

Revue
Française de Go

n° 136

Août 2015
7 euros

issn 0181-1142

Nos deux champions de France mais encore...

Hommage à Go Seigen

et aussi...

Congrès national jeunes
Coupe Maître Lim
SAWMG



Retrouvez la RFG en ligne

Le blog, les actualités, les archives...



<http://rfg.jeudego.org>

Revue Française de go

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



Complétez votre collection !

Anciennes Revues 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 de 25€ par an (3 numéros). Pour toutes les questions concernant les abonnements merci de contacter le responsable RFG abonnement-rfg@jeudego.org

L'édito

ACTUALITÉS

Hommage à Jean Hossenlopp	2
Stage de la ligue de l'Ouest	3
Championnat de France 2014 - 3 ^e tour	4
partie commentée	4
Championnat de France 2014 - 4 ^e tour	6
partie commentée	6
Maître Lim et coupe Lim 2014	8
partie commentée	10
Paris meijin 2014	12
partie commentée	13
Congrès national jeunes 2014	18
parties commentées	18

INTERNATIONAL

Go Seigen	16
partie commentée	17
SportAccord World Mind Games 2014	22
partie commentée	22
Stage de la Kansai Ki-in	28

PÉDAGOGIE

Cours joueurs confirmés	24
Cours joueurs faibles kyu	26
Tsumego	31

- Éditeur : Fédération Française de Go.
Siège social : Fédération Française de Go
101 rue de Sèvres, 75280 Paris CEDEX 06.
- Directeur de publication : Michel Trombetta.
- Rédacteur en chef : Augustin Avenel.
- Rédacteurs adjoints : Chantal Gajdos, Jean-Pierre Lalo.
- Maquettistes : Chantal Gajdos, Gérald Garlatti, Michel Trombetta.
- Correcteurs : Simon Billouet, Marie Julien, Aurélie Peres, Philippe Richard, Vivien Braida.
- Rédacteurs : Augustin Avenel, Dai JunFu, Fan Hui, In-Seong Hwang, Motoki Noguchi.
- Photo couverture : Benjamin Papazoglou et Dai Junfu
- RFG est publiée par la Fédération Française de Go.
- La FFG est membre de la Confédération des Loisirs de l'Esprit.
- Imprimé par : Maugein Imprimeurs à Tulle
- Dépôt légal à parution.



Comme vous l'aurez peut-être constaté, la revue ne présente pas de pages « Actualités France » dans ce numéro. Ces pages ne réapparaîtront pas dans les prochains numéros, désormais ce genre d'articles seront publiés sur le blog de la RFG,

l'actualité étant ainsi relayée plus rapidement. N'hésitez donc pas à nous faire parvenir des articles à propos des événements que vous avez organisés, c'est un grand plus pour la communication de la FFG.

L'axe de rédaction de la revue est désormais orienté vers la pédagogie et les articles de fond. Le contenu de la revue reste néanmoins très lié à l'actualité de la fédération, avec des articles et commentaires de parties des différents championnats, stages...

Bonne lecture,

Augustin Avenel
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 : www.facebook.com/revue.francaise.go



Hommage à Jean Hossenlopp

Photo : Benjamin Blanchard

C'est avec tristesse que je vous fais part du décès de Jean, le samedi 22 novembre à l'âge de 81 ans. Jean a été hospitalisé pendant 2 mois et a souffert de plusieurs infections ; il a passé plusieurs semaines en réanimation avant de succomber d'un arrêt cardiaque.

Jean avait beaucoup d'admiration pour Maître Yasuda et a voulu comme lui faire découvrir le jeu de go au plus grand nombre. La dernière fois que je l'ai rencontré, il voulait écrire à Yasuda pour lui demander de venir animer des séances dans l'hôpital où était hospitalisée Monique, sa femme pour une maladie d'Alzheimer. Malheureusement, il est parti avant d'avoir achevé cette lettre.

En 2000, le 22 septembre, un des rêves de Jean se réalise avec l'ouverture du club de go de l'Ouest Parisien, qui se tiendra pendant une petite année au restaurant SUSHI ONE, 63 avenue Franklin Roosevelt. Au bout d'un an, le restaurant périclité et Jean va installer le club dans un local au rez-de-chaussée de la résidence Allera-Quintinie où il a son appartement.

C'est grâce à Jean que le club de l'Ouest Parisien s'est développé. Depuis l'an 2000, il était présent presque chaque semaine pour accueillir les joueurs de go dans la grande salle du COP. Nous y avons tenu le club pendant près de 14 années. Plus de 300 joueurs se sont inscrit au COP depuis son ouverture et nous avons pu y organiser le Paris Meijin avec son soutien.

Si Jean était un joueur passionné, il aimait beaucoup les livres et s'est évertué à aider à la traduction et la publication de nombreux ouvrages de go. Avec Jean Cumin, il a publié deux livres d'initiation au boulier en 1994 et 1998.

Il a été un correcteur très patient et a permis la parution du *Jeu cosmique* de Takemiya en 1997, traduit par Wataru Miyakawa, des 2 tomes de *Invasion et réduction* de Lee Chang-Ho en 2005 traduit par Juh Taehwan.

Enfin avec Fan Hui : L'âme du go, les formes et leur esthétique en avril 2007 et la série des 5 premiers volumes du go pas à pas de 2010 à 2013.

Dans sa vie professionnelle, Jean était ingénieur statisticien et il a fait une partie de sa carrière à Bordeaux, comme directeur régional de l'Insee, où il fut membre du club de go. C'est en 1989 que Jean prend la responsabilité de l'intendance du stage de go à Sanhilac avec une équipe du club de Bordeaux, ville où il est installé. À l'assemblée générale de la même année, il devient trésorier de la FFG sous la présidence de Pierre Decroix. Il tiendra ce poste avec succès jusqu'en 1992, et organise en particulier la diffusion du programme Star of Poland, un des premiers programmes capable de bien jouer.

En 1993, il publie un article sur la règle AGA et propose de l'adopter comme règle pour la France. En 1994, il co-écrit, avec François Mizessyn, un projet qui aboutira en juin 1995 à la publication des règles françaises qui précisent la règle interdisant les répétitions dites du super-ko, et le principe des pierres de passe qui permet d'introduire le décompte « simplifié » à la Japonaise. Jean était particulièrement attaché à la règle française qui permet de résoudre tous les cas d'exception inclus ou non dans la règle japonaise.

En mai 1995, sous la présidence de Philippe Bizard, Jean prend le poste de secrétaire de la FFG. Il maintiendra avec soin la liste des clubs avec leur adresse de contact et y exercera ses talents de statisticien. Il occupera ce poste jusqu'en juin 1998, avant que l'équipe du président Bernard Dubois, élue en février, ne vienne prendre la relève.

Pour profiter de la venue à Paris de Maître Yasuda en 2003, il prépare une conférence à Cannes avec une démonstration de l'utilisation du ponnuki-go comme outil de communication. Le livre

de Yasuda a été traduit pour l'occasion et Jean en a assuré la relecture complète et la mise en page. Il utilise un petit logiciel *Goban* développé à l'époque par la société ALGO de son neveu Jean Cumin qui permet de construire les diagrammes et de les copier dans un document MsWord pour constituer la maquette des livres.

C'est avec Jean Cumin qu'il fait imprimer des couvertures jaunes de 13*13 et 9*9 qui permettent facilement de se constituer un petit goban réversible en les collant sur un carton et qui ont servi à de si nombreuses initiations.

Dans le début de sa carrière, Jean avait participé à l'association Emmaüs de l'abbé Pierre et était resté en contact avec lui. Lors d'une rencontre avec l'abbé Pierre, alors âgé de 91 ans, il se proposa de lui expliquer les règles du Go ce qui permit à l'abbé Pierre de faire sa première partie, tout en lui expliquant les mérites du jeu en tant qu'outil de communication.



Maître Yasuda dédicant son livre entouré de Jean et Jérôme.

Jean avait un attachement particulier pour le tournoi de Paris. Il a souvent contribué à son organisation. Je me rappelle une année où une trentaine de joueurs et joueuses d'Ukraine ont annoncé leur visite quelques jours avant le tournoi. Jean s'est efforcé de trouver un hébergement bon marché pour eux et finalement, ils ont pu être logés et participer au tournoi.

Jean, malgré un caractère parfois bourru, était un homme de cœur, très hospitalier, notamment avec les asiatiques et nombreux furent ceux qui purent être hébergés chez lui lorsqu'ils étaient de passage à Paris.

Jean, tu nous manques.

Jérôme Hubert
Président du Club de l'Ouest Parisien
(voir aussi p. 33)

Il était un stage de Ligue à l'Ouest...

Il y a moins d'un mois, la Ligue de Go de l'Ouest organisait son premier stage régional depuis longtemps. Le week-end du 7 et 8 février a rassemblé 40 participants chez nos amis du club Rengo, sous le signe de l'ensoleillement. Au programme : du Go international !

À l'auberge de jeunesse du centre-ville de Rennes, les stagiaires venant du Grand Ouest, et certains de plus loin encore, étaient contents de pouvoir (enfin) participer à un événement de grande ampleur organisé par la Ligue. Accueillis chaleureusement par Rémi Vannier, président de Rengo, et toute l'équipe rennaise, c'est dans une ambiance conviviale et détendue qu'ils ont profité de plusieurs activités, dont l'enseignement du Go par un visage nouveau, une bonne ripaille, et des échanges culturels innovants...



Participants et pédagogues

Photo : Ligue de l'Ouest

Un nouveau pédagogue dans l'arène

Ayant rejoint l'équipe pédagogique française depuis peu, In-Seong Hwang (8d) était l'invité d'honneur de l'événement avec son épouse, Semi Lee (3d). S'il ne maîtrise pas encore parfaitement la langue de Molière, il a su rendre ses propos en anglais clairs et accessibles à tous, toujours avec panache et humour. Les participants de tous niveaux ont ainsi apprécié ses commentaires de parties en direct, et comprendre les trucs et astuces cachés ainsi révélés.

In-Seong fut également accompagné de deux grandes pointures de l'Ouest : Benjamin Papazoglou (6d) et Tanguy Le Calvé (6d). L'équipe pédagogique au complet a ainsi proposé un programme riche, composé de parties comptabi-

lisées, de commentaires de parties en ligne, et de simultanées.

Un mini-tournoi fut organisé, avec un temps principal de 30 minutes par joueur. 22 participants s'y affrontèrent en deux rondes, avec pour vainqueur Mathieu Delli-Zotti (3d). Le samedi soir aussi a eu le droit de voir du Go, avec un tournoi de Blitz très sympa au Saint Mélaire. Lors de la finale entre nos deux pédagogues régionaux, Tanguy s'est incliné face à Benjamin.

Un concept inédit d'échange avec le Japon

Si vous vous souvenez bien, je vous avais déjà parlé de mon voyage au Japon dans l'article de la Revue Française de Go n°135 « Breizh Go to Japan ». Tout en continuant mes relations avec le groupe Shicho, j'ai imaginé un moyen de réaliser un échange de Go entre joueurs français et joueurs japonais. Le principe fut simple : créer une équipe de la Ligue de l'Ouest pour jouer en ligne sur KGS contre une équipe japonaise du groupe Shicho (Yokosuka, préfecture de Kanagawa).

Malgré une cinglante défaite, l'équipe japonaise était contente de ce moment partagé, et souhaite réitérer l'événement.

Concept également adopté avec le club de Grenoble

À l'initiative de Mathieu Delli-Zotti, et en utilisant les mêmes principes que lors du match contre l'équipe japonaise, la Ligue de l'Ouest a proposé un nouveau match en ligne sur KGS. Cela s'est déroulé le dimanche matin contre des adversaires un peu plus proches : l'équipe grenobloise. En effet, au fil des années s'est créée une complicité et rivalité entre les clubs de Rennes et de Grenoble, intensément défendue à chaque grand événement du Go comme le tournoi de Rennes ou la Coupe Maître Lim. Pour confirmer cette relation amicale, c'est tout naturellement que l'équipe du Sud-Est a accepté de relever le challenge, menée par José Olivares Flores, membre actif de la Ligue Rhône-Alpes et membre de l'ERJ (équipe Responsable des Jeunes).

Cette fois-ci, c'est Grenoble qui l'emporte, mais comme aux dernières nouvelles les joueurs de Go ne sont jamais rancuniers, ce sera avec plaisir que Rennes prendra sa revanche. À suivre de très près !

À la fin, qui veut du pain ?

Ce stage de Ligue a donc été une réussite, tant pour les joueurs que pour les organisateurs. Et bien qu'il y ait encore des améliorations à apporter, les participants étaient très satisfaits de l'organisation et des activités, ce qui conforte l'idée d'un nouveau stage. En attendant le prochain, nous espérons pouvoir surfer sur la vague du Go en ligne pour renforcer les liens entre clubs de l'Ouest et le Japon, par des échanges et des événements ponctuels.

Dans tous les cas, en 2015, le Go en France a réussi à passer les frontières internationales pour se faire un peu plus connaître dans le milieu amateur du Japon. Il a tissé des liens forts entre clubs éloignés, et a eu la chance de pouvoir compter sur le soutien pédagogique d'In-Seong.

Au nom de toute l'équipe de la Ligue,

Kevin Cuello

Vice-président de la Ligue de l'Ouest

Open de France 2014

Le championnat de France Open (troisième tour) a eu lieu à Bourges du 22 au 24 août 2014.

Malgré l'absence de Thomas (en Australie) et celle de Motoki (au travail) le niveau fut relevé avec la participation de 25 joueurs dont Fan Hui et Dai Junfu.

La confrontation la plus attendue Fan-Dai a eu lieu dès la quatrième ronde. La partie est remportée par Dai qui confirmera sa course en tête lors des trois rondes suivantes.

Dai Junfu est donc notre nouveau champion de France open !

Partie commentée

**Championnat de France Open,
Ronde 4, Bourges, 7 août 2014**

○ Fan Hui 2p

● Dai Junfu 8d

Noir gagne par abandon, komi : 7,5
Commentaires : Dai Junfu

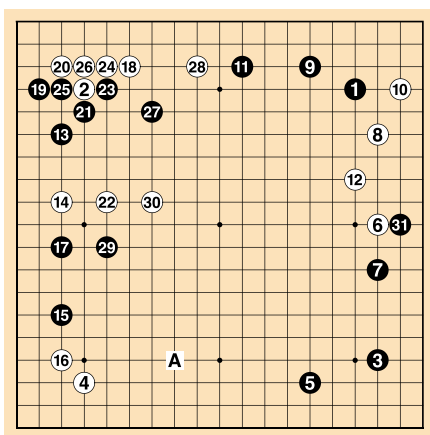


Fig.1 : 1-31

Presque toutes mes parties récentes contre Fan commencent par le *fuseki* jusqu'à Blanc 12, suivi par un coup de *kakari* noir. Ce *fuseki* permet à Noir de commencer rapidement le *chuban* tout en évitant le risque de tomber sur des *joseki* compliqués en début de partie.



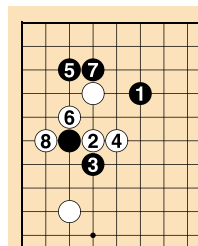
L'heureux vainqueur, les participants et les organisateurs.

Noir 15 : C'est aussi possible pour Noir de faire une contre-pince (voir Dia.1). J'avais envisagé une autre séquence possible en réponse pour Blanc 16 (voir Dia.2).

Pour Blanc 18 il y a une autre option intéressante (voir Dia.3).

Blanc 28 est une erreur de direction (voir Dia.4), le bord Nord n'est pas urgent.

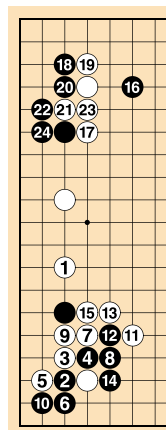
Dans la partie, Noir 31 pose une question qui est probablement inutile. Il suffit de jouer l'extension en A, c'est déjà une légère réussite pour Noir vu qu'il y a encore un groupe blanc faible sur le bord Ouest.



Dia.1

Après Noir 9 c'est aussi un début de partie acceptable pour les deux camps (Noir 1 au lieu de 15 de la partie). Mais l'influence blanche

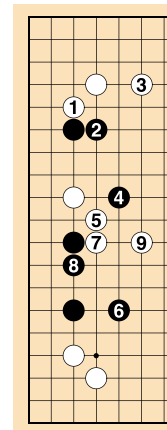
sur le bord Ouest est importante, c'est la raison pour laquelle Noir a choisi le coup de la partie.



Dia.2

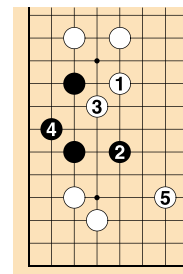
Si Blanc joue 16 de la partie en 1, Noir a prévu de jouer la séquence jusqu'à 24.

C'est une autre partie : vu que Noir dispose déjà de beaucoup de territoire, c'est assez satisfaisant.



Dia.3

Pour Blanc jouer en 1 est probablement meilleur que le coup 18 de la partie réelle.



Dia.4

Blanc aurait dû profiter de l'initiative pour attaquer le groupe noir du bord Ouest avec 1 au lieu de 28 de la partie.

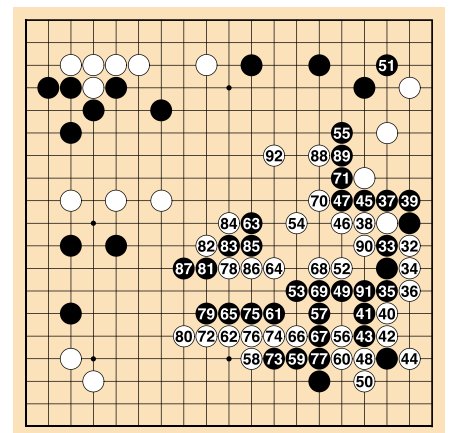


Fig.2: 32-92

Les coups Blanc 32 à 36 sont très offensifs. Dans la partie, Noir 37 est un peu abusif, le combat n'est pas tellement en

faveur de Noir (voir Dia.5). Blanc 38 à 42 sont de très bons coups. La forme noire à l'extérieur est affaiblie.

Blanc 46 n'est pas bon, il faut surtout éviter le combat sur ce bord vu que Noir a déjà investi beaucoup de pierres (voir Dia.6).

Blanc 52 et 54 sortent un groupe qu'il ne faut pas sauver : après le coup 55, Noir a encaissé l'intégralité du coin Nord-Est (au moins 40 points). Noir est en avance.

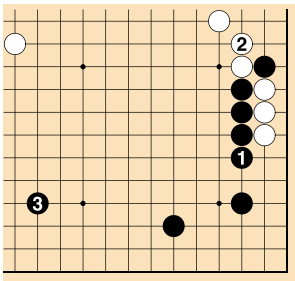
Blanc 66 : Blanc peut essayer de lancer un *ko* à la place de 66, mais il ne pourra pas le gagner (voir Dia.7).

Blanc peut éviter un combat difficile avec un simple *nobi* en 83 au lieu de 82 mais il sera toujours en retard (voir Dia.8).

Blanc se bat dans une situation très délicate avec deux groupes instables. La situation devient extrêmement dangereuse pour lui quand Noir sépare ses deux groupes. Les coups 90 et 92 sont très bons. Vu que Blanc n'a pas de solution directe dans le combat au centre, il est malin de se renforcer d'abord afin d'attendre les opportunités.



Photo : Chantal Gajdos
Dai Junfu contre Fan Hui.



4^e tour du championnat de France 2014

Depuis dix ans, le tournoi de Lyon se déroule début octobre. Pour la 3^e année consécutive, le tournoi de Lyon se déroule en centre ville à deux pas de la gare Part-Dieu, dans la belle salle du château Sans-Souci gracieusement mise à disposition par la mairie du 3^e arrondissement.

Le tournoi de Lyon s'est forgé une solide réputation de tournoi sérieux (à une époque parce que le 1^{er} prix était de 1.000 euros, aujourd'hui parce que nous ajoutons des numéros de table ?!).

La participation, conforme à celle des précédentes années, entre 50 et 60 inscrits au tournoi, de tous âges et tous niveaux, venus pour beaucoup de Lyon, pour d'autres d'un peu plus loin en Rhône-Alpes ou en Suisse, et pour certains de beaucoup plus loin - des nantais ont fait des centaines de kilomètres en voiture pour jouer à Lyon !

