



Revue
Française de Go

n° 154

Octobre 2021
7 euros

issn 0181-1142

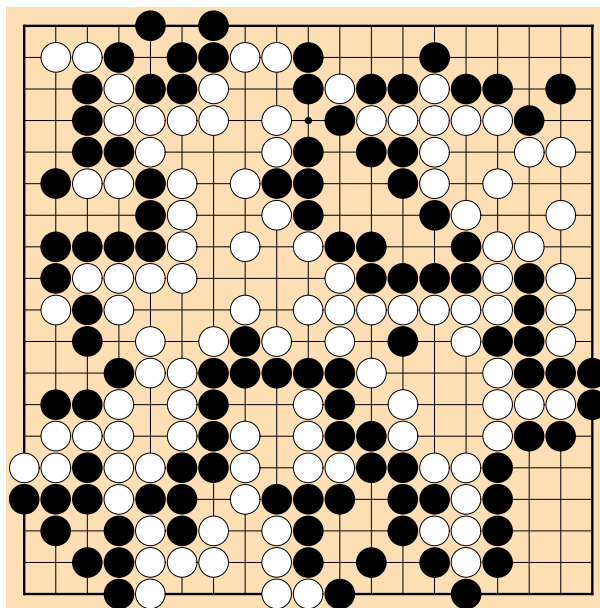


Fauteur de troubles

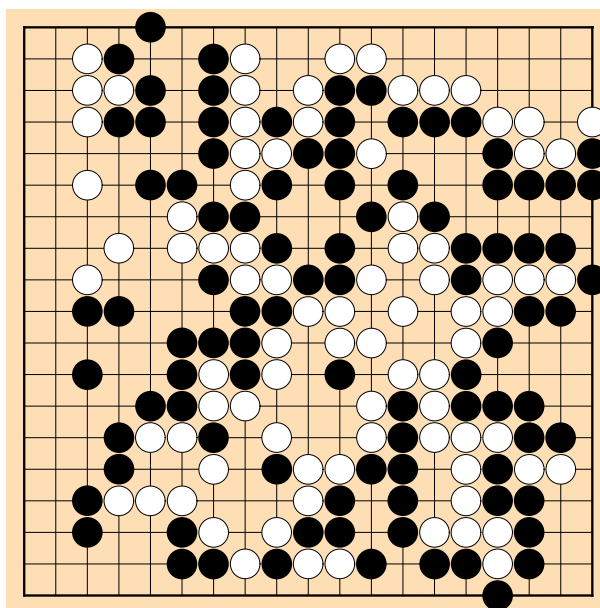
In-seong Hwang

Dans cette revue, In-seong nous propose deux *goban* recélant des situations plus ou moins complexes.

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



Problème 1
Niveau kyu



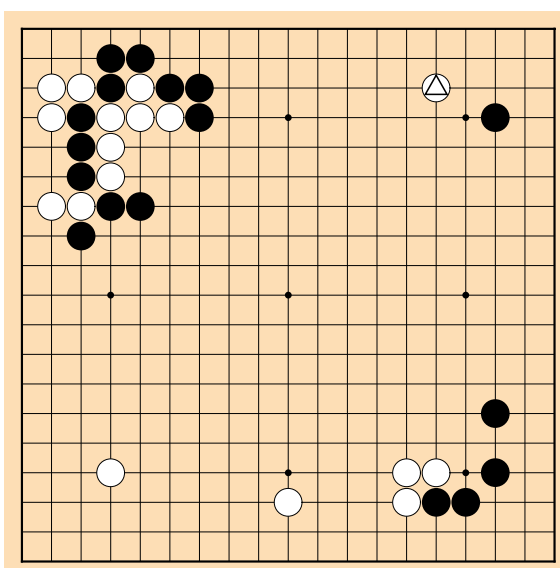
Problème 2
Niveau dan

Quel joseki choisir ?

Junfu Dai

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

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



Dans le coin Nord-Est, Blanc choisit l'approche basse △, *keima* en troisième ligne, contre le *komoku* noir.

Dans cette configuration, comment Noir doit-il jouer dans ce coin pour bien faire travailler l'ensemble de ses pierres ?

N'oubliez pas que le coin Sud-Ouest n'a pas encore été joué...

L'édito



Enfin ! La pandémie a marqué une pause, le soleil s'est levé pour éclairer la fin des heures sombres et nous apporter la joie...

La joie du retour au « présentiel », du retour des parties en face à face dans les clubs, avec des *goban* matériels et des pierres palpables qui peuvent claquer contre le bois !

La joie du retour de ces tournois qui ne sont pas seulement des occasions de jouer, mais aussi de revoir des amis, ou de créer de nouveaux liens avec d'autres joueurs.

La joie du retour du stage fédéral, grand rendez-vous festif entre joueurs et pédagogues ! Les responsables de la FFG craignaient une désaffection pour l'événement, pourtant 171 personnes se sont déplacées pour tout ou partie de ces deux semaines, tandis que 120 joueuses et joueurs participaient à son tournoi permanent.

La joie du retour des confrontations « en face à face » lors des championnats de France :

le championnat open, avec le plaisir de voir un Motoki remotivé remporter son cinquième titre,

le championnat amateur, avec le plaisir de voir arriver en finale la nouvelle génération, sous l'apparence de Linh Vu (16 ans !), et de voir Thomas (lui-même champion à 17 ans en 2010) remporter son sixième titre après un combat acharné.

Et, bien que cette compétition soit encore « en ligne », la joie de voir l'équipe de France remporter pour la troisième fois consécutive le titre de Championne d'Europe « Pandanet ».

Mais cette joie a été ternie par la tristesse des mauvaises nouvelles qui se sont égrenées au fil de l'été, ces annonces de disparitions qui, même quand elles ne sont pas tragiquement prématurées, arrivent toujours trop précocement.

Continuons à prendre des précautions, protégeons-nous, protégeons nos proches, protégeons nos amis, protégeons ceux qui partagent notre passion, pour que cette promesse du retour d'une nouvelle année d'activités presque normale et des joies à venir se concrétise.

Et nous espérons que vous prendrez du plaisir à lire cette revue !

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

Et toujours...

L'email de la rédaction : redaction-rfg@jeudego.org

Le site de la revue : rfg.jeudego.org

Notre page facebook : fb.com/revue.francaise.go

ACTUALITÉS ET PARTIES COMMENTÉES

Brèves	3, 7, 20, 27
WWTC 2021 : Corée-France (partie commentée)	4
Open de France (parties commentées)	8
Stage Fédéral 2021	13
Pandanet 2021	14
parties commentées	15
In Memoriam	30

THÉORIE ET TECHNIQUES

Problèmes : énoncés	0, 2, 3
Quel joseki choisir ?	22
Fauteur de troubles	24
Yose	28
Le coin des débutants	31
Tsumego à gogo : solutions	32

- Éditeur : Fédération Française de Go.
Siège social : Fédération Française de Go
101 rue de Sèvres, 75280 Paris CEDEX 06.
- Directeur de publication : Clément Béni.
- Rédacteur en chef : Jean-Pierre Lalo.
- Maquettiste : Jean-Pierre Lalo.
- Correcteurs : Milena Boclé, Agnès Gaillard, Martial Sauvadet.
- Contributions : Christian Boyart, JunFu Dai, Antoine Fenech, Fan Hui, Inseong Hwang, Kim Yoonyoung, Camille Lévêque, Motoki Noguchi.
- Illustration de couverture : « *Randonnée à Talmont-sur-Charente* » par Alizée Chabin.
- Illustrations intérieures : Camille Lévêque et Gabriel Robinne.
- RFG est publiée par la Fédération Française de Go.
- Imprimé par : Maugein Imprimeurs (ZI de Mulatet, 19000 Tulle)

YOSE

Junfu Dai

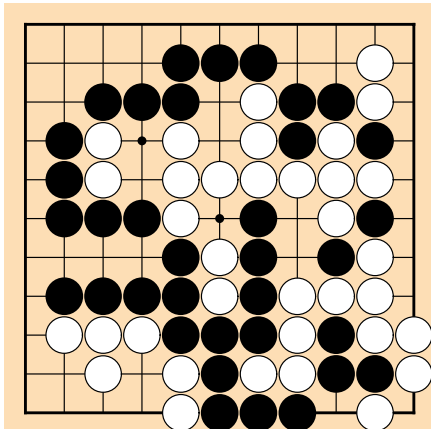
Tsumego à gogo

énoncés

Fan Hui

Niveau débutant

La magie des tesuji de yose...

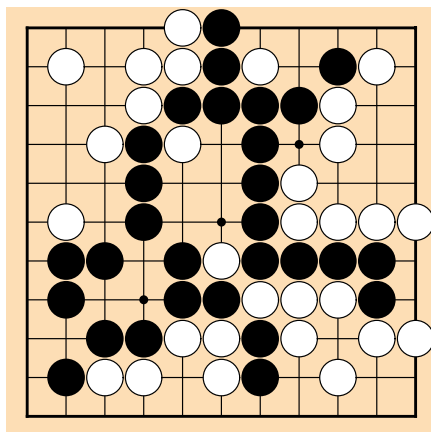


Problème 1

Komi : 0,5 points.

À Noir de jouer.

Par quel coin commencer pour faire le meilleur yose ?

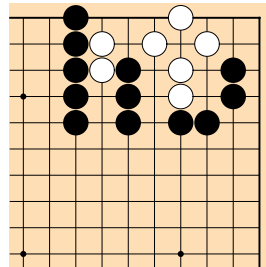


Problème 2

Komi : 0,5 points.

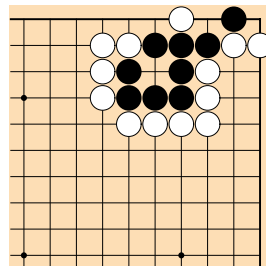
À Noir de jouer.

Il n'y a que trois endroits où jouer, Noir doit trouver le meilleur coup pour chacun, et le meilleur ordre pour ses coups !



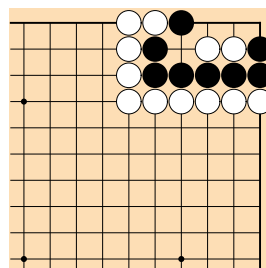
Problème 3

Noir joue et tue Blanc sans condition.



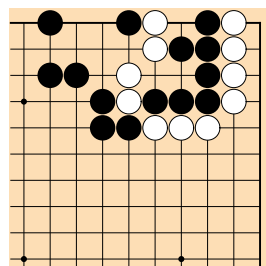
Problème 4

Noir joue et vit sans condition.



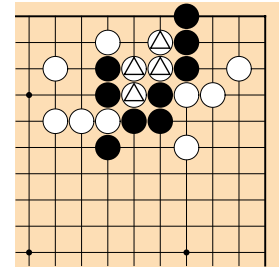
Problème 5

Noir joue et vit sans condition.



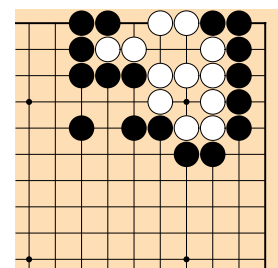
Problème 6

Noir joue et sauve ses pierres du coin.



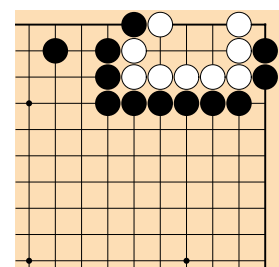
Problème 7

Noir prend les pierres △ pour sauver ses trois groupes.



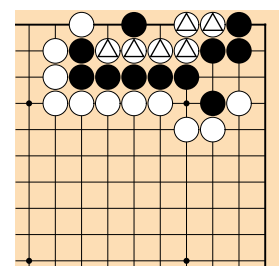
Problème 8

Noir joue et tue Blanc sans condition.



Problème 9

Noir joue et tue Blanc sans condition.



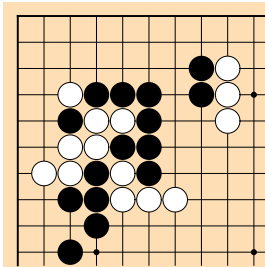
Problème 10

Noir joue et prend les pierres △.

Tsumego à gogo

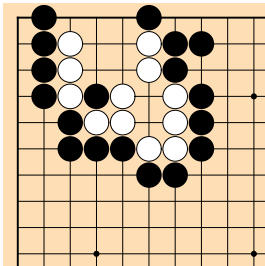
énoncés
Fan Hui

Niveau intermédiaire



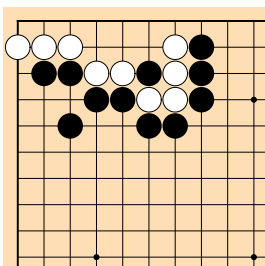
Problème 9

Noir joue et tue Blanc sans condition.



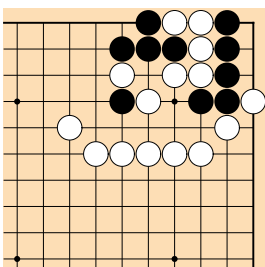
Problème 10

Noir joue et tue Blanc sans condition.



Problème 11

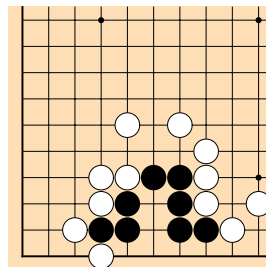
Noir joue et tue Blanc sans condition.



Problème 12

Noir joue et relie ses pierres.

Niveau confirmé



WWTC 2021

France-Corée

Camille Lévêque

Dans la revue 152, Camille vous a narré la conception, puis la naissance, du WWTC. Ce tournoi continue à se développer, et au printemps quatre joueuses françaises (Camille Lévêque, 2D, 38Gr, Dominique Cornuejols, 1D, 38Gr, Louise Roullier, 2K, 92Le et Élodie Samson, 6K, 92An) ont affronté quatre joueuses coréennes (Ok Daeun, Ok Dakyung, Lee Yoonseo, Lee Jimin). Le match s'est conclu par un score 4-0 pour l'équipe de Corée, mais Camille n'est pas passée loin d'une victoire à la première table...

La rédaction

World Women Team Conquest
Corée vs France,
23 mai 2021 (serveur : OGS)
Table 1

● : Ok Daeun (6d échelle Fox-Tygem)
○ : Camille Lévêque (2d, 38Gr)

Komi 6,5 points.
Noir gagne par abandon.

Commentaires Yoonyoung Kim (8p) et
Camille Lévêque.

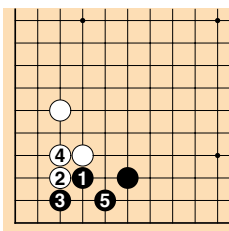


Diagramme 1

Les séquences des diagrammes 1 et 2 étaient proposées dans un « *dic-tionnaire de joseki* » des

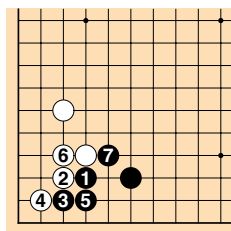


Diagramme 2

années 60 du siècle dernier.

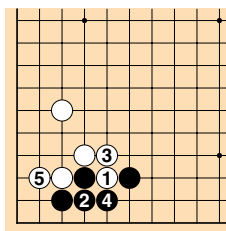


Diagramme 3

Dans le même dictionnaire, cette séquence n'est pas *joseki*, et est déconseillée pour Blanc.

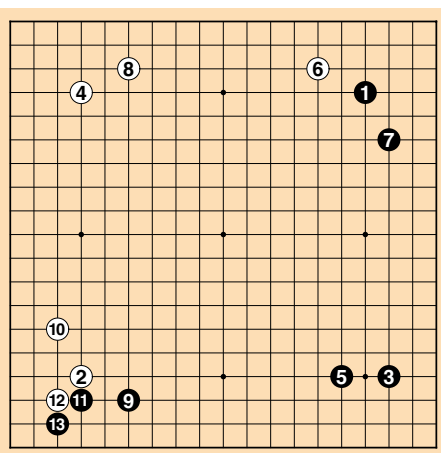


Figure 1 (coups 1-13)

NDLR : N11-B12-N13... Cette séquence *tsuke-hane-double hane* est le départ de toute une série de *joseki*.

Pour paraphraser A. E. van Vogt (traduit par Boris Vian) et ses citations de la Sémantique générale, nous vous proposons deux pseudo non-axiomes :

« Dans l'intérêt de la raison, datez ! Un *joseki* peut évoluer, il peut aussi devenir *obsolète*. » (cf. dia. 1 à 5)

Et :

« Dans l'intérêt de la raison, n'oubliez pas qu'un *joseki* n'est qu'une séquence localement équilibrée dans un contexte neutre. »

« Localement équilibrée » ne signifie pas optimale ni même équilibrée au niveau du *goban* entier. Le choix d'un *joseki* dans une situation particulière doit être fait en considérant l'ensemble des pierres (cf. dia. 6 à 8, et la rubrique de Junfu Dai...)

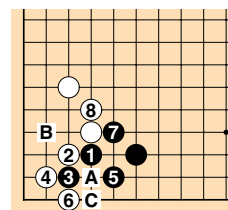


Diagramme 4

Ishida, en 1977, propose cette variation, qui restera jouée jusqu'au début de ce siècle. Après B8, selon lui c'est le privilège de Noir de jouer maintenant la connexion en A qui force la réponse en B, ou de jouer ailleurs en la gardant en réserve et en se laissant la possibilité du *kô* en C.

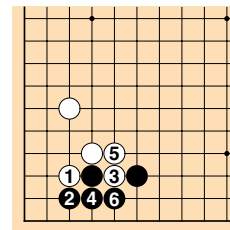


Diagramme 5

L'intelligence artificielle est arrivée, qui apporte ses nouveaux *joseki*...

Voici le kit de base, à développer en fonction de son plan et du contexte global...

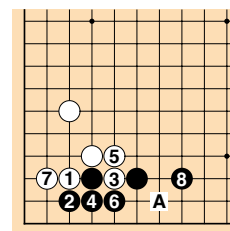


Diagramme 6

Par exemple Blanc veut des points sûrs et Noir souhaite avoir un groupe stable et écarter le risque d'une attaque en A.

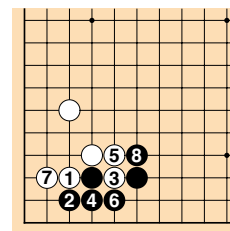


Diagramme 7

Mais Noir peut avoir des projets de *moyo* sur le bord Sud...

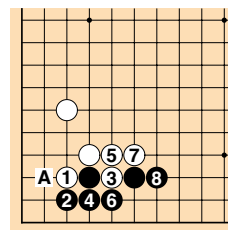


Diagramme 8

Ici, c'est Blanc qui a des projets d'influence avec B7. Après N8, Blanc fait *tenuki* pour jouer un gros coup ailleurs (à noter que revenir encaisser le coin en A n'est actuellement déjà plus *joseki*).

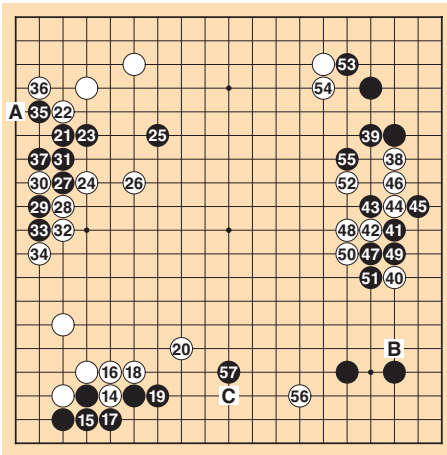


Figure 2 (coups 14-57)

Après ces digressions sur le *joseki*, rendons le micro à Camille et Yoonyoung.

B20 : (Camille) mon coup ici s'est révélé être une petite erreur.

L'échange jusqu'à B18-N19 est *joseki* et il est plus gros de venir ajouter un coup sur le bord gauche.

J'ai trouvé naturel d'ajouter un coup dans la partie car ce point semble être la frontière des deux potentiels, et je ne voulais pas laisser un trop gros potentiel à mon adversaire.

Pour le robot, l'erreur est minime.

B24 : (C) le *fuseki* de ma partenaire et le mien sont plutôt modernes : de son côté, c'est probablement dû à son jeune âge ; quant à moi, j'ai commencé à jouer après la vague AlphaGo. Ce sont des parties que j'apprécie personnellement, car je suis plus confiante dans ma maîtrise de l'ouverture et dans l'évaluation des forces de la partie.

B32 : (C) ce coup est une erreur grossière de lecture : il faut jouer en 33 (cf. dia. 9).

B38 : (C) à ce stade je suis mécontente du résultat à gauche, même si la partie n'a rien de catastrophique. En effet Noir a obtenu une installation très correcte tout en laissant beaucoup d'*aji* dans les territoires blancs.

(Yoonyoung) Blanc finit trop tôt et aurait dû ajouter un gros coup *sente* en A, qui prend des libertés à Noir, et protège le coin (cf dia10).

B40 : (C) le meilleur coup est apparemment en B, mais je ne voulais pas toucher au *shimari* noir pour conserver plus tard une grande liberté pour envahir sur le bord gauche. C'est une erreur importante selon le robot.

(Y) Blanc s'étend peut-être un peu trop loin (cf. dia. 11).

Crédit : Gabriel Robinne



N41 : (Y) Noir saute sur l'occasion.

N57 : (C) je ne suis pas satisfaite du résultat à gauche, qui a renforcé Noir et affaibli ma position au Nord. Mais je reste focalisée sur mon premier objectif : mettre le bazar sur le bord Sud.

(Y) N57 serait peut-être plus sûr en C (cf. dia. 12)

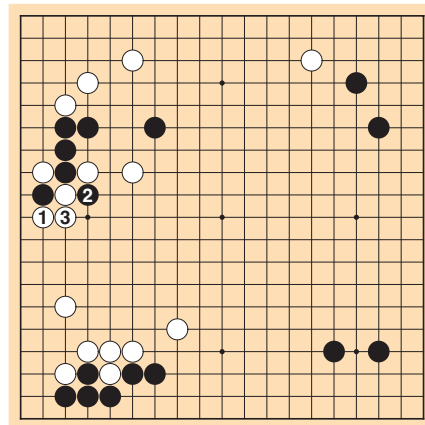


Diagramme 9

1 à la place de 32 de la partie.

Il faut jouer ①, et accepter le *contre-ata-ri*, le gain est déjà important pour Blanc et Noir flotte toujours vers le centre.

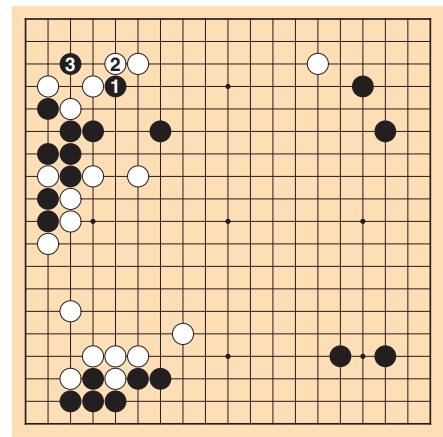


Diagramme 10

Noir dispose de cette séquence pour plus tard.

