

Première édition du Grand Slam mais encore...

Hommage à Go Seigen suite

et aussi...

Championnat jeunes européen
Tournoi de Paris



Stage Fédéral

9 Juillet - 22 Juillet



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

Responsable pédagogique Fan Hui 2p

avec la participation de maître Hayashi Kozo, joueur 6 Dan professionnel de la Kansai Ki-in

Tarif maximum (hébergement et pédagogie) :

une semaine 450 euros, deux semaines 875 euros

Pour plus de précisions,

cliquez sur le lien "stage d'été" du calendrier 2016 sur les pages web de la FFG

L'édito

ACTUALITÉS

Statistiques 2014	2
Tournoi de Paris 2015	4
partie commentée	4
GO à gogo	7
Tournoi de Levallois 2015	8
partie commentée	8
EYGC 2015	10
partie commentée	10
Stage animateur	13
Rencontre avec In-seong	17



Au moment où je rédige cet éditorial nous vivons un événement spécial, la rencontre entre AlphaGo et Lee Sedol : une page de l'histoire du go s'est tournée, une nouvelle page s'écrit. Cela promet des sujets intéressants pour les prochaines revues et, j'espère, beaucoup de choses positives pour le go dans le monde et en France.

En attendant, voici le numéro 137 de la revue, avec un contenu qui commence à dater un peu maintenant après une année 2015 difficile pour la revue et un grand merci à Jean-Pierre Lalo sans qui la date de parution serait encore incertaine.

INTERNATIONAL

Grand Slam Berlin	14
partie commentée	14
Go Seigen	18
partie commentée	18

PÉDAGOGIE

Cours joueurs confirmés	22
Cours joueurs faibles kyu	24
Tsumego	27

Bonne lecture,

Augustin Avenel
Rédacteur en chef de la RFG.

Et toujours...

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

Le site de la revue : rfg.jeudego.org

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

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

Statistiques des compétitions 2014

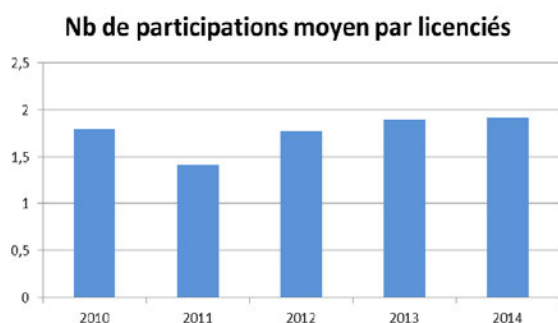
**Statistiques 2014 : moins de licenciés
mais plus d'assiduité, et toujours
beaucoup de « jeunes ».**

Les vingt joueurs qui ont fait dix compétitions* ou plus en 2014

Pour la troisième année consécutive, Benjamin Blanchard reste premier de ce classement annuel, avec 19 compétitions à son actif.

En plus de ce champion toutes catégories, seuls cinq ont réussi à égaler au moins les dix compétitions à l'année par rapport à 2013 : César (13 compétitions en 2013), Jean-Loup (12), Julien (11), Nyoshi (10), Louis (10) : bravo à eux de réussir à tenir ce rythme !

Au niveau de l'ensemble des licenciés (1327 en 2013), la moyenne nationale est à 1,92 compétitions par joueur, ce qui situe la meilleure moyenne des cinq dernières années :



Nom	Prénom	Club	Nb de compétitions
BLANCHARD	Benjamin	75Al	19
LE CALVÉ	Tanguy	44Na	14
LEXTRAIT	César	13Ma	
DELLI-ZOTTI	Mathieu	56Lo	13
RABASSE	Maël	91Or	
SIGNOLES	Julien	92An	
BRAÏDA	Vivien	94Ca	12
NOGUCHI	Motoki	38Gr	
SUAREZ	Ivan	72Ma	
ZEMOR	Solal	33Bo	
CAO	Nyoshi	67SE	11
DUMONT	Louis	92An	
GROSJEAN	Nicolas	73Ch	
OLIVARES-THIBAUD	Diego	38GJ	10
WURZINGER	Ralf	91Or	
BOUSQUET	Sylvain	66Pe	
FATHALLAH	Marwan	38GJ	
FATHALLAH	Ismael	38CA	
NADDEF	Jean Loup	91Or	
SOUCHAY	Jean	75OB	

* Le terme « compétitions » désigne ici tout championnat ou tournoi, hormis les tournois internes et compétitions via internet, tout en groupant les compétitions « doubles », du genre les deux tournois du stage fédéral.



Benjamin Blanchard (19 compétitions)



Tanguy Le Calvé (14 compétitions)



César Lextrait (14 compétitions)

Top 20 des clubs les plus actifs

C'est le club d'Orsay qui aura été le plus actif en nombre de participations en compétitions pour 2014, en battant même son propre record (4,22 en 2013).

Cette année, les clubs franciliens ont gagné des places dans ce classement par rapport aux clubs bretons, souvent très bien placés depuis des années.

À l'inverse de ces clubs très dynamiques, il existe aussi des clubs qui n'ont jamais fait la moindre participation à un tournoi ou championnat, souvent des petits clubs isolés géographiquement ...

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

Club	Nom	Nb Licenciés	Nb Participations	Moyenne
91Or	Orsay	29	129	4,45
35Re	Rennes	34	126	3,71
73Ch	Chambéry	15	52	3,47
92An	Antony	37	127	3,43
38Gr	Grenoble	47	158	3,36
56Lo	Lorient	14	45	3,21
75Ju	Jussieu	8	25	3,13
63Ce	GRAUG	19	57	3,00
17Ro	La Rochelle	17	50	2,94
75OB	Paris - Observatoire	17	49	2,88
29Br	Brest	9	25	2,78
21Di	Dijon	25	69	2,76
94Ca	Cachan	14	38	2,71
18Bo	Bourges	8	21	2,63
91SM	St Michel / Juvisy	8	21	2,63
94No	Noiseau	8	20	2,50
44Na	Nantes Yosakura	18	45	2,50
45Or	Orléans	12	29	2,42
88Ep	Epinal	8	19	2,38
51Re	Reims	11	26	2,36

Compétition	Nb de participants
Ze Tournoi de Grenoble	85
6 ^e Tournoi international de Strasbourg	85
29 ^e Tournoi d'Antony	82
9 ^e Marathon de go de Piriac	70
42 ^e Tournoi international de Paris	66
Tournoi du Frioul	66
Tournoi de Rennes	66
17 ^e Tournoi de Levallois	65
Championnat de France des clubs : ligue Rhône-Alpes	65
Congrès auvergnat de Go	64
Tournoi de Toulouse	56
18 ^e Tournoi d'Orsay	54
2 ^e Tournoi de Valréas	53
Tournoi de Lyon	51
26 ^e Tournoi de Dijon	50

Les compétitions françaises les plus suivies

Le tableau ci-contre donne le nombre de participants pour 2014 pour les tournois/championnats les plus importants en France.

Mais la compétition la plus prise reste toujours le Championnat de France Individuel : sur quelques 42 organisations du premier tour réparties sur toute la France (33 seulement en 2013), cela représente au total 367 joueurs (contre 277 en 2013).

Lors du deuxième tour, organisé dans chacune des neuf ligues, 121 joueurs ont bataillé pour essayer de gagner une place au troisième tour, qui a eu lieu à Bourges, avec 28 participants. Enfin, la finale à Lyon a rassemblé les huit meilleurs compétiteurs de 2014.

Au total, cette seule compétition a donc généré 524 participations.

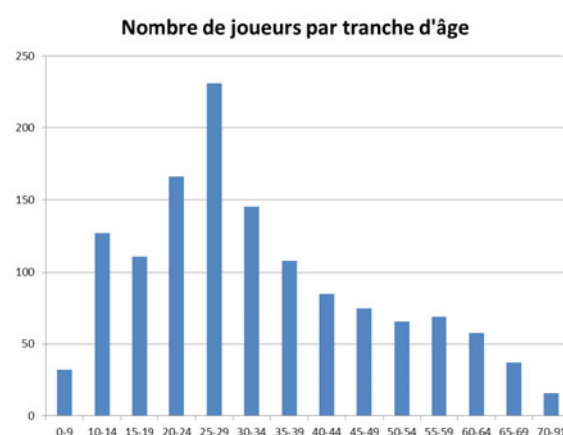
Pyramide des âges

Ce graphique montre la jeunesse des joueurs de go : environ un joueur sur deux a moins de 30 ans.

Si de plus en plus de joueurs apprennent à jouer au go grâce à l'effort de nombreux intervenants en école, c'est a priori pendant leurs études que les jeunes apprennent et jouent le plus au go !

Bref, tournois et championnats ne sont pas prêts de se vider de leurs joueurs...

Laurent Coquelet



Tournoi de Paris 2015

Le tournoi de Paris est devenu en 2010 un tournoi itinérant, année où il perdit la splendide mairie du XIIIe, et dut se délocaliser à Antony, au lycée Descartes. En 2011, il reste à Antony, mais à l'Espace Malraux, et en 2012 perd même son autonomie, se jumelant, loin de Pâques, avec le traditionnel Tournoi d'Antony de février. En 2013, il fait un bref retour à Paris « intramuros » au lycée Louis-Le-Grand.

Il semble toutefois se sédentariser car cette année il s'est de nouveau tenu, comme en 2014, à Neuilly-sur-Seine, dans le lycée Georges Guérin, et le même lieu est prévu pour 2016.

Le second point noir pour le Tournoi de Paris est la perte des sponsors institutionnels des tournois européens via l'EGF : il y eut le Toyota-IGS Pandanet European Go Tour jusqu'en 2007, remplacé par la Pandanet Go European Cup jusqu'en 2011. Puis le Pandanet est devenu un tournoi internet par pays avec la finale au congrès, tandis que les sponsors actuels de l'EGF ne s'intéressent qu'à la professionnalisation des forts joueurs européens...

Aujourd'hui le tournoi n'a plus de sponsor propre (au sens « qui donnerait beaucoup de sous »), mais est toujours soutenu par Variantes et l'école de go de Guo Juan.