Finalement, la présence de tant de joueurs enthousiastes, les excellents croque-monsieur et salades que nous

proposait la fine équipe de la buvette, le dévouement de pas moins de 4 scribes pour KGS, et enfin les beaux et nombreux prix offerts par nos généreux sponsors (Trollune, Jeudego.com, Espace Lyon Japon et l'Auberge de Quartier « Chez Thibault » qui accueille si chaleureusement le club Shinogi depuis trois ans), ont contribué à faire de ce week-end un beau moment de go et de convivialité !

Les deux premières places du tournoi ont été occupées par nos voisins grenoblois, Motoki Noguchi 1^{er} et Toru Imamura 2^e, un lyonnais venant compléter le podium, Florent Labouret 3^e (on est quand même un peu chez nous).

Un tournoi 2 en 1 (comme les shampoings)

Comme en 2012 nous avons eu le plaisir d'accueillir en parallèle du tournoi principal, la finale du championnat de France individuel.

Joindre les deux événements présente principalement le double avantage d'assurer la présence des forts joueurs et de leur offrir un large public.

Si les parties du tournoi principal se déroulaient sur une cadence classique d'une heure par joueur + temps additionnel, les parties de la finale du championnat de France se disputaient quant à elles sur une cadence plus longue d'une heure et trente minutes + temps additionnel.



La finale Antoine contre Benjamin.

Cette différence de cadence a nécessité une organisation bien calibrée sur les démarrages des rondes, afin que les débuts et fins de parties du tournoi principal ne viennent pas perturber nos finalistes.

Mais c'était sans compter la panne de réveil le dimanche matin de 4 de nos finalistes alimentant beaucoup de débats sur les réseaux sociaux !

Au final, c'est Benjamin Papazoglou qui a remporté le championnat de France 2014 devant Antoine Fenech.

Benjamin avait déjà remporté le titre il y a 10 ans, en 2004, contre Jean Michel.

Il faut croire que le Château Sans-Souci porte bonheur à Benjamin puisqu'il avait également remporté le Tournoi de Lyon en 2012 !

Mathias Rocher et Frederik Wiethölter, club Lyon Shinogi

Partie commentée

Tour final du championnat de France Finale, Lyon, 12 octobre 2014

○ Antoine Fenech 5d

● Benjamin Papazoglou 6d

Noir gagne par abandon, komi : 7,5

Commentaires : Fan Hui

Antoine et Benjamin ont à peu près le même l'âge et sont du même niveau ; en revanche, Benjamin a déjà eu un titre de champion de France, ce qui n'est pas encore le cas pour Antoine.

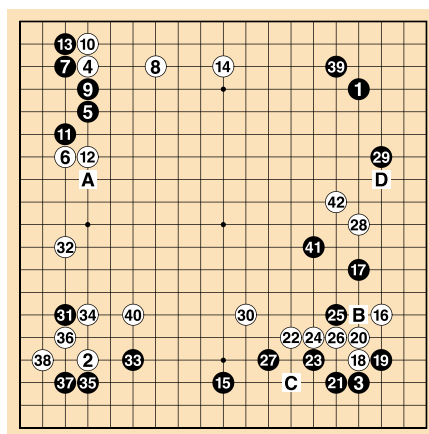


Fig.1 : 1-42

Jusqu'à 14, c'est un *joseki* moderne. Blanc 12 est aussi possible en A.

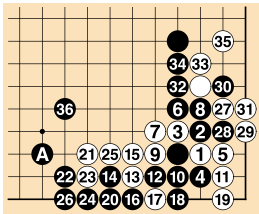
Après Noir 15, Blanc approche en 16 ; alors Noir pince très sévèrement en 17 ! En effet, Blanc ne peut pas jouer le *joseki* standard (Voir dia.1).

Noir 15 est en fait un piège : si Blanc a envie d'approcher le coin, il vaut mieux jouer en 20 ou en B. Finalement Blanc choisit une version qui lui fait perdre pas mal de points dans le coin. 22 est une forme étrange (Voir Dia.2).

Ensuite, jusqu'à 27, Noir réussit à fermer en bas, mais le territoire n'est pas si gros et ça renforce en même temps le groupe blanc. Si je suis Noir, au lieu de 23, j'ai envie de jouer un simple *tobi* en C.

Comme en bas c'est assez solide, quand Blanc joue 28, Noir choisit de protéger le coin en 29, mais personnellement je serais allé jusqu'à D.

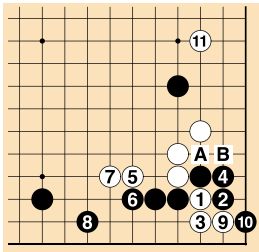
Blanc 30 est trop lent (Voir Dia .3) ! Blanc 36 est mou, pourquoi ne pas jouer en 37 ? Ça fait davantage de points (Voir Dia.4). Quand Noir réussit à jouer en 39, il est bien en avance dans la partie.



Dia.1

Jusqu'à 36 (Blanc 1 au lieu de 18 dans la partie), Blanc réussit à vivre à droite,

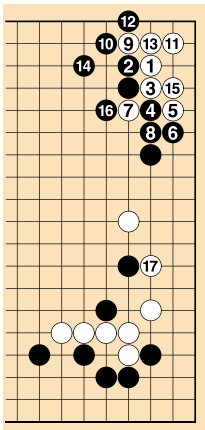
mais c'est devenu difficile pour le groupe en bas. La pierre noire en A est très utile pour se connecter.



Dia.2

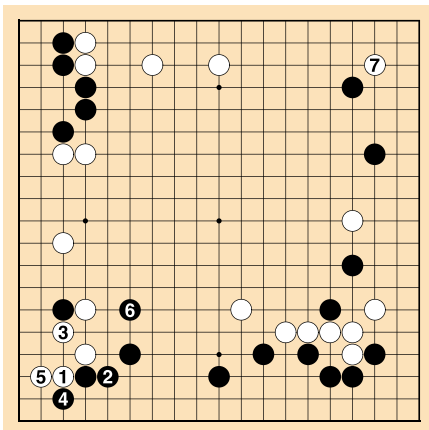
Jusqu'à 11 (Blanc 1 au lieu de 22 dans la partie), il reste encore deux sente en A et B pour Blanc. Ça

crée de l'influence et avec la pince en 11 c'est jouable pour Blanc.



Dia.3

À ce moment, l'invasion en 1 (au lieu de Blanc 30 dans la partie) est très importante. Après la séquence, Blanc peut revenir en 17 : l'influence de Noir n'est pas très utile.



Dia.4

Quand Blanc fait *hane* en 1 au lieu de 36 dans la partie, Noir ne peut que reculer en 2. Blanc peut toujours revenir avec la bonne forme, jusqu'à 6. Après Blanc peut enfin entrer en 7.

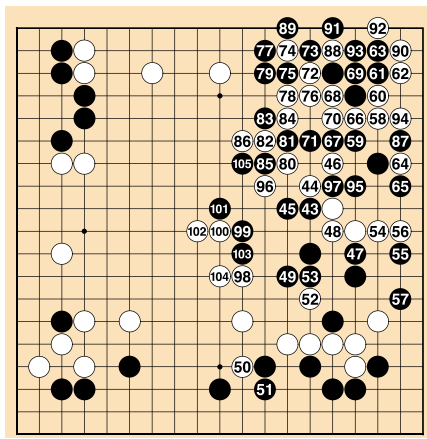


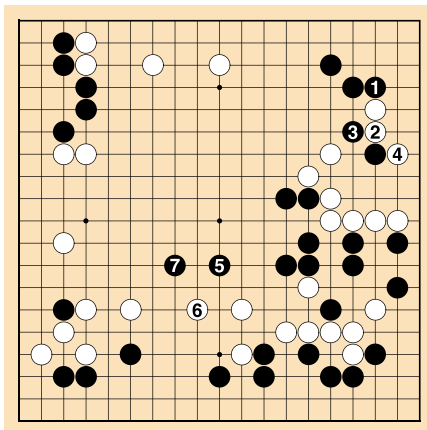
Fig.2: 43-105

Blanc manque de points, donc il choisit de ne pas se connecter ; jusqu'à 49, les deux groupes blancs sont séparés. 58 est la dernière tentative, 59 est très sévère mais c'est mieux de jouer comme dans le Dia.5.

72 et 74 sont des erreurs, c'est mieux de vivre directement dans le coin (Voir Dia.6).

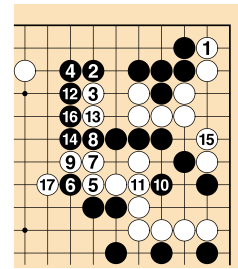
Blanc 80 est trop direct : il vaut mieux vivre d'abord avec 90. Dans la partie il manque une liberté à Blanc pour gagner le *semeai* (Voir Dia.7).

Avec 96 Blanc sauve une partie du groupe, mais ce qu'il a perdu à droite est trop coûteux ! Le terrain de Blanc à gauche ne sera jamais assez grand pour gagner la partie. Quand Noir sort la pierre 105, la victoire est quasiment assurée.



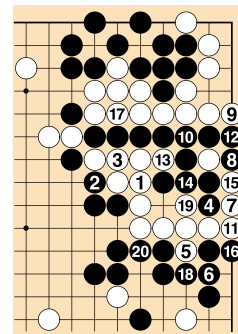
Dia.5

Blanc ne peut pas gagner beaucoup de points à droite (Noir 1 au lieu de 59 dans la partie). Avec le *sente*, Noir peut jouer 5 et 7. Il possède alors environ 15 points d'avance.



Dia.6

Avec Blanc 1 au lieu de 72 dans la partie, Blanc est presque vivant sur place. Jusqu'à 17, les deux groupes blancs sont bien vivants ou sortis, le combat n'est pas bon pour Noir.



Dia.7

Si Blanc connecte en 1 au lieu de 96 dans la partie, Noir 4 est un *tesuji* : jusqu'à 20 il manque une liberté à Blanc.

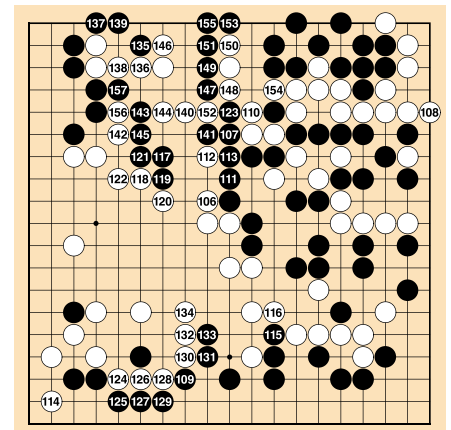


Fig.3: 106-157

La suite n'a pas beaucoup d'intérêt, Antoine cherche la meilleure occasion d'abandonner la partie.

À cause du piège en début de partie, Noir a pris une bonne position. Pendant le combat à droite, Blanc a eu une chance de revenir, et il est dommage qu'il n'ait pas pu la trouver.

En tout cas, bravo à Benjamin, le nouveau champion de France !

Des nouvelles de Maître Lim

En ce début de l'année du mouton, le 23 février 2015, j'ai pu, accompagné de Farid Ben-Malek, m'entretenir pendant une heure et demi avec Maître Lim. Sa femme veille beaucoup sur lui. Ses mouvements sont de plus en plus fragiles au fil des années.

Il y a cinq ans, je l'avais eu au téléphone et il m'avait dit fermement une première fois, puis rageusement une deuxième fois : « Je suis grabataire ! » avant de me raccrocher au nez. Je devais entendre « Laisse-moi tranquille ! ». J'ai eu la chance de pouvoir connaître sa nouvelle adresse et son nouveau numéro de téléphone, ainsi que, une première dans l'histoire, sa maison.

Pour ceux qui ne le connaissent pas, Maître Lim est né en 1924 (année du rat) dans ce qui est devenu la Corée du Nord. Il a émigré au Sud, à Séoul, où il a rencontré sa femme avec qui il a eu trois filles. Aujourd'hui, il a cinq petites-filles.

En 1968, alors qu'il était professeur d'anglais et de français à l'Université de Séoul, il parvient à émigrer en France grâce à un contact personnel. Il forme alors deux enfants français au go : vous aurez reconnu les deux 5d Frédéric Donzet dit la Donze ou Fred tout simplement, et Jean-François Séailles dit Jeff.

Farid est lui aussi 5d, mais il avait environ 20 ans quand il a rencontré Maître Lim. Maître Lim, Farid et moi-même avons partagé un moment de très grande émotion et de très grand plaisir. Madame Lim, en confiance, a pu nous laisser tous les trois devant du thé coréen et des chocolats parisiens. Elle nous avertit néanmoins, Farid et moi, que Maître Lim est d'après elle sujet à des troubles de la mémoire.

Je ne pense pas que ce soit le cas. Il lui faut sans doute un peu de temps pour reconnaître les gens, ce qui explique peut-

être pourquoi il ne veut pas être dérangé. Néanmoins, il nous a très vite reconnus, Farid et moi.

Il se souvient aussi et même plus facilement des voix. Nous avons chanté tous les trois, lui d'abord, entonnant « Santa Lucia » pour l'amour des voix italiennes, comme nous l'avions fait au premier tournoi de Rome. Je chante avec lui, Farid aussi. Pour s'en moquer, nous chantons aussi l'Internationale en coréen. Certes, Maître Lim est faible physiquement : il n'a pas pu rester plus d'une heure et demi assis. Mais nos propos ont remué tant de choses... D'abord, il apprend avec tristesse le décès de Jean Hossenlopp.

Puis il partage avec nous une suite de courts récits : sa vie ; son père petit propriétaire terrien, paresseux, qu'il n'a pas aimé ; l'Histoire de la Corée telle qu'il l'a vécue ; la philosophie occidentale confrontée à celle de Lao Tseu ; le point vite-fait sur la politique française qui se croit fondatrice de la démocratie libérale alors que ce sont les Anglo-Saxons ; etc...

Tous ces propos, ce plaisir, cette joie ont trouvé un point d'orgue lorsque, en l'aidant à s'allonger, j'ai vu sur son oreiller « L'Être Et Le Néant », relu encore une fois, à côté d'un petit opuscule de papiers reliés

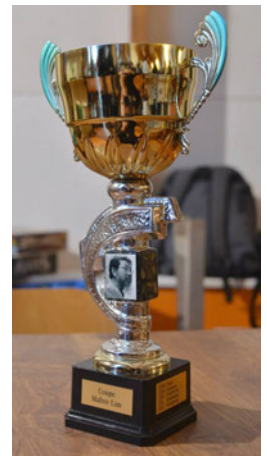
à l'ancienne et couverts d'idéogrammes. Ses capacités intellectuelles sont d'après moi intactes mais la vie quotidienne exige maintenant un effort physique de plus en plus grand.

Nous avons pris rendez-vous, lui et moi, un jour de printemps ensoleillé pour « sortir », quelques pas ou plus. Ni lui, ni moi ne savons ce que cette prochaine rencontre nous réservera, ainsi qu'à un(e) éventuel(le) accompagnateur(trice).

Un événement par lequel la FFG peut célébrer la Figure (le personnage dit-il, comme il écrit « l'Auteur dit que ... »), la Figure Vivante de Maître Lim, 5d, fondateur et cristallisateur de la Fédération et officiant de 1969 à 2009, ayant choisi, au moment de recevoir la nationalité française (et le titre de Chevalier des Arts et Lettres), le prénom d'Eugène.

Gérard Barbieri

La coupe qui récompense l'équipe remportant le championnat par équipe des clubs, championnat qui a été baptisé Coupe Maître Lim.



Coupe Maître Lim Tournoi de Rennes 2014

Six ans après avoir accueilli la phase finale de la coupe Maître Lim, qui avait vu alors le sacre de Toulouse, le Club de Rennes remettait le couvert en organisant au cours d'un même week-end la finale du championnat par équipe et son traditionnel tournoi individuel.

Grenoble qui alignait pas moins de trois équipes a fait honneur à son rang en remportant pour la première fois la coupe tant convoitée grâce aux performances de son équipe première restée invaincue à l'issue des quatre rondes et constituée de In-Seong Hwang, Toru Imamura, Simon Billouet et Denis Karadaban.

L'absence d'autres clubs forts (Strasbourg notamment, tenant du titre) n'enlève rien à son mérite tant l'adversité fut au rendez-vous. Ce sont donc 110 joueurs qui se sont retrouvés pour un grand WE (beaucoup arrivèrent dès le vendredi soir) qui s'annonçait comme une grande fête du go.



Photo : Jean-Pierre Tavan

Dans la salle principale, les 60 joueurs inscrits au tournoi individuel entamaient les hostilités dès le samedi matin. Passés les quelques désagréments de début de tournoi : « On retire la ronde, un joueur vient d'arriver ! » « Ohhhh ! », « Arf c'est la troisième pendule qui marche pas, tu n'en aurais pas vu une autre quelque part ? » « Pfff c'est qui ce joueur ? Quelqu'un sait qui c'est ? Oui, il dort encore ! »

Photo : Rengo



Grenoble 1 contre Nantes, Inseong - Tanguy

Et puis chacun trouve enfin sa place, sa pendule, son adversaire et seul le tac tac des pierres posées vient bientôt rompre le silence. Enfin presque : « Euh, y a une erreur, on retire la ronde ! »

Dans la salle réservée à la Coupe Maître Lim, l'ambiance est encore plus monacale. Les 40 joueurs se font face en rangées de quatre, genre règlement de compte à OK goban.

En bout de table, les scribes se concentrent sur leur tâche. Il faut dire que leur responsabilité n'est pas des moindres, des dizaines de joueurs étant au rendez-vous de KGS, suspendus à la retranscription de FFGScribe/2/3/4 alias Andéol, Emeric, Astrid et Jean-Daniel.

Photo : Rengo



La soirée Halloween

Au programme de cette première manche, notamment un Rennes-Nantes explosif, derby à l'issue duquel l'équipe locale, emmenée par Benjamin (tout récent champion de France) affiche d'emblée ses ambitions (victoire 3/1).

Outre les équipes déjà citées, se retrouvaient dans cette mêlée : Dijon, Toulouse, Clermont-Ferrand, Orsay et Jussieu.

La deuxième ronde voit l'affrontement du futur vainqueur, Grenoble 1 et du second, Rennes. Longtemps indécis (Fabien Masson, sur-motivé par l'enjeu accroche Simon à son tableau de chasse du week-end) le résultat bascule à la toute fin de la partie entre Toru Imamura (Grenoble) et Alban Granger (Rennes).

Un dernier *ko* est en jeu. Le Grenoblois dont c'est le tour de jouer ne connecte pas le *ko* et bouche un ultime *dame* au grand désespoir de son adversaire en manque de menaces et bien obligé de donner deux pierres de passe déterminantes : victoire d'un point et demi de Toru ! Les jeux sont faits, victoire de Grenoble 3 à 1. La coupe vient de choisir ses rois.

Photo : Rengo



Le tournoi de Rennes

Quant à la soirée, elle sera sous le signe de l'amitié et de la fête, les gentils organisateurs ayant opté pour une soirée libre de toute compétition et destinée à de ludiques et chaleureuses retrouvailles.

Ce sont ainsi toutes sortes de jeux qui apparaissent au fil des heures. Les grands classiques (Times Up, Dominion, Roboter « Je l'ai en 5 ! ... Arg, non, j'avais pas vu le mur ! » « Moi en 39 ! ») et plein de nouveautés.

Des jeux cérébraux (go, poker) ou sportifs comme une tournante de ping-pong internationale improvisée !

Côté bar où chacun refait le monde et sa partie du jour en même temps, un concours de déguisement d'Halloween est lancé par « Maman Go », autrement dit Christèle, qui sera pour la soirée notre sorcière bien aimée.



Grenoble 1 vainqueur de la coupe Lim 2014

La journée du dimanche, plus calme, verra la confirmation de la supériorité de Grenoble 1 sur les équipes adverses avec deux nouvelles victoires consécutives.

Côté tournoi annexe, Maxence Lothe conforte son avantage acquis la veille et termine premier du tournoi et seul invaincu devant Mathieu Delli-Zotti et Zheng Zhongwei.

Seule péripétie notable, en fin de matinée, la partie entre notre président Rémi et Vincent son adversaire de Grenoble 3 qui se termine dans une grande confusion. La partie semble très serrée. Dernier *dame*, pierre de passe et comptage : victoire de Rémi (qui avait Noir) d'un demi-point. Les joueurs s'accordent sur l'impossibilité du résultat.

