

Nouveau site de la revue !

Publié le 31/05/13 par Chantal Gajdos

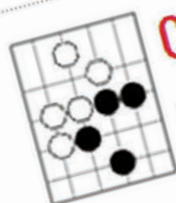


Et voici un tout nouveau tout beau site pour la revue afin d'accueillir comme il se doit la future édition électronique ! Vous retrouverez sur le site des lecteurs de parties qui vous permettront de suivre facilement les parties commentées dans la revue. **Nos archives pdf** devraient également se compléter dans les mois à venir, le dernier numéro en date restant toutefois en attente d'être financé par la Fédération Française de Go.

La revue électronique est arrivée !

Tags RFG

Lire la



Congrès National des jeunes 2012

Publié le 2/11/12 par Motoki Noguchi

Les débats du congrès national sont

mais aussi...

Le Championnat de France 2012 à Lyon

et encore...

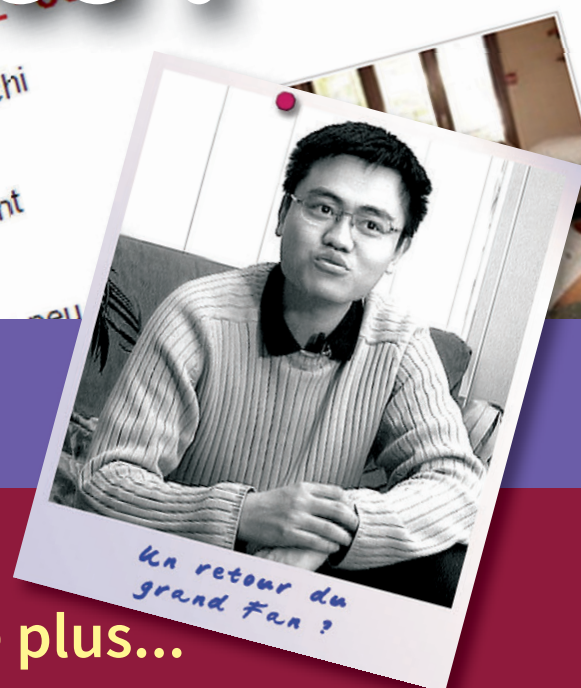
Le club de Grenoble a 40 ans

Coupe Maître Lim

Tournois Pandanet et Meijin 2012

et de plus...

Fan en Chine





Le spécialiste du jeu de Go et des jeux asiatiques

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

39 ensembles complets



19 modèles de goban



10 types de pierres



12 modèles de bols

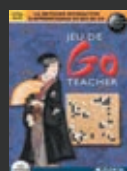


237 livres de Go

bien sûr tous les classiques, mais aussi les nouveautés



version française
sept 2013 !!!



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

JeudeGo.com est une réalisation de Loolai Productions, éditeur des sites jeudemahjong.com jeuxdumonde.com et du CDrom Jeu de Go Teacher

Nombres d'articles et tarifs au 15/06/2013 susceptibles de modifications

Loolai
PRODUCTIONS

Mah-Jong
JeudeMahJong.com

Jeux du Monde.com

L'édito

ACTUALITÉS

Actualités France	2
le club de Grenoble a 40 ans	3
Championnat du monde de Pairgo	4
Championnat de France par équipe 2012	5
partie(s) commentée(s)	6
Championnat de France 2012 - 4 ^e tour	8
partie(s) commentée(s)	9
Stage jeune 2012	12
Coupe Hikaru partie(s) commentée(s)	14
Tournoi Pandanet 2012-2013	15
Meijin 2012	16
partie(s) commentée(s)	17
Statistiques des joueurs et des clubs	18

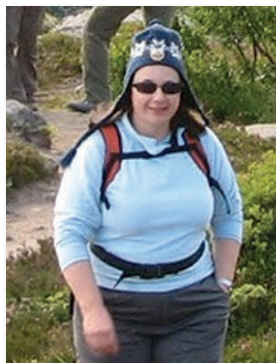
INTERNATIONAL

Voyage en Thaïlande	20
Fan en Chine	21
Les grands maîtres du passé	24

PÉDAGOGIE

Cours joueurs confirmés	26
Cours joueurs faibles kyu	28
Tsumego	31

- Éditeur : Fédération Française de Go.
- Siège social : Fédération Française de Go chez ABC/LIV 99 / 103 rue de Sèvres, 75280 Paris CEDEX 06.
- Directeur de publication : Michel Trombetta.
- Rédacteur en chef : Chantal Gajdos.
- Rédacteur adjoint : Jean-Pierre Lalo et Motoki Noguchi.
- Maquettistes : Gérald Garlatti, Michel Trombetta.
- Correcteurs : Simon Billouet, Patrick Bossut, Lionel Bouton, Davy Branger, Sébastien Cordrie, Benjamin Hellouin, Marie Julien, Laurent Lion, Patrice Mauny, Sylvain Ravera, Philippe Richard, Nicole Tagnon.
- Dessinateurs : Sylvain Clément, Michel Trombetta.
- Rédacteurs : Fan Hui et Motoki Noguchi, Xie Weidong, Pierre Boudailliez.
- RFG est publiée par la Fédération Française de Go.
- La FFG est membre de la Confédération des Loisirs de l'Esprit.
- Imprimé par : Chevillon Imprimeur à Sens, labellisé IMPRIM'VERT.
- Dépôt légal à parution.



La Revue Française de Go, version internet, vient de sortir. Tels les plus grands hebdomadaires (Le Monde, Le New York Times,...) nous avons-nous aussi la version papier et la version en ligne. Cela pour une plus grande diffusion et une accessibilité pour tous : nous cherchons à la rendre la plus attirante possible afin de faire partager l'actualité et le plaisir de jouer au go, de tisser des liens entre

joueurs voire même de les faire progresser...

L'abonnement à la version papier ainsi que sa vente en magasin reste d'actualité pour tous ceux qui souhaitent compléter leur collection et profiter d'un confort de lecture irremplaçable.

La version en format pdf, téléchargeable, est disponible pour tous les licenciés FFG ; elle fait partie désormais des avantages liés à la licence fédérale.

Nous en avons profité pour "relooker" la nouvelle revue afin d'améliorer la lisibilité sur écran et de vous proposer une version toute en couleurs !

La RFG reste sur sa lignée avec trois parutions par an, vous retrouverez toutes vos rubriques habituelles ainsi que vos rédacteurs préférés...

...

Notre site web retrouve également une nouvelle jeunesse : blog, accès à la lecture en ligne des parties commentées dans la revue, archives des anciennes revues et articles (rubrique qui devrait s'étoffer dans les mois à venir).

...

La RFG vit en grande partie grâce au bénévolat, n'hésitez pas à nous contacter si vous souhaitez contribuer en proposant un article ou simplement donner un coup de main !

Chantal Gajdos, Rédactrice en chef de la RFG.

Et toujours...

L'email de la rédaction :

redaction-rfg@jeudego.org

Le site de la revue :

<http://rfg.jeudego.org>

Notre page facebook :

www.facebook.com/revue.francaise.go

EN BREF

Tournoi de Perpignan

C'est la troisième année que nous investissons le Mas Rovira à Clairac chez Véro pour recevoir les participants de notre 18^e tournoi de Go. 37 joueurs se sont mesurés sur les gobans les 1^{er} et 2 décembre 2012. Le repas du samedi soir a été accompagné en musique et en chant par un orchestre – les "Sans sucres ajoutés" – qui a reçu les applaudissements enthousiastes de l'assistance.

Le dimanche midi, ensoleillé comme toujours, Pascal, Blaise, Laurence et Guy ont préparé une grillade composée de saucisses, boudins, boutifares, côtelettes et d'escargots au sel et à l'aïoli.

Ce tournoi a été marqué par la prise de licence de cinq nouveaux joueurs du club de Perpignan, ce qui porte son effectif (26 membres) à son niveau le plus élevé depuis sa création.

La remise des prix a récompensé Éric Machet 1^{er} dan, vainqueur de cette édition devant Mathieu Delli-Zotti 3^e dan et Pierre Boulestreau 1^{er} dan.

Notez vite dans vos agendas la date de notre 19^e édition qui se déroulera les 7 et 8 décembre 2013. Suivez aussi l'exemple de Florian Nivet, qui a reçu une bouteille de muscat pour s'être inscrit le premier dès lors que notre tournoi a été annoncé. Rendez-vous l'année prochaine pour de nouvelles aventures...

Daniel Tosetto



Photo : Sylvie Saves
Le gagnant : Éric Machet

Tournoi d'Orsay

Pour ce 17^e tournoi d'Orsay, la Grande Bouvêche était encore là pour nous accueillir les 12 et 13 Janvier 2013. Les 71 participants sont arrivés samedi matin (3^e plus importante participation !), tous prêts et motivés pour gagner.

14h top départ, les joueurs ont lancé les horloges et leur tic tac régulier, les pierres atterrissaient sur les gobans, se menaçant vigoureusement, chaque participant tentant de prendre de l'avance sur l'autre pour obtenir la victoire.

Après chaque duel, c'est l'heure de se recharger en carburant au bar. Au choix : galette des rois, sodas, bières, cafés, sandwiches, etc. Quant à la délicieuse salade de pâtes, elle n'a pas fait long feu.



Photo : Ralf Wurzinger
Stéphan Kunne contre Guillaume Attia

Pour la prochaine édition, de la pizza sera prévue.

En haut du tableau, nous accueillons depuis quelques années un groupe de

joueurs qui a maintenant un niveau entre 2 et 3 dan et qui semble vouloir monter ensemble d'un dan chaque année. Remarquable aussi la persévérance de Yoshiro Awano (Levallois) qui ne rate aucun de nos tournois depuis 12 ans. D'ailleurs, il est exonéré de frais d'inscription depuis l'année dernière (c'est devenu une règle du tournoi, écrite nulle part...). Bref, venez nombreux l'année prochaine, bonne humeur garantie !

Adrien Dupont

1 ^{re} catégorie (1d - 3d):	2 ^e catégorie (1k - 4k):	3 ^e catégorie (5k - 17k):
Guillaume Attia, 3d, Orsay	Louis Dumont, 2k, Antony	Benjamin Hellouin, 5k, Marseille
Antoine Branchard, 2d, Lyon	Géraud Chirol, 2k, Antony	Philippe Drabczuk, 9k, Antony
Roman Lemasson, 3d, Epitamine	Ardalan Yaghoubi, 2k, Aligre	Julien Lopez, 15k, Orsay

L'académie de go de Fan Hui

Depuis très longtemps, après avoir essayé beaucoup de choses, j'avais envie de créer un groupe d'étude qui soit motivant, amusant et efficace. Voici ce nouveau programme.

La formule de base :

1 - Cours : Deux cours par mois sur KGS, ouverts à tout membre de la ligue, avec en général le commentaire des parties d'entraînement des joueurs de la ligue. Ces cours auront lieu à 20h30, le deuxième et le quatrième mardi du mois.

2 - Simultanées : Parties simultanées sur KGS deux fois par mois, avec un joueur professionnel qui jouera contre huit personnes.

3 - Entraînements internes : Selon le niveau, je vais répartir les joueurs en

plusieurs groupes, avec huit joueurs par groupe et une partie à jouer par semaine. Les deux meilleurs d'un groupe monteront dans le groupe supérieur et les deux derniers du groupe descendront dans le groupe inférieur.

4 - Devoirs : Les joueurs reçoivent une série de problèmes tous les 5 jours.

Les options supplémentaires :

1 - Cours collectifs : Les cours se déroulent les jeudis soir et huit séances sont prévues pour le prochain trimestre (deux cours par soirée : joseki et fuseki modernes).

2 - Cours et commentaires audio enregistrés : Pour ceux qui ne peuvent pas assister aux cours en direct, différents tarifs sont disponibles.

Hors des activités de cours, il y aura aussi des échanges internationaux : un challenge contre un club chinois est en cours d'organisation. La prochaine saison de l'académie commencera le 8 mai et finira le 8 juillet.

Tarifs :

- formule de base : 38 €
- cours collectif optionnel : 48 € par programme (joseki ou fuseki)
- formule tout compris : 166 €

Pour vous inscrire, envoyez un e-mail à orangean@yahoo.fr en indiquant : nom, prénom, pseudo KGS, niveau KGS, niveau FFG et le tarif choisi.

Pour plus d'informations : <http://goacademie.com>

Fan Hui

Le club de Go de Grenoble a 40 ans !

Le 26 février 1973, le club de Go de Grenoble devenait une association loi 1901. 40 ans plus tard, des centaines de joueurs sont passés par le club. Et grâce à eux, on ne compte plus les grandes histoires et les petites anecdotes qui font de Grenoble un club de cœur pour beaucoup d'entre vous

On retrouve l'infini des possibles cher au jeu de go dans le film de la vie du club : les parties de go, les soirées dans les bistrot de quartiers, la vie associative, les rencontres, les fiançailles, les mariages, les grossesses, les accouchements, les disputes, les réconciliations, les apéros, les parties de coinche, les blitz acharnés, Ze Tournoi, l'ADAJE, les cours magistraux, les parties de Risk, les animations, les initiations, l'école de go...

Le 19 janvier 2013, nous avons fêté les 40 ans du club entre amis. On se

rappellera de cette soirée, la joie de se retrouver et la douceur des souvenirs évoqués. On se rappellera le diaporama photo et les discours des présidents. On se rappellera que le jeu de go, c'est beau quand ça rassemble des copains. La soirée nous laissera également quelques souvenirs émus...

Dominique, qui manquait de voix, a pu faire entendre son discours grâce à Jean-Loup qui a servi de mégaphone. Avec mère et fils sur l'estrade, comment mieux illustrer que le club est une grande famille ! Anne a servi de voix pour les présidents absents et, le moment venu de son discours, le diaporama diffusait des photos d'elle en maillot de bain : ou comment capter l'attention de son auditoire...



Le discours du président à la soirée d'anniversaire

Le diaporama, toujours lui, s'est fait éloquent en faisant passer la photo de feu Daniel Berthelet alors que Toru, dans son discours de président, honorait l'héritage de ses prédécesseurs.

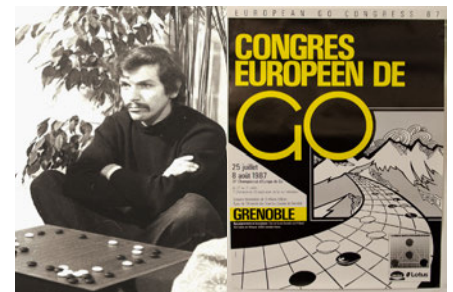
Aujourd'hui le Go à Grenoble c'est un vrai mariage (pour tous) : c'est un club qui se réunit plusieurs fois par semaine dans différents lieux du centre-ville, c'est la boutique spécialisée de Christophe et Xavier, c'est l'école de go de Dominique et Toru, c'est le succès du go en milieu scolaire grâce à Josée, c'est Ze Tournoi...



Demain on pensera encore avec émotion à tous ces joueurs qui ont marqué l'histoire du club ; des joueurs qui ont su donner de leur temps pour faire vivre et stimuler le club. Il reste de belles pages à ajouter à l'histoire du club : venez nous voir !

Et en attendant, retrouvez-nous sur internet (photos, blog) :

<http://grenoble.jeudego.org>



Philippe Bizard Sensei Congrès européen 1987

Chronologie du club

Les présidents du club

1973-1976 : Jean-Maurice Bourgueil
 1976-1977 : Daniel Berthelet
 1978-1980 : Alain Jacquier
 1980-1986 : Philippe Bizard
 1986-1988 : Bernard Salignon
 1989-1991 : Daniel Berthelet
 1991-1993 : Dominique Cornuéjols
 1993-1994 : Anne Rasse
 1994-1997 : Christophe Humbert
 1997-1999 : Jean-Yves Gourmond
 2000-2002 : Georg Ehlers
 2003-2006 : Luc Ronayette
 2007 : Stéphane Balat
 2008-2009 : Philippe Brochon
 2009 : Mohamed Hachani
 2010-aujourd'hui : Toru Imamura

Le club de Go de Grenoble en quelques dates

1973 : naissance du club (association loi 1901).
 1987 : congrès européen de go à Grenoble.
 1991 : trophée des jeunes.
 1992 : le tournoi de Grenoble devient Ze Tournoi.
 2003 : plus de 150 participants à Ze Tournoi.
 2004 : le tome 8 de Hikaru No Go consacre en supplément une page à Ze Tournoi
 2007 : naissance de l'école de go.
 Depuis 2010 : succès du go en milieu scolaire (plus de 100 jeunes joueurs à Grenoble).



Ze Tournoi fait du 7x7 humain (2007)



Ze Tournoi fait du théâtre (2001)

Mini-quizz !

Questions :

- 1 - Citez quatre membres du club de go de Grenoble ayant été champions de France de go.
- 2 - Deux membres du club de go de Grenoble ont été présidents de la FFG, lesquels ?
- 3 - Quel est le plus haut podium du club de go de Grenoble à la coupe Maître Lim ?

Réponses :

- 1 - André Moussa, Pierre Colmez, Farid Ben Malek, Bernard Helmstetter.
- 2 - Dominique Cornuéjols, Philippe Bizard.
- 3 - 2^e (2009, 2011).

Minnie et Mickey

au Championnat du Monde de Pairgo

En 2012, le 23^e championnat du monde amateur de Pair-Go s'est déroulé à Tokyo les 3 et 4 novembre. Il y avait 32 paires participantes (en fait 31, parce que la Chine ne s'est pas déplacée pour des raisons diplomatiques liées à la crise des îles Senkaku), dont onze paires japonaises.

Mais tout n'avait pas commencé là pour nos héros (Minnie alias Milena Boclé, et Mickey, l'auteur de ces lignes), puisqu'il avait d'abord fallu se qualifier.

Le système

Il y a un système très compliqué à l'échelon français (pour dire quel est l'éventuel qualifié français) et un autre encore plus compliqué à l'échelon européen (pour dire si les Français ont le droit de partir) : tellement compliqués que je n'essaierai pas de vous décrire les systèmes de calcul, probablement inventés par des économistes en manque de formules nébuleuses.

Par ailleurs, il y a des règles étranges au pair-go : pour éviter que ça dure trop longtemps, les parties se jouent en 45 minutes mort subite ; et quand on se trompe dans l'ordre, on donne trois points aux adversaires.

Un mélange subtil de tous ces ingrédients (et le fait que le championnat qualificatif se jouait à Marseille) nous permit d'avoir suffisamment de points pour être les premiers... Non, pas tout à fait ! Nous permit d'avoir suffisamment de points

pour que, une fois écartés quelques concurrents dangereux ("le Japon c'est loin", "vous avez des enfants à élever", etc.), nous soyons les représentants français parmi les onze paires européennes. Vous suivez tout, n'est-ce pas ?

Le championnat

Le championnat en lui-même, c'était cinq rondes : une le samedi (suivie par des tas de cérémonies d'ouverture et de parties amicales), quatre le dimanche. À la première, nous avons rencontré les Indonésiens. Ils étaient annoncés 2^e et 3^e dan, mais tout le monde est inscrit à son niveau national, d'où de grandes disparités et une victoire facile. Minnie et Mickey allaient pouvoir montrer au monde entier la force de l'industrie goïstique française.

Mais à la deuxième ronde, nous avons malheureusement subi les foudres des Coréens Talia al Ghul et Bane, en route pour une septième victoire du Matin Calme et pas franchement partageurs. On a abandonné quand on s'est rendu compte qu'ils n'allaient pas arrêter de nous tuer des groupes même s'ils étaient déjà en avance.

On avait ensuite la chance de prendre notre revanche contre les Russes Kovaleva et Surin, contre qui on avait perdu au championnat d'Europe. Malheureusement, c'est le moment où Mickey a décidé de prendre la direction des opérations, et on sait comment ça se finit dans ces cas-là.

Un peu déçus, nous avons quand même trouvé le courage de battre les Péruviens Donald et Daisy, affaiblis par le fait que Daisy ne connaissait pas les règles du jeu trois mois avant.

Pour finir, nous avons rencontré et perdu contre une paire japonaise, qui nous a permis de (ré?)-apprendre le sens du mot "honté". Un bilan du championnat moyen : aucune perf, mais aucune contre-perf. On fera mieux la prochaine fois !

Le championnat est globalement très bien organisé et c'est plutôt impressionnant de voir Ishida Yoshio ou Michael Redmond, tous deux arbitres du tournoi, s'arrêter longuement devant vos parties...

En costumes traditionnels !

Il paraît cependant clair que le Japon organise tout ça dans l'unique but de vous faire sentir le plus ridicule possible lors de la cérémonie d'ouverture où vous devez porter votre costume national.



Minnie et Mickey en grande tenue...

Pour l'occasion, Minnie avait sorti son costume traditionnel de bretonne (coiffe comprise), tandis que Mickey avait allié une marinière (c'est à la mode) à un béret (sans baguette ni camembert, hélas). Tout cela a beaucoup plu à Takemiya (en fait, surtout Minnie).

En résumé, jouez au pair-go, vous changerez votre vision du jeu ! Mes informateurs m'assurent que le prochain championnat de France aura lieu lors de Ze Tournoi de Grenoble, c'est une très bonne occasion pour vous jauger. Si vous êtes économiste, vous pouvez même calculer le nombre de points qu'il vous faudra pour faire comme nous et partir au Japon (je crois qu'il vaut mieux gagner ses parties).

en souvenir d'un article de Bruno Bouzy

Simon Billouet



Les participants.