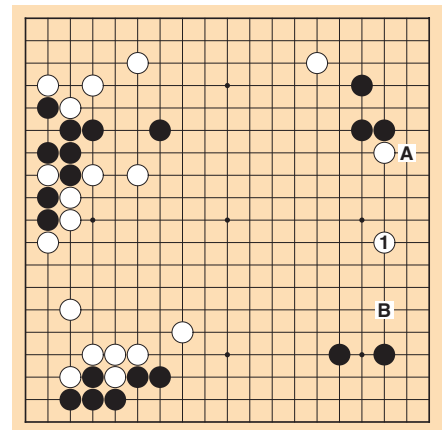


Diagramme 11

1 à la place de 40 de la partie.

(Y) : maintenant, selon la direction de l'attaque, Blanc peut défendre en A ou B.

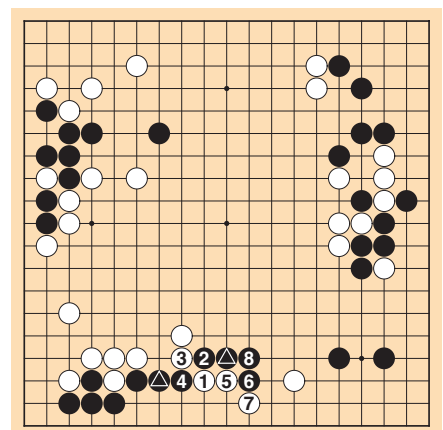


Diagramme 12

La forme en *ogeima* laisse de l'*aji* de coupe.

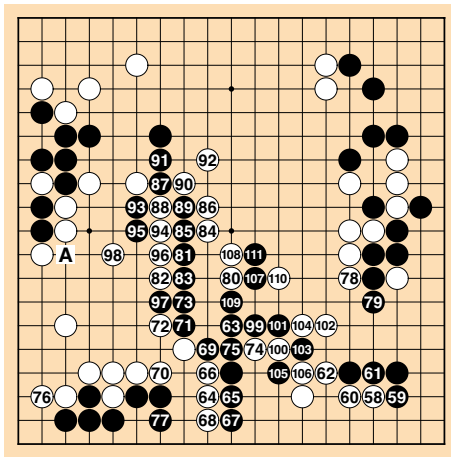


Figure 3 (coups 58-111)

B64 : (Y) l'*aji* du diagramme 12 est réveillé.
B68 : (Y) le coup est *gote*. Blanc pourrait séparer en *sente* (cf. dia. 13).

N69-N71 : (Y) ceci me semble être une erreur de direction. D'abord Noir renforce Blanc à l'Ouest alors qu'il y a un point de coupe en **A**, et la direction de jeu semble plutôt de jouer autour de 104 pour séparer les pierres blanches (cf. dia. 14).

N73 : (C) ici j'ai l'impression d'être plus dans mon élément. Je pense avoir une direction de jeu correcte, et il est toujours très agréable d'arriver à envoyer un groupe adverse dans son filet. Pour cela le *boshi* est mon arme favorite. Mes pierres commencent enfin à travailler ensemble, ce fut laborieux !

B80 : (C) je ne suis pas capable de lire loin ce genre de combat. Je me laisse porter par les formes et l'énergie des pierres. Malheureusement mon erreur de début de partie rayonne (la coupe en **A**) et va brider le combat.

N85 : (Y) Noir doit-il activer l'*aji* de la coupe tant qu'il est encore temps ? (cf. dia. 15).

B100 : (C) « *La peur tue l'esprit* », psalmodie le héros de Dune. Mais c'est aussi vrai pour l'ivresse du combat. On voit ici que je me laisse trop porter par ce combat, et que j'en oublie l'essentiel : voir la vie de Noir et renoncer à temps. L'appel de la chasse au dragon est trop forte (et ma lecture trop faible !). Oublier que le go est d'abord une question d'équilibre est souvent une erreur qui peut coûter la partie.

N111 : (Y) Noir a un œil... Il pourrait en faire un second sur le bord (cf. dia. 16), mais au prix de la vie du coin. Il doit donc continuer à fuir. (Après réflexion)... mais... non, Noir peut réussir à vivre des deux côtés (cf. dia. 17), donc l'attaque n'était finalement pas une bonne idée...

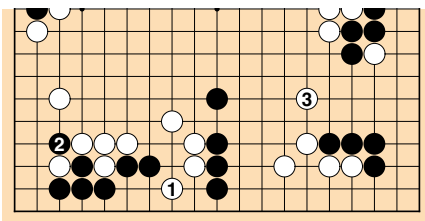


Diagramme 13

Après B3, les groupes blancs sont quasi connectés, et la baguette noire peut devenir une cible.

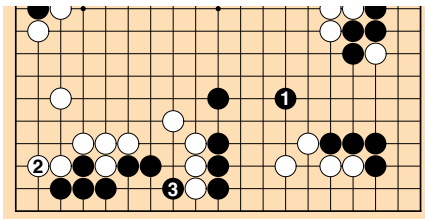


Diagramme 14

1 à la place de 69 de la partie.

Noir a le temps d'attaquer ; il peut vivre sur le bord avec N3.

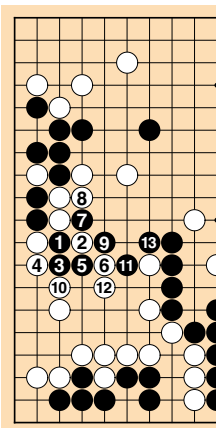


Diagramme 15

1 à la place de 85 de la partie.

Blanc est réduit au Sud-Ouest, et les pierres séparées sont bien fragiles...

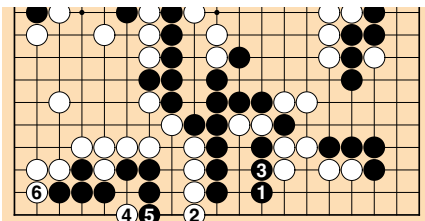


Diagramme 16

Noir vit mais perd le coin.

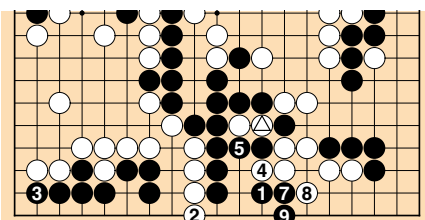


Diagramme 17

B6 en △.

L'angle vide sur la première ligne est vraiment contre-intuitif !

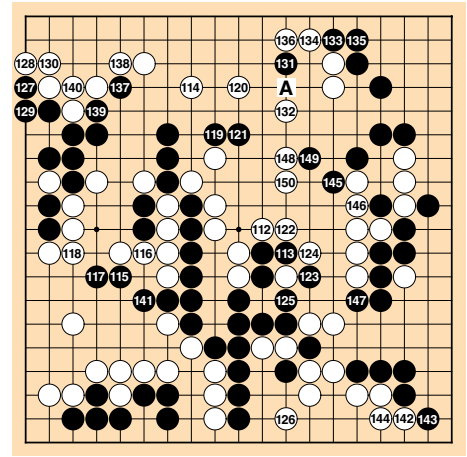


Figure 4 (coups 112-150)

B126 : (C) au début du yose, le robot préfère Blanc. Je ne vois que le score serré, d'autant que le yose n'est pas du tout la phase du jeu que j'affectionne.

B132 : (Y) laisse l'*aji* d'un « pousse et coupe » à Noir, (cf. dia. 18) ; la forme est plus sûre en **A**.

B136 : (Y) Blanc semble légèrement en avance.

N147 : sépare discrètement les groupes blancs.

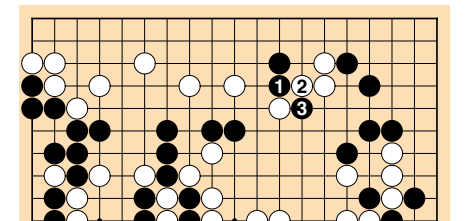


Diagramme 18

Peut-être plus tard Noir pourra-t-il exploiter cette faiblesse ?

(ndlr : tel un *fauteur de troubles*...)

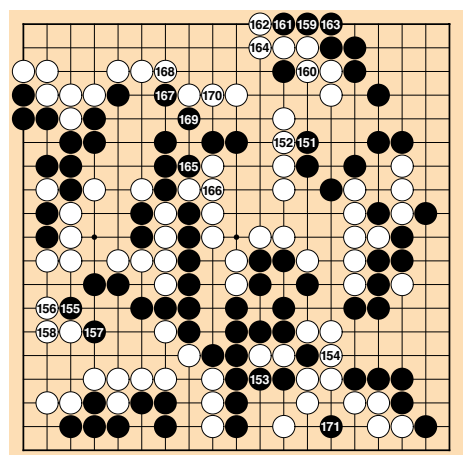


Figure 5 (150-171)

N171 : lance une grande réflexion sur la vie et la mort...

Brèves

Chez les pros

(d'après des extraits du « *Power report* », rubrique de John Power, correspondant au Japon du e-journal de l'AGA)

Les progrès de Sumire

(John Power suit de près cette jeune prodige, et publie régulièrement ses résultats en tournoi).

Nakamura Sumire (2p) a réussi à battre un 8 Dan pro (Endo Yoshifumi) et un 9 Dan pro (Nakane Naoyuki), mais gagne moins souvent : son ratio victoires/parties n'est plus que de 70,9%...

Elle n'est plus que seconde au classement du « plus grand nombre de victoires » (34-14), derrière Ueno Asami (39-18).

Nouvelles mesures anti-triche à la Nihon Ki-in

En octobre 2018, lors des tournois officiels, la Nihon Ki-in interdit aux joueurs d'avoir des appareils électroniques dans la zone de jeu : ils doivent les déposer dans un casier avant d'y accéder.

En janvier 2021, est ajoutée l'interdiction de quitter la zone de jeu aux heures de repas, la notion de zone de jeu étant alors étendue aux espaces de repos et aux toilettes.

En septembre 2021, la Nihon Ki-in décide de mener de façon aléatoire des inspections inopinées des effets personnels des joueurs lors des parties officielles. Une équipe menée par un membre du conseil d'administration pourra interrompre provisoirement les parties dans une zone prédéterminée (par exemple, un étage) et contrôler les effets personnels des joueurs ; tout individu surpris en possession d'un appareil avec fonctions de communication sera déclaré forfait pour toutes ses parties, et son nom sera diffusé à la Nihon Ki-in ; toute personne refusant la fouille subira le même sort.

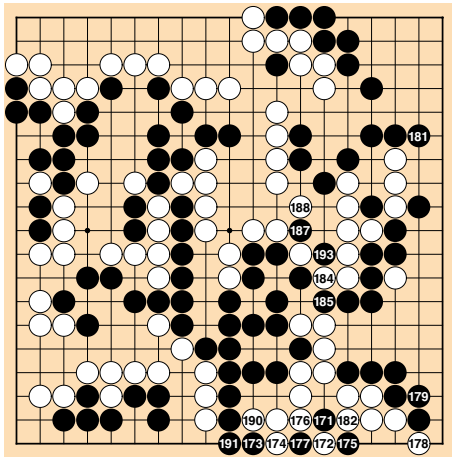


Figure 6 (171-193)

180, 186, 192 en 172 ; 183, 189 en 177.

N171 : (C) : je commence à manquer de temps quand mon adversaire joue ce coup sévère, et je perds progressivement mes moyens déjà limités de lecture. Je ne trouve qu'un *kô*, catastrophique à ce stade de la partie, le score est trop serré pour que je puisse me permettre d'ignorer la moindre menace de *kô*.

B172 : (Y) « *the losing move* » (cf. dia. 19 à 25)

Camille : j'abandonne donc après N193 et nous passerons un long moment à revoir cette partie avec ma partenaire.

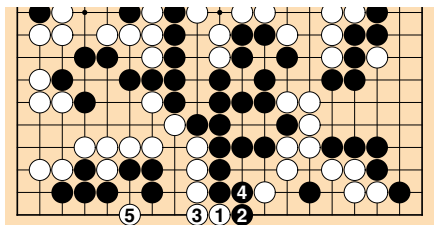


Diagramme 19

Blanc peut proposer un échange avec B1, mais il perd un peu plus de points qu'il n'en gagne s'il vit sur place. Or le score semble très serré, Blanc doit donc se battre...

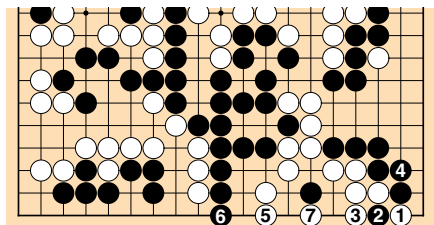


Diagramme 20

Le *tesuji* est ①.

Si Noir diminue l'espace vital avec le sacrifice N2, Blanc vit grâce aux coups *sente* B3 et B5, puis au point vital B7.

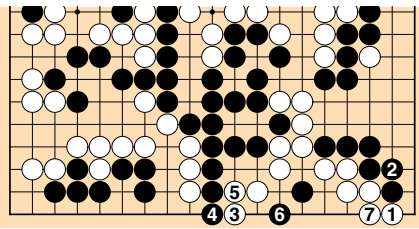


Diagramme 21

Blanc peut vivre en obtenant un *seki*, mais du coup il perd les points du coin.

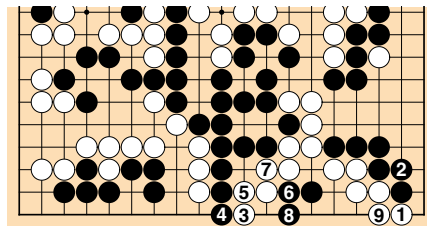


Diagramme 22

Encore *seki*.

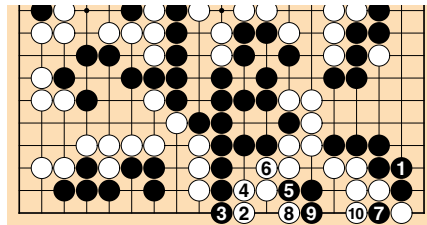


Diagramme 23

Toujours *seki*... ou *kô* (trop difficile pour Noir) s'il décide de couper.

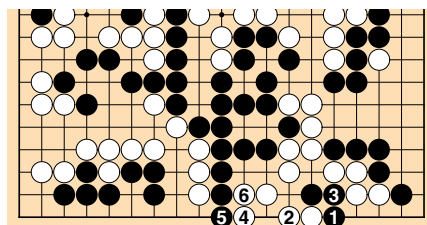


Diagramme 24

Erreur noire

Blanc est vivant, les 3 pierres noires sont prises !

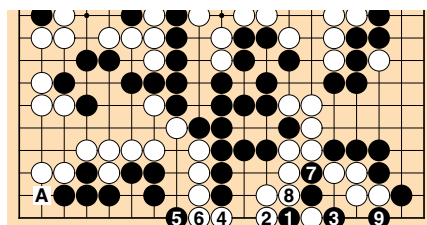


Diagramme 25

Erreur noire

Noir obtient un *kô* à étapes pour la prise des seules quatre pierres blanches, et Blanc gagne un « tourner » *sente* dans le coin Sud-Ouest.

Open de France 2021

Motoki Noguchi

« *Quel plaisir exquis
de tenir une pierre !* »

« "Les êtres humains sont dotés d'une grande capacité de récupération" : faisant confiance à ces mots de Takagawa Shūkaku, je vais retravailler mon jeu (et mon physique) pour revenir au championnat l'année prochaine ! »

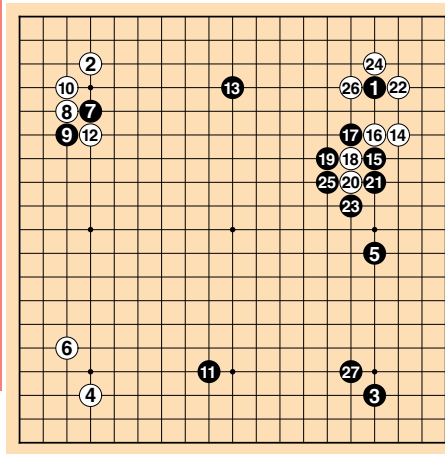
... C'était en août 2019, je venais de terminer deuxième derrière Benjamin (Dréan-Guénaïzia 6d) lors du championnat open. Depuis, les choses se sont compliquées, rien ne s'est passé comme prévu, j'ai eu un long passage à vide, comme c'était le cas pour beaucoup de joueurs de go. J'ai préféré observer le championnat 2020 en ligne : j'ai admiré la grande victoire de Lucas (Neiryck 6d) et son esprit de *kiai*.

Pendant ce temps, mon *kiai* était en chute libre. J'ai même arrêté de regarder des parties pros durant quelques mois, ce qui ne m'était jamais arrivé depuis vingt ans. Si j'ai pu retrouver mes motivations, c'est surtout grâce aux retrouvailles avec mes amis et à la reprise des activités en présentiel. J'ai eu l'impression de revivre la situation décrite par Takagawa après la guerre :

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

Hommage à M. Harada

À chaque participation au championnat open, je prépare un *fuseki*, souvent en référence à un joueur que j'aime beaucoup. Cette fois-ci, je m'étais décidé à rendre hommage à M. Harada Minoru (1936-2021), un des meilleurs amateurs japonais décédé en juillet.



○ : Zhang Hengfu

● : Harada Minoru

1966, Match amical amateurs Japon – Taïwan – Corée du Sud
Noir gagne de 5,5 points

Harada était l'un des précurseurs du *fuseki chinois* au Japon : cette partie a été jouée au milieu des années 1960, plus de dix ans avant la mode chez les pros du « *fuseki chinois haut* » avec Noir 1-3-5.

N15 représente parfaitement son jeu, très axé sur le centre : il détestait ramper sur la deuxième ligne !

J'avais eu la chance de fréquenter son groupe d'études mensuel à la fin des années 1990. Un jour, il m'a conseillé de profiter davantage de la liberté qu'offrait le *goban*. Il a fallu que j'approfondisse mes réflexions sur le go, en France, loin des enseignements canoniques au Japon, pour comprendre ce qu'il avait voulu dire.



Crédit : Gabriel Robinne

Démarrage hasardeux

L'entrée d'un championnat est toujours difficile, surtout quand on n'a pas disputé de parties de haut niveau depuis longtemps, comme en témoignent mes premières parties.

Ronde 1

○ : Benoît Roturier 3d

● : Motoki

Noir gagne par abandon

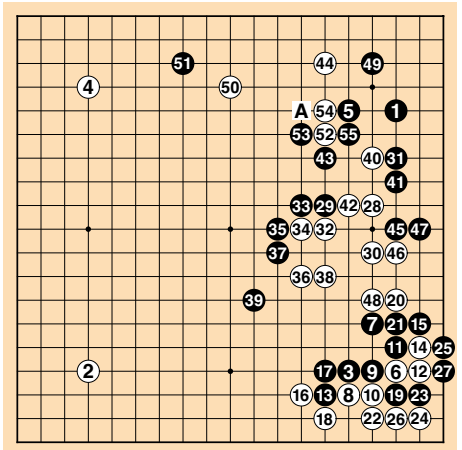


Figure 1 (coups 1-55)

C'est ma première partie contre Benoît... depuis 2003.

J'interprète librement le style Harada avec le *shimari* en *tobi* à partir du *moku-hazushi* : (3-5) et (5-5). J'avais aussi un autre objectif pour ce championnat : éviter de surexploiter mon mur et de le laisser affaiblir (c'est un de mes gros défauts).

Je suis content du résultat jusqu'à B54, mais Noir en 55 est une erreur, j'aurais dû pousser en A, le point vital de la forme.

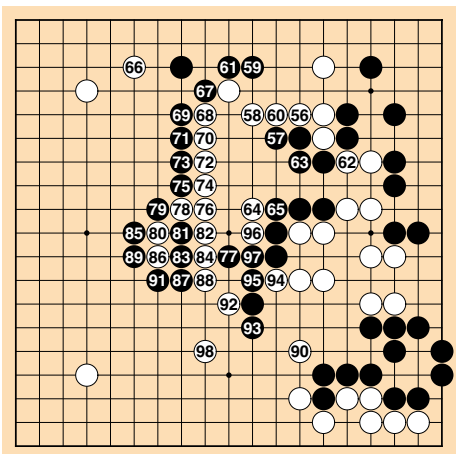


Figure 2 (coups 56-98)

N59 aussi est abusif.

La coupe en 62 et le *nozoki* en 64 affaiblissent soudain mon mur : c'est exactement ce que je voulais éviter. Je capture deux pierres au centre mais lorsque je joue B98, je ne vois pas précisément comment faire vivre le groupe central.

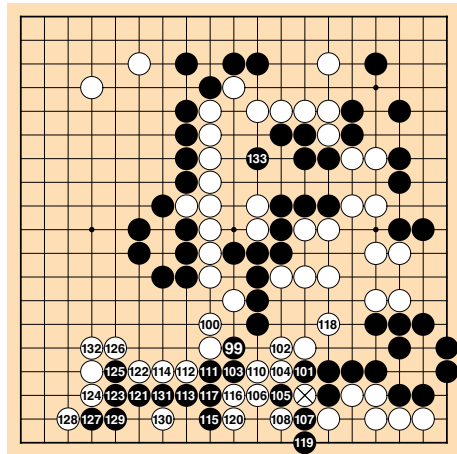


Figure 3 (coups 99-133)

109 : connexion en X.

J'ai réussi à m'en sortir de justesse en exploitant des faiblesses adverses : Noir vit grâce à 133.

Ronde 2

○ : Motoki

● : Louis Dumont 4d

Blanc gagne de 10,5 points

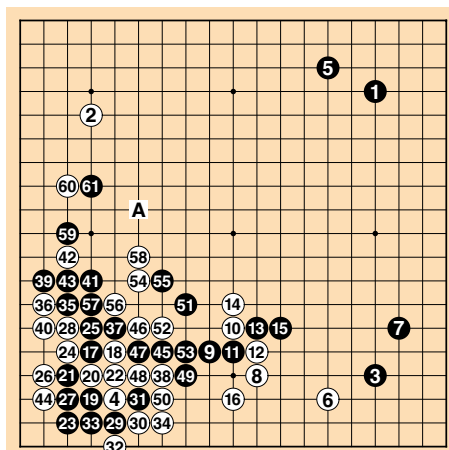


Figure 1 (coups 1-61)

Noir commet plusieurs erreurs dans la séquence au Sud-Ouest et Blanc mène le combat lorsqu'il joue N59.

J'aurais dû sauter en A au lieu d'approcher en 60.

Noir en 61 est une très bonne contre-attaque.

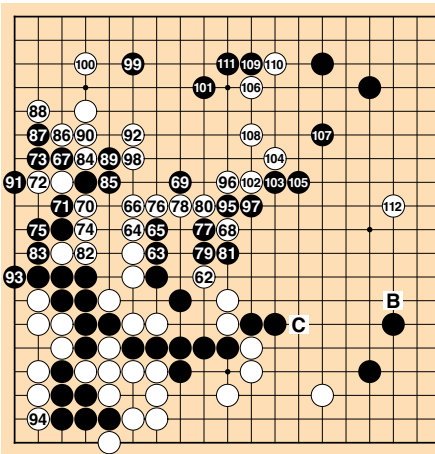
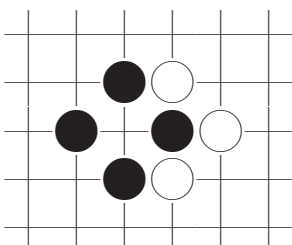


Figure 2 (coups 62-112)

Je lance une attaque en 62 mais je perds clairement le contrôle de la partie.

