

Revue  
Française de Go

n° 149

Janvier 2020  
7 euros

issn 0181-1142





# Fauteur de troubles

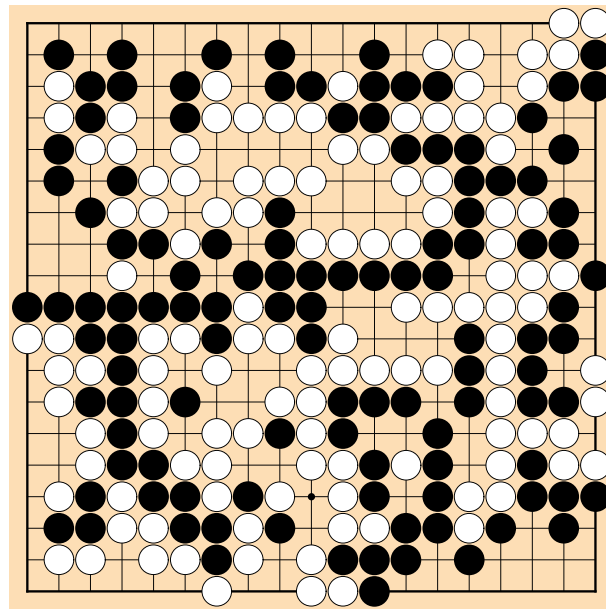
## In-seong Hwang

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

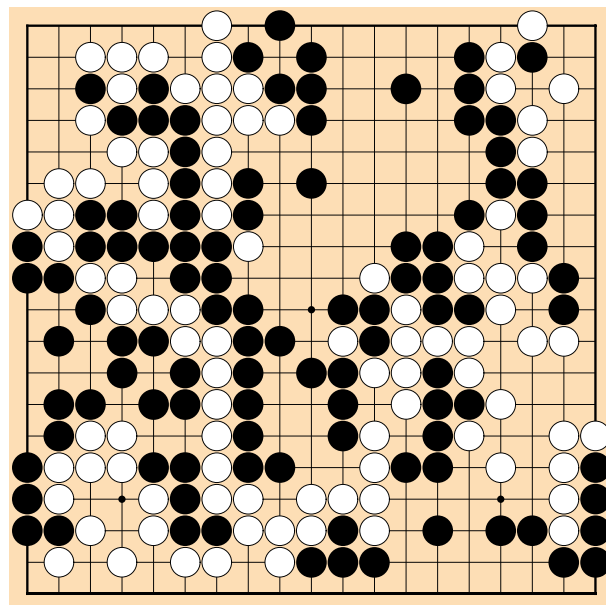
1) Mettez-vous à la place de Noir et cherchez des sources de troubles potentiels (en bref, de l'*aji*...) dans les territoires de votre adversaire. Recommencez avec Blanc...

2) Trouvez autant de sources d'ennuis que possible : il peut y en avoir beaucoup sur chaque *goban*...

3) Le résultat n'est pas forcément catastrophique pour votre adversaire : même si cela peut se résumer à un gain de quelques points dans son territoire, vous avez atteint l'objectif.



Problème 1  
Niveau kyu



Problème 2  
Niveau dan fort

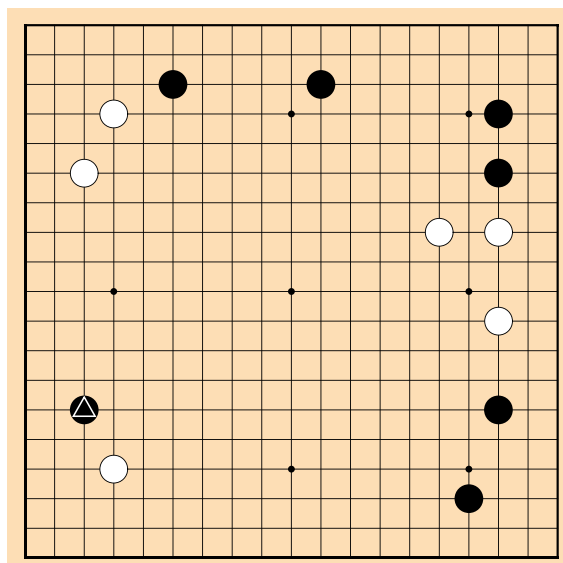
# Quel joseki choisir ?

## Junfu Dai

**D**ans 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 ?



Noir joue l'approche ▲ sur le bord où Blanc a commencé à s'installer.

Blanc doit prendre une décision pour le *joseki* dans ce coin.

# L'édito



## ACTUALITÉS ET PARTIES COMMENTÉES

Brèves	5,	27
Championnat d'Europe par équipes Pandanet		6
partie commentée		7
Un nouveau club est né...		10
Championnat de France «Open»		12
partie commentée		14
Entretien avec Benjamin Dréan-Guënaïzia		17
Championnat de France, partie commentée		18
Aventures d'un prof de Go aux Pays-Bas		23

## THÉORIE ET TECHNIQUES

Problèmes : énoncés	0,4
Tsumego à gogo : énoncés	4,5
Le coin des débutants	20
Les règles d'or du roi	22
Fauteur de troubles	24
Yose	28
Arbitrages	30
Quel joseki choisir ?	32
Tsumego à gogo : solutions	33

- Éditeur : Fédération Française de Go.  
Siège social : Fédération Française de Go  
101 rue de Sèvres, 75280 Paris CEDEX 06.
- Directeur de publication : Clément Béni.
- Rédacteur en chef : Jean-Pierre Lalo.
- Maquettiste : Jean-Pierre Lalo.
- Correcteurs : Agnès Gaillard, Bernard Choque, Martial Sauvadet.
- Contributions : Clément Béni, Mélanie Bidaut, Antonin Corbière, Kevin Cuello, JunFu Dai, Benjamin Dréan-Guënaïzia, Fan Hui, Inseong Hwang, Guillaume Largounez, Laurent Lamôle, Motoki Noguchi, Clément Plet.
- Illustration de couverture : Alizée Chabin.
- Illustrations intérieures : Camille Lévêque.
- RFG est publiée par la Fédération Française de Go.
- La FFG est membre de la Confédération des loisirs et des sports de l'esprit.
- Imprimé par : Maugein Imprimeurs à Tulle.

Une belle année vient de se terminer...

Sur le plan international, l'excellent niveau de nos joueurs forts est reconnu :

notre équipe, après s'être qualifiée pour la phase finale, remporte le championnat d'Europe par équipes Pandanet, Arianne Ougier, révélation 2018, est sacrée championne d'Europe féminine,

Tanguy Le Calvé devient le septième joueur professionnel européen.

Sur le plan national, les valeurs sûres se confirment : le club de Grenoble remporte sa sixième coupe Maître Lim consécutive,

Benjamin Dréan-Guënaïzia double sa couronne de champion de France face à de talentueux finalistes (Motoki Noguchi et Thomas Debarre).

Localement, pour votre Revue, deux artistes nous ont rejoints, Camille Lévêque dont vous avez déjà pu apprécier les illustrations intérieures, et Alizée Chabin, qui nous a proposé cette couverture, avec ce petit mot d'explication : « L'idée de représenter les pierres par des oiseaux en origami vient de la légende japonaise des mille grues (le pliage de mille grues permet d'exaucer un vœu), et de la question : *combien de vœux serait-il possible d'exaucer si chaque pierre jouée dans le cadre des cent parties nécessaires pour progresser était une grue de papier ?* La partie de la couverture est celle de Benjamin contre Motoki au championnat open. La bataille fait rage sur le bord nord et le ciel semble s'enflammer... »

Enfin, Benjamin rejoint notre rédaction pour ce numéro en commentant ses parties finales des deux championnats de France...

Espérons que 2020 nous apportera d'aussi belles satisfactions.

Bonne lecture.

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

Et toujours...

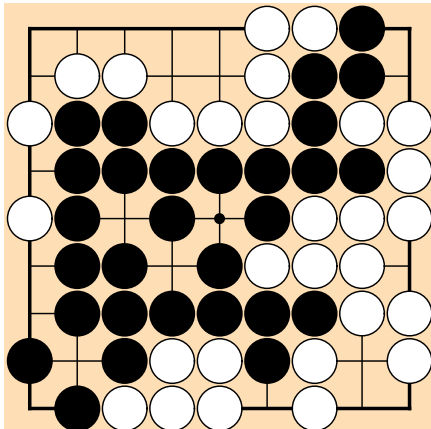
L'email de la rédaction : [redaction-rfg@jeudego.org](mailto:redaction-rfg@jeudego.org)

Le site de la revue : [rfg.jeudego.org](http://rfg.jeudego.org)

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

## YOSE

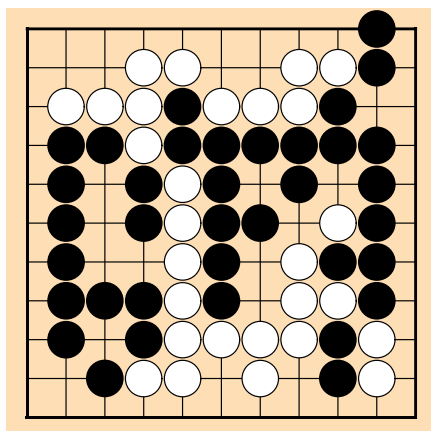
Junfu Dai

La magie des *tesuji* de yose...

Problème 1

*Komi* : 6,5 points.

À Noir de jouer. Un gros coup semble évident. Mais est ce que capturer directement ces cinq pierres permettra à Noir de remporter la partie ?



Problème 2

*Komi* : 6,5 points.

À Noir de jouer.

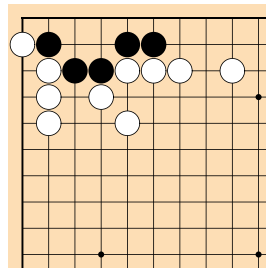
Il y a plusieurs points de yose importants à disputer. Certains sont *sente* : par où Noir doit-il commencer ?

## Tsumego à gogo

énoncés

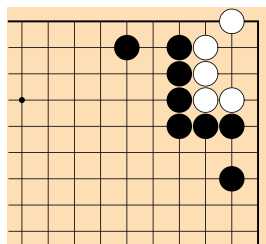
Fan Hui

## Niveau débutant



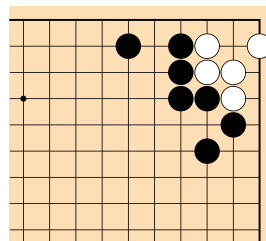
Problème 1

Noir joue et vit sans condition.



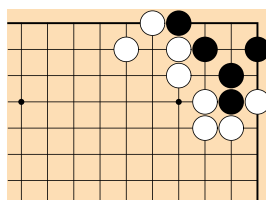
Problème 2

Noir joue et tue Blanc sans condition.



Problème 3

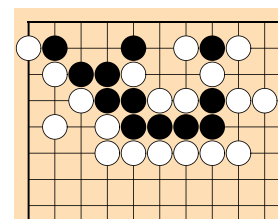
Noir joue et tue Blanc sans condition.



Problème 4

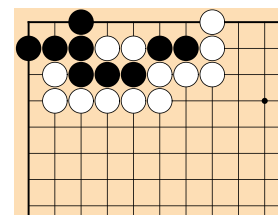
Noir joue et vit sans condition.

## Niveau intermédiaire



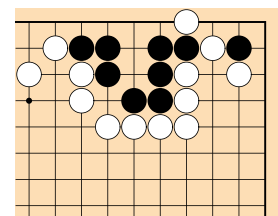
Problème 5

Noir joue et vit sans condition.



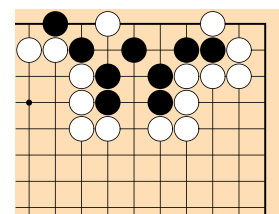
Problème 6

Noir joue et vit sans condition.



Problème 7

Noir joue et vit sans condition.



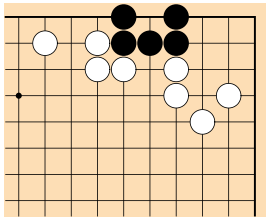
Problème 8

Noir joue et vit sans condition.

# Tsumego à gogo

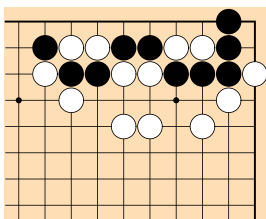
énoncés  
Fan Hui

## Niveau intermédiaire



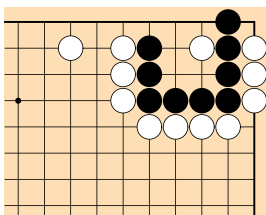
### Problème 9

Noir joue et vit sans condition.



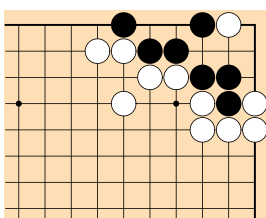
### Problème 10

Noir joue et vit sans condition.



### Problème 11

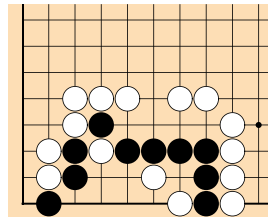
Noir joue et vit sans condition.



### Problème 12

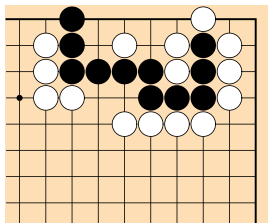
Noir joue et vit sans condition.

## Niveau confirmé



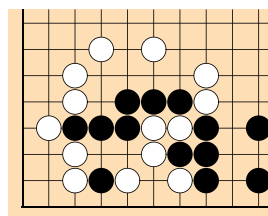
### Problème 13

Noir joue, quel est le meilleur résultat ?



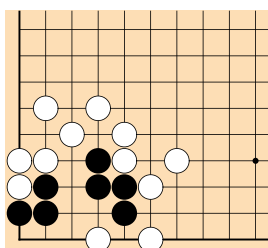
### Problème 14

À Noir de jouer : quel est le statut de son groupe ?



### Problème 15

Noir joue et sauve ses pierres par ko.



### Problème 16

Noir joue et vit sans condition.

# Brèves

## Septembre

### Championnat d'Europe féminin 2019

(Trèves, Allemagne, 06-08/09/2019)

Ariane Ougier (3d, 38Gr) remporte ce championnat devant les Russes Dina Burdakova (5d) et Natalia Kovaleva (5d).

### Championnat de France de pair-go et tournoi de Marseille

(île du Frioul, 14-15/09/2019)

### Championnat de France de pair-go (18 paires, 4 rondes) :

La paire **Nyoshi Cao** (2d) - **Antoine Fenech** (4d) remporte une nouvelle fois ce championnat en battant en finale la paire Ariane Ougier (4d) - Mathieu Delli-Zotti (4d).

Le tournoi de Marseille (40 joueurs, 4 rondes) est remporté par **Benoît Roturier** (3d, 31To, +3) devant Samuel Teissier (3d, 84Av, +3) et Fabien Lips (4d, 75Al, +2)

## Octobre

### Tournoi de Bordeaux

(Arcachon, 12-13/10/2019)

- 1- Alexandr Dinerstein (7d, RU, +4)
- 2- Kim Young-Sam (8d, KO, +4)
- 3- Benjamin Dréan-Guënaïzia (6d, 83SA, +4)

### Coupe Hikaru

(Lans en vercors, 24-10-2019)

### U20

- 1- Guillaume Ougier (3d, 92An, +4)
- 2- Linh Vu Tu (4d, 92An, +4)
- 3- Samuel Teissier (3d, 84Av, +4)

### U16

- 1- Colin Bourdeau (8k, 38GJ, +4)
- 2- Zoé Ripert (10k, 38GJ, +4)
- 3- Nathan Hérubel (10k, 64Pa, +4)
- 4- Bernard Gaultier (6k, 92An, +4)

### U12

- 1- Siméon Hardy (17k, 31To, +5)
- 2- Alexandre Bongiovanni (16k, 13Ma, +4)
- 3- Laura Feldmann (22k, 30Al, +2)

# Championnat d'Europe par équipes Junfu Dai

## Championnat d'Europe par équipes « Pandanet » 2018/2019

Ce championnat se déroule sur l'année scolaire.

La première phase est un tournoi en ligne système Round-Robin (chaque équipe d'une ligue de dix pays rencontre les neuf autres). Une victoire rapporte deux points, un match nul un point.

Cette saison, l'équipe de France, lors de cette phase, était constituée de dix joueurs :

- 1 : Dai Junfu (8 dan),
- 2 : Thomas Debarre (6 dan),
- 3 : Tanguy Le Calvé (6 dan),
- 4 : Benjamin Dréan-Guénézia (6 dan),
- 5 : Rémi Campagnie (5 dan),
- 6 : Benjamin Papazoglou (5 dan),
- 7 : Jérôme Salignon (5 dan),
- 8 : Frederic Donzet (5 dan),
- 9 : Antoine Fenech (5 dan, capitaine),
- 10 : Florent Labouret (5 dan).

Il y a quatre « ligues ». L'équipe de France joue en ligue A.

Elle a battu la Roumanie 4-0, l'Allemagne, Israël, l'Italie et la Tchéquie 3-1, fait match nul avec la Russie, l'Ukraine et la Pologne, et perdu contre la Hongrie.

À l'issue des neuf rencontres, le classement des équipes de la ligue A était :

- Russie 16 points,
- Hongrie 14 points,
- France 13 points,
- Ukraine 11 points,
- Israël 8 points,
- Roumanie 7 points,
- Pologne 7 points,
- Tchéquie 6 points,
- Allemagne 5 points,
- Italie 3 points.

Pour le groupe suivant (ligue B), le classement était :

- Serbie 16 points,
- Autriche 16 points,
- Belgique 12 points,
- Suède 11 points,
- Turquie 10 points,
- Pays-Bas 10 points,
- Grande-Bretagne 5 points,
- Suisse 4 points,
- Norvège 4 points,
- Danemark 2 points.

L'année dernière, les quatre premières équipes de la ligue A étaient sélectionnées pour jouer en « face à face » une finale (toujours en Round-Robin) lors du Congrès européen. À la suite des suspicions de fraude lors de la saison précédente (cf. RFG N°146), les organisateurs ont modifié la formule : aux neuf rondes en ligne, s'ajoute une phase qualificative en « face à face » jouée en deux poules de six équipes dans deux lieux différents (Serbie et Tchéquie cette année) au mois de juin. Le classement résultant des neuf rondes permet de répartir équitablement les douze équipes (les dix de la ligue A et les deux premières de ligue B).

Notre équipe s'est qualifiée en Serbie, battant l'Autriche 4-0, la Roumanie et Israël 3-1, et faisant match nul avec la Hongrie et la Serbie ; la seconde équipe qualifiée de cette poule fut la Roumanie.

Les équipes de Russie et d'Ukraine se sont qualifiées lors du match en Tchéquie.

À la suite des parties en ligne, des tournois de sélection en juin, et d'un « barrage » entre la Finlande et la Norvège, les ligues sont légèrement modifiées pour la saison 2019-2020 : l'Autriche monte en ligue A et l'Italie descend en ligue B. La Norvège et le Danemark descendent en ligue C, remplacées par la Lituanie et la Finlande qui montent en ligue B.

Les joueurs participant à la finale étaient :

- France :
- Dai Junfu (8 dan),
- Thomas Debarre (6 dan),
- Tanguy Le Calvé (6 dan),
- Benjamin Dréan-Guénézia (6 dan),
- Rémi Campagnie (5 dan).

Roumanie :

- Cristian Pop (7 dan),
- Gheorghe Cornel Burzo (6 dan),
- Dragos Bajenaru (6 dan),
- Elian Ioan Grigoriu (4 dan).

Russie :

- Ilya Shikshin (3 dan pro),
- Alexandr Dinerchtein (3 dan pro, capitaine),
- Timur Sankin (6 dan),
- Dmitrij Surin (6 dan),
- Anton Chernykh (5 dan),
- Vjacheslav Kajmin (5 dan).

Ukraine :

- Artem Kachanovskyy (2 dan pro),
- Andrii Kravets (1 dan pro),
- Bohdan Zhurakovskyy (6 dan, capitaine),
- Dmytro Bogatskyy (6 dan).

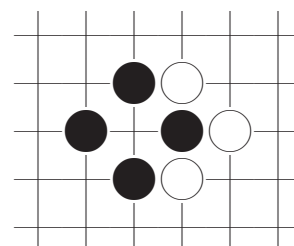
Nous laissons maintenant Junfu nous conter cette finale jouée en Juillet à Bruxelles...

Jean-Pierre Lalo

**Avant le choc de la dernière ronde, l'équipe de France a enchaîné deux victoires par 3-1 contre l'Ukraine et la Roumanie (une défaite de Thomas face à la deuxième table ukrainienne et une défaite de Tanguy contre la troisième table roumaine).**

L'équipe de Russie a réalisé le même exploit avec les mêmes scores. La troisième ronde sera donc la vraie finale du tournoi. Si jamais le score du match France-Russie est 2-2, la Russie serait championne car avec le même nombre de points, et le même nombre de victoires, c'est le classement de la saison régulière qui compte. Or la Russie est la première de la ligue alors que la France n'est que troisième...

Voici le commentaire de ma partie contre Ilya Shikshin (3p) à la première table...



Congrès européen, Bruxelles,  
juillet 2019.

Finale du championnat d'Europe par  
équipes Pandanet.

● : Ilya Shikshin 3p

○ : Junfu Dai 8d

Komi 6,5 points

Noir gagne par abandon.

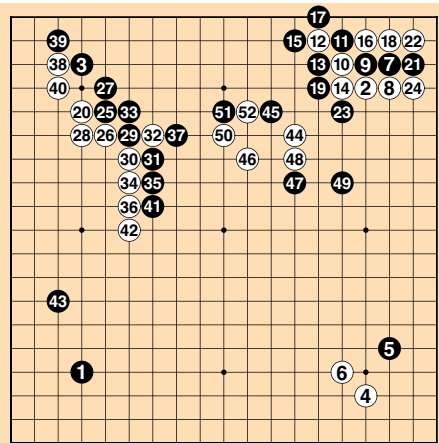


Figure 1 (1-52)

La combinaison N5-N7 est un « style IA ». Blanc cherche la simplification avec la séquence B8 à B12 (cf. dia. 1).

N19 est un gros coup (cf. dia. 2) mais...

B20 est aussi idéalement positionné pour réduire le potentiel noir au Nord.

B26 : cf. dia. 3.

B38 est peut être lent ; il est probablement meilleur de jouer une approche du coin Sud-Ouest (cf. dia. 4).

Après N43, je pense que Noir a réussi son *fuseki*.

B44 provoque le combat dans le *moyo* adverse.

N45 : cf. dia. 5.

Avec N47, Noir tente de lancer une attaque globale.

B52 : grâce à ce *tesuji*, Blanc réussit à pénétrer davantage dans le bord noir.