Mais alors qui a gagné ? Il ne reste plus qu'à reposer la partie, ce à quoi les deux joueurs s'appliquent aussitôt. Suspense d'autant plus grand que le score du match d'équipe est en jeu. Finalement victoire du Grenoblois et 2/2 entre les deux équipes.



Rennes contre Grenoble 2, Benjamin - Jean-Loup

Rémi se consolera quelques heures plus tard en fêtant la deuxième place finale des Rennais qui n'en espéraient pas tant. Quant à l'équipe Grenoble 1, elle s'approprie brillamment la coupe Maître Lim.

Un trophée qu'elle remettra en jeu l'année prochaine vraisemblablement sur ses terres. À n'en pas douter, il faudra compter avec les Rennais !

Sébastien Cordrie

Partie commentée

Coupe Maître Lim, ronde 1,
Guitté, 1^{er} novembre 2014

○ Benjamin Papazoglou 6d

● Tanguy Le Calvé 6d

Noir gagne de 1,5 points. Komi : 7,5

Commentaires : In-seong Hwang

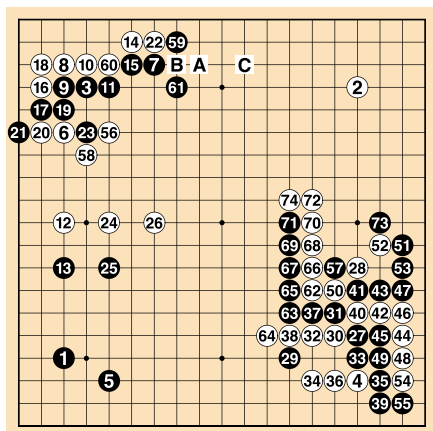


Fig.1 : 1-74

Noir 7 : il est aussi possible de jouer en 15 (voir Dia.1).

Blanc 14 n'est pas le bon coup ici (voir Dia.2).

22 a moins d'impact que 60. C'est mieux pour le profit au Nord, mais ce n'est pas ce qui est important maintenant.

La pince Blanc 28 n'est pas appropriée ici (voir Dia.3).

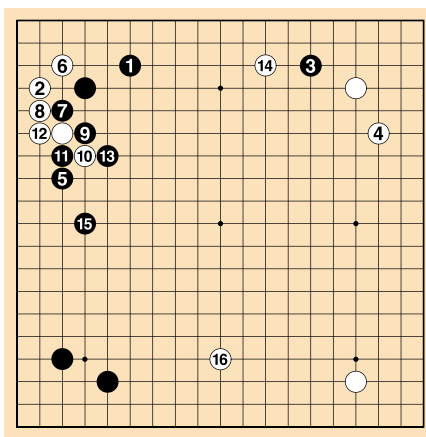
Noir, avec 29, ne fait pas le bon choix non plus (voir Dia.4).

Blanc 56 est un bon coup pour briser le *shicho*.

Noir 57 : la réponse correcte est en 62.

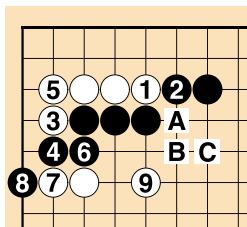
Il n'est pas nécessaire de sortir en 62 aussi tôt. Autour de 61 c'est la zone d'influence de Blanc et autour de 62 c'est celle de Noir, donc c'est mieux de jouer autour de 61 d'abord pour Blanc.

Sil joue d'abord Blanc A, Noir B, Blanc C, il prend le bord Nord gratuitement et le groupe noir devient instable.



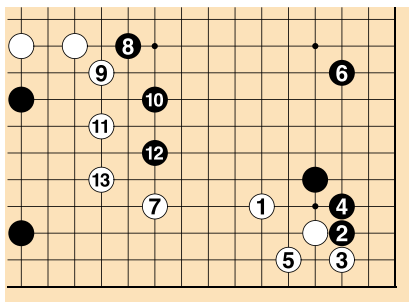
Dia.1

C'est le *joseki* le plus populaire depuis 2014 jusqu'à aujourd'hui (Noir 1 au lieu de 7 dans la partie).



Dia.2

Blanc 1 au lieu de 14 dans la partie est le coup correct. Il est plus utile pour combattre sur le bord Ouest. Par exemple, après cette position, Blanc peut viser la coupe en A, ou jouer B ou C en *sente*.

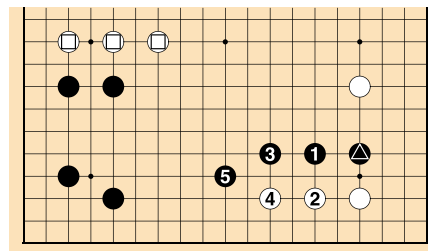


Dia.3

Pour Blanc, il est très important de prendre le bord Sud car cela permet d'aider le groupe blanc Ouest (Blanc 1 au lieu de 28 dans la partie).

Par exemple, si Noir attaque en 8, Blanc 7 aide à sauver le groupe.

Dans le cas où Noir occupe déjà 7, Blanc est toujours dans l'influence noire.



Dia.4

Noir doit choisir cette option simple. Après Noir 5, le groupe blanc Ouest est faible (Noir 1 au lieu de 29 dans la partie).

Il y a deux groupes qui fuient sur le goban, mais le groupe noir construit une influence qui travaille avec le reste de ses pierres, alors que le groupe blanc est un groupe faible. C'est donc bon pour Noir.

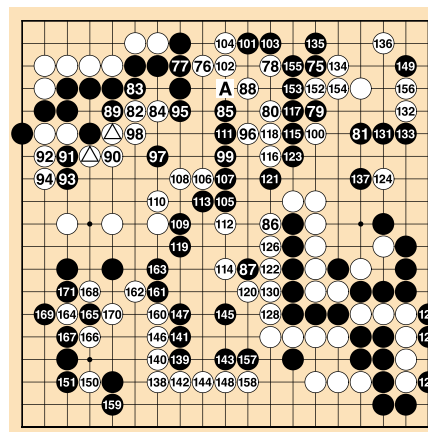


Fig.2 : 75-148

Noir 75 est trop loin, l'extension en 78 est suffisante et Noir mène la partie. Les pierres marquées n'ont plus beaucoup d'effet.

Blanc 80 : Blanc a une chance d'attaquer le gros groupe faible noir.

Après Blanc 84, le groupe noir est devenu très faible. Noir 85 est un très bon coup, il vise soit un *tsuke* en 118 soit un *tsuke* en 102.

Je préfère jouer 88 en A car 88 laisse un *ko* possible pour Noir (voir Dia.5 et Dia.6).

Noir 101 n'est pas nécessaire, il enlève une possibilité d'œil à Noir (voir Dia.7).

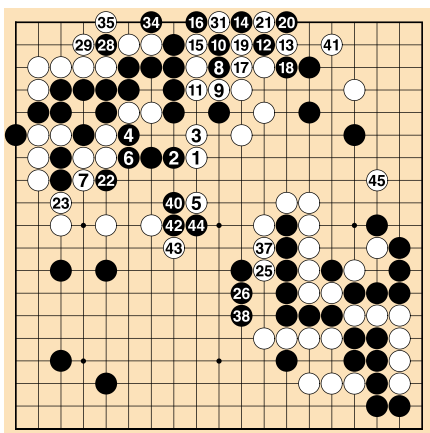
Blanc 124 est une erreur (voir Dia.8). Noir 125 est un énorme gain, et *sente* en plus.

Noir 139 à 171 : Dans cette séquence Blanc réduit plus Noir que Noir ne réduit Blanc. Il vaut mieux jouer comme dans le diagramme 9. Noir 149 pour 156 est un mauvais échange.

Photo : Rengo



Nantes contre Rennes, Tanguy contre Benjamin au premier plan.



Dia.5

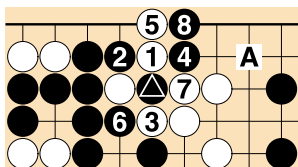
ko : 24, 30, 36 en 12 ; 27, 33, 39 en 21 ; 32 en 10

Blanc a l'option de jouer 98 de la partie en 1, mais c'est difficile de tuer à cause de l'*aji* au Nord.

Noir 8 : C'est difficile d'empêcher Noir de faire un œil sans un *ko* ici.

Noir 14 est un *tesuji*.

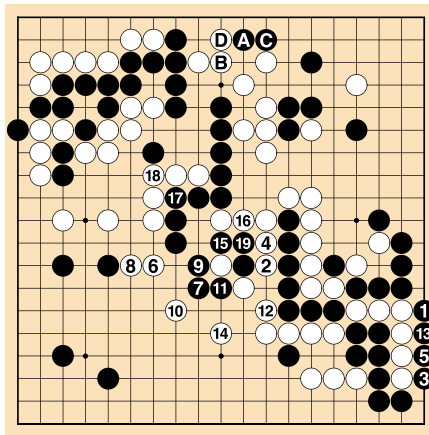
Jusqu'à 45 c'est une variation très compliquée.



Dia.6

Si Blanc essaye de jouer 9 du Dia.5 en 1, Noir créé aussi un *ko* avec 4.

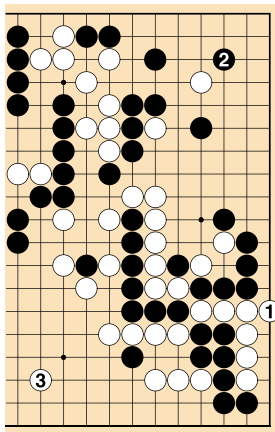
Si Blanc joue 5 en 7, Noir continue en 5, Blanc Δ et Noir A, c'est toujours un *ko*.



Dia.7

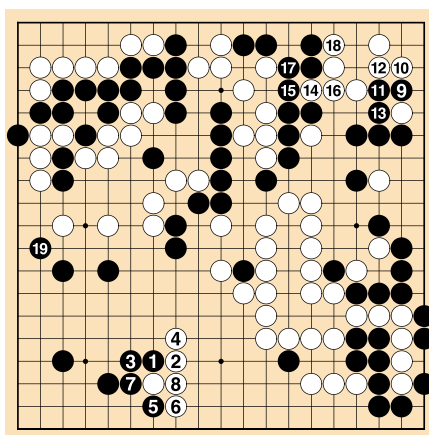
Si Noir Joue 121 de la partie en 1, Blanc peut enfermer Noir : il n'a qu'un œil.

Sans l'échange de A à D Noir peut faire un deuxième œil, sa position est alors bien meilleure.



Dia.8

Si Blanc joue 124 de la partie en 1, c'est toujours une bonne partie pour lui.



Dia.9

Avec cette séquence qui est plus simple que la partie, Noir mène d'une quinzaine de points sur le goban (Noir 1 au lieu de 139 dans la partie).

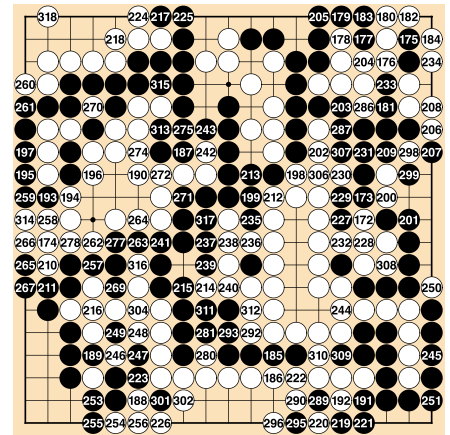


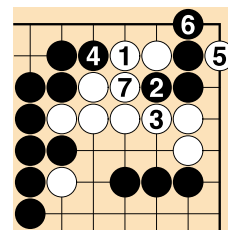
Fig.3 : 149-318

216 en 165, 252 en 246, 268 en 249

Blanc doit jouer 176 en 177 (voir Dia.10).

Noir 183 : il faut d'abord jouer en 184 (voir Dia.11).

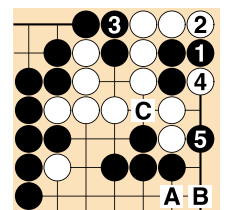
À partir de 197, la partie est finie.



Dia.10

Blanc 1 est meilleur que 176 de la partie, ainsi la partie est très serrée.

Blanc 5 est un bon coup pour sauver le groupe. C'est deux points de plus pour Blanc que dans la partie.



Dia.11

Si Noir joue en 1 au lieu de 183 de la partie c'est trois points de plus pour lui : Blanc n'a que 5 points, donc un de moins que la partie et Noir obtient deux points en A et B.

Si Blanc joue en 3 au lieu de 2, alors Noir C et le groupe est mort.

32^e Tournoi de go Paris Meijin

Cette année encore, de nombreux fans du jeu de go se sont réunis lors des deux week-ends des 29-30 novembre et 6-7 décembre 2014 au club de l'Ouest Parisien dans le XV^e, à l'occasion du 32^e tournoi du Paris Meijin.

Nos sponsors habituels, Canon France, le journal Asahi, la Nihon-Kiin, la société de déménagement Nippon Transeuro, Fujitsu et la ville de Matsue ont été rejoints par l'Office National du Tourisme Japonais (JNTO). Nous les remercions tous.

Le premier week-end, ce sont les joueurs de 20 kyû à 5 kyû au nombre de

54 qui sont entrés en compétition pour les 5 rondes du tournoi. Chaque année, le niveau semble monter car beaucoup de joueurs s'entraînent sur Internet. Ce sont finalement Rémy Noël classé 5^e kyû FFG qui l'a emporté dans la catégorie C et Yannis Djouadi dans la catégorie 10 kyû et plus avec 5 victoires.

Pour le second week-end, 57 joueurs se sont retrouvés de 5^e kyû à 8^e dan.



Photo : Jérôme Hubert
Les finalistes de la catégorie C.



Photo : Jérôme Hubert
Et ceux de la catégorie B.

Parmi les 42 participants de la catégorie B, Guillaume Ougier, 1^{er} kyû l'emporte en finale sur Géraud Chirol 1^{er} kyû également, tous deux du club d'Antony.

Pour le Meijin A, nous avons cette année la visite du joueur 7d Coréen Kim Young-Sam, ancien vainqueur du Championnat d'Europe à Bordeaux. Celui-ci a dû cependant s'incliner devant Dai Junfu qui semble invincible.

Jérôme Hubert

Témoignage de Junfu Dai

Le Paris Meijin a connu sa première édition en 1983 et quelques semaines plus tard, je suis né à Shanghai. Pour moi, le tournoi de Paris Meijin est le tournoi symbolique de référence et je le considère toujours comme le tournoi le plus important de France.

Mon attachement commence dès 1995 lorsque j'ai eu la grande chance de devenir le vainqueur le plus jeune de l'histoire du Paris Meijin. Je suis revenu en France en 2007 et depuis j'ai manqué seulement une édition et j'ai gagné plusieurs fois le titre.

Cette année, j'ai reçu le diplôme du Paris Meijin signé par Iyama Yuta 9P, le tenant du titre Meijin japonais. Iyama-san vient de battre Park Junghwan considéré comme l'un des meilleurs joueurs du monde dans la Coupe des trois nations. Je me réjouis de sa victoire et j'espère qu'il pourra continuer à donner des victoires à l'équipe japonaise.

Il n'est jamais facile d'organiser un tournoi et de continuer pendant plus que 30 ans, il faut pour cela une force gigantesque. Grâce aux efforts de Monsieur Kamino, qui nous a malheureusement quittés il y a deux ans, le Paris Meijin fait partie des plus anciens tournois en France.



Photo : Jérôme Hubert
Dai et les autres.

Heureusement, grâce à Monsieur et Madame Hubert, au soutien de Madame Chizu Kobayashi et aux participations généreuses des sociétés japonaises en France, le tournoi continue à attirer les forts joueurs de France et de l'étranger. Les parties de haut niveau sont diffusées en direct sur les serveurs de go pour que les joueurs du monde entier puissent les suivre et communiquer.

Le jeu de go est un très bon outil pour construire son mental. Ceux qui réussissent au jeu de go peuvent réussir dans presque tous les domaines. En France, par exemple, environ la moitié des joueurs sont des informaticiens ou des mathématiciens.

Personnellement, je pense aussi avoir atteint un bon niveau dans l'analyse

financière grâce aux méthodologies de réflexion acquises par la pratique du jeu de go.

Du fond du cœur, j'ai beaucoup apprécié les efforts que les japonais ont faits pour la promotion du jeu de go partout dans le monde. Le manga Hikaru no go a fait naître une génération de fans de go parmi les adolescents dans le monde entier. Je sens que j'ai progressé à la fois au niveau du japonais et au niveau du go après avoir regardé la série entière.



Photo : Jérôme Hubert
Une nouvelle génération apparaît...

Je suis certain que tout le monde, moi y compris, attend avec impatience un nouvel épisode des aventures de Hikaru et ses amis pour faire renaître la prochaine génération des jeunes joueurs de go. Pour moi, le sens du jeu de go n'est pas simplement celui d'un jeu de

plateau, il contient aussi tout un aspect culturel (le kido) et également un aspect idéologique.

C'est pourquoi j'ai l'ambition d'écrire un livre sur les liens et les idéologies orientales pour promouvoir le jeu de go dans le monde occidental qui s'intéresse

de plus en plus à la montée en puissance des pays d'Extrême-Orient. La prospérité du jeu de go est souhaitée par tous les joueurs, je serais fier d'être parmi eux et de pouvoir contribuer un peu à l'introduction du jeu de go dans le monde entier.

Dai Junfu



La finale du Paris Meijin 2014

Partie commentée

32° Paris-Meijin, ronde 5,
Paris, 7 décembre 2014

○ Kim Young-Sam 6d

● Dai Junfu 8d

Noir gagne par abandon. Komi : 7,5

Commentaires : Dai Junfu

Après quatre parties de mise en condition, je me sentais assez en forme avant la finale contre Kim. L'expérience de ma première partie contre lui, ainsi que l'analyse de certaines des siennes, m'ont appris qu'il avait un niveau très solide dans le développement du jeu mais qu'il n'était pas un très bon combattant. Du coup la stratégie est fixée : COMBATTRE !

Par chance je suis Noir. Bénéficiant ainsi de l'initiative, cela me favorise pour organiser des combats.

Comme Kim est professeur de go pour les Insei coréens, j'entame la partie avec un *fuseki* ultra simple afin de ne pas reproduire le début catastrophique de notre première rencontre. J'avais joué un *fuseki* que je ne connaissais pas trop et qui m'avait donné envie d'abandonner la partie dès le 20^e coup.

Même si l'objectif est de combattre, il faut toujours faire preuve de patience pour profiter des meilleurs timings.

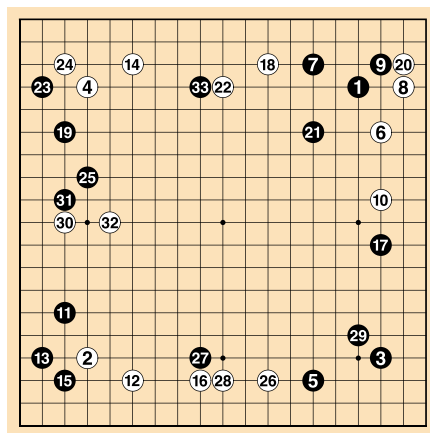
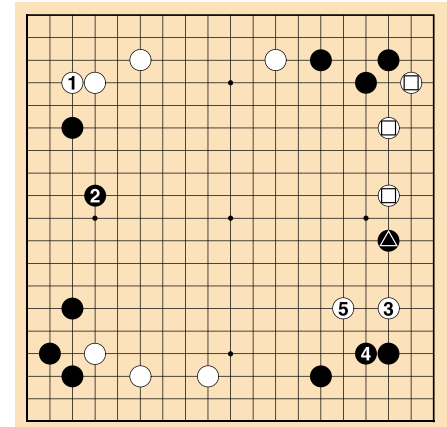


Fig.1 : 1-33

Le coup Blanc 20 est gros mais en contrepartie je suis satisfait d'avoir le coup Noir 21 qui donne un point d'appui pour les futurs combats (Voir Dia.1).

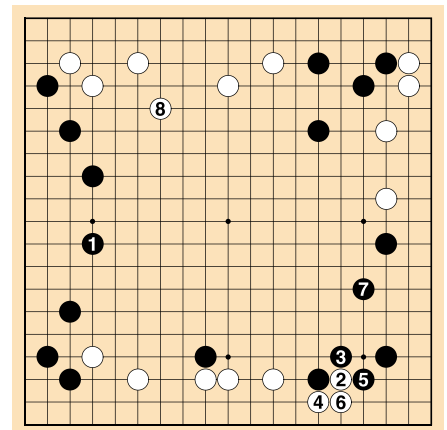
Noir 29 est un choix difficile à faire (Voir Dia.2).