Quand Blanc met la pression sur les deux pierres noires au Nord avec 106, le *keima* en 107 est une excellente réaction. Noir construit un gigantesque *moyô* à l'Est.

B112 est un peu mou : j'aurais dû jouer le *tsuke* en B et lorgner l'*aji* en C.

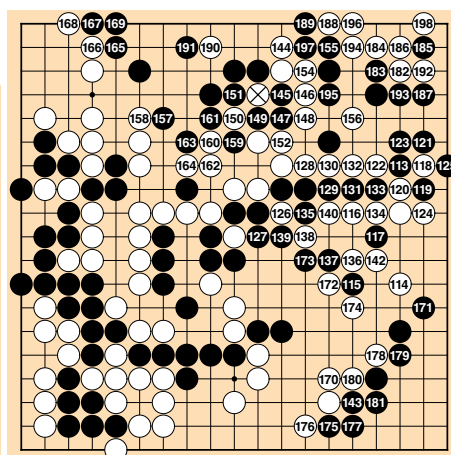


Figure 3 (coups 113-198)

141 connecte en 126, 153 connecte en X.

Au *tsuke* en 118, Noir aurait peut-être dû répondre en 121. Blanc mène la partie grâce au *shibori* au centre avec les coups 138 et 140.

Je n'ai pas réussi à atteindre mon objectif de renforcer suffisamment mon mur le premier jour. Mais mieux vaut jouer de mauvaises parties au début : il faut surtout éviter de répéter les mêmes erreurs aux rondes suivantes.

**Privilégier des coups
qui me plaisent**

Ronde 3

○ : Florent Labouret 5d

● : Motoki

Noir gagne par abandon

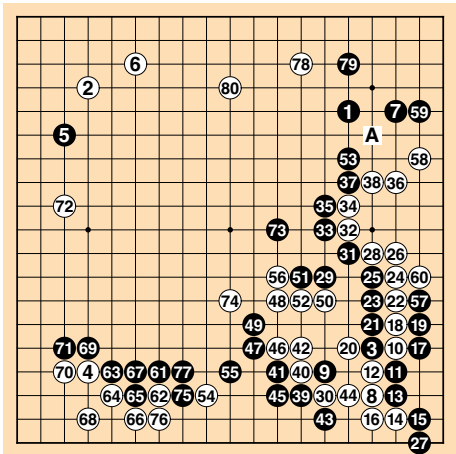


Figure 1 (coups 1-80)

Florent est sans doute l'un des joueurs français qui joue le mieux le *fuseki* aujourd'hui. B54 et B56 illustrent bien son jeu solide et efficace.

N57 n'est pas nécessaire.

Le *kosumi* blanc en 58 est un bon coup qui réveille l'*aji* en A.

Je cherche à consolider mes murs avec 73 et 77. Blanc est légèrement en avance : Noir doit patienter.

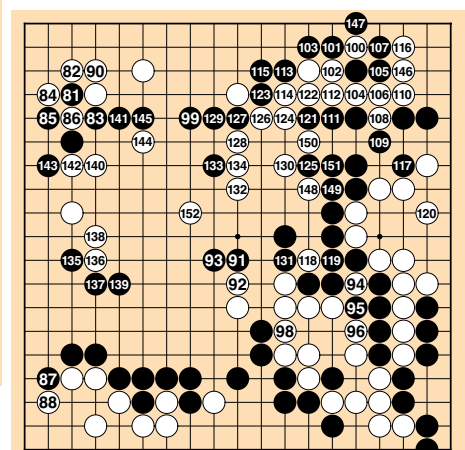


Figure 2 (coups 81-152)

89 : capture du *kô* en 81,

97 : connexion en 94.

Noir lance un *kô* avec 81-83-85 et cherche à exploiter sa force globale.

N99 suit la même logique.

Je n'ai pas du tout prévu le *tsuke* blanc en 100 et la suite B102-B104-B106.

Troublé de voir mon mur de nouveau affaibli par une attaque adverse, j'enchaîne de mauvais coups : au lieu de 125, j'aurais dû pousser en 126.

La connexion en 151 est une grosse erreur, j'aurais dû séparer les groupes blancs avec un coup central autour de 152.

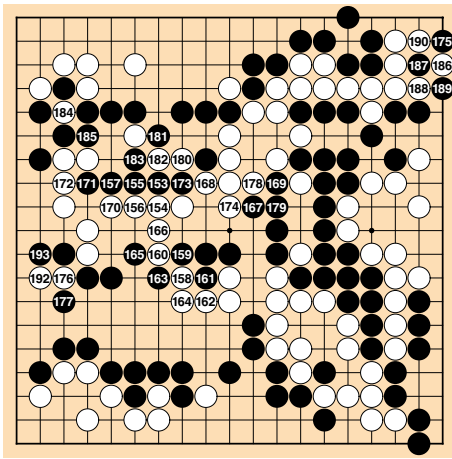


Figure 3 (coups 153-193)

191 : connexion en 186.

Ironie du sort, j'ai pu retourner la situation grâce à la faiblesse de mon mur : Blanc cède la partie en tentant de le tuer avec 158.

N163-N165 déforment Blanc et l'énorme groupe meurt après Noir 193.

Ronde 3

○ : Linh Vu Tu 4d

● : Lucas Neiryck 6d

Noir gagne de 3,5 points

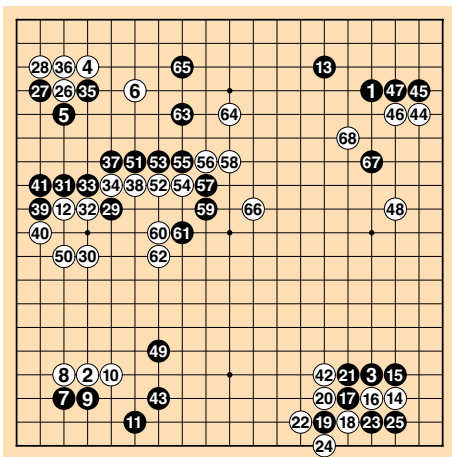


Figure 1 (coups 1-68)

Pendant que je réparais désespérément mon mur, Lucas et Linh Vu se lançaient dans un combat spectaculaire.

Je tiens à publier cette excellente partie qui n'a malheureusement pas été retransmise.

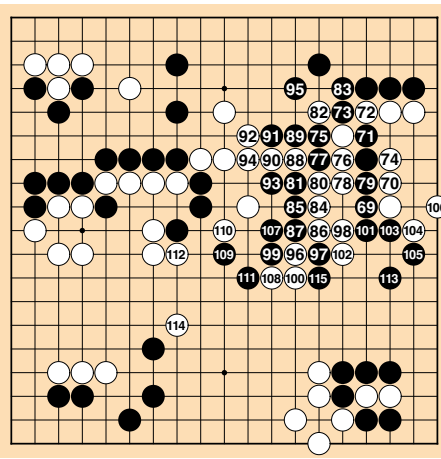


Figure 2 (coups 69-115)

Noir 113 est localement *sente* sur le groupe blanc à l'Est.

Le *tenuki* de Blanc en 114 a pour objectif de renverser la vapeur : Blanc tente de mettre la pression au contraire sur le groupe central de Noir. C'est le moment le plus impressionnant de cette partie.

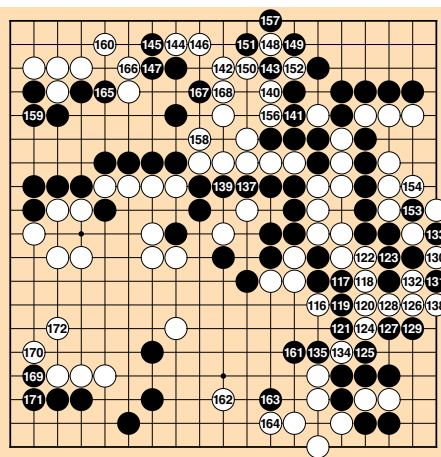
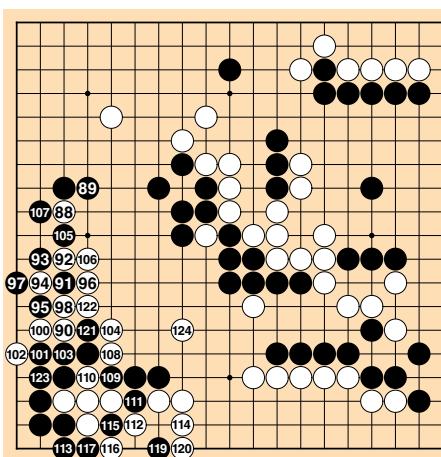


Figure 3 (coups 116-172)

136 : capture du *kô* en 130,
155 : capture du *kô* en 143.

Blanc survit à l'Est et au Nord, mais Noir gagne cette partie tendue avec un *yose* solide.



Ronde 4

○ : Motoki

● : Denis Karadaban 5d

Blanc gagne par abandon

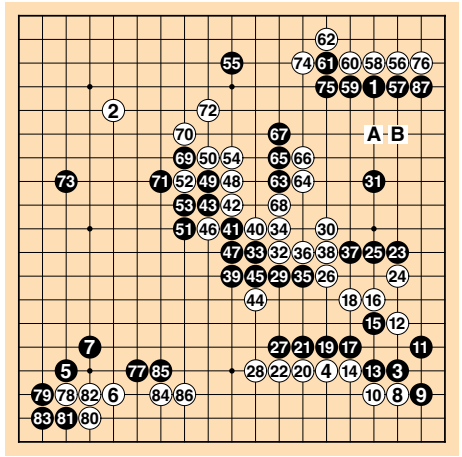


Figure 1 (coups 1-87)

Pendant la partie, je pensais que le résultat jusqu'à B54 était favorable à Blanc qui avait gagné des points sûrs au Sud. Pourtant, l'analyse par l'IA dit le contraire : Noir a pris de l'avance grâce à son influence extérieure. L'expérience de cette partie m'a sauvé le lendemain.

Au lieu de l'invasion au *sansan* en 56, j'aurais dû isoler les pierres noires (23-25-31-37) sur le bord Est avec A.

N63 attaque le point vital du mur (encore une fois, j'ai raté mon objectif).

B78 est trop timide : il faut enlever la base de vie de Noir avec B. Un énorme *moyô* se dessine à l'Ouest. Je me rends finalement compte de mon retard, même si l'écart reste minime.

<= Figure 2 (coups 88-124)

99 : connexion en 94,
118 : connexion en 115.

Blanc cherche son *sabaki* avec 88, 90, 92 et 94.

Je ne sais pas exactement où Noir a mal réagi : en tout cas, Blanc retourne clairement la situation avec la coupe en 108. C'est une victoire assez mystérieuse même pour moi-même.

Ronde 5

○ : Lucas Neiryck 6d

● : Motoki

Noir gagne de 7,5 points.

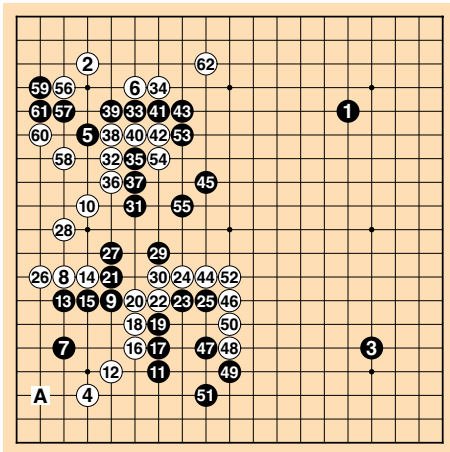


Figure 1 (coups 1-62)

N5 et N9 cherchent un combat global (confession : comme Lucas connaît énormément de *jōseki* modernes, j'ai soigneusement évité de jouer sur son terrain).

N17 est sans doute un peu abusif et le coup « normal » serait A, mais j'ai essayé de privilégier des coups qui me plaisent et qui me paraissent cohérents avec mon plan initial dans cette partie.

Au lieu de 48, Blanc aurait dû pousser en 53 et séparer Noir au centre.

La connexion N61, qui semble tout à fait normale, est en fait une grosse erreur : j'aurais dû fermer le bord en 62.

B62 est énorme.

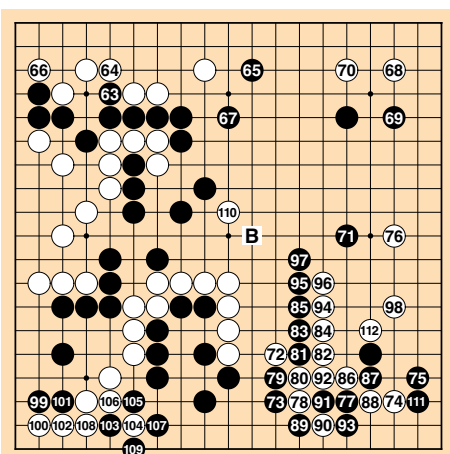


Figure 2 (coups 63-112)

Quand Blanc occupe le coin Nord-Est avec 68 et 70, N71 sur la cinquième ligne vise de loin l'attaque du groupe blanc au Sud-Ouest avec 99.

Le *tsuke* en 78 est abusif : Noir coupe en 81, crée deux groupes faibles chez Blanc et engrange beaucoup de points au Sud.

J'ai regretté la capture en 109 : j'aurais dû garder la possibilité de fermer le centre en B.

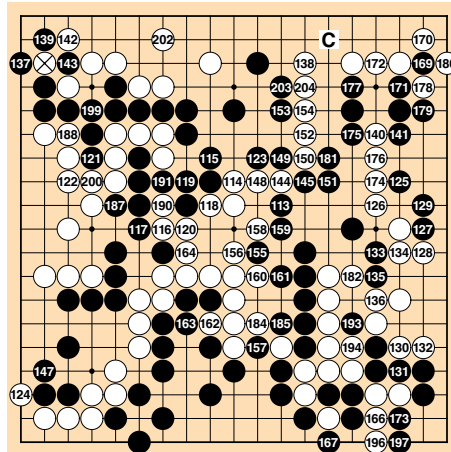


Figure 3 (coups 113-204)

146, 168, 186, 192, 198 : capture du *kō* en X,

149, 165, 183, 189, 201 en 143.

Au lieu de jouer le *hane* en 137 dans le coin Nord-Ouest, j'aurais dû réduire le coin Nord-Est en C. Blanc occupe un gros point en 138 et résiste avec le *kō* en 142.

Noir est néanmoins satisfait de faire ajouter à Blanc un coup (202) à l'intérieur de son propre territoire.

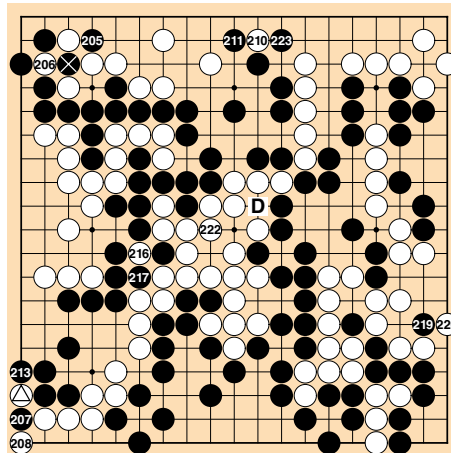


Figure 4 (coups 205-223)

209 en X, 212 en 206, 214 : connecte en X, 215 en 207, 218 en △.

Noir en 205 n'est pas nécessaire.

Je pensais que N213 était une menace de *kō*, mais j'avais totalement zappé B222 : si Noir joue l'*atari* en D, Blanc prend soit le *kō* voisin, soit le *kō* dans le coin △ et vit par un double *kō* ! Heureusement que cette hallucination ne m'a pas coûté la partie.

Parties difficiles jusqu'au bout

Ronde 6

○ : Motoki

● : Linh Vu Tu 4d

Blanc gagne par abandon

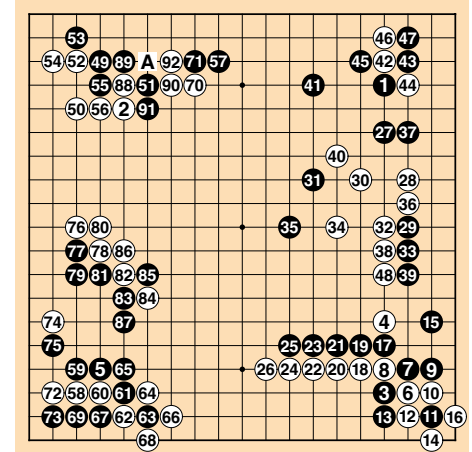


Figure 1 (coups 1-92)

C'est ma première partie contre Linh Vu.

B16 est une erreur : j'aurais dû m'étendre en 18 et sacrifier le coin (voir le diagramme ci-dessous). J'avais sous-estimé la puissance de N17. Néanmoins, grâce au *fuseki* contre Denis à la ronde 4, j'ai pu me rendre compte de mon retard assez rapidement.

Je ne m'attendais pas du tout à la contre-attaque en 91 (je pensais que Noir allait simplement connecter en A), mais le choix de Noir fait travailler indirectement ses deux pierres au centre (31-35).

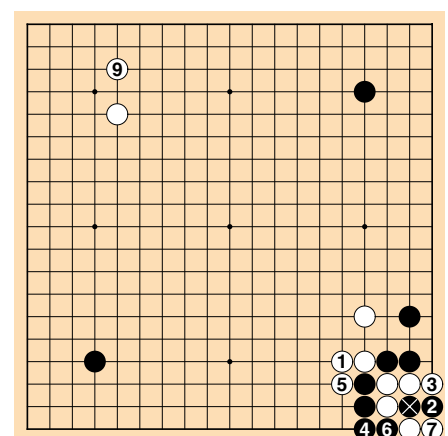


Diagramme 1

(N8 en X)

Blanc aurait dû suivre cette séquence standard.

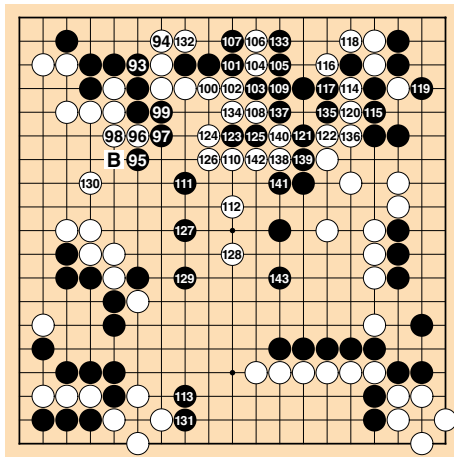


Figure 2 (coups 93-143)

Blanc retourne la situation dans le combat qui suit : il exploite l'*aji* dans le coin Nord-Est avec 114 et 116 et occupe le gros point en 130, ce qui compense la perte au Sud avec 113 et 131.

La capture des deux pierres avec 140 est très grosse car elle fait vivre le groupe blanc au Nord.

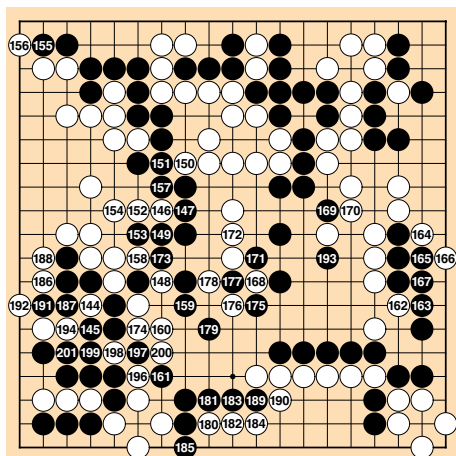


Figure 3 (coups 144-202)

195 en 144

Cependant, j'ai été un peu trop optimiste pendant le yose. Au lieu de capturer en 158, j'aurais dû jouer le *hane* en 159 et sortir les pierres au Sud avec 161.

La partie redevient serrée avec N161 et N177.

Blanc confirme son avance grâce aux *tesuji* en 180, 186 et 198 : il mène la partie de 4 points environ.

La calme et la flexibilité dans le jeu de Linh Vu m'ont impressionné : il m'a rappelé celui de Thomas (Debarre). J'aimerais bien assister à une partie entre les deux joueurs.

Ronde 7

○ : Guillaume Ougier 4d

● : Motoki

Noir gagne par abandon.

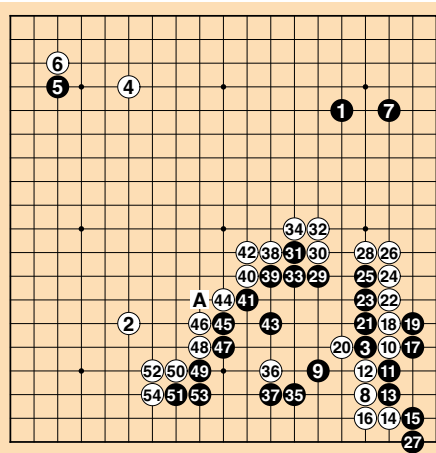


Figure 1 (coups 1-54)

Quand je joue 5-5, Guillaume répond par un 6-6 : j'ai failli occuper un 7-7 mais finalement je me suis abstenu.

La séquence jusqu'à 29 est la même que celle jouée dans la partie contre Florent.

Je ne m'attendais pas à B34-B36-B38. Blanc donne beaucoup de points sûrs à Noir, mais son influence est visuellement très belle et la pierre ② est bien placée.

B54 est un très gros coup, mais j'aurais ajouté un coup en A.

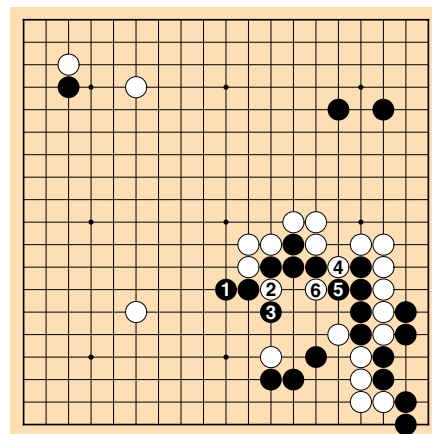


Diagramme 1

Après B42, j'ai failli jouer le *nobi* en 1, mais Blanc peut capturer les pierres noires avec les coups 2-4-6.



Guillaume Ougier

Crédit photo : Quentin Rendu

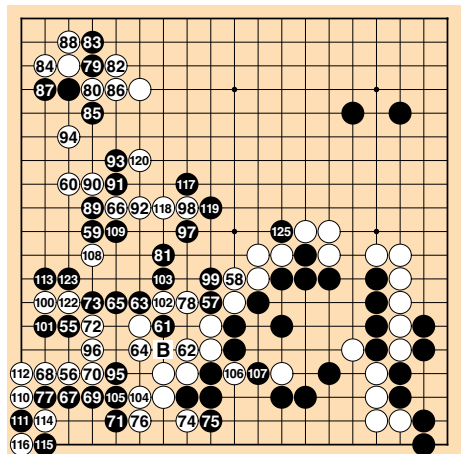


Figure 2 (coups 55-125)

121 en 111, 124 en 116.

