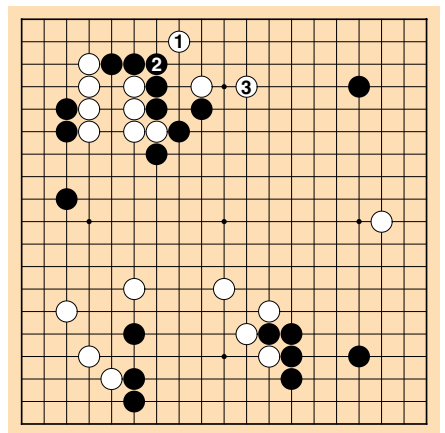


Diagramme 11

1 à la place de 38 de la partie

Même si Blanc est faible à gauche, ce n'est jamais marrant d'être faible tout seul : Blanc devrait continuer son attaque.

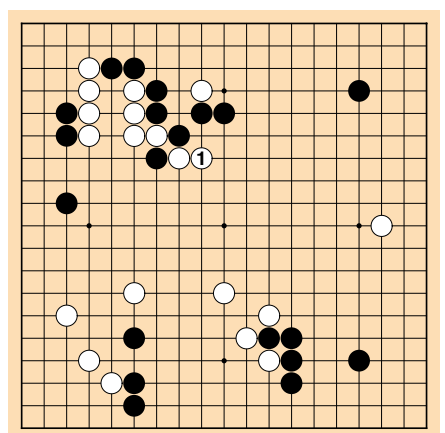


Diagramme 12

1 à la place de 40 de la partie

Ce coup aurait été plus agressif.

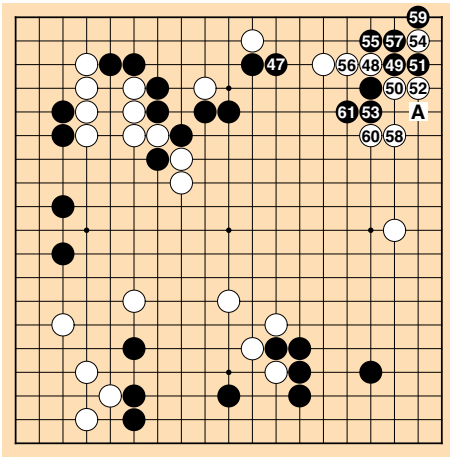


Figure 3 (cups 47 à 61)

N51 : cf. dia. 13 à 15

B52 : cf. dia. 16

N53 : normalement le *tesuji* est le « coup au ventre » en **A** mais...(cf. dia. 17)

B54 : et donc normalement, sans pierres autour, le contre « coup au ventre » est le *tesuji* quand Noir n'a pas joué **A** (cf. dia. 18). Sauf que...

N55 : Motoki fait l'*atari* ! Ce n'est généralement pas recommandé mais ici avec les pierres autour, Blanc devient très lourd... (cf. dia. 19)

N61 : Motoki n'aime pas faire de mauvaises formes en général. Il se met donc à souffler et aspirer. Mais ce n'est en aucun cas un indice que vous êtes en avance... (cf. dia. 20).

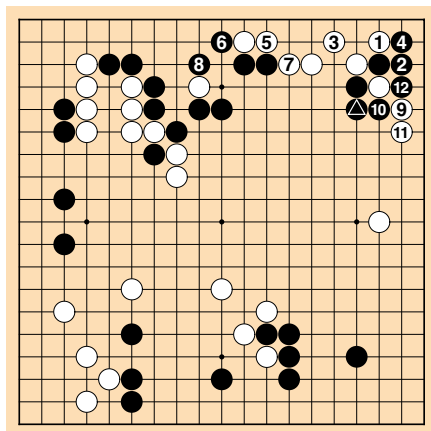


Diagramme 13

1 à la place de 51 de la partie

Le problème du *nobi* ▲ est la séquence suivante dans laquelle Blanc se stabilise et attaque bien Noir.

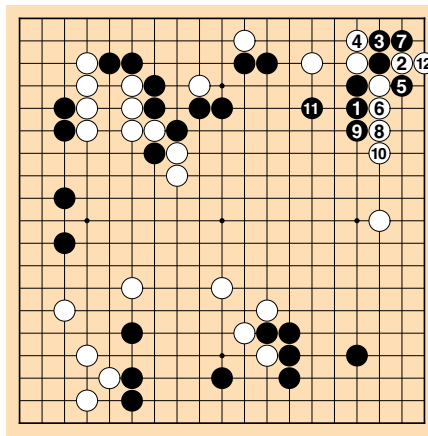


Diagramme 14

Le rêve de Blanc, mais même comme ça c'est dur de tuer Noir car Blanc n'a pas beaucoup de libertés et Noir a un œil.

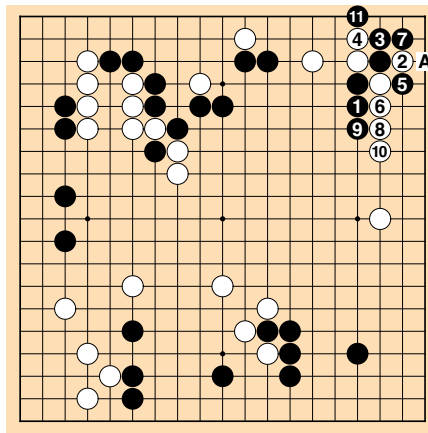


Diagramme 15

Le problème est aussi que si Noir fait ce *hane* la descente en **A** ne marche plus.

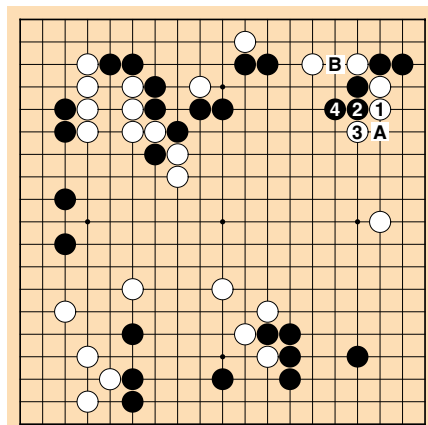


Diagramme 16

1 à la place de 52 de la partie

Si Blanc joue ①, Noir jouera l'angle vide ④ et créera les deux points *miai* **A** et **B**.

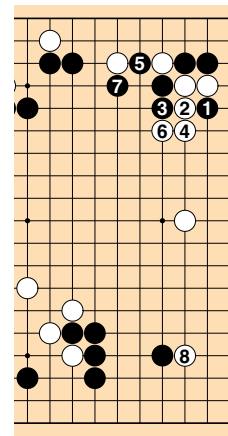


Diagramme 17

1 à la place de 53 de la partie

Cette séquence *keima* déchiré contrôlé ne devait pas plaire à Motoki car Blanc est *sente*.

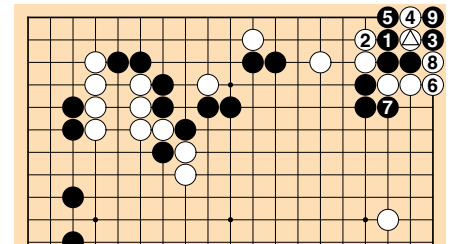


Diagramme 18

1 à la place de 55 de la partie

Le rêve de Blanc.

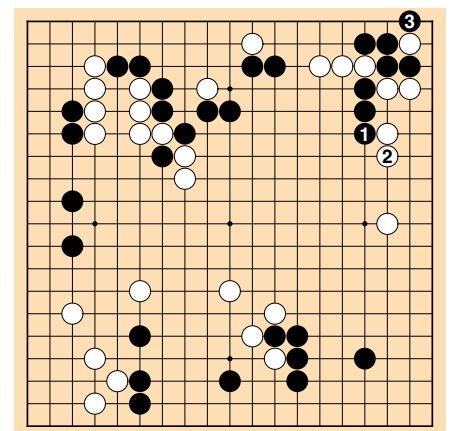


Diagramme 19

1 à la place de 59 de la partie

Cette séquence aurait peut-être été plus simple pour Noir.

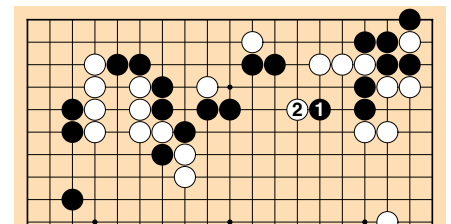


Diagramme 20

1 à la place de 61 de la partie

Si Noir sort tranquillement en *tobi*... Blanc peut jouer ce joli coup de forme pour sortir et obliger Noir à faire une mauvaise forme.

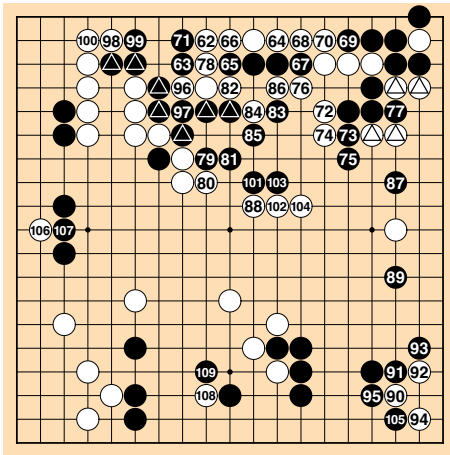


Figure 4 (coups 62 à 109)

B64-B68 : l'idée avec cette séquence est de terminer *sente* pour jouer en 91.

B70 : cf. dia. 21 et 22

B74 : mauvaise forme, Mathieu ! *Tobi* déchiré et *keima* déchiré ! (cf. dia. 23)

N87 : les quatre pierres noires valent beaucoup moins que les quatre pierres △ à l'Est.

B88 : Blanc vise un petit territoire central et l'attaque future du groupe △.

B94 : Blanc essaye de lancer un *ko*. L'avantage d'avoir des groupes morts, c'est qu'il y a plein de menaces.

N95 : mais Noir refuse le *ko* avec sagesse, mettant Blanc dans l'embarras.

B98 : Blanc a toujours l'espoir d'attaquer ce groupe mais....

N103-N105 : Noir vit *sente* avec 103 puis vient en 105. C'est une catastrophe pour Blanc.

N109 : Blanc abandonne, n'ayant pas assez de points et n'ayant psychologiquement pas réussi à réaliser ses rêves.

Rendez-vous dans la prochaine revue pour plus de *tsuke* et moins de *keima* déchirés !

Motoki : « J'ai été très content quand Mathieu m'a proposé cette série de *ju-bango* car je n'avais plus tellement d'occasion de jouer des parties sérieuses. Je me suis décidé à donner le meilleur de moi-même. Cette première partie est sans doute une des meilleures que j'aie pu jouer et je ne regrette aucun de mes coups, même s'il doit y avoir toujours de meilleures possibilités. Blanc a perdu mais les coups 20 (effectivement c'est un type de coup que j'apprécie) et 46 m'ont beaucoup impressionné et appris. »

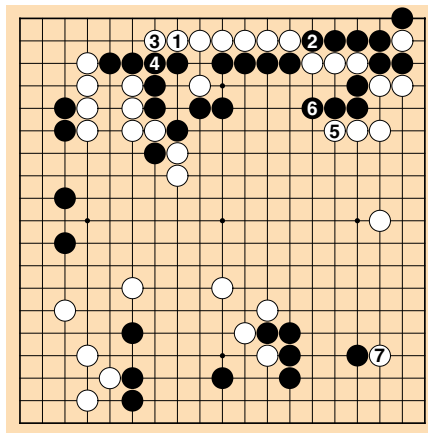


Diagramme 21

1 à la place de 70 de la partie

Pousser en ① est le point clé pour être faible à deux au lieu de l'être tout seul. Voici donc le rêve de Blanc.

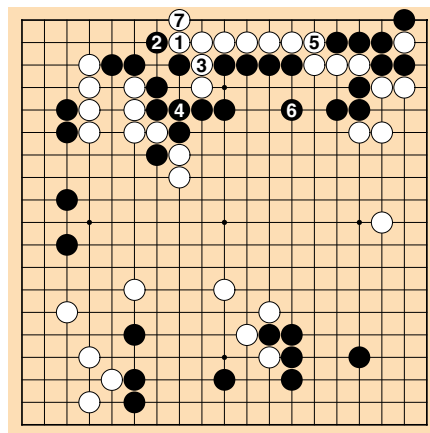


Diagramme 22

Mais si Noir joue ainsi, Blanc est *gote*.

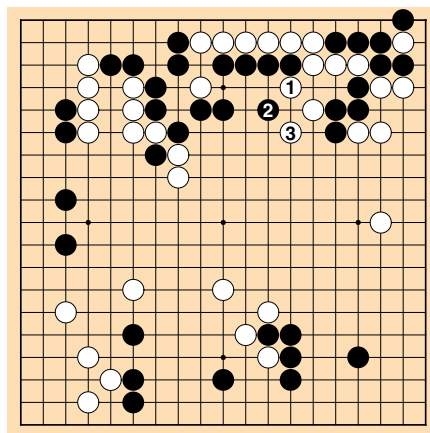


Diagramme 23

1 à la place de 74 de la partie

Voici comment sortir sans abîmer les pierres à l'Est.

Shape Up ! (suite)

4.2

Le hane à la tête de trois pierres tu feras

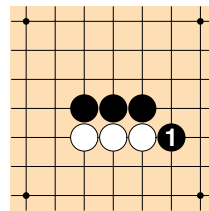


Diagramme 5

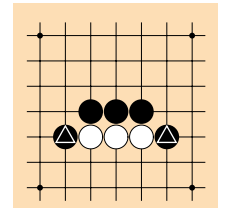


Diagramme 6

Dia. 5. Même avec trois pierres, le *hane* en 1 est possible. Il déforme Blanc, d'autant plus si Noir le joue des deux côtés comme dans le diagramme 6.