Coupe Maître Lim

Toulouse 2012

Les 16 et 17 novembre avait lieu à Toulouse la 10^e Coupe Maître Lim (championnat de France des clubs), dans le splendide centre culturel Bellegarde, prêté par la mairie pour l'évènement, à deux pas du centre-ville. Par ailleurs, le centre Jolimont accueillait les joueurs pour l'hébergement.

samedi matin était accompagné de café et chouquettes (délicieuses).

Douze équipes se sont affrontées, dont trois de Toulouse pour assurer la parité. Ont aussi participé Strasbourg (deux équipes), Grenoble, Nantes, Dijon, Aligre, Montpellier, Graug (Clermont-Ferrand) et Lyon.

Quatre parties ont pu être retransmises sur KGS à chaque ronde, tandis qu'une salle équipée d'un grand écran permettait à tous de suivre les parties. Nous avons fait le choix de retransmettre les deux premiers gobans de deux matchs différents à chaque ronde. Ainsi quatre parties étaient retransmises, et il s'agissait des parties a priori les plus tendues.



Le centre culturel Bellegarde à Toulouse.

Nous avons fait graver une splendide coupe et des médailles pour les trois premières équipes, au nom de la "Coupe Maître Lim 2012".

Au rayon des surprises et anecdotes :

- Dijon reste la bête noire de Nantes et accroche encore le match nul cette année,
- Lyon bat Toulouse 4-0 à la dernière ronde (deux perfs) et gagne ainsi sa place dans les 5 premiers,
- Signalons la performance de Montpellier, 9^e théorique et qui arrive à se hisser à la 6^e place. Gageons que cela les motivera pour faire encore mieux l'an prochain,
- Toulouse 2 et Toulouse 3 n'ont pas réussi à gagner malgré un match fratricide à la quatrième ronde,
- Enfin, les joueurs ont été étonnamment sobres (effet championnat ?) du moins lors du tournoi lui-même, parce qu'en dehors et selon les rumeurs...

Éric Saves



Les équipes en lice.

Cette seconde expérience d'organisation au centre de Toulouse (après l'organisation des championnats de France en 2009) nous incite à renouveler ce type d'évènement : les deux centres nous ont agréablement aidés pour l'organisation, et, comme en 2009, les joueurs étaient ravis de se retrouver en centre-ville.

Pour les repas, il y avait l'embaras du choix, du restau haut de gamme jusqu'au kebab local. Le club préparait des sandwiches pour le samedi midi et l'accueil le

Des curieux passaient voir le championnat durant le week-end et nous avons pu effectuer quelques initiations. Nous avons pu également réaliser des interviews pour des médias locaux, dont un journal "web".

C'est l'équipe de Strasbourg qui remporte haut la main le championnat, avec 19 parties gagnées sur 20. Il faut dire qu'ils étaient largement favoris vu leurs niveaux, et ce malgré la non-participation du champion de France Thomas Debarre. Strasbourg égale le record de trois titres d'affilée détenu par Toulouse.

Au total, Strasbourg a remporté 4 fois le championnat contre 5 à Toulouse et une fois Tours (en 2008).

Le podium est complété par Grenoble (2nd) et Nantes (3^e). Lyon (4^e) et Dijon (5^e), sont les 2 dernières équipes qualifiées d'office pour la phase finale 2013.

Classement	Équipe	Nb de points	Matchs gagnés
1	Strasbourg (Str 1)	10	19
2	Grenoble (Gre)	7	13
3	Nantes (Nan)	6	13
4	Lyon (Lyo)	6	12
5	Dijon (Dij)	6	11
6	Montpellier (Mon)	5	10
	Aligre (Ali)	5	10
8	Strasbourg (Str 2)	4	9
9	Toulouse (Tls 1)	4	8
10	Graug Clermont (Gra)	4	7
11	Toulouse (Tls 2)	2	5
12	Toulouse (Tls 3)	1	3



Thomas Chaboud aux commentaires.



À chacun la sienne.

Coupe Maître Lim Toulouse 2012

Partie commentée 1

Coupe Maître Lim, ronde 4,
Grenoble vs Strasbourg
Toulouse, 18 novembre 2012

○ Noguchi Motoki 7d (Strasbourg)

● Imamura Toru 4d (Grenoble)

Blanc gagne au temps, Komi : 7,5

Commentaires : Motoki Noguchi.

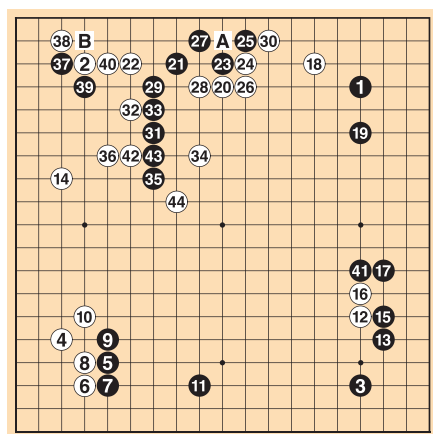


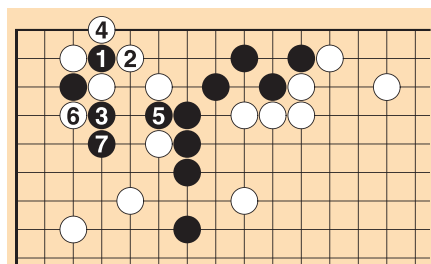
Fig.1 : 1-44.

Jusqu'à Blanc 20, le *fuseki* est tout à fait normal. Je m'attendais à 41 à la place de l'invasion au nord avec 21. Cependant, ce n'est pas simple de répondre à ce coup : à la place de la connexion en 26, peut-être aurais-je dû capturer la pierre 25 avec la coupe en A. Quand Blanc ferme le *mo-yô* avec 36, le *tsuke* en 37 est un très bon timing. Blanc tente de capturer cette pierre avec le *hane* en 38, mais ce coup est probablement abusif. La coupe croisée en Noir B aurait mis Blanc dans l'embarras (Dia.1 et 2). Noir 39 est moins sévère mais même avec ce coup, il reste encore beaucoup d'*aji*. Quand Noir joue 41, Blanc tente de faire disparaître cette menace en attaquant l'adversaire.



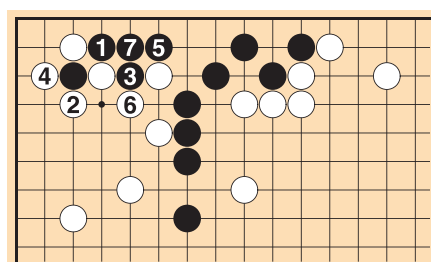
Crédit photo : Olivier Dulac.

Le tirage des rondes est bien surveillé.



Dia.1

Blanc a du mal à répondre à la coupe en Noir 1 (coup 39 de la partie). Si Blanc répond en 2 et 4, Noir peut se renforcer avec 5 et 7 tout en dévastant le *mo-yô* blanc.



Dia.2

Si Blanc capture la pierre noire avec 2, Noir 3 et 5 fait vivre le groupe à droite (coup 1 à la place 39 de la partie). Blanc est mécontent de perdre sa cible d'attaque.

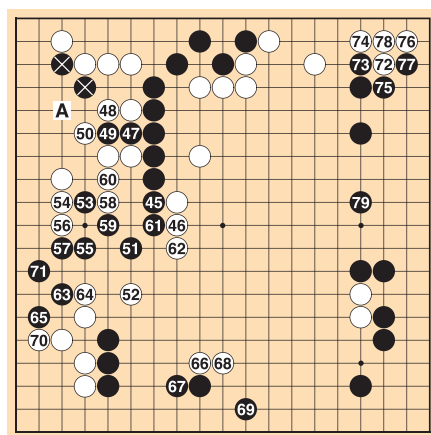


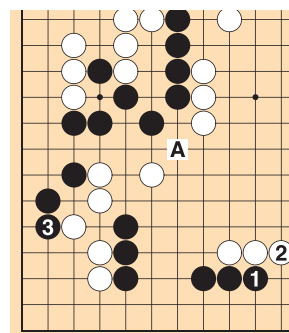
Fig.2 : 45-79.

Noir 47-49 n'est pas nécessaire, cet échange affaiblit les pierres X. Noir aurait dû vivre sans perdre leur *aji* (avec A etc.) : dans la partie, Blanc réussit à les neutraliser dans l'attaque. Quand Blanc menace encore le groupe noir de loin avec 66-68, Noir 69-71 manque d'agressivité (Dia.3). Blanc prend de l'avance avec son invasion au *sansan* avec 72.



Crédit photo : François Bournhonesque.

L'équipe strasbourgeoise : Frédéric Donzet, Antoine Fenech, Motoki Noguchi et Kevin Sbai.



Dia.3

Noir aurait pu finir la séquence en sente avec 1 avant de pousser en 3 (coup 1 à la place de 69 de la partie). Privé de base de vie, Blanc doit se préoccuper de sa faiblesse en A.

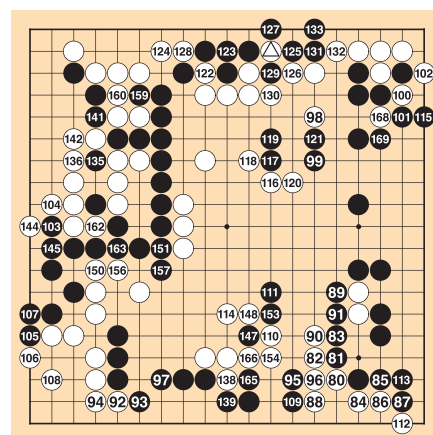


Fig.3 : 80-170, 134-140-146-152-158-164-170 en Δ, 137-143-149-155-161-167 en 129.

Blanc garde son avance en jouant des gros coups de yose tels que 92-94, 100-102.

Partie commentée 2

Coupe Maître Lim, ronde 5,
Strasbourg vs Nantes
Toulouse, 18 novembre 2012

○ Vivien Desveaux 4d (Nantes)
● Frédéric Donzet 5d (Strasbourg)

Blanc gagne de 4,5 points, Komi : 7,5
Commentaires : Motoki Noguchi.

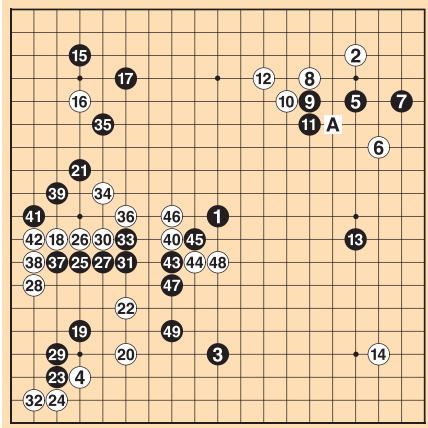
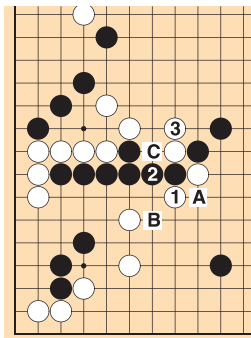


Fig.1 : 1-49.

Fred commence la partie par le *tengen*. Noir 9 me paraît meilleur en A pour ne pas renforcer l'adversaire. Blanc aurait dû jouer une extension solide en 39 à la place de 18 pour ne pas faire travailler le *tengen*. Noir 33 est plus raisonnable en 43, *tobi*. Noir peut affaiblir la pierre 16 avec 35, mais la gueule de tigre en Blanc 36 est également un très bon point qui renforce le groupe blanc et qui met de la pression sur les pierres noires. Avec la contre-attaque en 40, Blanc est en avance. Cependant, immédiatement après, Blanc 44 manque une occasion : ce coup est plus simple en 45, l'œil d'éléphant. La coupe noire en 45 est sévère. Blanc 46 est aussi une erreur, il vaut mieux d'abord jouer l'*atari* en 47 avant de s'étendre (Dia.1). Avec 47 et 49, Noir se consolide facilement et retourne la situation. Blanc est mal avec plusieurs groupes faibles.



Dia.1

L'*atari* en 1 (coup 46 de la partie) est un bon point qui déforme l'adversaire (Noir a un angle vide quand il connecte en

2). Après Blanc 3, Noir peut sortir avec A suivi de B, mais il doit souffrir plus que dans la partie. Si Noir joue le contre *atari* en 3 en réponse à 1, Blanc peut sortir en C pour empêcher la connexion de noir.

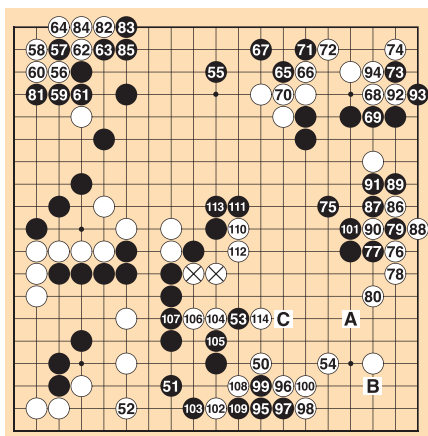
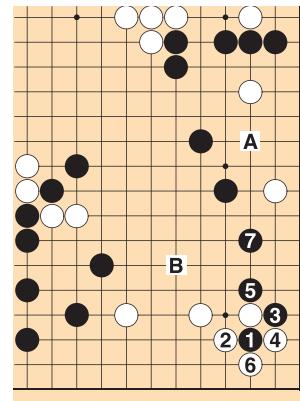


Fig.2 : 50-114.

Cependant, Noir perd son avance avec des coups passifs dans le *chûban*. Noir 75 me paraît plus dynamique en A : Noir aurait dû agrandir le *moyô* et viser la faiblesse dans le coin blanc. Quand Blanc glisse sur la deuxième ligne avec 76, Noir 77-79 sont également petits, puisqu'il reste encore une faiblesse en 86 et Noir peut réduire facilement ce territoire. Noir peut tenter B à la place (Dia.2). Noir 95 est un gros coup mais je préfère C pour neutraliser les deux pierres blanches X. Blanc rattrape son retard en sauvant ses pierres avec 114.



Dia.2

Noir peut commencer par 1-3 (coup 1 à la place de 77). Après Noir 7, Blanc n'est pas totalement vivant même en jouant A. Noir peut aussi envisager un gros *moyô* avec B.

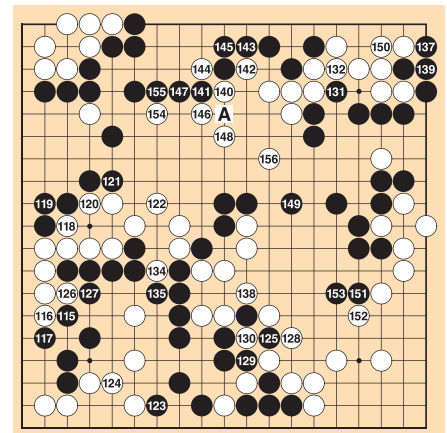


Fig.3 : 115-156, 133 en 125, 136 en 130.

Noir aurait dû valoriser le centre pour retourner la situation. Ainsi, à la place de la connexion de *kô* en 139, il doit jouer le *tobi* en A pour menacer la vie de la totalité du groupe blanc au nord-est et la construction d'un *moyô* central. C'est sa dernière chance dans cette partie. Blanc vit habilement en jouant 140-148 et gagne la partie de 4,5 points. Il s'agit de la seule victoire contre l'équipe de Strasbourg durant cette compétition.



Un aperçu de la salle d'opérations et de commandement.

Crédit photo : Olivier Dulac.

Tournoi de Lyon et 4^e tour du Championnat de France

Le tournoi de Lyon est organisé chaque année le deuxième week-end d'octobre par le Go Club Lyon Shinogi. En plus de ce tournoi, nous faisons tout pour accueillir fréquemment

à Lyon d'autres événements importants du go français ou européen. Ainsi, après avoir organisé le championnat d'Europe Féminin lors de notre tournoi 2010, puis en juin 2012 le championnat d'Europe de Pair Go, nous souhaitions organiser pour 2013 le 4^e tour du championnat de France, qui réunit depuis 2010 les huit meilleurs joueurs français issus du championnat Open, du tournoi de Paris et du congrès européen. Mais suite à un imprévu, la FFG nous a demandé en juillet si nous pouvions organiser le tour final de 2012 plutôt que celui de 2013...

Changement de décor

C'est ainsi que les 13 et 14 octobre 2012, nous avons organisé le 4^e tour du championnat de France et le tournoi de Lyon en parallèle au Château Sans-souci, la Maison des Associations du 3^e arrondissement de Lyon. En 2010 et 2011, nous avions organisé notre tournoi dans un petit village de l'Ain, Balan. Le bilan était mitigé : confort rudimentaire, accès peu pratique... Pour 2012, nous avons donc opté comme en 2009 pour un tournoi en centre-ville, avec un tarif d'inscription très bas (10 €), mais en laissant les participants trouver où se loger. Cette formule "à la parisienne" a ses pour et ses contre, mais elle nous a semblé la plus appropriée pour une grande ville.

Qui était à Lyon ?

Dans la grande salle du Château Sans-souci, nous avons accueilli 61 inscrits et inscrites au Tournoi de Lyon, de tous âges et niveaux (dont 12 en dan, les plus forts étant Toru Imamura 4d et Benjamin Papazoglou 5d), venus d'un peu partout en France et même de Suisse. Par contraste, les potentiels champions



Crédit photo : Mathias Rocher.

Un commentaire animé après la ronde 3 du Tournoi de Lyon. À la fin de la troisième ronde du tournoi de Lyon, une petite surprise eut lieu qui fut l'occasion d'un attroupement sur l'estrade de la grande salle : Fan voulait savoir comment Antoine Branchard 2d avait fait pour battre Toru Imamura 4d...

de France réunis dans la petite salle offraient un tableau plus homogène : 8 garçons de 16 à 27 ans et de 3d à 6d. Seul absent, Benjamin Dréan-Guenaizia, alors en Chine, avait été remplacé par Matthieu Delli-Zotti. En plus des participants, de nombreux responsables de la FFG étaient présents, dont Fan Hui qui a pu commenter certaines parties avec son enthousiasme habituel.

Ambiance

Finalement, les excellentes tartes que Heidi nous proposait à la buvette, la soirée du samedi au Ninkasi, la présence de tant de joueurs forts et/ou simplement passionnés, et enfin les beaux cadeaux de nos généreux sponsors (Trollune, Tout pour les échecs, Jeudego.com, Espace Lyon Japon), tout a contribué à faire de ce week-end un merveilleux moment de go et de convivialité !

Joueur	Niveau	Qualification	Demi-finale	Finale
Thomas Debarre	6d	Congrès	Thomas Debarre	Thomas Debarre
Alexandre Bellis	3d	CdF open		
Benjamin Blanchard	3d	Paris	Antoine Fenech	Tanguy Le Calvé
Antoine Fenech	5d	CdF open		
Jérôme Salignon	5d	CdF open	Jérôme Salignon	
Denis Karadaban	3d	CdF open		
Mathieu Delli Zotti	3d	Congrès	Tanguy Le Calvé	
Tanguy Le Calvé	5d	Paris		

Crédit photo : Mathias Rocher.



Finale du Tournoi de Lyon 2012. Antoine Branchard 2d affronte Benjamin Papazoglou 5d.

Partie commentée 1

Finale du championnat de France
2012, Lyon, 14 octobre 2012,

○ Thomas Debarre 6d

● Tanguy Le Calvé 5d

Blanc gagne par abandon, Komi : 7,5

Commentaires : Fan Hui.

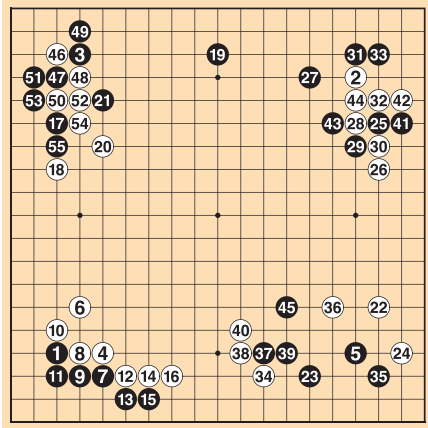
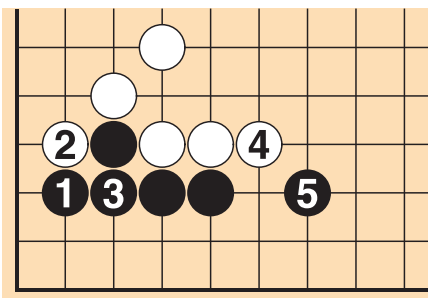


Fig.1 : 1-55.

Noir 11 n'est pas très bon (voir Dia.1). Dans cette position, blanc peut jouer hane en 12. C'est très désagréable pour Noir, dès le début de la partie, de devoir pousser en deuxième ligne ! Blanc 46 est un coup de test : si Noir laisse Blanc vivre dans le coin, il va perdre beaucoup de territoire, sinon, il restera pas mal d'*aji*. Bon coup Blanc 48 qui crée beaucoup d'*aji* ! Noir défend le coin avec 49, mais cela laisse beaucoup d'*aji* à l'extérieur.



Dia.1

Voici la séquence qui est *joseki* : Noir joue en 1 à la place du coup 11 de la partie.