Résultats :

Vainqueur du tournoi : KIM Young-Sam (8D, Corée), seul joueur à six victoires.

2^e : DAI Junfu (8D, 75EG) +5

Autres joueurs à 5 victoires (mais plus loin dans le classement) :

DELON Vincent (2K, 91Or),

ESCRIHUELA Thomas (3K, 92An), RAVERA Sylvain (6K, 92Le),

MOTIN Louis (8K, 75Pa), QUENTIN Franck (14K, 75Al)

3^e : NOGUCHI Motoki (7D, 38Gr) +4

4^e : DEBARRE Thomas (6D, 67SE) +4

5^e : OH Lluís (6D, Espagne) +3

6^e : FU Yaqi (6D, Suède) +3

7^e : DRÉAN-GUÉNAIZIA Benjamin (6D, 29Co) +3

8^e : FENECH Antoine (5D, 67SE) +3

9^e : ATTIA Guillaume (3D, 75Ju) +3

10^e : FRANGI Manuel (2D, 06Ni), quatre victoires mais victime du règlement.

Jean-Pierre Lalo

Partie commentée

43e Tournoi de Paris – 4-5-6 Avril 2015

Il s'agit de la 5e ronde du tournoi de Paris 2015. J'étais 3 sur 4 en perdant contre KIM Youngsam 8d dans la 4e ronde.

● : Junfu DAI 8d

○ : Thomas Debarre 6d

Komi 7,5 points

Noir gagne de 3,5 points

Commentaire : Dai Junfu

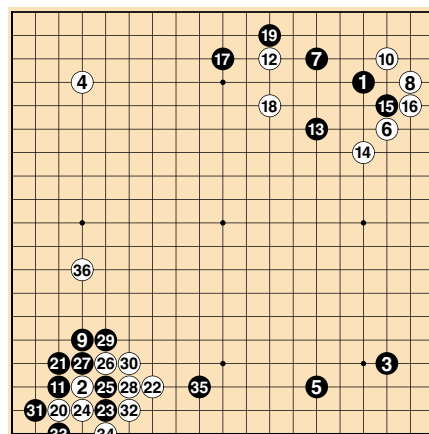


Figure 1 : 1-36

Jusqu'à Noir 11, c'est du *kiai*. Blanc 14 est agressif, un combat se déclenche tout de suite. Blanc peut aussi jouer d'une manière plus tranquille (voir Dia. 1). La contre pince Noir 17 lance le combat, Blanc doit le continuer (voir Dia.2). Mais dans la partie Blanc a compromis en 18. Quand Noir 19 connecte les deux groupes noirs, Blanc n'a pas atteint l'objectif stratégique de son coup 12. Noir 23 est probablement trop agressif, ce n'est pas un *joseki*. Noir a provoqué un combat inattendu, il aurait très probablement pu jouer plus tranquille (voir Dia.3). Noir 35 et Blanc 36 sont impératifs pour les deux camps.

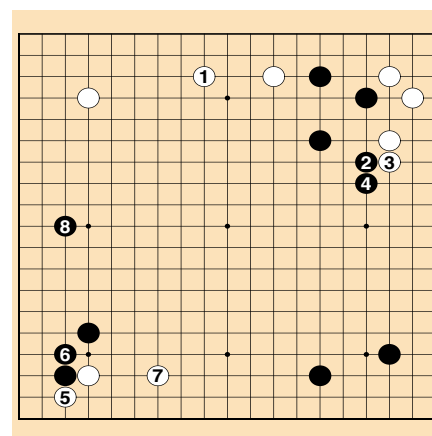


Diagramme 1 :

Blanc 1 au lieu de 14 dans la partie est aussi possible. Après Noir 8, ce sera une partie très équilibrée.

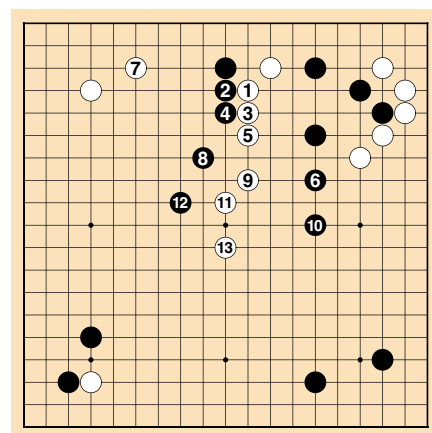


Diagramme 2 :

Si je jouais Blanc, je sortirais la pierre par 1 au lieu de 18 dans la partie. Vu que Noir a deux groupes faibles, quand Blanc entre au centre par le *tobi* en 13, ce combat est à mon avis faisable pour lui.

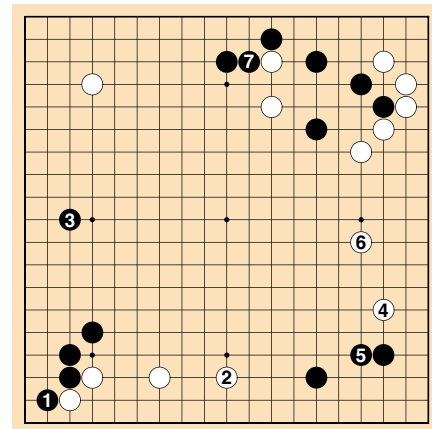


Diagramme 3 :

Noir 1 est le *joseki* (au lieu de 23 dans la partie). Après Noir 7 c'est une partie tranquille. Je pense que Noir est légèrement en avance car les deux pierres blanches faibles au Nord du *goban* vont subir des attaques.

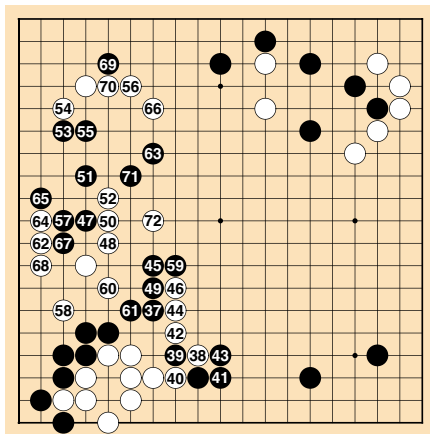


Figure 2 : 37-72

Blanc 44 est un bon coup, il donne plus de pression sur le groupe noir, c'est sans doute mieux que la connexion (voir Dia.4). Noir 59 n'est pas bon. Dans la partie une fois que Blanc joue en 60, il a non seulement créé sa base de vie, mais aussi a diminué celle du groupe noir, ce dernier aurait dû jouer le coup 68 toute suite (voir Dia.5). Blanc 70 est un bon coup qui ne lâche pas le groupe noir (voir Dia.6).

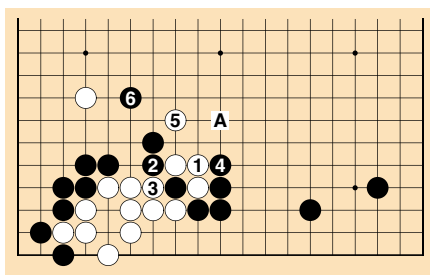


Diagramme 4 :

La connexion en 1 au lieu de 44 dans la partie est un mauvais coup. Noir 2 et 4 obligent Blanc à sortir en 5. Une fois que Noir sort en 6, c'est avantageux pour lui car il s'est renforcé sur le bord Sud et a encore un coup *sente* en A qui lui permettra de grossir rapidement son *moyo* du coin Sud-Est.

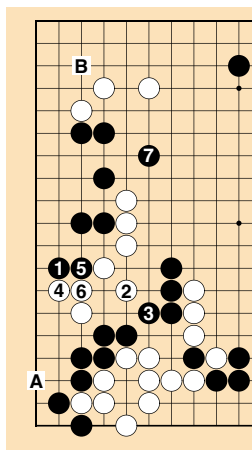


Diagramme 5 :

Noir 1 est le véritable coup clé dans cette situation. Il permet non seulement à Noir de faire vivre son groupe sur le bord Ouest, mais aussi d'enlever la base de vie adverse. Vu qu'un coup en A lui permet de vivre dans le coin, Noir ne s'expose à aucun danger.

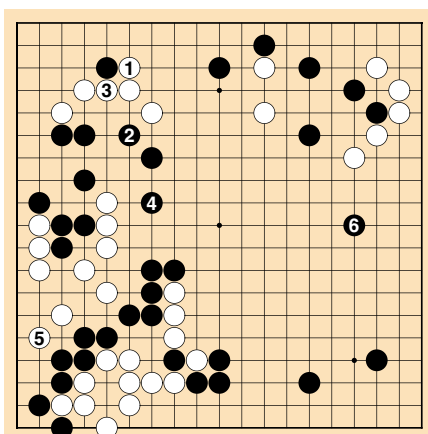


Diagramme 6 :

Blanc 1 au lieu de 70 de la partie lui permet de limiter les dégâts dans le coin, mais Noir 2 devient *sente* pour renforcer son lien. Puis Noir 4 enferme le groupe blanc tout en reliant ses deux groupes. Après Noir 6, la situation lui devient favorable.

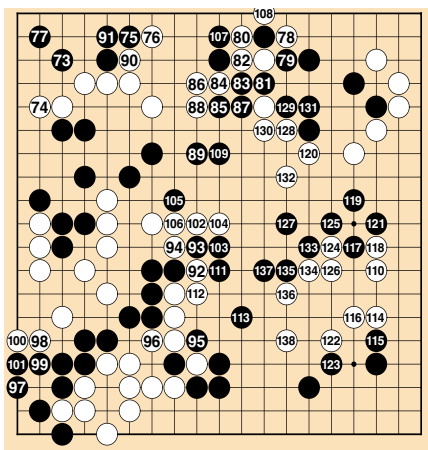


Figure 3 : 73-138

Le coup Noir 73 est abusif. C'est la cause du combat difficile que Noir subit ensuite. Jouer directement en 89 (voir Dia.7) serait beaucoup mieux.

Blanc 78 à 104 permettent à la fois de récupérer du territoire et aussi d'entrer dans le centre tout en maintenant la pression sur les pierres noires.