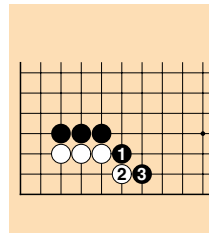


Diagramme 7

Observons le double *hane* en action. Bien qu'il soit moins forçant que dans l'exemple de la section 4.1, il reste désagréable pour Blanc.

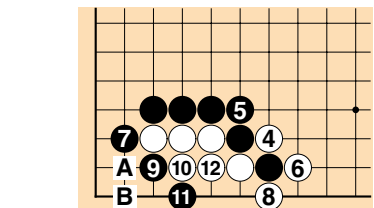


Diagramme 8

Blanc peut capturer une pierre avec 4 et 6, mais Noir pénètre dans le coin avec Noir 7. Après Blanc 12, Noir laisse la position telle quelle. Plus tard, si Blanc joue en A, Noir peut envisager de lancer un *ko* avec B mais en général, il vaut mieux faire *atari* de l'autre côté, et sacrifier sans l'ombre d'un regret.

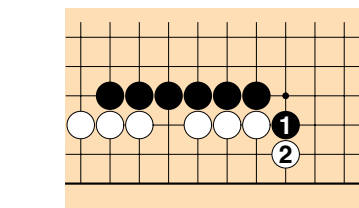


Diagramme 9

Voici une application typique du *hane* : Noir peut fermer le bord.

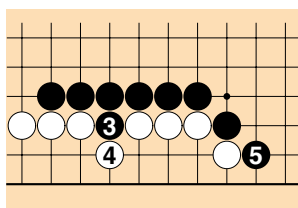


Diagramme 10

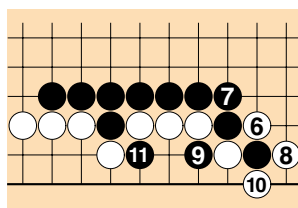


Diagramme 11

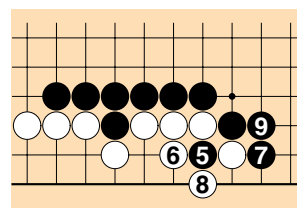


Diagramme 14

Dia. 10. Après Noir 5, Blanc fait face à un dilemme.

Dia. 11. Cette séquence n'est pas acceptable pour Blanc : il perd trois pierres et se fait couper.

Noir peut donc sceller le bord avec Noir 7. Il en paye le prix en laissant à Blanc une belle forme d'œil.

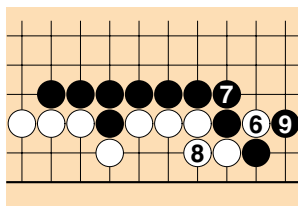


Diagramme 12

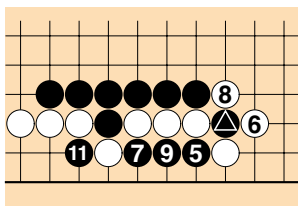


Diagramme 13

Dia. 12. Blanc peut choisir de sacrifier ⑥ dans le cas où poser un briseur de *shicho* lui serait utile.

Dia. 13. (B10 connecte en ▲) Si le *shicho* lui est défavorable ou s'il ne peut se permettre d'offrir un briseur de *shicho* à Blanc, Noir a une solution astucieuse : Noir 5. Si Blanc résiste en 6, le résultat après Noir 11 est catastrophique.

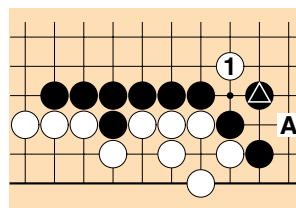


Diagramme 15

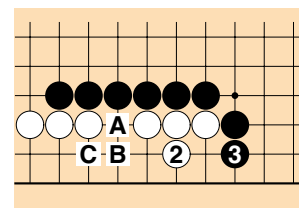


Diagramme 16

Dia. 15. La double gueule de tigre ▲ est généralement moins bonne que la connexion solide en 9 du diagramme 14 car elle offre à Blanc deux *nozoki* en 1 et A.

Dia. 16. Dans certains cas, Blanc peut envisager de jouer en 2, un angle vide. Ce coup n'est pas mauvais ici, car il permet de se protéger contre la coupe Noir A, Blanc B, Noir C, tout en gardant le *sente*.

Préparez votre été ! Stage Fédéral du 6 Juillet au 20 Juillet

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



Équipe pédagogique

Mathieu Delli-Zotti (4d),
responsable pédagogie,
Tanguy Le Calvé (6d),
Denis Karadaban (5d),
avec la participation de
In-Seong Hwang (8d)
et Baptiste Noir (4d)

Toutes les informations pratiques sur le site du stage :
<http://stages.jeudego.org/2019/>

Go Seigen

Le mystique (2)

Motoki Noguchi

La vie des joueurs de go après la guerre

A quoi ressemblait la vie d'un joueur professionnel juste après la guerre ? Dans son autobiographie, Takagawa Shûkaku (1915-1986) raconte :

« Quand je repense aux années qui ont suivi la fin de la Guerre, je ne me souviens que du manque de nourriture et de la faim. (...) Je suppose que c'était le cas de tout le monde. Tous les Japonais survivaient au jour le jour. (...) »

À une telle époque, où il n'y avait rien à manger, les bras frêles des joueurs de go étaient aussi peu utiles qu'une tige de lierre. J'ai essayé, comme les autres, de cultiver un champ ou de faire du commerce au marché noir. En vain. J'ai eu beau proposer des pacotilles qui se trouvaient chez moi ou des calamars séchés que j'avais pu me procurer, rien ne se vendait. Moi, le pauvre commerçant, ai dû subir des moqueries d'enfants et des mots menaçants de mafieux : j'ai tremblé de peur !

Je me suis dit : « En continuant comme ça, je risque de mourir avec ma femme et mes deux enfants ». Un joueur de go n'a pas d'autre gagne-pain que le go : en observant la tête de ma fille de cinq mois endormie, je me suis décidé à remonter à Tôkyô. C'était au début de l'année 1946. (...)

Le bureau de la Nihon-Kiin avait été transféré chez Maître Iwamoto (Kaoru, 1902-1999) pour conserver le minimum de fonctions. Les nouvelles d'autres joueurs nous parvenaient peu à peu. Tous semblaient peiner à vivre au quotidien.

Malgré tout, dès le printemps 1946, nous avons pu recommencer l'Ôteai (concours de promotion). Le bâtiment de la Nihon Kiin avait brûlé et il n'en restait plus rien. Par l'intermédiaire d'un entrepreneur magnanime, nous avons pu nous installer dans un grand restaurant en plein centre de Tôkyô.

C'est là que nous avons pu retrouver nos anciens camarades. Ils étaient tous habillés minablement. M. Shinohara (Masami, 1904-1986), qui avait été si rond, était devenu tout mince. Nous nous sommes pris la main, tous émus de nos retrouvailles.

Quel plaisir exquis de tenir une pierre, après quelques années d'arrêt ! Quand j'en posais une sur le goban, le bruit résonnait dans mon corps entier. C'était sûrement une sensation ravissante : je pouvais enfin rejouer au go.

Cependant, malgré mon cœur rempli de joie, mon estomac était totalement vide. En plein milieu de la partie, au moment crucial, mon ventre se mettait à crier famine. Je n'avais plus la force de réfléchir. Mon cerveau était rouillé, je ne parvenais pas à retrouver la bonne intuition. »

C'est Hashimoto Utarô qui gagne la session d'Ôteai du printemps 1946.

Retournement incroyable

Nous sommes fin août 1946.

« Go san ne sait plus jouer comme avant », dit, en soupirant, Hashimoto à un journaliste, après avoir remporté la première ronde du Jûbango avec Blanc. Après deux ans sans pratique, le jeu de Go Seigen a effectivement manqué de brio dans cette partie.

Quelques jours plus tard a lieu la deuxième ronde.

Deuxième ronde

Blanc : Go Seigen

Noir : Hashimoto Utarô

Partie jouée le 29 août 1946 à Tôkyô

Sans komi

Blanc gagne de 1 point

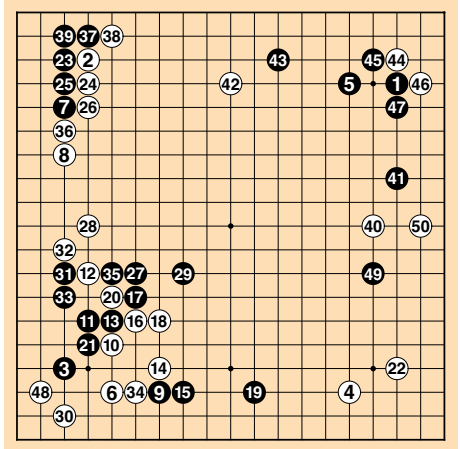


Figure 1 (coups 1-50)

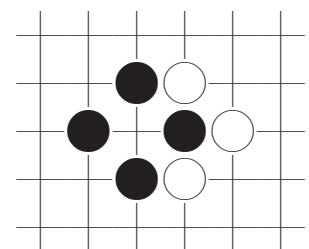
Go Seigen invente B12 pour valoriser la pierre ⑧.

Le choix de 24 et 26, relativement rare, a également pour but de consolider cet espace.

Noir avance solidement avec 27, 29 et 35, ce qui est typique d'une partie sans komi.

Go regrette le hane en 46, considérant que l'échange avec 47 lui est défavorable. Au lieu de ce coup, il propose le tsuke en 47 ou directement 48, kosumi dans le coin Sud-Ouest.

Noir, afin de faire travailler la force obtenue avec 47, lance un combat avec 49.



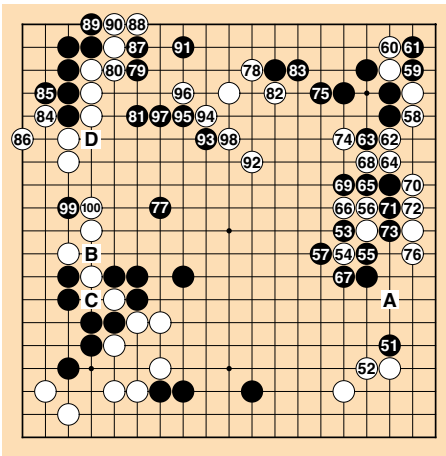


Figure 2 (coups 51-100)

Avec le *tsuke* en 53, Noir se renforce et met la pression sur Blanc, qui cherche un *sabaki* avec 58.

Le *nobi* de Blanc en 76 est gros car il fait parfaitement vivre son groupe et prépare **A** pour agrandir son territoire.

Le coup N77 de Hashimoto est très brillant. Il renforce son groupe, réduit le *moyô* blanc et menace une invasion ultérieure à l'Ouest.

Blanc aurait dû échanger assez rapidement la connexion en **B** contre la capture en **C**. Go Seigen manque le *timing* de ce coup, qui paraît un *sente* absolu à première vue, et cet oubli lui coûtera cher.

Noir divise le Nord et passe à l'attaque, quitte à sacrifier son coin Nord-Ouest (voir la suite).

Noir 99 est extrêmement sévère et sanctionne la faute de Blanc : ce dernier est obligé de bloquer en 100 pour éviter la coupe fatale en **D**. Avec un échange préalable en **B** et **C**, Noir n'aurait pas pu envahir ici.

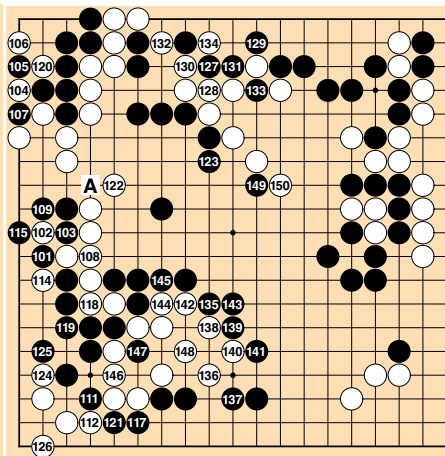


Figure 3 (coups 101-150)

B110, B116 : capture du *kô* en 104, N113 en 107

N101 est très gros et déstabilise même la totalité du groupe blanc.

Blanc, faute de mieux, lance le *kô* pour tuer le coin de Noir. Il ne peut pas répondre à la menace de Noir en 117. Il obtient le coin Nord-Ouest, mais avec la déconnexion en 121, aucun de ses deux groupes du Sud-Ouest n'est vivant.

La situation est extrêmement favorable à Hashimoto. Mais il faiblit à partir de là et laisse échapper beaucoup de chances de terminer la partie.

Quand Blanc joue 122 pour empêcher le *hane* de Noir en **A**, le *nobi* en 123 n'est pas nécessaire. Il aurait pu tuer les trois pierres blanches avec 124.

Le *kosumi* en 135 est également une erreur, le *keima* en 138 aurait parfaitement neutralisé le groupe blanc au centre.

Blanc vit avec 148, mais Noir est encore en avance. Il agrandit le centre avec 149.

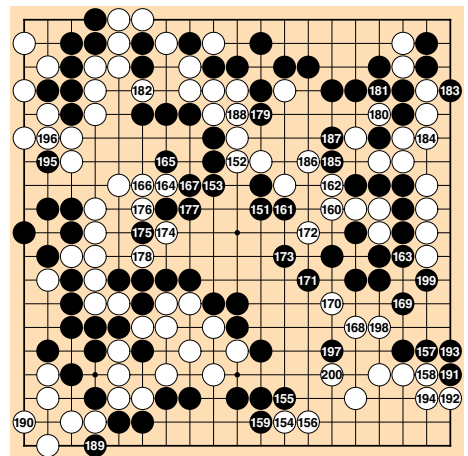


Figure 4 (coups 151-200)

Noir recule encore lors du *yose*.