La partie demeure assez tranquille jusqu'à 32. Comme j'ai fixé une stratégie agressive et que le *komi* de 8 points me semble lourd dans une partie de « territoire », je lance enfin la provocation en 33. Dès lors, la physionomie de la partie change (Voir Dia.3).



Dia.1

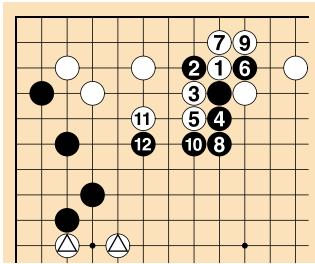
Si je suis Blanc, je vais d'abord défendre le coin en 1 (au lieu de 20 dans la partie), puis envahir en 3 afin de donner plus de pression sur la pierre Δ et alors soulager les pierres blanches □.



Dia.2

Le coup 1 est également séduisant (au lieu de 29 dans la partie) car il assure les territoires sur le bord Ouest. Après Blanc va probablement envahir le coin en 2, Noir ne peut que défendre jusqu'à 7. Quand Blanc se renforce en 8, la partie redevient très territoriale et il n'y a presque plus d'endroit où les combats puissent être provoqués. Cela me paraît inefficace.

32^e Tournoi de go Paris Meijin



Dia.3

Si Blanc 34 de la partie joue défensif en 1 puis 3, il donne l'occasion à Noir de construire une influence vers le centre jusqu'à 12. Les deux pierres Δ sont isolées et le territoire de Blanc sur le bord Nord est aplati : c'est la séquence que j'attends. Grâce à cette influence, Noir peut continuer à provoquer des conflits, obligeant Blanc à se soumettre. Et ainsi, l'avantage se génère sans combat pour Noir.

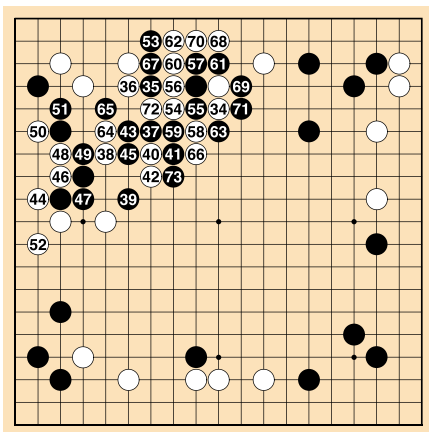
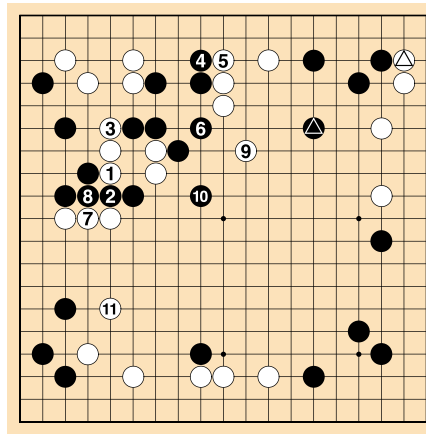


Fig.2 : 34-73

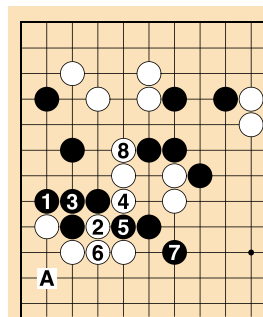
Dans la partie, Blanc contre-attaque fort de 34 à 38. Vu que les pierres noires sont globalement bien placées pour combattre, il est hors de question de faire un compromis. Après Noir 39, le combat que j'attends vivement se déclare. Le coup Blanc 44 est le premier tournant de la partie. En fait, même en revoyant la partie avec Kim et madame Kobayashi, nous ne savons pas quel est le meilleur coup pour Blanc à ce moment.

Le combat jusqu'à 73 est sans doute une grande réussite pour Noir : il a construit une influence gigantesque vers le centre, avec des territoires. Les variantes de combats locaux sont très compliquées, nous pouvons voir les détails dans les diagrammes 4 à 10.



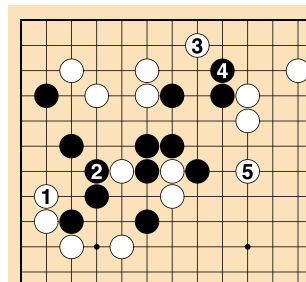
Dia.4

Blanc 1 (au lieu de 44 dans la partie) à 11 est la séquence que j'attends. Même si la partie redevient paisible, Noir réussit à détruire le territoire blanc sur le bord Nord en séparant les pierres blanches en plusieurs groupes. L'échange des deux coups Δ au Nord-Est est favorable à Blanc dans ce cas-là.



Dia.5

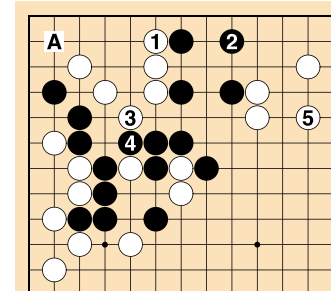
Si Noir joue 45 de la partie en 1, c'est sans doute le plan que Blanc voulait. Avec l'*atari* en 2 en *sente*, Blanc réussit à couper les pierres noires en 4. Après Blanc 8, quand il joue A, il peut même menacer la vie du groupe noir sur le bord, c'est une séquence sans doute mauvaise pour Noir.



Dia.6

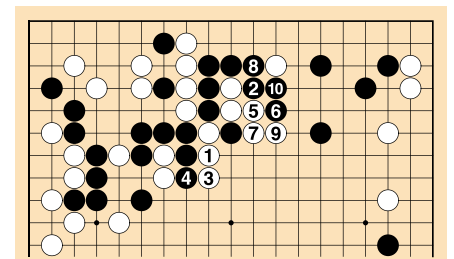
Si je suis Blanc, je vais jouer 1 au lieu de 46 dans la partie. Noir est obligé de rajouter un coup en 2 pour assurer sa connexion.

Blanc 3 lui permet de faire vivre son coin tranquillement puis, en sortant avec 5, le groupe au Nord n'est plus en danger non plus. Même si Blanc a perdu des territoires au Nord, il a réduit ceux de Noir sur le bord Ouest tout en ayant installé son groupe. La séquence est légèrement en faveur de Noir mais au moins Blanc n'est plus en danger.



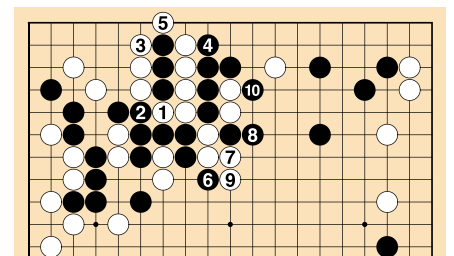
Dia.7

Après le coup 53, Blanc se trouve en grande difficulté. S'il cherche à se défendre avec la séquence de 1 à 5, son territoire dans le coin sera largement réduit vu qu'il reste le coup A pour Noir en *sente*.



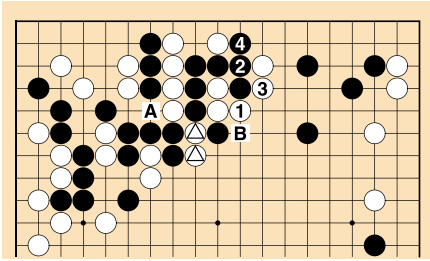
Dia.8

Si Blanc sort sa pierre en 1 au lieu de 64 dans la partie, c'est mieux. Même si Noir a des gains territoriaux importants sur le bord Nord, Blanc gagne le *sente* précieux et obtient des chances de revenir dans la suite de la partie.



Dia.9

Après Noir 67, Blanc est en grand danger. S'il joue 1, Noir peut augmenter son gain sur le bord Nord jusqu'à 10. La forme du groupe noir au centre gauche s'est renforcée grâce au coup 2 et Blanc aura du mal à rattraper le retard.



Dia.10

Blanc 70 ne peut plus sortir la pierre en 1 sinon une fois que Noir connecte et sépare les groupes blancs en 2 et 4, Noir disposera de A pour séparer Blanc au Nord ou B pour déchirer les pierres blanches à l'extérieur avec le *shicho* sur les deux pierres Δ.

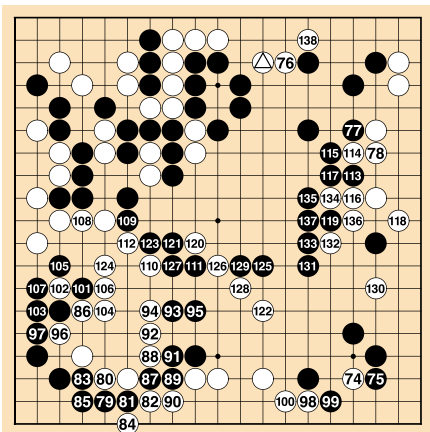


Fig.3 : 74-138

Noir a établi une nette avance grâce au combat sur la moitié Nord du goban. Mais la partie est encore loin d'être terminée car au niveau territorial, Blanc n'est pas en retard. S'il arrive à bien neutraliser l'influence noire au centre, la partie restera serrée.

Blanc 76 n'est pas un coup nécessaire car Noir ne peut pas séparer la pierre Δ du bord. À mon avis, il faut qu'il joue 134 pour commencer à se renforcer et neutraliser le centre et surtout il peut envisager plus tard l'invasion en 130 si la situation le lui permet.

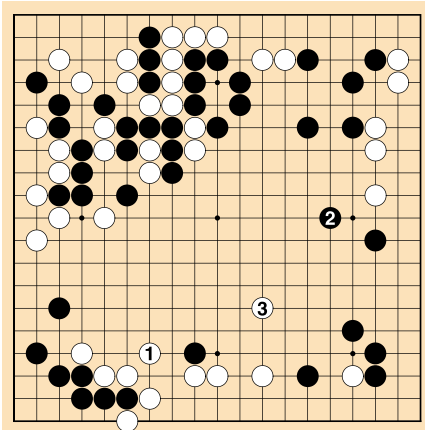
Blanc 86 est le deuxième tournant de la partie (Voir Dia.11). Une fois que Noir coupe en 87, un autre combat se déclenche. Étant donnée la force dont Noir dispose au centre, ce combat est sans doute favorable à Noir.

De 101 à 105 Noir continue de menacer les groupes blancs. Une fois séparé, même son groupe sur le bord Ouest n'est pas encore vivant.

C'est pourquoi Blanc doit assurer sa connexion jusqu'à 112.

Après Noir 119, il a quasiment transformé son centre en territoire, c'est une situation gagnante.

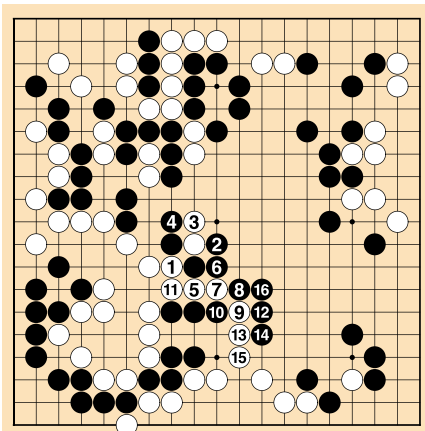
Je pense que Blanc s'est déstabilisé après avoir été coupé en ayant subi l'agressivité de Noir. Son coup 121 est une erreur car il n'a pas prévu la contre-attaque noire en 122 (Voir Dia.12).



Dia.11

Blanc 86 doit absolument se renforcer en 1. Même si Noir est en avance grâce à son influence au centre, il n'est pas facile de le concrétiser car fermer le centre n'est pas si facile, surtout si l'adversaire est solide.

Si Noir joue 2, Blanc répond 3 afin de créer un petit potentiel au Sud. Noir devra alors rester vigilant durant le yose pour transformer son avantage en victoire.



Dia.12

Si Blanc 123 de la partie coupe en 1, Noir peut sacrifier les pierres jusqu'au coup 16. Le territoire noir au centre est trop gros.



Kim Young-Sam 6d.

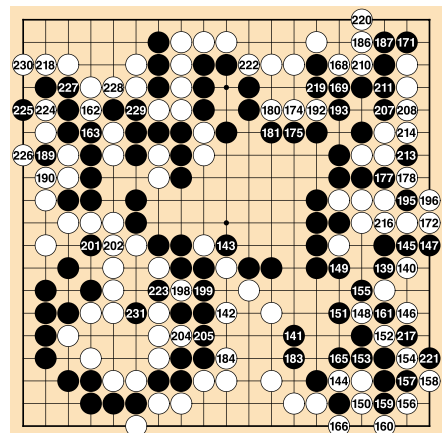


Fig.4 : 139-231

164-170-176-182-188-194-200-206-212 en 148, 167-173-179-185-191-197-203-209-215 en 161.

L'influence de Noir lui permet de continuer à attaquer en 139. Avec 141 Noir cherche un coup *sente* qui lui permet de pousser en 145 ensuite. La réponse de Blanc en 142 est un bon coup, elle lui permet de déclencher à partir de 162 une bataille de *kô*. Cependant, ce *kô* ne changera plus le résultat de la partie.

En effet, Noir est dorénavant solide et le groupe blanc au Nord-Est est source de trop de menaces pour Noir : ce *kô* ne peut être perdu par Noir.

Après Noir 231, l'écart territorial est trop grand : Kim abandonne.

C'est une partie dense mais je l'ai jouée avec beaucoup de confiance. La stratégie que j'ai mise en place a bien fonctionné. On voit que c'est sous les vagues d'attaques violentes des pierres noires que Blanc commence à s'effondrer à la fin.

Je remporte ainsi mon 7^e titre du Paris Meijin (1995, 2007, 2009-10, 2012-14).

Go Seigen

génie du go moderne

Go Seigen (Wu Qingyuan en chinois) est décédé le 30 novembre 2014. Il avait 100 ans.

Dans le roman *Le Maître ou le tournoi de go*, Kawabata Yasunari a mis en contraste le vieux Honinbô Shûsai (dernier chef de l'école Honinbô) et les joueurs de la nouvelle génération tels que Kitani Minoru (« Ôtake » dans le roman) et Go Seigen. Le romancier a écrit à propos de ce dernier : « Mr Go Seigen n'a pas connu de difficultés mondaines, au contraire de maître Shûsai dans ses années d'apprentissage. Ce génie du go va peut-être dépasser le Meijin un jour, mais sa vie personnelle ne représentera pas une histoire d'un grand ensemble. » Kawabata a eu tort sur ce point. La vie de Go Seigen est l'histoire même du Japon et de la Chine du XX^e siècle.

ARRIVÉE DE GO SEIGEN AU JAPON

Apparition d'un jeune prodige

Go Seigen est né en 1914 en Chine. Son nom d'origine était « Wu Quan ». C'est son père qui lui a transmis sa passion pour le jeu de go. Quand ce dernier était parti étudier le droit au Japon, il avait passé beaucoup de temps à Hoen-sha, équivalent de la Nihon Kiin de l'époque. De retour à Pékin, il avait ramené des livres très épais regroupant des centaines de parties de professionnels, dont celles de Honinbô Shûsaku.

Initié au jeu à l'âge de 7 ans, le jeune Wu Quan réalise des progrès fulgurants en travaillant assidûment. Dans *Itinéraire d'un maître de go*, chef-d'œuvre de Chô Chikun, Kabori Keiji, journaliste de go, raconte une anecdote concernant sa méthode de travail :

« Go Seigen habitait à proximité du dōjō Kitani et il y passait parfois. Chô (Chikun) avait huit ou neuf ans, lorsqu'un jour, (...) il lui demanda :

- Comment devenir plus fort ?

- Assieds-toi dix heures tous les jours devant un goban et tu seras plus fort. (...)

On qualifie Go Seigen de génie, mais il appliquait aussi strictement son conseil : Go était droitier et lorsqu'il fatiguait de la main droite à force de reposer des parties, il utilisait alors sa main gauche. »

Tout petit, pour étudier, il porte un gros livre à la main gauche pour poser les pierres avec la main droite : le poids du livre finira par déformer certains de ses doigts.

Pour s'entraîner, il fréquente un club de go de Pékin, où il rencontre Duan Qirui, un des militaires les plus puissants de Chine de cette époque. Ce dernier accorde une subvention à ce jeune prodige : un simple loisir se transformera bientôt en un gagne-pain pour sa famille, d'autant plus que son père vient de disparaître. Le commandant Duan donnera aussi au garçon le nom d'artiste « Qingyuan » (source pure) qu'il portera toute sa vie.

Le Japon découvre son talent

Go Seigen est aussi invité au club des ressortissants japonais, où il bat les meilleurs joueurs de niveau presque professionnel. Son talent exceptionnel sera bientôt connu au Japon.

Segoe Kensaku (1889-1972), un des meilleurs professionnels de l'époque qui deviendra le maître de Go Seigen, nous laisse un témoignage intéressant concernant les circonstances de sa venue au Japon.

« Était-ce à l'automne de l'année 1927 ? M. Yamasaki Yûmin, antiquaire japonais résidant à Pékin, m'a fait savoir par courrier qu'un jeune génie du go venait d'apparaître en Chine. Il me demandait d'examiner les quatre parties jointes à la lettre : au cas où je jugeais son jeu prometteur, il souhaitait que le garçon puisse se former au Japon.

Ces quatre parties, une à deux pierres, trois à sen, étaient celles que Go Seigen avait jouées contre M. Inoue Kôhei, 5^e dan professionnel japonais de passage à Pékin. Le jeu du garçon était excellent pour son âge et me rappelait celui du jeune Honinbô Shûsaku : il devait étudier sérieusement les parties de ce grand maître.

Impressionné, j'ai envoyé ma réponse à M. Yamasaki. Ce dernier, tout content,

m'a demandé par la suite de le faire venir au Japon, si possible avec sa famille, à cause de son jeune âge. Cela m'a embêté, mais j'ai répondu que j'essaierais de mon mieux pour réaliser ce plan.

Cependant, en Chine, ils avaient peu d'idées sur le go japonais et n'imaginaient pas qu'un grand joueur de go pouvait bien gagner sa vie. Le garçon avait envie de venir mais sa famille était inquiète et hésitante. Je me suis dit que nous n'avions pas de temps à perdre pour l'inviter au Japon, car son talent risquerait de disparaître d'ici un an ou deux.

J'ai décidé en premier de consulter M. Inukai Tsuyoshi (1855-1932, homme politique très influent, premier ministre en 1931-1932, grand amateur de go), dont le gendre était ambassadeur à Pékin. Je lui ai parlé de ce jeune prodige chinois, qui pourrait devenir un grand maître s'il se formait au Japon ; je lui ai expliqué que sa famille était peu confiante et que pour la convaincre, j'avais besoin du soutien de son gendre ; j'ai sollicité M. Inukai pour qu'il écrive une lettre auprès de celui-ci. Après avoir longtemps réfléchi, il m'a répondu :

- Mais si vous faites venir un garçon aussi fort, vous vous ferez tous battre. Un jeune chinois dominerait le go japonais : que pensez-vous de cela ?

- S'il ne nous bat pas, il ne mérite pas une invitation. La voie de l'art n'a pas de frontière. Quelle que soit la nationalité de notre Meijin, nous l'accueillerons à bras ouvert.

- C'est un très bon esprit. Puisque vous dites cela, j'écris ma lettre. Mais qui s'occupera du financement ?

Je n'y avait pas encore réfléchi. M. Inukai était très intelligent ; il a « attaqué directement au point vital ».

- Je vais solliciter M. Ôkura (Baron Ôkura Kishichirô, 1882-1963, milliardaire qui avait financé la fondation de la Nihon Ki-in), vice-président de la Nihon Ki-In.

- Si c'est Ôkura qui s'en charge, je vais contacter mon gendre sans problème.

De retour chez moi, j'ai été pris d'angoisse : rien ne garantissait que M. Ôkura accède à ma requête ! Néanmoins, en me disant que ce serait pour la voie du go, j'ai repris courage et rendu visite au baron avec les kifu de Go Seigen à la main.

- Un jeune prodige a été découvert en Chine et son talent m'a impressionné. Si

on le fait venir au Japon, cela contribuera aussi au développement du go à l'étranger. Pourriez-vous aider le séjour de ce garçon et de sa famille ?