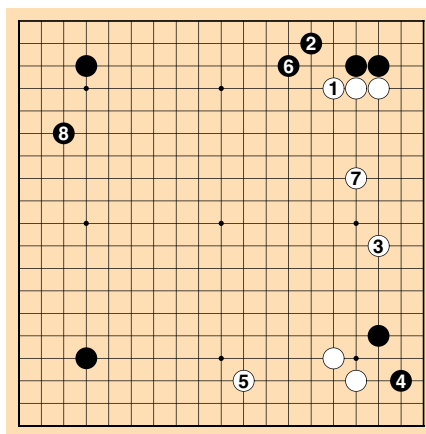
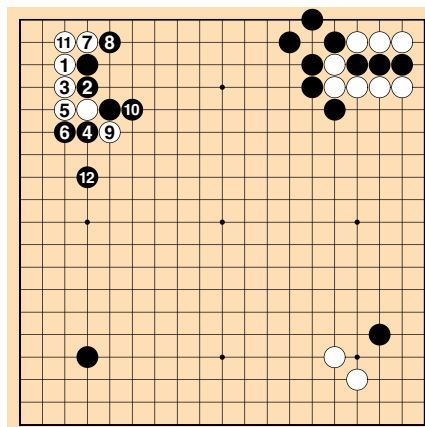


Diagramme 1

1 à la place de 10 de la partie.

B1 est aussi un coup de plus en plus fréquemment joué, je pense que la séquence après 8 est toujours équilibrée.

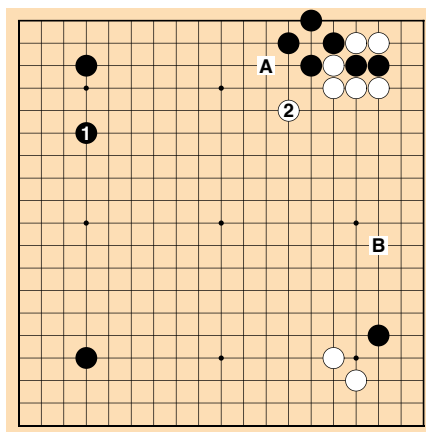


Diagramme 2

1 à la place de 19 de la partie.

N1 est aussi très grand, mais B2 devient très intéressant pour Blanc : il menace en effet un coup en A pour attaquer le groupe au Nord ou la belle extension en B pour attaquer la pierre sur le bord Est.

C'est une situation idéale pour lui.

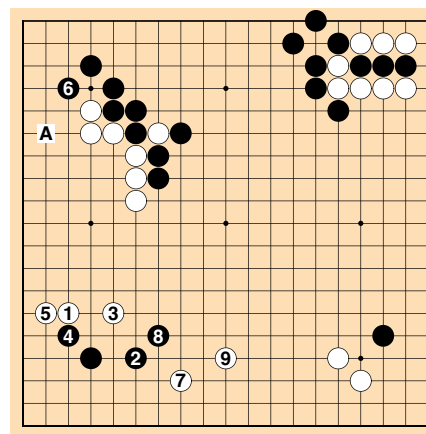


Diagramme 4

1 à la place de 38 de la partie.

Le coup de la partie est probablement une erreur de direction, je me suis trop focalisé sur l'importance du *tsuke* dans le coin et ai ignoré le potentiel du bord.

Blanc aurait peut-être dû jouer *kakari* en 1 puis *tobi* en 3 pour aggrandir son *moyo* du bord Ouest.

N6 reste très gros et menace une invasion en A, mais Blanc se développe rapidement en attaquant le coin noir au Sud-Ouest.

Cette séquence est totalement acceptable pour lui.

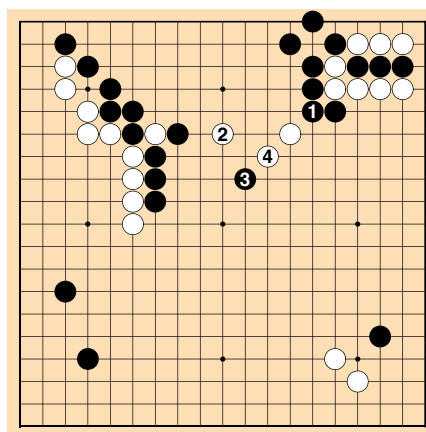


Diagramme 5

1 à la place de 45 de la partie.

Si Noir se connecte en 1, B2 permet à Blanc de réduire le potentiel.

Comme le centre est très ouvert, il est difficile d'attaquer Blanc après B4.

<= Diagramme 3

1 à la place de 26 de la partie.

Blanc n'a pas osé jouer le *tsuke* en 1 car Noir peut facilement enfermer les pierres blanches dans le coin avec un « *joseki* IA » très compliqué après N6. En face de joueurs qui ont fait des études approfondies de ce genre de séquence, la meilleure solution est de l'éviter. Si Blanc cherche à simplifier en jouant B7, Noir obtient sur l'extérieur des potentiels qui semblent très importants.



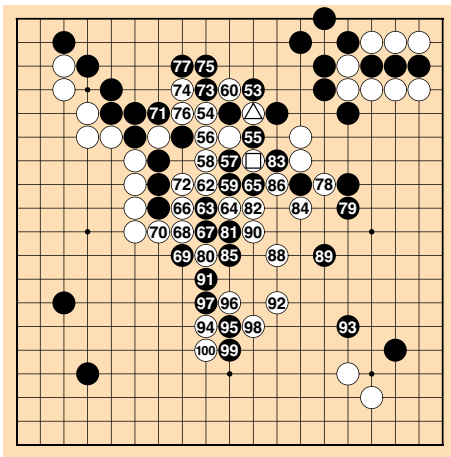


Figure 2 (53-100)

61 en △, 87 en □.

B72 : cf. dia. 6.

Après B88, je pensais avoir bien réussi mon invasion car j'avais réduit le bord noir du Nord jusqu'à la troisième ligne tout en séparant un groupe noir au milieu. Mais la situation est moins optimale que je ne l'avais imaginée.

Après N93, je dois trouver un moyen de profiter d'une attaque contre le groupe noir du centre, sinon je risque de ne pas avoir suffisamment de territoire.

B94 lance donc l'attaque : le combat décisif commence !

N95 et N97 : Noir cherche à se connecter à l'aide d'un sacrifice (cf. dia. 7).

B98 : Blanc a deviné l'intention de son adversaire et un combat très compliqué est lancé (cf. dia. 8).

J'ai beaucoup hésité pour le coup 100 car il peut changer complètement le cours de la partie (cf. dia. 9).

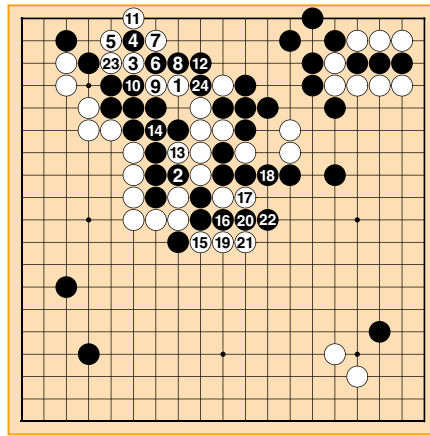


Diagramme 6

1 à la place de 72 de la partie.

Pendant la revue de la partie, Ilya m'a parlé de la possibilité de jouer en 1. Honnêtement j'étais déjà content dans la partie de pouvoir réduire le potentiel noir, et je n'ai même pas pensé à la possibilité d'aller encore plus loin ! J'ai probablement raté une bonne chance de détruire complètement le bord de mon adversaire.

Si Noir coupe en 2, B3 est un point vital. Noir aura beaucoup de mal à capturer le groupe blanc car son propre groupe est aussi en danger. N4 conduit à un échange favorable à Blanc car il capture le coin en sente et peut aller occuper un point important ailleurs. Enfin le centre que Noir a capturé n'est pas si gros qu'on peut l'imaginer.

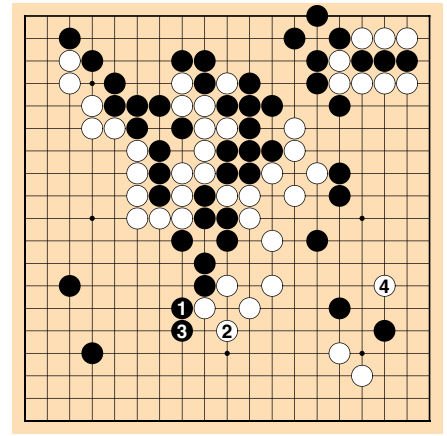


Diagramme 8

1 au lieu de 99 de la partie.

Noir ne peut pas sacrifier sa pierre en jouant N1. Blanc est toute suite renforcé grâce au *ponnuki* au centre. Le coup d'invasion en B4 devient très sévère. De plus, en comparaison avec le diagramme 7, le bord au Sud-Ouest n'est pas fermé : gérer la situation devient difficile pour Noir.

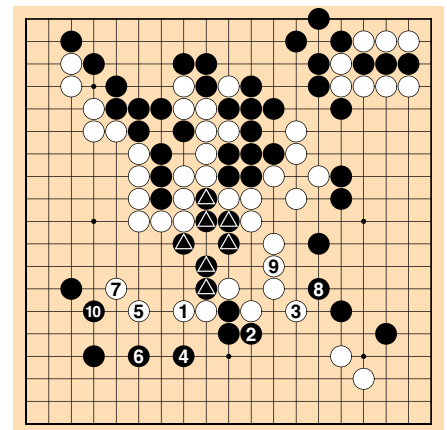


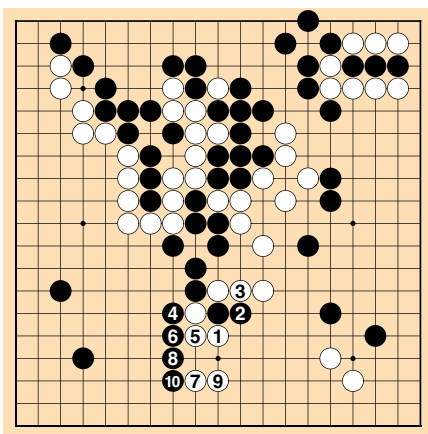
Diagramme 9

1 au lieu de 100 de la partie.

Dans la partie j'ai beaucoup hésité à jouer ce *nobi* en B1.

Ce coup met une pression beaucoup plus importante sur le groupe noir du centre. Mais j'ai peur que Noir ne sacrifie ses pierres ▲ avec la séquence N2 à N10.

Blanc capture alors le centre avec environ 30 points, mais Noir fait aussi des gains sur les deux bords : je n'étais pas certain que Blanc aurait eu suffisamment de territoire car il ne reste plus beaucoup d'endroits à disputer. C'est pourquoi j'ai choisi dans la partie de combattre directement les deux pierres noires au centre, car je savais qu'il ne les aurait jamais sacrifiées.

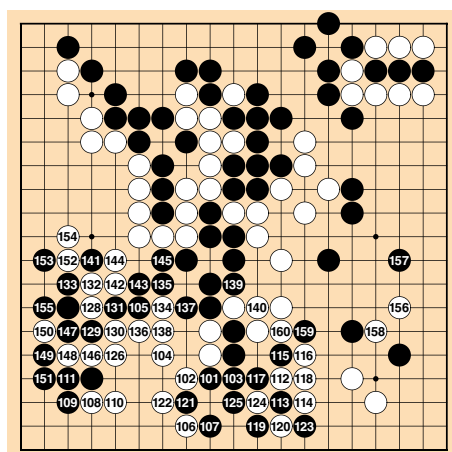


&lt;= Diagramme 7

1 au lieu de 98 de la partie.

Après la partie, Ilya me confirmera qu'il attendait que Blanc joue *atari* en 1. Noir va sacrifier les deux pierres au milieu. Après N10, même si Blanc peut réduire le coin noir au Sud-Ouest avec une invasion au *san-san*, ses gains sur le bord sont limités : il est toujours soumis à une grosse pression territoriale.



**Figure 3 (101-160)**

127 en 113

B106 est nécessaire (cf. dia. 10).

Après N125, Noir réussit à créer un *ko* sur le bord Sud.

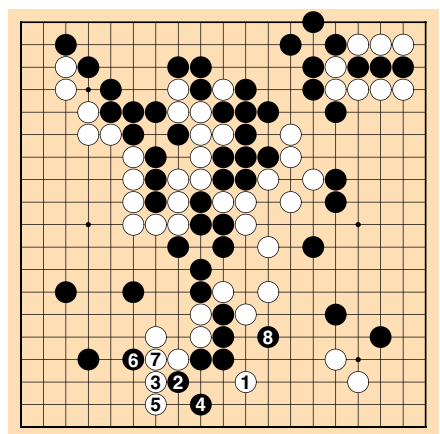
B128 est embêtant pour Noir (cf. dia. 11). Ilya a consommé beaucoup de temps de réflexion ici.

B134 : Blanc a probablement raté sa meilleure chance dans la partie. (cf. dia. 12 et 13)

N145 : une fois que Noir a fait vivre son groupe central, Blanc est en retard du point de vue territorial.

B156 : je suis donc obligé de tenter ma dernière chance en envahissant le bord Est.

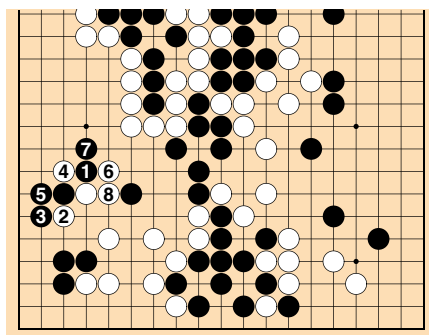
B160 : Blanc a-t-il raté sa dernière chance ? (cf. dia. 14)

**Diagramme 10**

1 à la place de 106 de la partie.

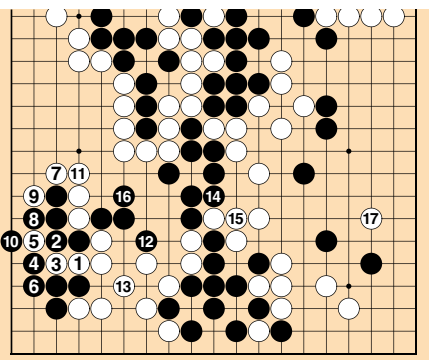
Si Blanc attaque en 1, Noir joue la séquence N2 à N6 : il crée une belle forme tout en abîmant celle du groupe blanc.

Une fois que Noir sort son groupe en N8, Blanc se trouve dans une situation délicate.

**Diagramme 11**

1 à la place de 129 de la partie.

Si Noir joue le *hane* en N1, B2 est puissant. Une fois que Blanc a séparé les groupes noirs avec la séquence B4 à B8, le groupe au centre est en grand danger.

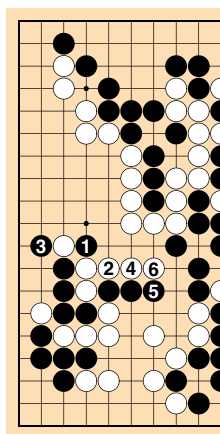
**Diagramme 12**

1 à la place de 134 de la partie.

La meilleure séquence à jouer est B1 à B5 : Noir est obligé de protéger son coin en N6. B7 est puissant.

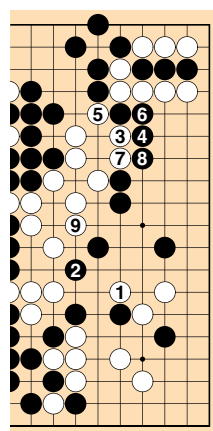
Grâce à B11 et B13 Blanc peut à la fois protéger son bord Ouest et faire vivre le groupe au Sud.

Après l'invasion en B17, le combat sur le bord Est devient le dernier conflit majeur et il sera décisif.

**Diagramme 13**

1 à la place de N8 du diagramme 12.

Noir ne peut pas jouer l'*atari* N1 car quand Blanc pousse avec B4 et B6 le groupe noir au centre va mourir.

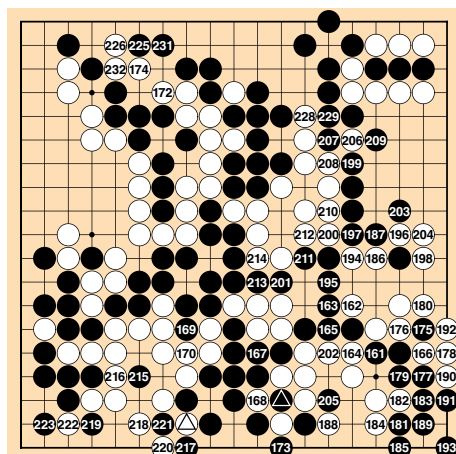
**Diagramme 14**

1 à la place de 160 de la partie.

Blanc aurait dû jouer la gueule de tigre en 1.

Il mettrait la pierre noire dans le coin en grand danger, et N2 ne permet pas de capturer le groupe au centre car Blanc vit avec deux yeux grâce à la séquence B3-B9.

Même si la situation reste difficile pour Blanc, il a encore une chance.

**Figure 4 (161-233)**

171 en ▲ ; 224, 230 en ⊙ ; 227, 233 en 221.

Quand Noir supprime le *ko* avec N173 la partie passe complètement sous son contrôle. Même si la capture de son groupe au Nord-Ouest est très grosse, Noir la compense largement en remportant le combat dans le coin Sud-Est. Et pour Blanc le *ko* qui menace la vie de son groupe au Sud-Ouest devient un cauchemar.

Blanc abandonne après N233.

J'étais très déçu par cette défaite mais je fus rapidement soulagé par les belles performances de mes coéquipiers. Grâce aux victoires de Thomas, Tanguy et Benjamin, nous avons finalement battu la Russie 3-1 et remporté le titre du Championnat d'Europe par équipe.

# Vie des clubs

## Un nouveau club est né : Go Zen Troyes

### Mes débuts au Go

**J'**ai découvert le jeu de Go vers 15 ans avec mon frère par hasard dans une maison de vacances. Nous avons trouvé un *goban* et appris les règles avec le livret joint. Les années suivantes je me suis surtout consacré à mon parcours de musicien professionnel. J'ai commencé à fréquenter assidûment un club de Go pendant mes études en Suisse à Luzern. Le club n'avait pratiquement qu'un seul membre : Dominik Mueller 2k. Nous avons joué ensemble pendant 3 ans, et je suis alors devenu 9e kyu.

Après une pause de 5 ans et la fondation d'une famille je me suis installé dans la campagne auboise pour mon travail de contrebassiste à l'Orchestre Symphonique de l'Aube. L'envie m'est venue de pratiquer à nouveau le Go début 2019. J'ai contacté l'ancien club de Troyes dont il ne restait qu'une seule joueuse : Cléo. Nous avons joué ensemble toutes les semaines pendant quelques mois avant de chercher d'autres joueurs pour progresser. En un mot recréer officiellement un club.

### Genèse d'un club

Pour monter un club viable financièrement je savais qu'il fallait impérativement une salle gratuite et accessible aux citoyens. Les mairies préfèrent prêter aux associations domiciliées dans leur commune. C'est pourquoi fin juin, j'ai fait différentes demandes avec à chaque fois une adresse correspondant à la commune. Adresses d'amis, famille... C'est finalement la commune de Cléo qui nous a prêté gracieusement une salle, à Barberey St Sulpice. L'association a donc été déclarée officiellement à Barberey...

Lancer la publicité a été l'étape suivante, avec tout mon enthousiasme. Je me suis donné pour objectif de rentrée : seize licenciés FFG !

Nous n'avons pas lésiné sur les moyens : affichage et distribution ciblée d'affichettes (cabinet médical, boutiques bio, bibliothèques, écoles, notre voiture, ...). Mais le plus efficace a été le contact direct et les initiations lors d'événements divers : réunion de permaculture, séminaire associatif sur le bien-être, vide grenier sur un stand de scouts, fête des sports organisé par la ville de Troyes.

Deux types de public ont été attirés : ceux ayant l'attrait du jeu et de la performance intellectuelle et ceux portés sur la santé, l'introspection et le développement personnel. Ma compagne Mélanie présente en effet le jeu comme un art qui demande maîtrise de ses émotions et de soi-même, le *goban* reflétant l'âme des joueurs.

Le site Web a été réalisé par Cléo, en professionnelle passionnée, et nous avons créé dans la foulée un logo qui correspondait bien à la fusion de nos visions respectives.



Pour débuter nous avions aussi besoin de suffisamment de *goban* pour les seize licenciés attendus, en partant d'un budget de zéro. Je les ai fabriqués moi-même, aidé d'amis et de membres de ma famille. Nous avons utilisé du lamellé collé de sapin, un vernis à la cire d'abeille, dilué à l'essence de térébenthine, une peinture composée d'huile de lin, de farine et d'ocre jaune naturel. C'est une recette de peinture suédoise. Ainsi nous avons à disposition des *goban* 19\*19, 13\*13, 9\*9, et 2 *goban* épais à pieds pour une pratique traditionnelle en *seiza* (à genoux).



La rentrée, sur quelques séances a finalement réuni... 16 licenciés ! 14 adultes et 2 enfants, 4 adultes au-dessus de 8 kyu et 9 débutants. Des nouveaux joueurs viennent régulièrement s'initier. Ainsi en novembre nous sommes montés à 20 licenciés dont 7 femmes.

### Événements hors les murs

En plus de nos séances hebdomadaires, nous accueillons à mon domicile en campagne des joueurs de Go intéressés par une pratique plus traditionnelle, en tant « qu'art » et sans compétition. Un samedi par mois (les « samedis simples ») nous nous réunissons toute une journée, de préférence dehors, sous les arbres, en *seiza*. Nous apprenons à jouer en respirant plus profondément et en nous tenant bien droit, le dos symétrique, en nous centrant sur le corps.



C'est en fait très difficile, l'intellect prend vite le dessus !

Lors de ces samedis nous accueillons en plus des débutant(e)s qui ne sont pas forcément intéressé(e)s pour être licencié(e)s au club.

L'ambiance est très conviviale.

## Perspectives

À l'heure où nous rédigeons cet article, nous sortons du Festival des Jeux de Troyes. Les initiations se sont enchaînées à une cadence élevée sur trois jours !

Un jeune collégien s'est inscrit dans la foulée au club.



Lucas Neyrinck (champion de Belgique) nous fera la joie d'animer au club les 29 février et 1er mars 2020 un stage pour joueurs en kyu, de Troyes ou d'ailleurs.

Tambour battant, nous enchaînerons au printemps le Tournoi GOZEN, les 25 et 26 avril 2020 dans la salle des fêtes de Barberey.

Une année riche et excitante !

Clément Plet

## Découverte du jeu

Je ne connaissais pas du tout le jeu de Go et ai toujours détesté les jeux de plateau. Je ne supportais pas l'affrontement et trouvais inutile de chercher à « gagner » sur l'autre. Quand j'ai connu Clément qui avait un jeu de Go, je l'ai prévenu que je ne jouerai jamais avec lui.

Quelques années plus tard, Clément s'est repris de passion pour ce jeu et a rencontré une joueuse, à Troyes, Cléo. Il me commentait ses parties, ses débotes ou ses moments de joie après ses parties. J'ai suivi avec intérêt ses émotions et son évolution. Cléo était très différente de Clément et nos modes de vie étaient en tout point opposés. Nous vivons au rythme du soleil et Cléo vit la nuit. Elle adore les technologies modernes et travaille sur écran quand nous vivons dehors en limitant les écrans... Clément et Cléo se concentraient sur leur jeu sans aucun heurt relationnel.

Puis Clément a décidé que nous regarderions ensemble *Hikaru no Go*. J'ai aimé le fait qu'on pouvait jouer juste en posant des pierres comme on regarde des étoiles dans le ciel. Je ne comprenais rien du tout au jeu mais le manga était agréable. Je suis devenue familière avec les termes et l'éthique du jeu.