Prendre directement avec Blanc 108 est une erreur (voir Dia.8).

108 laisse à Noir de l'*aji* à exploiter sur le bord Nord (voir Figure 4).

Blanc 120 ne vaut pas la peine, il suffit de se connecter et concrétiser le bord par le *hanekomi* entre 117 et 119, Noir 125 Blanc 121 : Noir aura du mal à compenser le *komi*.

Noir 121 est en effet très gros car non seulement il détruit le potentiel blanc sur le bord, mais aussi menace la vie du groupe.

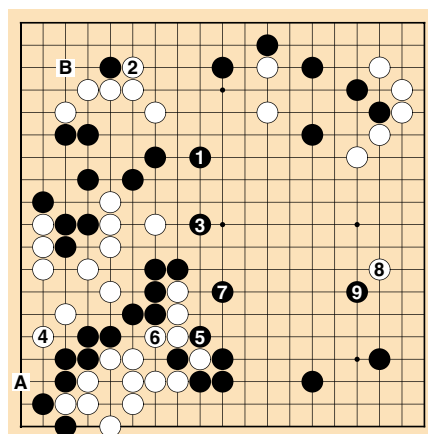


Diagramme 7 :

Noir doit jouer 1 au lieu de 73 dans la partie.

Si Blanc défend son coin en 2, Noir 3 à 7 permettent de fermer le centre et de construire un grand potentiel jusqu'à 9. Vu qu'il y a toujours le coup A pour vivre, Noir n'a pas peur que Blanc joue 2 en 3. Et en ce cas, l'invasion au *sansan* en B serait plus embêtante pour ce dernier.

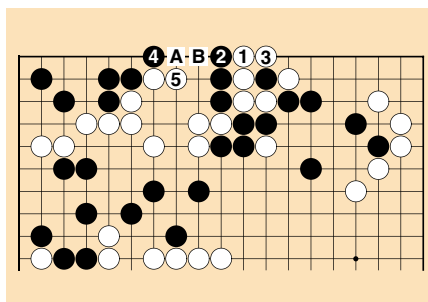


Diagramme 8 :

Blanc 1 (au lieu de 108 de la partie) est le *tesuji*. Noir 2 n'arrive pas à sauver les pierres (après Blanc 5, Noir A, Blanc B, Noir est en *damezumari*).



Dai Junfu

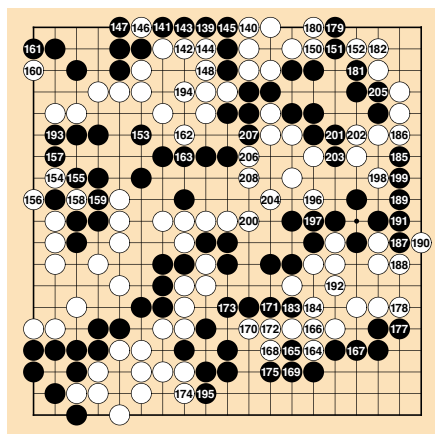


Figure 4 : 139 -205

(les coups joués après ne changeront plus le résultat)

Noir 139 est le *tesuji* : il menace un *ko* avec Noir 140, qui serait insupportable pour Blanc.

Noir 153 est un coup regrettable qui pourrait coûter cher. Noir devrait commencer à jouer le *yose* (voir Dia.9). En fait ce coup n'est pas *sente* (voir Dia. 10) ! Quand Blanc profite du *sente* en jouant 164, j'ai pensé que j'allais très probablement perdre.

Blanc 174 est sa dernière erreur importante (voir Dia.11).

Après Noir 195, je me sens enfin pouvoir remporter la partie. À la fin Noir ne dispose que 10 points d'avance sur le terrain. Thomas est passé encore une fois à côté de la victoire.

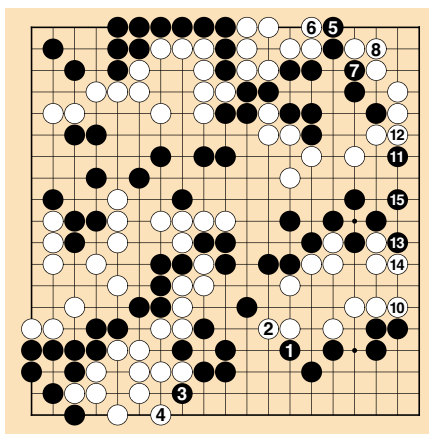


Diagramme 9 :

Noir 153 aurait dû faire le *tenuki* et renforcer le territoire du bord Sud, puis revenir au Nord et à l'Est jusqu'à 15. Noir dispose désormais de 46 points environ, et Blanc aura 34 points sur le terrain. Vu qu'il reste peu de *yose* sur le *goban*, normalement Noir gagne.

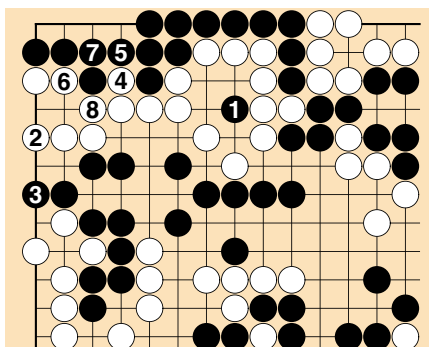


Diagramme 10 :

Noir 1 au lieu de 165 dans la partie n'arrive pas à tuer le groupe blanc car le coup 2 est *sente*. Blanc 4 et 6 lui permettent de faire un autre œil et de vivre définitivement.

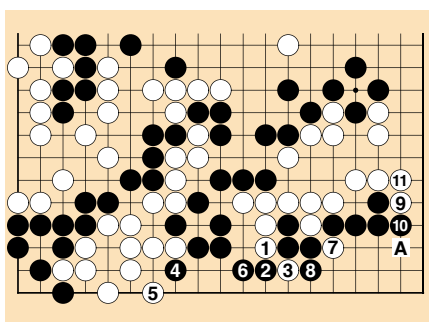


Diagramme 11 :

Blanc 174 doit continuer à pousser en 1 puis le coup 3 est un *tesuji*. Si Noir se connecte par 4 et 6, Blanc 7 et 9 peuvent être considérés comme *sente* car un coup blanc en A peut largement réduire le coin noir.

Un livre dans votre bibliothèque

Les points vitaux du GO

Shukaku Takagawa

Traduction Jean-Pierre Moreau

Editions Ressouvenances

www.ressouvenances.fr

20 euros

À la réception de ce livre, j'ai été projeté dans le passé, au temps de l'âge d'or du «*Trait d'union*», premier siège du club de Go de Paris : **The Vital Points of Go**, édité par la Nihon Ki-in, publié en 1958, fut l'un des premiers livres en langue anglaise à parvenir en France dans les années 70, aux débuts du développement du Go en France.

Un membre du club, Jean-Pierre Moreau, le traduit et fit don au club de son travail. C'est cette traduction, retrouvée après un long sommeil, qui vient d'être éditée.

L'auteur a choisi trois grands sujets : le *fuseki*, l'attaque et la défense, la réduction des grands territoires.

Il détaille ce qui est pour lui les points importants, «*vitaux*», de chaque sujet.

Puis il nous apprend à analyser la «*valeur relative d'un coup*» en comparant différentes séquences locales, et termine par le «*développement de l'intuition*», par une réflexion sur des positions globales tirées de ses parties.

Ce livre est fait pour être lu et régulièrement relu au fur et à mesure des progrès du lecteur : on y trouve des éléments utiles dès le niveau de 15e kyu, puis on comprend et utilise de nouveaux éléments chaque fois que l'on a gagné quelques pierres, mais certaines techniques ne sont assimilables qu'aux derniers échelons à l'approche du dan...

Jean-Pierre Lalo

Go à gogo à Tulle le 18 avril

Enfin le premier événement du tout jeune club !

Après une soirée mouvementée avec un joueur (dont je tairai le nom et l'origine afin de conserver intacte sa réputation) autour d'un Montbazillac, d'un Pécharmant et d'un petit digestif puis un réveil matinal à cause des chers bambins, nous avons rejoint la petite ville de Tulle ce samedi 18 avril à 10h00 dans une forme époustouflante !

Cette journée clôturait trois semaines et demi d'exposition (celle de la Ligue du Centre) autour de notre jeu favori à la Médiathèque de Tulle. L'objectif était triple : faire découvrir le go et initier les visiteurs, permettre aux joueurs de notre petit club de découvrir des joueurs extérieurs (mais oui, j'te dis qu'ça existe...) et jouer quelques parties entre copains de longue date (mais joue-la, ça compte pas pour l'échelle...).

Les fiers joueurs de la Ligue du Centre (Nevers, Bourges, Clermont-Ferrand) ainsi que quelques joueurs isolés (Angoulême, Rochechouart, Château-Chervix) avaient répondu présents et nous nous sommes vite retrouvés une bonne douzaine à jouer entre nous ou à initier les corréziens de passage. Malgré un temps magnifique qui incite généralement ces derniers à partir à la pêche ou à tondre leur pelouse (Y'a pas d'champignons à c't'époque...), nous n'avons pas eu le temps de débrayer : les gobans ont chauffé et les initiés se sont succédé tout au long de la journée sous l'œil curieux et attentif de nos amies bibliothécaires (mais oui, ça existe vraiment... mais d'où y sortent ?).

Au « Pays de la pomme », l'objectif fut clairement atteint !

Pour les plus résistants (les Clermontois et quelques indigènes), nous avons fini la soirée à la maison autour de quelques spécialités locales tout à fait propices à la digestion : saucisson (maison), terrine (maison) et LE pâté de pomme de terres (Moi, j'préfère avec des champignons... Mais c'est pas la période j'te dis !). Nous avons bien sûr refait le monde : l'avenir de la FFG, comme celui de la France, se joue toujours en Corrèze !