Pour montrer combien le jeu de Go Seigen était hors du commun, je m'apprêtais à reposer une de ses parties, quand M. Ôkura m'a interrompu :

- Attendez, je ne comprendrai rien même si vous me montrez sa partie ! Si vous le dites, le garçon doit sûrement devenir très fort. Je m'en charge. Deux cents yens par mois pendant deux ans, cela vous convient ?

Deux cents yens de l'époque représentaient une somme assez conséquente. Rassuré, j'ai communiqué la nouvelle à la Chine. Je résume ici rapidement, mais depuis le premier courrier de M. Yamasaki, environ six mois s'étaient écoulés.

L'année suivante, en 1928, j'ai été invité par la Chine pour tester le niveau de Go Seigen. Mais j'ai hésité : à l'époque, j'étais

7^e dan [note : en gros, il était le deuxième joueur le plus fort après Honinbô Shûsai], tandis que Go Seigen n'avait aucun classement. J'étais censé jouer à trois pierres de handicap contre lui. D'après ce que j'avais pu observer sur les kifu, je n'avais aucune chance. Même à deux pierres, je n'étais pas sûr de pouvoir le battre.

Si le garçon battait trop facilement un 7^e dan professionnel japonais, sa détermination pour venir au Japon serait ébranlée. J'ai donc répondu de façon suivante :

- Pour raison de santé, je ne pourrai pas me rendre en Chine. Mais il se trouve que Hashimoto Utarô 4p [note : fondateur de la Kansai Kiin après la guerre], un de mes élèves, va bientôt voyager en Mandchourie : je l'envoie à ma place.

Franchement, Go Seigen m'a fait peur. D'ailleurs, il a battu deux fois Hashimoto à *sen* : c'est ainsi que sa venue a été

définitivement décidée. Par la suite, Go Seigen, par intermédiaire de M. Yamazaki, m'a demandé de devenir son maître. J'ai refusé en prétextant qu'au Japon, Maître Honinbô Shûsai était plus fort que moi et que je ne méritais pas d'être son professeur.

Mais après quelques correspondances, la situation s'est compliquée pour arriver au stade où Go Seigen risquerait de ne plus venir au Japon si je ne devenais pas son maître. Faute de mieux, j'ai fini par l'accepter comme élève et me suis décidé à m'occuper de lui comme un père. »

Go Seigen arrive ainsi à 14 ans au Japon. Beaucoup de joueurs, dont Honinbô Shûsai, l'accueillent à la gare de Tokyo. Après quelques parties d'examen où il réalisera des sans-fautes, il obtiendra le classement de 3^e dan professionnel.

Partie jouée en 1929

○ Kitani Minoru

● Go Seigen

Voici une des premières parties de Go Seigen au Japon. Il rencontre pour la première fois Kitani Minoru 4p, étoile montante du go japonais.

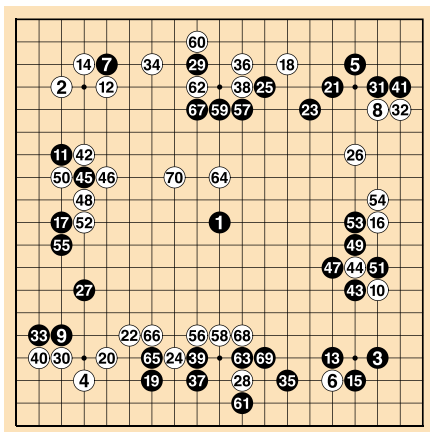
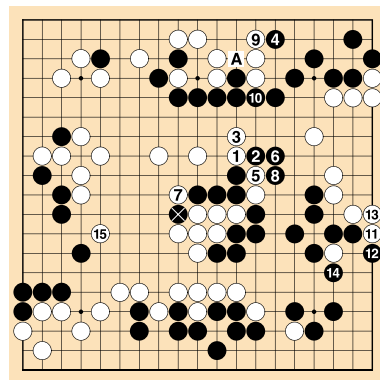


Fig.1 : 1-70

Pour battre le plus fort joueur parmi les jeunes, Go Seigen a préparé une stratégie spéciale : il commence par le *tengen* et joue en miroir par la suite. Puisqu'il n'y a pas de *komi* dans cette partie, Blanc brisera la symétrie tôt ou tard et cherchera un combat au centre. C'est là où il essaiera de faire travailler la pierre du milieu. Kitani est offusqué.

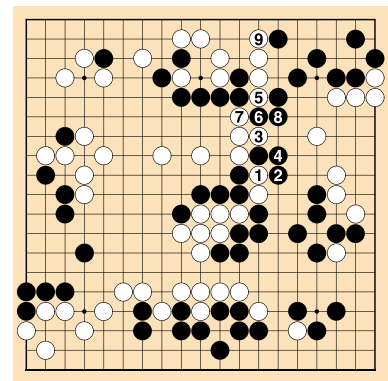
Il sort de la salle de jeu pendant la partie et lâche au journaliste qui observe la partie : « Ne pourrait-on pas faire quelque chose ? ». Bien entendu, rien n'interdit de jouer de cette façon. Go Seigen arrête le jeu en miroir au 65^e coup.



Dia.1

La stratégie de Noir marche à merveille. Il réussit à provoquer un combat avantageux au centre et mène la partie. Blanc joue 1 et 3 pour menacer la déconnexion en 10. Noir, avant de se connecter en 10, glisse sur la deuxième ligne avec 4 : ce coup paraît *sente*, car il menace A. Cependant, dans cette position, la coupe en 5 de Kitani est très habile. Noir est obligé de s'étendre en 6, sinon il perd ses pierres au Nord (voir Dia.2). Grâce à ce sacrifice, Blanc a pu capturer la pierre X en *sente* et agrandir le centre avec 15. Blanc finira par gagner cette partie de trois

points. « Heureusement que Go a perdu cette partie. S'il l'avait gagnée, beaucoup de suiveurs auraient imité cette stratégie et cela aurait été une catastrophe pour le go japonais ». C'était presque la seule fois où Segoe Kensaku a ainsi critiqué le jeu de Go Seigen. D'ailleurs, Go Seigen ne jouera plus jamais de *mane-go*.



Dia.2

Si Noir capture directement les deux pierres blanches avec 2, Blanc peut jouer 3, *atari*. Cela permet de pousser en 5 et de couper en 7 en *sente*, avant de revenir sur la protection en 9. Les sept pierres noires sont pratiquement mortes. La partie se termine après minuit. Le dernier train est parti depuis longtemps. Les deux joueurs restent à la Nihon Ki-In. Ne retrouvant pas le sommeil, ils discutent de go jusqu'à l'aube. Une grande amitié est née entre les deux joueurs.

(à suivre)

18 ensembles complets et **20** jeux d'initiation et de voyage*



98€



298€



46€



230€

30 modèles de goban



195€



69€



22€

18 types de pierres



265€



36€



19€

13 modèles de bols



34€



5,00€



29€

266 livres de Go
tous les classiques, et les nouveautés



19,50€



22,00€



72,00€



19,50€
18,50€



18,90€

Hommage à

Jean Hossenlopp



Tournoi de Paris 2003



Tournoi de Paris 2002

J'étais encore étudiant et Jean finissait sa carrière lorsque nous nous rencontrâmes, tous deux touchés par le même virus de propager le jeu de go, et la sympathie fut immédiate. Il aurait voulu avoir connu le go plus tôt. Il n'était pas bavard, mais il était fidèle en amitié, généreux de sa personne, et fiable entre tous.

J'ai pu compter sur son aide à chaque fois qu'il s'est agi d'organiser quoi que ce soit d'importance sur Paris à l'époque où je m'occupais de la ligue de go d'Ile-de-France, et même si Jean aimait rester dans l'ombre, son action était importante et son soutien a beaucoup compté.



Paris Meijin 2012



Paris Meijin 2013

Lorsque j'ai été contacté par un restaurant qui voulait héberger un club de go dans le VIII^{ème}, après m'être adressé en vain au club historique de la capitale, je me suis tourné vers lui et Jean-Jacques Tuillier, et ça a été le début du Club de l'Ouest Parisien.

Lorsque le restaurant a changé de propriétaire, nous avons dû partir à la recherche d'un nouveau lieu, sans beaucoup de succès à vrai dire, jusqu'à ce que Monique, la femme de Jean à la bonne humeur légendaire, pense au local qui est encore de nos jours le lieu du COP.

D'avantage que les actions dans le cadre associatif, ce sont des images de vacances qui me viennent quand je pense à Jean, celles de mon premier congrès européen de go en 1995 en Pologne, et celles du congrès de Berlin en 2000 et du détour par l'expo internationale de Hanovre au retour.

S'il faut retenir un adjectif, je dirais que Jean voulait être utile. Jean, tu as été utile.

Arnaud Knippel



Congrès européen de Bordeaux 2011 - le stand Variantes

CNJ 2014

Cho Hye-yeon 9p en visite

Le Congrès National des Jeunes 2014 a eu lieu du 18 octobre au 25 octobre à Lans en Vercors avec 38 jeunes participants.

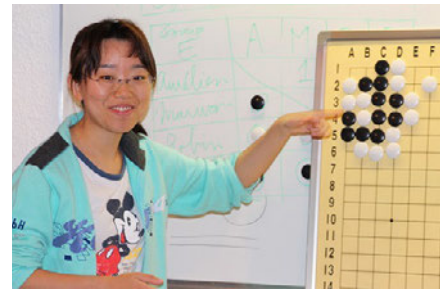
Le congrès a eu le plaisir d'accueillir cette année une invitée très spéciale : Madame Cho Hye-yeon, 9^e dan professionnelle coréenne de la KBA (Korea Baduk Association).

Elle est venue renforcer une équipe pédagogique déjà au top : Fan Hui, In-seong Hwang, Semi Lee, Toru Imamura, Mathieu Delli Zotti.

Au menu, comme d'habitude : cours, commentaires de parties, simultanées... mais aussi la traditionnelle sortie spéléo à laquelle a également participé Madame Cho.

Comme l'année précédente, les jeunes participants se sont répartis dans quatre maisons : les maisons Hikaru, Akira, Sai et Maître Toya. Bravo à la maison Sai (Sylvain Bousquet, Solène Vandenberghe, Solal Zémor, Alexandre Pauvers, Robin De Talhouët, Thibault Morel, Zéphyr Gogris, Philéas Monate, Aménis Guergour) qui remporte le tournoi par équipe 2014 !

Après quatre jours d'entraînement intensif, les jeunes s'affrontaient pour la coupe Hikaru. Certaines parties ont été diffusées sur KGS et commentées par Madame Cho ou In-seong Hwang.



Madame Cho Hye-yeon 9p, en visite au congrès national jeunes, donnant un cours

Les gagnants de la coupe Hikaru sont, par catégorie :

- Lycée : Yves Sergeant, Guillaume Lob, Ariane Ougier
- Collège : Isaac Scribe, Guillaume Ougier, Sylvain Bousquet
- Primaire : Lexiang Sun, Solal Zémor, Max Billon

Rendez-vous en octobre 2015 pour la prochaine édition !

Le site du congrès national jeune 2014 : <https://jeudegocnj2014.wordpress.com/>

Partie commentée 1

Coupe Hikaru, catégorie primaire, ronde 4, Lans en Vercors, 23 octobre 2014

- Lexiang Sun 6k
- Solal Zémor 9k

Blanc gagne de 6,5 points, komi : 7,5
Commentaires : In-seong Hwang

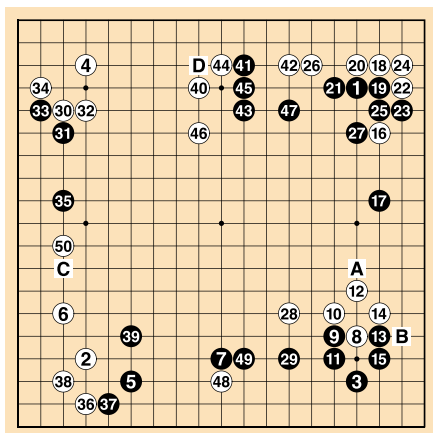


Fig.1 : 1-50

Blanc 8 est une mauvaise approche car Noir peut pincer en A pour utiliser 7 (voir Dia.1). La bonne approche est en 14 au lieu de 8.

Noir 15 : la réponse correcte à 14 est la descente en B.

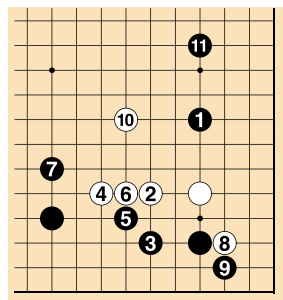
Noir 27 est mou, ce n'est pas nécessaire pour l'instant et en plus il y a le groupe faible blanc (voir Dia.2).

Noir 37 est joué trop tôt, c'est trop petit pour l'instant. Il y a plusieurs gros coups comme C ou D.

La réponse de Blanc en 38 est aussi trop petite : il y a de l'*aji* dans le coin mais ça reste plus petit que 50 ou 40 (voir Dia.3).

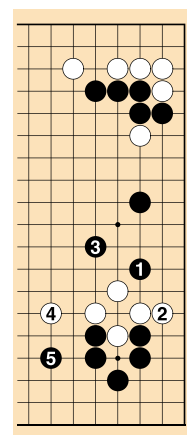
Blanc 40 : 50 reste plus gros.

Blanc 50 : après avoir occupé ce dernier gros point, Blanc a une bonne partie.



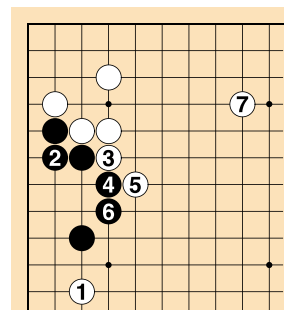
Dia.1

Avec Noir 1 au lieu de 9 de la partie, Noir peut construire des deux côtés avec la séquence jusqu'à 11.



Dia.2

Noir 1 au lieu de 27 de la partie donne un meilleur résultat. Noir attaque le groupe blanc et construit des deux côtés.



Dia.3

Blanc 1 est très gros, plus que 40 de la partie.

Après avoir mis la pression sur le groupe noir, Blanc peut espérer un grand territoire en haut avec 7.

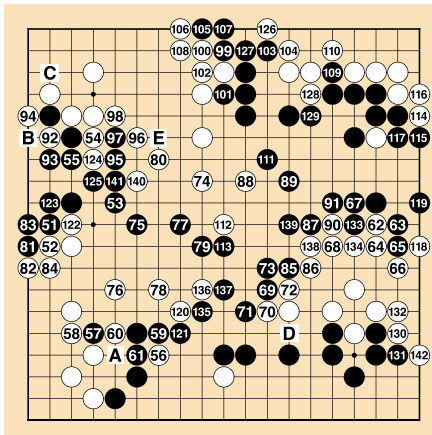


Fig.2 : 51-142

Noir 51 est prématuré. Il faut jouer en 92, c'est un plus gros coup (voir Dia.4, Dia.5 et Dia.6).

Noir 57 est une très bonne idée : c'est une défense indirecte. Après 59, si Blanc répond en poussant en 61, alors Noir bloque en A. Comme les risques sont grands pour Blanc, Noir n'a pas de problèmes pour jouer un *ko*.

Blanc 62 est une erreur : le coup correct est en 64 (voir Dia.7). Noir 63 et 67 sont très douloureux, Noir est devenu fort et Blanc a une mauvaise forme.

Noir 77 : Jusqu'ici, après deux bons coups, 57 et 67, Noir a obtenu une partie serrée (quoique Blanc soit toujours un peu mieux). Mais avec 77, Noir joue un mauvais coup : il fallait jouer en B. Il s'agit de dix points de *yose*, plus l'*aji* en C et surtout il fait vivre le groupe ; si Noir peut vivre sur place, il n'y a aucune raison de jouer au centre pour zéro point. Car Noir 75 et 77 sont deux coups à zéro point.

Noir 87 : Jouer en 92 est toujours plus gros.

Blanc 92 puis 94 est un bon *yose* pour Blanc.

Avec 111, Noir rate un gros coup de *yose* (voir Dia.8).

Photo : José Olivares



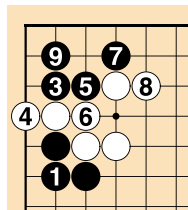
La remise des prix de la coupe Hikaru



La joyeuse bande

Avec 130, Blanc joue finalement le dernier gros coup de *yose*.

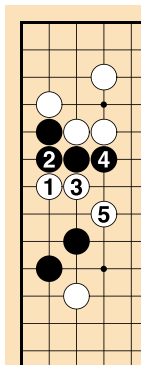
À ce moment, Blanc est en train de gagner d'une dizaine de points avec le *komi* mais Noir réduit l'écart grâce aux erreurs de Blanc en D et E (voir Fig.3).



Dia.4

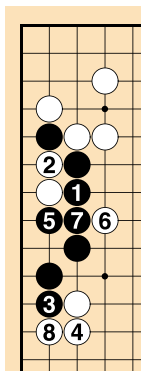
Avec la connexion en 1 au lieu de 51 de la partie, Noir a une plus grosse base de vie et en plus il peut viser l'attaque en 3.

Après 7, les points 8 et 9 sont *miai*, Noir est vivant dans le coin.



Dia.5

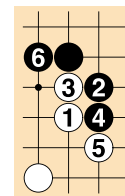
Blanc 1 au lieu de 52 de la partie est très sévère. La réponse en 2 est abusive : après Blanc 5, Noir ne peut pas sauver ses deux groupes.



Dia.6

À Blanc 1 du diagramme 5, Noir est obligé de répondre en 1.

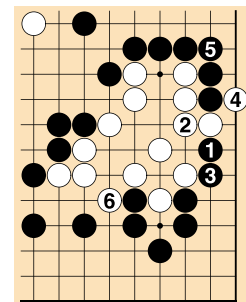
Jusqu'à 8, Blanc gagne beaucoup de points en haut à gauche et il n'y a plus d'*aji*. De plus Noir n'est toujours pas vivant.



Dia.7

C'est le même résultat que la partie mais avec un ordre de coup différent (Blanc 1 au lieu de 62 de la partie).

Maintenant on voit bien que 3 est un mauvais coup (c'est ce qu'on appelle l'analyse par *tewari*).



Dia.8

Noir doit jouer en 1 au lieu de 111 de la partie. C'est le plus gros coup de *yose*. Noir gagne huit points en *sente*.

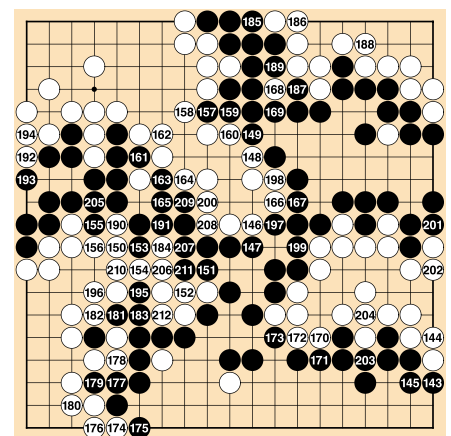


Fig.3 : 143-212

Au lieu de 162, Blanc peut connecter en 163.

Au lieu de 172, Blanc peut jouer en 173, c'est trois points de mieux que la partie.

Partie commentée 2

Coupe Hikaru, catégorie collège,
ronde 4, Lans en Vercors,
24 octobre 2014

○ Guillaume Ougier 1d

● Isaac Scribe 3k

Blanc gagne de 6,5 points, komi : 7,5
Commentaires : In-seong Hwang

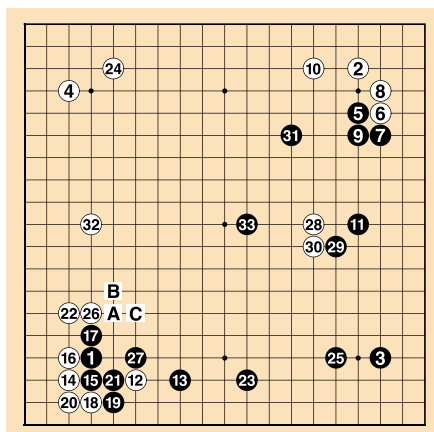


Fig.1 : 1-33

Blanc 12 : Normalement on approche le *komoku* en bas à droite (voir Dia.1).

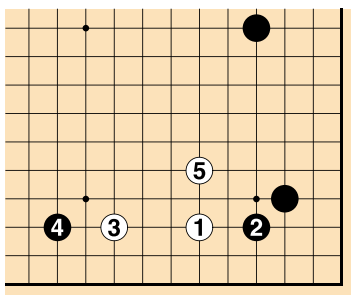
Noir 23 : Après avoir pris le bord Sud, Noir a établi une grande formation : le début semble bon pour lui.