Clément jouait de plus en plus, tous les jours il disparaissait pour jouer sur internet. Je voyais sa tête refléter sa partie quand il revenait. Il tentait de m'expliquer ce qui s'était passé, ce qu'il avait vécu. J'étais de plus en plus fascinée. Je trouvais des parallèles parfaits avec sa vie en dehors du jeu. Endurance, émotions, prise de décision, renoncement ou persévérance, intimidations... Ce jeu était beaucoup plus complexe et profond que j'avais pensé de prime abord.

Avec l'avancée du manga, j'ai mieux compris le principe. Pour moi il s'agissait littéralement d'une prise de position pour affirmer son territoire en tenant compte de son environnement, en le respectant.

J'ai posé naturellement mes premières pierres. J'ai refusé dans un premier temps leçons, théories et pratique sur internet. J'adorais le principe de liberté du jeu. Je pose une pierre où je veux et j'observe. Je ne cherchais pas à finir les parties.

## Premières pierres

Vint le moment où nous nous sommes tous réunis avec d'autres joueurs et Cléo. Pour faire plaisir, prise dans le mouvement, j'ai joué une partie, puis deux... entières. Découvrant l'excitation. C'était amusant. Nos différences n'avaient aucune importance car on a beaucoup ri et je m'amusais plus que jamais.

Mieux encore je prenais conscience de mes attitudes de jeu menant à la défaite, de mes attitude de vie conduisant à des problèmes. À chaque partie correspondait une leçon de vie. À partir de ce moment je me suis mise à jouer plus régulièrement. J'ai mis toute ma volonté pour me corriger dans la Vie et pour m'améliorer au Go. Impossible d'envisager plus d'une partie par semaine tellement je devais travailler par rapport à l'enseignement reçu.

J'ai commencé à considérer le Go et à en parler comme une quête spirituelle. Une recherche d'équilibre permanent à l'instant T pour trouver sa place en restant en harmonie avec le reste de l'univers. Comme des plantes sauvages s'implantant dans une terre nue, qui prennent petit à petit tout l'espace qu'on leur laisse libre, comme du plantain entre deux rangées de carottes.

## Le plaisir de jouer entre amis : une prospérité mutuelle

Clément a donc ouvert son club et je me suis tout naturellement inscrite pour jouer ma partie hebdomadaire. Le club s'appelait historiquement Troyes Atari mais quand je pensais au club je pensais Go Zen. J'imaginais des parties en *seiza* (à genoux) avec une respiration profonde comme dans les arts martiaux que nous pratiquons avec Clément. Certes ma vision du Go est loin du « jeu performance » sur internet et de l'intelligence artificielle ! J'ai donc été surprise quand Clément et Cléo ont décidé que **Go Zen** serait le nom du club !

Pour satisfaire à toutes les approches du jeu nous avons créé les « samedis simples » pour jouer au Go sans idées de performance avec des jeux respiratoires et des relaxations. Les personnes qui n'aiment pas jouer mais qui se cherchent, retrouvent les joueurs acharnés voulant décrocher un niveau dan.

Le jeu de Go me fait sortir de ma zone de confort et m'oblige à prendre position en assumant les conséquences, avec toute ma bonne volonté. Sans y prendre garde nous jouons qui nous sommes en Vérité. Au delà du partage du territoire qui se dessine, une alchimie se forme subtilement entre les joueurs. Le jeu de Go aboutit toujours au même miracle : il réunit les personnes qui viennent à se parler et à nouer des liens d'amitié respectueux d'âme à âme. Si les peuples en guerre jouaient au Go entre eux, nul doute que la Paix sortirait victorieuse.

Mélanie Bidaut

Crédit photos : Clément Plet



# Championnat de France Open Antonin Corbière

**A**ntonin Corbière, membre du club de Go du Havre et secrétaire de la ligue de Go de Normandie a été le maître d'oeuvre de l'organisation de ce Championnat de France Open.

Nous lui avons demandé de vous écrire un article sur cette expérience, article qui pourrait servir de guide technique pour des organisateurs potentiels d'événements nationaux...

Bonne lecture !

Jean-Pierre Lalo

**Championnat de France Open  
Le Havre, 23, 24 et 25 Août 2019**

## Fuseki

Un jour de décembre, je reçois un appel du bureau de la FFG me demandant si la ligue de Go de Normandie serait prête à accueillir la phase finale du championnat de France open. Surpris par cette demande, car nous sommes une petite ligue (à l'époque une grosse trentaine de membres pour seulement deux clubs, Rouen et Le Havre), j'ai été touché : nous avions l'occasion de montrer aux membres de la FFG que, malgré sa modeste taille, notre ligue pouvait faire de grandes choses.

Plusieurs membres du club étant partants pour cette aventure, le choix se porte sur Le Havre pour accueillir l'événement. Je me lance alors !

Pour organiser un championnat de France plusieurs éléments sont importants, mais le choix de la salle est sans aucun doute primordial. Donc direction la mairie, avec des conseils d'Antoine Fennech (responsable compétitions), et

mon expérience en tant que joueur et organisateur. On peut penser cette tâche facile à première vue, mais, comme une partie de Go, la recherche d'une salle peut rencontrer des obstacles imprévus... Parmi la dizaine de salles visitées, une me paraît parfaite, assez grande pour accueillir une cinquantaine de personnes, avec des pièces annexes pour les analyses des parties ou les organisateurs, une cuisine, une connexion internet pour les retransmissions en direct. Vient alors la réservation... et cette salle parfaite sera en travaux de rénovation pendant tout l'été ! Tandis que les autres salles visitées sont trop petites. Le responsable de la mairie me promet alors de trouver une solution, et me met en contact avec une conseillère municipale, madame Chevrier. Quelques semaines plus tard je reçois un appel de la mairie qui me propose une dernière visite... et là, surprise, il s'agit de la plus grande salle municipale, qui accueille habituellement concerts et galas sportifs, bref une salle vraiment idéale pour l'événement. Je visite : elle est encore meilleure que la précédente, et surtout elle est disponible ! Nous sommes aux environs de mars, le plus important est réglé.

J'organise alors une réunion avec les personnes contactées à l'origine. D'une dizaine au départ du projet, nous nous retrouvons à quatre.... Je décide alors d'utiliser le *joseki* « appel à un club ami » et contacte le club de Rouen : pas moins de huit joueurs répondent présent. Et des membres du club de Lorient proposent de compléter nos rangs. Au niveau informatique je fais appel à Clément Béni pour gérer le site de la FFG et la retransmission sur internet. Je me retrouve donc à coordonner une bonne dizaine de bénévoles issus de quatre clubs différents pour cet événement.

La salle est réservée, chaque poste a son bénévole, le matériel (pendules et jeux) sera fourni par la ligue de Normandie et les clubs de Rouen et Lorient : il ne reste qu'un point important la buvette, que je confie à Vincent D., joueur du Havre, qui réussit à créer une carte avec des menus pour chaque jour (avec une surprise de la part de nos amies de Lorient pour la compléter le dernier jour). Tout semble bien parti pour se dérouler de la meilleure manière possible.

Je me demande alors comment prévenir le problème d'une potentielle triche technologique. Étant donnés les progrès croissants des programmes et les précédents notamment au jeu d'échecs, il faut trouver une solution adaptée au monde du Go, sans heurter les diverses sensibilités. Je choisis donc de séparer chaque table en deux parties distinctes : une partie blanche avec *goban*, pierres et pendule, et une partie rouge avec les noms des joueurs. Sur cette « zone rouge » les joueurs devront déposer avant de commencer tout appareil « à risque ».

Très rapidement nous arrivons début juillet, et, devant un nombre impair de joueurs, devons assurer la parité. Le second du championnat de Normandie étant indisponible, je fais appel à Sofiane Remadna (3D), vainqueur des tournois de Rouen et du Havre ces deux dernières années. Avec Clément nous finissons de préparer les consignes pour les « scribes », ils auront du travail c'est sûr !

## Chuban

C'est la dernière ligne droite, la semaine précédant le weekend du CDF... Mercredi et jeudi sont d'éprouvantes journées « marathon » : faire les courses pour la buvette, figurer les derniers détails, coordonner les divers intervenants, avec comme objectif ne rien oublier !

La veille nous chargeons dans le camion les *goban*, les pierres, les pendules et une partie de la buvette. Une organisation quasi para-militaire est mise en place afin que joueurs et visiteurs soient accueillis dans les meilleures conditions. Tous les bénévoles savent quoi faire avant d'arriver sur le site.

## Le premier jour

Le grand jour est arrivé, lever aux aurores, rapide petit déjeuner et direction la salle. Après une rencontre avec les représentants de la mairie, et un petit tour rapide nous commençons à décharger le camion.

À 11h00, heure prévue pour l'ouverture de la salle il reste encore pas mal de choses à faire ! Mais en une heure la salle est fin prête, et un problème de dernière minute nous tombe dessus : le réfrigérateur, qui ne refroidit pas depuis notre arrivée ! Appel à la mairie qui vient

constater, et appelle le chef de secteur... Nous achetons des glaçons en attendant le responsable qui, avec une simple cuillère, débloque le ventilateur. Miracle, le réfrigérateur fonctionne correctement, nous pourrions préparer le repas pour le soir.

Le midi, la buvette fonctionne à plein régime, les joueurs semblent satisfaits de la formule proposée, bravo Vincent et Joan pour la tenue de la buvette !

Vers 14h00 tous les joueurs étant arrivés, nous lançons la première ronde, après un petit discours d'introduction expliquant les règles du championnat de France, notamment celle concernant les objets technologiques : les joueurs semblent satisfaits de cette innovation. Les scribes reçoivent les dernières consignes. Arnaud, l'arbitre, imprime les feuilles de match, les bénévoles électrons libres positionnent les pancartes avec les noms des joueurs, le photographe prend ses premiers clichés, les joueurs se concentrent afin d'entrer dans la compétition. Le championnat commence.



Les première et deuxième rondes s'enchaînent sans problèmes particuliers. Et si à la fin de cette première journée certains m'annoncent qu'ils sont déçus de leurs résultats, d'autres sont plutôt confiants pour la suite.

### Le deuxième jour

C'est aujourd'hui que se joue le gros de la compétition, avec trois parties à jouer, nous sentons la pression bien présente. Certains ont à cœur de rattraper leur contre-performance de la veille, d'autres veulent battre le fer encore chaud et continuer sur la même ligne, enchaîner les performances pour atteindre le titre de champion de France.

Dès la troisième ronde, un coup de tonnerre : une finale avant l'heure, le match que tout le monde voulait voir ! Deux des favoris pour le titre, Motoki et Benjamin, vont s'affronter pour le duel au som-



met. Tous les participants pensent que celui qui remportera cette partie prendra une option sur le titre de champion de France. Elle est retransmise sur internet via KGS et Motoki nous régale avec une ouverture « *sanrensei* ». Les joueurs ayant fini leur propre partie viennent voir l'affrontement entre les deux titans du Go français. Plus la partie avance plus le nombre de spectateurs, en ligne ou autour de la table, augmente, si bien qu'à la fin il n'y a quasiment plus de place pour le *goban*... Le suspense dure jusqu'au bout : au moment du comptage des points Benjamin l'emporte d'un point et demi en règle française, alors qu'en règle japonaise Motoki aurait gagné d'un demi point\*. Un affrontement qui a tenu toutes ses promesses si bien qu'à la fin tous les spectateurs félicitent les deux joueurs.

Après un repas rapide, mais savoureux, les joueurs attaquent la quatrième ronde. Tous semblent prêts à se battre encore, cependant les premiers bâillements font leur apparition. Cette ronde se passe sans encombre, et la dernière ronde de la journée est lancée à 17h30 après une courte pause pour la traditionnelle photo de groupe. Les parties se terminent peu à peu et nous fermons la salle vers 21h30.

### Le troisième jour

Les joueurs sont reposés, les derniers combats peuvent débuter. Le podium commence à se dessiner, les affrontements vont malgré tout être féroces. La sixième ronde est très tendue, les joueurs donnent tout, ne veulent avoir aucun regret. Cependant *a contrario* après cette partie il règne dans la salle comme un sentiment de légèreté, presque d'euphorie. Tant du côté des joueurs qui savent que le plus gros du championnat est joué, que de celui des bénévoles pour qui toute cette histoire sera bientôt terminée sans aucun souci majeur.

Crédit photo : Antonin Camarassa

### Yose

La septième ronde lancée, les joueurs donnent toutes leurs forces dans la dernière partie. Quand ils ont terminé; qu'ils aient perdu ou gagné ils sont satisfaits de ce championnat de France et de l'accueil des bénévoles.

Après les septes rondes Benjamin arrive en tête sans aucune défaite et devient le nouveau champion de France Open 2019 !



La cérémonie de clôture enchaîne un court discours, la remise des prix en présence de madame Chevrier, conseillère municipale, et bien-entendu, un dernier verre de l'amitié. Avec à la fin de l'événement un tonnerre d'applaudissement pour l'équipe. Merci encore à eux sans quoi rien n'aurait été possible !

Merci Antonin, Sofiane, Hassane, Arnaud, Maria, Jean-Phillipe, Jean-Luc, Clément, Bruno, Jimmy, Joan, Nicolas et particulièrement Vincent qui m'a apporté de nombreux conseils, durant nos heures de préparation. Merci à madame Chevrier conseillère pour son aide lors du *fuseki*, et pour sa présence à cette cérémonie.

Certes tout n'a pas été parfait pendant ces trois jours, mais les bénévoles l'ont fait avec la plus grande attention et l'envie de bien-faire. Avant de rentrer chez eux, de nombreux joueurs nous ont remercié pour notre investissement et l'organisation.

La salle rangée, nous chargeons les dernières caisses de matériel dans le camion : tout est fini. Je clos donc ce récit en saluant la communauté du jeu de Go français qui permet l'existence de nombreux événements chaque année. En effet pour moi l'organisation de ce championnat était un moyen d'exprimer ce sentiment profond au sein du jeu de Go qu'est la notion d'échange et de partage.

Nous avons certes organisé un championnat de France, mais surtout un rassemblement de passionnés autour du jeu que nous aimons !

\* ndlr : voir page 14 colonne 3

# Championnat de France Open Ronde 3 Partie jouée le 24 août 2019

● : Motoki Noguchi 6d

○ : Benjamin Dréan-Guénaïzia 6d

Komi 7,5 points.

Blanc gagne d'un point et demi.

Commentaire : Benjamin Dréan-Guénaïzia.

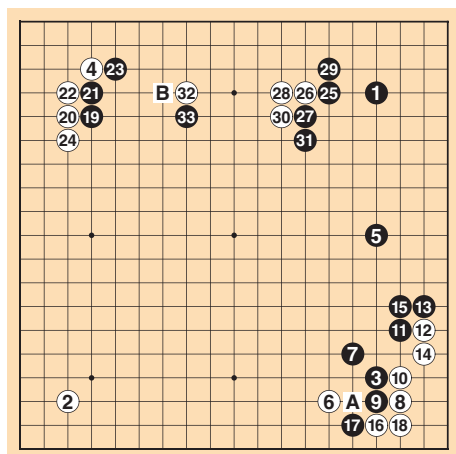


Figure 1 (1-33)

B2-B4 : dernièrement, je fais très souvent ce *fuseki* avec Blanc. Je me suis inspiré de notre cher pro français.

N5 : quant à Motoki, il a joué vieille école avec le *sanrensei*, une formation que l'on voit peu de nos jours !

N19 : le *tenuki* ici est standard. On peut bien sûr hésiter à protéger en A, mais cette coupe n'est pas très intéressante (cf. dia. 1).

B26 : c'est probablement le premier mauvais coup de la partie : je voulais m'appuyer sur Noir de ce côté pour attaquer ses trois pierres au Nord-Ouest mais j'ai pour cela trop renforcé Noir. Après N31 il concrétise un territoire d'au moins 40 points (cf. dia. 2).

N33 : joli *tesuji* de Noir. La première intuition de Blanc est de couper la pierre avec B mais c'est exactement ce qu'attend Noir (cf. dia. 3).

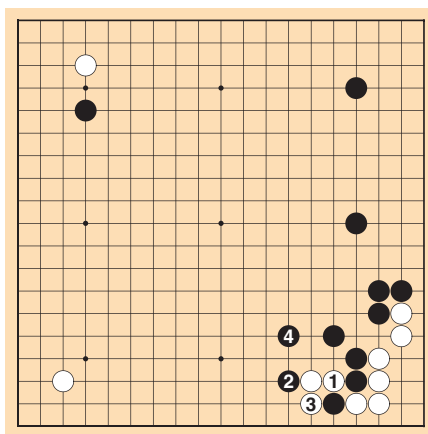


Diagramme 1

1 à la place de 18 de la partie.

Le *tsuke* N2 est un beau *tesuji* qui développe l'influence centrale. Blanc n'a pas intérêt à jouer 1 dans l'immédiat.

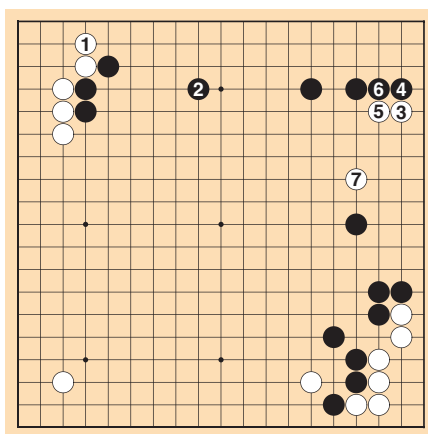


Diagramme 2

1 à la place de 26 de la partie.

B1 aurait été plus posé et plus classique. Si Noir agrandit son *moyô* en 2, Blanc envahit avec 3.

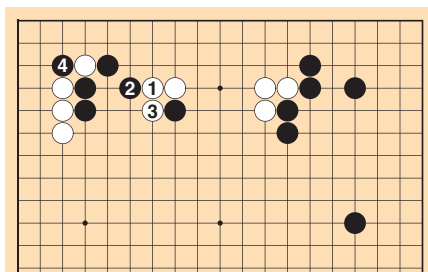


Diagramme 3

1 à la place de 34 de la partie.

Si Blanc avance en 1, Noir joue 2 et vise simultanément 3 et 4. Blanc doit éviter ce résultat.

« Elle est mignonne ta petite coupe Tanguy »

« C'est pas la taille qui compte, moi je suis pro »

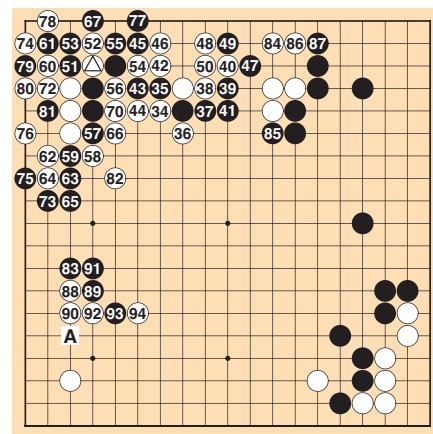


Figure 2 (34-94)

68 : sacrifice en △, 69 : capture en 52, 71 : connexion en △.

B34 : ce *hane* est la réponse la plus sévère.

N57 : Blanc s'est beaucoup renforcé grâce à la capture des deux pierres avec 56, mais il n'accomplit pas grand-chose. Noir a séparé les pierres blanches et Blanc doit revenir pour sauver ses trois pierres au Nord-Est. La séquence jusqu'à N83 est favorable à Noir.

N87 : ce coup noir est lent et donne une chance à Blanc de reprendre l'initiative de la partie. Noir aurait dû s'étendre en A.

B94 : je ne sais pas si ce coup est vraiment bon, mais quand je l'ai joué, j'ai senti que je pouvais renverser la dynamique de la partie (cf. dia. 4).

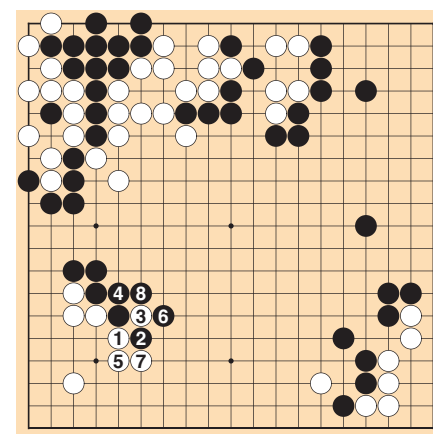


Diagramme 4

1 à la place de 94 de la partie.

Une séquence de ce genre aurait été plus naturelle mais je ne me sentais pas à l'aise avec une telle partie.



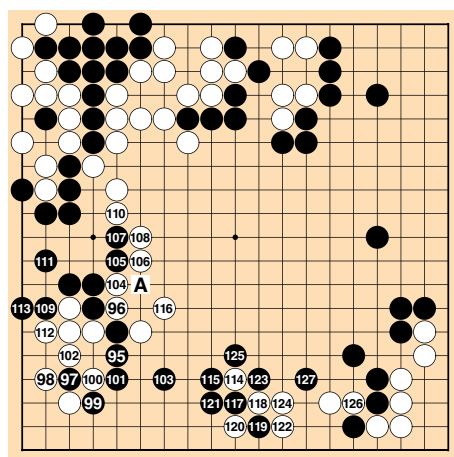


Figure 3 (95-127)

N103 : Noir a raté l'occasion d'un échange ici (cf. dia. 5).

N115 : un très joli coup noir car il menace directement la coupe en A (cf. dia. 6).

N127 : à ce moment, je sentais que la partie était toujours favorable à Noir, mais Blanc a tout de même des points, je dois donc tout miser sur une invasion du *moyo* à l'Est et espérer détruire assez de territoire.

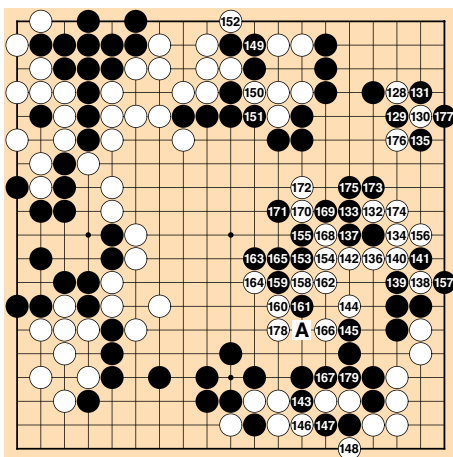


Figure 4 (128-179)

B138 : ce *tsuke* est un joli *tesuji* qui permet à la fois de protéger la coupe en 140 mais aussi de menacer la connexion par la première ligne.

N143 : mauvais timing. Noir aurait dû pousser en 156 puis jouer le *hane* en 154 (cf. dia. 7). Blanc est content de jouer 144 et 156 en *sente* pour se renforcer.

B160 : Blanc commence à se rétablir tout en laissant des coupes chez Noir, la partie semble à présent s'équilibrer.

B166 : erreur de Blanc qui s'est peut-être senti trop bien. Ici, une simple capture en A aurait suffi. Blanc perd un temps.

B170 : cette coupe est sévère et Noir ne peut pas l'ignorer (cf. dia. 8).

N179 : dans son ensemble, la séquence depuis B138 est jusqu'ici une réussite pour Blanc, mais il paye l'erreur de B166, et Noir a toujours un léger avantage de quelques points.