J'ai cherché à mettre la pression sur le mur blanc avec 57 et 61.

B62 est meilleur en B.

N67-69 est une manœuvre pour « bien mourir » dans le coin : mon objectif est de renforcer le groupe sur le bord Ouest (55-59-63-65) avec un sacrifice.

La séquence noire 79-81-91-99 poursuit le même but : Noir essaie de vivre à l'Ouest et d'affaiblir le centre.

Blanc abandonne après 125 : la partie a été brève mais j'ai beaucoup apprécié le jeu très imaginaire de Guillaume.

J'ai joué un certain nombre de mauvais coups et mon objectif de « renforcer le mur » n'a pas été tout à fait atteint, mais j'ai quand même l'impression que mon jeu a été un peu plus régulier que lors de ma dernière victoire en 2015 (c'est peut-être parce que des *fuseki* avec 5-5 sont plus simples que ceux avec 5-7). Le podium se composait alors de Benjamin (DG), de Jérôme (Salignon) et de Tanguy (Le Calvé).

23-08-2015
○ : Motoki
● : Tanguy Le Calvé 6d
Blanc gagne au temps

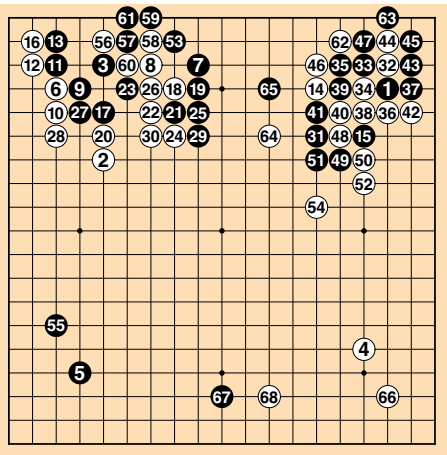


Figure 1 (coups 1-68)

Le jeu de Tanguy s’est énormément amélioré après 2015 : il ne m’a jamais laissé gagner jusqu’à aujourd’hui.

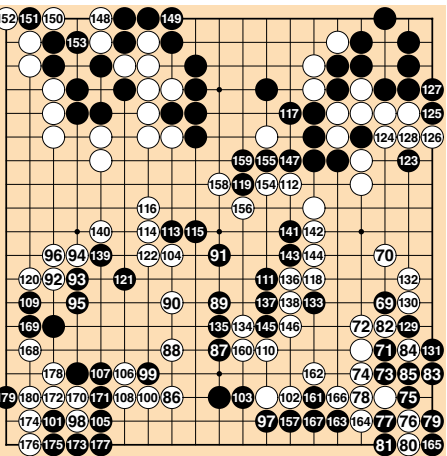


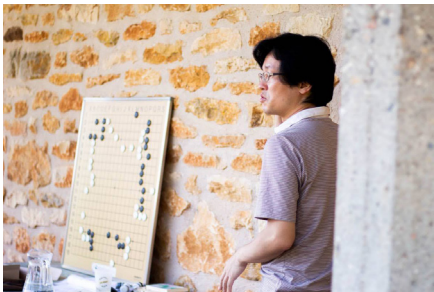
Figure 2 (coups 69-180)

Depuis, Tanguy et Benjamin m’ont clairement dépassé et comptent d’ores et déjà parmi les plus grandes figures du go européen.

J’ai un pressentiment : certains des participants du championnat 2021 suivront la même trajectoire...

Motoki Noguchi (6D, 38Gr) a déjà remporté le championnat de France Open en 2009, 2010, 2012, 2015.
C’est donc son cinquième titre.

2021 Le Retour du Stage



Quelques images (de Loïc Lefebvre et Camille Lévêque) valent mieux qu’un long reportage (pour lequel nous aurions manqué de place...)

La rédaction



Pandamet 2020-2021

Antoine Fenech Junfu Dai

Pour la troisième année consécutive, la France a remporté le championnat d'Europe par équipes.

L'année ne fut pas de tout repos et Junfu, Tanguy, Thomas, Benjamin et Rémi durent attendre la dernière journée de la saison pour assurer la qualification de l'équipe de France pour une nouvelle phase finale.

Avec une nouvelle annulation du congrès européen, la finale allait cette année encore et on l'espère pour la dernière fois se jouer sur internet. La France était opposée à son principal rival la Russie, à l'Ukraine, seule nation ayant participé à toutes les finales et à la Pologne. Une fois encore, les parents de Thomas Debarre nous avaient mis à disposition leur appartement parisien afin que nous puissions disputer les parties tous ensemble dans les meilleures conditions. Contrairement à l'an passé, Benjamin avait pu faire le déplacement depuis Budapest. Comme chaque année, nos joueurs arrivaient peu entraînés mais très motivés à l'idée de remporter un nouveau titre.

Du côté du staff, je m'occupais de toute l'intendance afin qu'ils puissent se concentrer uniquement sur le jeu. Milena officiait en tant que superviseur et Astrid assura un ravitaillement en bières le samedi soir.

Nous devons affronter la Russie dès le premier match le samedi matin et très vite les parties tournèrent à notre avantage. Junfu maîtrisait son sujet face à Ilya, Benjamin disputait une partie solide comme à son habitude contre un jeune joueur, Alexandr Muromcev, qu'il nous avait présenté comme la future star russe. Thomas prit l'ascendant dans le combat face à Anton et Tanguy finit par faire craquer Alexander Dinerchtein. Nous ne pouvions rêver meilleur départ. Cette finale s'annonçait une fois encore sous les meilleurs auspices.

Après le traditionnel déjeuner libanais et une promenade digestive dans le parc Montsouris, c'est à la Pologne que nous étions opposés pour le deuxième match. Junfu dut cette fois-ci céder face à Mateusz Surma pendant que Benjamin triomphait du quatrième goban non sans avoir eu quelques frayeurs. Restaient les parties de Tanguy face à Stanislaw Frejlik et Thomas contre le fameux Koichiro Habu qui, sans paraître terrifiant, lui donnait chaque année du fil à retordre.

Alors que Tanguy paraissait mal embarqué et que nous ne voyions pas comment il allait réussir à faire vivre son groupe, le combat prit soudain une nouvelle tournure et un semeai survint. Le décompte des libertés paraissait à l'avantage de Tanguy qui n'avait plus qu'à jouer ses 14 dernières pierres de byo-yomi en... 14 secondes pour s'en sortir. Fort d'une expérience sans pareille dans ce domaine, mais non sans malmener nos cœurs, il accomplit cette tâche sans ciller et remporta la victoire qui nous assurait le match nul et nous permettait de garder notre destin entre nos mains le lendemain. De son côté, Thomas s'était laissé embarquer dans une partie on ne peut plus serrée contre Habu, qu'il finit par remporter d'un demi-point. En battant l'Ukraine le lendemain, nous avions donc la possibilité de réaliser un troisième grand chelem consécutif, un nul suffisant à nous assurer un nouveau titre.

Contrairement aux années précédentes, je n'imposais aucune restriction aux joueurs ce soir-là et après avoir fait honneur au couscous que j'avais cuisiné pendant le match contre la Pologne, nous nous employâmes à faire disparaître le conséquent stock de bière que nous avions constitué. Après une dernière coïncidence, nous pouvions nous coucher sereins avant d'affronter nos amis Ukrainiens le lendemain matin.

Les horaires de ce tournoi n'étaient pas particulièrement contraignants. La partie commençait à 11h. Tanguy attendit néanmoins le dernier moment pour se lever et alla prendre sa douche à 10h55. Le fait de toujours jouer sous la pression du temps, lui permet certainement, à lui comme à de nombreux autres joueurs, de ne pas laisser son esprit quitter le combat sur le goban. La méthode a néanmoins quelques inconvénients et

la moindre saute de concentration peut avoir de dramatiques conséquences.

Ce matin-là contre l'Ukraine, je ne me préoccupais pas des débuts de partie et ne m'imposais le stress lié à l'enjeu que pour la dernière heure. Comme face à la Russie, les situations paraissaient bien engagées et c'est à nouveau Junfu qui nous apporta la première victoire en disposant brillamment d'Artem. Restait alors à connaître l'identité de celui qui allait nous apporter le point décisif. Après un début à son avantage, Thomas avait fini par s'embarquer dans un combat compliqué contre Bohdan. Tanguy disputait une partie serrée, sans combat majeur, et qui paraissait à son avantage face à Andrii Kravets. De son côté Benjamin prenait petit à petit le dessus face à Bogatskyi. La victoire semblait se dessiner mais Tanguy allait nous procurer quelques frayeurs. Alors qu'il était occupé à compter et réfléchir au yose optimal dans un laps de temps comme toujours très limité, il se trompa dans l'ordre des coups sur une séquence simple. La victoire qui lui était promise semblait désormais sur le point de lui échapper. C'était sans conséquence pour l'équipe puisque de leurs côtés, Thomas et Ben avaient achevé de tuer les groupes de leurs adversaires. On attendait désormais l'abandon de l'un des deux et Dmytro finit par s'y résigner. Nous pouvions enfin savourer un nouveau titre malgré une légère déception chez Tanguy une fois sa défaite confirmée. Sans attendre la fin de la partie de Thomas, j'allais acheter des bouteilles de champagne et nous pouvions savourer ce nouveau titre.

Ce quatrième titre en onze années d'existence de la compétition nous permet de nous rapprocher de la Russie, avec ses cinq titres. Nous sommes les premiers à remporter le titre trois années d'affilée et à chaque fois en remportant tous les matchs avec une mention spéciale pour Ben qui n'a pas perdu une partie depuis des années. Un grand bravo aux joueurs, sans oublier les remplaçants de l'équipe, qui ont toujours répondu présents pour jouer, observer ou commenter les parties.

Antoine Fenech

Crédit : Gabriel Robinne



Lors des matchs de poule, la France s'est qualifiée pour la finale, en troisième position derrière la Russie et la Pologne. À cause de la situation sanitaire, la finale de la saison 2020-21 du championnat européen de Go par équipe s'est de nouveau déroulée sur internet.

L'équipe de France (moi en première table, Tanguy en deuxième, Thomas en troisième, Benjamin en quatrième table, et Antoine le capitaine) s'est réunie le dernier weekend d'août chez les parents de Thomas à Paris pour défendre son titre. Milena était la surveillante désignée par l'EGF pour le « protocole antitriche. »

Ronde 1

La Russie, une rivale éternelle.

Lors des dix premières éditions, la Russie a remporté cinq fois le championnat, suivie par la France (trois titres), et l'Ukraine et la Tchéquie avec un titre chacune. Leur joueur en première table, Ilya Shikshin 4p, est considéré comme le meilleur professionnel européen et il a de temps en temps réalisé l'exploit de battre des joueurs professionnels du niveau mondial. La France considère toujours cette équipe russe comme le plus grand obstacle vers le titre... et vice versa.

Finale Pandanet 2020-21.

28-08-2021

Ronde 1, table 1.

● : DAI Junfu 8d

○ : Ilya SHIKSHIN 4P

Komi 6,5 points

Noir gagne par abandon

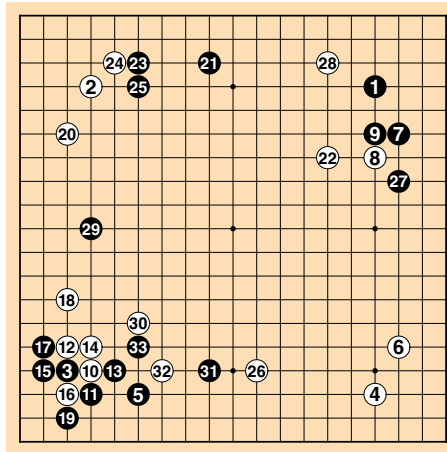


Figure I (coups 1-33)

B8 et B10 sont des coups de « style IA ». Noir répond avec les coups les plus simples pour éviter de s'engager dans des joseki d'IA compliqués que son adversaire maîtrise beaucoup mieux que lui.

N29 lance l'attaque contre le groupe blanc dans le Sud-Ouest.

Quand Blanc cherche à aplatir le bord noir au Sud, N33 est une contre-attaque puissante, la partie entre tout de suite dans un combat compliqué (cf. dia. 1).

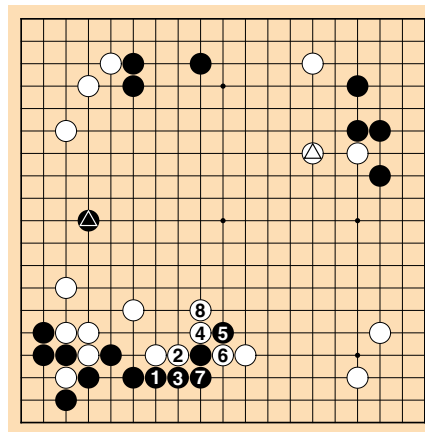


Diagramme 1

1 à la place de 33 de la partie.

Si Noir cherche un compromis en poussant en 1, Blanc prendra toute de suite l'avantage en enfermant les pierres noires sur la troisième ligne.

Le groupe blanc au Sud-Ouest est connecté avec sa base au Sud-Est, il pourrait créer un gros potentiel à l'Est avec la pierre △. Par ailleurs la pierre △ se retrouvera isolée et en danger.

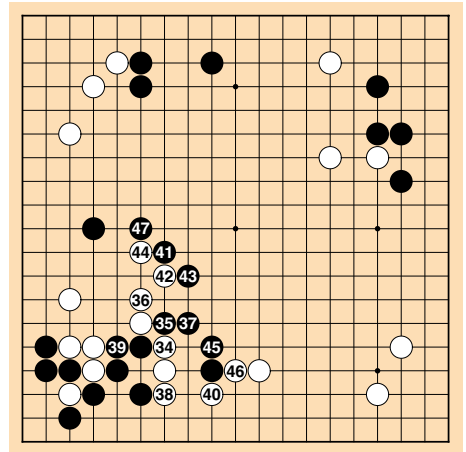


Figure II (coups 34-47)

B36 est important pour la forme du groupe blanc lors du combat (cf. dia. 2). N39 évite un duel mortel dès le départ car la séquence est trop compliquée (cf. dia. 3).

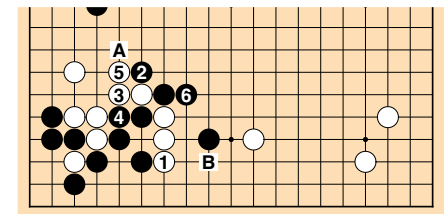


Diagramme 2

Si Blanc bloque directement en ① pour combattre, N2 et 4 sont très puissants. La forme des pierres blanches dans le coin devient très pauvre en libertés. Après N6 Noir peut jouer en A ou B pour capturer un des groupes blancs.

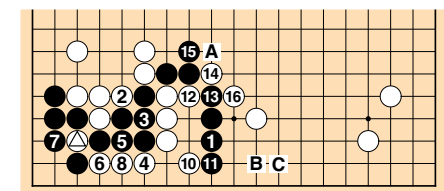


Diagramme 3

1 à la place de 39 de la partie.

(Noir 9 en △)

Noir n'a pas osé mettre tous ses œufs dans le même panier en descendant en ① pour enfermer le groupe blanc. B2 à B8 permettent à Blanc d'augmenter le nombre de libertés de son groupe sur le bord Sud, et après B16, le *semeai* devient très compliqué.

Comme Blanc A est *sente*, si Noir joue B, Blanc peut réussir à le bloquer en C. Il est fort probable que cela produise un *seki*. Comme je n'ai pas le niveau de calcul d'un ordinateur, j'ai choisi d'esquiver cette situation trop complexe, pour éviter un risque de crash dès les premiers 50 coups.

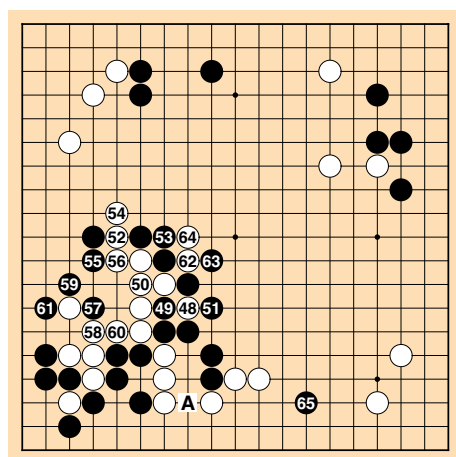


Figure III (coups 48-65)

B48 est un très bon *tesuji*, c'est la meilleure solution pour sortir le groupe blanc sans dégâts importants (cf. dia. 4).

N51 est indispensable (cf. dia. 5).

Après l'échange N55 et B56, il n'est plus urgent de sauver les trois pierres au centre : Noir envahit en 65 et menace le groupe blanc à cause de sa faiblesse en A.

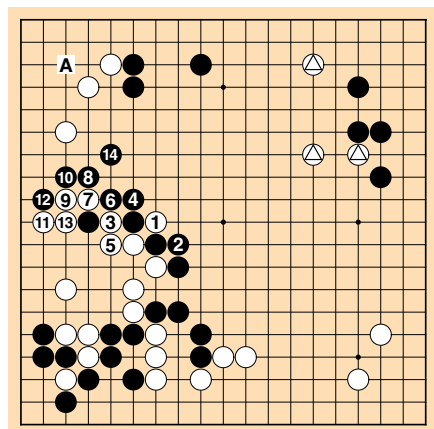


Diagramme 4

1 à la place de 48 de la partie.

Faire atari en B1 est trop anodin. Même si Blanc vit après B13, Noir acquiert une influence considérable à l'extérieur : il menace l'attaque dans le coin en A, et les trois pierres blanches △ seront menacées aussi.

Diagramme 5 =>

1 à la place de 51 de la partie.

Si Noir connecte en N1, B2-B4 capturent les pierres noires.

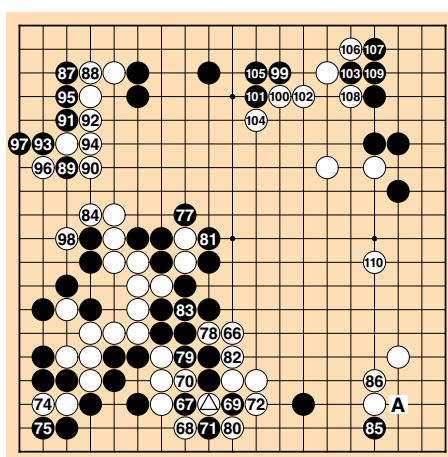


Figure IV (coups 66-110)

N73 en 67, B76 en △.

Dans la partie, B66 contre-attaque. Ceci illustre parfaitement le style de jeu d'Ilya.

Après N67 à 71, un *kô* est lancé.

Dans la partie j'ai longtemps hésité entre la connexion du *kô* en △ et la prise en N75 (cf. dia. 6). Mais finalement j'ai choisi la solution qui me convient le mieux globalement. Comme l'enjeu du *kô* est très important et qu'il ne lui reste pas beaucoup de menace, Blanc choisit de ne pas répondre à la menace de N77 (cf. dia. 7).

N81 conclut un autre échange ; comme je suis devenu très solide au centre, je pense que cet échange m'est favorable.

B86 n'est pas bon, à mon avis il faut reculer en A pour maintenir une pression maximum sur les pierres noires du bord.

B87-B91 est une combinaison d'attaque dont je suis très fier.

Après N97, Noir vit dans le coin en *sente*, la perte territoriale pour Blanc est trop importante. À mon avis, au lieu de jouer en 88, Blanc doit se protéger en 95 tout en laissant Noir réduire le coin.

Les coups N99 à N103 sont très pragmatiques : pour moi l'objectif est d'occuper le plus possible de territoire. Comme le groupe noir au centre est très solide, il est tout à fait possible de laisser Blanc jouer sur l'extérieur.

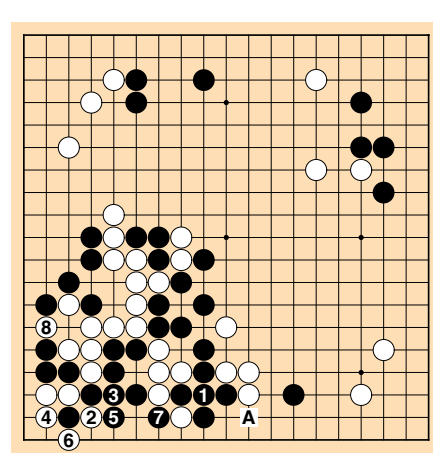
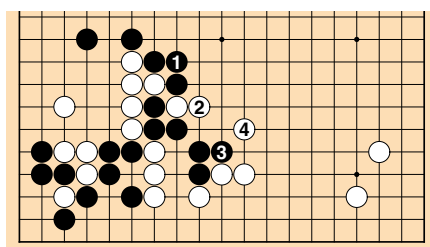


Diagramme 6

1 à la place de 75 de la partie.

Noir peut aussi jouer en 1 pour supprimer le *kô*.

Mais Blanc peut vivre en *sente* dans le coin, et son prochain coup en 8 menace aussi la vie du groupe noir du bord Ouest ; de plus, un coup en A peut encore séparer la pierre noire sur le bord.

Il est encore difficile pour Noir de maîtriser la situation.

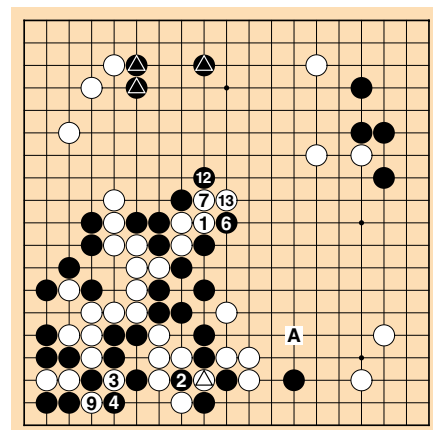


Diagramme 7

1 à la place de 78 de la partie.

B5 en △, N8 en 2, N10 en 3, B11 en △, N14 en 2.

Si Blanc répond à la menace de *shichô*, la situation deviendra également intéressante.

B3 et B9 sont aussi des menaces importantes, mais Noir peut résister à ce *kô* en jouant le *shichô* même si ce dernier ne lui est pas favorable : comme les pierres △ du bord Nord sont solides, Blanc ne trouvera pas un gros intérêt à la capture des pierres noires au centre. L'enjeu du *kô* au Sud reste très important. Si Noir gagne ce *kô*, son prochain coup en A menace aussi la vie des quatre pierres blanches. C'est probablement la raison pour laquelle Blanc a stoppé le *kô*.