Au lieu de 24, Blanc doit directement envahir en 25, car l'échange du *shimari* Blanc 24 contre celui de Noir 25 est bon pour Noir. En effet avec 25 Noir profite avantageusement de la situation d'influence qu'il a construite avec 9 et 17.

Noir 27 est trop mou, c'est mieux de jouer Noir A, Blanc B et Noir C.

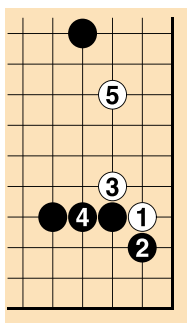
Attention avec Blanc 28 : c'est trop simple ici pour Noir de faire beaucoup de points avec 29 (voir Dia.2 et Dia.3).

Blanc 32 : il faut s'enfuir en 33. Maintenant Noir 33 est un très bon coup d'attaque.



Dia.1

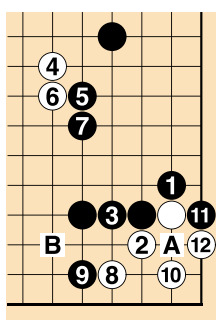
Normalement Blanc approche en 1 au lieu de 12 dans la partie, pour empêcher Noir de construire une grande formation.



Dia.2

Blanc 1 au lieu de 28 dans la partie est un bon coup test avant de décider d'envahir ou de réduire.

Si Noir choisit de fermer le coin en 2, Blanc 1 et Blanc 3 aident beaucoup à faire une base de vie sur le bord.



Dia.3

Si Noir choisit de bloquer en 1 au lieu de 2 du diagramme 2, après l'échange Blanc 2 - Noir 3, il apparaît une possibilité de vie par *ko* dans le coin (Blanc 8 à 12).

Blanc n'a donc pas besoin d'entrer trop profondément et se contente de réduire avec 4 et 6.

Si Noir répond à 8 en A au lieu de 9, alors Blanc 10, Noir 11 et Blanc B.

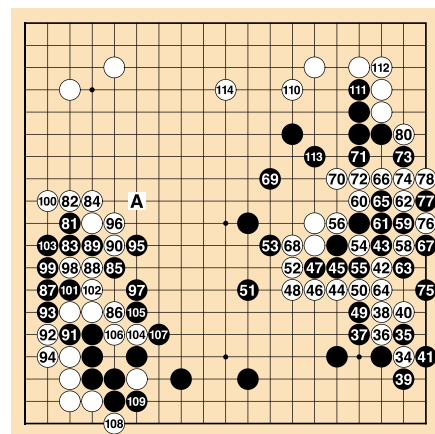


Fig.2 : 34-114

57 en 54, 79 en 76

Noir peut choisir de jouer 39 en 40 (voir Dia.4). Noir 43 : il vaut mieux enfermer Blanc avec 50 (voir Dia.5).

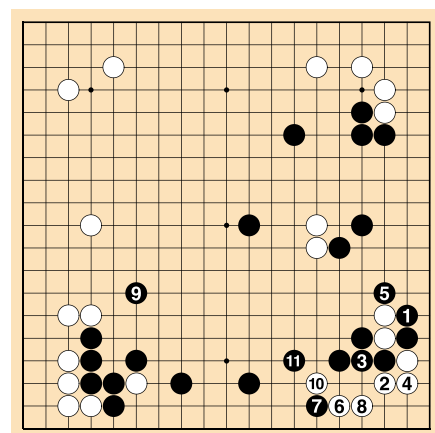
Blanc 50 : Blanc sort, c'est bon pour lui ! Noir 51 : il faut séparer les groupes blancs en jouant en 52. Le sacrifice en 54 est prématuré, c'est plus simple d'envahir directement en 65.

Blanc 68 : Blanc doit finalement connecter *gote*. Les échanges 54 à 67 auront donc été mauvais pour lui (voir Dia.6 et Dia.7).

Noir 73 : meilleur en 74 (voir Dia.8). Blanc 76 est un *tesuji* pour obtenir la connexion en 80. Une fois Blanc connecté, c'est un succès pour lui.

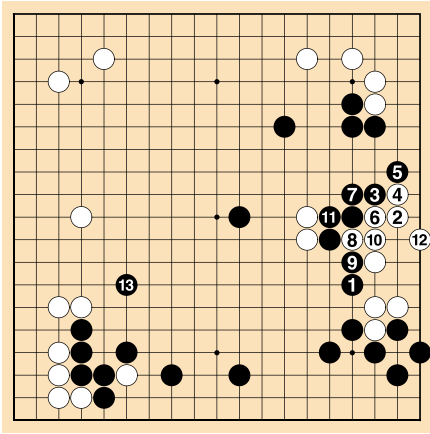
Blanc 88 est abusif. Comme il est en avance, Blanc doit calmement bloquer en 93, ensuite Noir 95 et Blanc A. Jusqu'à 109 Noir a beaucoup découpé Blanc.

Noir 113 est un mauvais coup (voir Dia.9).



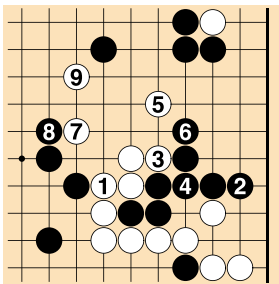
Dia.4

Noir peut choisir de jouer en 1 au lieu de 39 dans la partie. Blanc obtient le coin mais le centre de Noir est énorme.



Dia.5

Noir 1 au lieu de 43 dans la partie est meilleur. Blanc arrive à sauver son groupe sur le bord, mais le centre de Noir est bien plus gros, rendant inutile l'investissement des deux pierres blanches au milieu.

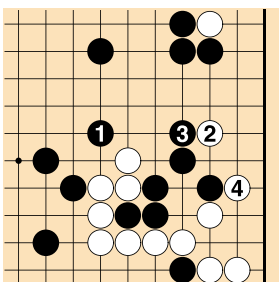


Dia.6

Si Blanc connecte en 1 au lieu de 54 dans la partie, il a une chance de détruire toute l'influence noire.

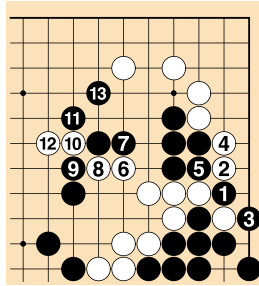
Noir doit tuer ce groupe mais Blanc a beaucoup de possibilités pour faire des yeux. Il est très difficile de tuer ce genre de gros groupe.

Par exemple, après 9, Blanc est sorti.



Dia.7

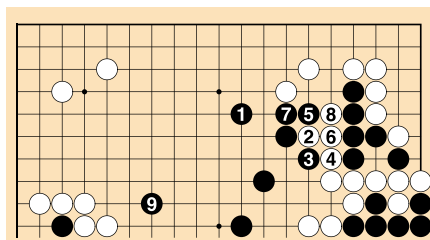
Si Noir décide d'enfermer Blanc avec 1 au lieu de 2 du diagramme 6, Blanc continue avec 2, ensuite 3 et 4 sont *miai*.



Dia.8

Noir doit jouer 73 de la partie en 1.

Jusqu'en 5 Noir a une mauvaise forme mais Blanc est coupé, c'est un combat difficile.



Dia.9

Noir ne doit pas sauver ses 6 pierres avec 113 de la partie.

Réduire le bord Nord avec 1 est plus gros. La perte des pierres ne représente que 16 points, Noir 1 et 9 ont bien plus de valeur.

La partie est meilleure pour Noir dans cette variante.

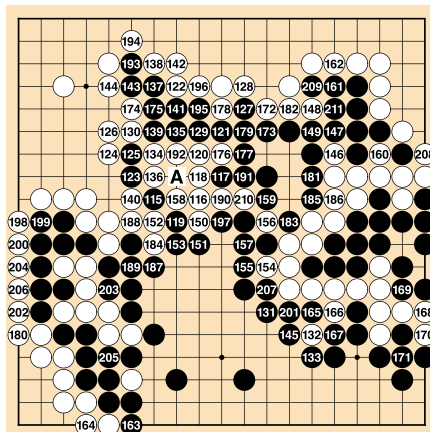


Fig.3 : 115-211

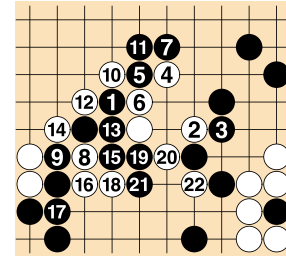
Blanc 116 : Pour Noir on a envie de répondre en A car la partie est trop simple pour Blanc (voir Dia.10).

Blanc 120 : le saut en 129 constitue une meilleure connexion.

En réponse à Noir 121 Blanc peut bloquer en 129 (voir Dia.11).

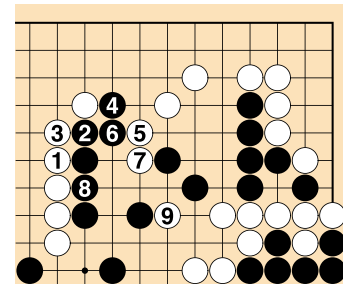
Après 130, Blanc a suffisamment de points en haut et à gauche.

Noir 131 : Noir pourrait capturer les trois pierres blanches en jouant en 139 (voir Dia.12).



Dia.10

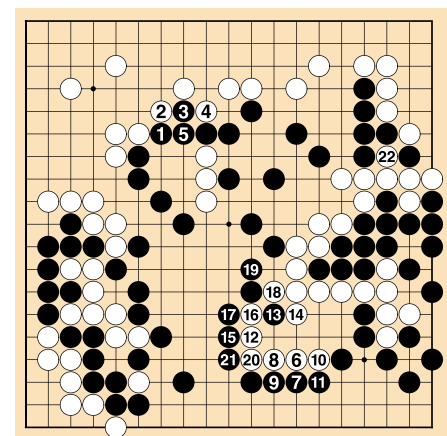
Pour Noir on a envie de combattre en 1 au lieu de 117 dans la partie. Mais après 22 Noir n'arrive pas à capturer les pierres blanches.



Dia.11

Blanc peut bloquer en 1 au lieu de 122 dans la partie, ça fonctionne.

8 et 9 sont *miai*.



Dia.12

Noir peut capturer trois pierres avec 1 au lieu de 131 de la partie, mais en *gote*.

Et, après la séquence 6 à 22, Blanc est toujours en avance du *komi*.

SportAccord World Mind Games 2014

Les SportAccord World Mind Games se tenaient à Pékin, pour leur quatrième édition, du 11 au 17 décembre 2014 avec toujours au programme : go, échecs, dames, bridge et xiangqi (échecs chinois). Côté go, une trentaine de joueurs du monde entier participaient à trois compétitions : tournoi par équipe masculin, tournoi individuel féminin et pair-go.

Fan représentait pour la seconde année l'Europe au sein d'une délégation majoritairement russe dont Ilya Shikshin 7d et Alexandr Dinershteyn 3p, ses partenaires pour le tournoi par équipes.

C'est la Chine qui sort grande gagnante des compétitions de go 2014 puisqu'elle repart avec les trois médailles d'or.

Plus d'infos sur le site officiel :

<http://www.worldmindgames.net/en/>

Partie commentée

SAWMG, tournoi par équipe masculin, ronde 2, Pékin, 12 décembre 2014

○ Chen Shi Yuan 9p (Taïwan)

● Fan Hui 2p (Europe)

Blanc gagne par abandon, komi : 6,5

Commentaires : Fan Hui

C'est ma deuxième partie de la compétition SAWMG. Lors de la première partie, j'ai joué contre Shi Yue, numéro 1 chinois actuel. La partie a été une catastrophe pour moi. Bien sûr, notre équipe a perdu 0-3 contre la Chine.

On joue ce match contre l'équipe de Taïwan. L'an dernier, nous avons eu des chances contre eux. Pour cette année nous avons donc des ambitions contre l'équipe de Taïwan.

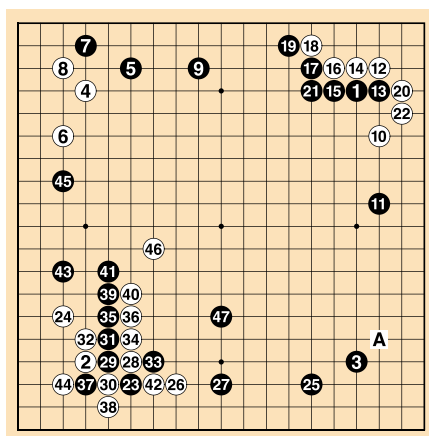


Fig.1 : 1-47

Chen Shi Yuan est un 9p. C'est un des meilleurs joueurs Taïwanais. Au début de la partie, j'étais encore dans la défaite de la veille.

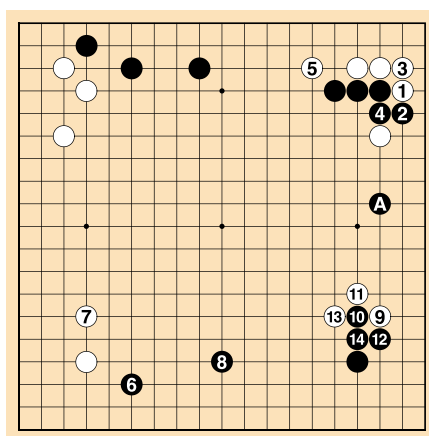
Quand Blanc pousse en 16, je suis assez surpris car j'ai prévu la séquence du Dia.1. Avec cette surprise, j'ai fait ma première erreur : 17 et 19 ne sont pas bons, c'est mieux d'avancer simplement en 21.

Quand Blanc joue en 20, Noir ne peut pas couper en 22 (Voir Dia.2).

Je n'aime pas trop la séquence de Noir 29, mais je n'ai pas tellement le choix. J'ai très envie de jouer en A d'abord, mais Blanc va jouer tout de suite en 30. J'ai l'impression que c'est difficile pour Noir au niveau des points.

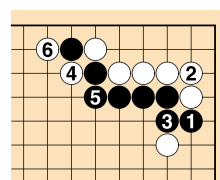
43 est ma deuxième erreur : c'est trop mou (Voir Dia.3).

Quand Blanc joue 46, la partie est favorable à Blanc, mais avec 47, j'ai le sentiment de trouver mon jeu !



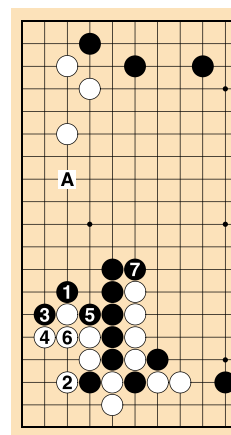
Dia.1

Avec le *joseki* classique (Blanc 1 au lieu de 16 dans la partie), jusqu'à 14, j'aime bien la position de Noir.



Dia.2

C'est une séquence bien meilleure pour Blanc (Noir 1 au lieu de 21 dans la partie).



Dia.3

Avec cette séquence (Noir 1 au lieu de 43 dans la partie), Blanc a moins de points. En plus, 7 est un coup plus important que A.

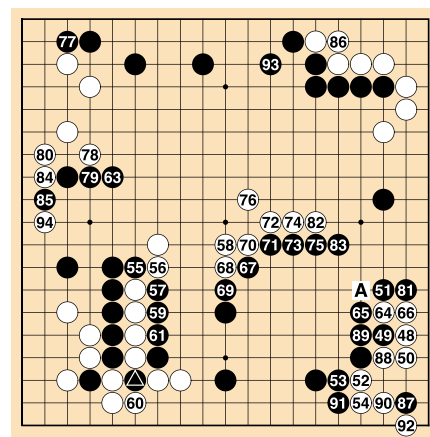


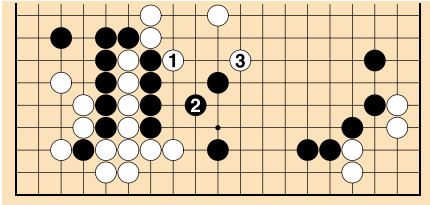
Fig.2 : 48-94

62 en Δ

Comme le *moyo* de Noir à droite commence à être gros, le coup 48 est presque obligatoire. Jusqu'à 63, j'ai enfin trouvé une cible. En plus Blanc commence à faire des erreurs aussi. 64 est un coup qu'il a regretté (Voir Dia.4).

Avec 67, je commence à avoir de l'espoir dans cette partie. En effet avec l'attaque au centre, je vais pouvoir gagner un coup pour la protection en A.

Comme Blanc a senti qu'il est toujours en avance, il n'a pas très envie de lancer un combat compliqué en A. Jusqu'à 77, au niveau des points, c'est enfin équilibré. En plus, avec le *sente* 91, j'ai même l'impression que Noir est un peu en avance.



Dia.4

Pour Blanc, c'est plus important de se renforcer en 1 au lieu de 64 dans la partie et il réduit en même temps le terrain de Noir.

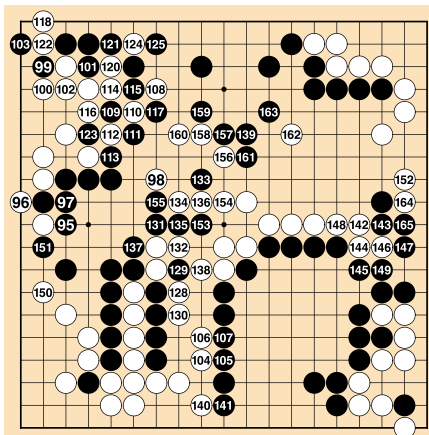


Fig.3 : 95-165

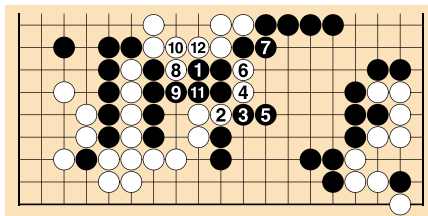
119 en 109, 126 en 112, 127 en 110.

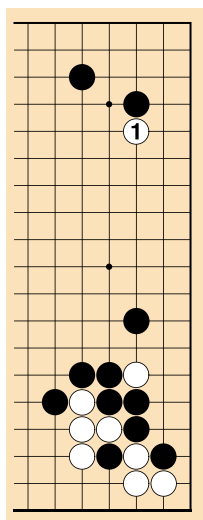
Avec Blanc 106, je peux sauver les quatre pierres (Voir Dia.5).

Quand Blanc joue 108, j'ai eu ma meilleure occasion de cette partie. Avec la contre attaque en 109, Blanc est en difficulté. Son coup est trop agressif, donc la contre attaque est évidente.

Avec 112, j'ai une séquence pour prendre un avantage (Voir Dia.6). Dans la partie, j'ai cru que mon coup 113 fonctionnait aussi, mais je n'ai pas vu le *tesuji* Blanc 118 (Voir Dia.7 et Dia.8). Finalement, j'ai même perdu des points à cause de son erreur.

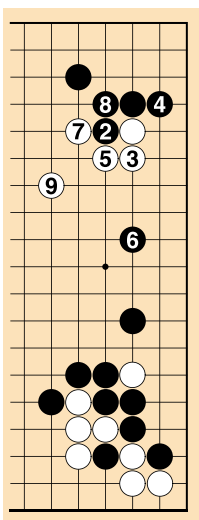
128 est très gros, mais j'ai déjà prévu un *tesuji*, 129 et 131, mais 133 est un mauvais coup ! C'est aussi mon coup perdant (Voir Dia.9). Après 142 je n'ai plus assez de points pour compenser le *komi*.





Dia.1

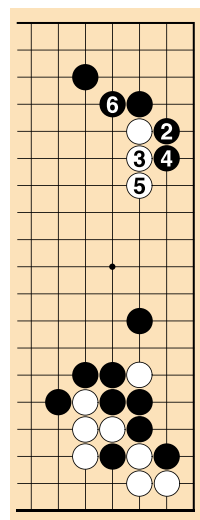
Si Blanc fait *tsuke* de ce côté, comment répondre pour Noir ?



Dia.3

Noir 6 n'est pas petit, mais 7 et 9 donnent une bonne forme à Blanc.

En plus ça enlève le potentiel de Noir en haut.