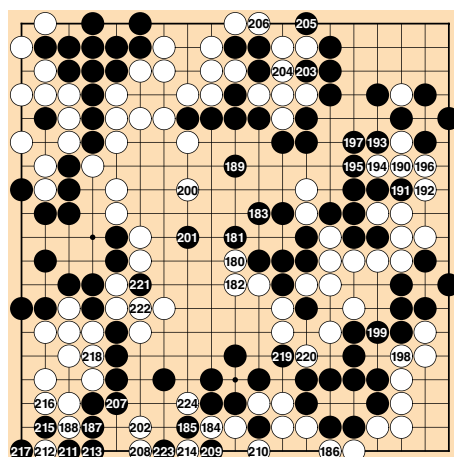


Figure 5 (180-224)

N201 : Noir doit absolument jouer en 209 et 211 pour protéger sa faiblesse.

B202 est très sévère. La descente sur la première ligne en 208 est un joli *tesuji* qui menace les deux connexions.

N219 : erreur fatale de Noir.

L'échange avec B220 crée une coupe qui sera décisive dans le *yose*.

N221 : cette coupe n'est pas bonne non plus, elle fait perdre des points.

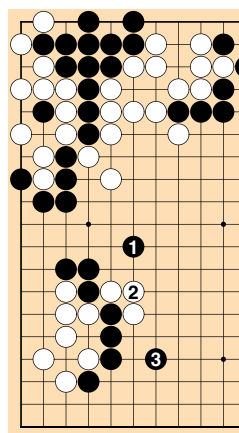


Diagramme 5

1 à la place de 103 de la partie.

Noir aurait pu échanger 1 et 2 avant de s'étendre en 3 pour ne pas se laisser enfermer.

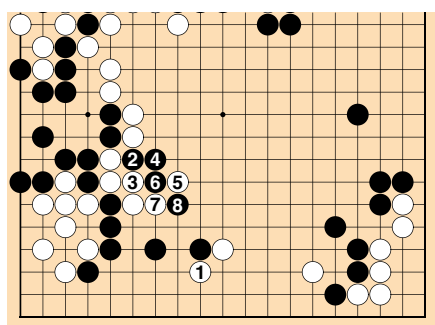


Diagramme 6

1 à la place de 116 de la partie.

Si Blanc répond en 1, Noir coupe directement en 2.

Les pierres blanches n'ont pas d'échappatoire.

Diagramme 7

=&gt;

1 à la place de 143 de la partie.

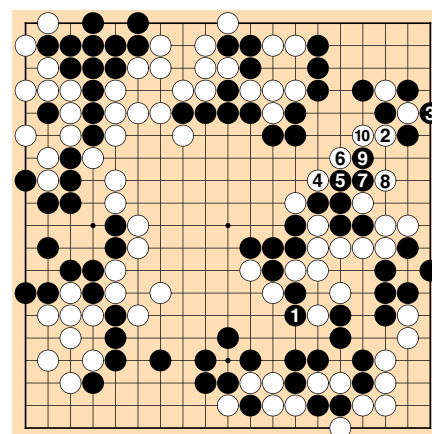
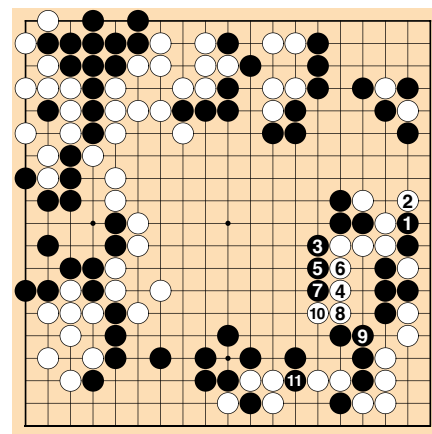
Noir aurait dû pousser en 1 puis jouer le *hane* en 3. Blanc va très rapidement devoir lâcher du lest ailleurs pour sauver ce groupe.

Diagramme 8

=&gt;

1 à la place de 171 de la partie.

Si Noir tente de tuer le groupe blanc avec N1, B2 est un joli *tesuji* qui permet de capturer les pierres noires en *shichô*.



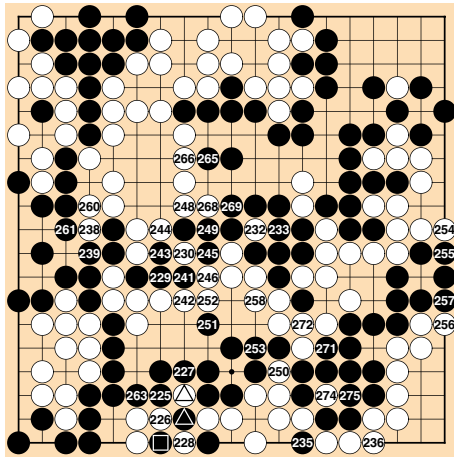


Figure 6 (225-275)

N231, 237, 259 : capture du *kô* en (■),  
B234, 240, 262 : capture du *kô* en 228,  
N247 : connexion en 230,  
B264, 270 : capture du *kô* en (△),  
N267, 273 : capture du *kô* en (▲).

B250 : avec cette coupe, Blanc prend de l'avance. Il se crée des coups de yose *sente* en 254 et 256. Mais le plus important est que le groupe noir à gauche n'est soudainement plus vivant.

B264 : ce coup rend la partie très serrée, Blanc aurait dû jouer en 311.

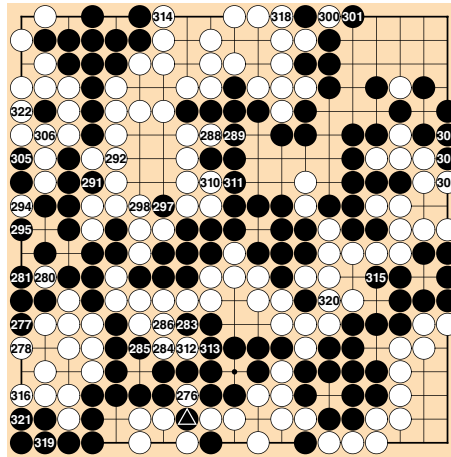


Figure 7 (276-322)

B282, 290, 296, 302 : capture du *kô* en 276,  
N279, 287, 293, 299 : capture du *kô* en (▲),  
N303 : connexion en 294,  
B304 : connexion du *kô* en (▲),  
N317 : connexion en 300.

N303-B304 : Blanc ne répond pas à la menace de Noir en 303.

Noir pourrait lancer un *kô* en cascade au Nord-Ouest mais Blanc dispose de plus de menaces.

Cette victoire contre Motoki est une victoire particulière : notre première partie en tournoi remonte à 2007, ce championnat est notre dixième rencontre « officielle », et cette victoire est ma première contre lui.

## Commentaires de Motoki

Pour diverses raisons, je n'ai pu participer qu'à peu de compétitions ces dernières années. Ce championnat était mon premier depuis trois ans.

Dans cette partie, à peu de choses près, je suis content de mon jeu jusqu'à N125. En revanche, après ce coup, je n'ai que des regrets (127, 135, 139, 153... sans parler d'autres énormes erreurs comme 219 et 229) car j'ai enchaîné des mauvais coups et ai donc bien mérité cette défaite.

Depuis quelques années, j'ai beaucoup de difficultés physiques à la fin du *chûban* : totalement au bout du rouleau, mon cerveau cesse de fonctionner et je perds presque l'envie de continuer à poser des pierres.

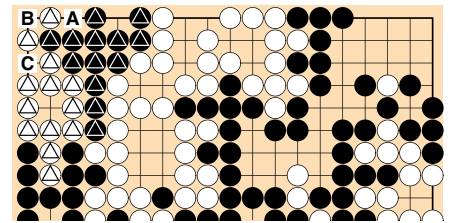
C'est peut-être dû à l'âge et au manque de pratique.

Je suis néanmoins heureux d'avoir pu disputer une partie (plus ou moins) équilibrée contre Benjamin, qui est aujourd'hui l'un des meilleurs amateurs européens. Cela m'a fait également vraiment plaisir de jouer avec des joueurs en progression comme Samuel, Guillaume ou Stephan, par exemple...

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

## Deux points par ci, deux points par là...

Rappel des règles sur les *seki*



En règle japonaise, « les yeux dans un *seki* » ne comptent pas comme territoire.

En règle chinoise, comme en règle française, les points dans un *seki* comptent !

Quand on examine le *seki* de la partie (pierres (▲) et (△)), A est une intersection neutre, mais B et C sont entourées par des pierres blanches, et sont donc des points blancs. Ces deux points expliquent la remarque d'Antonin page 11.

## Un yose de champion

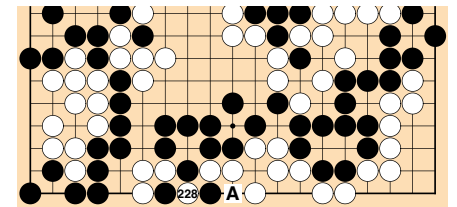


Diagramme 1

Dans cette position, n'importe quel joueur en *kyu* serait content de jouer en A pour sauver ses pierres. Mais Benjamin se met à jouer le *ko* avec B228... De nombreux spectateurs sur KGS se demandaient : « *Pourquoi jouer ce ko et gaspiller des menaces ?* »

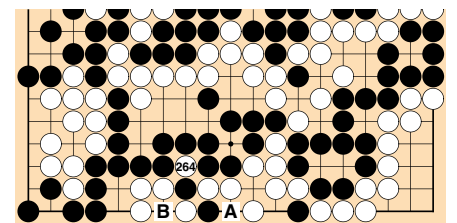


Diagramme 2

Le coup B264 fut une révélation : le *ko* du diagramme 1 était un *tesuji* de yose ! Blanc gagnait les deux points de territoire A et B dans la manœuvre !

Jean-Pierre Lalo

**A**près sa victoire au Championnat Open, Benjamin a accepté de nous accorder un entretien, afin que vous puissiez faire plus ample connaissance avec lui. Nous l'en remercions.

La rédaction

*RFG : Bonjour Benjamin. Toutes nos félicitations pour ce titre ! Une petite question sur ton état civil et ton contexte actuel pour nous échauffer...*

Je suis né à Saint-Jean-De-Luz le 2 octobre 1992.

Niveau études, je suis diplômé d'un Master en Marketing et actuellement en recherche d'emploi, qui aura, je l'espère, abouti quand la revue sera publiée !

*RFG : À quand remonte ton premier contact avec le Go ?*

Mon premier contact avec le Go a eu lieu pendant l'été 2005 : un ami de ma mère jouait au Go et il était en fait président du club de Go de Concarneau ; quand je passais chez lui, je voyais toujours ce plateau en bois et ces pierres qui m'intriguaient ; j'aurais pu commencer le Go avant 2005 mais à l'époque le club de Concarneau se trouvait dans un bar où il était toujours possible de fumer. Ma mère ne m'a donc autorisé à aller au club qu'en 2005, après le vote de la loi anti-tabac.

*RFG : Quels clubs as-tu fréquentés ?*

Mon premier (et quasi unique) club fut celui de Concarneau dont Paul Piriou (« bolbi » pour les intimes) est maintenant président. Ce fut le seul club que je fréquentais jusqu'à l'année dernière : j'ai alors migré à Saint-Tropez/Saint-Raphael puis à Nantes cette année. Ces migrations furent en fait uniquement motivées par la Coupe Maître Lim à laquelle je n'ai jamais eu la chance de participer avec Concarneau. La migration à ST-SR fut un échec car les quatre membres de l'équipe ont réussi l'exploit de ne même pas être en France le weekend de la compétition ! En revanche, j'espère bien y participer cette année avec Nantes.

*RFG : Qui sont les joueurs qui t'ont « marqué » ?*

Je considère trois personnes comme mes sensei/maitres/grands scarabées (rayer la mention inutile).

Tout d'abord Paul Piriou (7k), qui m'a

tout appris de 30k à 5k. Si ensuite il ne m'apprenait plus « techniquement », il m'a toujours suivi et supporté depuis maintenant quatorze ans. Clairement, sans lui, je ne serai pas là où j'en suis actuellement, à plein de niveaux ! Je lui dois énormément.



Ensuite mon grand scarabée fut — et est toujours — François Mizessyn (5d). Notre première partie fut jouée à Piriac quand j'étais 8k et lui 4d, j'avais perdu d'un demi point et il s'est dit alors qu'il y avait peut-être quelque chose à faire de ce petit jeune. Nous avons ensuite joué énormément sur KGS, et en face à face — Piriac est un peu une seconde maison pour les joueurs de l'Ouest.

Et enfin, last but not least, Motoki Noguchi (7d) évidemment. Ah, que je l'ai harcelé pour jouer avec moi, Motoki... J'ai sans doute eu la chance de l'ennuyer quand il n'était pas encore assez Français pour dire non ! Nous avons aussi joué énormément de parties en ligne. Son style m'a beaucoup influencé, son élégance et son calme furent toujours un modèle à suivre !

*RFG : À quelle vitesse as-tu progressé ?*

Ma progression fut rapide au début, j'ai mis trois ans à atteindre 3e dan. Après j'ai fait une pause d'environ deux ans pendant laquelle je n'ai pas participé à beaucoup de tournois. Ensuite les paliers ont correspondu aux différents congrès, je suis passé 5e dan après l'EGC 2012 à Bonn et 6e dan après l'EGC 2014 à Sibiu. Je suis rentré il y a quelques mois de Corée du Sud où je travaillais. Après un an sans tournoi, j'ai beaucoup joué ces derniers temps et les résultats sont plutôt bons, j'espère donc passer 7e dan sous peu !

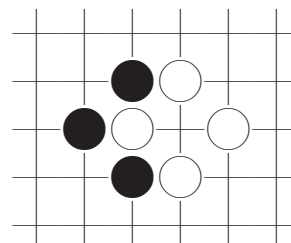
## Un extrait de son palmarès...

### Victoires en compétitions individuelles

Championnat Collège et Lycée (Ligue de l'Ouest)  
Montlouis-sur-Loire, 24-03-2007  
2e tour du Championnat de France, (Ligue de l'Ouest)  
Piriac-sur-Mer, 19-04-2008  
Championnat des jeunes, (Ligue de l'Ouest)  
Piriac-sur-Mer, 13-09-2008  
2e tour championnat de France, (Ligue de l'Ouest)  
Piriac-sur-Mer, 25-04-2009  
Tournoi de Rennes  
Ker Al Lann, 14-11-2009  
Tournoi de Rennes  
Guitte, 01-11-2013  
Tournoi du Mans,  
Le Mans, 15-03-2014  
10e marathon de Go de Piriac  
Piriac-sur-mer, 20-06-2015  
Championnat de France amateur,  
Strasbourg, 07-10-2017  
Ve tournoi de La Rochelle,  
La Couarde-sur-Mer, 19-05-2018  
Championnat de France Open 2019,  
Le Havre, 23-08-2019  
Championnat de France Amateur 2019,  
Lyon, 02-11-2019

### Victoires en compétitions par équipes

Championnat d'Europe «Pandamet»,  
Liberec, juillet 2015  
(avec Fan Hui, Thomas Debarre et Tanguy Le Calvé)  
Championnat d'Europe «Pandamet»,  
Bruxelles, juillet 2019  
(avec Dai Junfu, Thomas Debarre, Tanguy Le Calvé et Rémi Campagnie)





# Championnat de France Amateur Benjamin Dréan-Guénaïzia

**Q**uatrième étape du championnat de France, cette « finale » sert à décerner le titre de champion de France amateur. Les participants sont : les huit joueurs « actifs » les plus forts à l'échelle de niveau publiée après le championnat Open, les 6 joueurs de nationalité française les mieux classés au championnat Open et deux joueurs invités par le responsable des compétitions.

Le tournoi est un système coupe en quatre rondes, sur un week-end. Tous les joueurs jouent les quatre rondes afin d'avoir un classement complet. Le gagnant de la finale est déclaré champion de France, le perdant vice-champion de France.

Le champion de France amateur participe au championnat du monde amateur de Go (WAGC).

Cette année le championnat de France amateur s'est déroulé à Toulouse le week-end des 2 et 3 novembre.

Benjamin Dréan-Guénaïzia a gagné la finale contre Thomas Debarre, Benjamin Papazoglou a gagné la petite finale contre Alban Granger (résultats complets page 18).

Benjamin Dréan-Guénaïzia nous commente sa partie du titre contre Thomas Debarre.

## La rédaction



## Partie commentée

Championnat de France Amateur  
Toulouse, 03/11/2019, 4e ronde

● : Thomas Debarre, 7d

○ : Benjamin Dréan-Guénaïzia, 6d

Komi 7,5 points.

Blanc gagne de 0,5 point.

Commentaire : Benjamin Dréan-Guénaïzia

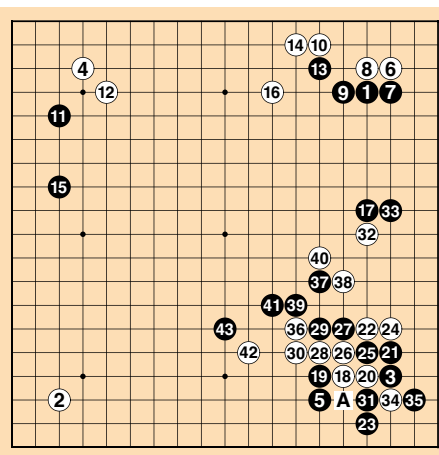


Figure 1 (1-43)

B16 : jusqu'ici, un début tout à fait classique.

Simplement séparer le *shimari* au Sud-Est et le mur au Nord-Est avec un coup au milieu du bord Est (vers 17 par exemple) est tout à fait envisageable. Mais dans la partie, en jouant B16, je voulais simplement prendre des points rapidement.

N19 : Noir choisit ici de résister.

Thomas voulait probablement éviter la séquence un peu passive après une réponse en A (cf. dia. 1).

B20 : je choisis la résistance maximum. Blanc peut aussi considérer un coup en 27 (cf. dia. 2).

N25 : cette poussée est le premier mauvais coup de cette partie.

À la fin, Thomas m'a dit qu'il n'avait tout simplement pas pensé que je pouvais résister avec B26.

N29 : après la coupe, Noir est obligé de faire l'échange N29-B30 pour éviter le *shi-cho* ; c'est une forme pénible pour lui car il doit ensuite revenir protéger le coin.

N37 : si Noir tente de mettre davantage de pression sur le groupe à droite en jouant en 38, il aura très vite une forme problématique (cf. dia. 3)

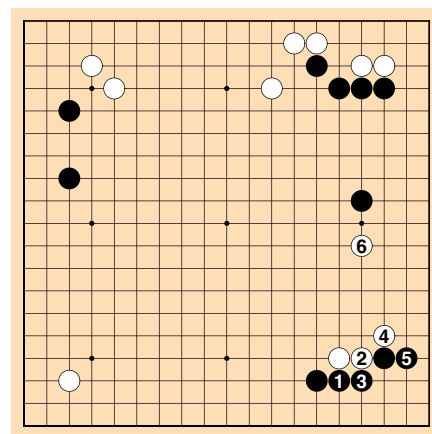


Diagramme 1

1 à la place de 19 de la partie.

Blanc est content de réduire le potentiel de Noir avec une forme légère qui sera difficile à attaquer.

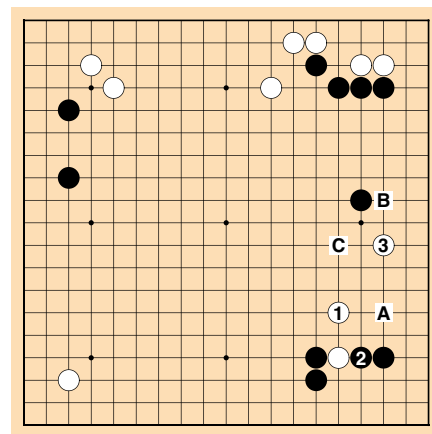


Diagramme 2

1 à la place de 20 de la partie.

La forme de Blanc est légère.

Avec B3 il peut ensuite viser différents coups, A ou B pour une base de vie, ou bien C pour sortir.

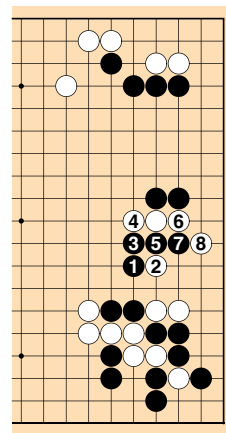


Diagramme 3

1 à la place de 37 de la partie.

Blanc peut tranquillement sacrifier ses pierres, le groupe noir au Nord-Est se retrouve fortement abîmé.

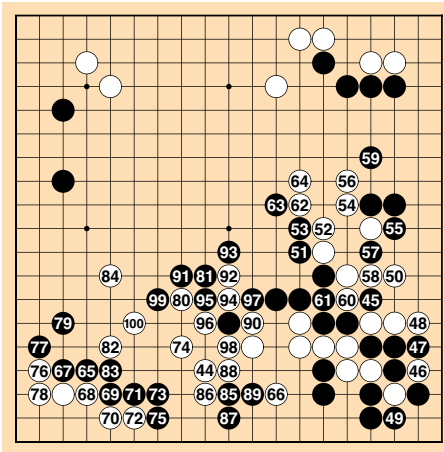


Figure 2 (44-100)

B44 : ici, je me sentais plutôt bien, étant sorti sur le bord, et ne subissant pas trop de pression au Sud. Noir devra aussi courir au centre. Toutefois, je sais que Thomas se sentait bien lui aussi à ce stade !

B46 : une *tesuji* qui permet à Blanc de gagner B48 en *sente*.

B62 : première grosse erreur de Blanc ! Ce *hane* semble naturel pour sortir et mettre un peu de pression sur Noir au centre, mais il est inutile. Blanc est déjà suffisamment sorti ou vivant selon ce que fera Noir localement. Il vaut donc mieux consolider le bord Sud (cf. dia. 4)

B66 : après N65, Blanc se retrouve bien embêté ; mais comme je me sentais toujours bien, j'ai voulu un peu naïvement simplifier la situation avec B66, une nouvelle erreur.

Il était préférable de répondre à l'approche de Noir (cf. dia. 5).

N75 : erreur de Noir qui perd son *sente*. Il faut empêcher Blanc d'étendre sa base de vie (cf. dia. 6 et dia. 7).

B80 : après avoir assuré sa vie dans le coin en *sente* avec le *hane* en deuxième ligne, Blanc peut sauter vers le centre et reprendre son souffle. Le groupe de Noir au centre commence à être sous pression.

B90 : La poussée est ici une grossière erreur, il est évident que Noir n'y répondra pas.

Pousser en 91 est plus intéressant.

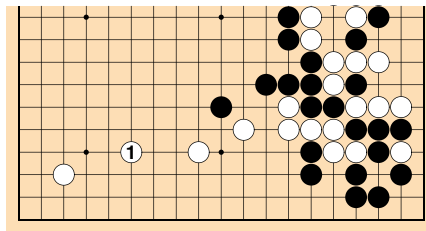


Diagramme 4

1 à la place de 62 de la partie.

Ce coup là est énorme pour Blanc qui connecte toutes ses pierres.