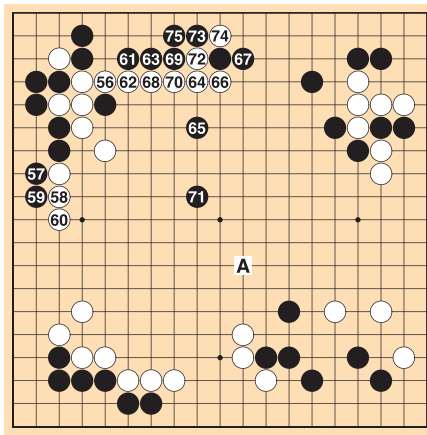
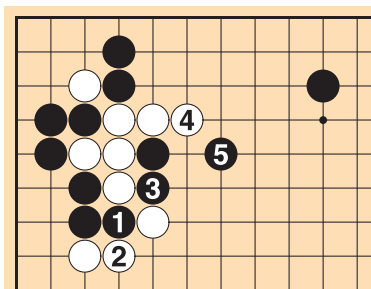


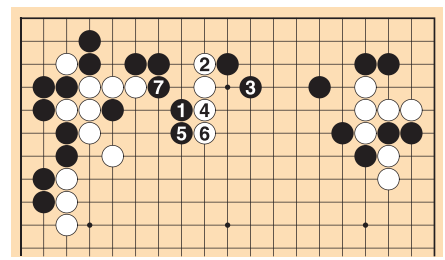
Fig.2 : 56-75.

Avec 56 Blanc cherche à étendre sa zone d'influence au centre mais il y a un problème (voir Dia.2). Noir 57 est bien trop mou. Cela réduit beaucoup les points de Blanc mais ne suffit pas pour cette partie. Noir 61 est trop petit et perd le *sente* alors qu'il faudrait réduire le centre ou attaquer les trois pierres blanches à droite. Après 71, les deux pierres noires sont trop faibles et il y a beaucoup de faiblesses en haut, Noir n'a rien gagné avec cette séquence.



Dia.2

Est-ce que Blanc peut sortir ses 6 pierres en haut ou vivre (coup 1 à la place de 57) ? C'est un combat compliqué pour lui.



Dia.3

Blanc se crée un groupe faible, c'est vraiment une mauvaise idée de sa part (coup 1 à la place de 65).

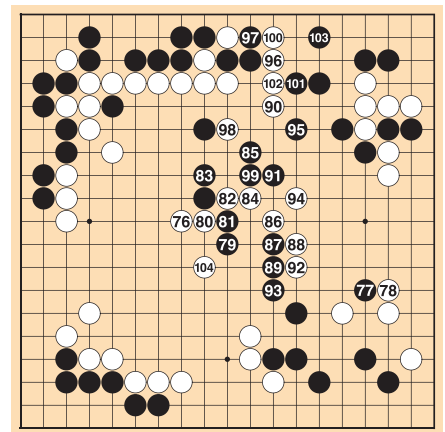


Fig.3 : 76-104.

Blanc 76 est un coup de défense mou, peut être que Thomas pense avoir assez de points. Après Blanc 90, le centre de Noir est très faible, et Noir perd beaucoup de points en haut (coups 100 à 103). Une fois que Blanc ferme son centre avec 104, il est très en avance.

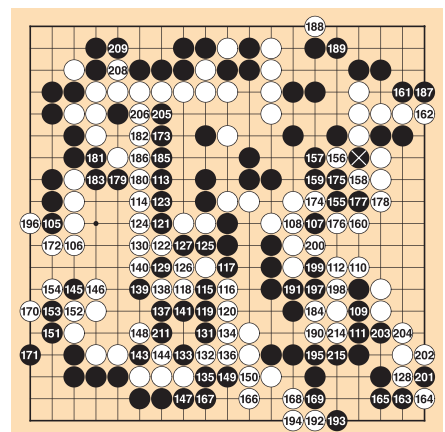


Fig.4 : 105-216, 142 en 129, 207 et 213 en X, 210 et 216 en 156, 212 en 143.

Noir 109 réduit un peu le terrain de blanc, mais ce n'est pas assez pour gagner la partie. Blanc 124 est une grosse erreur (voir Dia. 4), mais Noir n'a pas vu le problème au centre avec 125, donc il n'a plus aucune chance pour la suite.



La finale du Championnat de France 2012 est terminée ! C'est Thomas Debarre 6d qui a remporté le titre, pour la 3^e année consécutive. Fan Hui 2p, qui commentait la partie sur KGS dans la salle d'à côté, vient d'arriver pour montrer à Tanguy Le Calvé le tesuji qu'il a manqué et qui aurait pu renverser la partie...



Quart de finale :
Alexandre Bellis contre Thomas Debarre.

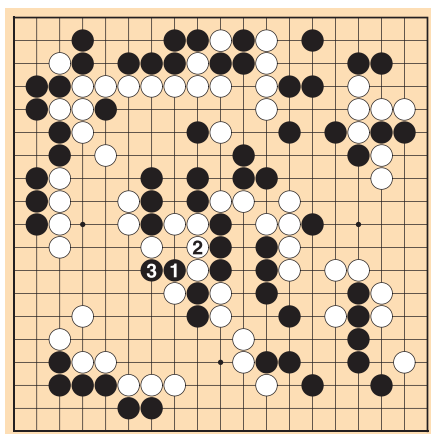
Crédit photo : Mathias Rocher.

Partie commentée 2

Quart de Finale du championnat de France 2012, Lyon, 13 octobre 2012,

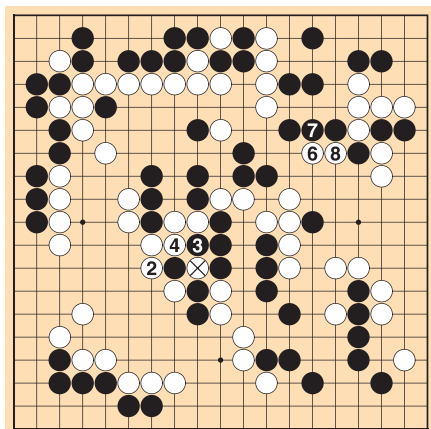
○ Thomas Debarre 6d
● Alexandre Bellis 2d

Blanc gagne de 8,5 points, Komi : 7,5
Commentaires : Fan Hui.



Dia.4

Si Blanc résiste en 2, après Noir 3, ses 4 pierres sont mortes et Noir gagne la partie (coup 1 à la place de 125). C'est une erreur de lecture dans le *byo-yomi* ! Mais à la place de jouer 2, Blanc peut rattraper son erreur (voir Dia. 5).



Dia.5, 5 en X.

Blanc laisse Noir se connecter avec 2-5. Il perd beaucoup de point au centre, mais quand il joue le gros yose 6-8, il est toujours en avance. Si Noir avait vu le problème au centre, la partie aurait été plus compliquée mais le résultat probablement inchangé.

À la nuit tombée, de nombreux joueurs du tournoi de Lyon viennent observer derrière la vitre la demi-finale entre Tanguy Le Calvé et Jérôme Salignon.



Crédit photo : Mathias Rocher.

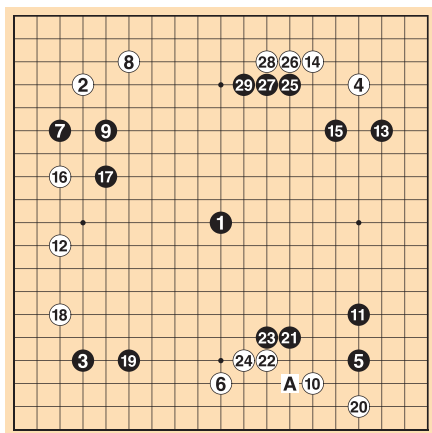
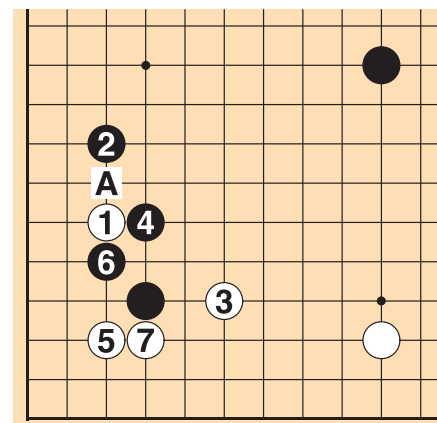


Fig.1 : 1-29.

Noir 1 est-il un bon ou un mauvais coup ? Franchement, je ne sais pas, mais une chose est sûre : c'est un coup très difficile à gérer pour Noir, parce qu'il ne fait pas de point, ne donne pas de base de vie et n'est pas solide.

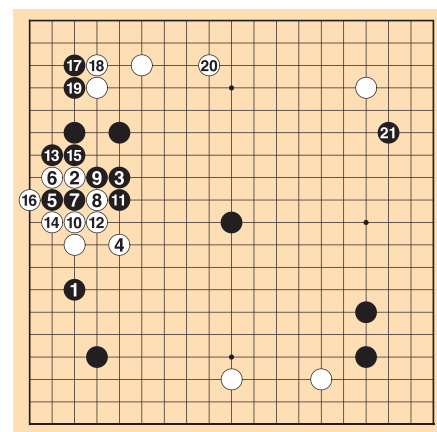
Après Blanc 6, c'est difficile pour Noir de profiter du *tengen*. Noir 9 essaye de l'utiliser mais cela laisse le bord ouest un peu trop ouvert. Blanc 10 a pour objectif de se renforcer avant d'entrer chez Noir à gauche : c'est une bonne idée. Personnellement, j'aurais probablement joué noir en A, qui est un peu plus solide. La réponse de Noir en 11 est un peu haute, on préfère en général jouer sur la troisième ligne. Blanc 12 a l'air évident, mais c'est en fait un coup bien discutable (voir Dia.1). Noir 13 est mauvais : si Blanc joue en 18 immédiatement, il sera stabilisé et les deux pierres noires 7-9 sont vraiment inutiles (voir Dia.2). Blanc 16 est discutable : quand Noir joue 17, ce n'est clairement pas un bon échange pour Blanc (voir Dia.3). Noir 21 est un bon choix, sa seule chance est de construire un gros

moyo à droite. Noir 25 en veut trop : son bord droit est trop ouvert, il faut ajouter un coup pour bien fermer (voir Dia. 4).



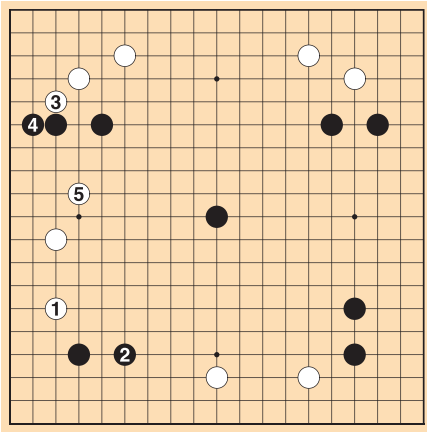
Dia.1, Coup 12 en 1.

Pour Blanc, c'est peut être plus simple de choisir cette séquence (coup 1 à la place de 12 dans la partie). Après 7, Blanc a pris le coin et la position de Noir en haut n'est pas très intéressante pour construire un *moyo* car il reste encore de l'*aji* en A.



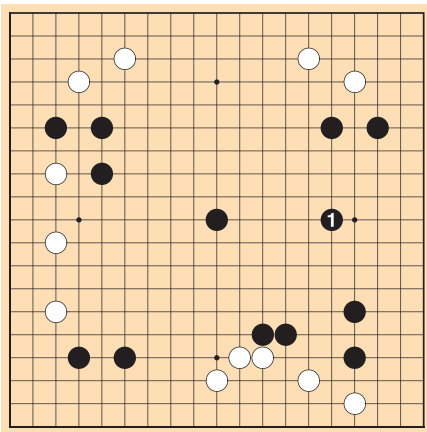
Dia.2

Si Noir pousse avec 1 (à la place du coup 13) quand Blanc fait une extension de deux, la forme de Noir lorsqu'il joue en 3 est très intéressante. Avec le *tesuji* en 5 et la séquence forcée jusqu'à 16, la forme blanche devient lourde. En plus, Noir peut entrer au *sansan* directement en 17. Après 21, le *fuseki* noir est devenu intéressant.



Dia.3.

Si Blanc joue en 1 (à la place du coup 16), Noir a plus de mal pour trouver une bonne forme comme dans la partie, et Blanc peut sortir plus facilement.



Stage Jeunes Lans en Vercors : Rencontres tous azimuts

Les vacances de la Toussaint, avec leur traditionnel Congrès National Jeunes à Lans-en-Vercors, sont l'occasion idéale pour des jeunes de la France entière de se retrouver et de vivre pleinement leur passion pendant une semaine, dans ce lieu presque coupé du monde, dans les montagnes au-dessus de Grenoble. Cette année, quelques rencontres surprises attendaient nos participants.



Crédit photo : Motoki Noguchi

Rencontre avec la neige

C'est la neige qui a été la première à souhaiter la bienvenue à nos jeunes joueurs dans ce décor magnifique. Quelques petits flocons s'étaient invités lors du transfert en car de Grenoble à Lans-en-Vercors, comme s'il ne fallait pas trop effrayer les citadins, mais au matin un épais manteau blanc bloquait toute circulation sur le plateau du Vercors. Il y avait de quoi faire de belles batailles de boules de neige, mais les animateurs du stage, Fan, Motoki et Toru veillaient à ce que le go reste l'activité principale. D'autant qu'il fallait se préparer pour la coupe Hikaru, en fin de Congrès, l'occasion de montrer qu'on avait fait des progrès pendant le stage (voir plus loin le commentaire de partie de la finale des primaires) !



Lans-en-Vercors enneigé.

Crédit photo : Motoki Noguchi

Rencontre internationale avec des jeunes Britanniques

Grande nouveauté du Congrès de cette année : l'organisation d'un échange international, au collège Lucie-Aubrac de la Villeneuve, dans les quartiers sud de Grenoble. Pour la première fois, des jeunes du stage ont pu affronter des jeunes Britanniques sur le serveur KGS, le mercredi après-midi, après plusieurs jours d'entraînement intensif. Un peu d'adrénaline pour ces rencontres sur internet, où il ne fallait pas perdre la face. L'échange s'est soldé par un match nul. Ouf, tout le monde est reparti content et on pourra recommencer l'année prochaine. Il devrait même y avoir une équipe allemande pour un tournoi tripartite.

Cet échange a été rendu possible grâce à Martha McGill. Cette jeune joueuse (1d), en doctorat d'histoire, aide bénévolement la fédération britannique de go. Elle vit actuellement en Écosse et organise également le tournoi de Londres.



Crédit photo : Guo Juan

Martha McGill.

Outre-Manche, elle a "coaché" d'une main de maître ses jeunes joueurs (9 - 18 ans entre 1k et 14k) à distance, jonglant et résolvant les problèmes de connexions des uns et des autres.



Crédit photo : Motoki Noguchi

Rencontre France - Grande Bretagne, Solal Gaultier.



Quelques victimes de la neige.

Crédit photo : Motoki Noguchi

Comment tout cela a-t-il démarré ? Eh bien, tout simplement, comme si les événements nous guidaient irrémédiablement vers cette rencontre. Tous les cinq avec Fan, Motoki, Toru et Dominique Cornuéjols, nous avons déjà discuté de l'opportunité et de la faisabilité d'un échange européen qui aurait lieu pendant le Congrès jeunes. C'est alors qu'un email de Martha est arrivé : "Nous souhaiterions réaliser un échange..." Bingo, c'était parti !! Le collège Lucie-Aubrac où j'enseigne dispose d'une très belle salle informatique. Le collège est ouvert pendant les vacances et content de nous accueillir. Comment résister ? C'est ainsi qu'une date a été programmée et l'affaire lancée.



Crédit photo : Semi Lee

Parties pédagogiques avec les jeunes de Villeneuve.

à Grenoble épisode 2

Rencontre avec de jeunes collégiens et écoliers de Grenoble

Outre l'échange France-Angleterre, ce déplacement sur Grenoble a permis la rencontre entre de tout nouveaux joueurs issus du quartier de la Villeneuve et nos vedettes du Congrès. Pour commencer, les stagiaires ont joué leurs rondes dans une salle du collège qui leur était réservée, sous les projecteurs de France3 et de la presse locale, invités pour l'occasion. Puis avec beaucoup de gentillesse, les jeunes du Congrès ont accordé des parties pédagogiques de go ou d'atari-go aux graines de champions de la Villeneuve. Qu'ils en soient encore une fois remerciés.

Rencontre les yeux bandés

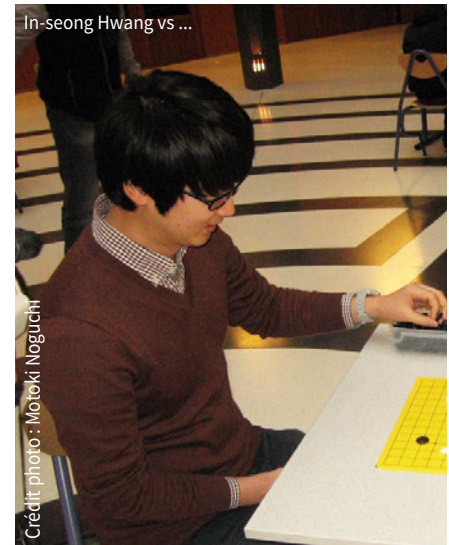
Dans le cadre de l'échange Congrès jeunes - Villeneuve, Fan Hui a proposé de jouer une partie d'atari-go avec 30 enfants. Et comme Fan adore le spectacle, cette partie s'est déroulée les yeux bandés ! "Incroyable", "il est trop fort", voilà ce qui a retenti dans la salle du défi. Quelle ambiance. On en redemande ! Même les jeunes du stage sont venus voir ce show. Et à la fin c'est toujours le même qui gagne !!!



Crédit photo : Semi Lee

Fan les yeux bandés, affronte 30 adversaires d'un coup.

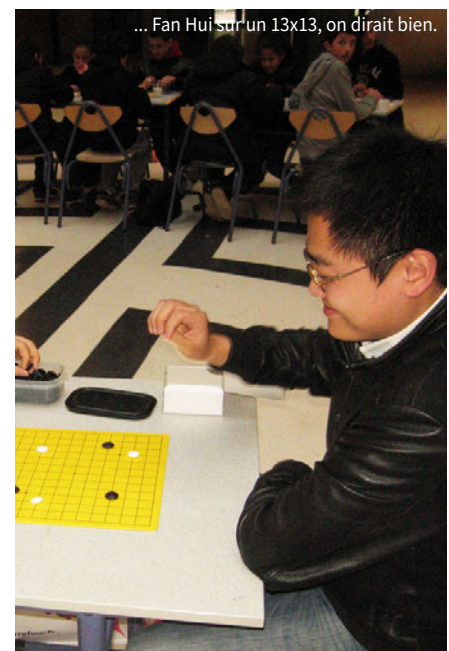
Rencontre entre les deux meilleurs joueurs du circuit européen



In-seong Hwang vs ...

Crédit photo : Motoki Noguchi

Et pour finir cet échange, une rencontre au sommet entre Fan Hui et In-seong Hwang. Eh oui, In-seong a pris sous son aile le développement du go en milieu scolaire et il vient souvent à



... Fan Hui sur un 13x13, on dirait bien.

Grenoble. Il ne pouvait pas manquer un tel rendez-vous. C'est ainsi qu'au milieu de tous ces jeunes et de la presse locale, les deux meilleurs joueurs du circuit européen se sont affrontés dans une ambiance bon enfant, mais néanmoins sérieuse. "Fan et In-seong jouent un match ensemble ?" entend-on parmi les jeunes. "C'est pas possible !". Le bruit court vite, les plus avertis se retournent, suspense !!!

Jose Olivares!



Crédit photo : José Olivares

Stage Jeunes Coupe Hikaru



Coupe Hikaru, finale primaire.

Stage Jeunes 2012
Coupe Hikaru
Motoki Noguchi

Les jeudi et vendredi du congrès national sont consacrés à la coupe Hikaru. Catégorie lycée, Roman Lemasson 2d gagne son premier titre en battant Denis Karadaban 3d à la dernière ronde. La catégorie collège a été quant à elle remportée par Angelino Moccelin 3k. Enfin telle la série des "chocs des Titans", Guillaume et Isaac se rencontrent de nouveau en finale des primaires. À l'issue d'une partie complexe, Isaac remporte le match et gagne ce titre pour la première fois.

Partie commentée

Coupe Hikaru : finale de la catégorie primaire, ronde 8

○ Guillaume Ougier 4k

● Isaac Scribe 6k

Noir gagne par abandon, Komi : 7,5

Commentaires : Motoki Noguchi.

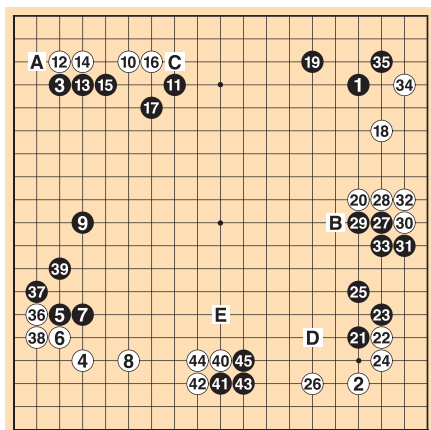


Fig.1 : 1-45, Blanc mène au *fuseki*.