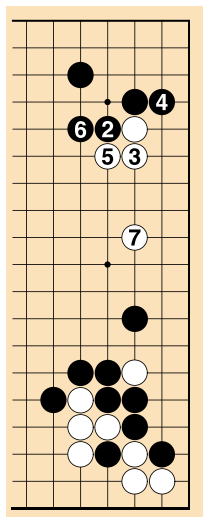
Dia.5

Si Noir fait *hane* par dessous en 2, pour Blanc reculer simplement en 3 n'est peut être pas le meilleur choix.

Quand Noir joue 6, les trois pierres blanches sont assez lourdes.

Shimari

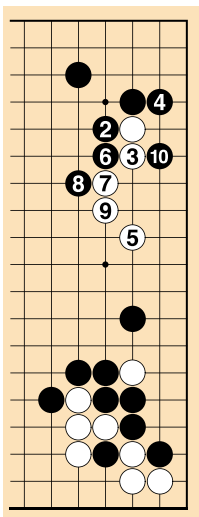
épisode 3



Dia.2 :

Hane en 2 est une réponse classique. Si Noir a quelque chose à construire en haut, ce sera une bonne solution.

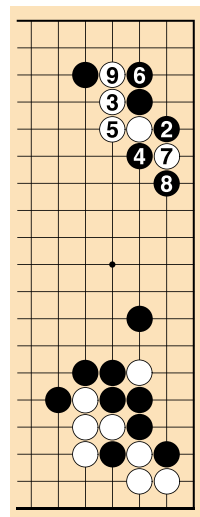
Jusqu'à 7, Blanc s'installe chez Noir sur la droite : c'est une séquence équilibrée.



Dia.4

Si Blanc fait l'extension tout de suite, il laisse Noir pousser en 6.

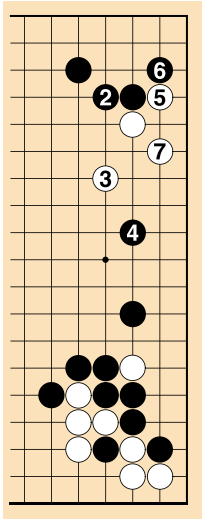
Après 10, la forme blanche est très désagréable.



Dia.6

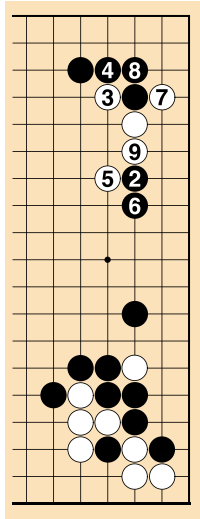
Le contre-*hane* en 3 est plus intéressant pour Blanc.

Ensuite avec le double-*hane* en 7, Noir a des coupes partout !



Dia.7

Si Noir monte simplement en 2, Blanc peut jouer en 3 et ensuite 5 et 7 lui donnent une belle forme.

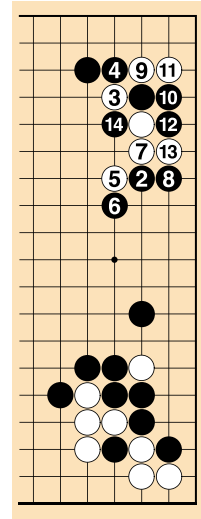


Dia.9

Le *tsuke* Blanc 5 est un autre coup moderne.

Si Noir recule simplement, Blanc peut faire d'abord *atari* et ensuite 9.

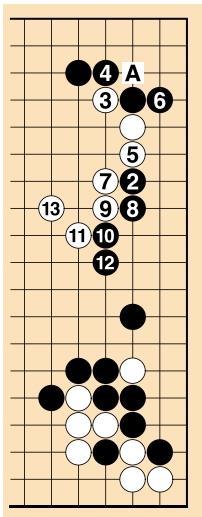
Noir perd beaucoup de points, c'est bon pour Blanc.



Dia.11

La meilleure réponse noire est le *hane* en 6.

Attention, Blanc ne peut pas couper en 9 : après 13, il est mort.

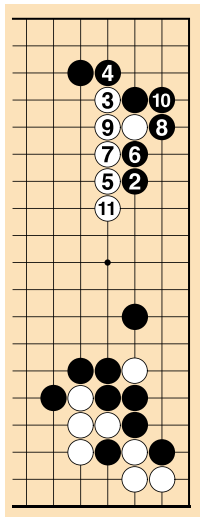


Dia.8

Pincer directement en 2 est aussi une solution classique pour Noir.

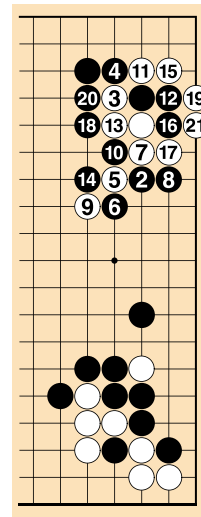
Blanc 5 est un *tesuji* : à cause de la coupe en A, Noir répond en 6. Jusqu'à 13, Blanc construit une belle forme mais n'est pas encore stable.

C'est une séquence équilibrée.



Dia.10

Si Noir avance directement en 6, il peut connecter mais le résultat n'est pas génial pour lui.



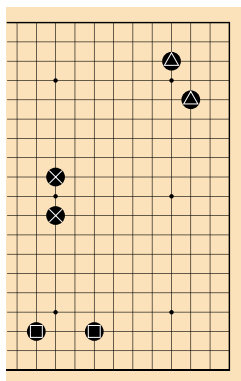
Dia.12

Double-*hane* en 9 : joli *tesuji* pour Blanc, mais Noir peut faire l'échange jusqu'à 20.

Blanc vit dans le coin, mais Noir a une très belle influence : c'est une séquence légèrement favorable pour Noir.

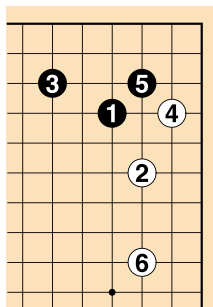
Il est parfois difficile de savoir où jouer, en particulier au début de partie où tant de choix sont possibles. Ce cours a donc pour but de vous donner des outils pour savoir dans quelle zone envisager de jouer le prochain coup au début de partie et éviter de prendre un mauvais départ.

Les priorités lors du fuseki



Dia.1

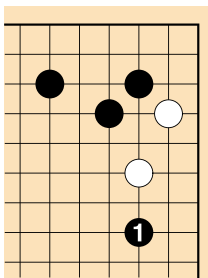
Il y a un proverbe chinois qui dit : « Le coin est d'or, le bord est d'argent et le centre est désert. », ce diagramme l'illustre bien. Ici dans le coin avec les deux pierres Δ on a déjà construit 10 points, sur le bord avec les deux pierres \square on ne construit que 4 points et au centre on n'a encore construit aucun point avec les deux pierres X. Lors du *fuseki* on privilégie donc d'abord le coin, ensuite le bord et seulement après le centre.



Dia.2

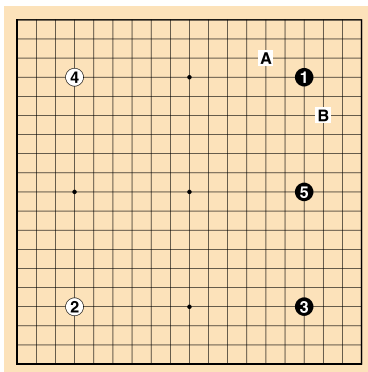
Une chose capitale pendant le *fuseki* est de ne pas avoir de groupe faible. Ici la séquence jusqu'en 6 en est un bon exemple. Blanc 2 menace la pierre 1, Noir défend alors en

3. Blanc 4 menace de prendre le coin, alors Noir fidèlement au principe du diagramme 1 défend en 5. Ensuite les pierres 2 et 4 n'ont pas encore de base de vie alors Blanc s'étend en 6 pour stabiliser son groupe.



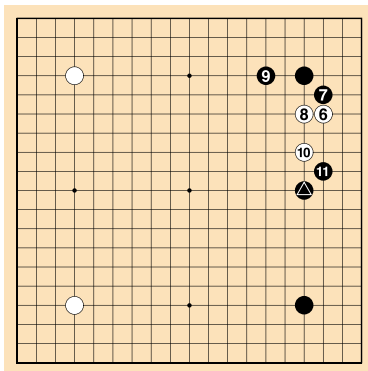
Dia.3

Si Blanc ne défend pas avec 6 du diagramme précédent, alors Noir est très content d'attaquer les pierres blanches en 1. Blanc ne fait plus aucun profit dans cette zone et Noir va obtenir en plus du coin déjà acquis un profit supplémentaire avec l'attaque en 1. Attaquer les groupes faibles de l'adversaire est donc un point prioritaire du *fuseki*.



Dia.4

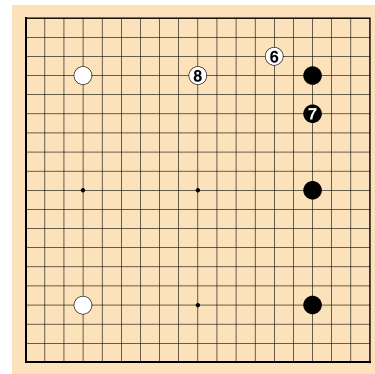
Un dernier point important est de jouer là où il y a le plus d'espace. C'est en général là où il y a le plus de points à construire et aussi où il est plus facile de créer un groupe stable. Jusqu'à 4 Noir et Blanc se sont partagé les coins, ensuite Noir occupe un bord avec 5 en suivant le proverbe du diagramme 1. Maintenant Blanc souhaite approcher le coin 1, il a le choix entre approcher en A ou en B. Quel est le bon coup (voir Dia.5 et Dia.6) ?



Dia.5

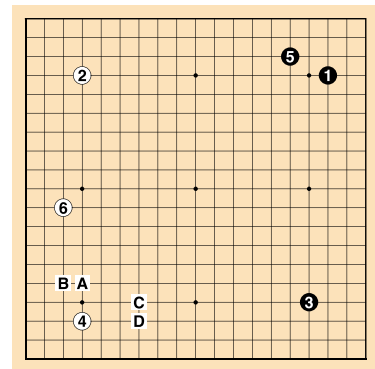
Si Blanc approche le coin avec 6 (B du Dia.4), il n'a que peu de place pour s'installer à cause de la pierre Δ .

Avec la séquence de 7 à 11 Noir met la pression sur les pierres blanches. Noir construit des points en attaquant, tandis que Blanc doit se contenter de défendre son groupe. L'approche Blanc 6 n'est donc pas appropriée au *fuseki*, il s'agit d'un coup d'invasion qu'il faut éviter de jouer tant que l'on n'est pas entré dans le *chuban*.



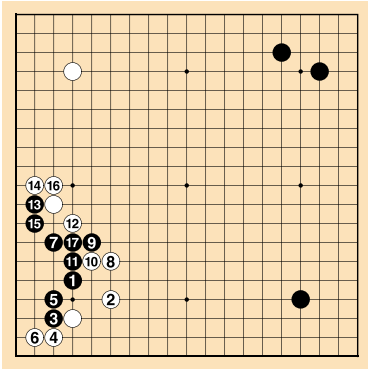
Dia.6

Si Blanc approche le coin avec 6 (A du Dia.4), il a plus de place pour s'installer. Si Noir répond en 7 Blanc peut s'établir sur le bord, par exemple avec 8. Blanc obtient alors une base de vie et peut espérer obtenir des points des coups 6 et 8. Noir lui n'a pas prospecté plus que dans le diagramme 5.



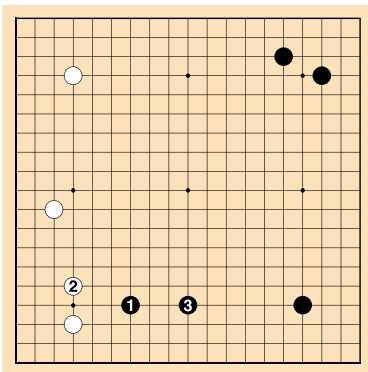
Dia.7

Voici un autre exemple. Après Blanc 6, Si Noir veut approcher le *komoku* Blanc 4, il vaut mieux jouer là où il y a plus d'espace en C ou D. Pourtant en général on approche le *komoku* avec les coups A ou B (voir Dia.8 et Dia.9). Aussi jouer sur le bord Sud ou le bord Est est plus intéressant que sur le bord Nord ou le bord Ouest car ce sont les deux endroits où il y a le plus d'espace.



Dia.8

Si Noir approche en 1 (A du Dia.7), Blanc peut alors mettre la pression sur la pierre noire, par exemple avec la séquence Blanc 2 jusqu'à Noir 17. Blanc se renforce et concrétise des points tandis que Noir n'a presque rien construit. Noir 1 n'est donc pas une bonne approche dans cette position.



Dia.9

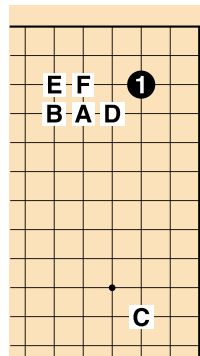
Si Noir approche en 1 (C du Dia.7), Blanc va sans doute défendre en 2, Noir peut alors établir une base de vie avec 3. Il est vrai que laisser Blanc fermer son coin avec 2 peut paraître désagréable, mais en réalité, avant Noir 1 il était plus intéressant pour Blanc de jouer en 3 qu'en 2 (comme il y avait plus d'espace sur le bord Sud, Blanc 3 a plus de potentiel que 2). Noir a donc privé Blanc d'un bon coup.

Donc pour résumer les priorités du fuseki :

- Jouer d'abord les coins, ensuite les bords et seulement après le centre.
- S'assurer une base de vie pour ses groupes.
- Si un groupe adverse est faible l'attaquer.
- Jouer là où il y a le plus d'espace s'il n'y a pas de groupe à défendre ou à attaquer.

Noir 1 est un sansan, point 3-3, c'est une pierre doublement de troisième ligne, c'est donc une pierre de territoire. En un seul coup elle ferme le coin, le coin est alors verrouillé très rapidement, en revanche elle offre moins de potentiel. Son aspect symétrique, comme le hoshi, laisse une souplesse au choix des directions.

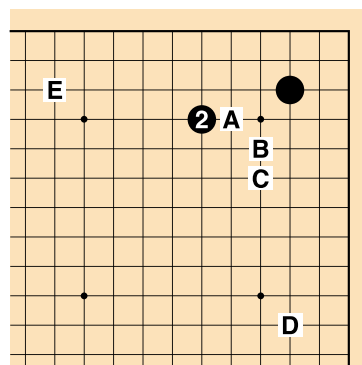
Le sansan



Dia.1

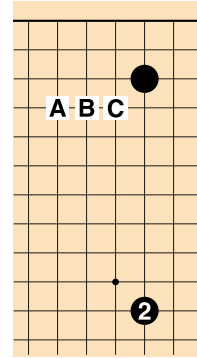
Localement les coups A ou B agrandissent le coin (voir Dia.2). Mais le coin étant déjà fermé avec Noir 1, on préfère jouer directement autour du point C pour un développement plus rapide (voir Dia.3).

Blanc D est un coup très efficace pour réduire le développement du *sansan* (voir Dia.4). Blanc peut aussi approcher avec A, B, E, F ou leurs symétriques, Blanc choisit alors une direction (voir Dia.5).



Dia.2

Noir 2 ou A agrandissent le coin noir et prennent une direction visant l'extension en D. B et C sont un choix de direction opposé. Après 2 si Blanc vient autour du point D alors Noir a quand même une bonne extension en E.

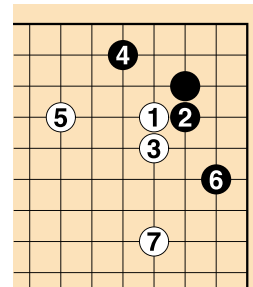


Dia.3

Noir 2 cherche un développement rapide. Ensuite Noir vise un coup en A ou B pour éviter une réduction de Blanc en C.

Le potentiel de Noir est alors important, mais cela demande

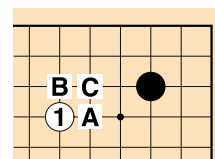
quand même trois coups à mettre en place.



Dia.4

Blanc 1 est un coup de réduction très efficace. Jusqu'à 7 c'est la suite la plus classique, on peut voir que Noir est bien réduit et Blanc profite d'un potentiel vers le centre.

Attention, ici le choix de la direction pour Noir 2 ne semble pas être important, mais pour certaines variations il l'est.



Dia.5

Blanc peut approcher le coin Noir avec 1, A, B ou C. Ensuite, dans presque tous les cas Noir étend son coin sur le bord de droite et Blanc s'installe sur le bord du haut.

Inversement si Blanc approche Noir à droite avec l'un des coups symétriques, Noir obtient le bord du haut et Blanc le bord de droite.

Blanc fait donc un choix de direction ici. À lui de voir quel côté l'intéresse plus et s'il peut se permettre de donner l'autre côté en échange à Noir.

Stage international

Voyage à la Kansai Ki-in

Quelle destination peut faire rêver un joueur de go ? Sans aucun doute l'un des pays qui a cultivé l'art du go. L'un est la Chine lieu de naissance et berceau du jeu, un autre est le Japon celui qui l'a codifié et élevé au rang d'art, le dernier est sans doute la Corée, là où les plus forts compétiteurs de ce début de millénaire ont vu le jour. Alors quand l'occasion de partir dans un de ces pays vous tombe entre les mains, il faut en saisir l'opportunité !

Une opportunité : un stage de go

Cette occasion est arrivée avec le stage « Go camp » proposé par la Kansai Ki-in. Trois semaines de go début juillet, à la découverte des joueurs japonais à Osaka et ses alentours. Pas de visa nécessaire mais un budget qui est conséquent. Au go on apprend à faire des sacrifices judicieux, et puis se serrer la ceinture, en France on a l'habitude !

Un budget pour 3 semaines ?

Environ 1000€ (selon le taux de change) pour un hébergement en chambre étudiant, trois sorties prises en charge, et l'inscription au stage. À cela se rajoute l'aller-retour avec une compagnie aérienne (Air France KLM, Japan Airlines, Air Emirat...) ; avec quelques concessions sur les options de voyage, vous pouvez arriver à des billets aller-retour entre 800 et 1000€. Bien entendu, jouer au go ne nourrit pas son homme, surtout un montagnard de 110kg pour qui la tartiflette n'est qu'une entrée. Là c'est compliqué d'établir un budget, de un vous ne connaissez pas le niveau de vie, ni les prix pratiqués... sauf via des forums et des mangas (le coût de la canette à 100¥)... et de deux, qu'en est-il de votre chère CB dans votre poche ? Fonctionnera-t-elle ? Après quelques recherches on s'étonne des prix – bas – et on vérifie avec la banque. Bref mieux vaut prévoir dans les 600€ après tout, on est touriste ou on ne l'est pas ! Question

sécurité, le site Ariane, du gouvernement français fournit des renseignements très pointus. Inscrivez-vous ! C'est gratuit et très pratique ! Par contre ne pas oublier une extension d'assurance santé car il n'y a pas d'accord entre la France et le Japon, s'il vous arrive quoi que ce soit, vous devrez payer plein pot les soins.

En tout, comptez large dans les 2800€ pour une vingtaine de jours. Vous pouvez réduire ce budget en prenant une option d'hébergement rustique et en jouant sur le taux de change yen/euro.

Le lieu

Maintenant que la pilule du budget est passée, que tout est planifié, et que l'on est enfin sur le sol japonais, on peut se laisser aller et profiter du stage proposé par la Kansai Ki-in. Osaka est vraiment impressionnante, « gigantesque » est le premier mot qui vient à l'esprit quand on découvre la ville en venant de l'aéroport. De grandes avenues coupant des quartiers « à l'américaine » qui côtoient les quartiers traditionnels du pays et de grands stades de baseball.

Les participants

Seul français du stage, je découvre des homologues européens (deux Allemands, deux Anglais, un Polonais)... et une dizaine d'Américains qui viennent « se préparer » avant l'US Congress. Soit une quinzaine de participants étrangers. À ce chiffre se rajoutent quelques locaux et deux étudiants venus en programmes d'échanges et débauchés par l'organisation en tant que traducteurs. Les niveaux vont de 6d à 24k américains (ce fut une surprise, l'organisation japonaise se basait sur le niveau de l'échelle américaine). Votre dévoué rapporteur fut lui, propulsé 2d (je suis 5k français)... Après quelques protestations polies de ma part... 7 niveaux d'écarts c'est beaucoup trop ! Je demandais à être 1k ou 1dan.... Finalement, je devins *shodan* pour la première fois de ma vie. Mes premières parties furent tendues mais le 1^{er} dan resta la bonne évaluation.