Grand merci à tous les participants, aux nombreux présidents et hauts responsables présents, à mesdames Christiane Méry (Directrice de la Médiathèque) et Francette Vigneron (Responsable communication), au personnel de la Médiathèque, aux éditions Praxéo et Balat pour leur soutien et à Séverine pour les pâtés et sa grande patience (un joueur de go, c'est dur, mais sept autour de la table...).

Le Club de Tulle

Après une longue hibernation d'une petite dizaine d'année, mais toujours profondément mordu de go (comme le dit souvent ma tendre épouse : « tu m'emm... avec ton go »), j'ai entendu dire qu'une personne était intéressée par une initiation.

J'ai alors fait la connaissance de Jean-Marc et nous avons commencé une petite série de parties en plein air lors du printemps 2013. L'envie m'a alors pris de lancer une dynamique autour de mon jeu favori et nous avons décidé d'investir un lieu ouvert au public dans un créneau horaire compatible avec mes (très) nombreuses activités. Après une rapide discussion avec la Responsable communication de la Médiathèque (qui aime et connaît le go depuis longtemps), nous avons décidé de créer un atelier hebdomadaire tous les mercredis de 12h30 à 13h30 (et bien vite 12h30-14h00) dans l'espace jeunesse à partir du 2 octobre 2013.

La première année nous a permis de nouer quelques contacts plus ou moins réguliers. J'ai pu retrouver Chantal et Laurent lors d'une journée d'ouverture d'un Festival sur le Japon à Beynat où nous avons dégusté quelques sushis ! Un « bar à jeux », la « Taverne des joueurs », s'est créé sur Tulle en février 2014 et nous avons décidé de nous y retrouver en soirée tous les derniers jeudis du mois.

Après un an d'activités, un petit groupe était créé. Il est rejoint en août 2014 par une professeur en classe d'intégration scolaire (CLIS), motivée pour intégrer un atelier « jeu de go » dans sa classe (le thème de l'année étant l'Asie). Des possibilités s'offrent également pour intervenir dans une école élémentaire afin de proposer des séances d'initiation dans le cadre des nouvelles activités périscolaires ainsi que dans un collège à Brive pour une après-midi d'initiation dans une classe de chinois.

Nous proposons enfin à la Directrice de la Médiathèque de monter l'exposition de la Ligue du Centre dans l'espace jeunesse et d'organiser une journée dédiée au jeu de go pour la clôturer : **Go à gogo** était né.

Le Club de Go de Tulle aussi bien sûr !

Martial Sauvadet

Photo : Martial Sauvadet



La Taverne des Joueurs

Tournoi de Levallois 2015

Partie commentée

Tournoi de Levallois

19/04/2015

Ronde 3

● Junfu DAI 8D

○ Benjamin DREAN-GUENAZIA 6D

Komi 7,5 points

Noir gagne par abandon

Commentaire de Junfu DAI recueilli par
Sylvain Rivera

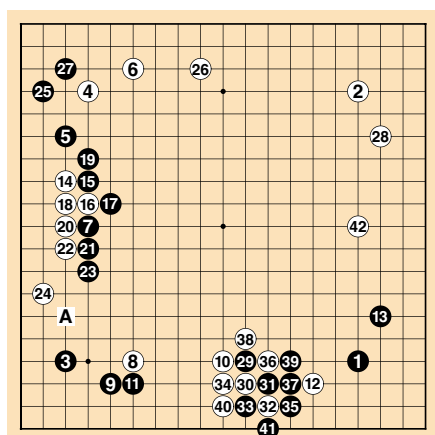


Figure 1 : 1-42

B24 : Blanc choisit le mauvais saut, Noir A peut fermer facilement le centre (cf dia.1)

B28 : C'est un début de partie équilibré.

N29 : Suite à ce coup, Blanc a réfléchi longuement.

B32 : C'est pas mal, ce que Blanc a joué. (cf dia.2)

B38 : Jouer en 39 est tentant, mais.. (cf dia.3)

N41 : J'ai joué un peu rapidement (cf dia.4)

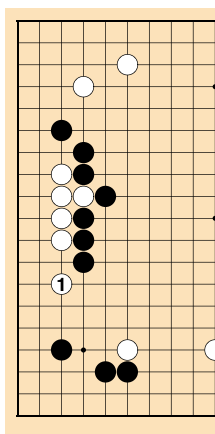


Diagramme 1 :

Je pense que jouer ici est légèrement mieux.

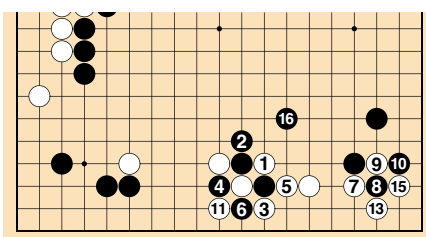


Diagramme 2 :

Pendant la partie, je pensais que c'était la meilleure réponse pour Blanc.

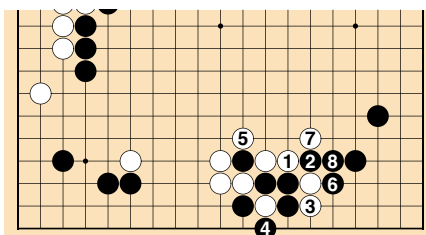


Diagramme 3 :

Si Blanc avait joué ainsi, le coin noir aurait été trop grand

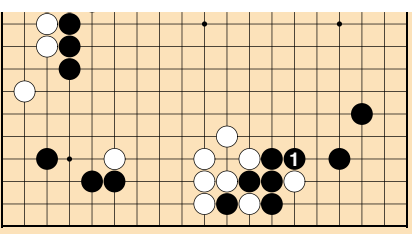


Diagramme 4 :

Je pense que Noir doit ajouter un coup ici pour éliminer l'*aji* dans le coin (montré plus loin dia. 8 et 9).

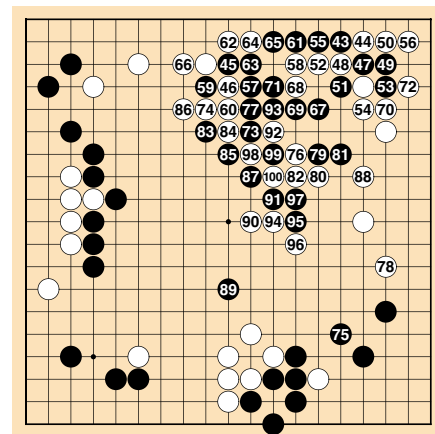


Figure 2 : 43-100

N43 : Suite à ce coup, Blanc a réfléchi longuement.

N55 : Ici, c'est compliqué.

B58 : Blanc pourrait connecter en 59 (cf dia.5)

B62 : Il ne faut pas se tromper de côté en continuant à pousser sur 61 (cf dia.6)

B68 : Blanc a réfléchi longuement. L'angle vide semble bizarre, mais l'*atari* est un mauvais coup ! (cf dia.7)

B74 : La température a baissé, Blanc pourrait s'intéresser au coin Sud-Est... (cf dia. 8 et 9)

Tandis que N75 protège, Blanc veut maintenir la pression au lieu de jouer lui aussi solidement (cf dia. 10)

N79 : la pierre 76 est alourdie.

N89 : Si Noir arrive à exploiter le potentiel au centre, il sera en avance.

B90 : Blanc n'a pas le temps de renforcer le groupe du bord Sud (cf dia. 11)

N93 : Noir pourrait essayer de lancer une grande offensive au lieu de connecter (cf dia. 12)

B98 : Je ne pensais pas que Blanc oserait lancer le *ko* tout de suite.

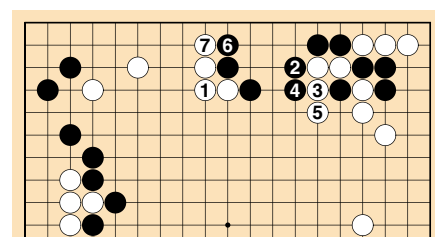


Diagramme 5 :

Je pense que ce résultat n'est pas mauvais pour Blanc non plus.

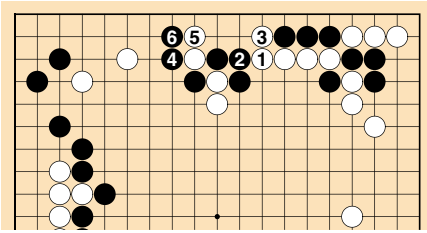


Diagramme 6 :

C'est une catastrophe pour Blanc.

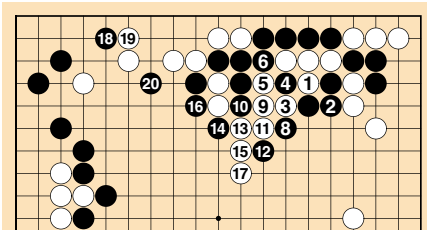


Diagramme 7 :

Le groupe blanc est en grand danger.

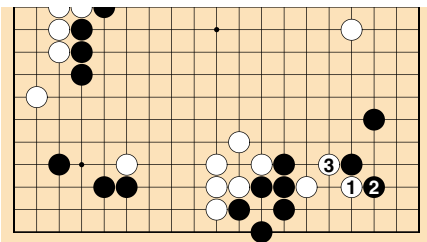


Diagramme 8 :

Blanc 1 serait très embêtant pour Noir.
Si Noir répond en 2, Blanc peut faire un ko avec 3

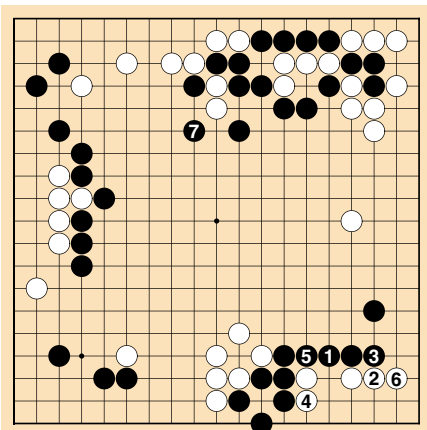


Diagramme 9 :

Noir a donc prévu de jouer ainsi si Blanc envahit le coin.