D'habitude, Noir joue le *hane* en 14 en réponse au *tsuke* en 12, mais ici le *nobi* en 13 est un très bon choix créant un *moyô* avec ses pierres amies 7-9. Blanc 16 est plus normal en A. Quand Blanc se consolide avec le *hane* sur la deuxième ligne en 30 et 32, Noir 33 est mou : il faut absolument s'étendre en B pour se diriger vers le centre. Blanc étant solide à droite, Noir 35 est meilleur en C. L'invasion en Noir 41 est abusive : si ces pierres deviennent une cible d'attaque, Noir aura du mal à conserver son *moyô* central. Jusque-là, Blanc joue des coups naturels et mène la partie. Dans cette position, dans quelle direction Blanc doit-il attaquer ? par D ou E ?

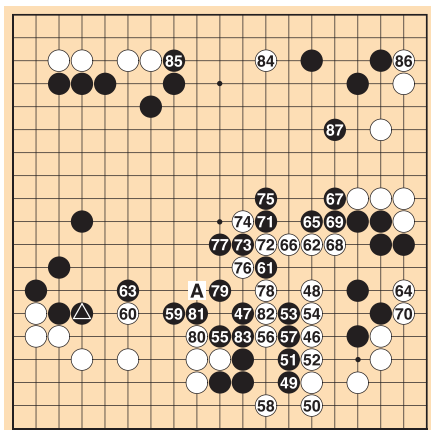
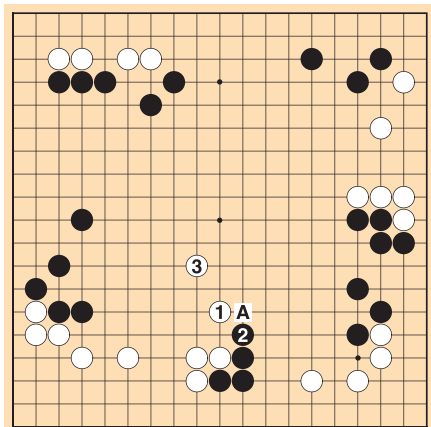


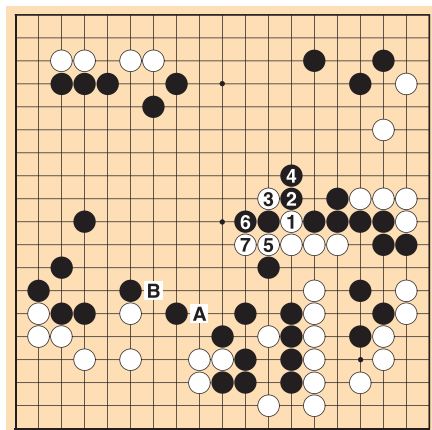
Fig.2 : 46-87, mauvaise direction d'attaque.

Blanc attaque le groupe noir par 46 et 48, mais c'est une mauvaise direction (Dia.1). Noir 49, 51, 53 n'est pas nécessaire et renforce Blanc : la connexion des pierres 47 et Δ est urgente. Blanc doit également séparer Noir avec 59 à la place de 56 et 58. Avec 63, Noir crée un *moyô* avec son groupe faible et revient dans la partie. Blanc 64 est une attaque prématurée : il doit d'abord réduire le *moyô* noir à gauche, par exemple avec le *keima* en 71. L'avance de Blanc diminue énormément dans cette séquence. Quand Noir tente de fermer le centre avec 71, Blanc 72 et 74 sont probablement les coups perdants (Dia.2). L'influence centrale de Noir se consolide à cause de cette erreur et un *moyô* gigantesque apparaît.



Dia.1

Blanc doit attaquer par 1 (à la place de 46 de la partie) et 3 (Blanc peut envisager même le *hane* en 2) de façon à réduire le *moyo* noir à gauche. Blanc A est aussi *sente* et Noir sera obligé de jouer des *dame*.



Dia.2

Blanc aurait dû couper en 1 et 3 (coup 1 à la place de 72). Si Noir s'étend en 4 pour éviter l'*atari* blanc qui déforme ses pierres, Blanc sort en 5-7 pour menacer des faiblesses adverses telles que A et B. La partie est loin d'être terminée.

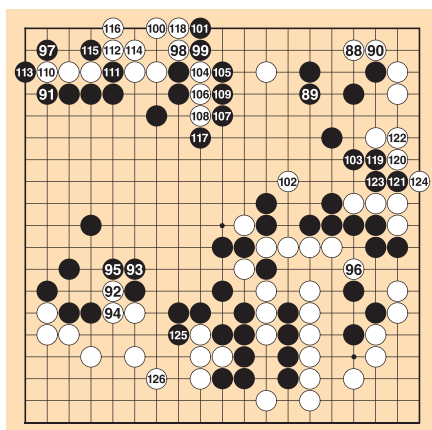


Fig.3 : 88-126, jeu solide.

Le jeu de Noir est très précis à partir du moment où il a pris de l'avance. Il répond de façon très solide aux tentatives de complication de la part de Blanc pour remporter la partie. "Guillaume est fort en théorie du jeu, mais Isaac est un très bon compétiteur, il a de la niaque", a conclu Fan.



Coupe Hikaru.

Championnat d'Europe par équipe Pandanet

nouvelle saison
2012/2013

Le "Pandanet" (attention pour les anciens, ne pas confondre avec la Coupe Européenne) entame sa troisième édition. Pour rappel, la France a réussi une bonne prestation l'année dernière en se qualifiant pour la phase finale. Nous soutenons donc nos joueurs nationaux et espérons qu'ils montreront tout leur talent pour se distinguer en Pologne l'été prochain.

Présentation des ligues

La ligue A réunit l'ensemble des meilleurs pays européens. Cette année, la Pologne et les Pays-Bas laissent leur place à Israël et à la Serbie (cette dernière ayant déjà connu la ligue A).

Lors des deux premières éditions, la Russie et l'Ukraine étaient présents, il sera donc fort intéressant de voir si cette relative domination sera toujours constatée cette année.

Les promus de cette année en ligue B sont la Norvège et l'Italie. Concernant la ligue C, les relégués sont la Slovaquie et la Slovénie.

Déroulement des rondes

Cinq rondes ont déjà été jouées en ligue A, ligue de la France.

Lors de la première ronde, le démarrage est difficile pour les promus israéliens et serbes qui n'ont marqué aucune victoire face à respectivement la Russie et la République Tchèque (qualifiée l'année dernière pour les finales). Csaba Mero sauve l'honneur de l'équipe de Hongrie contre l'Ukraine. La Suède arrache le match nul à la France, ainsi que la Roumanie et l'Allemagne.

La deuxième ronde montre que la République Tchèque confirme ses prestations de l'année dernière en obtenant un match nul face à la Russie. Frédéric Donzet apporte la seule victoire de la

France face à la Hongrie. Israël remporte sa première victoire en ligue A contre l'Allemagne. Les favoris des autres matches, Roumanie et Ukraine, ont confirmé leur statut.

Même si elle n'accuse pour l'instant aucune défaite, la Russie ne semble plus tout aussi invincible, se séparant de l'Ukraine sur un match nul lors de la 3^e ronde. Lors de cette même ronde, la France renoue avec la victoire contre la Serbie. L'énorme surprise est l'écrasante victoire de la Hongrie sur la Roumanie. L'Allemagne réussit également le quadruplé face à la Suède. Les Tchèques confirment leur bonne forme face à Israël.

La France n'aura pas réussi à faire vaciller l'ogre russe en phase de poule cette année, Antoine Fenech empoche néanmoins la victoire sur la joueuse professionnelle Sveltana Shikshina, lors de cette quatrième ronde. Le promu israélien empoche sa deuxième victoire face à la Suède. Les autres équipes se séparent sur un match nul.

La cinquième ronde n'accuse aucun match nul. Carton plein de la Hongrie face à la Suède. La France perd à nouveau (mais avec les honneurs) devant la République Tchèque, Benjamin Dréan-Guënaïzia apportant cette fois-ci une victoire.

Classement de la ligue A, janvier 2012

Classement	Pays	Nombre de parties gagnées	Victoires	Égalité	Défaites	Nombre de points
1	Russie	14	3	2	0	8
2	République Tchèque	14	3	2	0	8
3	Ukraine	13	3	2	0	8
4	Hongrie	14	3	1	1	7
5	Roumanie	8	1	2	2	4
6	Israël	5	2	0	3	4
7	Suède	8	1	1	3	3
8	France	8	1	1	3	3
9	Serbie	7	1	1	3	3
10	Allemagne	6	0	2	3	2

Une victoire = 2 points, un match nul = 1 point, une défaite = 0 point
À égalité, les équipes sont départagées au nombre de parties gagnées.

L'équipe française 2012/2013 : Thomas Debarre 6d, Rémi Campagnie 5d, Benjamin Papazoglou 5d, Benjamin Dréan-Guënaïzia 5d, Jérôme Salignon 5d, Antoine Fenech 5d (capitaine), Frédéric Donzet 5d, Tanguy Le Calvé 4d

Cette saison semble donc plus difficile pour la France qui se retrouve en bas de tableau. La saison n'est cependant pas terminée et un réveil de nos champions peut arriver. Les quatre premiers au classement le sont de manière indiscutable puisqu'un écart non-négligeable sépare la Hongrie de la Roumanie.

Concernant les autres ligues

N'ayant subi aucune défaite, l'Autriche et la Finlande sont en tête du classement de la ligue B avec une victoire d'avance sur la Belgique et les Pays-Bas. L'Italie et le Royaume-Uni sont derniers.

Le relégué Slovaquie est leader de la ligue C, suivi de la Turquie. Le nouvel arrivé dans le Pandanet, le Kazakhstan est à la dernière place, n'ayant toujours pas remporté de partie.

Le site officiel (en anglais) :

<http://pandanet-igs.com/communities/euroteamchamps/>



L'équipe de France

30^e Paris Meijin 2012

Le 30^e Paris Meijin s'est déroulé cette année sur deux week-ends de novembre et a réuni 115 joueurs, dont quatre ont participé au B après s'être qualifiés au C. Cette année nous avons eu un renouveau de la participation japonaise avec sept joueurs ; monsieur Kato et son fils sont venus du Luxembourg pour participer.

Meijin C et D

Le premier week-end était réservé aux joueurs de niveau au plus 6 kyu. Cette année il y a eu un peu moins de pré-inscrits et les nouveaux joueurs se sont fait plus rares. Finalement, 46 joueurs se sont affrontés. Pour la première fois depuis quelques années, plusieurs joueurs japonais se sont inscrits. Plusieurs joueurs français sont aussi venus de province : Vannes, Rouen, Lyon ou Nantes...

Toutes les parties ont lieu à égalité. Les joueurs sont séparés en deux catégories C et D (au-dessus et en-dessous de 11k), cela évite des parties trop inégales lors de la première rencontre. La dernière partie du soir est particulièrement éprouvante pour les joueurs. À la cinquième ronde, Stéphane Santolaria avait quatre victoires ; il n'est classé que 11 kyu mais doit affronter Kevin Houari, 6 kyu, à la dernière ronde. Il perd, mais remporte cependant sa catégorie et le goban, les bols et les pierres du vainqueur.

La finale, retransmise sur KGS, oppose Patrick Jard (SNCF) à Nicolas Cacheux (Marly-le roi). Je les ai fait jouer sur mon vieux goban en chêne épais commandé autrefois à mon menuisier à la campagne. La partie sera assez disputée : Patrick, malgré un début défavorable, ne perd pas son calme et remonte progressivement pour s'imposer. Signalons la belle performance de Sandrine Vincendon de Montreuil, unique représentante féminine, qui termine deuxième et qui gagne elle aussi un jeu complet.

Meijin A et B

Le week-end suivant, 73 joueurs voulaient jouer et j'ai été obligé de refuser des pré-inscriptions pour le B. Même si la coupe des clubs (appelée coupe Maître Lim) se déroule le même week-end à Toulouse, il y a quand même eu 20 joueurs pour le Meijin A.

Dai Junfu 8 dan semblait favori même si un jeune joueur allemand, Lukas Kraemer 5 dan est venu de Bonn pour participer. Il y a en tout 17 joueurs de moins de 18 ans, ce qui n'est pas si mal et quelques vétérans qui défendent leurs couleurs comme monsieur Awano qui a fêté cette année ses 80 ans.

Dans la catégorie B, j'ai dû aussi faire un tirage "suisse accéléré" puisque j'ai 52 joueurs inscrits. Avec cinq 1^{er} kyu et onze 2 kyu, le tournoi s'avérait serré. Après quatre parties, deux joueurs étaient à quatre victoires et Gabriel Eustache, 5 kyu, a dû affronter Loïc Fagot Bouquet, 2 kyu. Sans démeriter, il doit s'incliner devant la maîtrise de son adversaire qui remporte le tournoi.



Les vainqueurs 2012 : Junfu Dai, Benjamin Papzoglou, Romain Lemasson, Lukas Kraemer.

Dans la catégorie reine, Benjamin Papzoglou termine deuxième et remporte l'Ipod à écran Retina. Lukas Kraemer ne parvient pas à déstabiliser Dai Junfu qui remporte de nouveau le titre de Paris Meijin et se voit remettre la coupe offerte par le journal Asahi, un diplôme signé de la main de Yamashita Keigo, le Meijin 2012 japonais, et un appareil photo compact reflex offert par la société Canon France.

Lukas Kraemer 5d de Bonn, un des premiers étrangers à avoir profité de l'ouverture à l'international du tournoi, remporte la 3^e place et des bols et des pierres en coquillage offerts par M. Kamino.



Photo : Jérôme Hubert

Dai Junfu est un joueur chinois qui a appris le go en Chine mais qui a séjourné de nombreuses fois en France et avait gagné en 1995, à 12 ans, son premier Paris Meijin. Emmanuel Pinglier, 1^{er} kyu surclassé pour cause de parité, gagne trois parties sur cinq et retrouve son niveau de premier dan à l'échelle.

Un grand merci...

Merci à tous nos partenaires et à tous les bénévoles qui nous ont prêté main forte pour la réussite de cet événement : M. Tanaka Yoshiyasu, secrétaire culturel de l'ambassade du Japon, les sociétés Canon France et Nippon Euromovers, Chizu Kobayashi, l'amicale des ressortissants japonais...

Rendons enfin ici hommage à M. Kamino, grand organisateur du Paris Meijin de 1983 à 2011, qui nous a malheureusement quittés cette année en mai et qui a de nouveau permis en 2012, en particulier par les prix et la donation qu'il nous avait transmis, cette belle fête du Paris Meijin. Pendant 30 ans, il a consacré une partie de ses loisirs et de sa fortune à la promotion du go en France en organisant, sur 2 ou 3 week-ends de novembre, cette compétition où les meilleurs joueurs de France ont pu s'affronter en toute amitié et gagner des prix qui leur auront certainement laissé de beaux souvenirs. Comme le souhaitait M. Kamino, le Paris Meijin, tout en étant un tournoi où les meilleurs se font face, permet aussi à chacun d'exceller dans sa catégorie ; le Paris Meijin C est sans doute un des rares tournois où des joueurs entre 6 et 10 kyu ou entre 11 et 15 kyu peuvent remporter des prix de valeur qui resteront, je l'espère, un des bons souvenirs de leur carrière de joueur de go.

Jérôme Hubert

	Catégorie A	Catégorie B	Catégorie C	Catégorie D
1 ^{er}	Junfu Dai 8d	Loïc Fagot Bouquet 2k	Patrick Jard 7k	Stéphane Santolaria 11k
2 ^e	Benjamin Papzoglou 5d	Antoine Rodriguez 1k	Sandrine Vincendon 8k	Marc Mourier 13k
3 ^e	Lukas Kraemer (Bonn) 5d	Yaghoubi Ardalan 3k	Nicolas Cacheux 7k	Kieran Delamotte 14k

Partie commentée

Finale du Paris Meijin
Paris, 18 novembre 2012

○ Lukas Kraemer 5d (Allemagne)

● Dai Junfu 8d

Noir gagne de 21 points, Komi : 6,5

Commentaires : Dai Junfu.

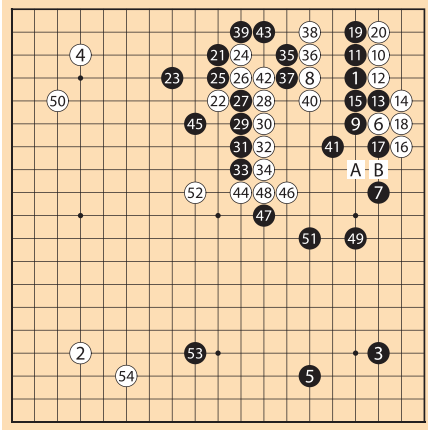
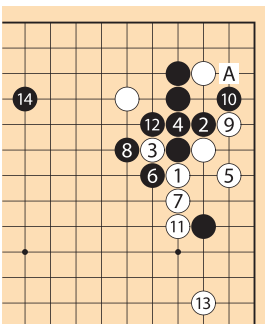


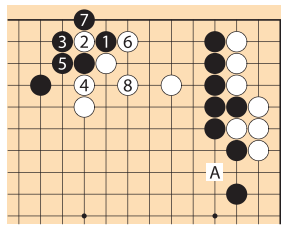
Fig.1 : 1-54.

Lukas Kraemer est un jeune joueur très prometteur et en pleine progression. Avec le coup 12, Blanc choisit de jouer territorial mais un autre choix est possible (voir Dia.1). Après Blanc 24, Noir est obligé de lancer le combat. Il doit mettre la pression sur le groupe de Blanc afin d'empêcher celui-ci d'exploiter la faiblesse restante en A ou B (voir Dia.2). Comme dit le dicton : "La meilleure défense, c'est l'attaque." Finalement, en combattant Noir s'est renforcé et a mis beaucoup de pression sur le groupe blanc central. Blanc 50 est peut-être prématuré (voir Dia.3). À la fin de la séquence, le groupe blanc au centre n'est pas encore tout à fait stable, la situation est satisfaisante pour Noir.



Dia.1

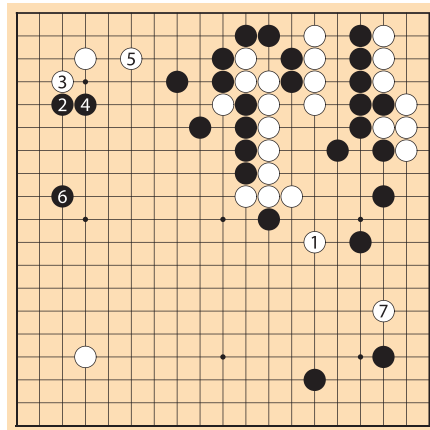
Voici un *joseki* récent qui est très à la mode (coup 1 à la place de 12 de la partie). La séquence est considérée comme équilibrée car il y a encore de l'*aji* dans le coin en A.



Dia.2

Cette option n'est pas bonne pour Noir car une fois que Blanc

s'est renforcé, il peut tout de suite venir séparer les pierres noires en A (coup 1 à la place de 25). En revanche, il n'est pas rentable pour Noir d'ajouter un coup pour supprimer cet *aji*.



Dia.3

À la place de Blanc 50, je jouerais plutôt en 1. Ce coup est non seulement un coup de renforcement pour le groupe du milieu, mais il menace aussi une invasion en 7.

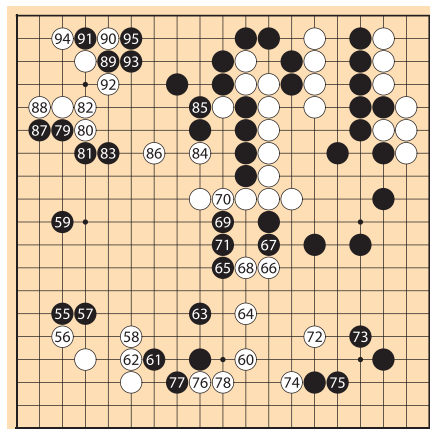
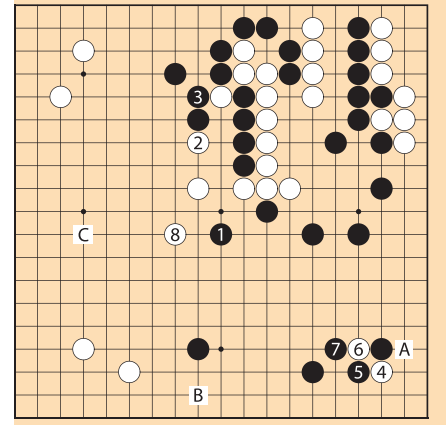


Fig.2 : 55-95.

Il n'y a pas de coup évident pour attaquer ou défendre le *moyo* de Noir (voir Dia.4). Celui-ci choisit donc de s'installer sur le bord gauche pour éviter que Blanc ne développe son potentiel. La stratégie noire est ensuite très intéressante : entourer mais ne pas attaquer et tirer profit des menaces (On le verra encore par la suite). Noir 79 est en général un coup abusif, mais comme le groupe blanc

central n'est toujours pas vivant et n'a même pas d'œil, Blanc n'ose pas sanctionner. Et Noir finit par faire "le mur de son jardin devant la porte de Blanc". Après 95, localement Noir a fait beaucoup de territoire tout en laissant le groupe blanc du milieu encore en danger.



Dia.4

Si Noir continue à construire son *moyo* (coup 1 à la place de 55), Blanc peut poser d'abord une question dans le coin avec 4, puis revenir en 8. Il lui restera la possibilité soit de vivre dans le coin avec A, soit de réduire le bord avec B, soit surtout de développer son potentiel en C. Ce n'est donc pas une séquence idéale pour Noir.