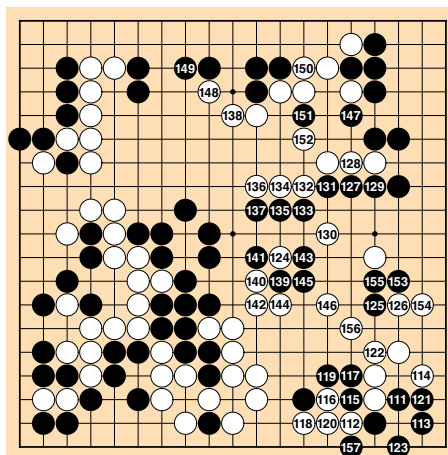


Figure V (coups 111-157)

N111 crée une possibilité de vivre par *kô* dans le coin; comme ce *kô* peut devenir lourd pour lui, finalement Blanc laisse Noir vivre sans condition et part construire au centre avec B124.

N125 est un coup malin : Noir envahit au bon moment et crée la possibilité de jouer *hane* en 153 plus tard afin de réduire davantage de territoire sur le bord, même si le centre est enfermé par son adversaire (cf. dia. 8)

Comme Noir est très solide au centre et que le groupe blanc dans le Nord n'est pas encore bien installé, Noir profite de l'attaque pour pénétrer le centre blanc.

Après N157 (coup *contre-sente* de 8 points), la partie est déjà finie car l'avantage noir est trop important.

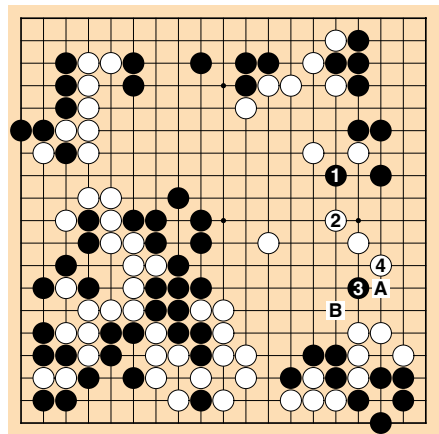


Diagramme 8

1 à la place de 125 de la partie.

Si Noir joue 1 directement, Blanc se protège et ferme le centre en 2. Il attaque ensuite sévèrement la pierre d'invasion N3 en B4. Les coups A et B sont *miai*, Noir meurt donc à l'intérieur sans pouvoir réduire de territoire.

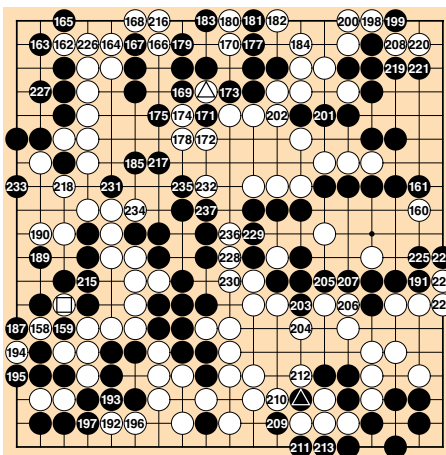


Figure VI (coups 158-237)

B176 en △, B 186 en □, B188 en 159, B214 en △.

Malgré une dernière tentative d'attaque contre le groupe noir au Nord, une fois que ce dernier est vivant, l'écart territorial devient si important qu'il n'est plus possible à Blanc de rattraper son retard.

Après cette victoire, mes trois autres compères ont aussi remporté leurs parties, nous avons humilié notre plus grand adversaire avec un score de 4 : 0 ! Quel exploit ! Dans l'autre match, l'Ukraine a aussi balayé la Pologne avec 4 : 0.

Ronde 2

Une équipe polonaise redoutable.

Lors des matchs de poule, la Pologne a fait de très bonnes performances aux deux premières tables, avec 16 victoires sur 18 parties. Leur première table Mateusz Surma 2P est un des meilleurs joueurs professionnels d'Europe et leur deuxième table Stanisław Frejłak 7d a fait un 9/9 lors des matchs de poule et a même accompli l'exploit, lors du dernier championnat du monde amateur, de battre l'un des meilleurs amateurs chinois.

Finale Pandanet 2020-21.

28-08-2021

Ronde 2, table 1.

● : Mateusz SURMA 2P

○ : DAI Junfu 8d

Komi 6,5 points.

Noir gagne par abandon.

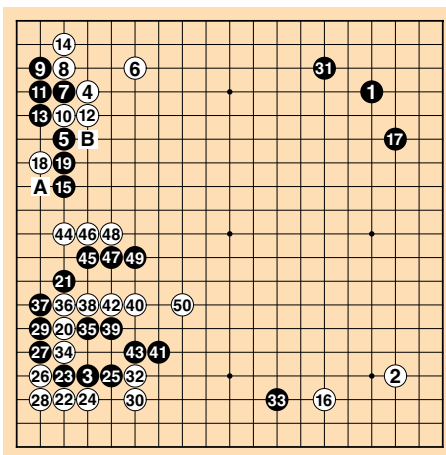


Figure I (coups 1-50)

B18 est un coup pour tester la réaction de l'adversaire.

Dans la partie, Noir répond en 19, ce qui me permet de jouer *kakari* en 20 car plus tard le coup 44 devient une extension en *sente*.

N19 : si Noir bloque en A, Blanc B devient un coup *sente* et Blanc jouera ensuite le *kakari* en 30.

N37 n'est pas bon, il provoque un combat très dangereux. Il faut sacrifier les deux pierres (27 et 29) en poussant en 38.

B50 : Blanc domine le combat, mais rate quand même une bonne chance de prendre un gros avantage (cf. dia. 1).

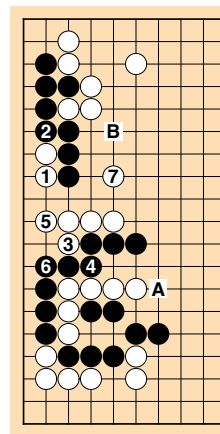


Diagramme 1

1 à la place de 50 de la partie.

Pousser en ① est très sévère. Plus tard B3 est le bon coup que j'ai ignoré dans la partie. Si Noir se connecte en 4, B5 est *sente*, et après B7 Noir est obligé de capturer les pierres

blanches en A tandis que Blanc capture le grand groupe en B. Blanc sera très en avance dès le départ.

Attention, si Blanc joue 5 au lieu de 3, Noir peut capturer directement les pierres en *sente* sans dépenser un coup pour se connecter sur le bord.

La seule bonne réponse pour Noir est de jouer en A tout de suite après ①, mais alors Blanc pourra couper en 2 et capturer le coin, et sera aussi gagnant.

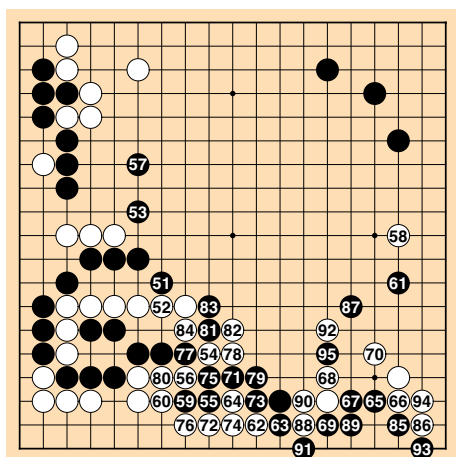


Figure II (coups 51-95)

N53-B56 clôturent un échange.

N57 est nécessaire car il y a beaucoup d'*aji* sur le bord Ouest. Même si Blanc est en avance, la partie reste longue.

Blanc garde son agressivité en essayant de mettre le plus de pression possible sur son adversaire dans le Sud avec notamment l'attaque en 62.

Le combat reste compliqué et l'*aji* restant au centre après N83 m'a finalement puni.

N87 : je n'ai absolument pas anticipé ce coup (cf. dia. 2).

B92 : cf. dia. 3.

J'ai été ébloui par le *tesuji* noir en 95, c'est pour moi « LE coup du tournoi », il m'a tout de suite mis mal à l'aise dans la partie, sentiment qui m'a conduit à la défaite.

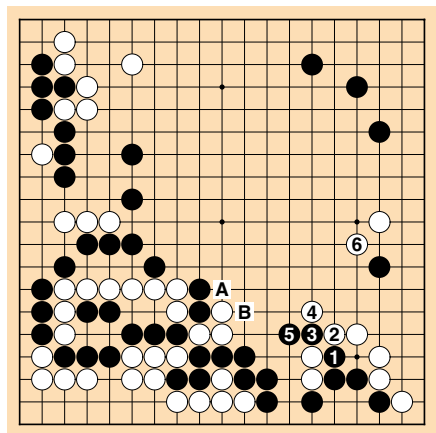


Diagramme 2

Dans mon plan, j'ai cru que Noir n'avait qu'une solution, pousser en 1. Même si le groupe noir vit, B6 peut capturer la pierre sur le bord Est. Si Noir A, Blanc B : Noir n'arrive pas à attaquer les trois pierres blanches au centre. Blanc garde son avance.

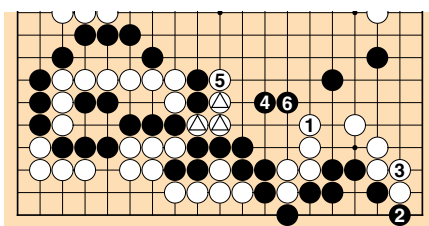


Diagramme 3

1 à la place de 92 de la partie.

Même si Blanc joue 1 Noir arrive à enfermer le groupe blanc avec 4 et 6 ; les pierres △ sont toujours assez pauvres en libertés, cela empêche Blanc de couper son adversaire à l'extérieur.

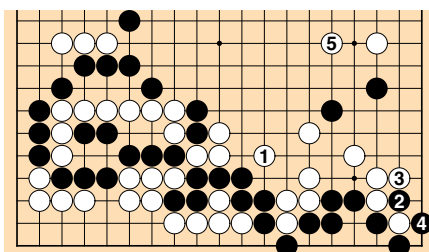


Diagramme 4

B1 est probablement la seule bonne solution pour Blanc. Il pourra tenter d'attaquer les deux pierres noires plus tard. Mais sa perte territoriale dans le coin reste très importante.

Blanc serait déjà en retard.

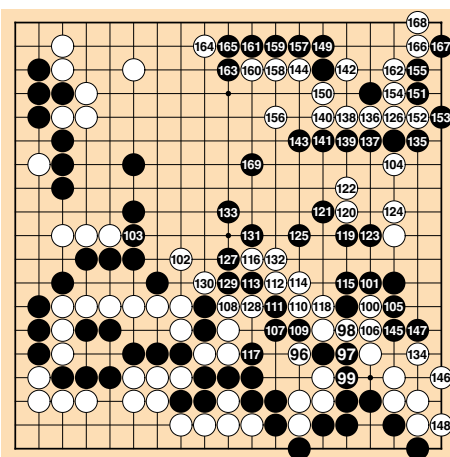


Figure III (coups 96-169)

Le groupe noir au Sud vit avec 16 points tout en ravageant le territoire blanc dans le coin. Cette perte est trop lourde. J'ai ensuite essayé de récupérer des points au Nord-Est mais le coup de Noir en 135 m'a abattu. Je n'ai pas anticipé non plus cette violente contre-attaque.

Après N169, l'ensemble du groupe à l'Est est mort, la partie est alors dénuée de suspense.

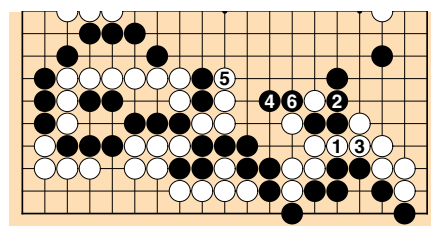


Diagramme 5

1 à la place de 98 de la partie.

B1 semble être le meilleur coup, mais une fois que Noir joue *keima* en 4, Blanc n'a pas de solution non plus. Dramatiquement le groupe blanc dans le coin est entièrement enfermé et Blanc n'arrive pas à séparer son adversaire à l'extérieur.

Cette séquence est elle aussi catastrophique.

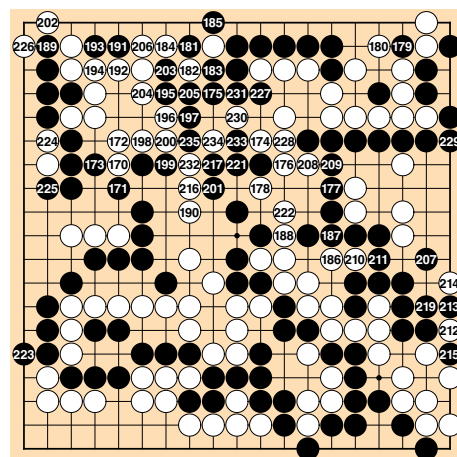


Figure IV (coups 170-235)

(B218 en 212, B220 en 215)

Les dernières tentatives de renversements sont vaines, Blanc perd sèchement cette partie à cause d'un très beau *tesuji*.

Malgré cette défaite amère, mes trois camarades ont tous gagné. Nous battons donc l'équipe polonaise 3 : 1. Dans l'autre match, la Russie a battu l'Ukraine 3 : 1.



Photo Antoine Fencech

Ronde 3 : le match final

Une revanche à prendre

Après les deux premières rondes, la France a 4 points, suivie par l'Ukraine et la Russie 2 points chacune, et la Pologne 0 point. Un match nul suffirait pour assurer le titre. Lors des matches de poule, la seule défaite de l'équipe de France est due à l'Ukraine. Il y a donc une revanche à prendre.

Finale Pandanet 2020-21.

29-08-2021

Ronde 3, table 1.

● : DAI Junfu 8d

○ : Artem KACHANOVSKIY 2P

Komi 6,5 points.

Noir gagne par abandon.

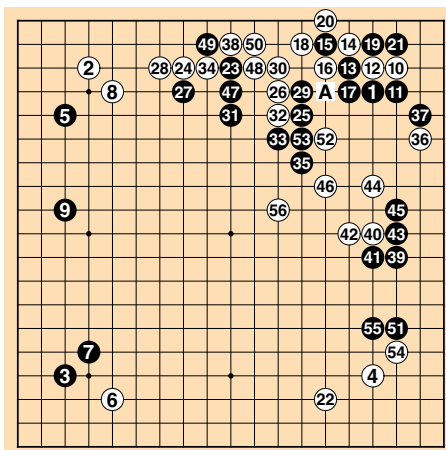


Figure I (coups 1-56)

N15 cherche la *joseki* le plus simple face à cette invasion au *sansan*.

Personnellement je pense qu'il est meilleur pour Blanc de pousser en A au lieu de jouer B22, car N23 devient idéal comme invasion tout en menaçant le groupe blanc au Nord (cf. dia. 1).

Après N35, Noir a non seulement réussi à aplatis le potentiel blanc au Nord, mais a aussi créé son propre grand potentiel à l'Est.

Bien que Blanc puisse effectuer une réduction avec 40-56, Noir est en avance car il peut former un autre potentiel à l'Ouest grâce à l'attaque.

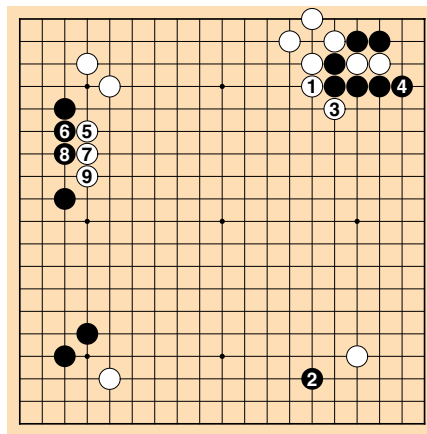
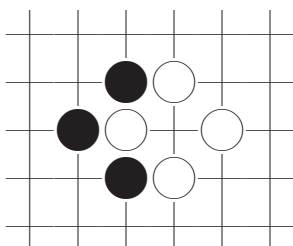


Diagramme 1

1 à la place de 22 de la partie.

La poussée blanche en ① est un coup important pour le rapport de force sur le bord Nord. Si Noir approche le coin Sud-Est en ②, Blanc peut même créer tout de suite un grand *moyo* au Nord avec les coups 5 à 9.

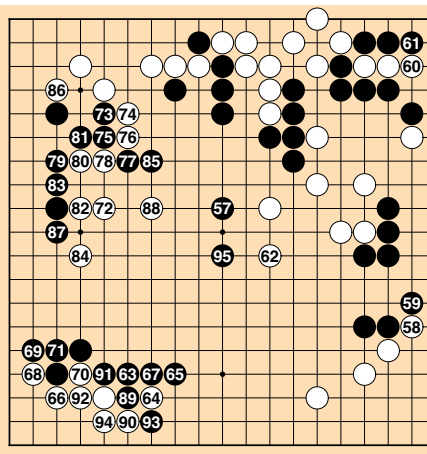


Figure II (coups 57-95)

N57 et N63 commencent à construire un autre grand potentiel à l'Ouest.

B66 : Blanc rend très solides les pierres noires du coin Sud-Ouest pour gagner l'initiative et lancer une autre réduction en 72 (cf. dia. 2).

Noir le sépare avec N73, le combat décisif commence.

B86 : pour moi Blanc est trop gourmand, il devrait penser à installer son groupe au lieu de tout le temps penser au territoire (cf. dia. 3).

Après N95, comme ses deux groupes au centre ne sont pas vivants, la situation s'annonce difficile pour Blanc. Mais Noir devra obtenir quelques profits avec son attaque, sinon il n'aura pas assez de territoire si les deux groupes blancs vivent tous deux sans condition.



Photo Milena Bocle

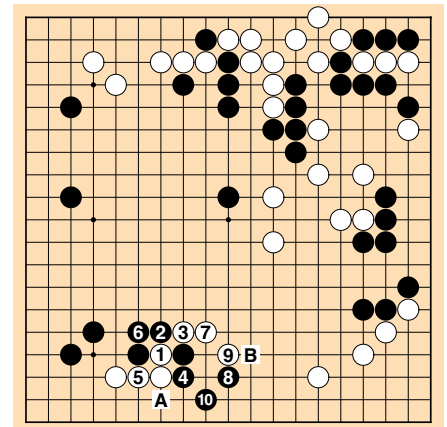


Diagramme 2

1 à la place de 66 de la partie.

Si Blanc pousse en 1, Noir peut jouer comme dans ce diagramme et combattre.

Après N10, A et B sont *miai*, Blanc sera en très grande difficulté.

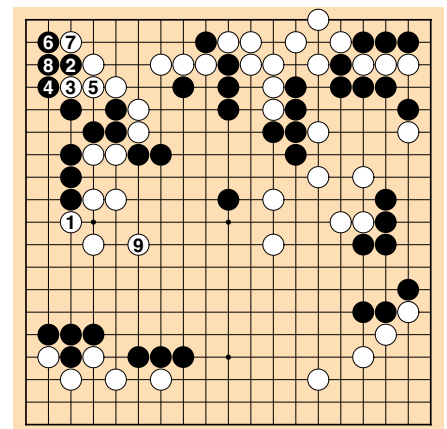


Diagramme 3

1 à la place de 86 de la partie.

Avec les coups 1 et 9, Blanc a presque installé son groupe à l'Ouest. Même s'il perd des points dans le coin, si Noir n'arrive pas à récolter les fruits de ses prochaines attaques, la partie restera serrée.

Brèves

Europe

Championnat d'Europe féminin 4 - 5 septembre 2021

Ce tournoi a rassemblé 31 participantes, dont 10 joueuses russes, et s'est joué en ligne sur OGS en six rondes.

La Russie truste les quatre premières places :

- 1- Dina Burdakova (5D)
- 2- Virzhinia Shalneva (3D)
- 3- Natalia Kovaleva (5D)
- 4- Anastasiia Khlepetina (1D)

Milena Boclé (2D, 92An, +4) prend la cinquième place après avoir gagné contre la championne (d'où le titre proposé pour elle sur frgo de « méta-championne ») ; Ariane Ougier (4D, 38Gr) termine huitième.

Pair Go 25-26 septembre 2021

Cette année le Championnat d'Europe de Pair Go s'est déroulé en présentiel à Nis, en Serbie. Seize paires étaient présentes et se sont affrontées sur six rondes. Le temps de jeu était de 45 minutes par paire, mort subite.

Comme en 2019, le titre est remporté par la paire russe Natalia Kovaleva (5D) - Dmitrij Surin (6D), suivie par une autre paire russe, Ajgul Fazulzjanova (3D) - Alexander Dinerchtein (3p). La troisième marche du podium, comme en 2019, est prise par une paire allemande, mais Manja Marz (3D) était cette année associée à Johannes Obenaus (6D). La divergence s'accroît à la quatrième place, de nouveau remportée par une paire française, mais qui n'était pas présente en 2019 : Ariane Ougier (4D) - Benjamin Dréan-Guënaïzia (6D). Deux autres paires françaises avaient fait le déplacement : Milena Boclé (3D) - Florent Labouret (5D), qui prennent la sixième place, et Ngoc-Trang « Nyoshi » Cao (3D) - Antoine Fenech (5D), qui prennent la septième place.

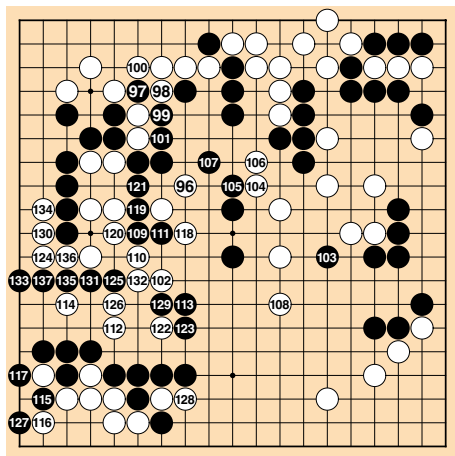


Figure III (coups 96-137)

N103 attaque sur le point faible du groupe blanc du centre Est : ce groupe blanc est obligé de prendre la fuite car il n'a plus de base de vie.

N109 vise sur le point vital de l'autre groupe au centre Ouest. Cette série d'attaques se termine par la capture de l'ensemble du groupe Ouest.

B128 : Blanc rate sa dernière chance. Si son groupe Ouest vit au prix du sacrifice du coin, la partie restera jouable (cf. dia. 4).

N133 : après ce bon coup, ce pauvre groupe blanc n'a plus aucune chance de vivre.

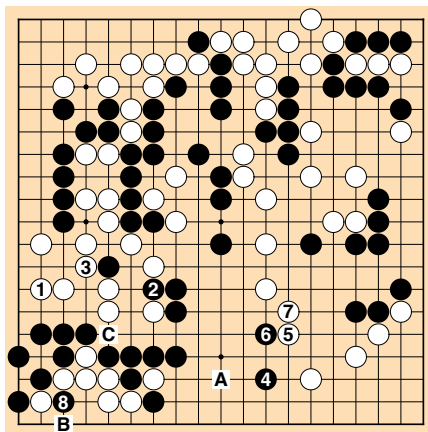


Diagramme 4

1 à la place de 128 dans la partie.

B1 permet au groupe de vivre.

Plus tard Noir va jouer l'extension en 4 et menacer progressivement le groupe blanc au centre Est avant de revenir en 8 pour capturer le coin. Normalement, Noir sera en avance sur le plan territorial, mais comme il reste de l'*aji*, en A par exemple, Blanc peut toujours tenter de réduire la marge.