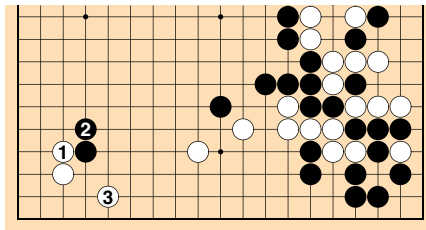


Diagramme 5

1 à la place de 66 de la partie.

Il est difficile pour Noir de couper et de mettre la pression sur Blanc.

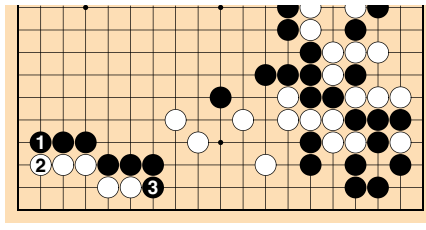


Diagramme 6

1 à la place de 75 de la partie.

L'échange N1-B2 réduit considérablement l'espace vital du coin, et N3 devient *sente* absolu sur la vie du coin.

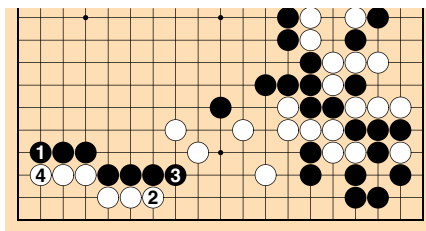


Diagramme 7

1 à la place de 2 du diagramme 6.

Si Blanc cherche à pousser d'abord, il abîme son groupe du bord.

La situation est délicate pour lui.

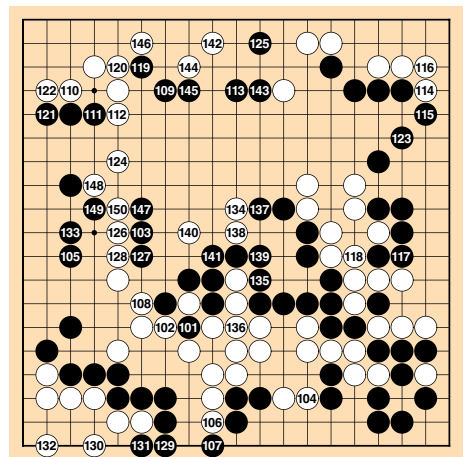


Figure 3 (coups 101-150)

B108 : Blanc ne coupe pas Noir car la descente en 129 est *sente* sur le coin (cf. dia. 8).

B114 : coup de *yose* gigantesque, Noir aurait probablement pu le jouer avant Blanc (cf. dia. 9).

N125 : la partie est serrée. Noir semble avoir un léger avantage aux points, en revanche ses formes sont fragiles.

B142 : Blanc est obligé d'envahir, sinon Noir aura trop de points.

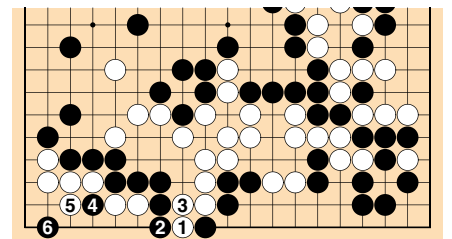


Diagramme 8

1 à la place de 108 de la partie.

Le coin semble gros mais c'est en fait la séquence qu'aurait dû suivre Blanc : il sépare les pierres du bord et gagne le *sente* pour jouer en haut.

La partie est bonne pour lui.

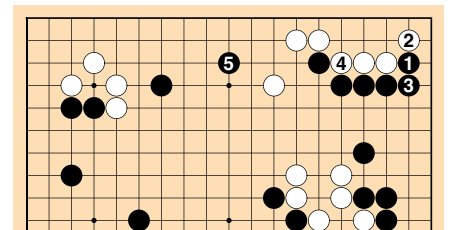


Diagramme 9

1 à la place de 113 de la partie.

N1 est *sente*...

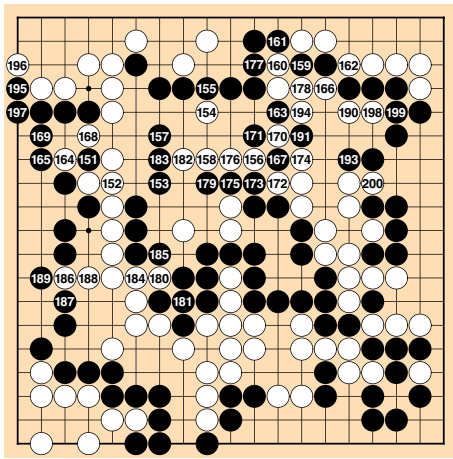


Figure 4 (coups 151-200)

192 connecte en 167.

N153 : la partie prend ici un tournant assez chaotique, les deux joueurs étant entrés dans la phase de *byo-yomi*.

B168 : Blanc pense faire un habile yose ici mais Noir aurait simplement dû ignorer (cf. dia. 10).

B178 : Blanc reprend de l'avance, la capture des deux pierres est énorme.

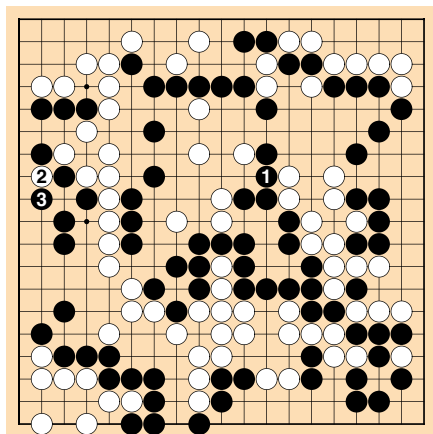


Diagramme 10

1 à la place de 169 de la partie.

Noir capture le centre en échange d'un *kô* à l'Est : la partie est très dure pour Blanc.

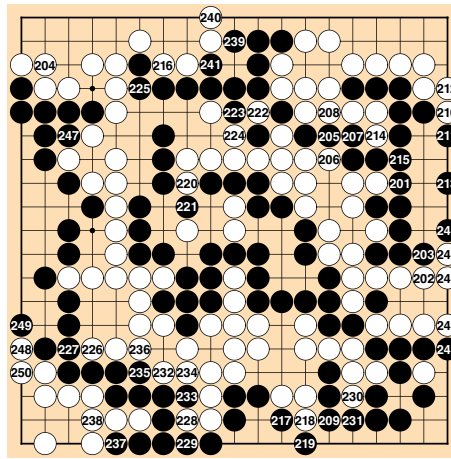


Figure 5 (coups 201-250)

B216 : erreur presque fatale de Blanc, il vaut mieux jouer en 217.

B230 : deuxième erreur quasi fatale qui fait perdre le *sente* à Blanc, il faut jouer en 239 en priorité.

B232 : même remarque, 239 est bien plus gros.

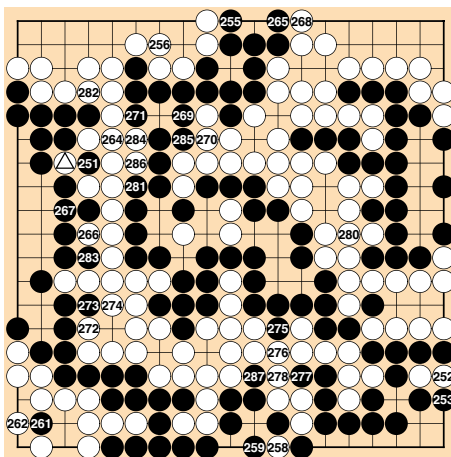


Figure 6 (coups 251-287)

254 et 260 en △ ;

257 et 263 en 251, 279 connecte en △.

N287 : après un yose plus que douteux, Blanc se voit victorieux avec un demi-point d'avance, non sans sueurs froides... Le yose, c'est important !

# Le coin des débutants

## Clément Béni

### Joseki et

### « mauvaise forme » (2)

Nous avons vu dans le N°148 une exception à l'adage « *Il ne faut pas jouer un tobi en face d'une pierre qui peut le couper* » !

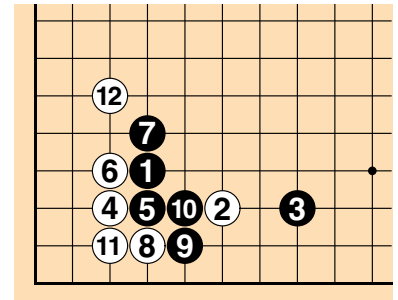


Diagramme 1

Cette séquence, très courante, est considérée comme *joseki*, et le saut B12 y est possible.

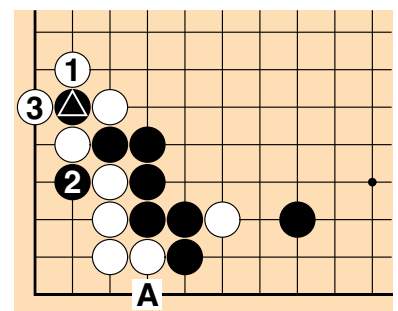


Diagramme 2

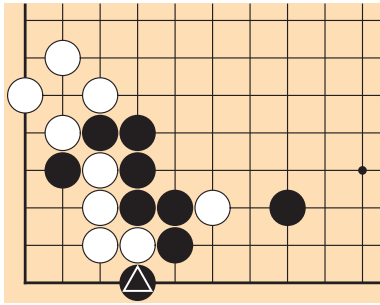
Nous avons aussi étudié qu'en cas de poussée suivie de coupe, Blanc peut tranquillement capturer la pierre de coupe △ sans craindre le *contre-atari* N2, grâce à ses libertés au Sud sur la première ligne.

Mais que se passe-t-il s'il y a une pierre noire en A ?

### Tous les résultats

- |  |   |
|--|---|
| 1 - DRÉAN-GUÉNAÏZIA Benjamin<br>(6D, 44Na, +4) | 9 - LABOURET Florent (5D, 38Gr, +3)       |
| 2 - DEBARRE Thomas (7D, 67SE, +3)              | 10 - KUNNE Stéphan (3D, 91Or, +2)         |
| 3 - PAPAZOGLU Benjamin<br>(5D, 35Re, +3)       | 11 - KARADABAN Denis (5D, 38Gr, +2)       |
| 4 - GRANGER Alban (4D, 35Re, +2)               | 12 - LOTHE Maxence (4D, 79Ni, +1)         |
| 5 - DUMONT Louis (4D, 75Al, +3)                | 13 - LIPS Fabien (4D, 75Al, +2)           |
| 6 - DELLI-ZOTTI Mathieu (4D, 38Gr, +2)         | 14 - BLANCHARD Benjamin<br>(4D, 75Ju, +1) |
| 7 - TU Linh Vu (4D, 92An, +2)                  | 15 - FRANGI Manuel (3D, 75Ju, +1)         |
| 8 - TEISSIER Samuel (3D, 84Av, +1)             | 16 - RABASSE Maël (2D, 56Lo, 0)           |

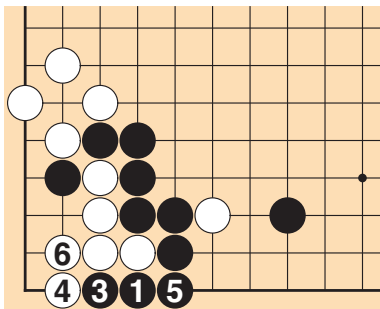




**Diagramme 3**  
**Menace latente ?**

Prenons l'exemple d'une menace de *kô* : Noir joue le coup ▲ comme menace. Quel est le risque pour Blanc s'il ne répond pas ?

En d'autres termes, si Blanc n'a pas répondu et que vous êtes Noir : où jouez-vous ?

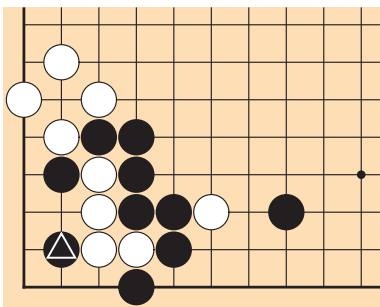


**Diagramme 4**

*B2 tenuki*

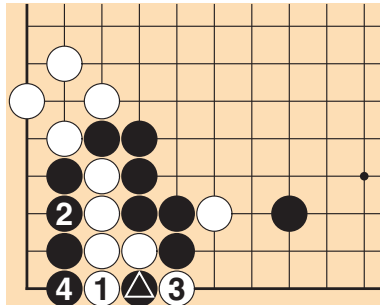
Une première réponse consiste à « pousser », autrement dit à faire une réduction.

Mais Noir peut mieux faire...



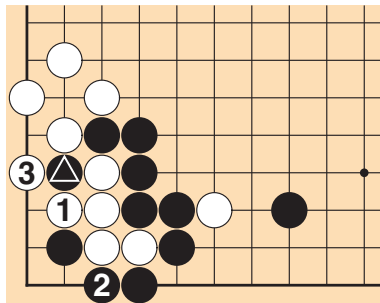
**Diagramme 5**  
**Tesuji !**

Le coup ▲ est une menace plus importante !



**Diagramme 6**

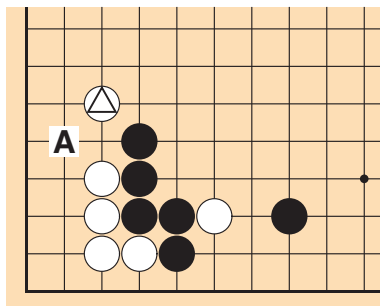
En effet, si Blanc résiste il se fait capturer...



**Diagramme 7**

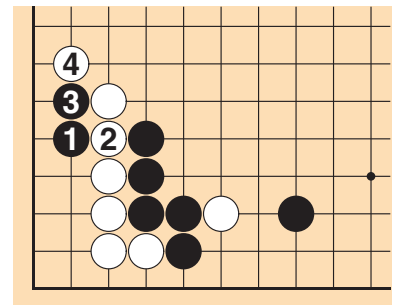
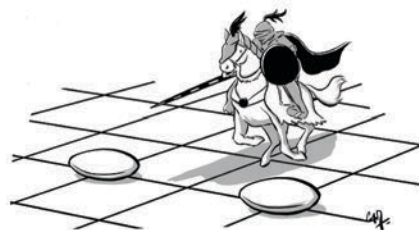
Blanc est donc contraint de capturer la pierre ▲ et Noir peut connecter en sente !

Blanc est vivant, mais il s'est fait voler son territoire.



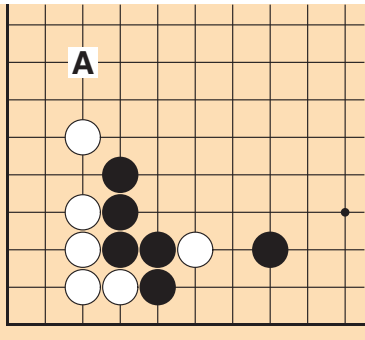
**Diagramme 8**  
**La faiblesse du joseki**

Noir ne peut pas couper l'extension en *tobi* ▲, mais il reste quand même une faiblesse en A.



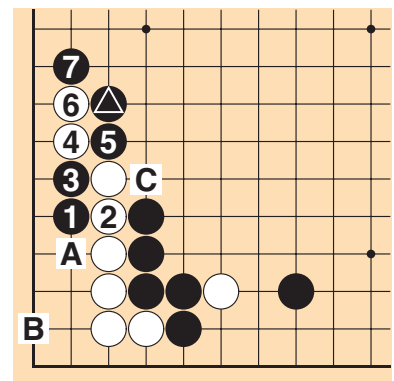
**Diagramme 9**

Heureusement, Noir ne peut pas exploiter cette faiblesse immédiatement : N1 et N3 sont prises.



**Diagramme 10**

Mais dès que Noir a une pierre en A, la menace se réveille...



**Diagramme 11**

En effet, cette pierre d'appui aide Noir à prendre les pierres de coupe.

Blanc peut alors vivre immédiatement (en jouant A, sente, puis B) mais donne à Noir tout l'extérieur en se faisant enfermer avec C.

Ou il peut prendre le risque de sortir et séparer les forces noires en C, en laissant le statut du coin provisoirement incertain.

# Les Mystères du Weiqi

## Règles d'Or du Roi

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

La règle d'or numéro 9 est :  
« Bǐ Qiáng Zì Bǎo ».

Bǐ = l'autre (votre adversaire)  
Qiáng = fort, puissant  
Zì = soi même (vous)  
Bǎo = sécurité, protection

Une traduction possible pourrait donc être :

« Si votre adversaire est fort,  
jouez la sécurité ».

Non... l'objet de ce proverbe n'est pas de vous expliquer ce que vous devez faire si vous êtes 6 kyu, et que vous affrontez quelqu'un de beaucoup plus fort que vous (6 dan !?). Pour comprendre ce proverbe, il nous faut donc tout d'abord définir que ce que nous appelons « fort », sur un plateau de go. En fait, rien sur un *goban* ne représente plus l'idée de « force » que la notion d'influence.

Qu'avons nous à l'esprit au cours d'une partie de go, lorsque nous recherchons notre prochain coup à jouer ? Des proverbes, des *joseki*, des formes que nous avons étudiées dans des livres ou bien vues dans des parties de joueurs forts, etc... Malheureusement, si l'on ne considère pas les forces ou les faiblesses en présence sur l'ensemble du *goban*, un coup correct selon un proverbe ou un *joseki* connu s'avère souvent donner un mauvais résultat dans notre partie.

Voici l'interprétation de « *Bi Qiang Zi Biao* » que fait Otake Hideo : « *Quand votre adversaire possède un groupe fort, vous devez aussi protéger vos propres groupes en les renforçant. Ne vous approchez jamais de la force adverse..* »

## Partie 9 : Bǐ Qiáng Zì Bǎo (彼強自保)

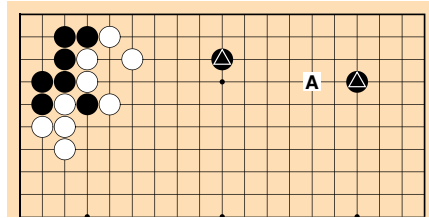


Diagramme 1

Voyons maintenant un exemple proposé par Otake...

La forme blanche à gauche est tellement puissante que les deux pierres ♀ se révèlent très faibles. Noir doit donc jouer en A afin de se renforcer. Sans ce coup de protection, on peut arriver à la position du diagramme suivant...

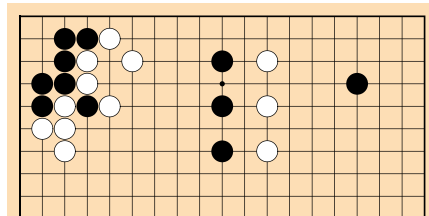


Diagramme 2

Cet exemple vous semble simple ?

Bien... rendons-le plus délicat en enlevant la pierre noire du milieu de bord.

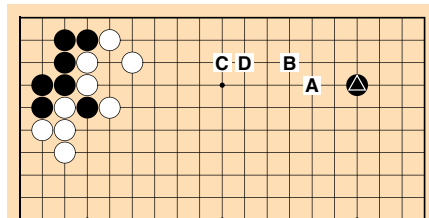


Diagramme 3

À nouveau, c'est à Noir de jouer. Cette fois-ci, la pierre ♀ est assez loin de la force blanche de gauche.

Avec le diagramme 2 à l'esprit, on peut penser que le bon coup pour Noir est en B et non C. De la même manière, si une pierre noire était déjà en place en A, alors le coup suivant de Noir serait en D et non en C.

Toujours trop simple ? Bien... revenons à la position du diagramme 1 !

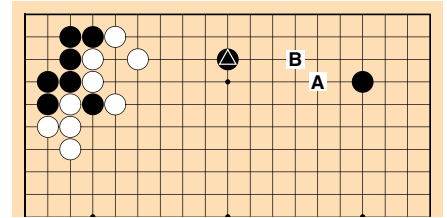


Diagramme 4

Pourquoi devons nous protéger en A ? Pourquoi pas en B ?

On pourrait argumenter que B protège mieux ♀ : pourtant cela n'est pas satisfaisant à cause du coin qui reste ouvert...

Voyons enfin une position tirée d'une partie réelle : Otake - Kobayashi (Meijin 1992). Otake a joué son 80e coup en ♀, Kobayashi doit protéger ses trois pierres du bord gauche.

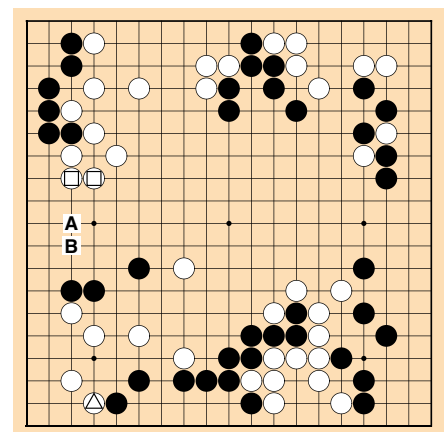
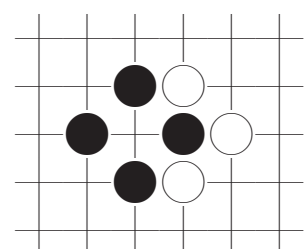


Diagramme 5

La première idée qui vient à l'esprit est de jouer en A. Pourtant, Kobayashi joue en B. En fait, Blanc est tellement fort autour des pierres ♀ que même le coup A n'assurerait pas à Noir une position solide. Par ailleurs, A n'aurait aucun effet sur la force blanche, cela reviendrait à « *Lancer des œufs contre un mur de pierre* ».



# Aventures d'un prof de Go aux Pays-Bas Kevin Cuello

**D**es nuages gris, un bâtiment de briques, des salles de réunions équipées de gobans muraux, une décoration de cadres photos portant sur le Go... Pas de doute, je suis dans le Centre Culturel Européen de Go (EGCC) d'Amsterdam !

En ce weekend pluvieux des 5 et 6 octobre se tenait une formation « Teach the teachers », co-organisée par la fédération internationale de Go (IGF), la fédération européenne de Go (EGF) et les fédérations nationales chinoise, coréenne et japonaise, à destination des professeurs de Go de toute l'Europe.

Quelle chance de pouvoir participer à un événement réunissant autant de personnes qui développent le Go auprès des jeunes ! Ni une, ni deux, je m'inscris directement et je prends le bus depuis Rennes pour les Pays-Bas. Pour l'occasion, Judith et Harry de EuroGoTv ont accepté de m'héberger, et je ne suis pas le seul Français à séjourner chez eux à Amstelveen : Dominique Cornuéjols de Grenoble est aussi de la partie. En 15 minutes à pied, nous pouvons nous rendre à l'EGCC, où je retrouve un autre francophone : Lucas Neyrinck le champion belge.

Bien entendu, je fais également la connaissance de nombreux européens venant d'horizons divers, avec de multiples expériences, et surtout une seule passion : le Go. Mais plus qu'un loisir chronophage, certains parmi eux ont souhaité, tout comme moi, en faire un métier à temps plein ; et le constat est unanime : enseigner le Go est une vocation.

Forts de ces nouvelles connexions, nous sommes accueillis par l'équipe locale, Kim Ouweleen « Murugandi » et Harry van der Krogt, ainsi que par Martin Stiasny, président de l'EGF. Puis vient le temps pour les trois délégations asiatiques de nous présenter des méthodes ou pratiques liées à l'enseignement du Go. Les points intéressants à retenir : la méthode pour débutants de Toshifumi Mizuma 7p, qui consiste à dire que lorsqu'une pierre est capturée, le prisonnier vaut 1 point, et l'intersection libérée vaut 1 point également. C'est une nouvelle façon très simple d'aborder la notion de territoire dès la première séance (1) ! Autre chose : la fédération chinoise va investir davantage dans le Go international d'ici quelques années, et sous diverses formes (envoi de pros, subventions, événements à grande échelle...), donc bonne nouvelle !