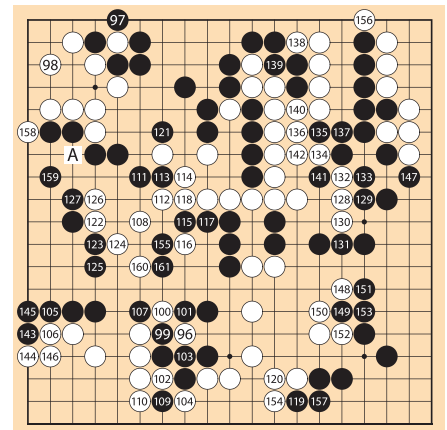


Fig.3 : 96-161.

Noir maintenant se consolide, il laisse tomber la chance d'attaquer le groupe central pour éviter le moindre risque. Noir sépare complètement le groupe du milieu avec 121, non pour chasser mais pour éliminer l'*aji*, tel que la coupe en A, en menaçant le groupe. Noir domine la fin de partie en profitant du groupe central. Même s'il n'a jamais attaqué directement ce groupe, il en a tiré suffisamment de profit indirectement. Finalement il gagne la partie de plus de 20 points.

Les acharnés de 2012, et autres statistiques

En 2012, Benjamin Blanchard a participé à pas moins de 19 compétitions ! L'Aligrois a donc réussi à égaler le record de Guillaume Curtil en 2003 et Lionel Fischer en 2006 : ce record sera-t-il battu en 2013 ?

Le nombre de compétitions des joueurs suivants décroît assez rapidement, mais le nombre d'acharnés reste assez important : 19 joueurs ont fait 10 compétitions ou plus, contre 21 en 2011. Petite baisse de régime quand même...

Notez que par rapport à l'année dernière, où les moins de 25 ans squattaient clairement le tableau, quelques "plus anciens" ont dû se sentir vexés et ont réinvesti le palmarès.

19 joueurs ont fait 10 compétitions* ou plus en 2012 !

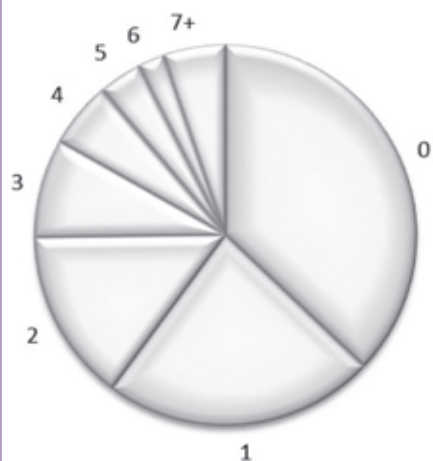
Nom	Prénom	Club	Nb Comp.
BLANCHARD	Benjamin	75Al	19
BRANCHARD	Antoine	69Ly	16
DESJOBERT	Jean-Marie	35Re	15
LE CALVÉ	Tanguy	44Na	13
LEXTRAIT	César	13Ma	
MUGNIER	Vincent	21Di	
CORNUEJOLS	Dominique	38Gr	11
DIGARD	Martin	75Al	
DOUSSOT	Patrice	21Di	
KARADABAN	Denis	38Gr	
LEMASSON	Roman	94EP	
BERTHOMIER	Frédéric	75Al	10
CRUBELLIER	Étienne	63Ce	
DELLI-ZOTTI	Mathieu	56Lo	
HÉAULMÉ	Mélissa	44NE	
RENDU	Quentin	69Ly	
ROBERT	Bruno	49An	
SAVES	Paul	31To	
TECCHIO	Pierre	63Ce	

* Le terme "compétitions" désigne ici tout championnat ou tournoi, hormis les tournois internes et en groupant les compétitions "doubles", comme les 2 tournois du stage fédéral.

Répartition du nombre de compétitions par joueur

Sur 1 412 licenciés, la moyenne nationale est à 1,78 compétitions par joueur (contre 1,42 en 2011 et 1,80 en 2010).

Comme le montre le diagramme ci-dessous, la répartition reste toujours très inégale, mais le nombre de personnes à sept compétitions minimum reste assez important :



Les compétitions françaises les plus suivies

Le tableau ci-dessous donne le nombre de participants pour 2012 dans les tournois. Le tournoi de Paris, fusionné avec celui d'Antony pour 2012 devrait reprendre sa 1^{ère} place au classement dès 2013. Notez que pour son premier tournoi, il faut féliciter Valréas qui se positionne très bien dans ce classement !

Mais la compétition la plus prisée reste le championnat de France indivi-

duel : sur quelques 32 organisations du 1^{er} tour réparties sur toute la France, cela représente au total 287 joueurs.

Lors du 2^e tour, organisé dans chacune des neuf ligues, 128 joueurs ont bataillé pour essayer de gagner une place au 3^e tour, qui a eu lieu à Reims, avec 28 participants. Enfin, la finale à Lyon a rassemblé les huit meilleurs compétiteurs de 2012.

Compétition	Nb de participants
27 ^e tournoi d'Antony et 40 ^e tournoi de Paris	134
Ze Tournoi de Grenoble	90
Tournoi du Frioul (Marseille)	73
Congrès Auvergnat de Go (GRAUG)	73
15 ^e tournoi de Levallois	71
1 ^{er} tournoi de Valréas	70
8 ^e tournoi international de Lyon	67
Tournoi d'Orsay	62
Tournoi International de Strasbourg	62
23 ^e Tournoi de Dijon	60
Tournoi de Rennes	56
Paris Meijin B	53
Marathon du Go (Nantes)	53

Top 16 des clubs les plus actifs

Grenoble Jeunes rafle la palme à Vannes, qui avait cartonné en 2011 avec plus de quatre compétitions en moyenne.

On voit dans ce tableau que la taille du club ne compte pas vraiment : petits, moyens ou gros clubs, tous sont représentés. Comme quoi, seul le dynamisme du club dans son ensemble compte ! On y retrouve notamment Toulouse et Antony, les deux plus gros clubs de France en 2012.

De plus, ce tableau ne compte pas les tournois internes, de plus en plus fréquents, ce qui viendrait augmenter l'activité pour de nombreux clubs !

Nota : seuls les clubs de huit joueurs ou plus ont été pris en compte pour ce classement.

Club	Nom	Nb Licenciés	Nb Participations	Moyenne
38GJ	Grenoble Jeunes	8	28	3,50
44Na	Nantes Yosakura	18	61	3,39
35Re	Rennes	36	120	3,33
21Di	Dijon	29	93	3,21
91SM	St Michel / Juvisy	9	27	3,00
91Or	Orsay	25	74	2,96
18Bo	Bourges	8	23	2,87
63Ce	GRAUG	23	63	2,74
69Ly	Lyon Shinogi	43	115	2,67
95Va	Vauréal	10	26	2,60
38Gr	Grenoble	42	109	2,60
67SE	Strasbourg St-Étienne	34	84	2,47
56Va	Vannes	8	19	2,37
92An	Antony	74	174	2,35
26Va	Valence	14	32	2,29
31To	Toulouse	79	177	2,19



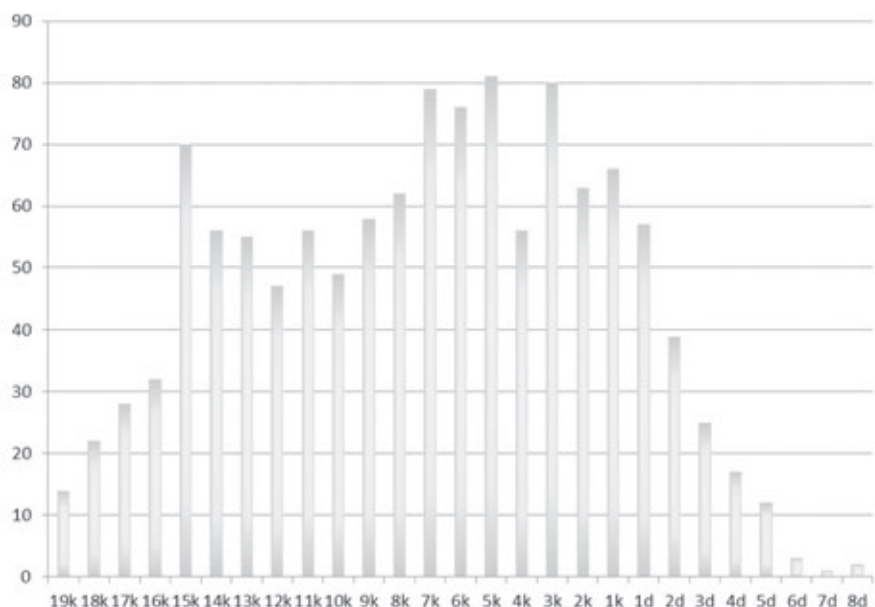
Photo : J-C Labourier

Et les statistiques de participation des marmottes en tournoi ?

Répartition des niveaux des joueurs

La répartition des niveaux en 2012 (hors tranche 20 k - 30 k et niveaux non connus, soit 206 joueurs non présents sur ce graphe) a exactement la même silhouette depuis des années. Seule la période 2006-2008 a vu un afflux massif de nouveaux joueurs (Hikaru-no-Go, bien sûr) gonfler la tranche des 19 k - 10 k. Malgré plusieurs tentatives, je n'ai pourtant pas réussi à montrer le passage de cette vague Hikaru à travers les différentes années.

La seule chose que l'on voit de manière distincte est l'augmentation sensible du nombre de joueurs en dan : il y en avait 156 en 2012, alors qu'il y en a eu exactement 112 sur toute la période 2006-2008.



Carnet de voyage goïstique en Thaïlande Janvier 2013

Quoi de mieux lorsque l'on part en vacances à l'étranger que de visiter les clubs de go locaux ? C'est un bon moyen de faire des rencontres en sortant des sentiers battus touristiques et d'en profiter pour jouer quelques bonnes parties.

Si vous cherchez un club de Go à Bangkok, allez à Silom entre la CP Tower et le Silom Complex, entrez dans Convent (Road) et juste après les deux 7 Eleven, les petits supermarchés que l'on croise dans presque toutes les rues, engagez-vous dans Convent Soi 2. Le club est au deuxième étage du Silom Partevient, ouvert tous les samedis et dimanches, ainsi que quelques jours dans la semaine.

Des belles rencontres...

Maintenant que j'ai cette adresse, ce sera ma prochaine destination. Mais mes premières recherches de joueurs de go thaïlandais m'ont emmené dans l'immense quartier d'affaire de Sathorn Road, au septième étage d'un immeuble de bureaux.

Accueillis par Mme Vanthanee Namasanthi, mon épouse et moi comprenons que nous sommes au siège de la Go Association of Thailand. Vanthanee (en thaï, il est d'usage d'appeler les gens par leur prénom) en est la vice-présidente et l'immeuble sert également de bureaux à



15 dan go league

une importante société : CP ALL, connue grâce à ses enseignes 7 Eleven. Malgré notre arrivée à l'improviste, Vanthanee a pris le temps de faire notre connaissance. Elle nous a expliqué être notamment en charge de l'organisation des rencontres internationales et de l'enseignement chez les jeunes.

... et des belles parties

Nous avons ensuite rencontré Sai, pas notre célèbre fantôme mais une joueuse coréenne qui, plus tard, m'a guidé lors de la "15 Dan Go League". C'est un championnat que j'ai découvert grâce à l'invitation de Vanthanee. Elle m'a aussi proposé de jouer contre Waon 2d.

Au-delà des quatre pierres de handicap, c'est certainement la courtoisie de mon adversaire qui m'a permis de gagner ce premier match. Cette matinée de go m'avait enchanté !



Photo : Olivier Guiho
Match contre un 3^e dan thaïlandais

Le sens de l'accueil des Thaïlandais fait la réputation de ce pays et je le confirme. Et quand deux jours plus tard, nous sommes allés à la "15 Dan Go League", l'accueil fut tout aussi chaleureux.

Korsak Chairasmisak

Le hasard faisant bien les choses, le championnat se déroulait à 150 mètres de notre hôtel, au 11^e étage de la CP Tower. En arrivant sur place, Korsak Chairasmisak donnait une interview télévisée. Il est à la fois PDG de 7 Eleven et président de la Go Association of Thailand. Passionné par le go, il contribue au développement du jeu dans tout le pays.

Le go est apparu en Thaïlande il y a seulement vingt ans et aujourd'hui, le pays compte plus de 400 joueurs en dan. Le jeu est apprécié pour la sagesse qu'il véhicule mais également parce qu'il permet le renforcement des capacités cognitives. Les entreprises l'ont bien compris

M. Korsak Chairasmisak,
PDG de 7 Eleven,
président de la Go
Association of Thailand
et auteur des
"Enseignements d'un
dirigeant asiatique :
sagesse et efficacité"
livre traduit en français
où il expose sa concep-
tion du management.



et les équipes de la "15 Dan Go League" sont sponsorisées par des grandes sociétés telles que Panasonic, Samsung ou Coca-Cola.

"Les joueurs en dan sont également admis d'office dans les universités" m'a expliqué M. Chokchai Dejsiriudom. Manager à 7 Eleven, il est aussi "Executive Club", ce qui, je crois, correspond à responsable des clubs de Thaïlande.

La "15 Dan Go League"

Mais revenons au tournoi. La "15 Dan Go League" est une compétition par équipe où le cumul des classements des joueurs ne doit pas dépasser 15 dan. 27 équipes de 5 joueurs s'affrontent tous les samedis matin pendant 4 mois ! 5 équipes viennent de Malaisie, Taiwan, Singapour, Vietnam et du Laos. Les joueurs s'affrontent devant un goban ou par Internet. Les matchs sont étudiés avec Shi Jin Po, 3p chinois qui diffuse son enseignement en Thaïlande.



Photo : Olivier Guiho
15 dan go league

En qualité d'invité, j'ai eu le plaisir de jouer à 2 pierres contre un 3d. Sa bienveillance et le soutien de Sai m'ont permis d'espérer jusqu'au grand yose. Ensuite se sont enchaînées séances photos, interviews et remises de cadeaux. J'étais dans un paradis du Go.

Alors encore une fois, merci à Catherine ma première supportrice, et à tous ceux que j'ai rencontrés lors de ces deux belles journées.

Olivier Guiho

Entraînement de Fan en Chine

Coupe Tianyuan

Pour remonter mon niveau, je suis rentré en Chine en janvier 2013, et j'ai choisi une école de Go professionnelle à Pékin pour m'entraîner. Pendant ma période d'entraînement,

j'ai fait beaucoup de parties contre des jeunes joueurs professionnels. Ils sont tous nés après 1990, et ils sont tous élèves de mes collègues : pour eux, je suis un vrai dinosaure !

C'est ma deuxième partie pour le Tianyuan (l'équivalent chinois du Tengen japonais). Cette partie se joue sur internet. Pour se qualifier pour la phase principale du tournoi, il faut gagner 5 parties de suite pendant les éliminatoires. Bien sûr, il n'y a que les joueurs professionnels qui peuvent participer à ce tournoi.

J'ai gagné ma première partie contre un jeune 2^e dan professionnel, et je suis assez content de cette victoire. Quand le tirage de deuxième ronde arrive, j'apprends que mon adversaire s'appelle Li Haojie.

Bien sûr, je ne sais pas qui c'est, je me renseigne donc auprès de mes amis professionnels chinois, ils me disent que c'est un jeune très fort, qui est dans l'équipe nationale jeune actuellement et que, l'année dernière, il a gagné sept parties d'affilée pour entrer dans l'équipe nationale de Chine.

Mon objectif pendant ce tournoi est de m'entraîner, donc je n'ai pas vraiment de pression contre lui ; au contraire plus il est fort, mieux c'est.



Fan Hui

Partie commentée

Coupe Tianyuan, deuxième ronde, janvier 2013

○ Li Haojie 4p

● Fan Hui 2p

Noir gagne de 0,5 point, Komi : 6,5

Commentaires : Fan Hui

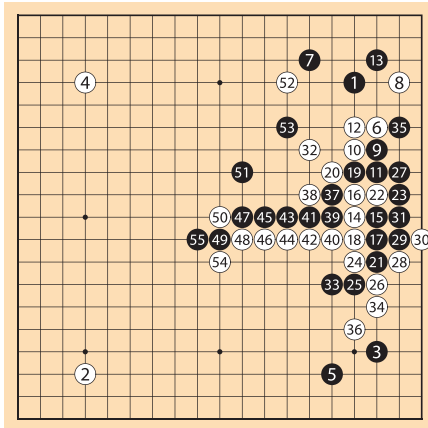


Fig.1 : 1-55.

J'ai beaucoup étudié et joué ce *fuseki* (coups 1 à 5) pendant toute ma période d'entraînement car il y a eu beaucoup de changements par rapport à ce que je connaissais avant. Noir 9 est aussi un *joseki* que j'ai beaucoup étudié, car il y a eu plus de cinquante nouvelles variations pendant ces deux dernières années.

Je suis sûr que mon adversaire est assez curieux à propos de moi : "Qui est-ce ? Comment est-il ?".

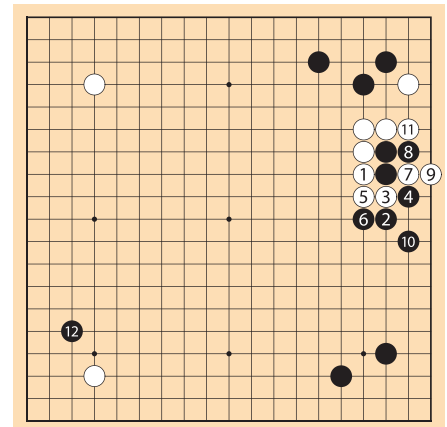


Li Haojie

Je pense que mes amis dans l'équipe nationale de Chine l'ont renseigné, donc il doit savoir que je suis un "vieux". Avec cette information, ce n'est pas étonnant qu'il ait choisi cette variante moderne (Blanc 12). Il pense peut-être utiliser ce *joseki* pour me battre rapidement, mais j'ai déjà appris des nouvelles séquences pendant mon entraînement, donc je suis très content de voir qu'il l'a joué. Mais Blanc 14 est un coup que je n'ai pas encore étudié (voir Dia.1)...

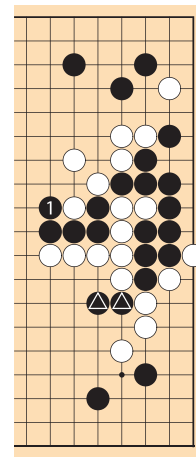
L'idée de l'échange 19-20 est de créer des coupes chez Blanc. En réponse à Blanc 24, Noir ne peut pas reculer en 26, c'est trop mou. Après Noir 33, je suis assez content de ma séquence : il reste une coupe en 37, et si j'ai besoin, je peux aussi jouer en 35. Blanc 26 était un peu trop sévère, c'est mieux de se protéger d'abord. Je suis très étonné quand il joue en 34 : il ne protège pas ses faiblesses et il sort son groupe dans ce petit espace, cela va être vraiment difficile pour lui. Je suis très content de pouvoir couper en 37.

Après 44, Blanc a trois groupes très faibles. Mais à ce moment-là, j'ai fait une erreur (voir Dia.2). Avec Noir 49, j'ai envie de bloquer Blanc, surtout pour pouvoir ensuite sortir les deux pierres noires à droite. Après Noir 55, Blanc doit choisir entre sauver son groupe en haut ou tuer les deux pierres noires en bas.



Dia.1

C'est le *joseki* que j'avais prévu de jouer (coup 1 à la place de 14 dans la partie). Bien sûr il existe aussi d'autres séquences, mais je suis assez confiant.



Dia.2

C'est beaucoup mieux de jouer ici, la forme blanche en haut sera moins bonne et blanc aura beaucoup moins de pierres au centre (coup 1 à la place de 45).

Entraînement de Fan en Chine Coupe Tianyuan

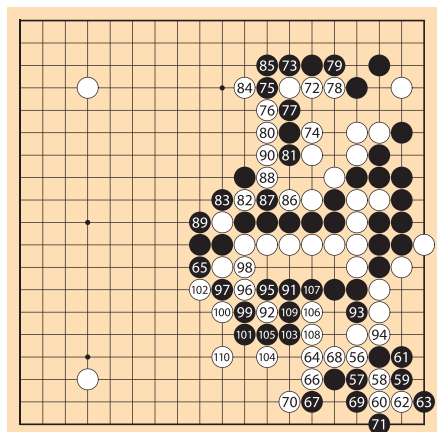
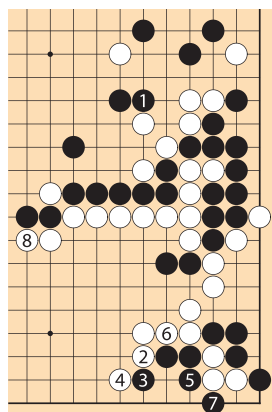


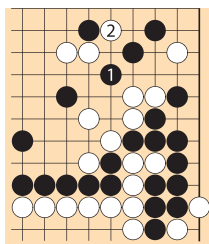
Fig.2 : 56-110.