Attention, Noir est obligé d'ajouter le coup 8 pour capturer définitivement le coin, sinon quand Blanc joue B il peut viser la coupe en C et créer un *kô*.

Cette victoire permet une nouvelle victoire collective de 3 : 1 ; dans l'autre match la Russie fait 2 : 2 contre la Pologne.



photo Milena Boclé

Au total, la France a 6 points, la Russie 3 points, l'Ukraine 2 points et la Pologne 1 point : nous conservons le titre de champions d'Europe par équipe !

Retrouvez la RFG en ligne

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

Revue Française de go

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



<http://rfg.jeudego.org>



Complétez votre collection !

Anciens numéros de la Revue Française de Go

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

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

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

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

Quel joseki choisir ? Junfu Dai

Komoku et kakari en troisième ligne (3)

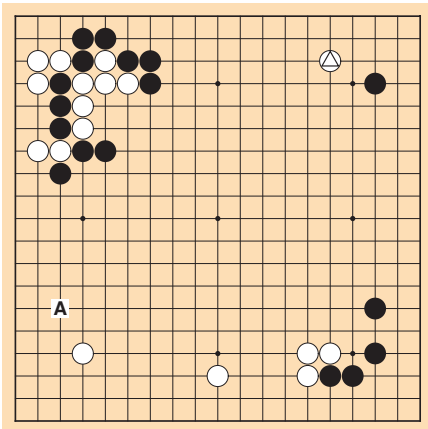


Diagramme 1
(Kakari dans la « zone noire »)

Contrairement aux problèmes des revues 152 et 153, Noir est installé sur les deux bords contigus au coin Nord-Est tandis que la pierre de *kakari* △ se trouve seule dans cette zone.

Le coup **A** est important pour les deux camps car il permet de réaliser une extension en réduisant le potentiel adverse.

Noir doit penser à bien profiter de son influence dans les séquences du coin Nord-Est. L'idéal consiste à provoquer un *joseki* combatif sur le bord Nord qui lui permettra d'utiliser au mieux son influence.

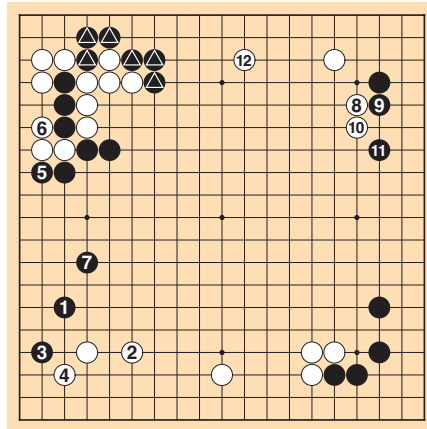
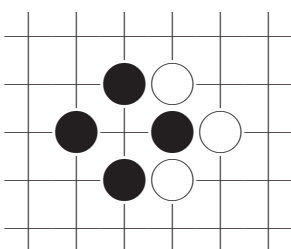


Diagramme 2
(Satisfaisant pour Blanc)

Si Noir joue *tenuki* pour prendre l'approche en ①, ce coup de « non agir » lui coûtera assez cher.

Certes Noir gagne une vingtaine de points sur le bord Ouest, mais Blanc est content de cette séquence après son extension en B12. En effet, l'influence des pierres △ est maintenant entièrement neutralisée.

Par ailleurs, les pierres noires sur le bord Est se trouvent dans une position basse et il devient difficile d'en tirer un potentiel important.

Blanc a réussi son *fuseki*.

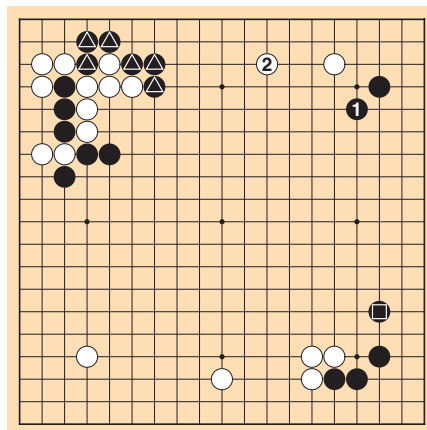


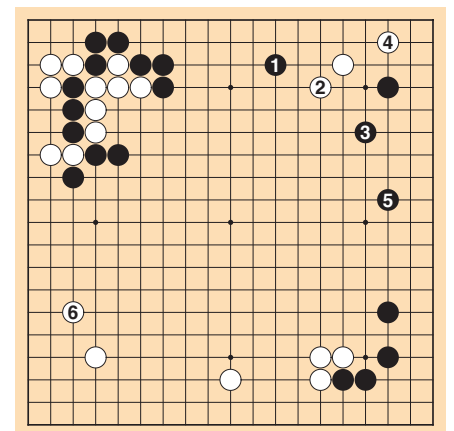
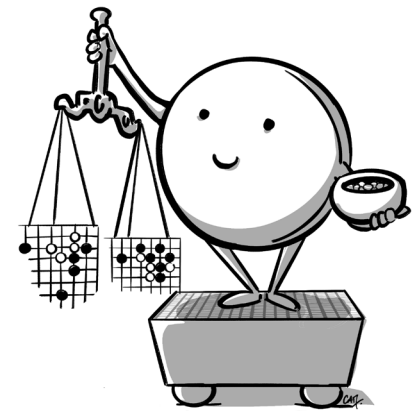
Diagramme 3
(Mauvaise direction pour Noir)

Le *kosumi* en ① est-il un bon coup ?

Non. Ce coup laisse Blanc réaliser une extension tranquille en B2 qui neutralise l'influence noire △. Comme Noir est très solide autour, Blanc limite son extension à deux espaces pour se sécuriser.

La position basse de la pierre ■ n'est pas idéale pour construire un grand potentiel sur le bord Est.

Cette séquence est plutôt favorable à Blanc.



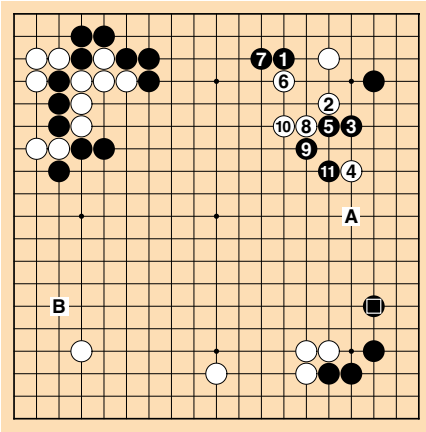


Diagramme 5
(Idéal pour Noir)

La pince d'un espace en troisième ligne est un coup agressif qui laisse peu de marge de manœuvre à l'adversaire pour réagir.

Si Blanc choisit un *joseki* combatif en jouant en 2 et 4, après N11, la situation est idéale pour Noir. En effet, il commence à concrétiser le territoire sur le bord Nord et il lui reste deux grands coups à exploiter : **A** pour construire un gros bord, ou **B** pour réaliser un important *kakari*. Même si Blanc sort sa pierre en **A**, ce coup ne lui sera d'aucun intérêt car la pierre ■ ne lui permet pas de se développer sur le bord Est.

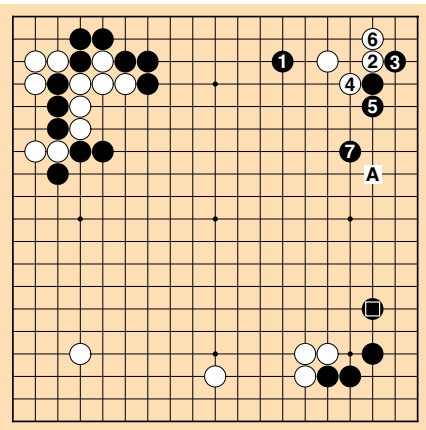


Diagramme 6
(Résultat équilibré)

Si Blanc choisit de s'installer dans le coin, il peut jouer en 2 et 4.

Noir peut alors envisager deux possibilités : construire le *moyô* ou gagner du territoire sûr. S'il laisse Blanc s'installer dans le coin en reculant avec N5, le prochain coup en N7 est indispensable. Noir joue le *keima* parce que c'est un coup de quatrième ligne. Il s'agit d'une belle combinaison avec la pierre ■ sur le bord Est. Si Noir s'étend en **A**, son coup sera considéré comme trop banal.

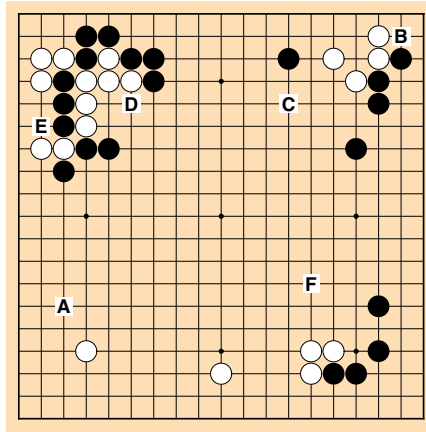


Diagramme 7
(Résultat équilibré, suite)

Si, plus tard, Blanc joue en **A**, Noir pousse en **B** pour attaquer le groupe blanc ou joue simplement le *tobi* en **C**, qui oblige Blanc à vivre dans son coin en **B** ; puis il joue **D** en *sente*, forçant la réponse blanche en **E**, et enfin pose la pierre en **F**, qui lui permet de former un énorme *moyô* vers le centre.

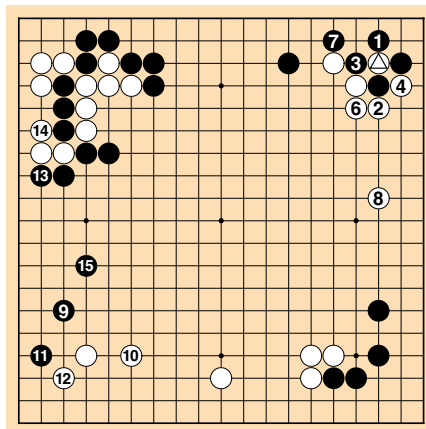


Diagramme 8
(Jeu territorial)

(5 en △)

Noir peut aussi choisir de jouer l'*atari* dans le coin en 1. Ce coup simplifie la partie de sorte qu'après N19, presque tous les bords sont partagés. Le centre devient le dernier enjeu majeur dans la partie.

Cette séquence peut aussi être considérée comme équilibrée.

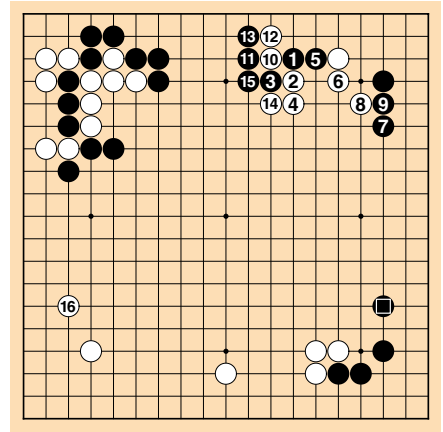


Diagramme 9
(Alternative pour Blanc)

Il est évident que Blanc ne peut pas jouer une contre-pince sur le côté Est du coin en laissant son adversaire gagner le bord Nord. Avec la présence de la pierre ■, Blanc a en effet peu d'intérêt à s'implanter sur le bord Est.

Y a-t-il d'autres possibilités pour ne pas laisser Noir construire un gros *moyô* grâce à son influence au Nord ?

Blanc peut jouer ② au contact sur la pierre ①.

Après N15, même si Noir réussit à garder son territoire au Nord, ses deux influences face à face semblent être légèrement sur-concentrées.

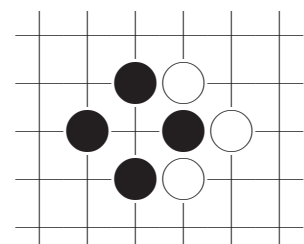
De son côté, Blanc a gagné l'initiative afin de placer le coup B16 pour élargir son propre *moyô* au Sud-Ouest.

Cette séquence est donc aussi acceptable pour Blanc.

Conclusion :

Savoir anticiper les réactions adverses dans le choix du *joseki* est une qualité importante pour un joueur fort dans le début de partie.

Il existe des *joseki* qui s'adaptent à la position, mais il peut aussi y avoir des *joseki* qui s'adaptent aux goûts personnels : *moyô*, combat, etc.



Fauteur de troubles Inseong Hwang

Soyez un fauteur de troubles,
ou sachez les prévenir.

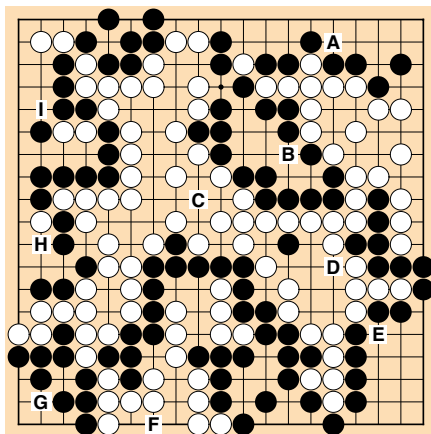


Figure 1 : problème 1, niveau kyu.

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

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

Mais avez-vous aussi trouvé comment en profiter au mieux ?

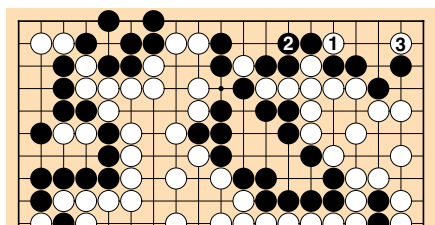


Diagramme A1

B3 est le point clef.

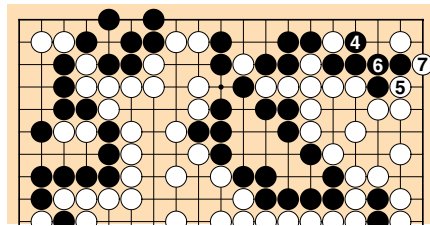


Diagramme A2

N4 est la meilleure défense noire.

B7 : Blanc a volé les points du coin.

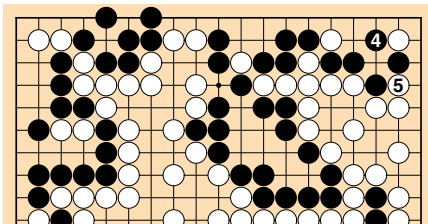


Diagramme A3

Même résultat qu'en A2 si Noir connecte le *kô* ; s'il le joue, il risque de donner plus de points à Blanc.

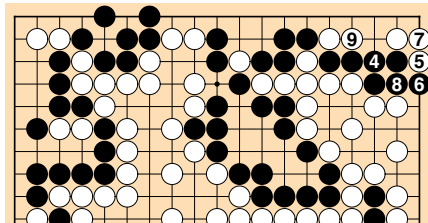


Diagramme A4

Résister jusqu'au bout est un très mauvais choix.

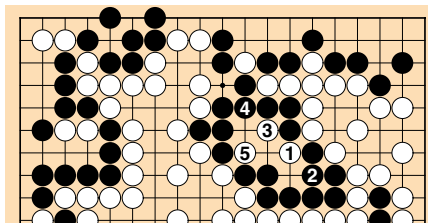


Diagramme B

Après B5, Noir est en *damezumari* sur les deux groupes.

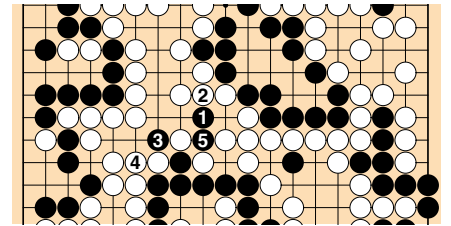
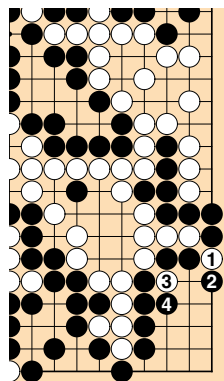


Diagramme C

Blanc a laissé trop de faiblesses.

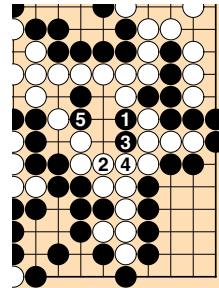


Diagramme D1

B4 : si Blanc le radin ne veut pas laisser une obole à Noir...

... Après N5 il perd tout !.

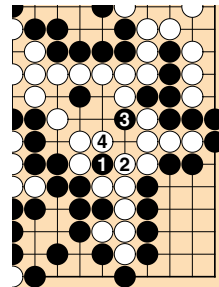


Diagramme D2

Commencer par l'*atari* sur cet appendice ne marche pas.

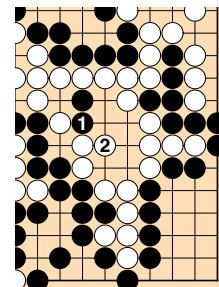


Diagramme D3

Ceci n'est pas un palindrome : commencer par la fin ne marche pas non plus.

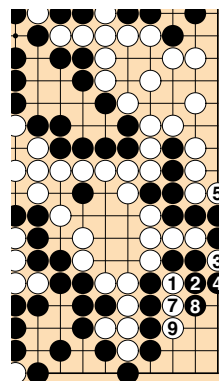


Diagramme E1

6 en 3

L'ordre des coups est important.

La bonne combinaison est la coupe, suivie du sacrifice qui donne à Noir une mauvaise forme.

<= Diagramme E2

Les mêmes bons coups, mais dans le mauvais ordre : il ne se passe plus rien.

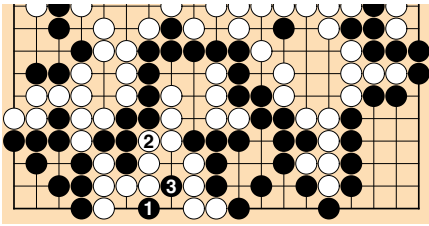


Diagramme F1

N1 : Le *tesuji* pour tuer le groupe est ce coup bizarre.

Si Blanc répond B2 ici, N3 tue le groupe.

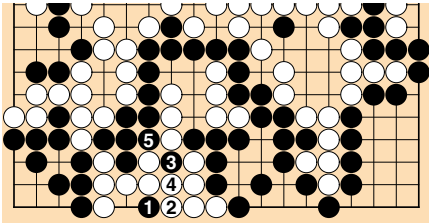


Diagramme F2

Si Blanc répond ainsi, la combinaison N3-N5 détruit le second œil.

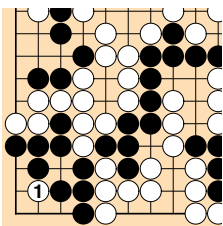


Diagramme G

B1 est le *tesuji* qui mène au *seki* ! (ndlr : en règle française, il reste deux points à Noir.)

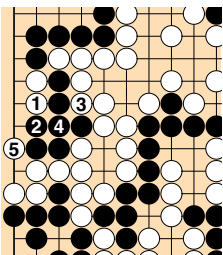


Diagramme H

Un coup facile à trouver !

Finalement, cette pierre blanche oubliée n'est pas morte, mais mortelle...

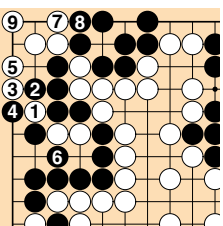


Diagramme I1

B1 : Ce *tesuji* de sacrifice est la seule option.

B9 : Blanc peut vivre dans le coin !

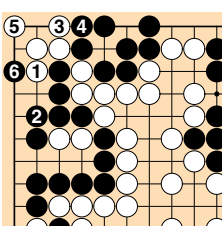


Diagramme I2

N1 : ce coup simpliste ne marche pas.

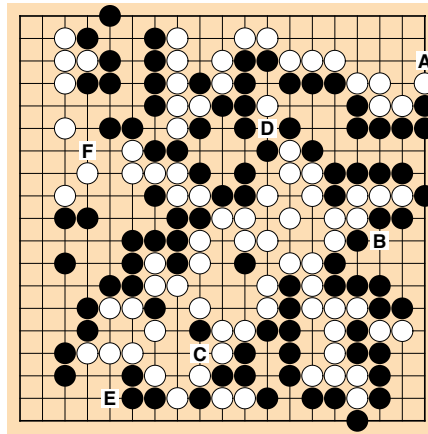


Figure 2 : problème 2, niveau dan.

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

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

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

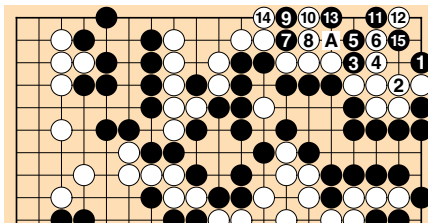


Diagramme A1

N7-N9 : Cet enchaînement « coupe et descente » est le premier point clef : cet échange prépare une situation d'*auto-atari*.

N11 : le second point clef est que Noir ne doit pas jouer en A ou 13 avant ce coup !

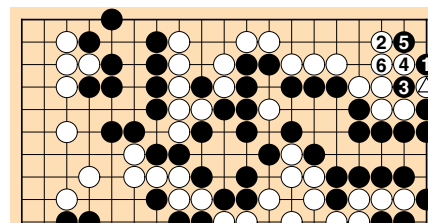


Diagramme A2

7 en △.

Blanc peut limiter les dégâts en cédant un peu de terrain dans son coin.

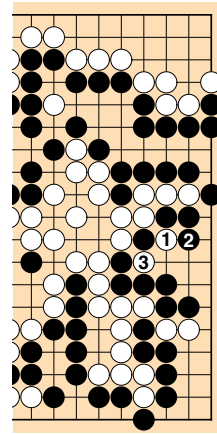


Diagramme B1

Il est plus sage d'accepter la perte d'une pierre.

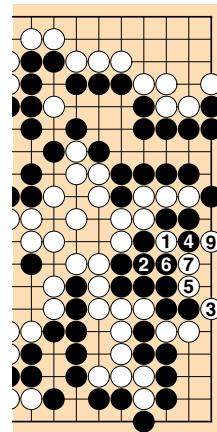


Diagramme B2

8 en 1

Une preuve de plus que l'avarice est un péché mortel !

B3 : le *tesuji*.

N4 : cette réponse peu créative mène au désastre.

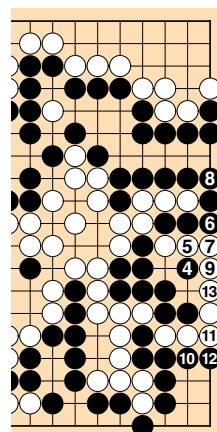


Diagramme B3

N4 : avec ce coup, Noir perd du territoire et des prisonniers. Mais au moins, il sauve ses pierres avec un *seki*.

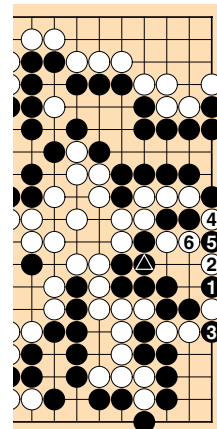


Diagramme B4

La meilleure façon de rattraper l'erreur d'avoir joué △.

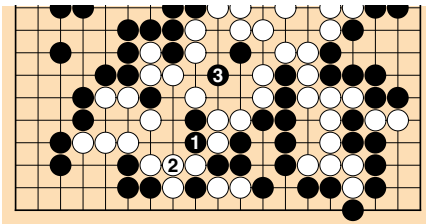


Diagramme C1

N3 est le *tesuji*...