Blanc 182 est très dangereux, il aurait dû connecter parfaitement ses pierres avec 185.

Mais Noir n'arrive pas non plus à saisir cette grosse occasion. Au lieu du *hane* en 185, le *tsuke* en 187 aurait provoqué un énorme *kô* gratuit.

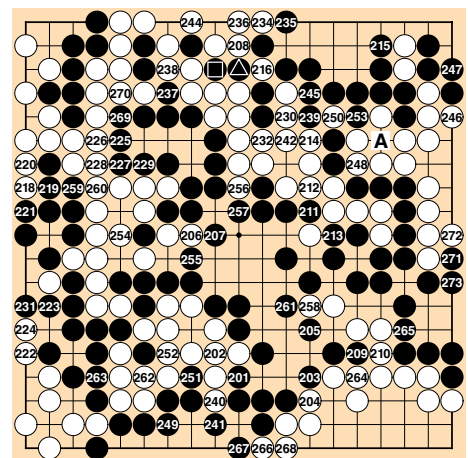


Figure 5 (coups 201-274)

N217 capture en **A** ;
N233 connecte en 216 ; N243 en **B** ;
B274 connecte sous 250 ;
Blanc connecte le *kô* en **A**.

Le dernier coup perdant est apparemment Noir 231. Avec le *hane* en 236, la partie aurait fini en *jigo* selon Go Seigen.

Blanc gagne le dernier *kô* et remporte cette partie de 1 point.

« S'il perd une partie en or comme celle-ci, il mérite l'exclusion de mon école ! ». Segoe Kensaku, maître des deux joueurs, est exaspéré par la prestation de Hashimoto.

PROCHAINEMENT SUR CET ÉCRAN

Bien sûr, vous retrouverez vos séries habituelles : les Règles d'Or du Roi, Maître Lim, les problèmes (*tesuji*, choix de *joseki*, *yose*, *tsumego*),

Mathieu Delli-Zotti commentera la suite de son *jubango* avec Motoki Noguchi,

Motoki Noguchi vous contera un nouvel épisode de la vie de Go Seigen,

Junfu Dai commentera la partie du tournoi international de Paris qu'il a jouée avec Thomas Debarre,

et pour le retour de sa chronique « Histoire du Go en France » Clément Béni vous fera découvrir les 50 ans de souvenirs d'un joueur de Go bien particulier...

Le perdant commente, amer : « *Je ne savais plus ce que je faisais à la fin, j'ai totalement perdu mon sang-froid.* »

Les médias rapportent ce retournement incroyable de façon burlesque. « *Hashimoto était victime d'une hallucination auditive : dès qu'il se mettait à réfléchir, des bruits obstinés de tambour l'empêchaient de se concentrer.* » « *Pendant la partie, une araignée est descendue du plafond et s'est arrêtée juste en face de Hashimoto, comme pour le maudire.* » La vie religieuse de Go Seigen contribuait évidemment à la naissance de telles anecdotes.

Renaissance de Go Seigen

La troisième partie est jouée environ un mois plus tard chez Mogi Fusagorô, président de la société de sauce de soja Kikkoman et grand amateur de go, qui proposera également sa résidence pour la neuvième ronde.

Troisième ronde

Blanc : Hashimoto Utarô

Noir : Go Seigen

Partie jouée en octobre 1946 à Noda, dans le département de Chiba, chez Mogi Fusagorô

Sans komi

Noir gagne par abandon

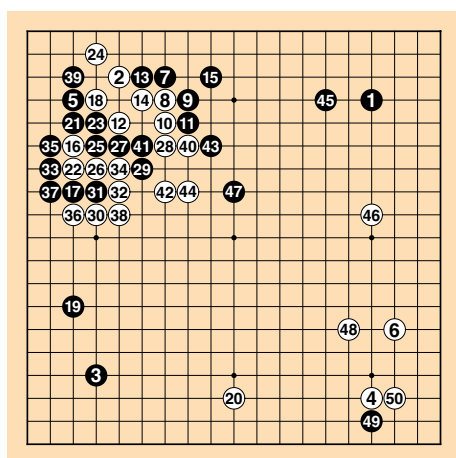


Figure 1 (coups 1-50)

Cette partie est un des chefs-d'œuvre de Go Seigen. N13 et N15 cherchent à construire le bord Nord quitte à sacrifier le coin.

N17 lorgne l'*aji* de la pierre ⑤.

B22 et B24 sont probablement abusifs.

Dans le combat qui suit, le *hane* sur la deuxième ligne en 33 est un coup extraordinaire. Le groupe noir vit avec des points et Blanc reste instable. Noir est clairement en avance.

En réponse à Blanc 46 qui développe le *moyô*, Noir joue le *keima* en 47. Il vise encore une attaque du groupe blanc.

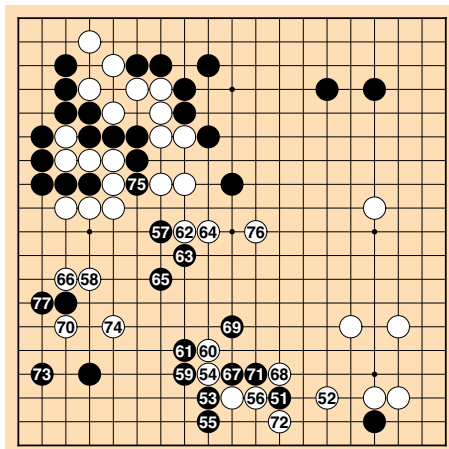


Figure 2 (coups 51-77)

Le jeu de Go Seigen est très incisif : le *tsuke* en 53, le *nozoki* en 57, la coupe en 67... il combine habilement l'exploitation des faiblesses blanches en haut et le sacrifice de ses pierres en bas.

Noir descend en 77 pour maintenir la pression.

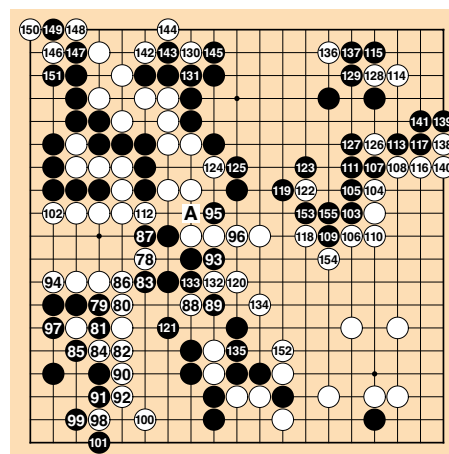


Figure 3 (coups 78-155)

Blanc détruit le territoire noir avec B90-B92 mais est obligé de vivre avec B102.

Le *tsuke* noir en 103, très sévère, vise indirectement la coupe en A.

Quand Blanc assure sa connexion avec B112, Noir réussit à transformer son *moyô* en un territoire très solide avec N113 et N117.

Certes, Hashimoto a manqué de précision en début de partie, mais la façon dont Go Seigen a confirmé son avance est très impressionnante, pour ne pas dire divine.

Go Seigen remporte également les deux rondes suivantes avec un jeu beaucoup plus stable que lors des deux premières. Il mène finalement le *Jûbango* avec le score de 4-1 et menace Hashimoto d'*uchikomi*, humiliant changement de handicap obtenu avec quatre victoires de plus que son adversaire. Toutefois, après la cinquième ronde en novembre, la série est suspendue pendant plus de huit mois. D'une part, Hashimoto est tombé malade ; d'autre part, un incident totalement inattendu se produit.

L'affaire Futabayama

Comme nous l'avons vu dans le dernier article (RFG N°144), Go Seigen et sa femme jouaient un rôle très actif dans la secte Jiu à cette époque et vivaient avec son noyau dur constitué d'une petite trentaine de personnes. Cette communauté religieuse s'installait souvent chez un mécène, mais elle démenageait régulièrement suivant les oracles de la gourou dénommée Jikôson. En réalité, le groupe était très souvent forcé de partir, soit à cause de conflits avec le propriétaire, soit sous la pression policière : la secte était effectivement dans le collimateur de la police à cause de ses actions démesurées, n'hésitant pas par exemple à se rendre au siège du GHQ* pour obtenir des pourparlers avec le Général McArthur afin de discuter des réformes du pays.

Fin novembre 1946, après la cinquième ronde du *Jûbango*, un autre oracle est prononcé : une catastrophe naturelle serait imminente dans la capitale, il faut partir immédiatement et loin. La secte choisit la ville de Kanazawa, 500 km au nord-ouest de Tôkyô. Les médias suivent l'événement de près, d'autant plus que Futabayama, grand champion de *sumo* qui vient de quitter les compétitions, rejoint le groupe. Ce lutteur légendaire, psychologiquement très déstabilisé par la défaite du Japon, tente de trouver une illumination dans le dogme du Jiu et abandonne même son école de 80 apprentis.

Les membres de la secte, dirigés par les deux célébrités, Go Seigen et Futabayama, marchent dans les rues de Kanazawa en récitant des prières. La population locale est inquiète. La police décide alors d'intervenir. Après avoir enquêté sur le groupe pour trouble à l'ordre public et pour fraude, le 21 janvier à minuit, une vingtaine de policiers lancent un assaut, sous prétexte que la secte se prépare à fuir. Ils rencontrent beaucoup de résistance — notamment de la part du lutteur de *sumo* — mais finissent par arrêter tous les membres.

Les véritables raisons de l'intervention policière dans cette « affaire Futabayama » restent assez mystérieuses. Il est possible que l'un de ses objectifs ait été de « sauver » Go Seigen et Futabayama de la secte Jiu. Pour preuve, toutes les personnes arrêtées sont relâchées très rapidement et aucune, y compris la gourou Jikôson, considérée comme atteinte de « *démence de caractère paranoïaque* » par l'expert psychiatrique judiciaire, n'est jugée devant le tribunal. Un journaliste proche de Futabayama réussit à convaincre l'ancien champion de quitter le groupe. Quant à Go Seigen, il reste encore quelques temps dans la secte, avant de partir lui aussi.

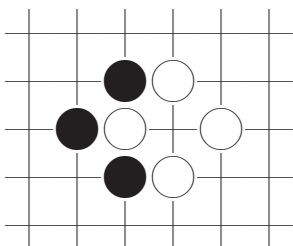
Victoire de Go Seigen

Les rencontres entre Go Seigen et Hashimoto reprennent en août 1947. Hashimoto gagne la sixième ronde de 2 points avec Noir et évite de peu l'*uchikomi*. Mais Go enchaîne deux victoires consécutives et remporte cette première série de *Jûbango* d'après-guerre, qui se termine avec le score de 6 victoires, 3 défaites et un *jigo* pour lui.

La légende vivante est de retour.

Le journal *Yomiuri*, sponsor du *Jûbango*, se met à la recherche d'un nouvel adversaire.

NDLR : GHQ* (General Headquarter) : terme désignant l'administration militaire chargée de l'occupation du Japon.



Shape Up ! (suite)

4.4

La gueule du tigre tu ne permettras pas

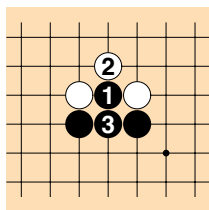


Diagramme 25

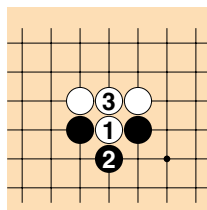


Diagramme 26

Dia. 25 & 26. Cette formation, qui peut se produire partout sur le *goban*, est explosive en termes de forme. Entre les diagrammes 25 et 26, il y a une différence nette de quatre points de coupe.

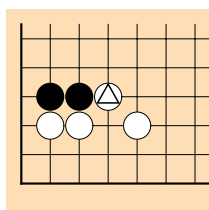


Diagramme 27

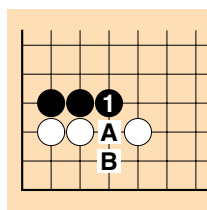


Diagramme 28

Dia. 27. La gueule de tigre △ (forme 35G) est le point vital de nombreuses formes.

Dia. 28. Si Noir joue en 1, la séquence Noir A, Blanc B crée deux dangereux points de coupe. Voyez-vous le lien avec les diagrammes précédents ?

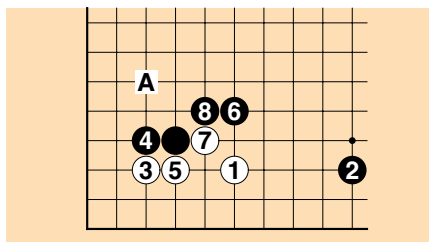


Diagramme 29

Noir 4 devrait plutôt être en 5 dans ce cas. Cependant, Noir 6 est une grave erreur de forme. Blanc 7 prépare un coup en A, auquel Noir n'a pas vraiment de bonne réponse. C'est le genre de gueule de tigre que l'on ne doit pas accorder à son adversaire.

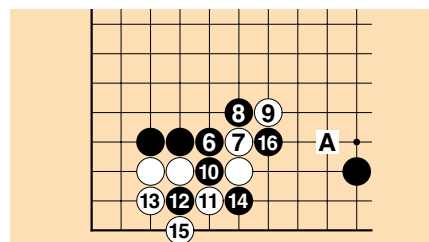


Diagramme 30

À la place, si Noir joue 6 au point de la gueule de tigre, il préserve sa forme et attaque celle de Blanc. Si Blanc répond en 7 puis 9, Noir crée un problème pour Blanc avec la séquence jusqu'à 16.

La pierre de pince noire serait cependant mieux placée en A, raison pour laquelle Noir 4 du dia. 29 était une erreur.