Blanc 64 est un bon coup. Quand je tourne en 65, c'est pour réduire le *moyo* blanc (voir Dia.3 et Dia.4). J'ai aussi prévu une suite. Blanc 82 est un très bon choix de la part de Blanc, mais il ne peut pas gagner sans rien donner. Après 90 Blanc a réussi à tuer trois pierres, mais j'ai aussi pris deux pierres au centre. Avec cette force, je peux enfin jouer la séquence que j'avais prévue (voir Dia.5). Noir 93 est un coup très bizarre, mais sans lui, ma séquence ne fonctionne plus. Grâce à l'échange en 93, Blanc ne peut plus se connecter en 109 suite à Noir 107. Après Blanc 110, Noir ne peut plus sortir, mais Blanc a aussi beaucoup de faiblesses à l'extérieur. La question est : comment profiter des faiblesses de Blanc ? (voir Dia.6)



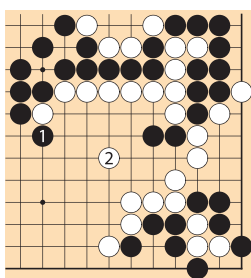
Dia.3

Je peux jouer en 1 (à la place de 65) et tuer le groupe blanc en haut, mais avec la séquence jusqu'à 8, le potentiel créé par Blanc est aussi très intéressant. C'est pour cette raison que j'ai choisi la séquence de la partie.



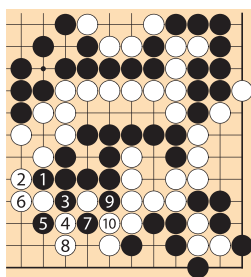
Dia.4

Ici, Noir peut tuer sept pierres blanches, mais s'il laisse Blanc jouer en 2, finalement, Noir n'a pas gagné grand-chose (coup 1 à la place de 73).



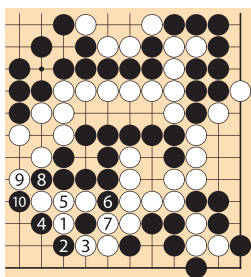
Dia.5

Je pourrais faire simplement *atari* en 1 (à la place de 91). Blanc peut tuer les deux pierres noires, mais la partie sera encore longue, et comme je ne suis pas très sûr de mon *yose* contre lui, je préfère jouer une séquence décisive.



Dia.6

Noir ne peut pas sortir directement : après la séquence jusqu'à 10, il est mort (coup 1 à la place de 111).



Dia.7

Si Blanc joue en 1 (à la place de 112), je vais répondre en 2, cela va revenir à la même séquence que dans la partie.

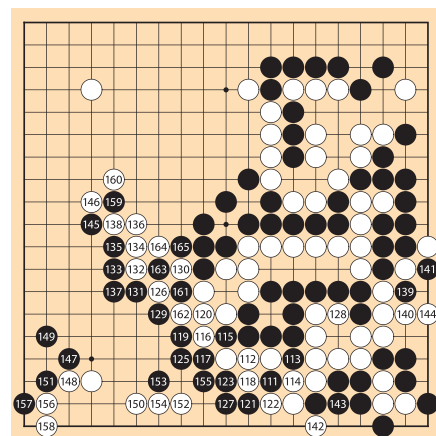
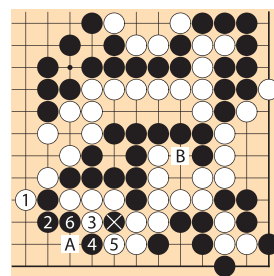


Fig.3 : 115-165, 124 en 111.

Noir 111 est un *tesuji*, un grand projet auquel je pense depuis un moment (voir Dia.7). Blanc 118 est à mon avis un mauvais coup et pendant la partie, j'ai peur qu'il joue la séquence du diagramme 8. Finalement, j'ai réussi à couper les pierres blanches (séquence jusqu'à 128), mais Noir est mort quand même (voir Dia.9).

Après 138, le groupe blanc est bien sorti, mais j'ai quand même obtenu de l'influence à gauche. Noir 145 est un coup très important dans mon plan, Blanc a plusieurs choix. Blanc a choisi de ne pas reculer, mais c'est une grosse erreur (voir Dia.10) !

L'idée de Noir avec 149, c'est d'utiliser l'attaque du coin pour se renforcer. Avec 158, Blanc est vivant, mais sa fin est proche. Le *shicho* n'est pas favorable pour Noir, mais la coupe en 159 supprime une liberté du groupe blanc. Dans la partie, je suis tellement content que mon plan ait réussi que j'ai joué un coup vraiment pas bon en 165 (voir Dia.11 et 12). Localement, j'ai toujours plus de libertés, mais Blanc a également un *tesuji* !

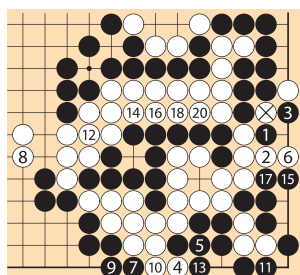


Dia.8, 7 en X.

Pour Blanc, c'est mieux de faire *atari* en 1 d'abord (à la place de 118). Après 7, Blanc peut jouer soit en A soit en B. À l'extérieur, Noir n'a pas de bon coup pour enfermer Blanc, cela sera difficile pour lui.

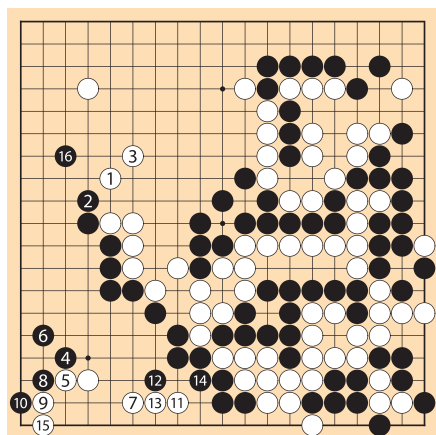


Li Haojie lors de sa victoire de la coupe Fujitsu des moins de 15 ans en 2008.



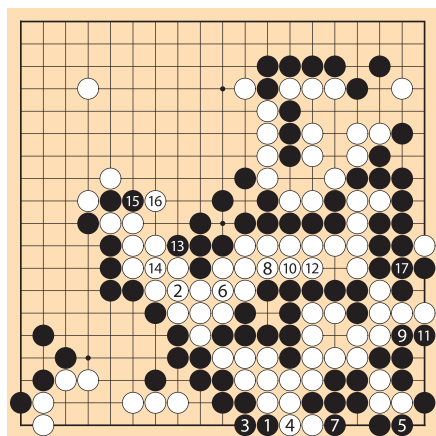
Dia.9, 19 en X.

Localement, il manque encore une liberté à Noir, mais je peux en tirer profit (coup 1 à la place de 129).



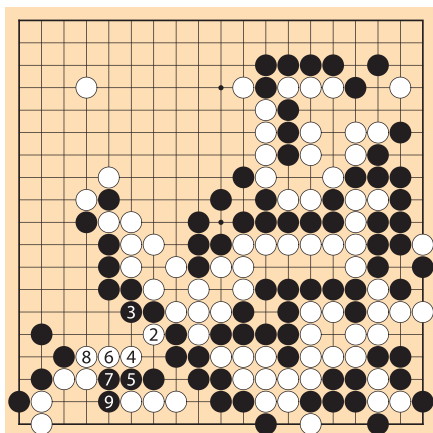
Dia.10

Même si Blanc réussit à tuer le groupe noir, avec cette séquence j'ai quand même assez de points pour gagner la partie (coup 1 à la place de 146).



Dia.11

Pour Noir, il suffit de faire *hane*, maintenant c'est Blanc qui va mourir (coup 1 à la place de 165). Après 17, Blanc est mort, la partie est finie.



Dia.12

Grâce à l'échange dans le coin en bas, Blanc ne peut plus couper en 2 (suite au *hane* 1 du diagramme 11). Après 8, le coin blanc est mort.

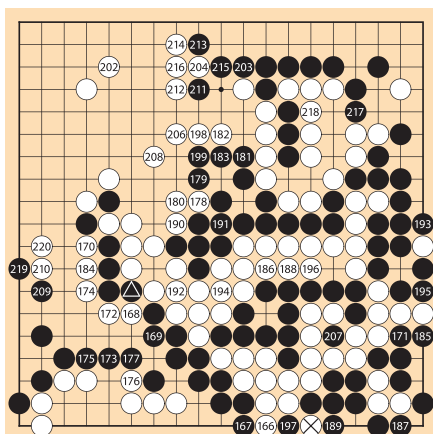


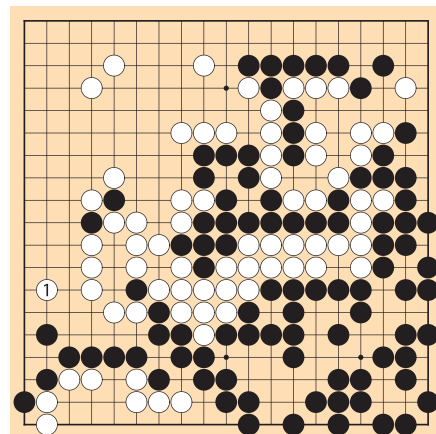
Fig.4 : 166-220, 200 en X, 201 en Δ, 205 en 197.

Blanc 166 est un joli coup ! Avec ce coup, je ne peux plus tuer le groupe blanc sans condition. En plus, c'est un *ko* vraiment défavorable pour moi.

Blanc 170 est pénible car il enlève une liberté à Noir. Après Noir 177, le *ko* n'est même pas encore commencé, mais j'ai déjà perdu beaucoup de points à gauche. En plus, il peut trouver beaucoup de menaces au centre. En fait la partie est déjà finie, Blanc va gagner. À ce moment-là, je pense que je vais tuer son groupe et qu'il va tuer mon groupe en haut au centre, et puis que je vais abandonner la partie. Mais on ne sait jamais !

Blanc 178 est un coup assez professionnel, il veut créer une menace parfaite pour le *ko*. Avec 190, Blanc pense faire la dernière menace de la partie, mais il a oublié que j'ai encore une dernière menace en Δ (coup 201). Comme Blanc a utilisé toutes les menaces au centre, maintenant il n'en a plus aucune ! Blanc 202 est un bon coup ! Comme Blanc n'a plus de menace, il choisit de prendre le coin.

Après 207, J'ai enfin tué le groupe blanc et réussi à vivre au centre, mais la partie n'est toujours pas finie, car le territoire blanc en haut est gros aussi. La partie est toujours favorable pour Blanc mais 208 est le coup qui le fait perdre (voir Dia.13).



Dia.13

Blanc a juste à jouer en 1 (à la place de 208), c'est toujours lui qui gagne la partie.

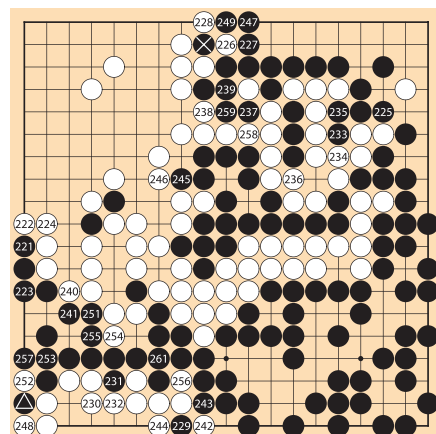


Fig.5 : 221-261, 250 en X, 260 en Δ.

Avec tous les coups de yose jusqu'à 237, Noir prend l'avantage. Avec tous ces échanges, j'ai enfin gagné ma partie. J'ai eu beaucoup de chance, mais en tout cas, je me suis bien amusé, c'est le plus important !

Le génie de Dôchi

Dans ce numéro, étudions le génie méconnu de Dôchi avec deux parties qu'il a jouées contre un certain Kani Saemon. Ces deux parties, malgré un écart de niveau important entre les deux joueurs, sont intéressantes puisqu'elles montrent pleinement l'ingéniosité de Dôchi que l'on ne peut pas forcément observer dans ses parties au château d'Edo.

Le règne de Dôchi fut de très courte durée. En 1727, des malheurs s'abattent sur l'école Honinbô : Honinbô Dôetsu, le maître de Dôtsaku qui avait disputé 60 ans plus tôt une série de 20 parties pour l'honneur de l'école Honinbô, meurt à Kyôto. Il avait 92 ans. Quelques mois plus tard, Dôchi meurt subitement à 38 ans, à cause d'une intoxication alimentaire, selon la lettre déposée au ministère de la religion.

Petites parties de shôgi entre amis

Il paraît que Dôchi était aussi doué au shôgi. Avec un niveau estimé à 6d professionnel, il était qualifié de "saint des jeux de plateau" par ses collègues. Plusieurs anecdotes amusantes nous sont parvenues.

Dôchi était très ami avec le Meijin de shôgi, Ôhashi Sôkei le 5^e (1636-1713), connu quant à lui pour son niveau exceptionnel au go. Lors de la rencontre au château d'Edo, le 6^e Shôgun Tokugawa Ienobu (1662-1712), grand amateur des deux jeux, leur demanda de jouer ensemble une partie de go et de shôgi devant lui. Chose étonnante, Dôchi gagna au shôgi, Sôkei au go. Le shôgun resta perplexe devant ces deux victoires de "violon d'Ingres".

Ôhashi Sôkei avait un fils adoptif, Sôgin (1694-1714). Un jour, alors que le Meijin Sôkei était en voyage à Kyôto, Sôgin se rendit chez Dôchi, son aîné de 4 ans, pour disputer des parties de

Il est resté à peine 6 ans au titre de Godokoro sans avoir le temps de faire progresser ses élèves. La mort de ce grand maître sans rival était, en quelque sorte, celle de l'école Dôtsaku. Le go japonais entre alors dans une longue période noire (à suivre au prochain épisode).

Partie 1

○ Honinbô Dôchi

● Kani Saemon

Tel Takemiya au 20^e siècle, Dôchi développe une stratégie centrale étonnante dans ces deux parties jouées vers 1717. Je vous recommande de les reposer sur un goban.

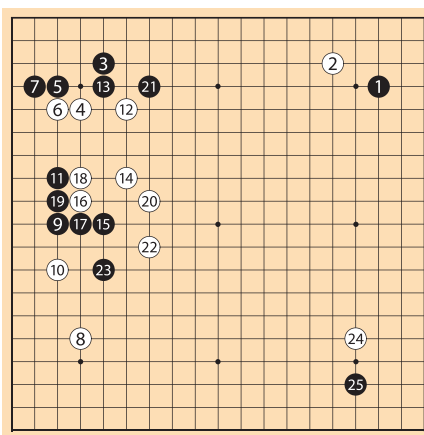


Fig.1 : 1-25.

shôgi que le maître de go remporta toutes sans exception et de plus sans handicap. Dépit, Sôgin montra ses parties à son père dès son retour. Celui-ci gronda son fils en indiquant ses mauvais coups. Sôgin, illuminé par les enseignements de son père, retourna chez Dôchi pour rejouer une partie.

La partie avançait et Sôgin joua un coup transmis par Sôkei. Après réflexion, Dôchi demanda brusquement à son adversaire : "Ton père est-il de retour par hasard ?" Sôgin, pris de court, balbutia : "Non, pas encore", Dôchi sourit malicieusement et dit : "Ce coup extraordinaire ne vient pas de toi. C'est forcément M. Sôkei qui te l'a appris. Ce n'est plus la peine de continuer la partie." Et il se mit à ranger les pièces.

Sôgin resta coi : "le shôgi n'est pas son métier, comment peut-il savoir le retour de mon père seulement avec ce qui se déroule sur le plateau ? Son sens artistique est presque effrayant" aurait-il avoué.

Quand Noir joue 13, Blanc 14 cherche une forme légère pour éviter un combat frontal dans la zone d'influence adverse. Jusqu'à Noir 25, Blanc n'a pas tellement de points : on se demande presque comment il va gagner cette partie.

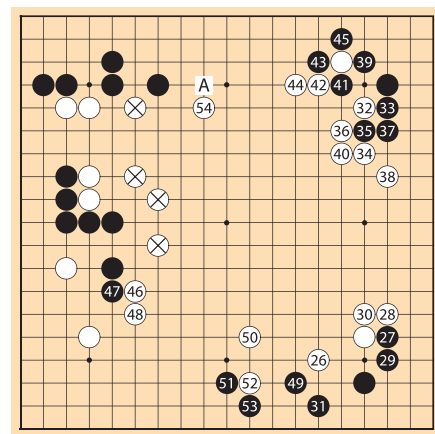


Fig.2 : 26-54.

Avec le *keima* en 26, Blanc mise clairement sur le centre. Blanc doit absolument faire travailler globalement les pierres X et éviter qu'elles deviennent une cible d'attaque adverse. Le *jôseki* avec 27-31, encore rencontré aujourd'hui, a vu le jour à cette époque. Blanc 32-38 est une séquence valorisant encore le centre. Noir 41 est sans doute problématique : il aurait dû plutôt jouer A. Blanc sacrifie une pierre et construit un gigantesque *moyô* avec 46, 50 et 54.

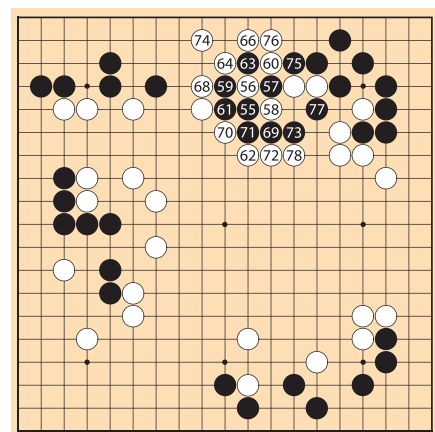


Fig.3 : 55-78, 65 en 57, 67 en 56.

Noir envahit le *moyô* avec 55. Cependant, Blanc réussit à le fermer avec un sacrifice astucieux. 62 et 64 sont des *tesuji* à retenir. Après Blanc 78, la partie n'est plus notée ; il se peut que Noir ait abandonné à ce moment-là.

Partie 2

○ Honinbô Dôchi

● Kani Saemon

La deuxième partie est toute aussi "cosmique".

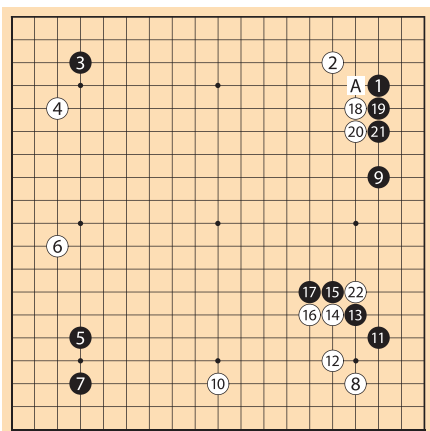


Fig.1 : 1-22.

Noir 9 : l'extension en 3 dans cette position est un coup "rare". Noir place encore une troisième pierre sur la troisième ligne avec son *kakari* en 11. Le style de Kani paraît extrêmement territorial. Quand Noir pousse en 17, Blanc surconcentre Noir avec 18 suivi de 22. Noir aurait dû contre-attaquer avec A au lieu de se soumettre en 19.

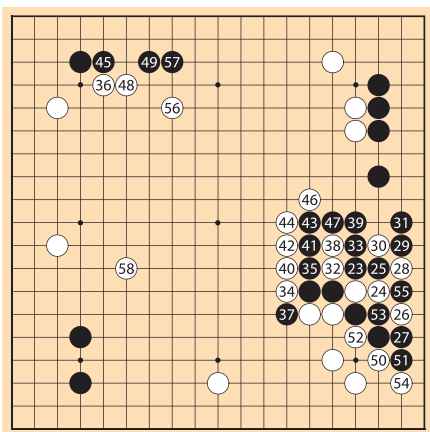


Fig.2 : 23-58.

La coupe en 22 de la figure précédente est un sacrifice habile créant de l'*aji* à exploiter. Le *kosumi* Blanc 26 est un *tesuji* classique qui rend les pierres blanches très flexibles et difficiles à capturer. Blanc 36 est un briseur du *shichô* qui menace 38. Noir coupe en 37 pour empêcher l'escalier, mais il aurait dû capturer définitivement la pierre blanche avec le *nobi* en 41 : Blanc profite de cette erreur pour créer une grosse influence jusqu'à l'*atari* en 46. Avec 56 et 58, le centre de Blanc devient immense.

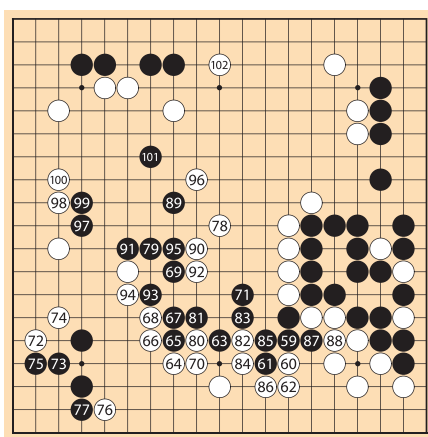


Fig.3 : 59-102.

Noir sort la pierre de coupe avec 59 et cherche à contre-attaquer. Blanc 60 est absolument nécessaire pour empêcher Noir 88. L'attaque de Blanc qui suit est très instructive : il ne cesse de se renforcer en attaquant le groupe noir avec des coups tels que 66, 70, 78, 98... et il n'oublie pas de transformer cette force en points (72, 74, 86, 102). Blanc est en avance quand il joue 102.

Dôchi donne l'impression de s'amuser en jouant délibérément des parties spectaculaires contre un joueur issu de l'ancienne école. Cependant, on y reconnaît le style de son premier maître (son père selon la légende), Honinbô Dôsaku, qui a développé une théorie du *fuseki*, notamment sur la maîtrise des grands espaces.