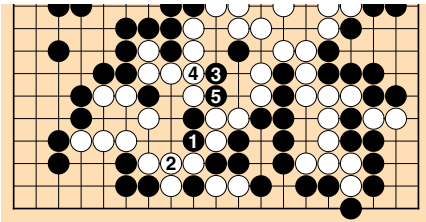


Diagramme C2

Blanc doit donner quelque chose : ces trois pierres-ci...

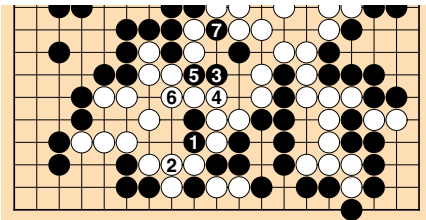


Diagramme C3

... Ou ces deux pierres là.

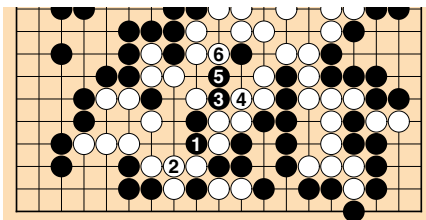


Diagramme C4

N3 : si Noir coupe tout de suite...

Après B6, la séquence ne marche plus car Noir a perdu une liberté.

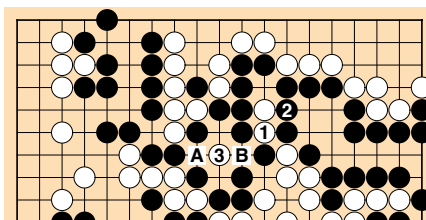


Diagramme D

Une séquence courte et élégante...

Il faut trouver le *tesuji* B1, puis B3 est le point clef : maintenant A et B sont *miai*.

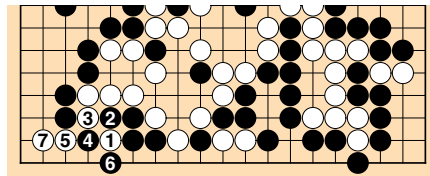


Diagramme E1

Après B7, Noir a deux options...

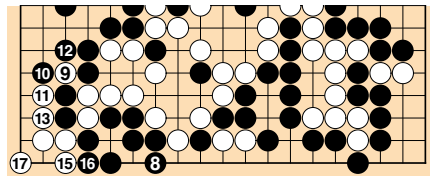


Diagramme E2

14 en 9

N8 : Si Noir choisit de sauver ses pierres...
B17 : Blanc *shiborite* et peut vivre de son côté.

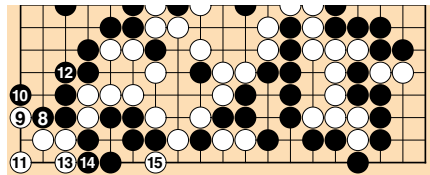


Diagramme E3

N8 : Si Noir essaye de tuer l'envahisseur,
B9 : Blanc doit jouer ce *hane*...
B15 : ... pour résister avec ce *kô* à étapes.

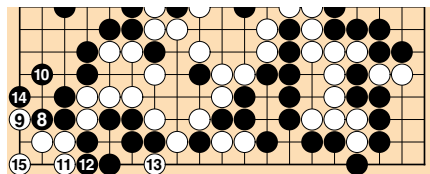


Diagramme E4

N10 : si Noir recule après B9,
B15 : c'est toujours un *kô*.

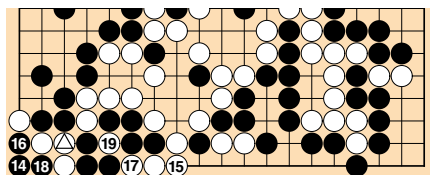


Diagramme E5

Noir peut éviter le *kô* en jouant ainsi. Cependant...

B19 : ... Blanc capture déjà quatre pierres, et peut soit en prendre trois de plus avec la coupe en △, soit garder l'initiative : c'est donc un gain appréciable.

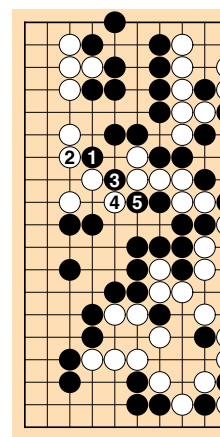


Diagramme F1

Le problème le plus difficile... sauf bien sûr si le lézard blanc sacrifie sa queue que Noir avale avec ce snappe. Mais Blanc peut-il résister ?

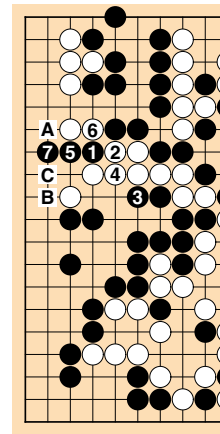


Diagramme F2

Si Blanc veut résister, il ne dispose que de cet horrible angle vide, et la suite jusqu'à N7 est forcée.

Maintenant, Blanc a trois options : A, B et C...

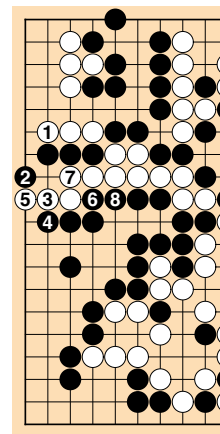


Diagramme F3

B1 : si Blanc choisit cette descente, la suite est simple.
N2 : un *tesuji* bien connu... qui se dévoile après N8 : le serpent blanc est mort.

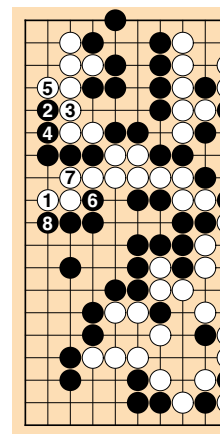


Diagramme F4

B1 : cette descente ne marche pas non plus.
Si Blanc bloque côté coin, après N8, il est mort.

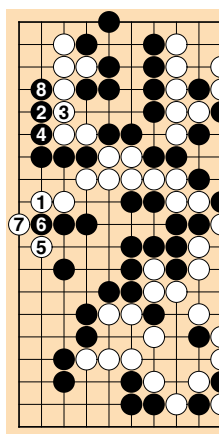


Diagramme F5

S'il cherche à gagner des libertés sur le bord, il meurt aussi.

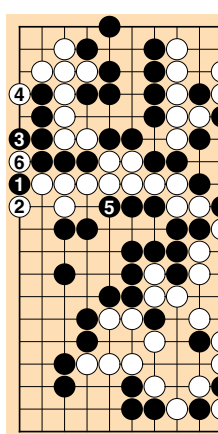


Diagramme F9

N1-N3 : en jouant ainsi, Noir peut obtenir un *kô* à étapes.

Ce n'est pas mal, mais il pourrait mieux faire !

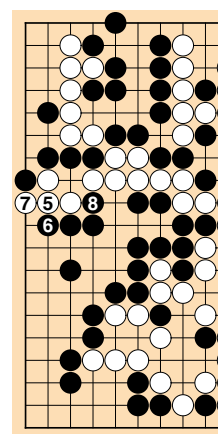


Diagramme F13

B5-B7 : cette forme très laide ne marche pas non plus.

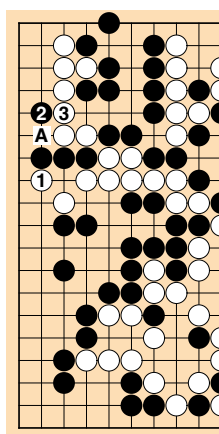


Diagramme F6

B1 : donc Blanc doit aller au contact ici.

Un autre moment important ! Il paraît tellement évident que Noir doit ici aussi connecter en A...

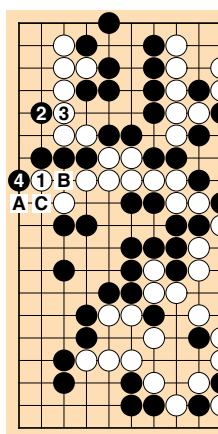


Diagramme F10

N4 : il ne faut pas connecter ! Ce *hane* est le *tesuji*.

Grâce à ce coup, Noir évite un *kô* et tue directement.

Blanc a trois options : A, B et C.

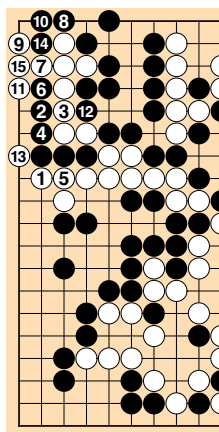


Diagramme F7

N4 : Noir a connecté...

B15 : mais grâce à ses libertés inaccessibles, Blanc gagne le *semeai*.

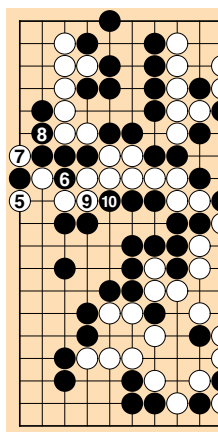


Diagramme F11

B5 : Si Blanc bloque...

N6 : Noir doit jouer l'*atari* directement.

N10 : Noir va gagner la course...

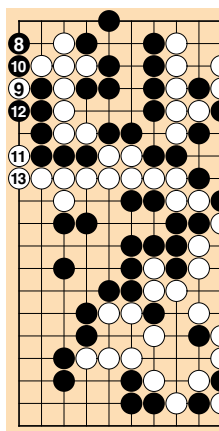


Diagramme F8

N8 : si Noir choisit de jouer ainsi dans le coin, Blanc gagne encore la course.

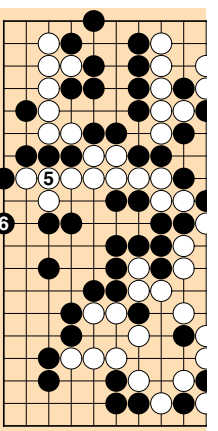


Diagramme F12

B5 : si Blanc connecte...

N6 : ce *tobi* sur la première ligne est le *tesuji* qui connecte.

Brèves

International

Coupe du premier ministre de Corée (alias KPMC)

2-29 août, serveur Wbaduk

8 rondes, 64 joueurs

Un joueur par pays, avec une présélection lors d'une phase de poules...

Lors de cette phase préliminaire, Denis Karadaban (5D, 38Gr) s'est imposé pour la France dans le groupe **K** face aux représentants de l'Indonésie, de la Lituanie et de Macao. Denis est malheureusement éliminé dès la première ronde par le Russe Anton Chernykh (6D), qui résiste jusqu'à la demi-finale, où il perd contre le Chinois Huang Qiuxuan (6D... et seulement 11 ans !)

C'est le Coréen Kim Seung Gu (7D, 15 ans) qui remporte la finale contre le très jeune Chinois.

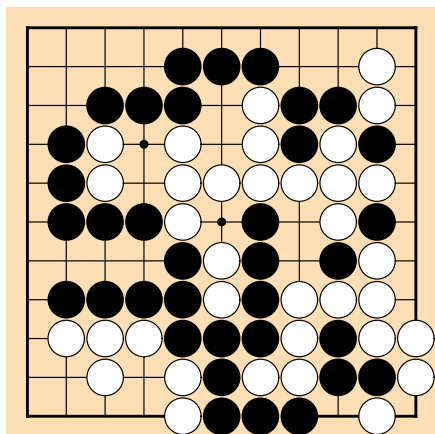
(Anecdote amusante : en juin, Kim Seung Gu n'était arrivé que second lors du tournoi de sélection du représentant coréen, derrière Heo Young Rak. Mais ce joueur est passé professionnel entre sa sélection et le début du tournoi, et lui a donc laissé sa place...)

YOSE

Junfu Dai

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

N'hésitez pas à poser les séquences et à compter les points sur un *goban*.



Problème 1

À Noir de jouer.

Komi : 0,5 point.

Il reste quelques coups de yose à disputer dans les coins Nord-Est, Sud-Est et Sud-Ouest.

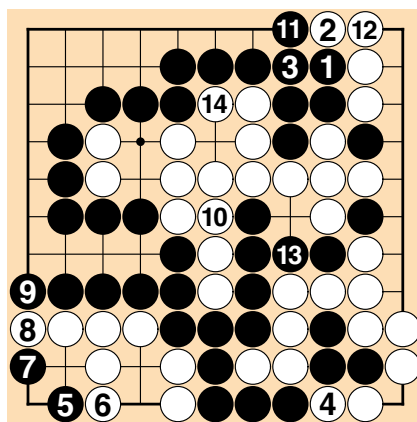
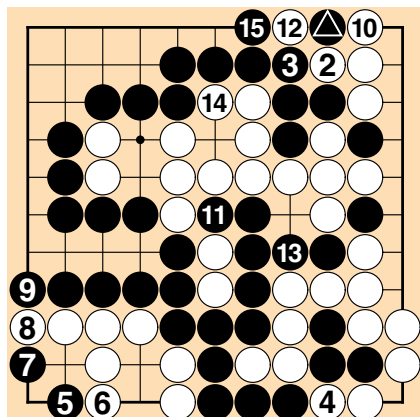


Diagramme 1

Le coin Nord-Est est sans doute l'endroit le plus important à disputer.

Mais N1 n'est pas le coup optimal (cf. dia. 2).

B4 vaut un peu plus de 7 points (Blanc fait 7 points ; si Noir connecte, Blanc perd ces 7 points, mais peut ne pas connecter et jouer le *kô*.)

N5 est un *tesuji* dans ce coin, il réussit à créer un *seki*, sa valeur est un peu plus de 5 points.

Après B14, Noir dispose de 21 points, Blanc a 22 points. Noir perd.

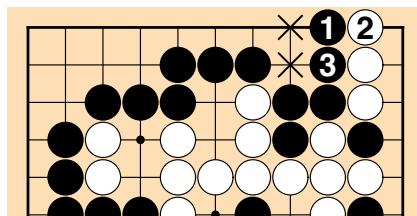


Diagramme 2

N1 est le bon coup. Si Blanc bloque en 2, N3 permet de faire 2 points de plus (X) que dans le diagramme précédent.

Et cela changera le résultat de la partie !

<= Diagramme 3

B16 en ▲.

Si Blanc pousse d'abord en ②, après N3, il doit continuer par la capture en ④. Le *seki* avec N5 à N9 devient le plus gros yose pour Noir.

B10 est un yose d'un peu plus de 4 points, donc il est pour Blanc plus important que N11.

Après B16, Noir dispose de 24 points, Blanc possède 23 points, Noir gagne d'un demi-point.

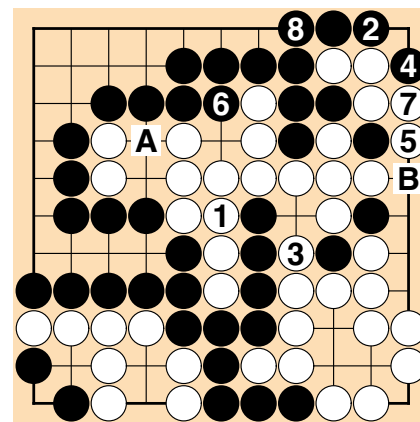


Diagramme 4

Si Blanc, au lieu de 9 dans le diagramme précédent, joue ① pour sauver ses deux pierres, N2 permet à Noir de réduire drastiquement le territoire dans le coin Nord-Est. Après N8, comme il reste des menaces de *kô* en A et en B, Blanc n'arrivera pas à gagner ce *kô*.

Sur le terrain, Blanc dispose de 19 points alors que Noir possède 21 points.

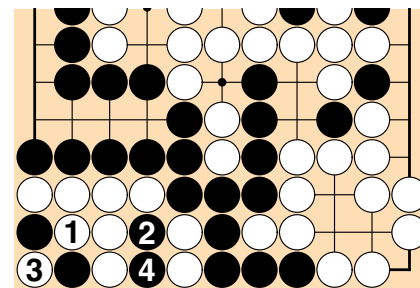


Diagramme 5

Attention, dans le coin Sud-Ouest, Blanc ne doit surtout pas jouer *atari* en 1.

Après N4, Blanc et Noir disposent chacun de 4 points, alors qu'avec le *seki* Blanc a deux points contre un seul pour Noir.

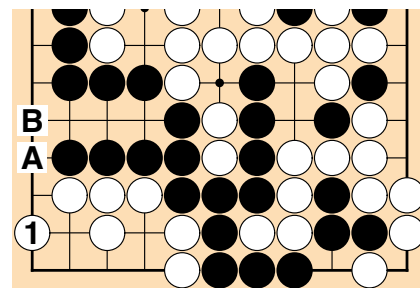
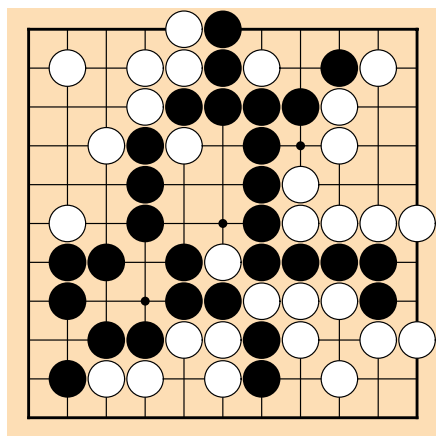


Diagramme 6

Pour Blanc, localement, le bon coup de protection du coin est en 1, car plus tard l'échange A - B est un coup d'un demi-point *sente*. Blanc garde ses 6 points dans le coin... Mais comme le coin Sud-Est vaut plus de 7 points, cette protection n'est pas prioritaire.



Problème 2

À Noir de jouer.

Komi : 0,5 point.

Les seuls endroits où il y a du yose à disputer sont au Nord-Est, au Nord-Ouest et au Sud-Ouest.

Mais il n'est pas évident de trouver les meilleurs coups... et surtout le bon ordre.

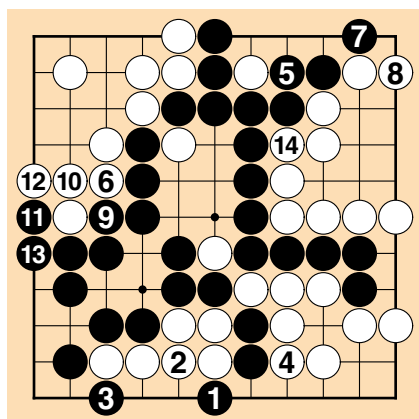


Diagramme 1

N1 et N3 font partie des erreurs courantes chez les joueurs en kyu.

Certes Noir a fermé le coin en sente, mais il donne des points en cadeaux à son adversaire (cf dia. 2). N5 semble être un gros yose, mais il est gote, et B6 est aussi très gros.

Au total, Noir dispose de 21 points alors que Blanc a 30 points ! Noir perd largement.

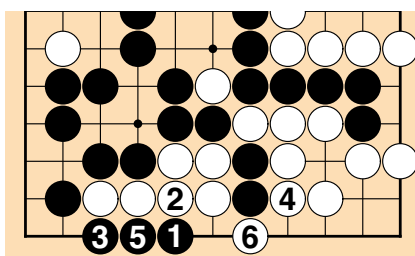
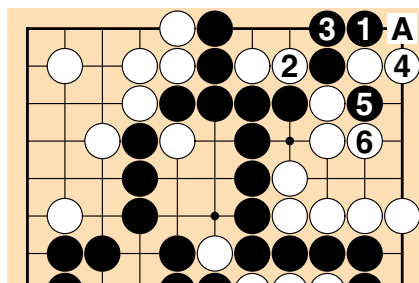


Diagramme 2

N1 est le *tesuji* de yose. Blanc est obligé de se connecter afin de sauver ses pierres. N3 et N5 sont tous deux *sente* : Noir a réduit le coin blanc à 11 points, soit 2 points de moins que dans le diagramme précédent.

Attention, ceci n'est pas la bonne réponse au problème global ! En effet, les coups N1 à N5 sont le bon yose, mais ils sont aussi *sente*. Il faut les réserver, car si jamais un *kô* se déclençait, chacun d'eux deviendrait une importante menace de *kô*.

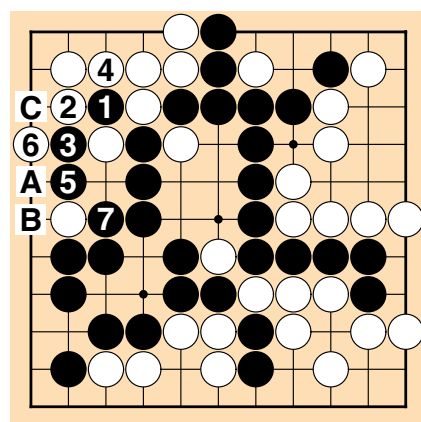
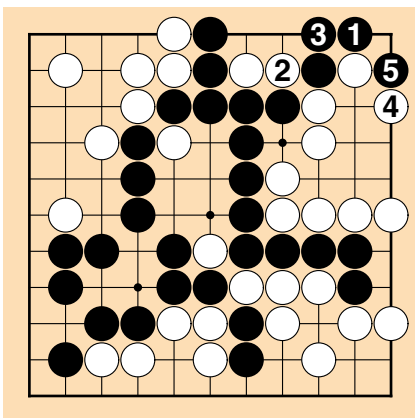


Diagramme 5

N1 semble être un *tesuji* : il permet à Noir de capturer la pierre blanche sur le bord tout en réduisant le coin blanc.

Mais après N7 Blanc a le *sente*, et, plus tard, la séquence Blanc A, Noir B, Blanc C restera un coup de yose à 1 point en *contre-sente*.

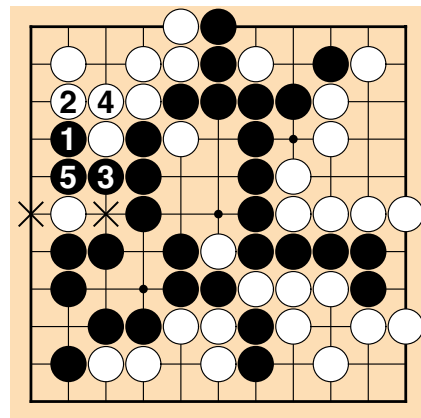


Diagramme 6

Le meilleur coup dans le coin est en fait le clamp N1. Quand Blanc répond en 2, N3 est *sente* et oblige la réponse en B4. Après N5 Noir a déjà deux points de plus (X) que dans le diagramme précédent.

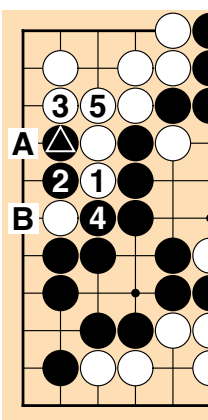


Diagramme 7

En réponse au clamp A, la poussée blanche en 1 fait 3 points de plus au niveau territorial par rapport au diagramme précédent (Blanc A, Noir B est un privilège pour Blanc), mais elle laisse le *sente* à Noir.