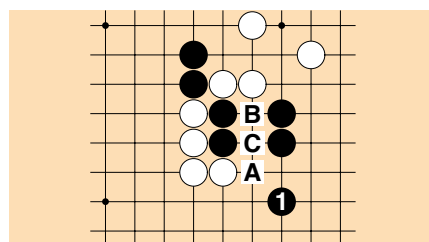


Diagramme 31

En revanche, dans cette position, la gueule de tigre en A n'est importante pour aucun des deux joueurs.

Noir devrait jouer en 1 comme indiqué ici ; la séquence alternative Noir A, Blanc B, Noir C ferait apparaître un angle vide.

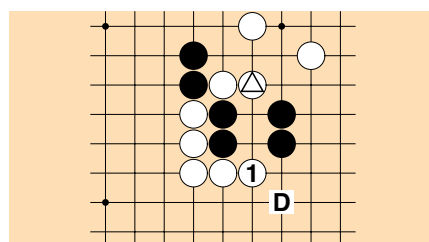


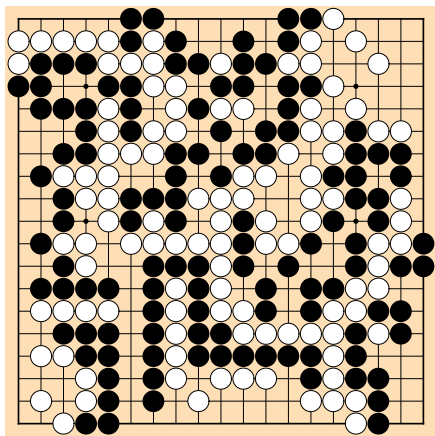
Diagramme 32

Blanc 1 est redondant avec △, et enfonce un autre proverbe : « *ne pas menacer les deux côtés d'un nœud de bambou* ».

Ce coup serait mieux placé en D, puisque Noir n'a aucun intérêt à jouer en 1.

Fauteur de troubles Inseong Hwang

Soyez un fauteur de troubles,
ou sachez les prévenir.



Problème 1 (niveau kyu)

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

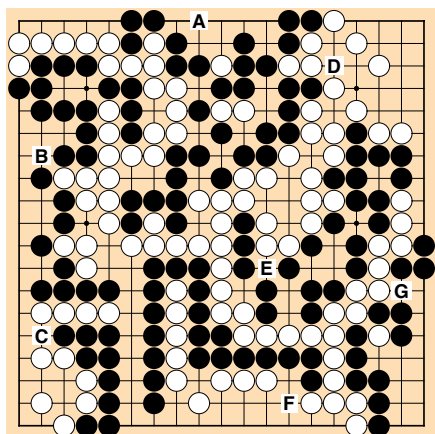


Figure 1

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

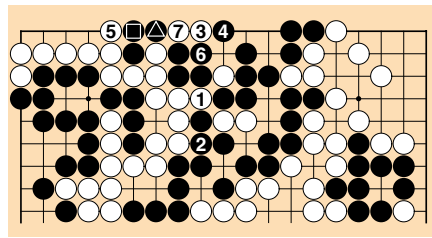


Diagramme A1

La coupe sente B1 permet de placer le tesuji B3.
N8 prend en △, B9 en □, N10 en 7.
Blanc fait quatre points de plus qu'avec un yose « normal ».

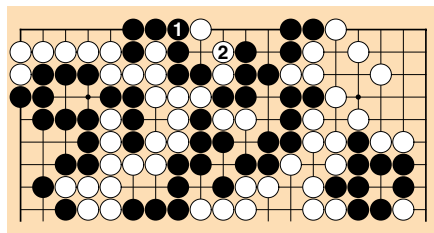


Diagramme A2

Si Noir se trompe, il perd beaucoup de points...

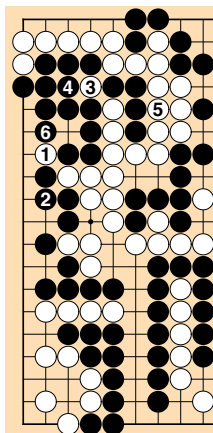


Diagramme B1

Blanc peut prendre quatre pierres...

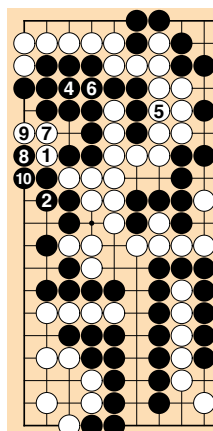


Diagramme B2

Si Noir connecte, Blanc peut obtenir un *seki*.

Cette option rapporte plus à Blanc, donc Noir choisira le diagramme B1.

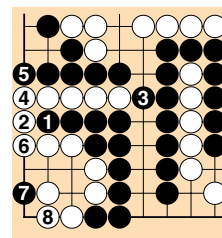


Diagramme C1

Si N1 semble prometteur, cette suite simpliste ne marche pas...

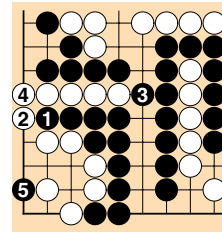


Diagramme C2

« L'*atari* est un mauvais coup » : le tesuji est de jouer en N5 tout de suite !

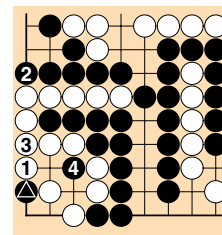


Diagramme C3

« L'*atari* est un mauvais coup » (bis) : Blanc perd tout...

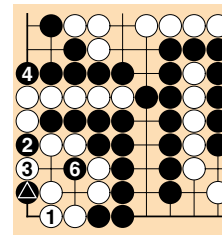


Diagramme C4

B1 semble une bonne réponse, mais le sacrifice N2 ramène au diagramme précédent.

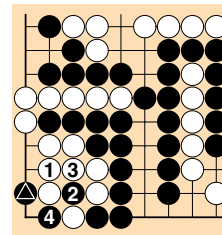


Diagramme C5

Cette connexion mène au moins à un *ko* : c'est « moins pire »...

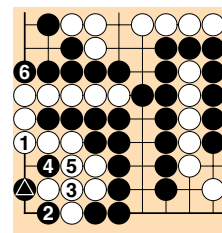


Diagramme C6

Cette autre connexion mène elle aussi à un *ko*

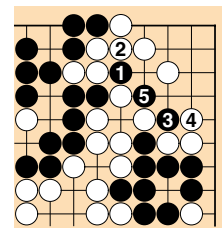


Diagramme D

Surprise : ces *atari* en chaîne travaillent très bien !

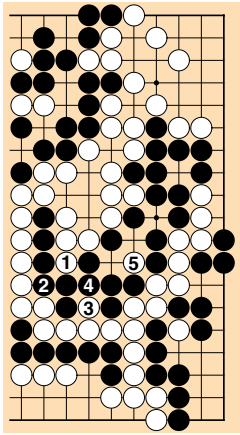


Diagramme E
Le problème le plus facile...
Noir est puni pour son avarice : à vouloir tout garder, il perd tout !

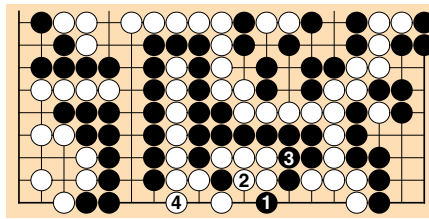


Diagramme F5
Blanc doit capturer en B2. C'est le meilleur résultat pour les deux joueurs. Noir gagne bien plus de points qu'avec un yose trivial.

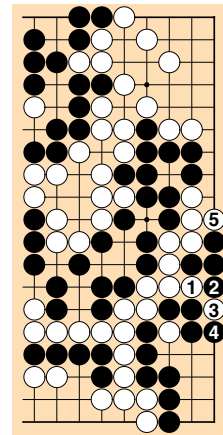


Diagramme G1
Maintenant Noir doit trouver la bonne continuation...

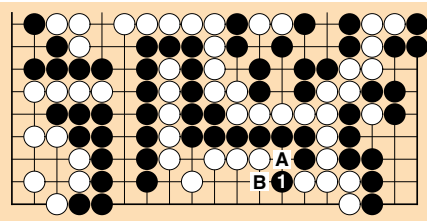


Diagramme F1
Ce problème est le plus compliqué. Trouver la meilleure réponse est difficile. Déjà, Blanc doit choisir entre A et B...

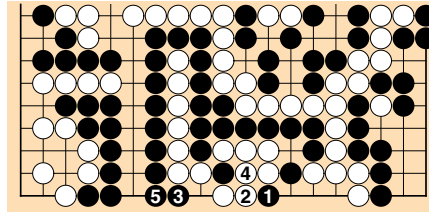


Diagramme F6
Si Blanc joue cet *atari* B2 au lieu de prendre tout de suite, N5 est diabolique...

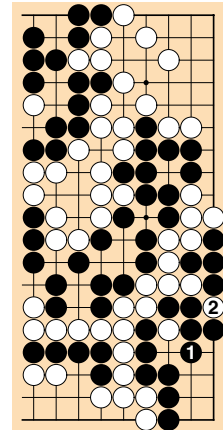


Diagramme G2
Le meilleur résultat pour Noir, s'il laisse ses quatre pierres.

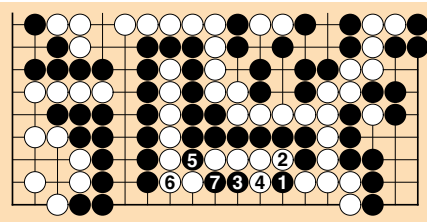


Diagramme F2
N3 est *tesuji*. Une variante simple...

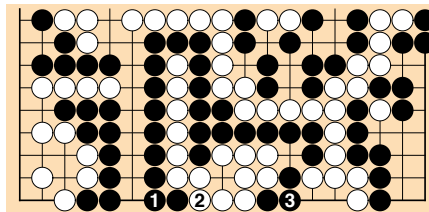


Diagramme F7
Damezumari.

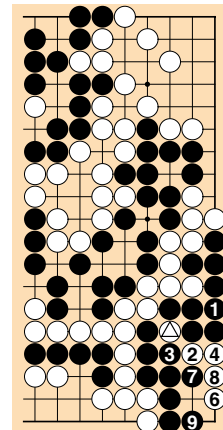


Diagramme G3
Si Noir est trop avare et connecte ses quatre pierres, la situation devient un *seki* et le résultat est bien meilleur pour Blanc que celui du diagramme G2.

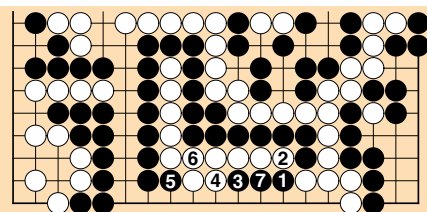


Diagramme F3
N3 fonctionne quelque soit la réponse...

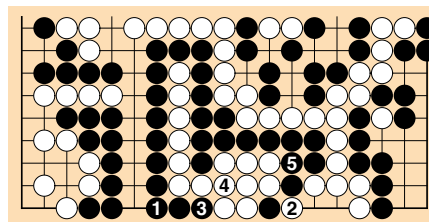


Diagramme F8
Encore une catastrophe.

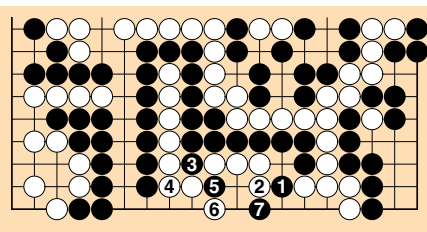


Diagramme F4
B2 est la meilleure réponse pour Blanc. N7 est le second *tesuji* noir...

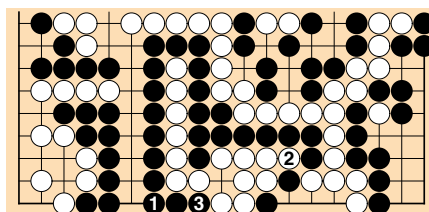
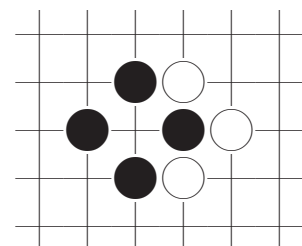
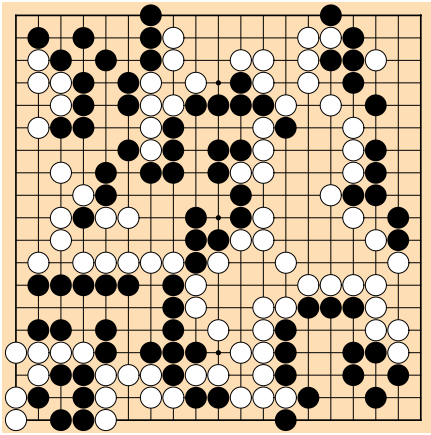


Diagramme F9
La variante la moins catastrophique pour Blanc.





Problème 2 (niveau dan)

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

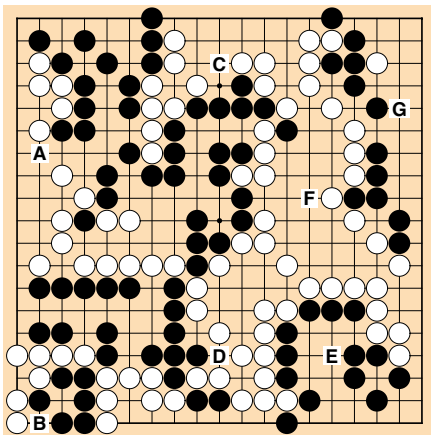


Figure 2

En se plaçant du point de vue de Noir, il y a quatre faiblesses à exploiter (A, C, D et F) ; du point de vue de Blanc, il y a trois sources de troubles chez Noir (B, E, et G).