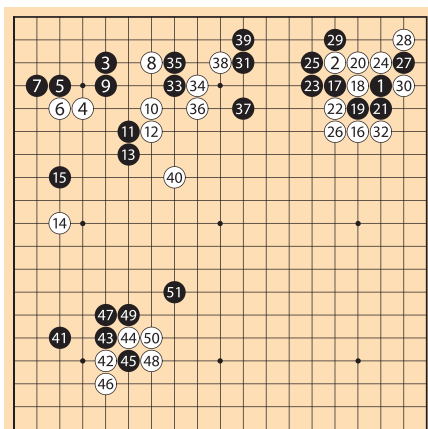
De nouvelles séquences

On a beaucoup approfondi de nouvelles séquences à l'époque de Dôchi. Voici quelques exemples de séquences nées à cette époque et utilisées de nos jours.

○ Honinbô Dôchi

1705

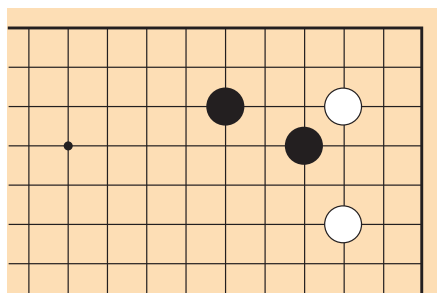
● Ogura Dôki



Nous allons étudier dans cet article les séquences classiques d'invasion au sansan suite à l'approche basse du *hoshi*.

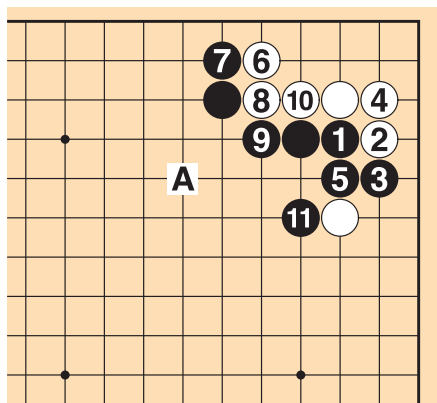
Invasion au sansan

épisode 12



Dia.1 : première position.

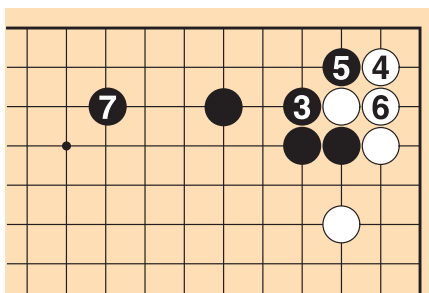
Voyons tout d'abord ce qui se passe si Noir a répondu à l'approche blanche par un *keima* et que Blanc entre au *sansan*.



Dia.2 : séquence classique.

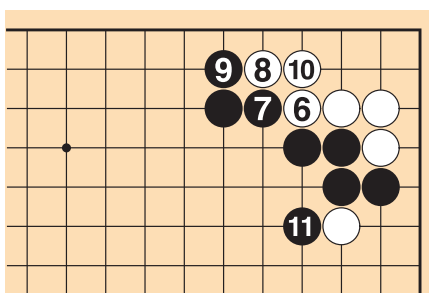
Voici la séquence classique dans cette position. Bien sûr, s'il n'y a pas de pierre à l'extérieur, c'est une bonne séquence pour Noir. Mais si l'influence obtenue n'est pas très intéressante, la séquence peut être favorable à Blanc. Il faut faire également attention aux pierres blanches à l'extérieur et se renforcer en A si nécessaire.

Lors de cette séquence, tous les coups sont-ils obligatoires ? Y a-t-il d'autres possibilités pour Noir ou pour Blanc ?



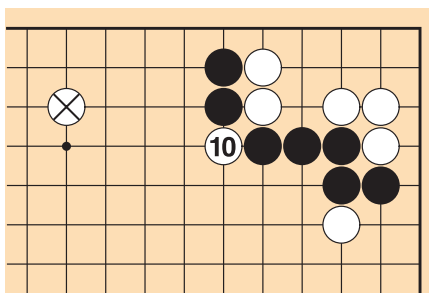
Dia.3 : autre possibilité.

Si Noir n'a pas trop intérêt à jouer à droite, il peut choisir aussi cette séquence pour mieux se développer sur le bord en haut. L'extension en Noir 7 est indispensable pour se consolider.



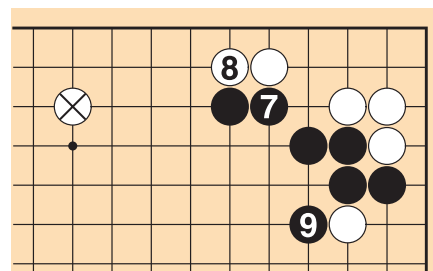
Dia.4 : remarque (séquence classique).

Attention, le *keima* blanc en 6 (Dia.2) est obligatoire, car si Blanc pousse tout simplement, son coin sera plus petit et la position de Noir sera plus solide et meilleure. Cette séquence est bonne pour Noir.



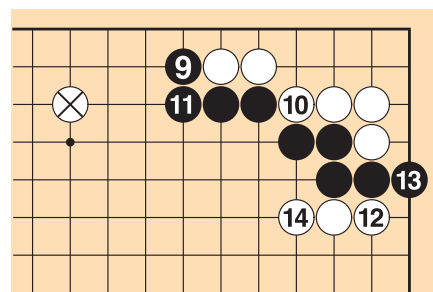
Dia.5 : attention à la coupe.

Attention, si Blanc a une pierre de plus sur le bord en haut, il peut envisager de couper. C'est un risque auquel Noir doit faire attention



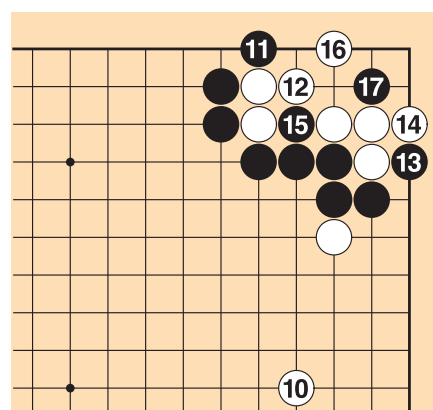
Dia.6 : variante pour éviter la coupe.

Pour éviter la coupe, Noir peut choisir cette séquence. Le résultat est acceptable pour Noir et sa forme est bien solide. En plus, la pierre blanche sur le bord est maintenant un peu mal placée. C'est un bon choix pour Noir dans cette situation.



Dia.7 : mauvais choix.

À la fin de la séquence précédente, ce n'est pas une bonne idée de jouer 9 pour tenter d'enfermer Blanc. Au final, le coin blanc est vivant mais le groupe noir n'est même pas stable. C'est bon pour Blanc.



Dia.8 : protection du coin (séquence classique).

Revenons à la séquence du début (Dia.2). La protection du coin en 10 est obligatoire pour Blanc. S'il joue ailleurs, Noir joue en 11, puis en 13, et Blanc est mort sans condition.

La coupe est un des éléments essentiels du go, présent au cours de toutes les phases du jeu. Très souvent, une coupe permet de prendre l'initiative car elle déclenche une suite d'attaque-défenses. Il existe des coupes décisives, il est donc important de savoir si une coupe doit être protégée ou non, et du côté de l'attaquant, il est crucial de juger de la faisabilité d'une coupe ainsi que de son opportunité.

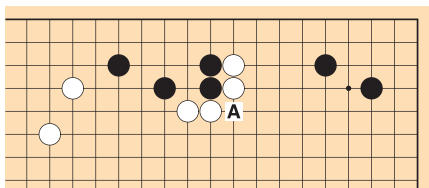
La coupe



Dans certains cas, une coupe peut également servir de test, mais cela s'adresse aux joueurs ayant déjà une grande expérience.

On dit que l'union fait la force, et cela se vérifie dans le jeu de go où la connexion est un point essentiel. Avoir des groupes faibles séparés, est une situation très dangereuse, car c'est dans ces moments que l'attaquant peut disposer de doubles ou triples menaces.

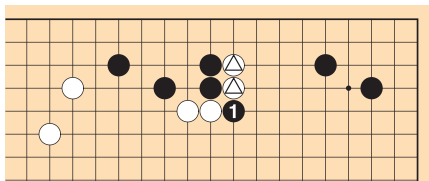
À la lumière de quelques exemples, nous allons identifier les caractéristiques de certains types de coupes, et renforcer ainsi notre appréciation de ces situations.



Exemple 1

Dans ce diagramme, la possibilité de coupe en A saute aux yeux.

Blanc peut-il l'ignorer ? Quelles seront les conséquences de cette coupe ?

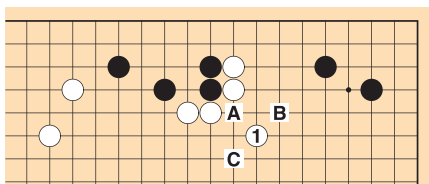


Dia.2

Effectivement, comme le montre le diagramme 2, lorsque Noir coupe, avez-vous prévu comment traiter les deux pierres blanches marquées Δ ?

Vivre sur place ? Il y a trop peu d'espace. Sortir ? Une forte position de Noir attend en face. Les abandonner ? Noir les avalera comme une baleine avale des crevettes, son territoire deviendra immense. Capturer la pierre de coupe pour récupérer la connexion ? C'est impossible. Bref, les deux pierres blanches se retrouvent dans une situation bien embarrassante.

Donc, il faut protéger cette coupe. De quelle manière ?

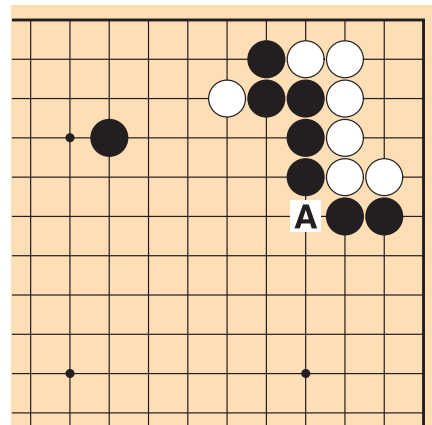


Dia.3

Blanc 1 est une protection plus vivante qui met à disposition des développements faciles et efficaces. C'est un coup à mémoriser qui peut s'appliquer à de nombreuses situations.

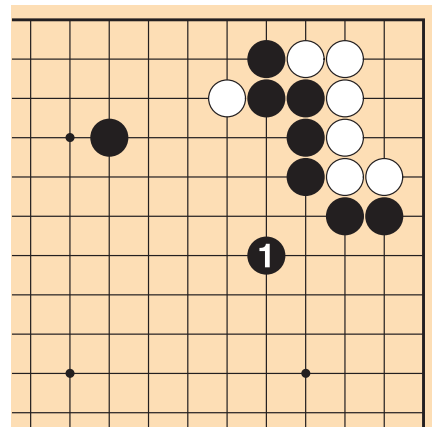
Sinon, Blanc peut connecter solidement en A. B et C sont des protections qui engagent le choix d'une direction préférentielle.

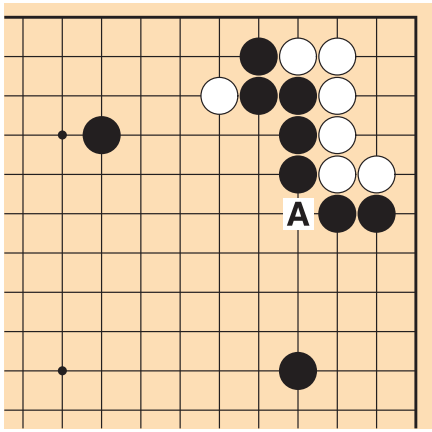
Les trois options Blanc 1, B et C s'appuient sur la technique de capture en *shicho*.



Exemple 2

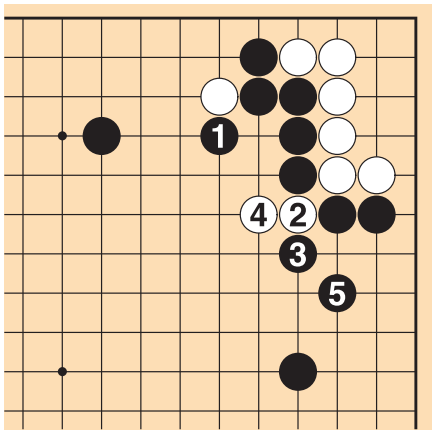
Ici, la coupe en A nécessite-t-elle d'être protégée ?





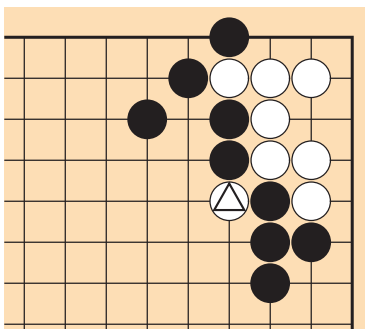
Dia.7

Et ici, la coupe en A nécessite-t-elle aussi d'être protégée ?



Dia.8

Effectivement, la coupe est une menace, mais Noir 1 est la façon préférable de la protéger, car il renforce la position de Noir sur le bord nord. Lorsque Blanc 2 coupe, Noir renforce son bord est avec 3 et 5, et les pierres de coupe blanches se retrouvent dans une situation peu enviable. Cela illustre le proverbe : “On ne coupe pas deux groupes forts.” Dans cette situation, mieux vaut pour Blanc abandonner ses deux pierres. Noir 1 est la protection efficace, bien qu’indirecte.

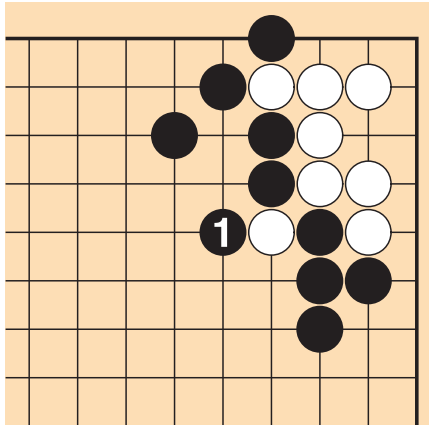


Example 3

Voici un exemple pour renforcer les notions précédentes. La pierre blanche marquée Δ coupe deux groupes noirs. **Noir doit-il la capturer ?**



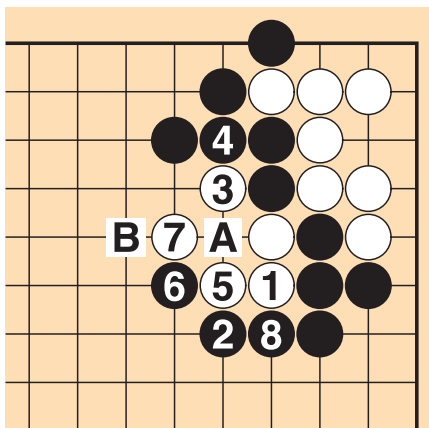
Xie Weidong et Nicole Tagnon à Pékin.



Dia.10

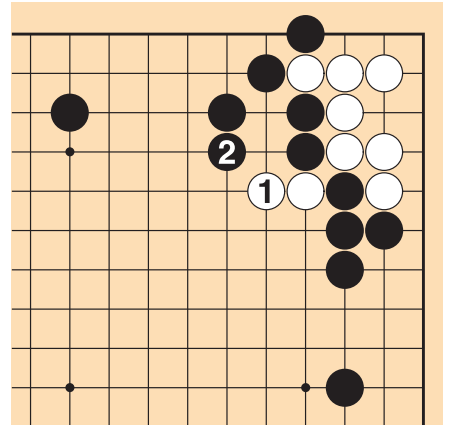
Noir 1 est le coup correct qui capture la pierre blanche afin de connecter ses deux groupes, qui n'étaient pas totalement stabilisés.

Après cela Noir pourra se développer plus librement.



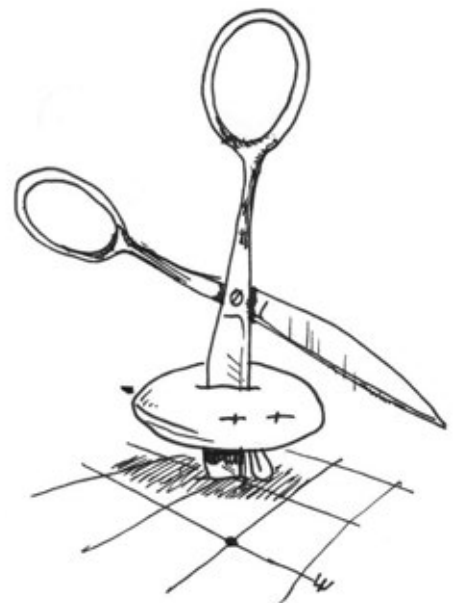
Dia.11

Cette séquence montre que la capture ne dépend pas d'une condition de *shicho*. Si Blanc 1 tente de sortir, Noir 2 l'enferme en *geta*. Blanc tente de sortir du *geta* avec *atari* en 3, mais il finira par être écrasé après Noir 8. C'est une technique à bien connaître. Le *shicho* est une technique de capture conditionnelle, si possible, on lui préfère une capture sur place.

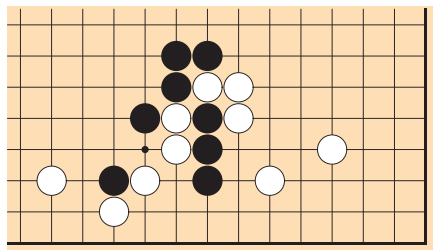


Dia.12

Dans le cas où Noir a déjà une extension sur chacun des bords, il n'est pas nécessaire de capturer la pierre de coupe. Rappelons le principe selon lequel deux groupes forts ne craignent pas d'être coupés. En réponse à Blanc 1, il suffira à Noir de consolider en 2, pour éviter que Blanc puisse s'en sortir facilement en jouant à la même place, menaçant un snap-back. Noir 2 limite la souplesse des deux pierres blanches.



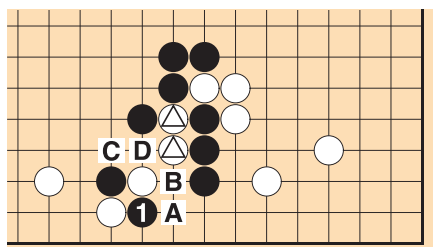
La coupe



Exemple 4

À Noir de jouer.

Dans cette situation, quel est son objectif ? Envisagez-vous de sauver les trois pierres noires entourées pas les blancs ?

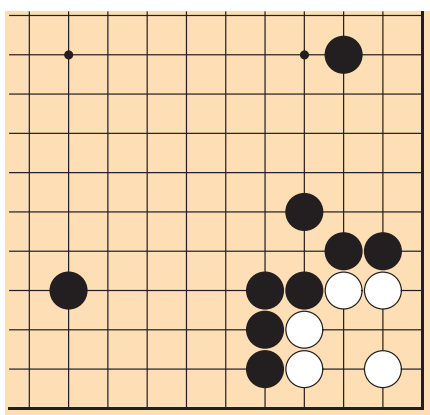
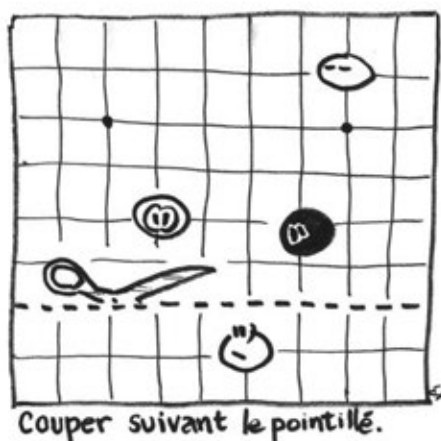


Dia.14

Noir 1 coupe est la dernière ressource dans ce cas critique. Si Blanc joue en A, Noir répond en B ou si Blanc joue en C, Noir répond en D ; quoi qu'il arrive, Noir capture les deux pierres blanches marquées Δ. Le coup Noir 1 porte un nom : "La coupe des amoureux".

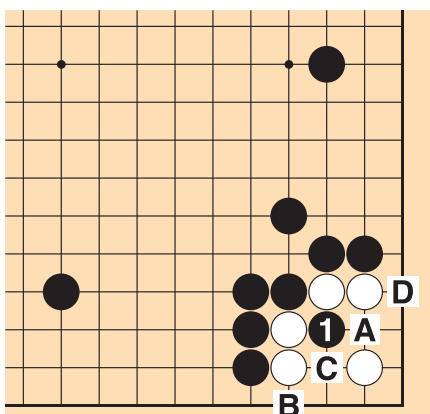
Ce genre de surprise me rappelle une phrase d'un poème :

"En haut de la montagne et au bout de la rivière le chemin s'arrête, mais, on aperçoit le printemps entre l'ombre du saule et la lumière des fleurs."



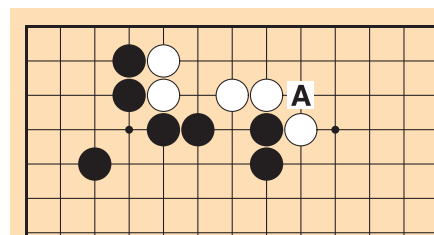
Exemple 5

De quoi s'agit-il dans ce diagramme ? Blanc est vivant dans le coin, pourquoi encore se creuser la tête ?



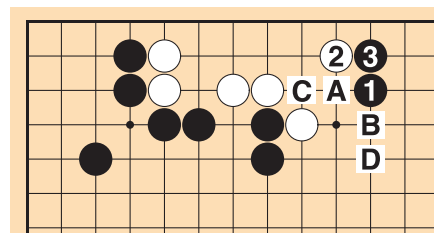
Dia.16

Il s'agit d'un yose de trois points en sente. Noir 1, qui coupe, n'est pas innocent, si Blanc répond en A, Noir joue en B, atari, forçant Blanc de jouer en C, et il évite le hane de connexion de Blanc sur le bord sud, tout en gardant l'initiative. De même, si Blanc répond à Noir 1 en C, Noir fait atari en D, évitant en sente le hane de connexion sur le bord est.