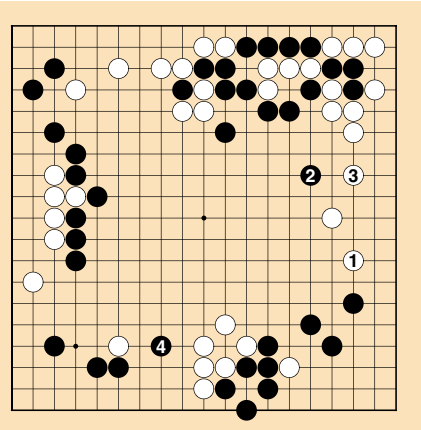


Diagramme 10 :

Ce serait une partie calme et serrée.

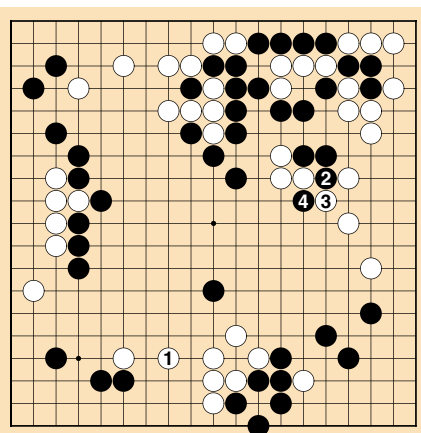


Diagramme 11 :

Le combat n'est pas facile pour Blanc.

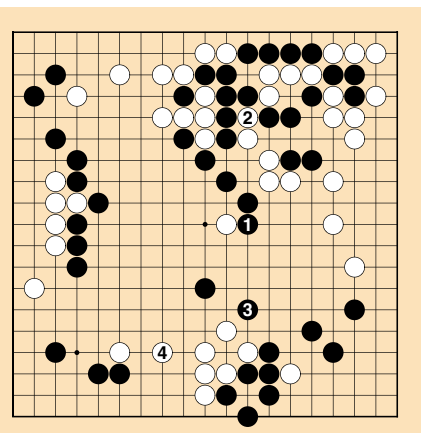


Diagramme 12 :

C'est compliqué.

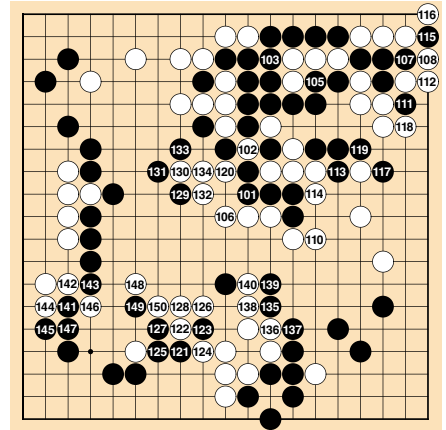


Figure 3 : 101-150

Ko : 104 connecte

N109 connecte

B110 : Trop lent (cf dia. 13)

B120 : Blanc est largement en retard en territoire.

B130 : Benjamin arrive en byo-yomi, tandis que Junfu n'a utilisé que 25 minutes.

B150 : La partie est finie, l'écart est trop important.

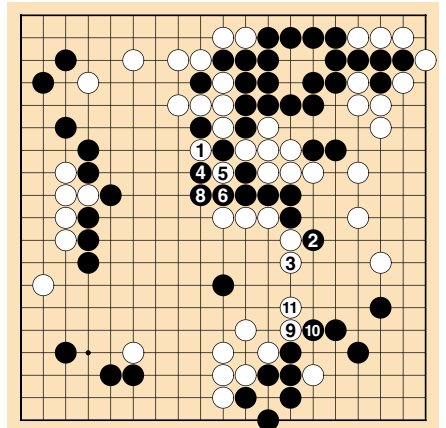


Diagramme 13 :

Dans cette variante, Noir est en avance parce que Blanc a perdu des points dans le coin. Mais le yose reste jouable pour Blanc.



Benjamin

E Y G C

(Championnat d'Europe des jeunes)

2015

Zandvoort est une petite ville balnéaire sur la mer du Nord située à l'ouest d'Amsterdam, célèbre pour ses belles plages (dont une plage naturaliste, les Hollandais ne doivent pas être frileux !) (ce n'est pas une erreur, Zandvoort et Amsterdam sont situées en Hollande Septentrionale, province des Pays-Bas, nation dont les habitants sont nommés Néerlandais).

C'est dans cette ville que la fédération néerlandaise de go, en coopération avec l'EGCC (European Go Cultural Centre) a organisé le Championnat d'Europe des jeunes 2015, du 12 au 15 mars 2015.

L'âge de la majorité, et donc du droit de vote, fut abaissé en France de 21 à 18 ans en 1974 par Valéry Giscard d'Estaing. Actuellement, l'âge électoral de tous les pays membres de l'union européenne est 18 ans, sauf pour l'Autriche, 16 ans ! Et pourtant, la fédération européenne décida en 2011 qu'il faudrait attendre ses 20 ans, et non 18, pour être considéré « joueur adulte ». Si les premières catégories du championnat sont « comme chez nous » moins de douze ans et moins de seize ans, la dernière catégorie est donc depuis 2011 moins de vingt ans.



La délégation française...

104 joueurs, dont 17 français, ont participé à ce championnat : 31 *moins de douze ans*, 53 *moins de seize ans*, et 20 *moins de vingt ans*.

Résultats

(vous trouverez sur le blog de la Revue les résultats détaillés de tous les jeunes français ayant participé) :

Catégorie moins de douze ans :

Les deux premiers, Denis Dobranis (1d, Roumanie), six victoires, et Arved Pittner (2d, Allemagne), cinq victoires, survolent leurs adversaires, la troisième, Virzhinia Shalneva (Russie), n'étant que 2k.

Ismael Fathallah (38CA) est le premier fdes quatre français et se classe 12e.

Rappelons qu'au siècle dernier Antoine Fenech fut deux fois champion dans cette catégorie (1996 et 1997), et que Thomas Debarre en fut le second en 2004.

Catégorie moins de seize ans :

Deux 3d, Vjacheslav Kajmin (Russie) et Valerii Krushelnyskyi (Ukraine), parviennent à devancer le 5d russe Stepan Popov.

Le premier des huit français, Guillaume Ougier (1d, 92An), se classe 9e, et gagne sa qualification pour le World Youth Go Championship, qui se tiendra à Harbin, en Chine.

Dans cette catégorie relativement récente (introduite en 2010), aucun français n'est jusqu'ici monté sur le podium.

Catégorie moins de vingt ans :

Pavol Lisy (1p, Slovaquie) ramasse toutes les cartes en battant les six joueurs qui le suivent. Le second, Lukas Podera (6d, Tchéquie) est seul à cinq victoires. Tanguy Le Calvé (6d, 44Na), troisième sur le podium, et premier des cinq français, ne s'est incliné que devant les deux meilleurs (vous trouverez plus loin le commentaire par Fan Hui de sa partie contre Pavol).

César Lextraire (3d, 13Ma) finit neuvième avec trois victoires.

Notons la performance d'Ariane Ougier (1k, 92An) qui a battu une 3d russe (et qui deviendra championne de France catégorie moins de 18 ans en mai à Cachan) !

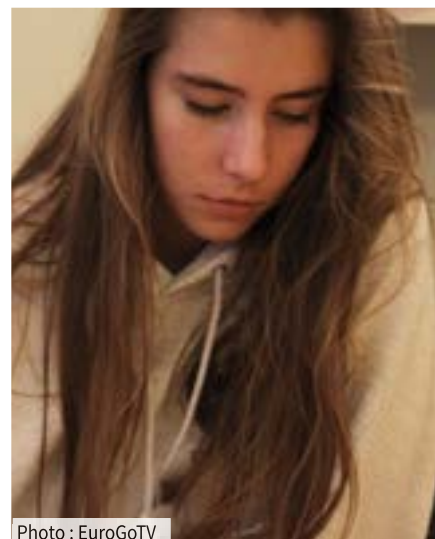


Photo : EuroGoTV

Du temps où cette catégorie se limitait à 18 ans, Paul Drouot fut 3e en 1997, Antoine Fenech 3e en 2003, et Thomas Debarre 3e en 2006 et 2e en 2008.

Partie commentée

Championnat d'Europe des jeunes
2015 (Zandvoort, Pays Bas)
Ronde 3 (14 mars 2015)

● Pavol Lisy 1p

○ Tanguy Le Calvé 6d

komi : 6,5

Noir gagne par abandon

Commentaires : Fan Hui

Tanguy est un des plus forts jeunes joueurs français, c'est aussi lui qui a le plus de chances d'avoir un classement pendant le championnat d'Europe des jeunes. Son adversaire Pavol Lisy est un des meilleurs joueurs en Europe ! Il est également le premier professionnel européen (nommé en 2014 avec Ali Jabarin), il a un style très agressif ! En tout cas, c'est une partie difficile pour Tanguy.

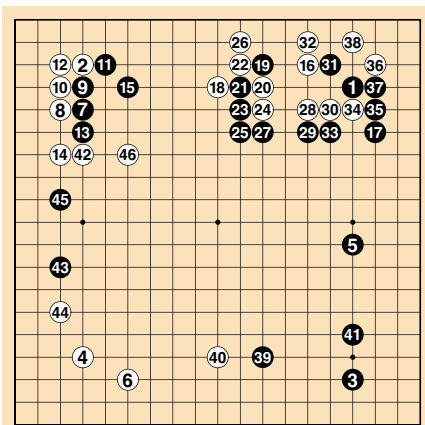


Figure 1 : 1-46

Jusqu'à Noir 17, tout est normal, mais le coup Blanc 18 est discutable. (voir dia. 1)

Noir 19 est méchant ! Jusqu'à 38, la séquence est plutôt intéressante pour Noir. Noir 39 est un peu court. (voir dia. 2) Il laisse Blanc faire une bonne extension puis monter en 42 : le terrain potentiel de Blanc est devenu gros lui aussi.