Le midi, il est temps de faire une pause. Oh ! Il y a un restaurant japonais au rez-de-chaussée, et ils servent des *ramen*, des *tempura*, du *tofu* frit... *Itadakimasu* (2) ! Pendant la soirée, le temps est laissé aux participants pour échanger des bonnes pratiques.

Puis, Karolina Nilsson de Suède nous fait participer à un « *Speed Dating Go* » où une dizaine de joueurs s'affrontent sur 9x9. Au bout d'une minute, tous les joueurs changent de place vers la gauche, et continuent ainsi les parties en pause avec un nouvel adversaire pour une nouvelle minute. Enfin, c'est à mon tour de montrer un projet de passeport de Go avec une échelle à 50 kyu et des paliers reprenant les 12 animaux du zodiaque chinois (les enfants adorent), mes sets de Go 9x9 « saisons du chat », la tenue du joueur de Go « KimoGo », et le livret de Go dans lequel j'expose des photos aux enfants sur de nombreuses thématiques liées au monde du Go (tournois, champions français, AlphaGo, etc).

Finalement, nous arrivons à la fin du weekend, et tout le monde semble satisfait de la formation. Toutefois, j'aurais aimé que nous insistions plus sur l'échange de bonnes pratiques et sur des ateliers plus spécifiques couvrant le développement du Go au niveau local. Mais nous verrons ça une prochaine fois. Tout à coup, je sens chez nos amis hollandais une certaine émotion : Harry nous annonce avec tristesse que la fon-

dation Iwamoto va se séparer du bâtiment historique de l'EGCC fin 2019, après 27 ans de bons et loyaux services pour le Go européen. En effet, plutôt plus que de continuer à conserver cette structure coûteuse, les Japonais souhaitent investir dans les joueurs de Go. Une nouvelle page se tourne pour le Go en Europe, et ce n'est peut-être

pas si mal... Pour ma part, je rentre en Bretagne avec beaucoup d'idées en tête, et plein de 6x6 dans la valise !

(1) Je teste la méthode Mizuma à la 2e séance en péri-scolaire, et les élèves comprennent bien.

(2) Merci pour le repas !

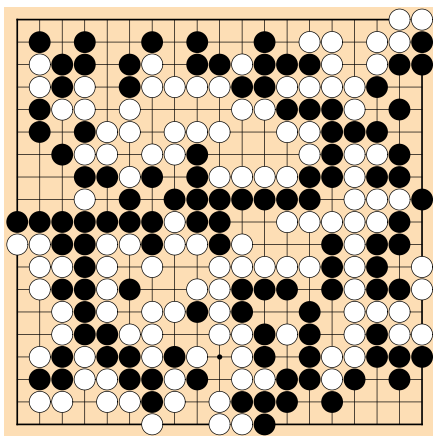


Kalli Balduin d'Allemagne présente quelques astuces pour le péri-scolaire : jouer sur 6x6 pour commencer, les parties sont plus rapides et nombreuses ; mettre en place une échelle débutant à 50 kyu pour valoriser la progression de tous les élèves ; proposer des tests de passage de niveaux avec des livrets A4 contenant un *tsumego* par page, et sur laquelle il est possible de déposer des pierres afin de résoudre le problème.



# Fauteur de troubles Inseong Hwang

Soyez un fauteur de troubles,  
ou sachez les prévenir.



## Problème 1 : niveau kyu.

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

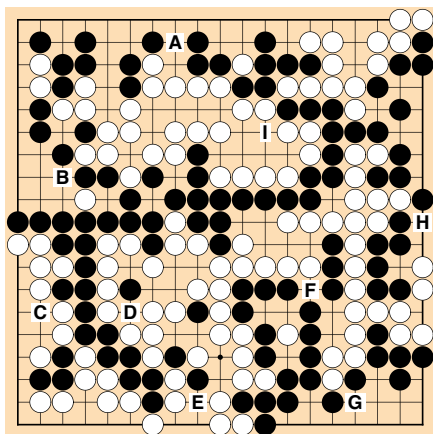


Figure 1

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

Mais avez-vous trouvé comment bien les exploiter ?

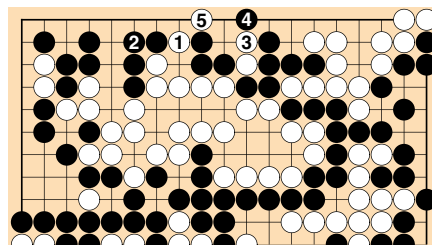


Diagramme A1

La descente blanche en B3 est importante pour tuer.

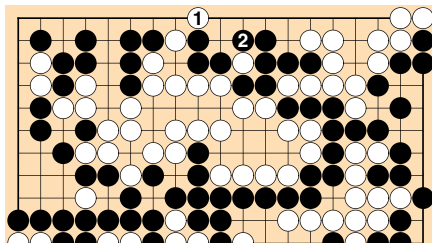


Diagramme A2

Erreur de Blanc.

Noir est séparé, mais son groupe vit.

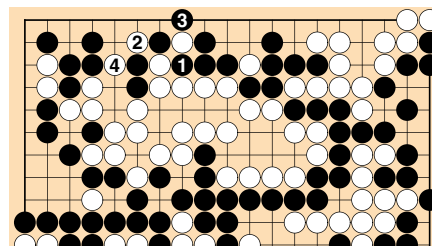


Diagramme A3

Meilleure réponse noire.

Noir prend la pierre et vit, mais Blanc a quelque chose en échange.

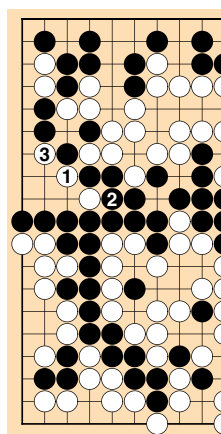


Diagramme B

Effraction dans le territoire noir...

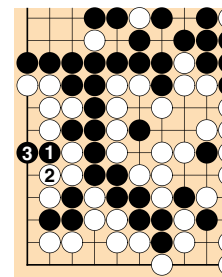


Diagramme C1

La descente en N3 est un *tesuji* bien connu, Blanc ne peut approcher d'aucun côté.

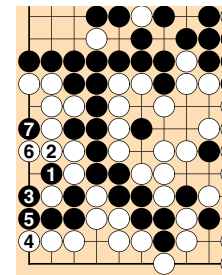


Diagramme C2

Cette coupe marche aussi, mais cette séquence rapporte deux points de moins que celle du diagramme C1.

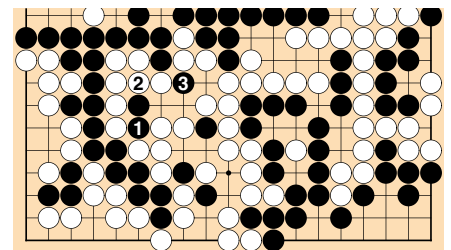


Diagramme D

Encore une séquence toute simple d'*ata-ri* en chaîne...

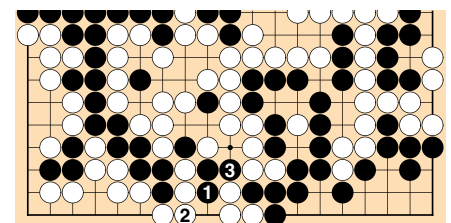


Diagramme E

Un problème facile...

Banc ne peut pas sauver ses trois pierres.

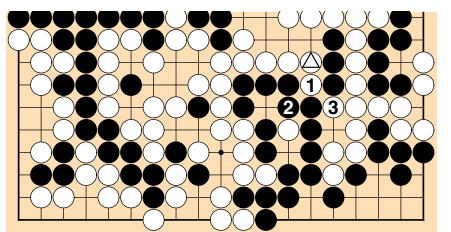


Diagramme F

Noir avait négligé △, il doit donc donner trois pierres...

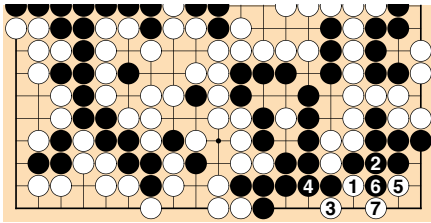


Diagramme G

Il faut penser à la coupe B1, mais B5 est le tesuji qui permet d'obtenir un ko d'une valeur certaine !

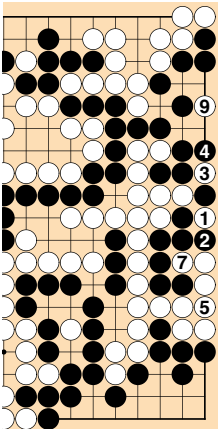


Diagramme H1

N6 en 3 ; N8 en 1.

Les deux sacrifices permettent à Blanc de se placer au centre de symétrie du double snappe !

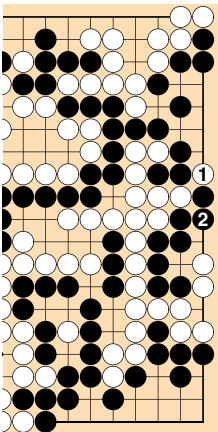


Diagramme H2

Attention à l'ordre des sacrifices !

Commencer ainsi ne marche pas...

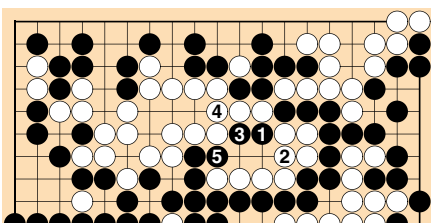
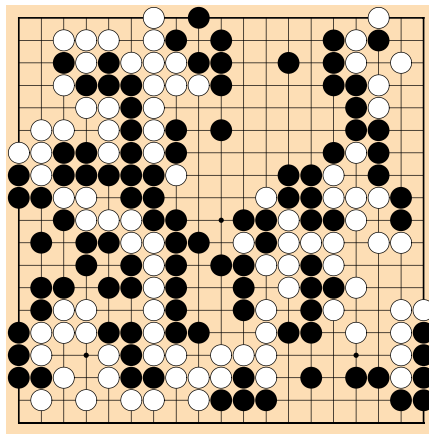
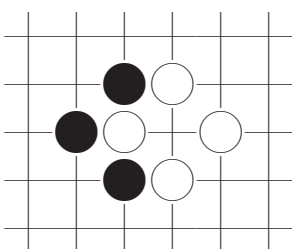


Diagramme I

Si Blanc ne veut rien céder, il perd tout !



Problème 2 : niveau dan fort.

Avez-vous trouvé les cinq endroits où un fauteur de troubles peut sévir ? Et surtout comment les exploiter ? Ce problème est vraiment difficile. Même au niveau 5e dan, certains n'ont pas trouvé toutes les séquences idéales.

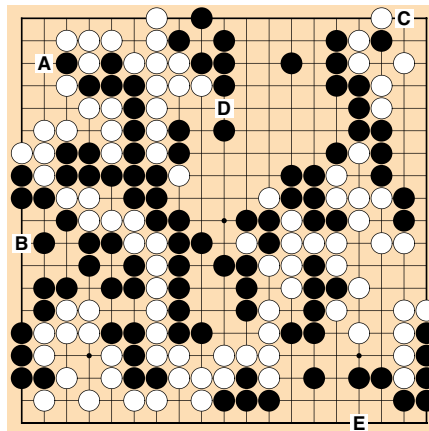


Figure 2

Noir peut exploiter les faiblesses en A et C, mais en a laissé pour Blanc en B, D et E.

Ensuite, bien sûr, il faut trouver les bons coups...

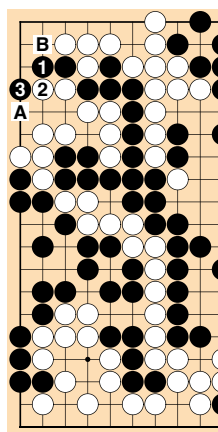


Diagramme A1

Ici, il faut penser à la descente, mais ③ est le tesuji. Blanc a deux réponses : A et B.

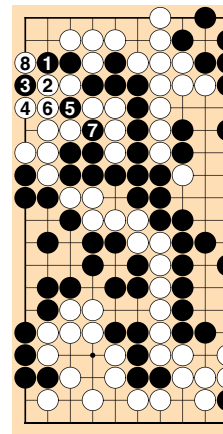


Diagramme A2

N9 reprend en 5

Bloquer en B4 est la meilleure option pour Blanc, avec la possibilité de faire deux points *gote* en reprenant N9.

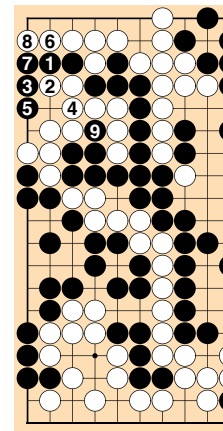


Diagramme A3

Si Blanc connecte tout de suite ses quatre pierres, il donne un *seki* à Noir et perd des points de territoire.

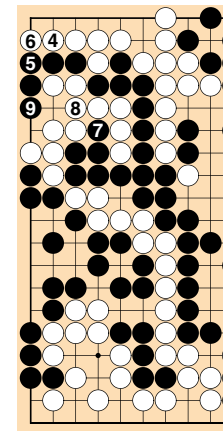


Diagramme A4

Commencer par l'extérieur peut mener au même *seki*...

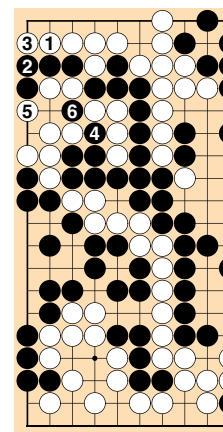
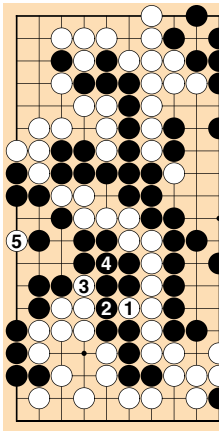
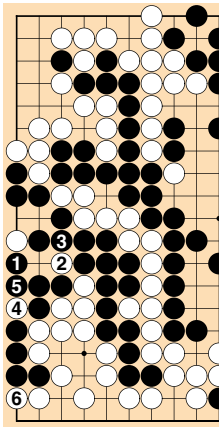


Diagramme A5

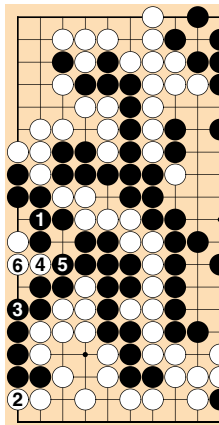
Cette séquence semble mener au même résultat que celle du diagramme A2, mais Blanc perd la possibilité de faire ces deux points *gote*.



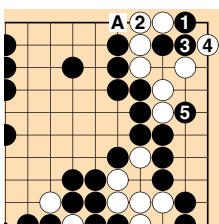
**Diagramme B1**  
B5 est la clef, mais il faut commencer par les coups de préparation B1 et B3.



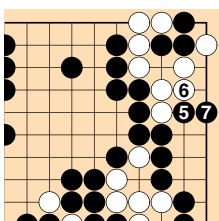
**Diagramme B2**  
Si Noir protège ses trois pierres par cet *atari*, Blanc prend les quatre pierres du bord après deux sacrifices qui construisent un beau *damezumari*...



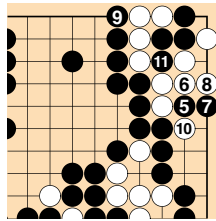
**Diagramme B3**  
Si Noir connecte ses trois pierres, ses points disparaissent quand Blanc crée ce *seki*.



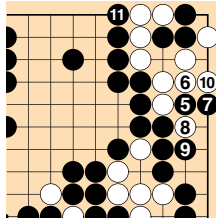
**Diagramme C1**  
N5 est le premier *tesuji* qui permet de tuer... Noir doit faire ce *hane* sans faire *atari* en A.



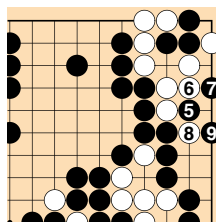
**Diagramme C2**  
N7 est le second *tesuji* nécessaire pour tuer le coin.



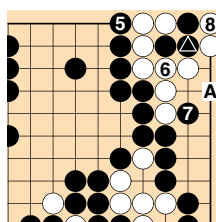
**Diagramme C3**  
Si Blanc répond de ce côté, il meurt même en prenant les deux pierres.



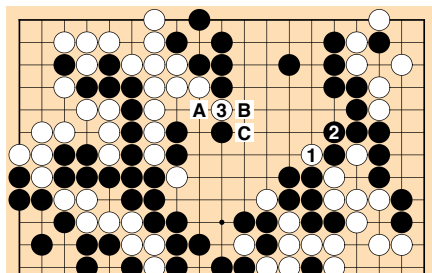
**Diagramme C4**  
Si Blanc répond de l'autre côté pour éviter le *damezumari*, il meurt aussi...



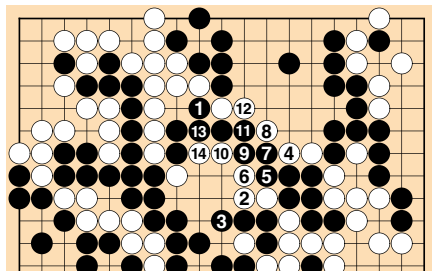
**Diagramme C5**  
Avec ce N7 Noir peut tuer. Mais un *ko*, n'est pas le meilleur résultat.



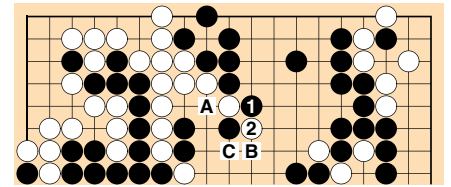
**Diagramme C6**  
Si Noir commence par descendre de ce côté, Blanc vit sans condition : A et △ sont *miai*.



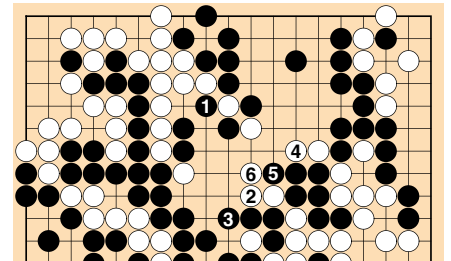
**Diagramme D1**  
Avant de jouer le *warikomi* B3, coup clef pour exploiter la faiblesse, l'échange B1-N2 est indispensable ! Noir peut ensuite se défendre en A, B ou C...



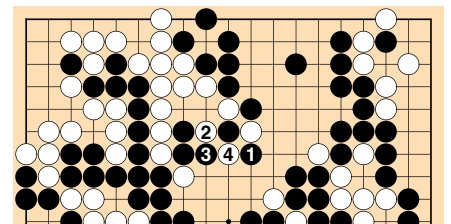
**Diagramme D2**  
Si Noir coupe, c'est un *shicho*, et une catastrophe si Noir le pousse jusqu'au bout...



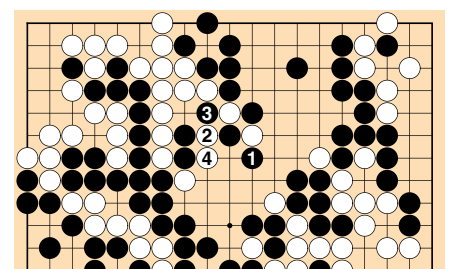
**Diagramme D3**  
Si Noir bloque, la double coupe B2 est le second coup clef.  
Noir a trois options : A, B, et C...



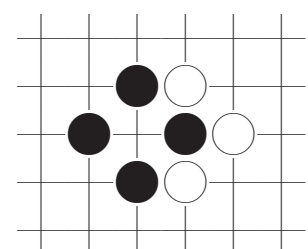
**Diagramme D4**  
La prise N1 a l'avantage de la simplicité, mais Blanc fait un beau bénéfice.



**Diagramme D5**  
Contre-*atari* : l'effraction blanche a réussi, Noir doit choisir ce qu'il sauve...  
Ses deux pierres ?



**Diagramme D6**  
La partie Nord de son territoire ?





# Brèves

## Novembre

### Championnat de France des clubs

Ce tournoi est organisé cette année par le club de Lyon.

Résultats :

Première division : Grenoble (Inseong Hwang, Motoki Noguchi, Florent Labouret, Denis Karabandan) remporte la coupe pour la sixième fois en battant Nantes (Tanguy Le Calvé, Benjamin Dréan-Guénéaïzia, Frédéric Donzet, François Mizessyn). La troisième place est prise par l'équipe du club d'Aligre.

Seconde division : les deux premières places sont remportées par Rennes et Strasbourg, qui joueront donc en première division en 2020.

### Tournoi du Paris Meijin

Le **Paris Meijin C** est remporté par Sylvain Ravera (5k, 92Le, 5/5)

Le **Paris Meijin B** est remporté par Nicolas Robichon (1k, 38GJ, 5/5).

#### Paris Meijin A :

- 1 Kim Do Hyup (7d, KO, 5/5)
- 2 Benjamin Dréan-Guénéaïzia (6d, 44Na, 4/5)
- 3 Lucas Neirynck (5d, BE, 4/5)
- 4 Linh Vu Tu (4d, 92An, 4/5)

## Décembre

### Championnat du monde de pair-go (7-8/12/2019, Tokyo)

32 paires se sont affrontées sur cinq rondes.

La paire coréenne composée de Lee Ru Bi 6d et Hur Young Rak 7d remporte tous ses matchs et le tournoi. La paire chinoise et quatre paires japonaises suivent avec un score de 4/5. Les Français Charlotte Vielfaure (2k) et Thomas Debarre (7d) terminent dix-huitièmes avec deux victoires, ce qui les place deuxième européens derrière les Russes.

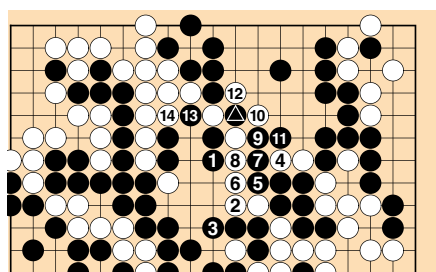


Diagramme D8

Ce *nobi* est la réponse la plus combative. La séquence aboutit à un *ko*, mais ce sera un lourd fardeau pour Noir.

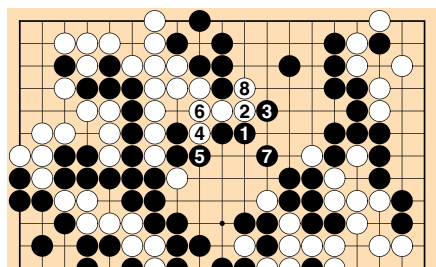


Diagramme D9

La réponse ① (C du diagramme D1) limite le mieux l'effraction en prenant le moins de risques : Noir doit simplement reculer ! Mais Blanc lui prendra quand même beaucoup de points.

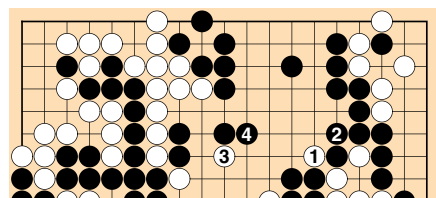


Diagramme D10

Ce *tsuke* semble *tesuji*, mais ne marche pas (cf dia. D11 et D12).