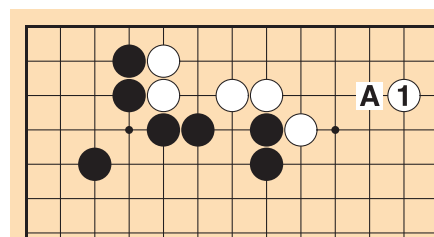
Exemple 6

Voici une position assez fréquente sur un bord. Noir ne peut pas couper immédiatement en A, mais est-il raisonnable pour Blanc de laisser cette faiblesse ?



Dia.18

Noir 1 est une attaque puissante, visant la coupe, et menaçant la vie du groupe blanc. Même après Blanc 2, Noir 3 maintient la pression ; si maintenant Blanc continue en A, Noir répond en B, ou s'il poursuit en C, Noir joue en D. Dans les deux cas, le groupe blanc n'a pas encore assuré sa vie, alors que Noir a déjà gagné un fort potentiel à l'extérieur.



Dia.19

C'est pourquoi, sauf urgence ailleurs, Blanc fera bien d'anticiper en renforçant sa position en 1 ou en A.

J'espère que tous ces exemples ont permis de renforcer votre attention sur les coupes, bien qu'ils constituent juste "un poil sur neuf vaches" par rapport aux différents cas de coupe dans le go.

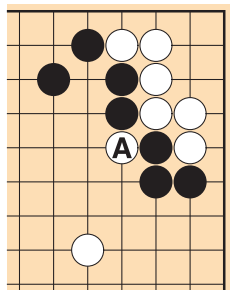
Un proverbe chinois du go dit : "Le go commence par la coupe." En effet, c'est avec les coupes que l'on découvre de beaux paysages.

Tsumego à gogo

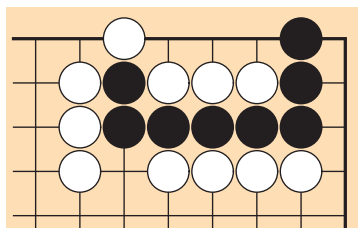
Voici une nouvelle série de problèmes de vie et de mort, proposée aussi bien à des joueurs en kyu faibles (20 à 15 kyu), à des joueurs de niveau moyen (14 à 5 kyu) et voire au-dessus. Essayez de les résoudre, vous aurez des surprises. Peut-être pourrez-vous même tuer des groupes que vous jugiez vivants jusqu'à là ou juste attraper quelques pierres de coupe qui ne coupaient pas vraiment.

Solutions en page suivante.

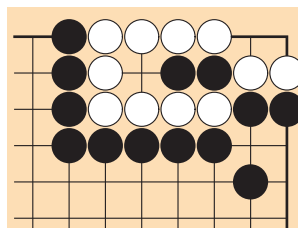
Niveau débutant



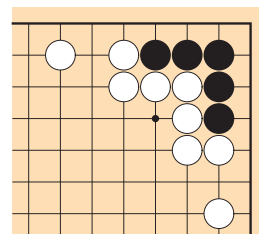
Problème 1 : Noir joue et tue la pierre en A



Problème 2 : Noir joue et vit sans condition

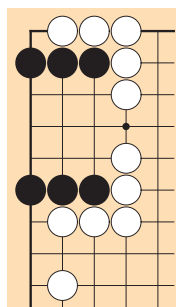


Problème 3 : Noir joue et tue sans condition

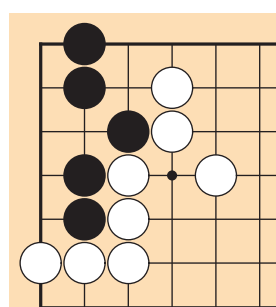


Problème 4 : Noir joue et vit sans condition

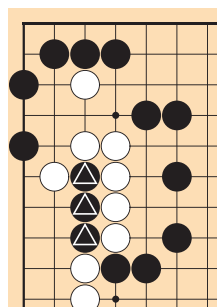
Niveau intermédiaire



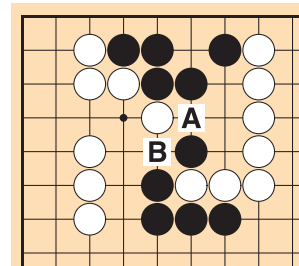
Problème 5 : Noir joue et vit sans condition



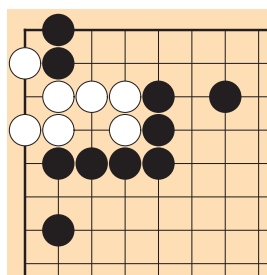
Problème 6 : Noir joue et vit sans condition



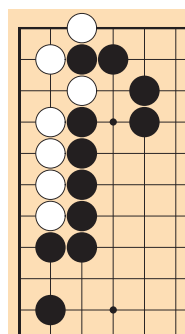
Problème 7 : Noir joue et sauve ses trois pierres



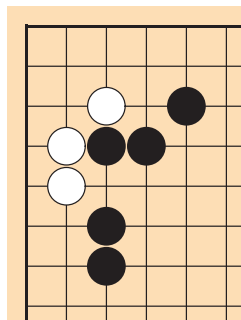
Problème 8 : Noir a deux coupes, en A et en B, comment peut-il se connecter ?



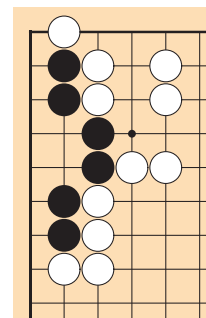
Problème 9 : Noir joue et tue sans condition



Problème 10 : Noir joue et tue sans condition

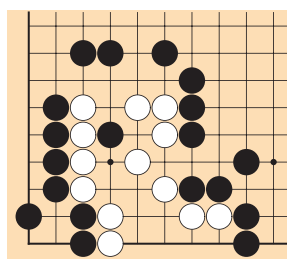


Problème 11 : Noir joue et tue sans condition

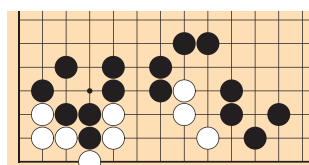


Problème 12 : Noir joue et vit sans condition

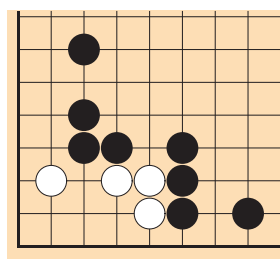
Niveau confirmé



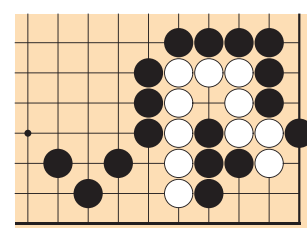
Problème 13 : Noir joue et tue sans condition. Attention à l'ordre des coups !



Problème 14 : Noir joue et tue sans condition

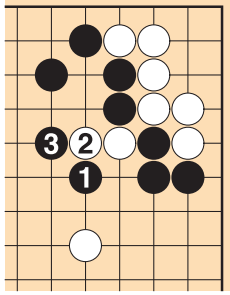


Problème 15 : Noir joue et tue sans condition

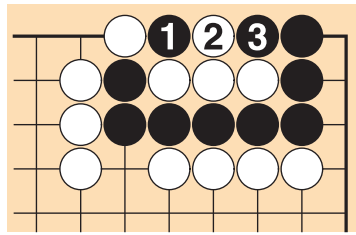


Problème 16 : Noir joue et tue sans condition. Remarque : Blanc a un tesuji pour contrer Noir.

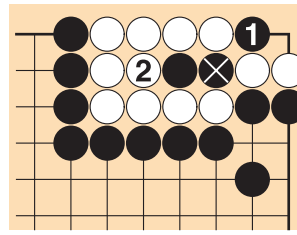
Niveau débutant



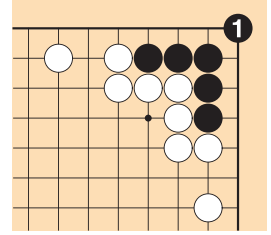
Problème 1



Problème 2 : Noir tue quatre pierres et vit dans le coin.

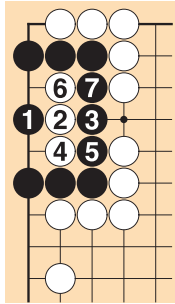


Problème 3 : Coup 3 en X, double snapback.

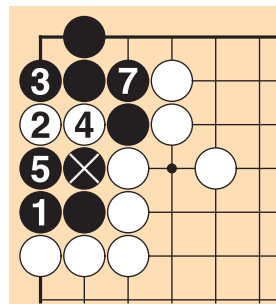


Problème 4 : Noir 1 est le point vital.

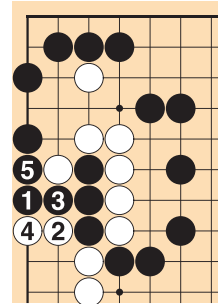
Niveau intermédiaire



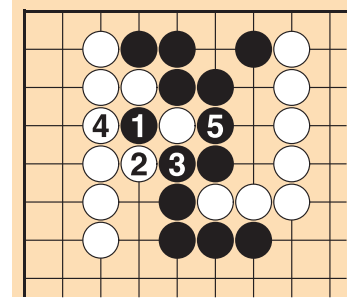
Problème 5 : tesuji en 1, Noir vit en seki.



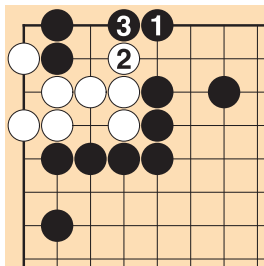
Problème 6 : Coup 6 en 4, 8 en 2 et 9 en X.



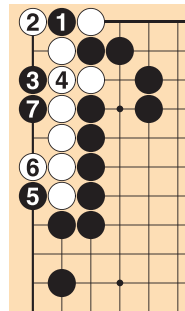
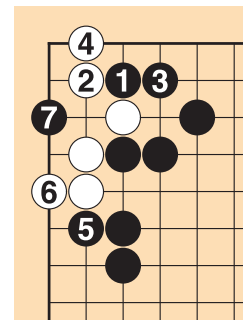
Problème 7 : Tesuji en 1.



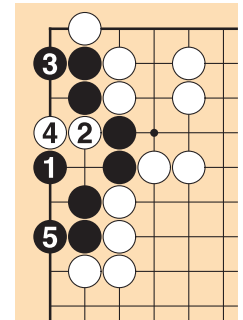
Problème 8



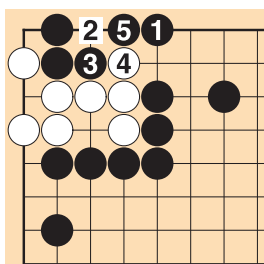
Problème 9 : Noir se connecte avec le tesuji 1.


Problème 10 :
Le tesuji 1 est la seule solution.
Attention à l'ordre des coups !


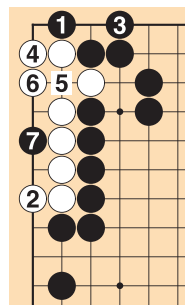
Problème 11 : Il faut d'abord réduire l'espace avec 1.



Problème 12



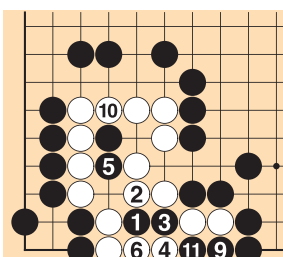
Variante pour Blanc.



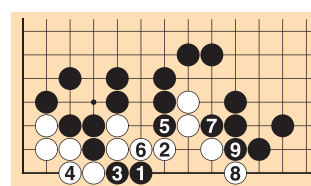
Variante pour Blanc.

Tsumego
à gogo
Solutions

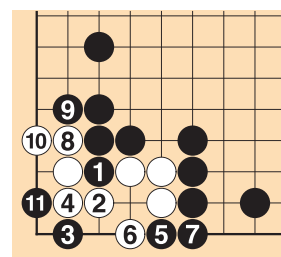
Niveau confirmé



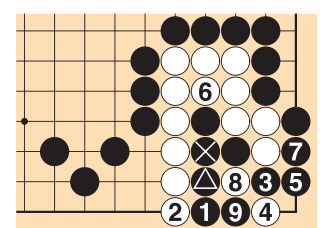
Problème 13 : Coup 7 en 3, 8 en 1.



Problème 14 : tesuji en 1.



Problème 15 : tesuji en 3.



Problème 16 : Coup 10 en 8, 11 en X, 12 en 9 et 13 en Δ.



VARIANTES

29, rue Saint André des Arts 75006 PARIS - Métro St. Michel

Tél. : 01.43.26.01.01 - Fax : 01.40.46.84.55

Internet : www.variantes.com - e-mail : info@variantes.com

Ouvert du lundi au samedi de 10h30 à 20h sans interruption.



LIVRES



NOGUCHI, LE LANGAGE DES PIERRES :

256 p. 24,90 €

Six ans après sa parution, l'ouvrage de Noguchi reste le plus complet et le plus ambitieux des traités d'initiation en français – et même en langues européennes, pour tout dire. Idéal pour débiter... à condition d'accepter le didactisme clair mais un peu pesant de l'auteur.



FAN HUI, LE GO PAS À PAS TOME 4 - QUATRE FORMES :

204 p. 16,50 €

4^e livraison de la « méthode Fan Hui », comme toujours toute en exemples (près de 600 exercices au total dans ce volume). Idéal pour les enseignants, peut-être un peu « sec » pour le débutant désireux travailler seul, les solutions n'étant ni développées, ni expliquées...



DAI JUNFU, CHUBAN :

192 p. 25,00 €

Sous-titré « La stratégie au jeu de go », sous-sous-titré « Les décisions gagnantes en milieu de partie » – ce qui est sans doute le plus pertinent. Comptage en cours de partie et prises de décision conséquentes sont en fait le sujet de cet ouvrage très ambitieux et assez ardu – mais on ne joue pas au go pour sa simplicité...



NOGUCHI, TSUMEGO :

540 p. 39,00 €

Un gros pavé pour tout savoir sur la vie et la mort – celle des pierres, bien sûr. Très complet, riche en exemples (c'est bien le moins), très riche en explications (ce qui est rare avec les livres sur ce sujet), ce traité complet de baston goienne (goïque ? goesque ? y a pas d'adjectif, en fait...) peut se recommander sans réserves – sauf à ceux qui sont vraiment allergiques au « style Noguchi »...



FAN HUI, L'ÂME DU GO :

128 p. 15,00 €

Introduction au concept de forme, assez succincte mais claire et très accessible. Indispensable avant d'aborder des ouvrages plus exigeants, ou des recueils d'exercices parfois pauvres en explications (cf. supra)...



VAN ZEIST & BOZULICH, ATTACKING AND DEFENDING MOYOS :

224 p. 19,80 €

Le 7^e volume de la série « Mastering the Basics » s'attaque à un sujet mystérieux, fascinant et difficile : le moyo, ou zone d'influence. 15 principes de base en guise d'introduction, 6 parties complètes commentées pour acquérir un peu de feeling et 151 problèmes pour passer à la pratique : à l'arrivée, sans doute la meilleure introduction possible sur ce thème rarement abordé.



REDMOND, PATTERNS OF THE SANRENSAI :

212 p. 34,00 €

200 et quelques pages grand format pour en savoir un peu plus sur la plus basique (mais aussi la plus importante) des ouvertures. Après une introduction exposant les motifs les plus typiques, 20 parties complètes commentées du seul 9 dan occidental constituent le corps de l'ouvrage.



RIN KAIHO, DICTIONARY OF BASIC FUSEKI VOL. 4 :

512 p. 25,90 €

Quatrième et dernier tome de la somme du grand champion shanghaïnaï, consacré à tout ce qui n'avait pas été traité dans les trois autres tomes (ce qui va de soi) : l'ouverture Shusaku, les modèles diagonaux ou parallèles, les points rares... Ambitieux, riche, important.



FAIRBAIRN, THE MEIJIN'S RETIREMENT GAME :

142 p. 24,00 €

70 pages pour explorer en détail la partie la plus célèbre de l'histoire du go (position indéboulonnable, merci Yasunari), plus une mise en contexte en guise d'introduction et un résumé du Maître de Go en guise de conclusion.



COLLECTIF, GRADED GO PROBLEMS FOR DAN PLAYERS VOL. 7 :

320 p. 21,00 €

Le sept avant le cinq et le six... logique japonaise, je pense. Quoi qu'il en soit, voici 256 nouveaux exercices pour joueurs forts et/ou ambitieux, moitié sur l'ouverture, moitié sur le milieu de jeu. Bon courage !



MATÉRIEL

Logiciel



Go ++ 7.0 : 60,00 €

Toujours le programme de référence, vainqueur de nombreuses compétitions au cours des années. Annoncé autour de 7 kyu – mais l'absence d'évaluations indépendantes oblige à rester prudent sur ce point – il donnera du fil à retordre à la plupart des amateurs.

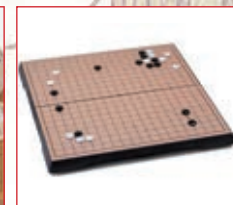
Go ++ DELUXE : 95,00 €

Le même programme, mais accompagné de nombreuses fonctions annexes (sélection de fuseki, affichage des calculs, conseils...) et surtout d'une base de données de joseki compilée à partir de 15.000 parties de maîtres.

Matériel

Un choix de matériel (non exhaustif) à tous les prix, pour toutes les envies.

ENSEMBLES



Ensemble standard : goban hêtre + pierres pâte de verre + bols bois 84,70 €

Ensemble chinois : goban bambou + pierres chinoises yunzi 70,00 €

Coffret magnétique de voyage 32,00 €



GOBANS

Goban hêtre 19x19 verso 13x13

..... 20,00 €

Goban Shinkaya - épaisseur 3 cm

..... 118,00 €

Goban Shinkaya - épaisseur 6 cm

..... 287,00 €

PIERRES

Pierres pâte de verre coréenne 7 mm 29,70 €

Pierres pâte de verre chinoise Yunzi et bols en osier 32,00 €

Pierres nacre et ardoise Jitsuyo 7,5 mm 190,00 €

Pierres nacre et ardoise Yuki 8 mm 325,00 €

Bols bois 35,00 €

BON DE COMMANDE à renvoyer (ou écrire sur papier libre) à **VARIANTES** - 8, rue Demarquay 75010 Paris

Nom : Prénom :

Adresse :

Ci-joint un chèque à l'ordre de VARIANTES de : € (Euros)

Articles commandés :

.....

.....

.....

Vous pouvez aussi commander par téléphone (paiement par Carte Bleue) **Frais de port : 3 € pour toute commande inférieure à 50 € - Port gratuit pour toute commande supérieure à 50 € en France.**
Dom-Tom et étranger veuillez nous consulter.



Le Damier de l'Opéra

EN VENTE AU MAGASIN

www.damieropera.com

7, rue Lafayette 75009 PARIS - Tél : 01 48 74 33 21 - Fax : 01 48 74 24 52
M° : Chaussée d'Antin - Horaires : du lundi au samedi de 10h30 à 19h30

LIVRES



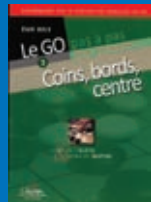
14,50€

◆ Tome 1
Fan Hui 175 p.



14,50€

◆ Tome 2
Fan Hui 199 p.



14,50€

◆ Tome 3
Fan Hui 213 p.



16,50€

◆ Tome 4
Fan Hui 201 p.



12 €

◆ How not to play go
Yuan Zhou 32 p.



25 €

◆ Inspiration of Pro
Kim Sung Rae 198 p.



45 €

◆ Kamakura
John Fairbairn 197 p.



35 €

◆ Final Summit
John Fairbairn 165 p.

Conditions Spéciales Clubs

MATÉRIEL

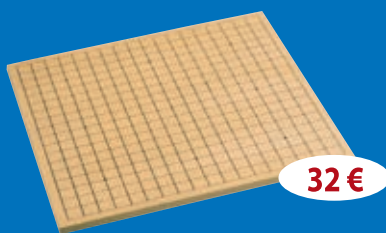


8 € ***

9 € *

23 € **

- ◆ Go Ban en vinyle souple roulant*
(43 x 43 cm) 19 x 19 lignes
• prix unitaire : 9 € - par 3 : 8 € - par 8 : 7 €
- ◆ Pierres de Go en plastique avec bols**
• prix unitaire : 23 € - par 3 : 22 € - par 8 : 20 €
- ◆ Sac de transport ***



32 €

- ◆ Go Ban bois supérieur (44 x 42 cm)
Double face : 13 x 13 & 19 x 19 lignes
• prix unitaire : 32 € - par 3 : 31 € - par 8 : 30 €



32 € *

60 € ***

35 € **

- ◆ Pierres de Go en pâte de verre
* 22 x 7 mm
** 22 x 8 mm
- ◆ Pierres de Go en pâte Yunzi pro
Livrées en panier osier
*** 22 x 6 mm plates



40 €

- ◆ Jeu de Go magnétique de voyage
19 x 19 lignes



75 € *

50 € **

- ◆ Go Ban Luxe *
- ◆ Bols Luxe en cyprès vernis **



210 €

- ◆ Go Ban Shin Kaya avec pieds
Épaisseur plateau 5 cm - Pieds boules 5 cm