Le placement de Noir 43 est discutable. (voir dia. 3)

Blanc est tout content de faire tobi en 46, mais c'est mieux de faire un échange avant... (voir dia. 4)

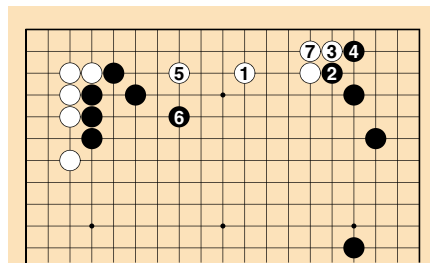


Diagramme 1 :

Avec cette séquence, Blanc peut se développer assez rapidement sur le bord Nord.

Après Blanc 7, c'est égalité.

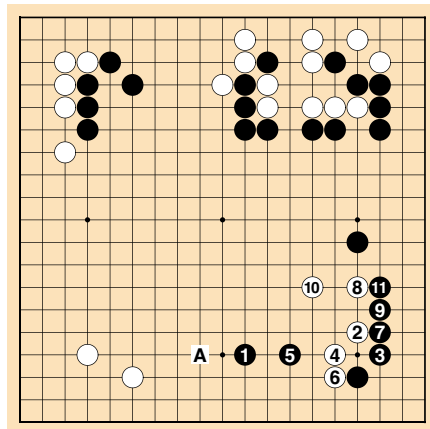


Diagramme 2 :

Pour Noir, c'est mieux de s'étendre un espace plus loin que 39 de la partie.

Si Blanc répond en A, Noir peut toujours jouer en 2.

Si Blanc entre directement en 2, Noir peut choisir la séquence avec 3 ; en considérant le mur noir au Nord, le résultat n'est pas très agréable pour Blanc.

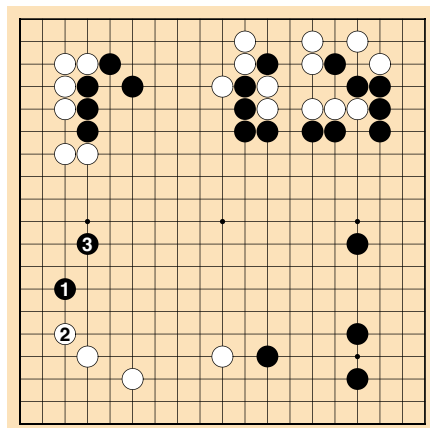


Diagramme 3 :

Approcher un espace plus près du coin au lieu de 43 de la partie donnera un peu plus de place sur le bord Ouest : c'est mieux pour le statut du groupe.

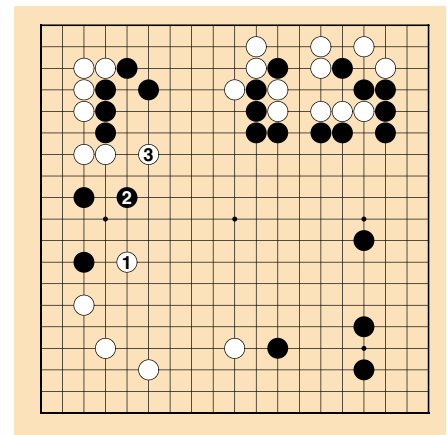


Diagramme 4 :

C'est mieux d'attaquer d'abord avec Blanc 1 au lieu du simple saut 46 dans la partie.

C'est un point très important à la fois pour l'attaque et la défense !

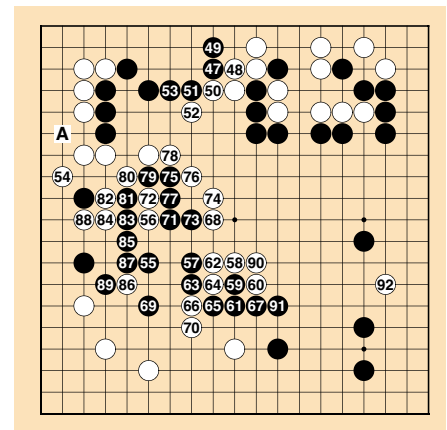


Figure 2 : 47- 92

Blanc joue 54 pour défendre la faiblesse en A, mais il est quand même plus important d'attaquer en 87 le premier.

Noir 55 saute trop loin ! (voir dia. 5).

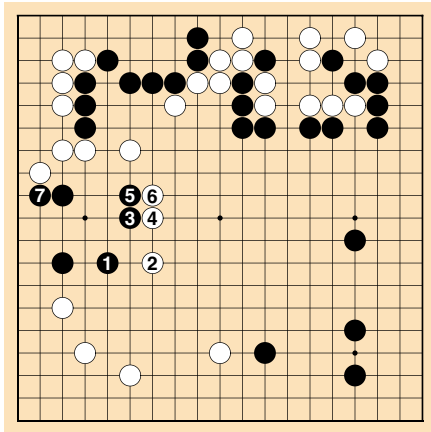
Blanc 56 est un bon coup, mais 58 est un peu « trop » ! (voir dia. 6).

Le combat déclenché par Noir 59 n'est pas très favorable pour Blanc, surtout à cause du mur noir au Nord.

Blanc 72 est trop mou ! (voir dia. 7).

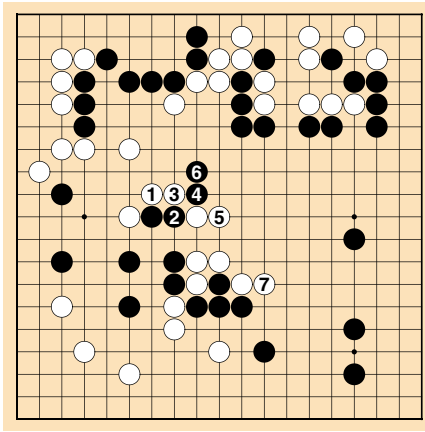
Laisser Noir vivre sur place est une décision très mauvaise de la part de Blanc. Localement, Noir fait même plus de points que Blanc, qui a perdu tout potentiel ! La partie devient très difficile pour Blanc.

Blanc 92 est obligatoire, il faut envahir pour rééquilibrer le niveau de territoire.

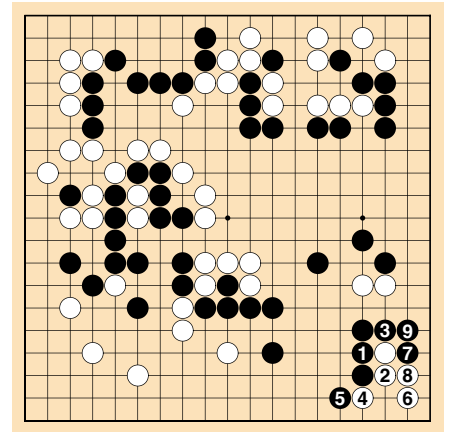
**Diagramme 5 :**

C'est mieux de sortir normalement, d'autant que c'est ici aussi le point vital de l'attaque.

Avec la séquence jusqu'à Noir 7, même si Blanc peut construire de l'influence, Noir s'installe facilement sur le bord.

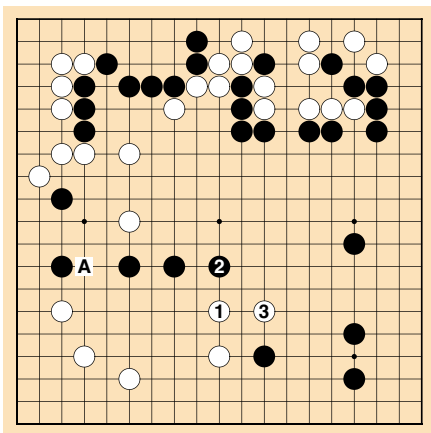
**Diagramme 7 :**

D'une part Noir n'est pas encore vivant sur place, d'autre part le coup 7 va aider aussi Blanc à entrer chez Noir tout de suite.

**Diagramme 8 :**

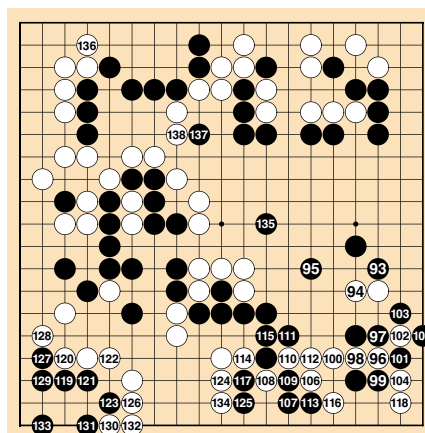
Pour Noir, c'est bien plus simple de connecter en 1 au lieu de couper en 97 de la partie.

Avec la séquence jusqu'à 9 Blanc peut vivre, mais petit, ce qui ne lui suffit pas pour gagner la partie.

**Diagramme 6 :**

C'est mieux de jouer solidement en 1 au lieu du *boshi* en 58 de la partie. Ensuite Blanc entre naturellement chez Noir avec 3.

Et d'autre part il reste encore pour Blanc la coupe en A.

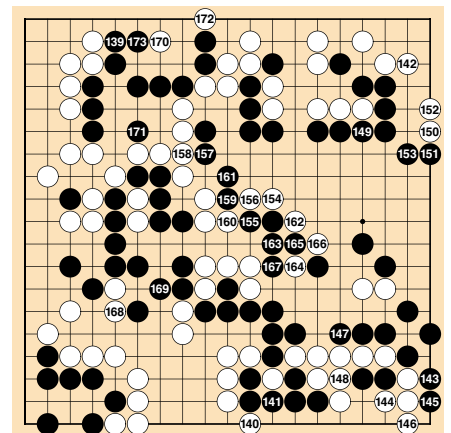
**Figure 3 : 93-138**

Noir 93 et 95 : bonne direction pour contre-attaquer ! Même si Blanc vit sur place, il n'aura pas assez de points.

Noir 97 est un peu compliqué ! (voir dia. 8)

Jusqu'à 118, Blanc a bien réussi localement, mais il lui manque toujours beaucoup de points après l'invasion au *san-san* de Noir 119.

Quand Noir vit avec 133, la partie est déjà finie.