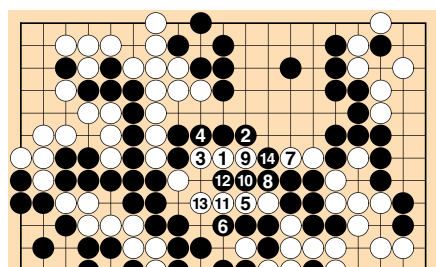


Diagramme D11

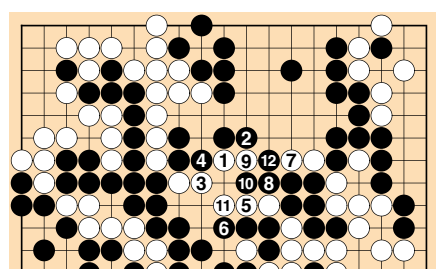


Diagramme D12

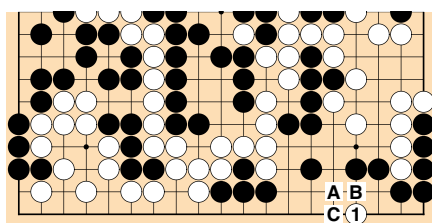


Diagramme E1

B1 est le point clef. Noir a trois réponses possibles : A, B, et C...

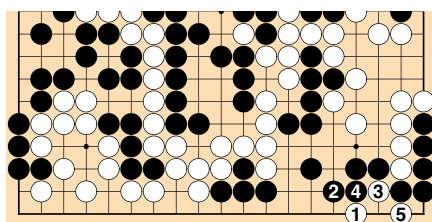


Diagramme E2

Si Noir ne protège pas la faiblesse en 3, Blanc peut couper et lancer un *ko*.

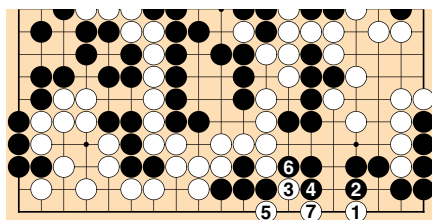


Diagramme E3

Si Noir protège la coupe, Blanc peut lancer un autre *ko* !

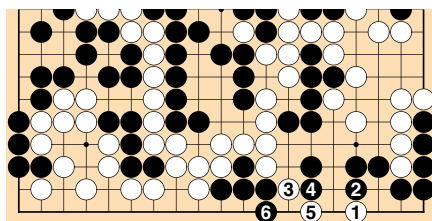


Diagramme E4

Attention à l'ordre des coups ! B5 de ce côté mène à l'échec.

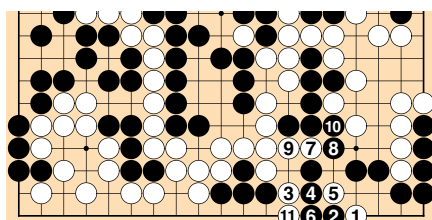


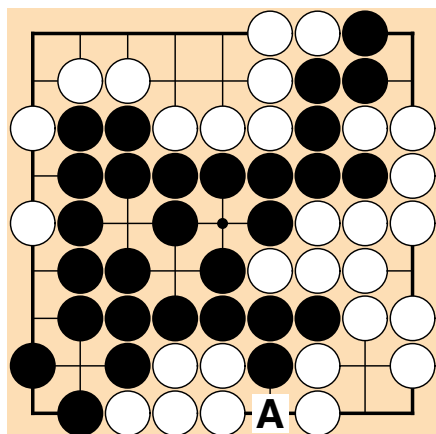
Diagramme E5

Si Noir essaye de résister sur la première ligne, Blanc peut quand même lui prendre quatre pierres.

# YOSE

## Junfu Dai

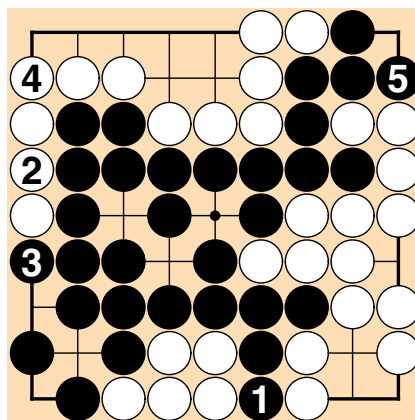
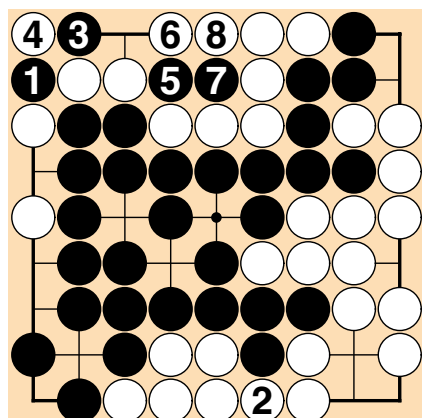
La maîtrise du yose est un atout important pour remporter des parties serrées. Dans cette série, nous allons étudier les bonnes méthodes de calcul, les *tesuji* classiques, et surtout l'ordre des coups.



### Problème 1

Komi : 6,5 points

Le coup en **A** permettra à Noir de capturer cinq pierres blanches. Visiblement il n'y a pas d'autre coup de yose d'aussi grande valeur. Mais est-ce que capturer les pierres directement en **A** permettra à Noir de remporter la partie ?

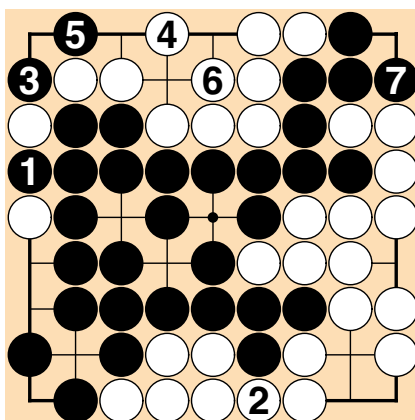


### Diagramme 1

Quand Noir capture les pierres en 1, Blanc se connecte en 2. Après le dernier coup de yose (un point *gote*) en 5 il ne reste plus rien à disputer.

Sur le terrain Noir a 17 points alors que Blanc dispose de 11 points.

Noir perd de 0,5 point avec le *komi*.



### Diagramme 2

Le coup N1 n'est pas vraiment *sente*. B2 est évidemment le plus gros coup sur le *goban*.

Même si Noir peut largement réduire le territoire blanc dans le coin avec 3 et 5, au final Noir dispose de 11 points alors que Blanc a 6 points. Noir perd la partie.

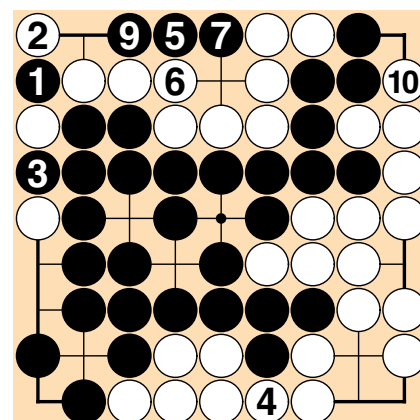
Il est évident que l'idée clef est de rendre *sente* le coup en 1.

### Diagramme 3

(N9 en 1)

N1 est le premier coup important.

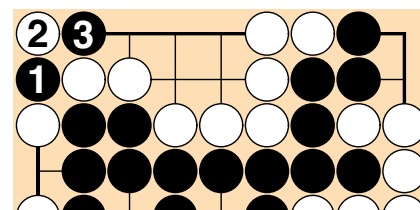
Si Blanc choisit de se connecter en 2, N3 permet à Noir de lancer un *kô*. Après N9, Blanc n'a pas de menace de *kô*.



### Diagramme 4

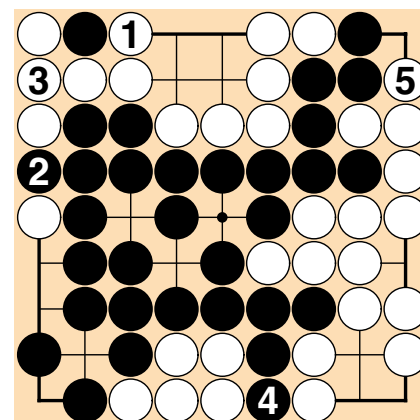
(8 en 1)

B2 est la bonne résistance. Si Noir joue *atari* en 3, Blanc peut prendre le gros yose en 4. Bien que Noir puisse faire un *seki* dans le coin, après B10, Noir ne dispose que de 9 points alors que Blanc en a 4. Noir perd encore.



### Diagramme 5

N3 est le second *tesuji* dans cette situation.



### Diagramme 6

Si Blanc capture la pierre en 1, N2 est maintenant un coup *sente* qui menace le coin par un *kô*. Noir peut donc revenir pour capturer les pierres au Sud. Après B5 le yose est terminé.

Noir dispose de 19 points contre 11 points pour Blanc. Noir gagne.

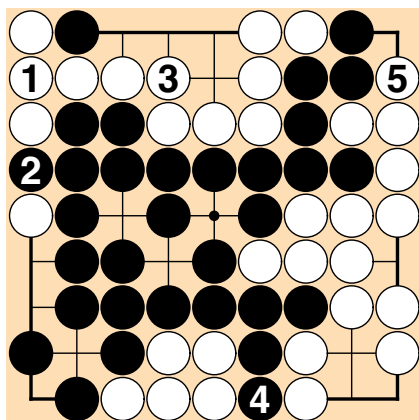


Diagramme 7

La connexion blanche en 1 est également une réponse possible. N2 est toujours *sente*. Noir a 19 points, Blanc 11 points. Noir gagne.

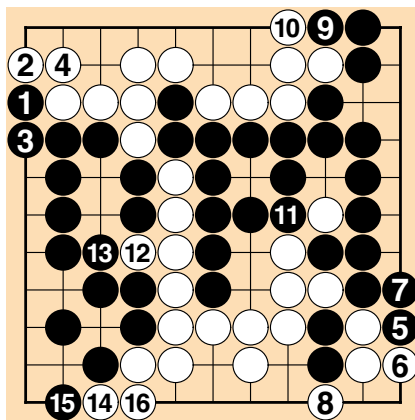


Diagramme 1

## Séquence triviale.

La séquence N1-N3 est *sente*, N5 est aussi *sente* (mais n'est pas le meilleur coup local), et N9 est aussi un mauvais coup... Après B16, Noir dispose de 24 points alors que Blanc en a 22. Noir est loin de pouvoir compenser le *komi*.

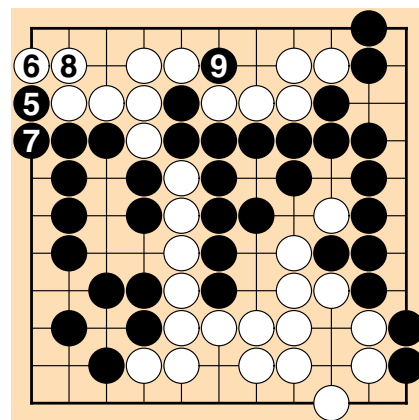
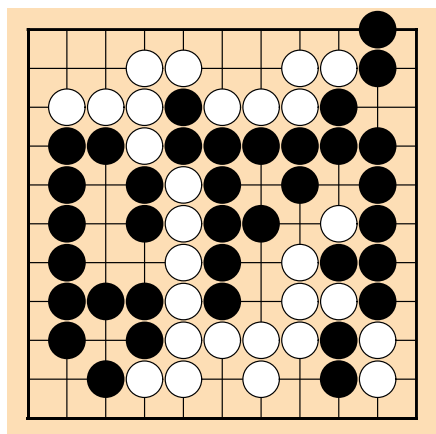


Diagramme 4

Puis Noir vient en 5 pour un autre *yose sente*, de trois points.

Ensuite, bien que ce soit un coup *gote* (même si Blanc fait *tenuki*, il n'y a aucun danger pour ses pierres), N9 est le coup clef sur le bord Nord : Blanc n'arrivera pas à empêcher son adversaire de réduire le bord.



Problème 2

Komi : 6,5 points.

Il y a plusieurs points de *yose* importants à disputer. Certains sont *sente* : par où Noir doit-il commencer ?

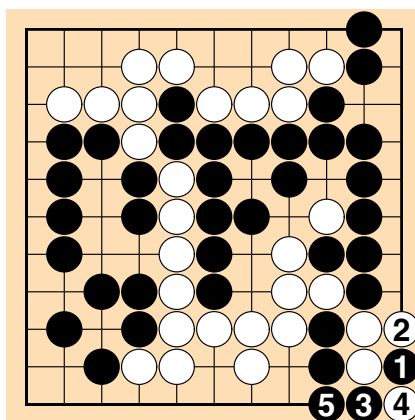


Diagramme 2

Premier *tesuji* noir.

Pour commencer le bon *yose*, il vaut mieux jouer N1 d'abord car il menace directement les deux pierres blanches dans le coin.

Si Blanc joue l'*atari* en 2, Noir peut créer un *kô* avec N3. Quand B4 capture la pierre, Noir peut même se connecter en 5. Blanc n'a pas de menace assez importante, la situation devient catastrophique pour lui.

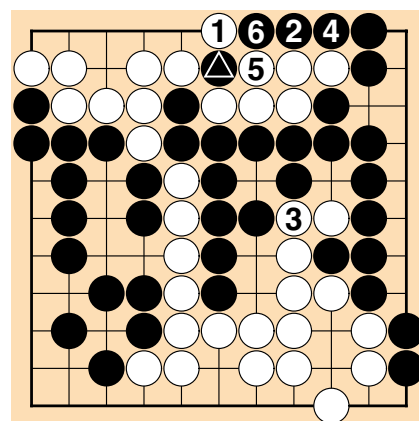
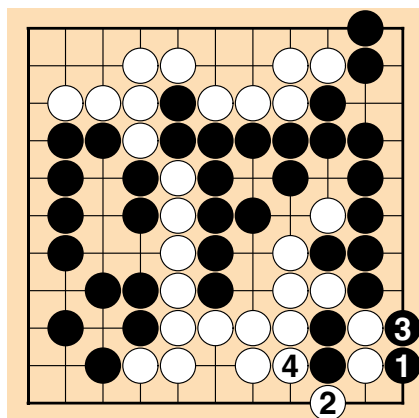


Diagramme 5

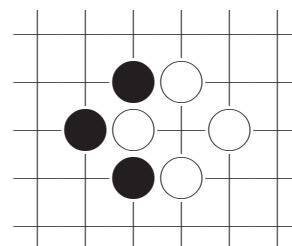
7 en ▲.

Si Blanc se protège avec l'*atari* en 1, N2 est un *tesuji*. B3 occupe le *yose gode* à 3 points (cf dia.7). Le *shibori* N4-N6 parachève la réduction du bord Nord.



&lt;= Diagramme 3

La seule bonne réponse pour Blanc est de prendre en 2. Noir réduit le coin en *sente*. La séquence est meilleure de trois points par rapport à la séquence triviale.





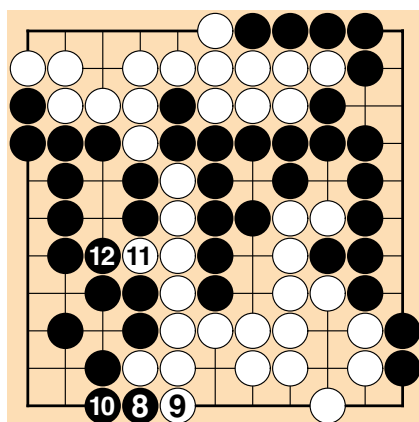


Diagramme 6

Puis Noir prend le yose de 2 points *gote* en N8. B11 prend le dernier point *gote*.

Au final, après N12, Noir dispose de 22 points alors que Blanc possède 15 points. Noir gagne d'un demi-point avec un *komi* de 6,5 points.

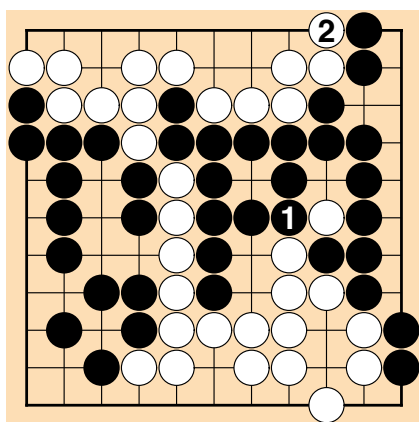


Diagramme 7

Pour évaluer la valeur de la coupe en A (Noir 9 du diagramme 4), on suppose que Noir joue ailleurs (par exemple N1 pour capturer la pierre blanche).

(NB : ce dernier coup, *gote*, vaut 3 points, un prisonnier et deux intersections).

Si Blanc bloque en 2, il aura 5 intersections de plus que lors du diagramme 5, mais ne fait pas de prisonnier.

Donc le coup blanc en 2 vaut 4 points *gote*.

Pour Noir, couper puis sacrifier la pierre de coupe rapporte trois points de plus que le coup trivial du diagramme 1.

# Arbitrages

## Guillaume Lagounez

### Règles et micro-yose : le double *hane* dans le coin

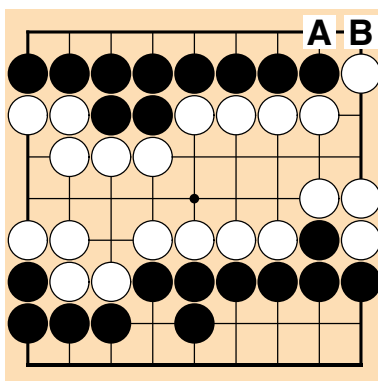


Diagramme 1

Vous êtes-vous déjà demandé, à la toute fin d'une partie, quand il ne reste plus rien d'autre, si Blanc devait plutôt jouer en A ou en B du diagramme 1 ?

Certes, ce n'est pas ce genre de détail qui va changer la face du monde. Tout au plus un point de différence. Mais cette forme revient souvent, et à chaque fois je me dis : « Flûte !... est-ce que je dois jouer A ou B ? »

Cette position est tirée du numéro 148 de la revue. Elle apparaît dans l'exercice 1 sur le yose, de Dai Junfu. La séquence de Dai a attiré mon attention : il joue Blanc A sans hésiter. Il n'a pas peur de perdre le *kô*, me dis-je ?

Or, à cet endroit de l'article, une note de la rédaction a été insérée :

« NDLR : en règle française, Blanc aurait 7,5 points de *komi*, mais devrait donner une pierre de passe lorsque Noir connecte le *kô* : même résultat. »

Heu...Quoi ? ?

Intrigué par cette remarque, j'essaie les deux solutions (diagrammes 2 et 3).

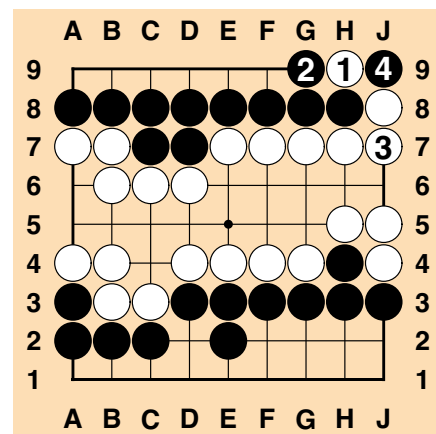


Diagramme 2

Blanc joue A.

B5 passe, N6 connecte en 1.

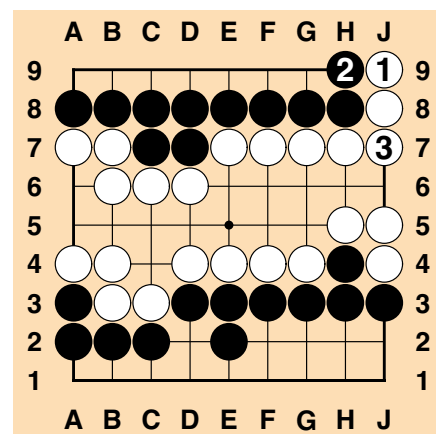


Diagramme 3

Blanc joue B

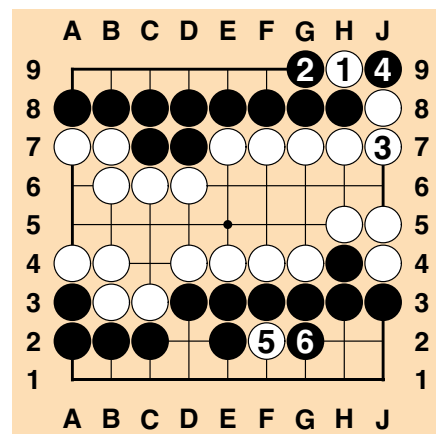


Diagramme 4

Et pour compléter, je regarde aussi ce qui se passe dans le cas A si c'est Blanc qui gagne le *kô* (les coups 5 et 6 représentent ici une menace de *kô* imaginaire).

B7 en 1, N8 passe, B9 connecte en 4.

Puis je compte le score selon les deux règles...

Règle japonaise, komi 6,5.

Diagramme 2 (cas **A**) : Noir gagne le *kô*.

Noir gagne de 0,5 points

Diagramme 4 (cas **A**) : Blanc gagne le *kô*.

Blanc gagne de 0,5 points

Diagramme 3 (cas **B**) : Noir gagne de 0,5 points

Voilà pourquoi Dai choisit de jouer Blanc **A** : selon le résultat du *kô*, par rapport au coup **B**, en règle japonaise, il y a tout à gagner et rien à perdre.

Ensuite je compte le résultat en règle française, komi 7,5.

Diagramme 2 (cas **A**) : Noir gagne le *kô*.  
Noir gagne de 1,5 points

Diagramme 4 (cas **A**) : Blanc gagne le *kô*.  
Blanc gagne de 2,5 points

Diagramme 3 (cas **B**) : Blanc gagne de 0,5 points !

Incroyable ! C'est tout le contraire : le coup **A** (Noir gagne le *kô*) est perdant pour Blanc, alors que le coup **B** est gagnant !

Que s'est-il passé ?

En fait, c'est simple : il faut se rappeler que la règle française, à la base, n'est rien d'autre qu'une adaptation de la règle chinoise. Le score d'un joueur n'est pas son territoire moins ses prisonniers moins ses pierres mortes, comme en règle japonaise, mais tout simplement le nombre d'intersections qu'il contrôle sur le goban, pierres plus territoire. Le décompte que nous utilisons au quotidien, avec les pierres de passe et les prisonniers, n'est qu'une astuce pour arriver plus rapidement à ce total.

On comprend ainsi beaucoup mieux le choix entre **A** et **B** sur le diagramme 1.

En règle japonaise, jouer **A** retirera un point de territoire à Noir en l'obligeant à reculer d'une intersection pour fermer sa frontière. Cela fait un point de territoire en moins pour Noir sur la ligne du haut par rapport au coup **B**. Ensuite, l'enjeu du *kô* est le prisonnier. Si Blanc gagne le *kô*, il n'y a pas de prisonnier (ou un nombre de prisonniers égal des deux côtés), et Noir finit avec un point en moins par rapport au coup blanc en **B**.

Si Noir gagne le *kô*, il finit avec un prisonnier en plus et regagne un point.