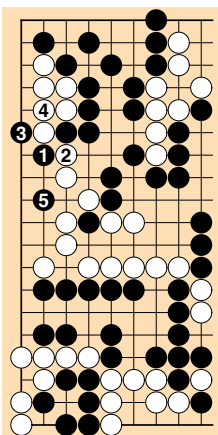


Diagramme A1
N5 est le tesuji !

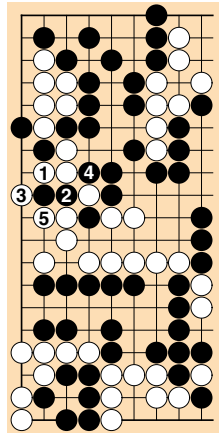


Diagramme A2
La meilleure réponse : mieux vaut une petite perte...

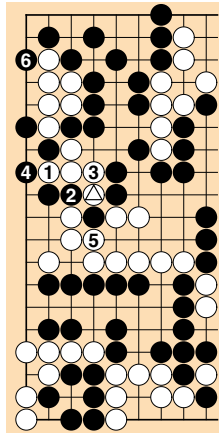



Diagramme A3
Si Blanc connecte la pierre  au lieu de l'abandonner, il offre un ko à Noir.

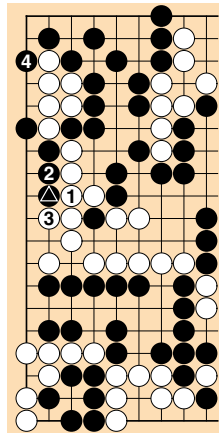



Diagramme A4
Si Blanc connecte frileusement devant , c'est la catastrophe..

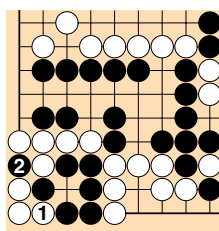


Diagramme B1
On pense à un se-meai « œil contre pas d'œil »... mais le sacrifice de Blanc marche !

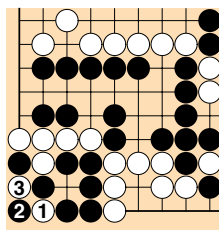


Diagramme B2
Second tesuji : sacrifice au même endroit ! puis Blanc peut lancer un « ko à deux étages »

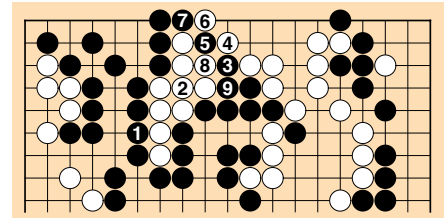


Diagramme C1
Pour exploiter la faiblesse, il faut commencer par N1. Puis N3 et N5 mettent en place le damezumari.

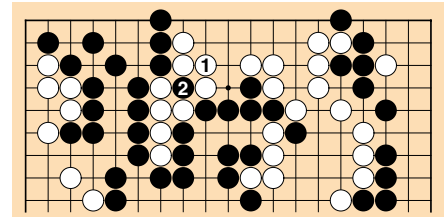


Diagramme C2
L'avarice coûtant trop cher, Blanc doit se résigner à lâcher du lest...

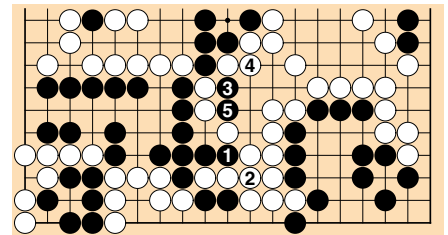


Diagramme D
Un problème très simple...

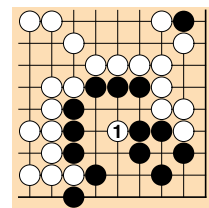


Diagramme E1
① est le tesuji.

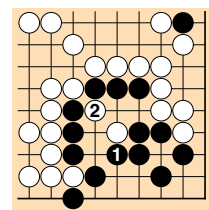


Diagramme E2
Réponse erronée : Noir perd trois pierres

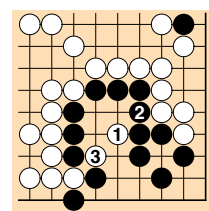


Diagramme E3
② est aussi une erreur.

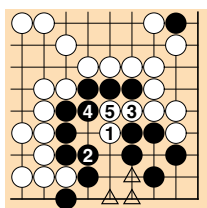


Diagramme E4

La meilleure réponse noire...
Blanc a réduit le territoire à trois points.

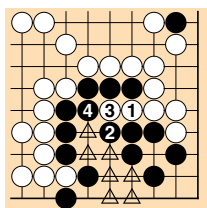


Diagramme E5

Le yose trivial donne sept points à Noir

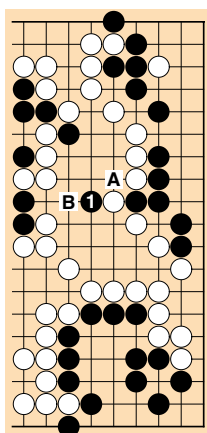


Diagramme F1

① est le *tesuji*.
Que Blanc réponde A ou B, Noir dévaste...

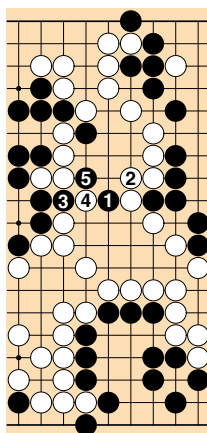


Diagramme F2

Pas d'échappatoire.

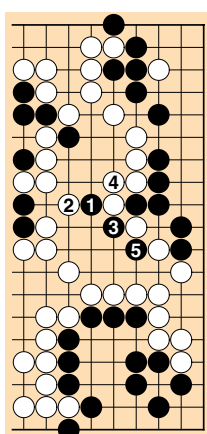


Diagramme F3

① fonctionne aussi bien à l'Est qu'à l'Ouest.

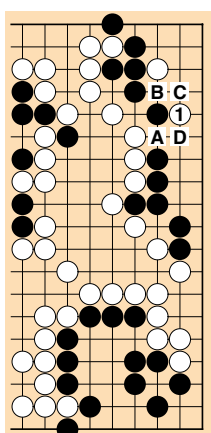


Diagramme G1

Le problème le plus difficile de cette session...

Le *tesuji* est ①.

Ensuite Noir doit choisir entre A, B, C et D.

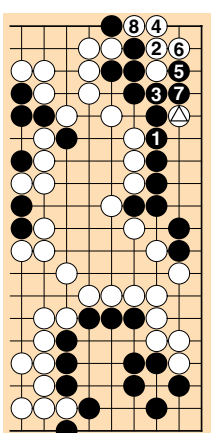


Diagramme G2

(réponse A)

La meilleure séquence pour les deux joueurs.

Blanc vole un bon paquet de points.

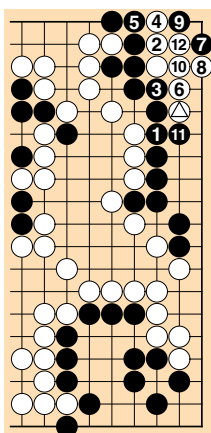


Diagramme G3

(réponse A, variante)

Blanc est vivant.

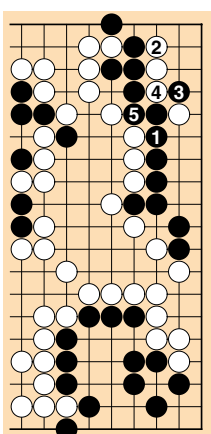


Diagramme G4

(réponse A, variante)

Si Noir coupe en ③, Blanc coupe à son tour en ④.

Quand Noir connecte, Blanc vit confortablement, mais en échange d'une nouvelle faiblesse dans son propre territoire.

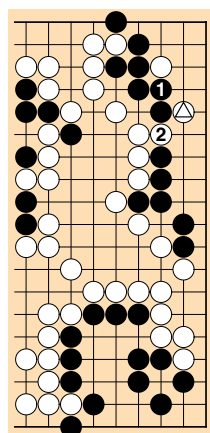


Diagramme G5

(réponse B)

De gros ennuis en perspective.

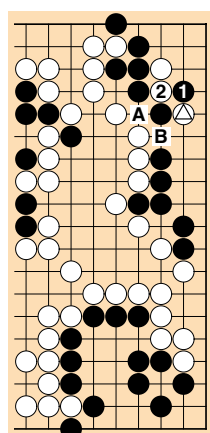


Diagramme G6

(réponse C)

Ensuite A et B sont *miai*.

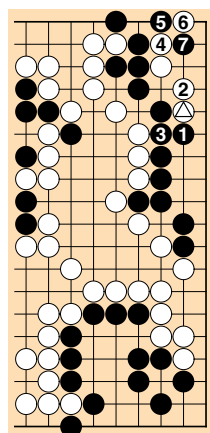


Diagramme G7

(réponse D)

Noir peut tenter un *ko*.

Mais c'est une stratégie dangereuse. En effet...

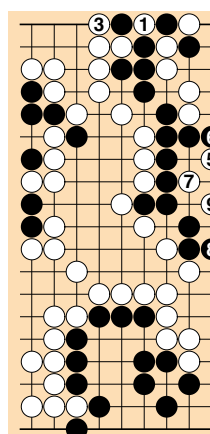


Diagramme G8

(réponse D, suite)

N2 : menace de *ko*, N4 : exécution de la menace.

... si Blanc gagne le *ko*, il a une bonne suite pour tuer tout le groupe noir.

Quel joseki choisir ?

Junfu Dai

Préambule

Chaque partie est unique. Il y a tellement de situations différentes qu'il est toujours difficile d'illustrer comment choisir le meilleur *joseki*.

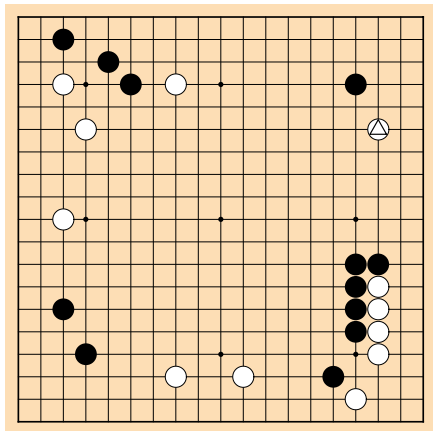
La discussion illustrera la logique du choix en fonction des circonstances locales et de la situation globale. Mais le choix d'un *joseki* reste un sujet ouvert. Il peut y avoir plusieurs choix possibles selon le style de jeu (préférer le territoire, aimer l'influence ou avoir envie de combattre). Mais il existe malgré tout des *joseki* à éviter parce qu'ils mènent à de mauvaises orientations.

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

Quel résultat est-ce que je recherche ?

Comment puis-je parvenir à cette position ?

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



Problème 2 : flexibilité

Blanc vient d'approcher en △ le *hoshi* Nord-Est. C'est à Noir de jouer et il est évident que l'enjeu principal se trouve dans le coin Nord-Est. Comment répondre à △ ?

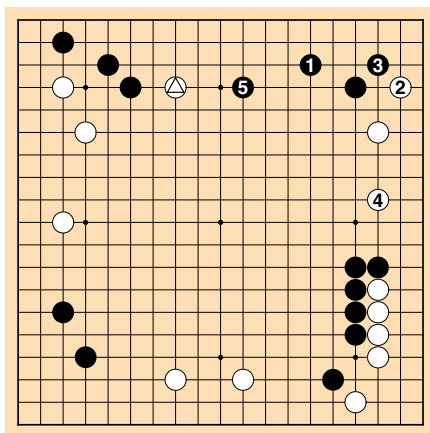


Diagramme 1

Banal.

Commençons par Noir 1, le *joseki* le plus simple.

Après B4, N5 est une extension qui sert aussi à menacer la pierre △. Comme Blanc dispose de beaucoup de territoire sur le *goban*, s'il résout bien la situation de cette pierre isolée, Noir aura du mal à compenser le *komi* à la fin de la partie.

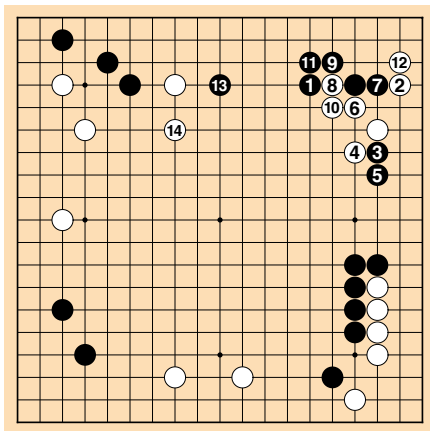


Diagramme 2

Joseki coréen.

Ce *joseki* coréen est parfois puissant pour jouer sur les deux côtés. Si Noir décide de jouer 1 et 3, Blanc peut choisir la variation du *hane* B4 pour se diriger vers l'extérieur. Après B14, bien que Noir ait pris les bords Nord et Est, son influence au Sud-Est est largement neutralisée quand le groupe blanc du coin Nord-Est devient solide. Par ailleurs, la combinaison entre les pierres 3 et 5, et l'influence noire au Sud-Est est susceptible de sur-concentrer Noir.

Cette séquence est bonne pour Blanc.

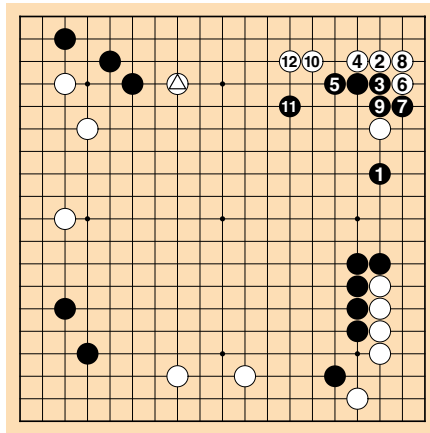


Diagramme 3

Un pari lourd.