**Figure 4 : 139-173**

Avec cette partie, on voit la différence entre les deux joueurs : Lisy a joué des mauvais coups, mais sans jamais donner de véritable chance à Tanguy. Donc si Tanguy a envie de battre Lisy, il a encore du chemin à faire...

Stage

animateur

avec Fan Hui

Le weekend des 18 et 19 avril 2015 a vu se dérouler le stage animateur de la Ligue de l'Ouest.

Ce stage de go, pas comme les autres, a eu pour objectif de former des joueurs qui souhaitent enseigner cet art auprès d'enfants, de familles et de curieux.

Le stage fut accueilli par Olivier, président du club de Vannes, dans le gymnase de Theix, Morbihan - Bretagne, à l'occasion du festival annuel «Ramènes tes jeux». Ce sont 21 joueurs de l'Ouest qui se sont réunis autour de Fan Hui, pédagogue national et champion d'Europe, afin d'étudier avec lui la pédagogie adaptée à l'enseignement du Go.

Chacun a eu l'occasion de se présenter afin d'exposer ses motivations à devenir animateur au jeu de Go. En effet, un diplôme reconnu par la Fédération Française de Go est remis à l'issue de la formation et certifie de l'aptitude à animer une activité Go auprès du public.

Les animateurs peuvent alors se présenter auprès d'établissements scolaires ou d'entreprises pour enseigner les bases du jeu, ou encore se sentir rassurés lors de la tenue d'un stand de festival ou d'un atelier dans une Maison pour tous.

La « méthode Fan Hui »

Ce qu'on pourrait appeler la «méthode Fan Hui» est le fruit de dix ans d'expérience en France. En arrivant de Chine avec le désir de partager ses connaissances, Fan Hui a appliqué (malgré lui) un proverbe qui dit « Un médecin doit tuer beaucoup de personnes avant de pouvoir être un bon médecin ».

Cela s'applique aussi à l'enseignement du Go, et après avoir démotivé des Français de bon niveau, il a réfléchi sur le problème de transmission de la pédagogie pour comprendre le jeu de Go.

Ainsi, il a trouvé une méthode qui permet à n'importe qui d'apprendre le jeu et d'en maîtriser les bases en cinq minutes montre en main.

Car après tout, le jeu de Go peut se résumer en quatre règles :

- On ne fait que poser des pierres sur le plateau ;
- Les pierres se posent sur les intersections ;
- Noir et blanc jouent l'un après l'autre ;
- Une pierre est capturée si elle est complètement entourée.

C'est comme un repas forcé, « Moins on en mange, plus on est content ».

Grâce à cette simplicité, Fan Hui a pu retrouver l'essence de l'objectif promu par Maître Yasuda, professionnel japonais, à savoir : « Le jeu de Go c'est amusant, mais c'est aussi un outil de communication ».

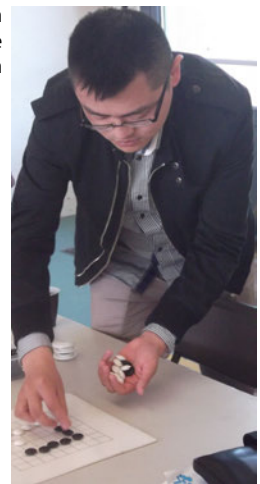


Et comment sait-on qu'un novice est content lorsqu'il joue au Go ? Lorsqu'il capture sa première pierre tout seul !

L'épreuve pratique

Sur ces bons conseils, les participants ont pu passer à l'épreuve pratique : enseigner aux visiteurs du festival.

Fan en pleine explication



Avec plusieurs outils de communication en tête, beaucoup ont su dépasser le stress de prendre la parole en public.

L'atmosphère était joyeuse et détendue, sauf peut-être au début pour les cobayes. Chaque animateur est donc passé avec un groupe pour apprendre les règles de base en 5 minutes.

Il y avait des jeunes, des moins jeunes, et quelques intermédiaires, avec comme point commun la curiosité de découvrir ce jeu.

Et voilà que le weekend se terminait, sous un beau soleil breton. Tout le monde a bien reçu son beau diplôme et avait hâte de pouvoir mettre en pratique cette nouvelle pédagogie d'enseignement, moi le premier.

Kevin Cuello

Président de la Ligue de l'Ouest

Pour plus d'info sur la méthode :

http://ffg.jeudego.org/informations/goscolaire/methodes_initiations.php



Les participants

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



30 modèles de goban



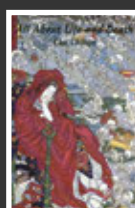
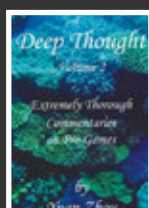
17 types de pierres



13 modèles de bols



270 livres de Go
tous les classiques, et les nouveautés



Retrouvez la RFG en ligne

Le blog, les actualités, les archives...



<http://rfg.jeudego.org>

Complétez votre collection !

Anciennes Revues Française de Go



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

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

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

L'abonnement à la RFG est disponible avec la licence de la Fédération Française de Go. Elle est également proposée séparément au tarif de 25€ par an (3 numéros). Pour toutes les questions concernant les abonnements merci de contacter le responsable RFG abonnement-rfg@jeudego.org

Grand Slam Berlin

Le « Grand Slam Berlin », un nouveau type de tournoi !

Le terme « grand slam » est apparu en 1660 (importé en France -par un auvergnat ?- sous la forme « grand chelem » en 1773) et concernait un jeu de carte, le Whist, signifiant « faire tous les plis ». Il est transposé au base-ball en 1910 et désigne une forme particulière de home run.

Plus tard un reporter sportif l'emploie en 1938 pour un joueur de tennis ayant gagné les quatre tournois majeurs de l'année. Ensuite l'expression est étendue aux gagnants d'une série de tournois majeurs, puis, inculture et snobisme des journalistes sportifs aidant, à la dite série de tournois même s'ils ne sont pas gagnés par un seul champion.

Pour le sport qui nous intéresse, la notion est très récente, et vient de la rencontre entre la fédération européenne et des mécènes, un groupe d'investisseurs chinois, la Beijing Zong Yi Yuan Cheng Culture Communication Co. Ltd. (dont l'acronyme européen est CEGO, allez savoir pourquoi).

Ces mécènes veulent promouvoir le Go (et la règle chinoise) en Europe, entre autres par l'instauration d'une filière professionnelle complète, et bien sûr de tournois qui seront réservés à ces joueurs professionnels, les « Grand Slam Tournaments ».

Pour le moment, il n'y a encore que quatre joueurs professionnels (Pavol Lisy et Ali Jabarin promus en 2014, Surma Mateusz et Ilya Shikshin en 2015), et une série d'un seul tournoi, celui de Berlin.

Grâce aux mécènes de CEGO, ce tournoi est très richement doté : 10.000 euros pour le premier, 5.000 pour le second, le dernier ayant quand même droit à 500 euros.

Le tournoi « grand slam » de Berlin a la particularité d'être un tournoi au nombre de places limités à douze joueurs. Les quatre professionnels européens sont qualifiés d'office, s'ajoutent huit places pour des amateurs : deux par rapport au niveau à l'échelle européenne, deux pour ceux qui ont obtenu le plus de points dans les tournois « bonus point tournament » (Prague, Amsterdam, Vienne, l'EGC à Liberc et Brno), deux sur invitation et enfin les deux dernières lors d'un tournoi qualificatif qui a été organisé à Strasbourg.

La première ronde est dite préliminaire, ne concerne que les joueurs amateurs, et sert à sélectionner les quatre qui auront le privilège d'affronter les « pros » qui n'entrent qu'au second tour.

La deuxième ronde est un quart de finale.

La troisième ronde regroupe les demi-finales, et des parties de classement (5e au 8e) pour les éliminés du tour précédent.

La quatrième ronde regroupe la finale et la partie de départage entre le 3e et le 4e, alias petite finale.

Les joueurs admis en quart de finale à l'issue du premier tour furent Alexander Dinerchtein (3p), Artem Kachanovskyi (6d), Andrii Kravets (6d), Cristian Pop (7d).

Le classement final fut :

- 1-Ilya Shikshin (1p)
- 2-Mateusz Surma (1p)
- 3-Ali Jabarin (1p)
- 4-Cristian Pop (7d)
- 5-Pavol Lisy (1p)
- 6-Artem Kachanovskyi (6d)
- 7-Alexander Dinerchtein (3p)
- 8-Andrii Kravets (6d)

Et maintenant, régalez-vous : notre ami Fan Hui nous commente la finale !

Jean-Pierre Lalo

Partie commentée

1er «Grand Slam» de go européen, finale

Berlin- 06/04/2015

● Mateusz Surma 1p

○ Ilya Shikshin 1p

Komi 6,5 points.

Blanc gagne par abandon.

Commentaires : Fan Hui

Cette partie est la finale du « grand slam 2015 ». Aujourd'hui, au niveau des prix, c'est le plus grand en Europe, le premier prix est de 10.000 euros ! C'est la première fois qu'un tournoi est autant doté en Europe.

La finale se joue entre les deux nouveaux professionnels européens : ils ont tous deux passé l'examen professionnel européen en 2015. Pendant la finale de l'examen, Ilya a perdu contre Surma. De nouveau, les deux joueurs se rencontrent lors de cette finale.

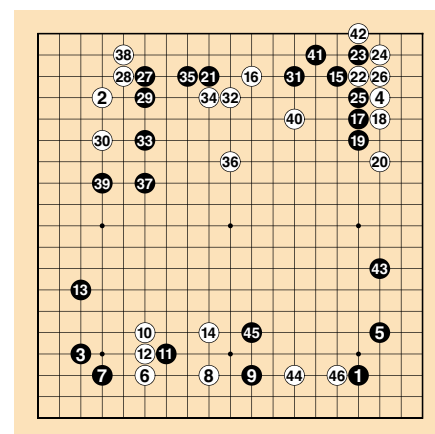


Figure 1 : 1-46

Jusqu'à Blanc 14, c'est plutôt un *fuseki* basique, mais le choix du *tobi* Blanc 20 est un peu étrange. (voir dia. 1)

Noir 21 a perdu une bonne opportunité. (voir dia. 2)

Blanc 22 est un bon coup ! Comme Noir n'est pas assez solide, la pierre blanche n'est pas vraiment en danger.