The Staff

Organisé avec des pros de la Kansai Ki-in, Mademoiselle Li Ting 1p a chapeauté l'organisation avec Saeda-sensei 6p. Elle était secondée par Sadaharu Wakisaka-san sur l'aspect informatique, la gestion

des petits bobos et l'encadrement au quotidien des stagiaires..

À ce trio, se rajoutent nombre de pro dont les plus présents et plus jeunes : Mariko Deguchi 1p, Chihiro Chujo 1p, Komatsu Daiki 2p, Francis Meyer 1p (nouveau pro 2014), Koyo Hoshikawa 3p (aka « star-river ») et des maîtres comme Satoshi Yuki 9p, Shigeaki Yokota 9p, Yuichi Yokota 9p, Yasuhiro Nakano 9p, Taiki Seto 7p, Kozo Hayashi 6p, Fumiko Sakakibara 6p.

La Kansai Ki-in

Organisatrice de ce stage et seconde fédération du Japon, la Kansai Ki-in est aussi un lieu où le go est omniprésent. Un immeuble d'une dizaine d'étages, dédié pour environ 80% à l'enseignement, aux tournois, et à la vie des *insei*. Vous allez me dire, « quoi de plus naturel ? » mais chaque étage correspond à une activité bien spécifique rythmée par les jours et les événements.



L'une des salles des pros avec les caméras.



Le magasin au rez-de-chaussée, avec la salle de retransmission et des rangées de goban.

Par exemple, la fédération organise des tournois de go avec les enfants le dimanche et le *sayonara sensei* dit d'une seule voix par les jeunes et suivi d'un salut incliné est des plus impressionnants... Comme je le disais, chaque étage a une fonction, il y a les bureaux, la salle avec les tatamis et les goban (équipée de caméras au plafond), des salles de retransmission (notamment au rez-de-chaussée



Maeda-sensei avec les deux plus jeunes stagiaires et les jeunes de la Kansai.

qui fait magasin) des cuisines, des dortoirs (si si les *insei* dorment sur place), une salle pour les futurs *insei* et un jardin d'enfant... oui vous avez bien lu... une garderie dédiée aux enfants de 5 à 10 ans où les parents laissent leurs enfants apprendre et jouer au go, encadrés par des joueuses professionnelles.

Les goban et les chaises sont à la taille des enfants bien entendu. D'ailleurs, nos deux plus jeunes stagiaires ont pu les affronter pendant que votre serviteur se frottait à des *insei*.

Le système pro et les insei

Pendant le stage, Maeda-sensei est revenu sur le système professionnel et nous a détaillé les différentes étapes de sélection. Tenez vous bien, à la Kansai ils ont des kyu pro ! Il faudra à l'*insei* grimper l'ensemble des paliers kyu avant de devenir 1p officiellement lors de sa nomination. Le système est réparti en deux classes : le *kotobu* (25k à 11k) et la *insei* class (11k à 1k). D'après Maeda-sensei, le 25k pro est équivalent à 5d amateur ! Et les *insei* jouent à handicap réel... cela donne le tournis non ?



Photo : Gérald Garlatti

Le château d'Osaka

Un joueur pro, peut recommander un joueur amateur avec un fort niveau pour qu'il puisse entrer dans la section *insei*, à condition de respecter une limite d'âge... plus l'élève est fort et jeune, plus ses chances de se voir proposer une place sont importantes. Les joueurs pros qui enseignent aux *insei* insistent pour que ceux-ci continuent le plus possible leurs études et notamment l'apprentissage des langues étrangères, se basant sur leur propres expériences et difficultés.

Le go c'est bien mais découvrir le Japon c'est encore mieux !

Outre les journées de repos mises en place dans le planning, des événements étaient organisés pendant le stage : visite des châteaux de Osaka et de Himeji, visite du musée dédié à Honinbo Shusaku à Hinoshima, visite du musée du jeu à Osaka, découverte de Hiroshima et de son parc et du musée dédié à la bombe atomique, découverte de la région de Tamba, et visite de Kobe. Il me faudrait toute une revue pour vous en parler et vous n'auriez pas la patience de continuer à lire ma prose ; en plus je n'aurais sans doute pas la volonté d'écrire un tel ouvrage sans malmener ces sites et leurs noms. Je vais cependant faire un focus sur quelques sites en particulier.

Le musée du jeu à Osaka

Complètement méconnu (d'ailleurs je me demande si les joueurs d'Osaka connaissent cet endroit car les japonais présents avaient l'air de le découvrir), ce musée est géré par l'université et par un laboratoire de recherche dédié au jeu. On y trouve aussi bien des osselets que des cartes italiennes, françaises... pour jouer à la scopa ou à des variantes de coinche et de belote. Parmi les objets présentés au public, des manuscrits de go, des jeux de go portatifs (avec des pierres défiant toutes les normes actuelles de l'esthétique) et des plateaux à faire envie à nombre de joueurs.



Photo : Gérald Garlatti

Un jeu de shogi de voyage

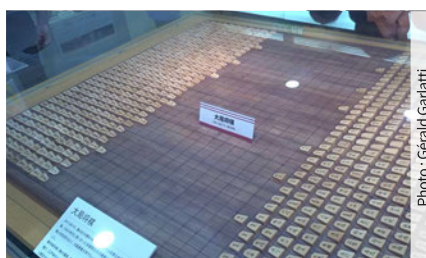


Photo : Gérald Garlatti

« Euh... à votre avis les spécialistes du shogi, combien de temps pour une partie ? »

Certaines pièces étaient dédiées au shogi et deux objets vraiment sidérants étaient exposés. Un jeu miniature, et un damier de 2,5m par 2,5m. Je souhaite bien de la patience aux joueurs qui voudraient s'atteler à des parties sur ce dernier !

Le temple de Shusaku

La sortie fut presque annulée pour cause de cyclone. Finalement, nous avons pu nous rendre sur l'île d'Hinoshima. C'était un peu comme si je marchais sur les traces de pas d'Hikaru. Au programme, visite de la tombe du Saint Honinbo Shusaku, visite du musée dédié et deux rondes contre les locaux.



Le musée est impressionnant, beaucoup d'estampes, de goban, de parties (notamment celle de 1846 Shusaku vs Gennan Inseki). Je retrouvais ici le tableau aux dragons qui avait été prêté au Congrès de Bordeaux en 2011, comme quoi le monde du go est petit. Pas mal de *goodies* dont de belles cravates !

Lorsque je suis descendu du car, Saeda-sensei me dit rapidement en anglais, « Today you play 5d » j'avais pris cela comme un encouragement dû à notre présence en ce lieu chargé d'émotion. Mais au vu de la feuille de tirage, j'ai du blêmir... j'étais effectivement marqué comme 5d (tous les stagiaires avaient pris 3-4 pierres !). Stressé et du coup avec beaucoup de pression, il va sans dire que je fis de mon mieux mais que cela ne suffit point... Bonne expérience tout de même, car jouer au go dans un endroit pareil n'est pas donné à tout le monde ! Sauf aux locaux !

Pour nous remonter le moral nous rendîmes visite à l'un des plus forts joueurs connus dans le monde du go. Sa tombe se trouvant à une centaine de mètres sur les hauteurs du temple. Elle est simple, et passerait facilement inaperçue s'il n'y avait pas des pierres de go présentes à sa base. Une petite cérémonie, quelques minutes par personnes, et la possibilité de prier Honinbo Shusaku pour devenir plus fort pour certains, pour devenir pro pour d'autres ou encore pour le remercier de nous avoir montré de belles parties.

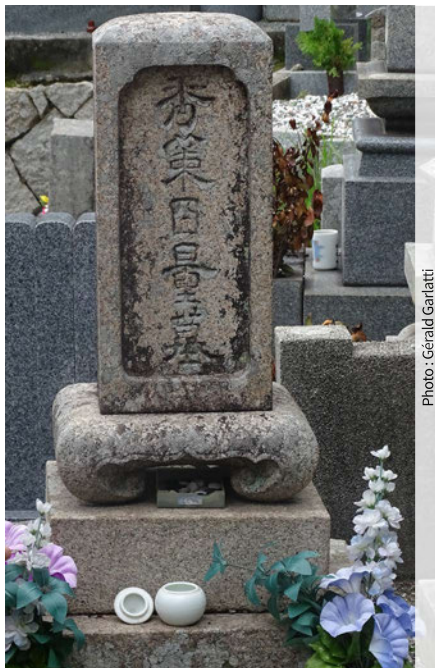


Photo : Gérald Garlatti

La tombe du Saint Honinbo Shusaku à Hinoshima

Que dire si ce n'est que vous êtes heureux d'avoir pris le bus pendant des heures !

Le temple de Tamba

Au nord d'Osaka se trouve Tamba, il va sans dire que je n'avais jamais entendu parlé de cette ville japonaise. Pourtant elle est bien connue pour ses rizières et ses viandes (mais pas autant que Kobe pour son bœuf). Cette sortie dans un cadre rural nous changeait beaucoup de la fourmilière d'Osaka, reposante et verte cette région dispose d'un bel attrait.

Avez-vous déjà entendu parler de la légende où deux seigneurs (*daimyo*) décidèrent de l'issue d'une guerre dans un duel de go, plutôt que de lancer leur troupes dans une bataille ?

Personnellement il m'est arrivé de l'utiliser dans certaines de mes présentations de go. Et bien ici, à Tamba, un temple lui est dédié !

Ce lieu est situé à la frontière de deux anciennes provinces féodales et ce serait ici que les deux *daimyo* se seraient affrontés pour le contrôle du territoire. Il y a dans cette légende trois protagonistes : le seigneur voulant étendre son territoire et disposant d'une puissance militaire supérieure qui était bon joueur de go, le seigneur attaqué novice au go, et le stratège de ce dernier, maîtrisant l'art.

Afin d'éviter un bain de sang, le stratège en vint à suggérer à son maître de régler le conflit par la voie du go. Celui-ci convainquit son *daimyo* que c'était le

meilleur moyen et qu'il avait une idée en tête. Le seigneur attaquant ne pouvait refuser ce défi, il gagnerait sur les deux tableaux !

Il savait qu'il était supérieur en nombre et en force mais qu'il ne pouvait perdre du temps pour étendre son territoire. Et prendre une province sans verser une goutte de sang était des plus alléchant pour la suite de sa campagne militaire. Sans compter qu'il se savait plus fort que son voisin dans cet art... Il lui était impossible de perdre ! Il promit donc que s'il perdait il n'attaquerait plus jamais cette province.

Le jour du défi arriva, il faisait grand beau, les seigneurs se rencontrèrent et la partie débuta. Le stratège accompagnait son maître avec une grande ombrelle pour l'abriter du soleil. Le *daimyo*, novice au go, ne pouvant demander conseil à son stratège gagna contre toute attente et les armées rentrèrent dans leur province. Le seigneur guerrier défait était en colère mais ne pu remettre en cause le résultat de la partie et son honneur lui interdisait de repartir à la conquête de cette province.

À votre avis comment fit le stratège ?

Il utilisa le soleil et un trou dans l'ombrelle tout simplement ! Tout au long de la partie, il orientait son ombrelle de manière à ce qu'une tache lumineuse indique à son *daimyo* là où il devait jouer ! Une petite tricherie qui, ce jour là sauva nombre de vies. C'est pour cela qu'à Tamba, vous avez un monument imposant composé d'un goban en marbre de plusieurs tonnes et d'une stèle rendant hommage à cet événement.



Photo : Gérald Garlatti

Le stratège en action à Tamba



Photo : Gérald Garlatti

Un goban en marbre de plusieurs tonnes à Tamba

Un otaku du go

Avant notre retour à Osaka nous nous sommes arrêtés chez une connaissance de notre guide. On nous avait expliqué que cet homme avait une collection d'objets rares sur le go. Je peux vous assurer que de l'extérieur, rien n'indique qu'il y a là un club de go et une collection d'objets liés au go ! Mais à l'intérieur... Un véritable trésor ! À tel point qu'il n'a plus de place pour présenter sa collection !

Des estampes, des poteries, des petites figurines de *kappa* ou d'immortels joueurs de go sculptés dans du bois, du jade ou de l'ivoire... il y a même un goban électronique ! Ce fut une très belle étape lors de notre retour et je lui souhaite bon courage pour trouver et dénicher encore de belles merveilles.

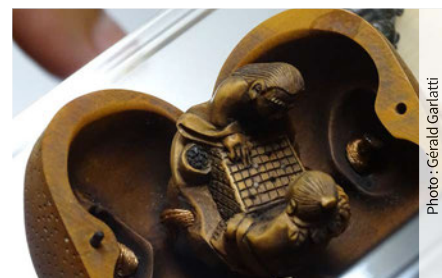


Photo : Gérald Garlatti

Des immortels jouant au go, dans une sorte de coque de noix portative. Remarquez l'ongle en arrière plan pour apprécier la finesse de l'ouvrage.



Photo : Gérald Garlatti

Des humains admirant des *kappas* joueurs de go prenant la pause avec le propriétaire des lieux. La pièce est remplie d'objets de go jusqu'au plafond !

Voilà,

J'espère que vous aurez un peu rêvé, ou que je vous aurai donné envie de vous rendre à Osaka ou dans d'autres lieux au Japon. Vous ne le regretterez pas je vous l'assure ! Ce fut trois semaines intensives de découvertes, de partage culturel, et de création de liens avec des joueurs de go se trouvant par delà les mers et les océans. Un dépaysement total, mais encore une fois, cela vaut le détour !

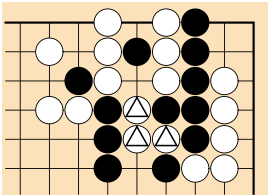
Gérald Garlatti

Tsumego à gogo

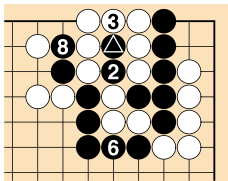
Voici une nouvelle série de problèmes de vie et de mort, proposée aussi bien à des joueurs en kyu faibles (20 à 15 kyu), qu'à des joueurs de niveau moyen (14 à 5 kyu) voire au-dessus. Essayez de les résoudre, ce n'est pas si simple. Vous y trouverez une profusion de *geta*, de manques de libertés, de gros yeux qui ne font toujours qu'un seul œil...!

Solutions page suivante.

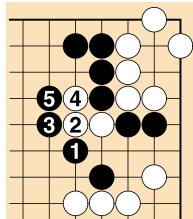
Niveau débutant



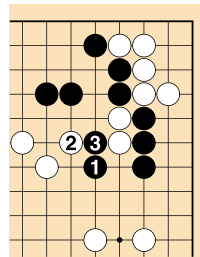
Niveau débutant



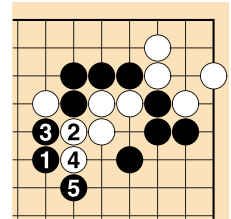
Problème 1 :
4-7 en 2, Blanc 5 en Δ. Noir sacrifie ses pierres avec 2 puis 4, ensuite jusqu'à 8. Blanc se fait bien capturer.



Problème 2 : Noir 1 est le *tesuji*, jusqu'à 5 Blanc ne peut pas s'enfuir.

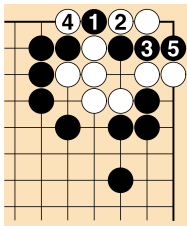


Problème 3 : Noir 1 *geta*, Blanc ne peut pas sortir.

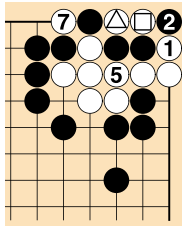


Problème 4 : Noir 1, un autre *geta*, Blanc ne peut pas s'enfuir.

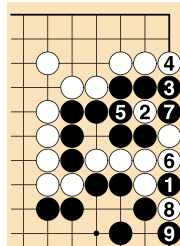
Niveau intermédiaire



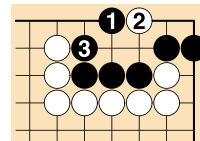
Problème 5 :
C'est un problème difficile, Noir 3 est un *tesuji*, jusqu'à 5 Blanc est bien mort.



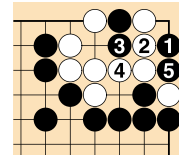
Variante pour Blanc :
6 en Δ, 4-8 en □. Si Blanc joue en 1 au lieu de 4 du diagramme précédent, alors Noir capture en 2, jusqu'à 8. Blanc est mort.



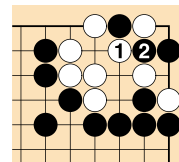
Problème 6 :
Il suffit d'enlever une liberté à Blanc, jusqu'à 9 Blanc est bien mort.



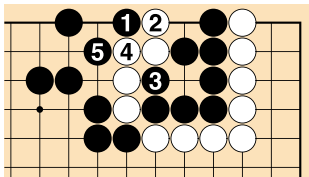
Problème 7 :
Noir 1, le point vital des trois pierres ! Jusqu'à 3 Noir est vivant.



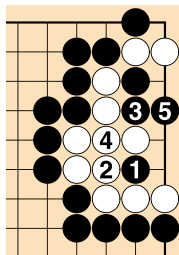
Problème 8 :
Le placement en Noir 1 est un bon coup, jusqu'à 5 Blanc est mort.



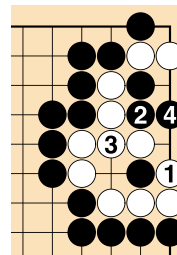
Variante pour Blanc : Si Blanc joue en 1 au lieu de 2 du diagramme précédent, Noir répond en 2 et Blanc est mort.



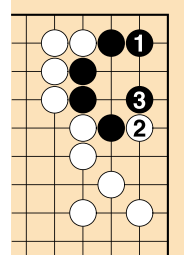
Problème 9 : Noir 1 *tesuji* ! C'est la seule façon pour tuer sans condition.



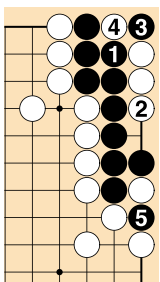
Problème 10 : Noir 1 est un *tesuji* difficile à trouver, Jusqu'à 5 Blanc est mort.



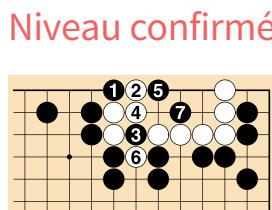
Variante pour Blanc : Si Blanc joue en 1 au lieu de 2 du diagramme précédent, c'est pareil.



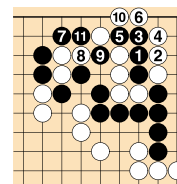
Problème 11 :
Noir 1 est le point vital de Noir.



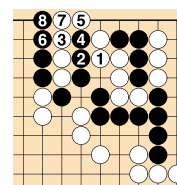
Problème 12 :
1 est le meilleur coup pour Noir, il a 7 points. Si Blanc essaye de résister en 2, jusqu'à 5 Noir vit par double *ko*.



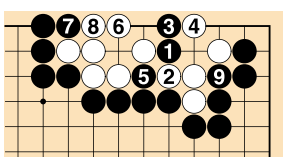
Problème 13 :
Ici l'ordre des coups est important, jusqu'à 7 Blanc est mort.



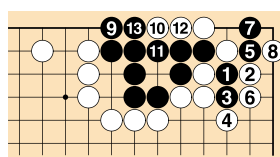
Problème 14 : Noir 1 est un sacrifice pour trouver de l'*aji* dans le coin. Noir 5 est un joli coup, Blanc ne peut plus sauver ses deux pierres de coupe. Jusqu'à 11 Noir est sauvé.



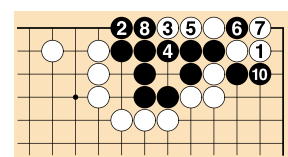
Variante pour Blanc : Si Blanc essaye de résister en 1 au lieu de 6 du diagramme précédent, Noir capture toujours les pierres jusqu'à 8.



Problème 15 : Noir 1 puis *tesuji* en 3, c'est la seule façon d'éviter un *ko*. Jusqu'à 9 Blanc est mort.



Problème 16 : Noir doit utiliser les faiblesses de Blanc avec 1. Avec le *tesuji* en 7 jusqu'à 13 Noir arrive à faire deux yeux.



Variante pour Blanc : Si Blanc joue en 1 au lieu de 2 du diagramme précédent, Noir va directement en 2, jusqu'à 10 Noir est vivant.