Certains d'entre vous ont sans doute envie de choisir le *joseki* de la pince en N1 pour construire un grand potentiel grâce à l'influence noire au Sud-Est. Certes, le *moyo* noir, après le coup 11, devient grand. Mais, après B12, la pierre △ n'est plus en danger. Blanc dispose déjà d'environ 50 points sur le *goban*. Autrement dit, Noir doit réaliser au moins 40 points avec son *moyo* : comme je vous l'ai expliqué dans le livre « *Chuban* », construire un *moyo* et tout miser sur lui représente un risque important.

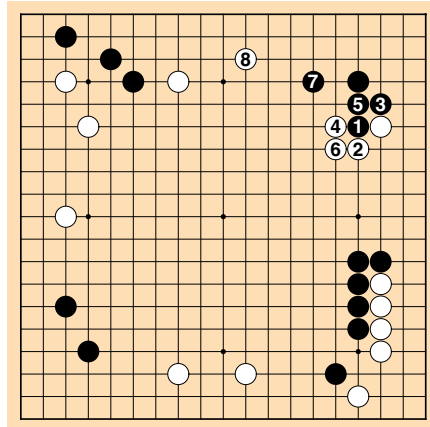


Diagramme 4

Blanc s'installe sur les deux côtés.

Le *joseki* combinant N1 et N3 permet à Noir de garder le maximum de points dans le coin et de pousser Blanc vers son influence tout en construisant le bord Nord. Mais avec son extension en 8 Blanc installe son groupe sur le bord Nord au détriment de Noir. Les quatre pierres blanches à l'Est sont solides et difficiles à attaquer.

Quand Blanc aura installé tous ses groupes, la partie sera encore bien longue.

Maître LIM

NOTE SUR DES PARTIES COMMENTÉES (6)

V. Les joseki-fuseki douteux

V-4 Un autre exemple de fuseki

À première vue, cette façon de jouer de Noir a l'air brut. M. Ouchi David, Chinois, intervient pour contre-dire cette « brutalité » : « M. Lim, cette série-là n'a aucune finesse ni subtilité, n'est-ce pas ? » « Boh, j'ai exprès emprunté le style de paysan chinois. » « Non, ce n'est pas le style de paysan chinois. Tous les coups sont des pattes de gorille ou de blaireau. » « Je n'aime pas les coups inutilement sophistiqués, tordus et compliqués, vides de sens. »

L'année dernière, à Sanhilac, l'auteur a montré cette idée à M. Shim et Yoo (champion amateur coréen, 2000) et nous sommes arrivés à une conclusion (Diagramme 4.2). Ils disent que si Noir joue 11, il n'y a pas d'autre choix que ce diagramme. L'auteur a dit à M. Yoo (qui estime le style de Moussa) que nous (l'auteur et Moussa) ne jouons plus le coup 8, et que nous jouons le coup 11. M. Yoo y a acquiescé.

Pour les joueurs en kyu, l'auteur ajoute un diagramme superfétatoire.

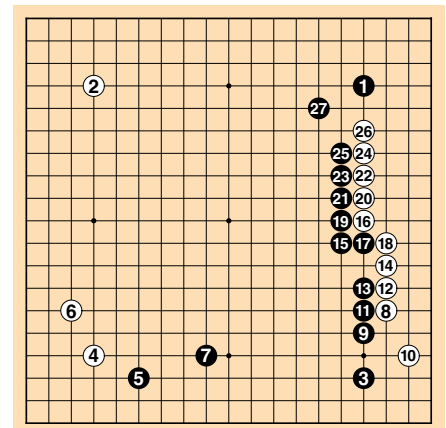


Diagramme 4.3

On arrive jusqu'à 27.

Ensuite, Noir ne peut pas jouer 22 en 23, ni 24 en 25 (il faut le vérifier).

Le territoire blanc sur le bord Est représente une vingtaine de points, tandis que le moyo noir ressemble au tableau-miniature du Grand Cañon, Arizona.

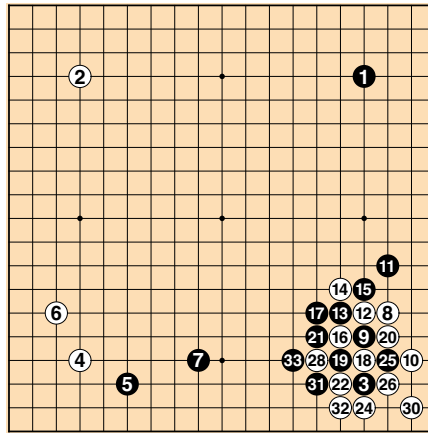


Diagramme 4.1

23 en 9, 27 en 18, 29 en 16

Ce fuseki a été à la mode pendant un certain temps.

C'est à Blanc de jouer. Il ne semble pas à l'auteur qu'après ce joseki géant, la partie soit agréable pour Noir pour trois raisons : primo, le territoire noir sur le bord Sud n'est pas encore verrouillé ; secundo, la pierre 14 garde encore une vitalité ; tertio, le territoire blanc dans le coin Sud-Est représente une bonne dizaine de points.

L'auteur de l'article propose son opinion d'audace (diagramme 4.2).

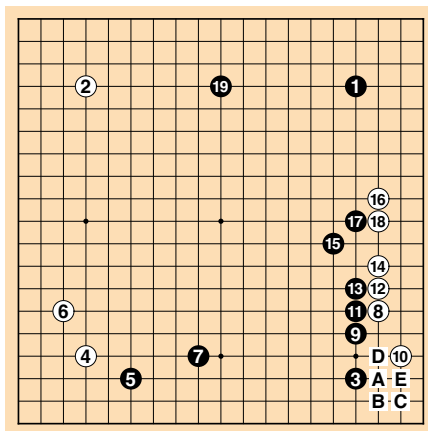


Diagramme 4.2

13-14 sont obligatoires.

Au coup 15, Blanc ne doit pas jouer 16 en A ; si Blanc y joue, Noir en B, Blanc en C, Noir en D, Blanc en E et Noir en 18.

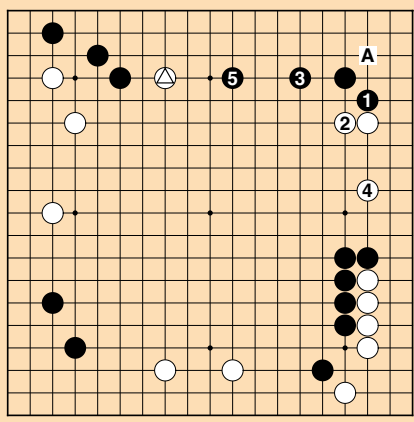


Diagramme 5

Bien profiter des circonstances.

Noir 1 n'est pas un coup de joseki « standard » du fait de la faiblesse en A qui permet à Blanc d'envahir le coin. Mais ce coup s'adapte très bien à la situation actuelle. Tout d'abord, Blanc est obligé de réaliser une extension courte en 4 car Noir est trop solide sur le bord Est. Puis N5 est une extension qui sert aussi à menacer la pierre △. Enfin, comme les trois pierres blanches sur le bord Est ne sont pas encore bien installées, Blanc n'osera pas jouer tout de suite au san san en A.

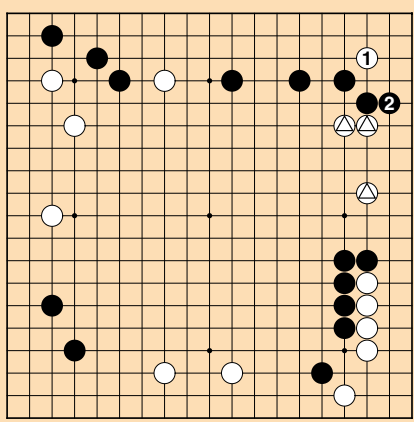


Diagramme 6

Si Blanc joue B1, Noir descend en N2 : les trois pierres △ perdent leur base de vie et sont désormais en grand danger.

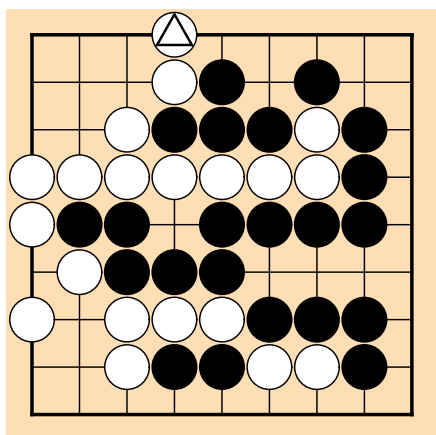
Conclusion

En choisissant un joseki, il faut prendre en compte les circonstances puis essayer de profiter au maximum de sa propre influence. De la flexibilité est parfois fortement recommandée, comme dans cette partie où Noir est extrêmement solide et cherche à bien exploiter son influence pour maximiser ses profits.

YOSE

Junfu Dai

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



Problème 1

Blanc vient de jouer le coup . C'est un gros coup de yose, et surtout il prépare une attaque méchante sur le bord Nord.

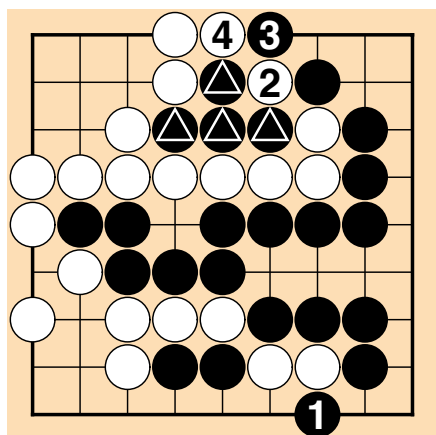


Diagramme 1 : Tenuki

Si Noir joue directement le coup ❶ pour capturer les deux pierres blanches sur le bord Sud, Blanc, avec le *tesuji* de sacrifice en B2 suivi de B4, va capturer les quatre pierres : cette séquence est terrible pour Noir.

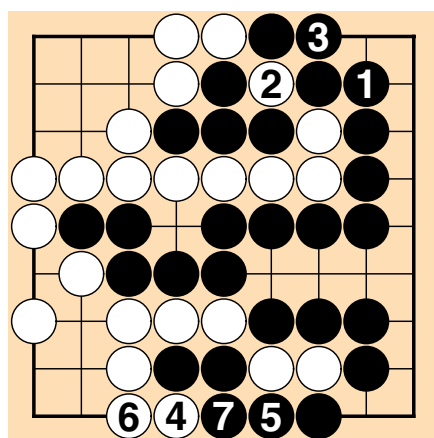


Diagramme 2 (suite)

Noir a 18 points, Blanc 22 points : Noir a perdu.

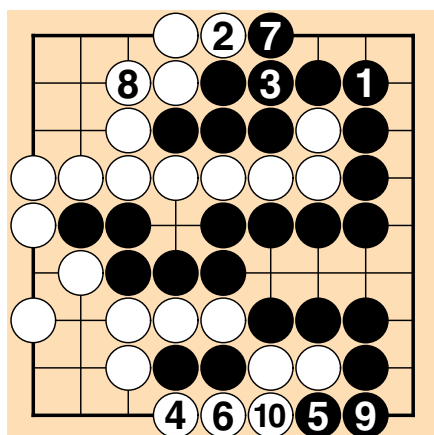
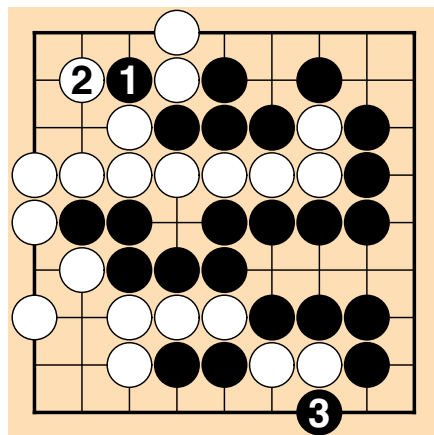


Diagramme 3

Si Noir se connecte gentiment en 1 pour se défendre contre cette attaque, Blanc peut quand même jouer B2 en *sente*, et surtout placer B4 pour prendre le dernier grand coup de yose.

Blanc a 18 points, Noir 14 points : Noir perd encore...



À propos, comment calcule-t-on la valeur du yose sur le bord Sud ? Dans les deux diagrammes qui suivent, oublions le bord Nord...

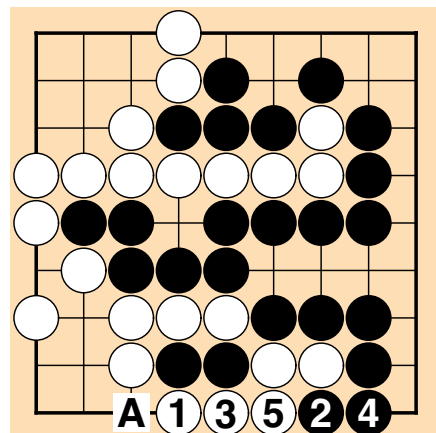


Diagramme 4a

Blanc dispose de 4 points (deux prisonniers, deux intersections) avec 1 point additionnel en A, soit cinq points.