La situation redevient identique à celle du coup blanc en **B**.

Blanc a donc bien tout à gagner à jouer **A** : soit Noir perd un point, soit cela ne change rien.

Mais en règle chinoise (et donc en règle française aussi), tout ce qui compte, ce sont les intersections qui nous appartiennent, pierres comprises. Si Blanc joue **B**, il possède l'intersection J9, où se trouve sa pierre, et laisse l'intersection H9 à Noir.

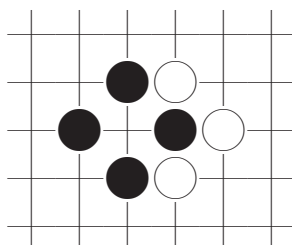
Mais s'il joue **A** et lance le *kô*, les intersections H9 et J9 sont toutes les deux mises en jeu, et changent de propriétaire en fonction de l'issue du *kô*, ce qui fait 4 points de différence en score relatif !

Le choix entre **A** et **B** devient donc stratégique : en lançant la bataille de *kô* avec **A**, on peut gagner ou perdre les deux intersections sur lesquelles se trouve le *kô*, tandis que le coup **B** est un juste milieu : on prend l'une des deux intersections, et on laisse l'autre à l'adversaire.

Si on est sûr de gagner la partie avec **B**, c'est le choix le plus simple. Sinon, il faut soigneusement dénombrer les menaces de *kô* restantes pour prévoir l'issue de la bataille : par rapport à **B**, on peut tout aussi bien gagner un point, que perdre un point.

En somme, nous voyons que la valeur du dernier *kô* est plus élevée en règle chinoise qu'en règle japonaise. Mais attention, ce n'est valable que si c'est le dernier coup de la partie. C'est lié au fait que c'est le seul moment où l'on peut jouer deux fois de suite alors que notre adversaire passe.

Malgré tout, gagner le dernier *kô* reste une priorité inférieure à n'importe quel autre coup affectant le territoire, même en règle chinoise. Seuls les *dame* et les coups de renforcement consécutifs aux *dame* (*te-ire* pour les puristes) ont une priorité encore inférieure.



## Les règles du go dans le monde

On dénombre une dizaine de règles officielles du jeu de go dans le monde, mais elles appartiennent toutes à deux grandes familles : **les règles de style japonais**, dans lesquelles on compte le territoire, les prisonniers, et les pierres mortes qu'on ajoute aux prisonniers à la fin, et **les règles de style chinois**, dans lesquelles on compte les pierres présentes sur le *goban*, et le territoire. Dans l'ensemble, cela revient quasiment au même.

Certaines règles utilisent des pierres de passe pour combiner les avantages des deux systèmes.

### Règles avec score japonais

Règle japonaise (1949, révisée en 1989)

Règle coréenne (1992, révisée en 2016)

Règle du Championnat du monde amateur (1979, révisée en 1980)

### Règles avec score chinois sans pierres de passe

Règle chinoise (1975, révisée en 2002)

Règle SST, dite règle Ing (1977, Taiwan)

Règle néo-zélandaise (1978)

Règle des World Mind Sports Games (2008, Chine)

### Règles avec score chinois et pierres de passe

Règle AGA (American Go Association, 1991)

Règle française (1994)

Règle britannique (2009)

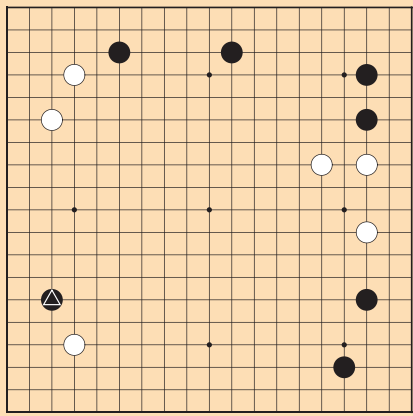
Pour une description complète du système avec pierres de passe, voir la règle officielle française sur :

[http://jeudego.org/\\_php/regleGo.php](http://jeudego.org/_php/regleGo.php)

Vidéo d'une arbitre comptant une partie en règle chinoise : AlphaGo contre Ke Jie, match 1, sur la chaîne de Google Deepmind, à partir de 4:52:15. Attention les yeux, les pierres bougent dans tous les sens !

<https://www.youtube.com/watch?v=Z-HL5nppBnM>

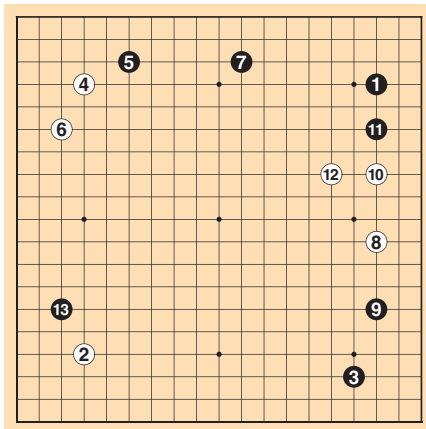
# Quel joseki choisir ? Junfu Dai



## Problème

Ce problème est issu d'une partie réelle, qui a opposé Lee Changho 9P et Lee Sedol (3P à l'époque) lors de la finale de la 7e coupe LG en 2003.

Noir : Lee Changho 9P  
Blanc : Lee Sedol 3P



## La partie réelle.

Noir joue le *kakari* N13 sur le bord où Blanc a commencé à s'installer. Blanc doit prendre une décision pour le *joseki* dans ce coin.

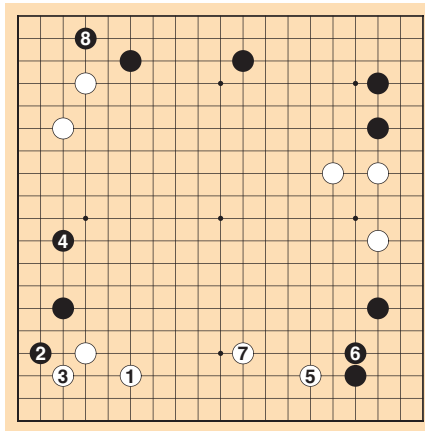


Diagramme 1  
Une partie tranquille.

Le *keima* B1 pour défendre le coin est un choix possible. La partie devient tranquille. B5 est une extension importante qui menace une invasion dans le coin au *san-san*, N6 est impératif pour éviter la perte du coin. Après B7, Noir glisse dans le coin Nord-Ouest pour renforcer son bord Nord. Cette position est acceptable pour les deux camps, mais ce genre de partie est plutôt compatible avec le style de Lee Changho. C'est pourquoi Lee Sedol ne l'a pas choisi.

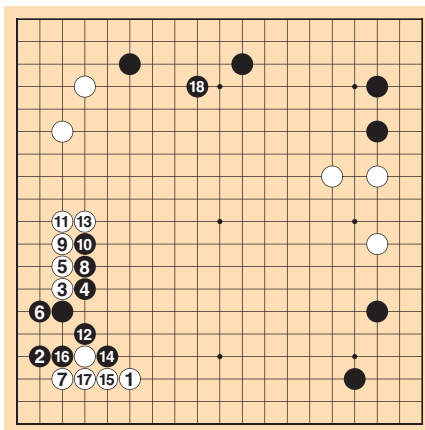


Diagramme 2  
Une partie équilibrée.

Jouer le *joseki* coréen en B3 est également possible. Après B15, Noir gagne le *sente* pour renforcer son bord au Nord. Cette situation est aussi tranquille. Les groupes sont presque tous bien installés et la partie se dirigera bientôt vers le *yose*.

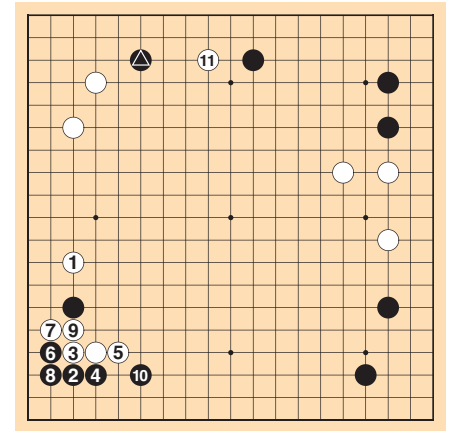


Diagramme 3  
Le plan de Blanc.

La pince B1 a pour objectif de construire sur le bord Ouest une influence qui favorise le combat après l'invasion en 11. La pierre ▲ se retrouve seule dans une zone blanche. Lee Sedol cherche forcément un combat.

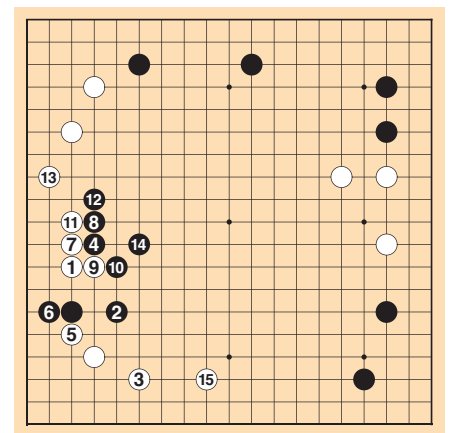


Diagramme 4  
Une influence qui ne sert à rien.

Après la pince, Noir n'a pas intérêt à choisir le *tobi* en 2 pour jouer l'influence. En effet, jusqu'à B15, Blanc a pris du territoire sur les deux bords et l'influence que Noir a acquise ne peut visiblement pas lui servir à grand chose. De plus, tous les groupes blancs sont bien installés.



« Quoi ! invasion *san-san* directement ! ? »

« Ok Boomer... »



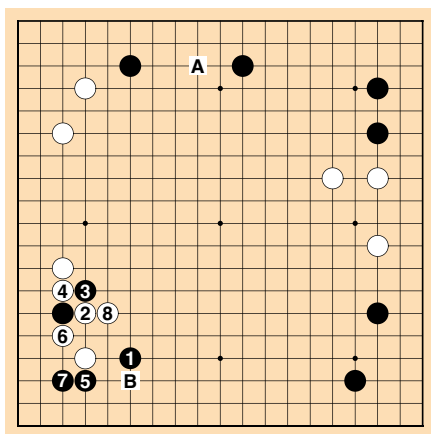


Diagramme 5

#### La partie réelle.

Dans la partie, Noir a choisi de jouer le coup 1 de contre-pince en quatrième ligne. Le coup B8 est *gote* mais très utile pour un futur développement sur le bord Ouest. Ce coup n'a pas seulement fortifié l'influence blanche sur le bord Ouest, il vise également simultanément deux coups d'attaque, en A et en B.

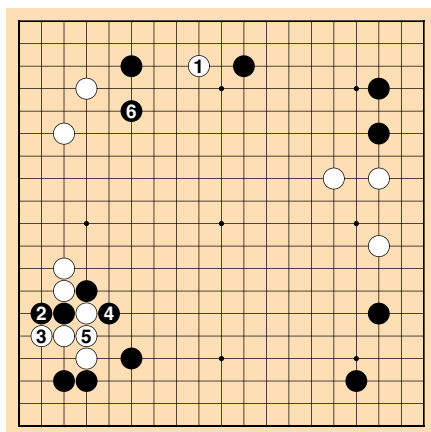


Diagramme 6

#### Un combat compliqué.

Si Blanc envahit tout de suite en 1, Noir peut profiter de coups sente en N2 et N4. Quand Noir sort ensuite sa pierre avec un *tobi* en 6, il devient difficile pour Blanc de continuer à organiser son attaque car la position de ses troupes sur le bord Ouest est relativement basse.

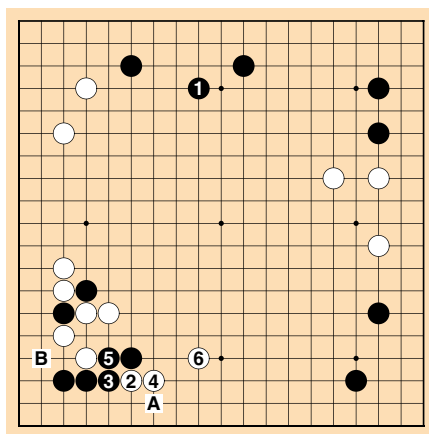
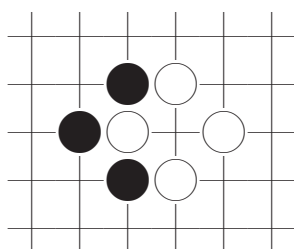


Diagramme 7

#### Une attaque sévère.

Si Noir se protège en 1 sur le bord Nord, le coup en B2 est une sanction sévère. Noir ne peut pas jouer le *hane* en 4 car Blanc répond en 3. Noir coupe alors en 5 puis Blanc joue le *hane* en A qui lui permet de tuer le coin noir. N3 est donc impératif. Jusqu'à B6, Blanc a bien limité les pierres noires dans le coin et, surtout, le prochain coup blanc en B menace même la vie du groupe noir. Cette situation est difficile à gérer pour Noir.

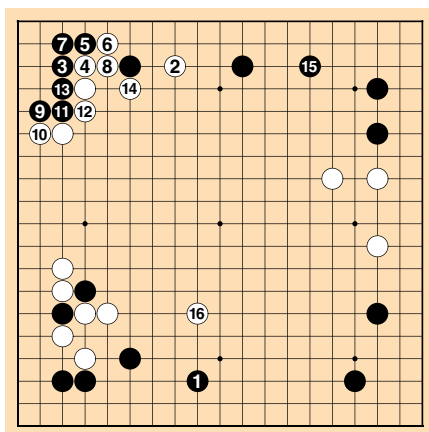


Diagramme 8

#### La partie réelle.

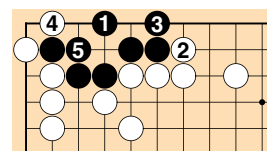
Dans la partie, Noir joue l'extension en 1. Blanc envahit en 2. Comme le contexte est favorable à Blanc pour combattre, Noir choisit d'entrer dans le coin pour vivre.

Après B14, Blanc est devenu solide partout et menace à nouveau Noir d'une invasion au Nord-Est. Noir est donc contraint de se défendre en 15.

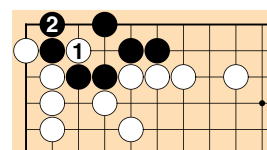
Après B16, Noir est obligé d'envahir l'énorme *moyo* de son adversaire. Ce combat favorise évidemment Blanc.

# Tsumego à gogo Solutions Fan Hui

## Niveau débutant

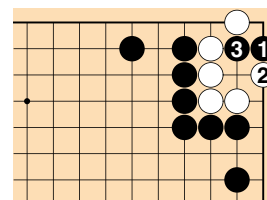


Problème 1 : Noir est vivant.



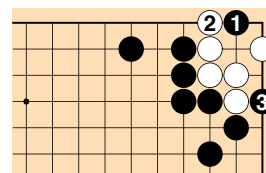
Problème 1, variante.

Il n'y a pas de souci.



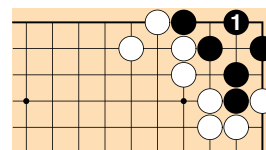
Problème 2 :

Noir plonge au point vital de la « forme en cinq ».



Problème 3 :

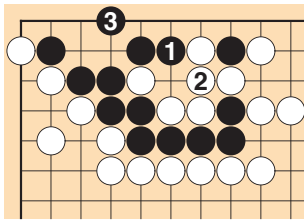
Blanc est mort !



Problème 4 :

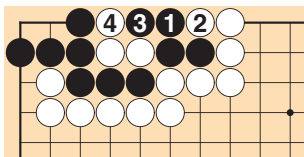
« Il se passe toujours quelque chose au point 2-1 » : Noir a deux yeux.

## Niveau intermédiaire



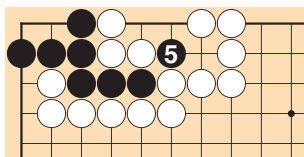
### Problème 5

① agrandit l'espace, et ③ est le point vital : Noir est vivant !



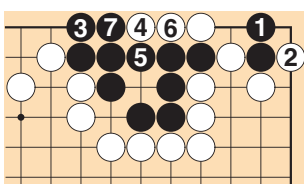
### Problème 6a

N1 : joli coup ! Puis on continue à sacrifier avec N3...



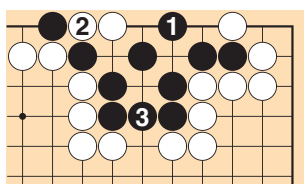
### Problème 6b

N5 : et on termine par un jeu sous les pierres !  
Noir prend trois pierres, c'est vivant !



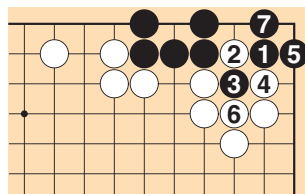
### Problème 7

Le bon *tesuji* est ① !  
Après N7, Noir est vivant.



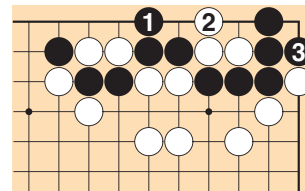
### Problème 8

① est le bon coup !  
Après N3, Noir est vivant.



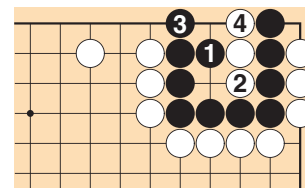
### Problème 9

N1 : point vital !  
N3 : *tesuji* de sacrifice.  
N7 : Noir est vivant !



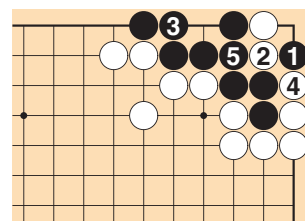
### Problème 10

La descente sur la première ligne ① est le *tesuji*.  
Même si Blanc résiste en B2, après N3, Noir est vivant !  
Si Blanc joue 2 en 3, Noir joue 3 en 2, prend et obtient son second œil.  
Réfléchissez sur le yose...  
Posez les deux séquences, quelle est la meilleure pour Blanc ?



### Problème 11

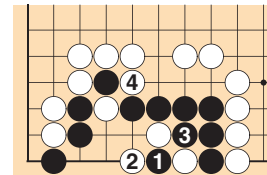
① est le point vital.  
Après B4, Noir obtient une vie par *seki* !



### Problème 12

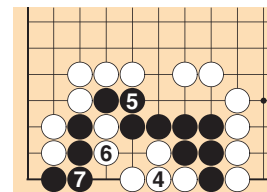
N1 est le *tesuji* !  
Ne pas hésiter à « sacrifier » cette pierre : après N5, on a un œil dans le coin grâce au snappe !

## Niveau confirmé



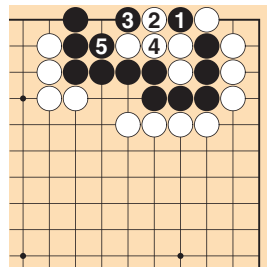
### Problème 13

N1 : Sacrifice !  
N5 reprend en 1 : c'est un *ko*.  
C'est le meilleur résultat..



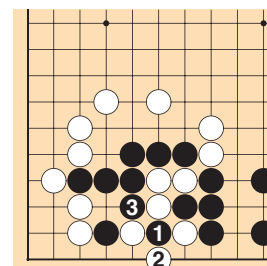
### Problème 13, variante sur B4.

Si Blanc ne laisse pas le *ko* à Noir... Après N7, Noir est vivant !



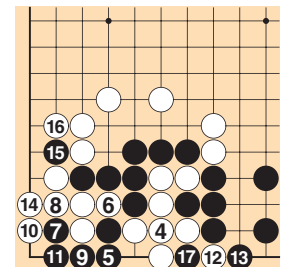
### Problème 14

Premier *tesuji* : il faut d'abord sacrifier une pierre.  
N3 est le second *tesuji*.  
N5 : Noir vit grâce à un *ko*.



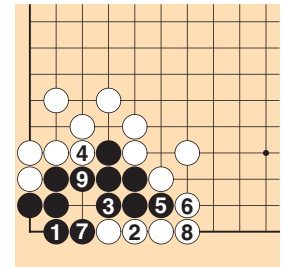
### Problème 15

① est un joli *tesuji* !



### Problème 15 (suite)

N17 : C'est un *ko*, mais bien favorable pour Noir.



### Problème 16

Ce problème est étiqueté « 5D » par Fan...  
① : ce coup bizarre est le *tesuji* pour vivre !  
N9 : Deux yeux.



« Point vital ! »

Préparez vos vacances d'été !

Pensez au stage fédéral lors du Congrès National de Go (du 4 au 18 juillet).

Cette année, il se déplace au domaine de Mazières, situé dans la belle vallée du Lot.

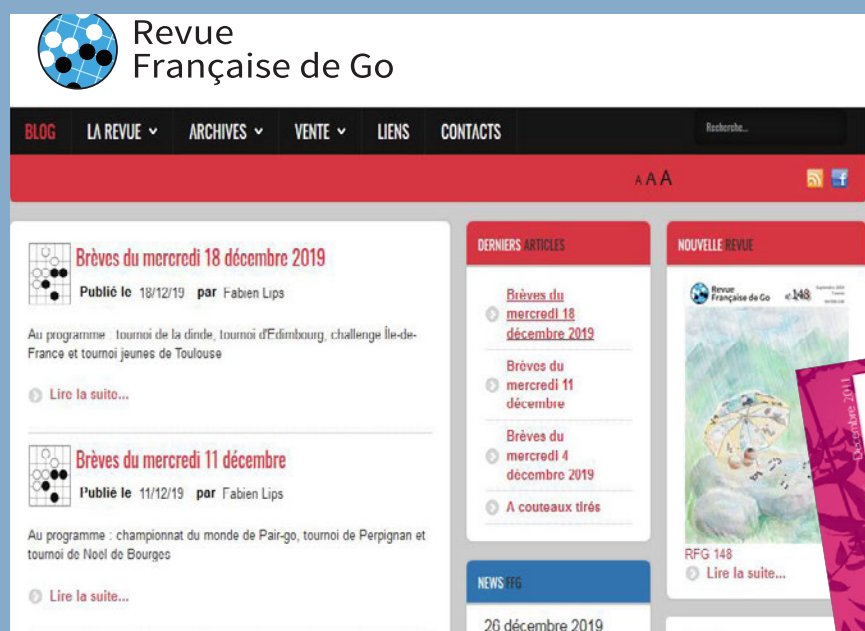
Surveillez le site de la FFG, à la rubrique « stages » pour les détails !

# 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](mailto:materiel@jeudego.org)

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



# JeuxduMonde.com

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

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

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



**24 modèles de goban\***



**16 types de pierres\***



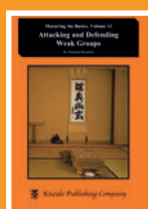
**9 modèles de bols\***



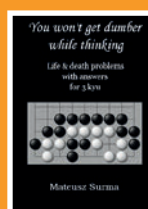
**250 livres de Go\***  
tous les classiques, et les nouveautés



Rational Endgame  
(Antti Tormanen)  
21,00€



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



You won't get dumber  
while thinking  
(Mateusz Surma)  
15,00€



Opening and Middle  
Game Problems  
(Bozulich) 25,00€



Le Jeu de Go, Principes  
Fondamentaux (Yilun  
Yang) 49,50€ 18,50€

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

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

\*Nombres d'articles et tarifs au 01/01/2020 susceptibles de modifications

**LOOLAH**  
PRODUCTIONS