Diagramme 3

N1 est le meilleur coup de yose dans le coin Nord-Est. Si Blanc joue l'*atari* en 2, Noir peut se connecter en 3 grâce à la spécificité du coin. Si Blanc joue 4, Noir peut avec N5 déclencher un *kô* qui met la vie de l'ensemble du groupe blanc en danger. Comme Noir dispose des menaces de *kô* que nous venons de voir, cette séquence est catastrophique pour Blanc.

<= Diagramme 4

B1 (au lieu du coup 4 dans le diagramme précédent) est la meilleure réponse blanche, qui assure la vie du coin. N2 est important : cet échange, qui force B3, protège en *sente* contre un *atari* blanc en A.

Noir a donc fini le yose dans le coin Nord-Est en *sente*.

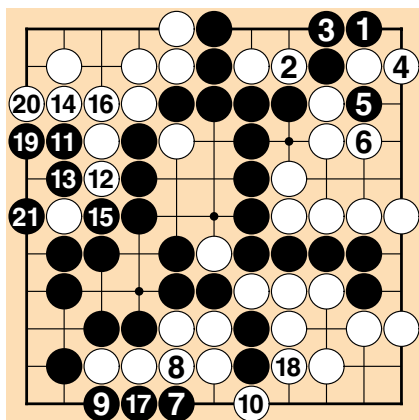


Diagramme 8

Voici le bon ordre pour jouer ce yose.

Noir dispose de 25 points alors que Blanc a 23 points.

Noir gagne de 1,5 points.

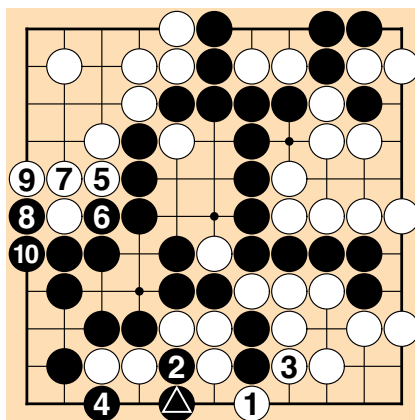


Diagramme 9

Attention, au lieu de jouer en 8 dans le diagramme précédent, Blanc peut tenter de piéger Noir en jouant *atari* en 1. Noir ne doit surtout pas jouer 2 et 4 car capturer les deux pierres blanches est *gote* ! B5 est très gros.

À la fin, Noir totalise 26 points, alors que Blanc a 29 points : Noir perd de 3,5 points !

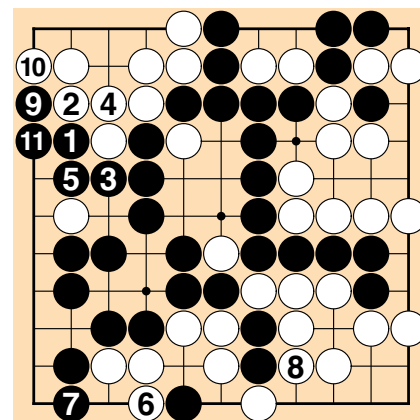


Diagramme 10

Au lieu de jouer l'*atari* en 2 du diagramme précédent, il est important pour Noir de jouer ce coup N1. Si Blanc cherche à défendre le coin en *sente* afin de pouvoir capturer en 6 plus tard, Noir a de son côté un gain au Nord-Ouest.

Maintenant Noir dispose de 27 points et Blanc de 25 points.

Noir gagne toujours de 1,5 points.

IN MEMORIAM

De bien tristes nouvelles d'un peu partout...

La Nihon Ki-in nous a annoncé en août le décès de Maître Saijo Masataka (9p) à l'âge de 80 ans.

Ce pédagogue enthousiaste était bien connu des joueurs français, car durant de nombreuses années il est passé enseigner au Stage fédéral avant d'aller assister au Congrès européen.

Le Club Go Seigen (31To) nous a informé du décès de Sylvain Arnaud cet été à l'âge de 78 ans.

« Il a été un membre historique du club. Il a notamment beaucoup œuvré pour l'accueil des nouveaux joueurs en faisant preuve de beaucoup de pédagogie, de patience et de bienveillance. Il avait toujours ce souci de transmettre les valeurs du jeu. » « C'était une belle époque, où l'on jouait au go dans les bistrots. Avec le recul, le plus important, ce n'était pas tant de jouer au go, c'était de nous retrouver, autour du go, et d'une convivialité que Sylvain animait de joie, d'humour et de belles discussions, attablés à la terrasse d'un café. Il était toujours présent, jouait de temps en temps, nous enveloppait de bienveillance. » Il avait aussi écrit de nombreux articles pédagogiques pour débutants ou faibles kyu dans notre Revue.

La Sardin Ki'in (13Ma) nous a appris la mort de Gaël Le Lidec, victime d'une rupture d'anévrisme à 51 ans.

« Pendant plus de 20 ans au club de Marseille, nous avons partagé tellement de choses avec lui... Gaël passait souvent pour un original, les autoroutes de la vie ne l'intéressaient pas trop. Il préférait tracer son propre chemin, quitte à le débroussailler à la main. Les mots sont insuffisants pour exprimer à quel point il colorait le club d'une manière unique. Nous perdons un ami précieux. »

Enfin, la Ligue de Normandie nous a annoncé le décès d'un de ses piliers, Nathalie Tauziac, à 41 ans.

Cofondatrice et animatrice du club d'Évreux, elle s'était ensuite aussi investie dans la vie et l'administration de sa ligue.

Le coin des débutants

Christian
Boyart

Je vous propose une expérience : étudier un *tsumego* qui permette d'aborder plusieurs notions intéressantes et formatrices. D'abord, quelles sont les questions à se poser pour progresser vers la solution ?

Première interrogation pour Noir : quelle est la situation ?

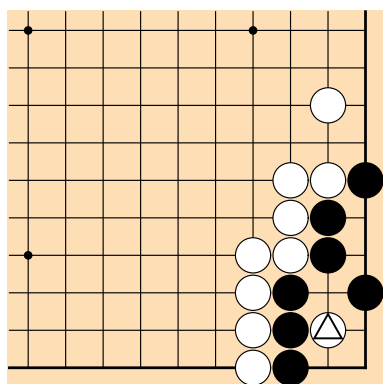


Diagramme 1

Le groupe noir du coin est complètement encerclé, il doit donc vivre sur place. Mais Blanc vient de jouer △ au point vital de la « forme en cinq ».

Comment vivre ? En faisant deux yeux, bien sûr... mais comment ?

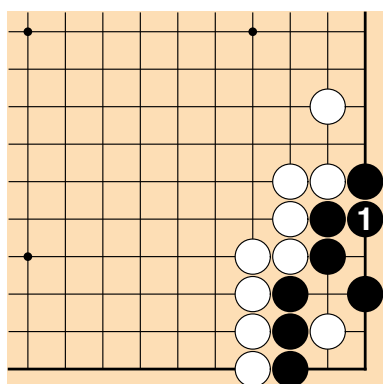


Diagramme 2

La première idée est de faire un second œil en jouant en N1.

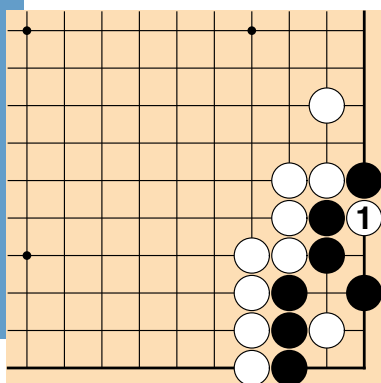


Diagramme 3

C'est aussi l'endroit que viserait Blanc pour créer un faux œil avec le sacrifice en B1 !

(En apprenant à vivre, apprenez aussi à tuer !)

Proverbe : « *Un bon coup pour mon adversaire est aussi un bon coup pour moi* »
https://fr.wikipedia.org/wiki/Proverbes_de_go

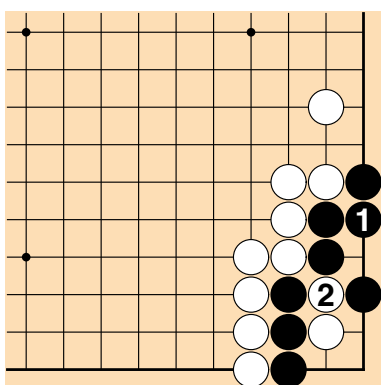


Diagramme 4

Malheureusement Blanc va répondre : quel bon coup simple peut-il jouer ?

B2, qui coupe, met en *atari* trois pierres et ainsi capture tout le groupe.

Un nouveau proverbe s'applique : « *Jouer les coups urgents avant les gros coups.* »

En la circonstance il faut parer à l'urgence : empêcher cette coupe mortelle.

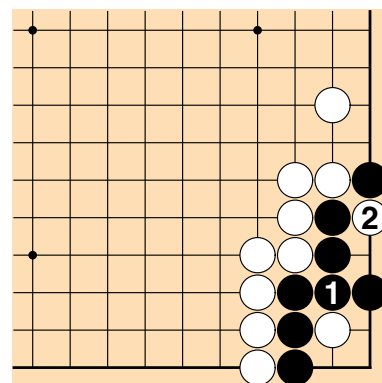
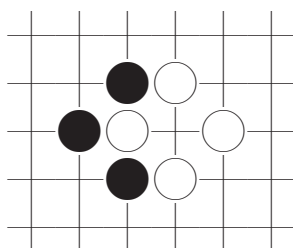


Diagramme 5

N1 connecte... mais permet à Blanc de jouer B2 qui supprime le second œil et tue le groupe noir.

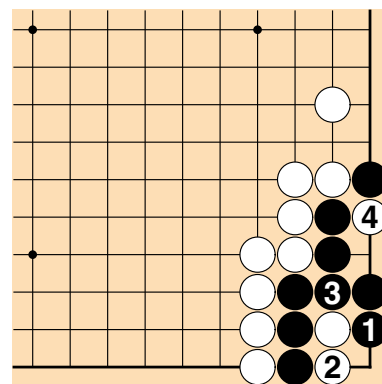


Diagramme 6

N1 protège la coupe. Mais Blanc sacrifie d'abord ses pierres en faisant l'*atari* B2 en *sente* (il nécessite une réponse) puis sacrifie B4, qui empêche le second œil.

Il faut donc trouver un coup qui protège la coupe en *sente*.

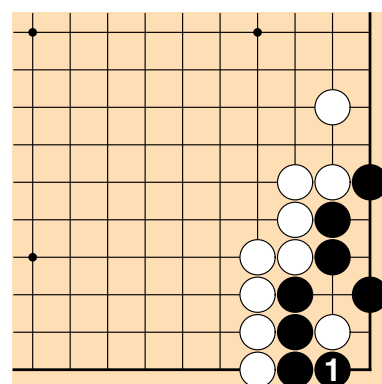


Diagramme 7

C'est le coup noir en N1 !
(Encore un proverbe : « *Il se passe toujours quelque chose au point 1-2* ».)

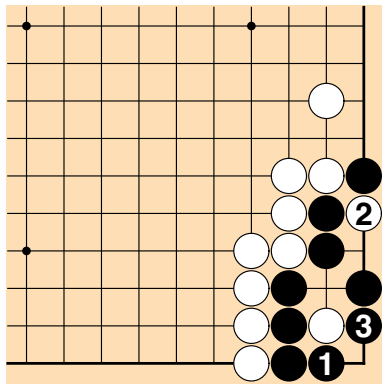


Diagramme 8

Ce coup a la vertu de menacer de créer un œil en jouant ensuite N3 sur l'autre point 1-2.

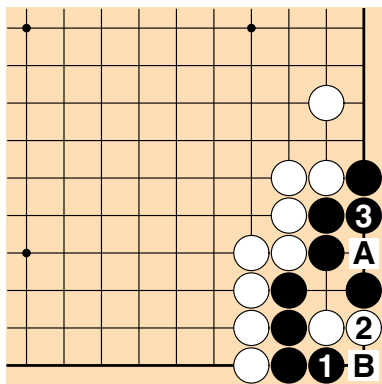


Diagramme 9

Bien sûr, Blanc peut jouer en B2, mais le coup est *gote* (il n'oblige pas à répondre), alors Noir pourra jouer en N3.

On dit que le coup N1 rend *miai* la création d'un œil en A ou en B.

La notion de *miai* est très importante dans la résolution de *tsumego*, et dans le jeu de Go de manière générale.

De mon point de vue, c'est même une notion fondamentale qui aide dans bien des situations de la vie courante en proposant une alternative dont les deux options nous conviennent.

En résumé...

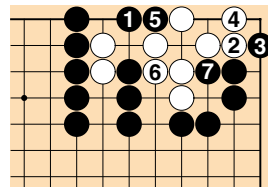
Nous avons vu dans cet exemple l'intérêt de faire une analyse de la situation, puis de poser les bases du problème.

Nous avons aussi vu les notions de *sente*, *gote*, et surtout de *miai*.

Et enfin nous avons vu l'intérêt de s'appuyer sur les proverbes !

Tsumego à gogo Solutions Fan Hui

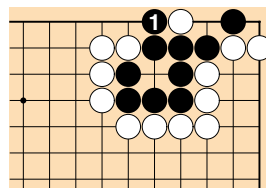
Niveau débutant



Problème 1

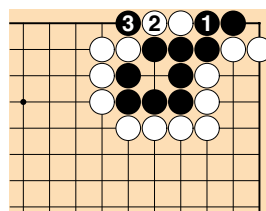
N1 : le bon coup !

N7 : le second œil est faux, Blanc est mort !



Problème 2a

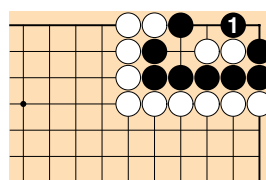
N1 : le bon coup ! Noir est vivant.



Problème 2b

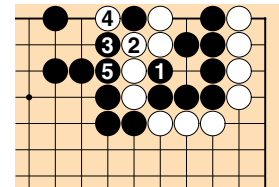
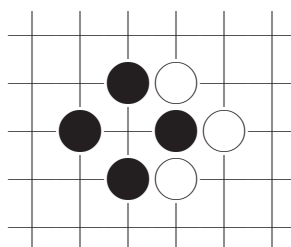
N1 : ce coup ne marche pas...

B4 en 2 : faux œil, Noir est mort !



Problème 3

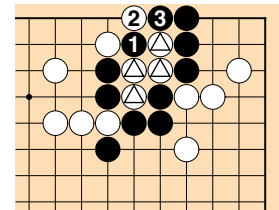
Le bon coup ! Noir est vivant.



Problème 4

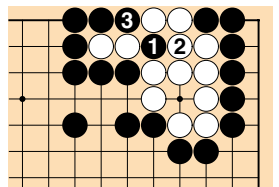
N1 : pendant le combat, un œil est très important.

N5 : Blanc ne peut pas approcher, il est mort !



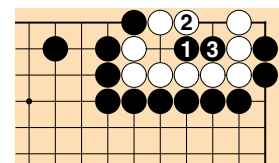
Problème 5

Technique simple : sacrifier une pierre ! Blanc est capturé, Noir est connecté.



Problème 6

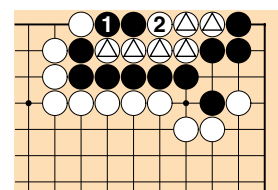
N1 : il est important de sacrifier une pierre pour tuer Blanc : faute de libertés, il ne peut connecter ses pierres en 3.



Problème 7

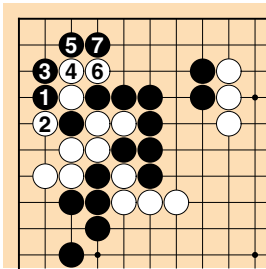
N1 : Point vital de cette « forme en cinq », Blanc est mort !

B2 : résistance inutile, Noir force une « forme en trois ».



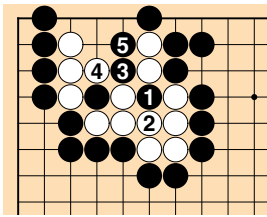
Problème 8

De nouveau, Noir doit utiliser le sacrifice. N3 : nouveau sacrifice en 1. Les pierres sont capturées, Noir est vivant !

Niveau
intermédiaire

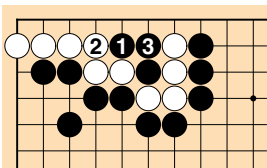
Problème 9

N1 ! est le seul moyen de tuer Blanc sans condition.



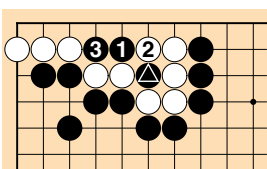
Problème 10

N1 : joli *tesuji* de sacrifice pour enlever la liberté de Blanc, et forcer la prise en B4 (encore un faux œil !) grâce à l'*atari* N3.



Problème 11a

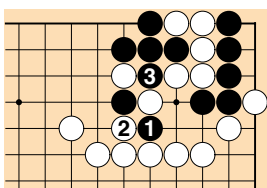
Blanc est mort.



Problème 11b

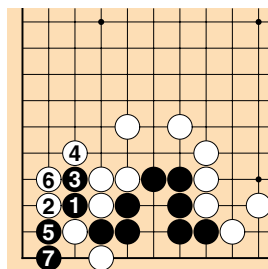
B4 en ▲.

Prendre la pierre ▲ ne sert à rien : Noir gagne la course aux libertés.



Problème 12

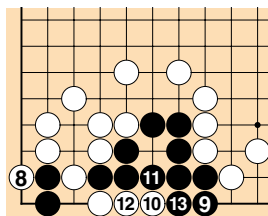
❶ : ce coup bizarre est le *tesuji* qui met les pierres blanches en *damezumari* !

Niveau
confirmé

Problème 13a

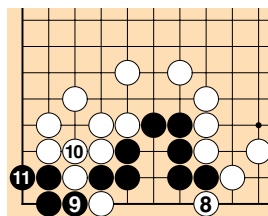
Localement, Noir ne peut pas vivre, mais grâce à la faiblesse de Blanc en ❶, cela devient possible !

Après N7, Blanc a deux possibilités...



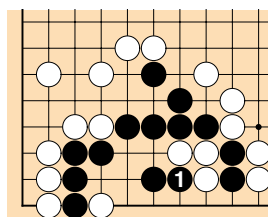
Problème 13b

Après N13, la prise des trois pierres va donner un œil, Noir vit !!!



Problème 13c

Noir vit aussi.

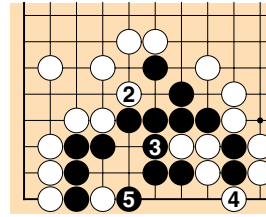


Problème 14a

❶ est le bon coup !

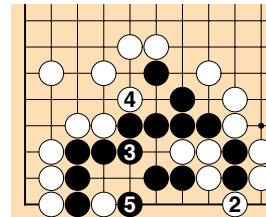
C'est le seul moyen de faire un œil *sente* sur le bord.

Maintenant Noir vit sans condition contre toute défense.



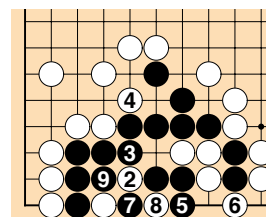
Problème 14b

Si Blanc commence par empêcher l'œil au centre, N3 force la prise et N5 joue au point vital : vivant !



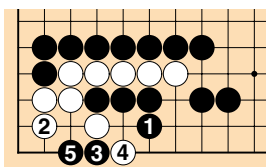
Problème 14c

La prise préventive n'empêche pas la combinaison N3 sente et N5 au point vital : encore deux yeux.



Problème 14d

N7 sacrifie... pas pour lancer un *kô* sur B8, mais pour écraser la « pyramide qui tue » ! Blanc ne peut pas connecter, Noir est vivant !

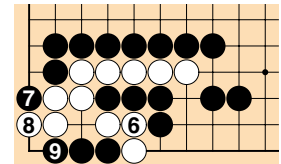


Problème 15a

❶ : cet angle vide est contre-intuitif, mais c'est la seule possibilité pour tuer Blanc sans condition !

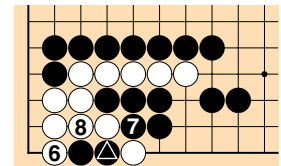
N3 : *tesuji* !

N5 : ce *nobi* donne le coup de grâce !



Problème 15b

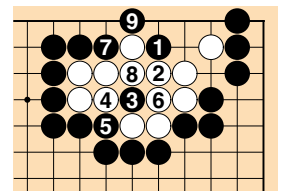
Si B6 connecte, N7 réduit l'espace de l'autre côté, Blanc est mort.



Problème 15c

9 en ▲

Si Blanc fait un œil sur le bord Ouest du coin, N7 et N9 détruisent l'œil au Sud...



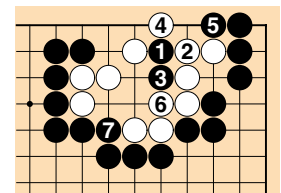
Problème 16a

❶ : le point vital !

Si Blanc répond ainsi...

N3 est le second *tesuji*.

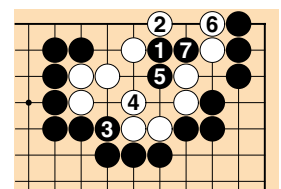
N9 est le coup de grâce : Blanc est mort.



Problème 16b

B2 : Une réponse de ce côté...

N7 : ... ne marche pas non plus. Blanc est mort !



Problème 16c

Si Blanc commence par ce coup de première ligne, il meurt aussi.

« Le go, art de l'esprit asiatique »

Un livre d'éveil par Arthur TOUCHARD

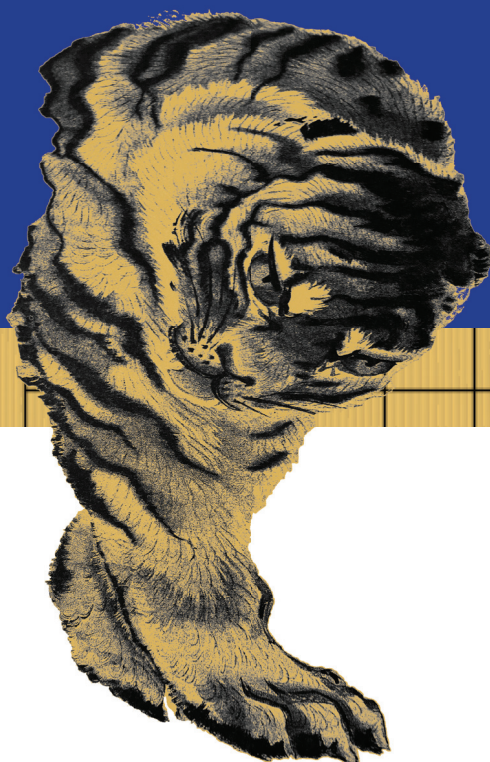


18 €

*Une façon de PENSER et
une méthode pour AGIR
différentes de celles du
monde occidental.*

*« Le go est avant tout
une question d'harmonie(...) entre
notre pensée
et celle de l'adversaire. »*

Ryo Maeda
(joueur professionnel japonais)
dans sa préface du livre



ipagine
.com



Tel : + 33 (0)6 20 10 88 95

Éditions Ipagine
86 rue du Rocher
75008 Paris
www.ipagine.com