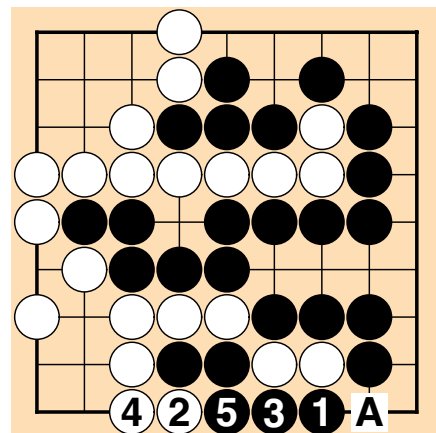


Diagramme 4b

Si c'est à Noir de jouer, il obtiendra la même chose...

Ce coup de yose a donc une valeur de 10 points.

Nous avons vu que si Noir protège sa faiblesse, il perd, et que s'il l'ignore, il perd encore... Alors, que faire ?

<= Diagramme 5

N1 est le *tesuji*. Ce coup de sacrifice (gratuit, car Blanc devra ajouter un second coup pour prendre la pierre) permet à Noir de protéger ses pierres en *sente*, et donc de pouvoir placer le second gros coup de yose en N3.

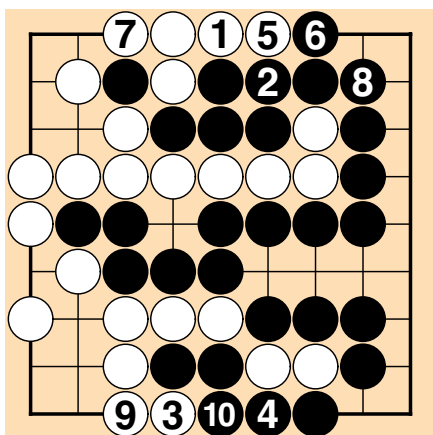


Diagramme 6

Ceci permet à Noir d'avoir au final 5 points d'avance sur le *goban* :
Noir a 18 points, Blanc 13 points.

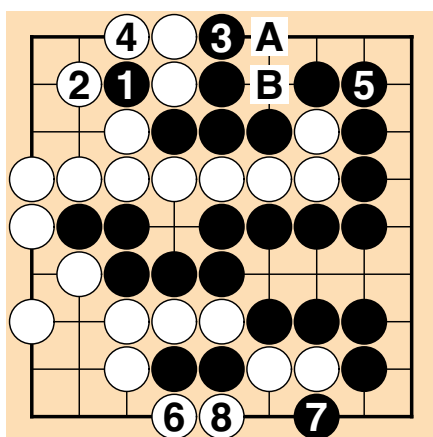
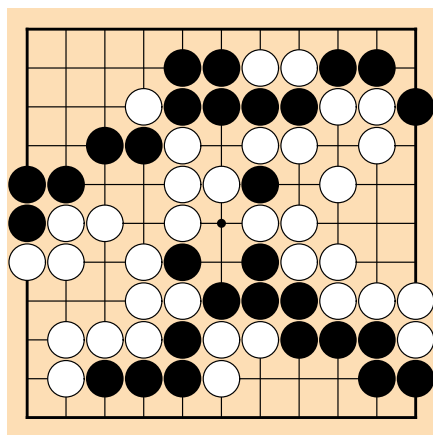
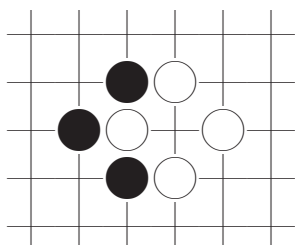


Diagramme 7

Attention, Noir ne doit surtout pas prioriser l'*atari* pseudo-sente en N1, car il est obligé de se défendre tout de suite en N5 (sinon Blanc en A, Noir B, Blanc en 6.)

Il gagne seulement 3 points de plus sur le bord Nord par rapport au diagramme précédent, mais perd le coup de yose au Sud, et la partie !

Noir a 16 points, Blanc 18 points...



Problème 2

Dès le premier coup d'œil nous avons l'impression que le territoire de Noir est plus grand que celui de son adversaire. Comment le réduire ?

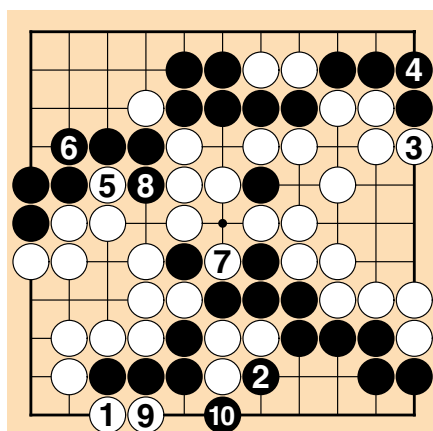


Diagramme 1

Si Blanc joue le yose sans trop réfléchir, après N10, Noir aura 38 points alors que Blanc n'aura que 21 points.

L'écart est de 17 points.

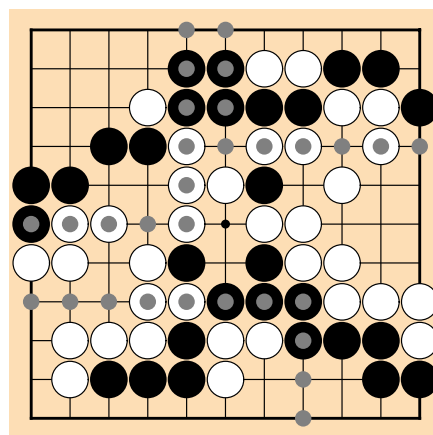
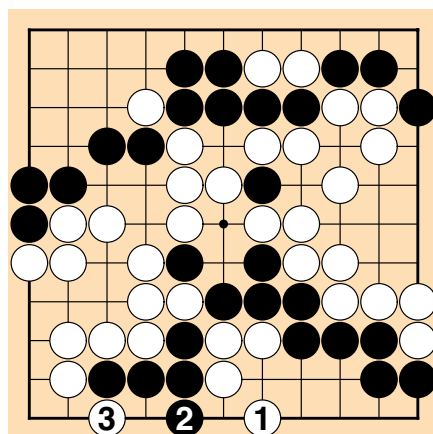


Diagramme 2

Pour rattraper le retard, Blanc doit analyser les principaux endroits où il peut y avoir des possibilités de *tesuji*.

Trois endroits sont susceptibles de donner une chance d'exploiter un bon coup de yose : le coin Nord-Est, le coin Nord-Ouest, et le bord Sud.

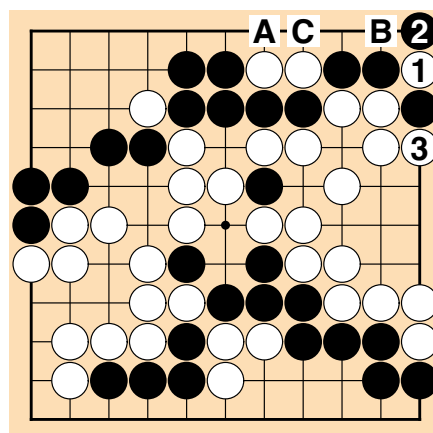


Diagramme 3

B1 est le coup le plus facile à trouver. Cette coupe menace de lancer un *kô* dans le coin, en B : Noir est obligé de répondre en 2. Plus tard quand Blanc joue 3, Noir ne peut pas se connecter en 1. Blanc peut donc continuer à capturer des pierres, tout en obligeant Noir à prendre les deux pierres blanches par A et C. Le coin noir est largement réduit.

<= Diagramme 4

Sur le bord Sud Blanc dispose du *tesuji* en 1. Si Noir répond en 2, B3 permet de capturer les cinq pierres noires avec une liberté d'avance.

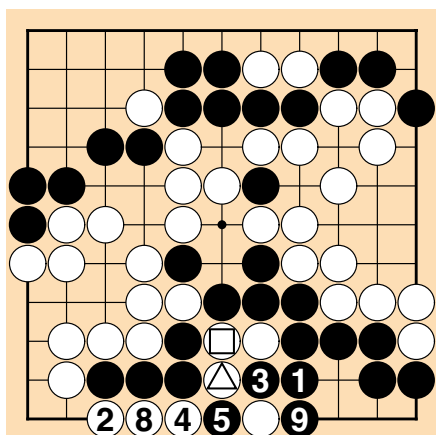


Diagramme 5

6 en △, 7 en □

Noir est obligé de jouer en 1 pour gagner le *semeai*.

B4 est un *tesuji*, il permet de recapturer la pierre N5 en △ tout en reliant toutes les pierres blanches sur le bord Sud.

Même si N9 permet à Noir de capturer les deux dernières pierres blanches, Blanc a tout de même réduit le territoire noir sur le bord.

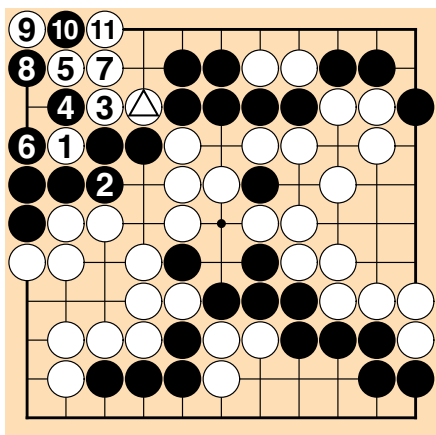


Diagramme 6

Dans le coin Nord-Est, B1 est un bon *tesuji*, qui permet de réveiller l'*aji* de △.

Si Noir résiste en 2, Blanc peut créer un *kô* dans le coin en sacrifiant N9 : ce résultat est insupportable pour Noir.

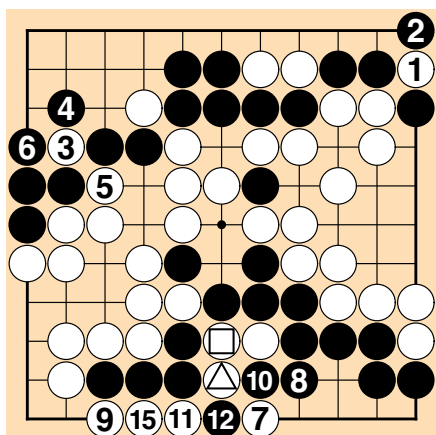
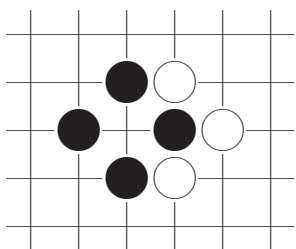


Diagramme 7

Le bon ordre des coups (1)

13 en △, 14 en □, 16 en 12

Pour jouer le yose dans le bon ordre, il est préférable de commencer par le coup 1 dans le coin Nord-Est. Noir est obligé de répondre en 2, car un *kô* sera impossible à gagner pour lui vu que Blanc dispose de beaucoup de menaces.

Après les coups *sente* B3 et B5, Blanc termine sur le bord Sud avec B7.

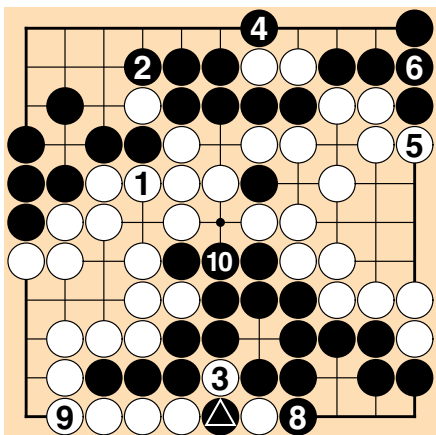


Diagramme 8

Le bon ordre des coups (2)

7 en △

B1 est une menace non négligeable qui permet à Blanc de gagner le *kô*.

N4 reste le plus gros coup de yose sur le *goban* (environs 4,5 points).

Blanc se connecte en 7 (4 points), et N10 prend le dernier coup de yose de 3 points.

Au final Noir a 31 points et Blanc 20 points. Blanc a rattrapé facilement 6 points par rapport au diagramme 1.

Shape Up ! (suite)
4.5
Sur la tête
tu ne te cogneras pas

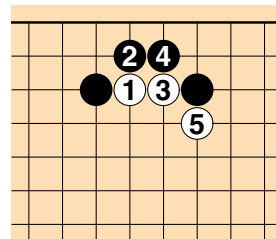


Diagramme 33

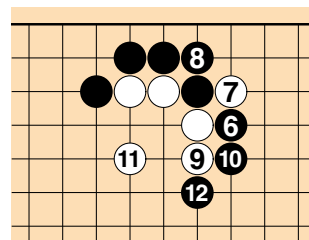


Diagramme 34

Dia. 33 & dia. 34 : Blanc 3 se cogne la tête contre une pierre noire. Après Noir 12, la forme de Blanc est très mauvaise.

Blanc a commis deux fois la même erreur.

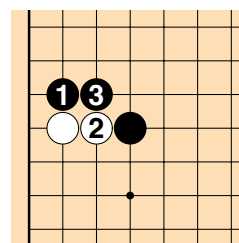


Diagramme 35

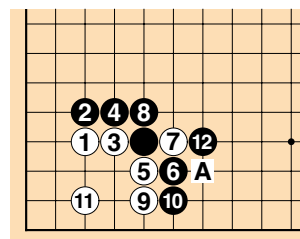


Diagramme 36

Dia. 35 & dia. 36 : Blanc 2, qui se dirige vers le centre en se cognant la tête, conduit généralement à une mauvaise forme. Après le double *hane* en 6, Blanc ne peut pas jouer en A et doit donc reculer en 9.

La vie des clubs

Naissance d'un petit club local

ici Bruno, j'ai 70 ans et n'avais plus joué au go depuis quelques décennies.

Il y a maintenant deux ou trois ans, alors que je représentais une association lors de la foire annuelle aux associations de mon village — Le Vigan, 30120, 4 000 habitants, 200 associations d'une impressionnante diversité — je vois un jeu de go sur une table. Je cherche la source et découvre Stéphane, qui comme moi tient un stand pour son association.

Nous découvrons que chacun de son côté a déjà cherché des joueurs et un local.

Bref, trop contents de rencontrer un partenaire potentiel, (tous deux de niveau à peine 10e kyu) nous commençons à jouer régulièrement chaque semaine dans « la salle de Stéphane » (celle de son association, une pièce dédiée de son domicile) avec divers autres joueurs, occasionnels mais pas réguliers.

Stéphane prend alors sa licence à la Fédération et nous déclare comme club local.

Ainsi le club existe et commence à fonctionner. Au fil des mois un autre joueur, Étienne, devient un participant régulier. Un quatrième, Josué, n'est malheureusement pas libre aux horaires du club mais joue régulièrement avec l'un ou l'autre d'entre nous, dans le café où il travaille quand il n'y est pas en service.

Au bout un an, pour progresser, nous avons cherché des formations où nous inscrire. Il nous a fallu un peu de temps pour comprendre qu'à la Fédération une « formation » forme en fait à organiser des tournois (ou à enseigner aux débutants), et que pour seulement progresser dans son jeu c'est plutôt le mot « stage » qu'il faut viser...

Le Stage

Finalement, Le Vigan disposant d'un village-vacances qui a un hébergement agréable et peu cher, nous décidons, pour apprendre avec des joueurs meilleurs, d'y organiser notre propre stage local pour le prix le moins cher possible. Ce fut fait fin novembre 2018, d'un vendredi 17h au dimanche 18h, 40 € par participant hébergé au village-vacances, 20 € pour ceux hébergés ailleurs (locaux...). Tous ceux qui le souhaitent partagent les repas « *en tiré du sac** ».

La Fédération nous a heureusement aidés à trouver des pédagogues bénévoles.

Une fois les premières inscriptions enregistrées, réalisant que ce stage allait vraiment avoir lieu, Stéphane y ajoute la super idée de deux heures d'initiation gratuite le vendredi soir, de 17h à 19h.

Ce fut communiqué dans tout le village la semaine précédant le stage, avec flyers, affiches chez les commerçants, panneau municipal d'informations lumineuses, pub dans le journal d'annonces local et dans celui de l'office du tourisme, etc. Grâce à ce bouche à oreille nous avons reçu le vendredi soir une quinzaine de débutants... dont plusieurs ont enchaîné sur le week end.

Une belle péripétie : le pédagogue bénévole prévu tombe malade et ne peut malheureusement nous l'apprendre qu'une fois tout le monde présent. Heureusement un participant, Benjamin, venu de Paris pour voir son amie de Montpellier, nous dépanne magnifiquement.

Depuis, nous sommes passés de deux ou trois joueurs présents à six ou huit chaque semaine.

C'est trop bien, en deux heures on peut jouer chacun trois parties avec trois partenaires différents. L'ambiance est belle, toutes ces âmes profondément présentes dans si peu et si vaste.

Et Stéphane est transformé, il a quitté sa peau lisse et depuis bientôt un an arbore une superbe barbe blanche qui pousse, qui pousse...

Du coup, grâce à deux pédagogues locaux bénévoles (grand merci à eux), de niveaux 1er kyu (Bob, de Montpellier) et 2e dan (Pierre, d'Alès), nous récidivons avec un deuxième stage où vous êtes tous conviés, du Vendredi 24 Mai à 17H au Dimanche 26 Mai à 18H.

Une visite imprévue...

Enfin, cerise inattendue sur le gâteau, notre annonce dans l'écho des Cévennes pour le premier week-end nous avait attiré un visiteur surprise ! Farid Ben Malek est 5e dan, triple champion de France de go (en 1993, 1998 et 2002)... et d'origine cévenole ! Trop heureux de découvrir un club de go local il est très gentiment venu jouer avec nous ! Ancien inséi formé au Japon pendant plus de deux ans, sa photo devant le centre de la Nihon Kiin témoigne combien le manga « Hikaru no go » respecte ses décors jusqu'à l'emplacement des arbres. Il a joué deux parties simultanées avec tous les joueurs présents et les a tous fait profiter de clairs et puissants repères élémentaires que nous ignorons tant.

Logistique

Du point de vue logistique, le club n'a jusqu'ici ni jeux, ni salle fixe.

Nous jouons chaque semaine un soir (de 20h à 22h) dans des endroits variés avec les goban et pierres de chacun.

Nous fréquentons plusieurs lieux. Normalement le mercredi nous nous réunissons chez le président (Stéphane) dans une salle qu'il utilise habituellement pour d'autres activités (Chi Qong) ; souvent le lundi c'est dans la salle commune de Mandagout (à 5km, nous y avons quatre joueurs, clef par Bernard) ; parfois nous jouons chez un joueur (Étienne) ou dans un café (Châtaigniers, Conti, Cévennes...), en été dehors sur la terrasse (bon pour faire connaître le club !).

Du point de vue administratif, il n'y a pas encore de structure. Pour les week-ends le compte bancaire d'un joueur suffit.

Si vous passez près du Vigan, prévenez-nous : nous serons contents de jouer au Go avec vous.

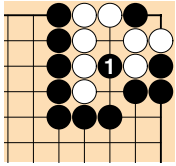
Contacts :

Stéphane 06 86 55 36 27
ou Bruno 06 24 34 05 83

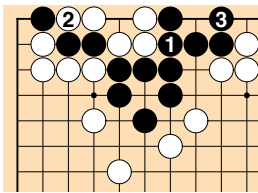
Bruno Martin-Vallas

* : « tiré du sac » : chacun apporte sa part (alimentation ou boisson), on met tout sur la table et on partage.

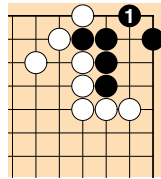
Niveau débutant



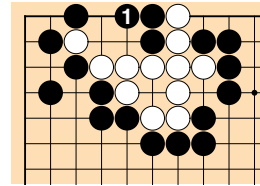
Problème 1
Blanc est mort !



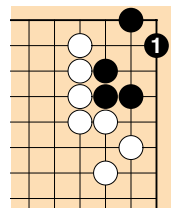
Problème 2
Noir est vivant !



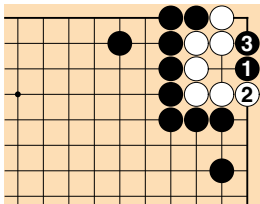
Problème 3
Le point vital !
Noir est vivant.



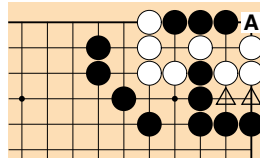
Problème 4
Seule possibilité pour
se connecter et sup-
primer l'œil.



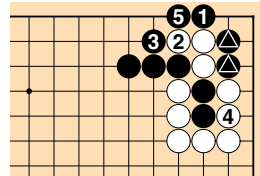
Problème 5
Point vital !



Problème 6
Blanc est bien mort.

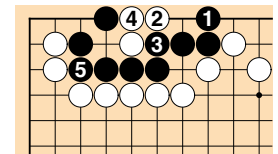


Problème 7
Si Noir joue en **A**, il donne
à Blanc une forme vivante.
Si Blanc prend les pierres,
« forme en trois », Noir tue.
Alors, *seki* ? Non ! Blanc est
mort : Noir comble les deux
libertés **Δ** et peut ensuite
prendre les pierres blanches
en jouant en **A**.



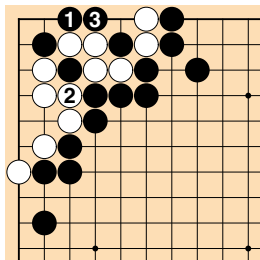
Problème 8
Noir peut se connecter de la
première ligne.

Niveau intermédiaire

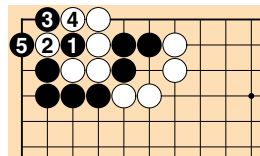


Problème 9
Seki ! Donc Noir est vivant !

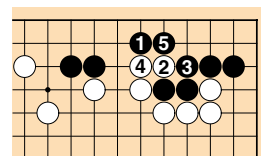
Niveau confirmé



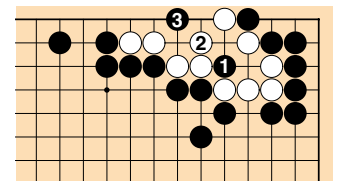
Problème 10
N1 : Il faut faire *atari* ici
N3 : Blanc est mort !



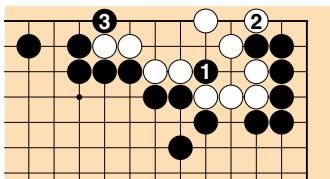
Problème 11
Il est encore possible de créer
un *ko*.



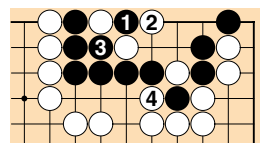
Problème 12
Joli coup ! c'est un *tesuji* clas-
sique.



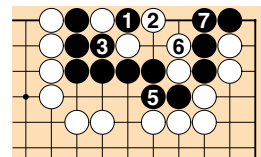
Problème 13 a
Blanc est mort !



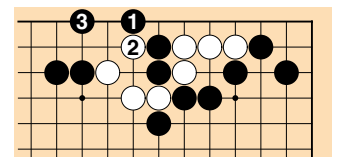
Problème 13 b
Blanc est mort !



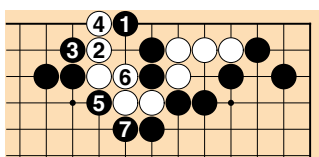
Problème 14 a
N1 : Sacrifice !
C'est un *ko* . C'est le meilleur
résultat.



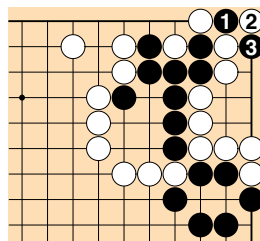
Problème 14 b
(B4 connecte en 1)
Si Blanc ne laisse pas le *ko* à
Noir...
N7 : Noir est vivant !



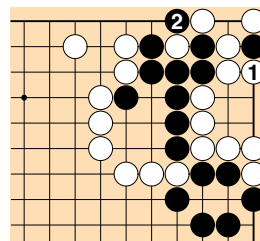
Problème 15 a
Tesuji !
Noir connecte.



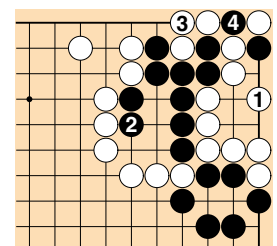
Problème 15 b
Blanc est mort !



Problème 16 a
N1 : *Tesuji* !
N3 : Très joli coup !



Problème 16 b
Soit Blanc tente un *ko*, avec la
vie du coin à la clef, soit Noir
vit sans condition.



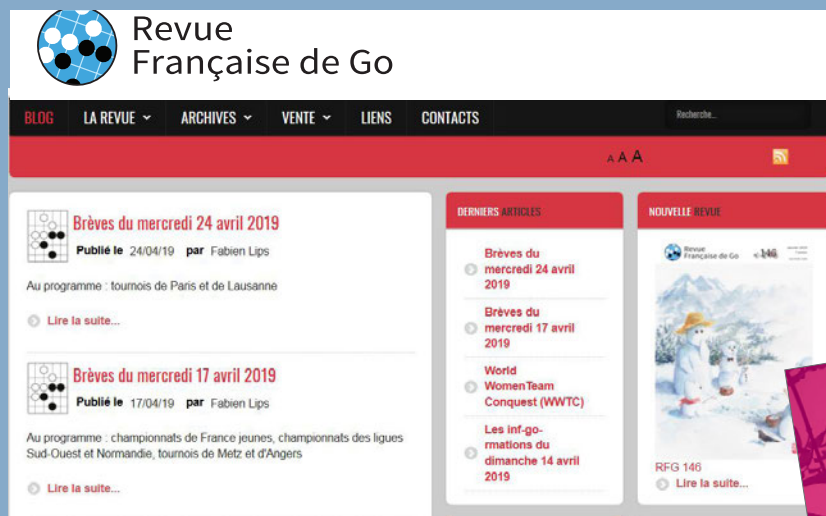
Problème 16 c
Un *ko* est dangereux pour
Blanc.

Retrouvez la RFG en ligne

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

Revue Française de go

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



<http://rfg.jeudego.org>

Complétez votre collection !

Anciens numéros de la Revue Française de Go

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

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

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

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

JeuxduMonde.com

**JeuxduMonde.com spécialiste du jeu de go
et des jeux asiatiques vous propose**

JeuxduMonde.com
1 rue Lakanal
38 000 Grenoble
contact@jeuxdumonde.com
www.jeuxdumonde.com

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



26 modèles de goban*



18 types de pierres*



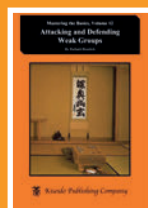
9 modèles de bols*



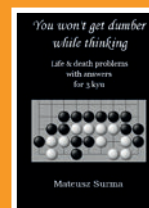
280 livres de Go* tous les classiques, et les nouveautés



Rational Endgame
(Anti Tormanen)
21,00€



Attacking an defending
weak groups
(Bozulich) 27,50€



You won't get dumber
while thinking (Mateusz
Surma) 15€



Pair Go
(Taki) 12,50€



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

Possibilité de tarifs "club", n'hésitez pas à nous contacter directement - contact@jeuxdumonde.com - 09 54 73 48 34

JeuxduMonde.com est une réalisation de Loolah Productions, éditeur des sites jeudego.com, jeudemahjong.com, du CDrom Jeu de Go Teacher et du livre Principes Fondamentaux de Yilun Yang

*Nombres d'articles et tarifs au 01/04/2019 susceptibles de modifications

LOOLAH
PRODUCTIONS