Blanc 38 est très méchant, il veut prendre le coin et en même temps menacer la base de vie du groupe noir.

C'est peut être à cause de ce coup blanc que Noir a joué 39, un coup trop mou. (voir dia. 3)

Blanc 40 est un bon coup ! En attaquant Noir, il renforce en même temps le groupe blanc. Au niveau des territoires, ça devient très difficile pour Noir.

Noir a senti le retard, donc il choisit d'ignorer son problème au Nord et joue Noir 43 pour agrandir le *moyo* Sud-Est.

Blanc 44 et 46 ; c'est le bon moment pour l'invasion.

En tout cas, le *fuseki* de Noir n'est vraiment pas génial.

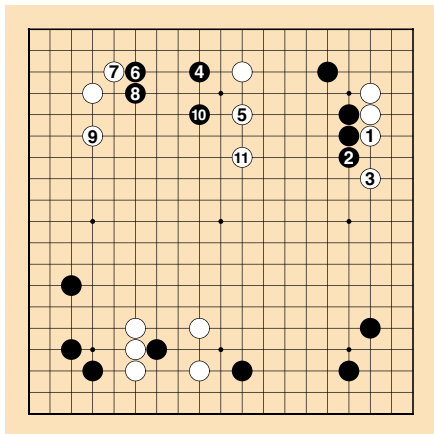


Diagramme 1 :

Pour Blanc, c'est mieux de pousser un coup de plus en 1 au lieu de 20 dans la partie, pour éviter le dia. 2.

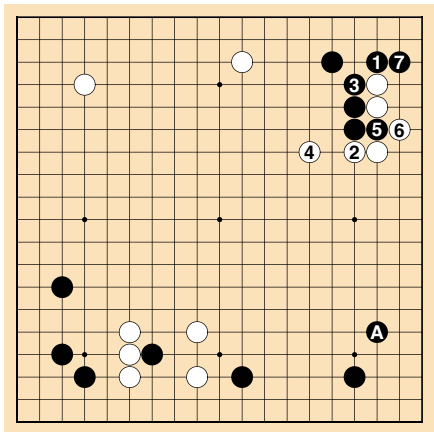


Diagramme 2 :

C'est meilleur de choisir le *joseki* au *sansan* au lieu de 21 dans la partie. Généralement Noir prend le coin avec la séquence jusqu'à 7 et laisse Blanc prendre l'extérieur en échange, mais à cause de la pierre noire A, c'est bien meilleur pour Noir.

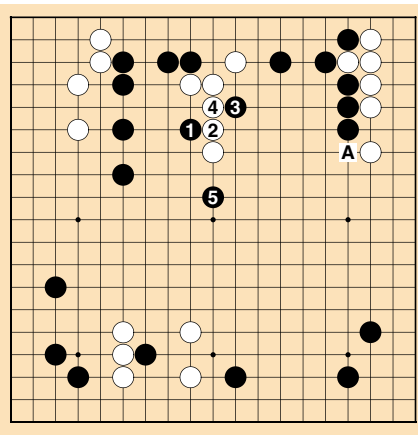


Diagramme 3 :

Noir doit attaquer Blanc en premier au lieu de jouer 39 dans la partie.

Après les coups forçants Noir 1 et 3 la forme blanche devient lourde, ensuite Noir attaque en 5 ; avec le coup *sente* en A, Noir pourra bien profiter des choses à l'extérieur.

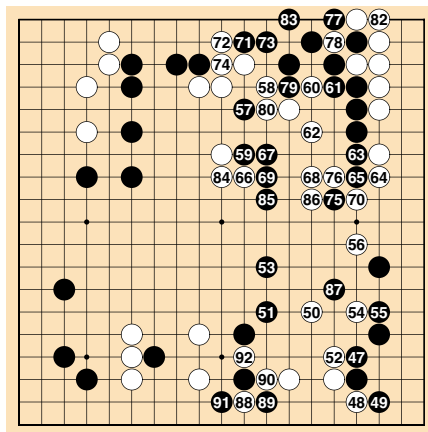


Figure 2 : 47-92

Grâce à la connexion en 88, Blanc n'a pas vraiment de problème sur le bord Sud, c'est pourquoi il joue Blanc 56.

Noir 57 : Noir a commencé à perdre la raison. (voir dia. 4)

Noir 59 ? Noir sort un groupe qui n'a aucun intérêt ! En plus son groupe Nord-Est souffre.

Quand Blanc ferme en 70, Noir ne peut que vivre par *ko* avec 71 et la suite : c'est une catastrophe !

C'est un peu étrange que Blanc n'ait pas envie de continuer de jouer le *ko*, peut-être pense-t-il que c'est déjà suffisant pour gagner la partie.

Noir 87 cherche à attaquer Blanc, mais comme prévu, celui-ci peut se connecter sur le bord Sud avec 88.

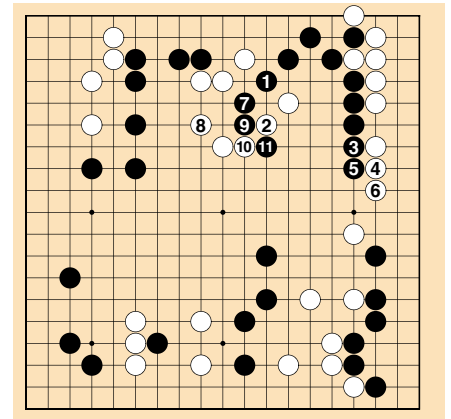


Diagramme 4 :

Noir manque de points, il lui faut attaquer Blanc, mais c'est mieux d'attaquer plus solidement qu'avec 57 de la partie.

Avec 3 et 5, Noir est bien plus fort et, quand il coupe en 11, le combat devient intéressant pour lui.

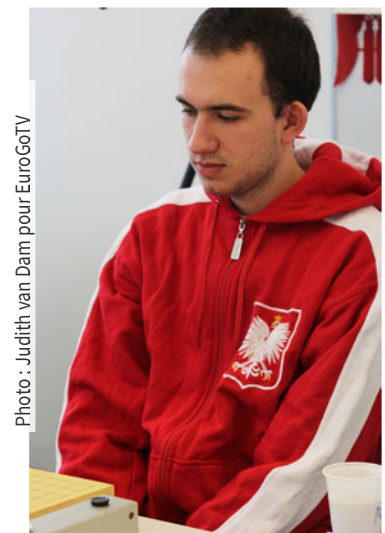
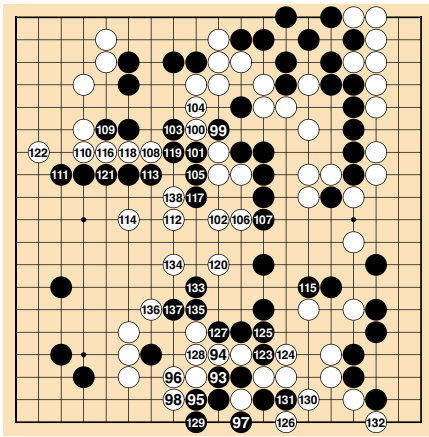


Photo : Judith van Dam pour EuroGoTV

Mateusz Surma 1p



Rencontre avec In-seong

Nous avons eu le plaisir de croiser In-seong lors du congrès européen à Liberec.

Ce fut l'occasion de faire un point sur son activité et ses projets après maintenant un peu plus d'un an qu'il travaille pour la FFG en tant que pédagogue national.

La rédaction de la RFG :

Bonjour In-seong,

Nous avons eu l'occasion, dans de précédents numéros de la revue, de présenter ton parcours de joueur de go et ton action pour la diffusion de l'enseignement du go.

Peux-tu nous en dire plus aujourd'hui sur tes projets actuels ?

In-seong : Avec Semi, nous nous plaçons beaucoup en France. Grenoble est une ville très agréable. Nous aimerions rester dans les prochaines années en France et fonder une famille (sourires).

La rédaction de la RFG : Aujourd'hui, quelles sont tes activités professionnelles ?

In-seong : Il y a bien sûr mon activité de pédagogue pour la FFG. Je me déplace également en Suisse par exemple pour faire des commentaires de parties lors des compétitions. Il y aussi mon académie en ligne qui prend beaucoup de temps.

J'ai envie de mieux connaître la France et la communauté des joueurs de go. Cette année je suis par exemple allé au tournoi de Toulouse, à celui de Grenoble ainsi qu'à Rennes en tant que pédagogue pour un stage. J'aimerais également mieux connaître le nord de la France.

La rédaction de la RFG : Comment se passe ton apprentissage du français ?

In-seong : Je continue à prendre des cours et je fais des progrès petit à petit.

La rédaction de la RFG : Est-ce que tu peux nous parler de ton activité à Grenoble ?

In-seong : Avec Semi, nous aidons à l'école de go de Dominique (Cornuèjols). J'entraîne le groupe des enfants les plus forts une fois par semaine sur place mais également en ligne. Nous avons en perspective le championnat européen des jeunes de 2017 qui sera organisé à Grenoble.

De leur côté Semi et Dominique encadrent les deux groupes de débutants filles et garçons.

Nous faisons également le lien avec la KABA pour envoyer des jeunes français en Corée en stage de go l'été grâce à un nouveau programme mis en place. Trois jeunes, deux de Grenoble et un de Rennes, sont déjà partis cet été.

In-seong et Semi au congrès européen 2015 à Liberec



Photo : Olivier Dulac

Je commence également une activité en direction des entreprises sur le thème go et management. J'ai cet été donné une conférence pour Microsoft à Seattle et j'en ai une de programmée à Chambéry cet automne.



Photo : José Olivares

L'école de go de Grenoble (Yunguseng Grenoble)



Photo : José Olivares

La rédaction de la RFG : D'autres projets en cours ?

In-seong : Je pense qu'il est plus important de développer le nombre des joueurs de go que de chercher à augmenter le niveau.

Dans cette optique, je suis intéressé par la mise en place de la formation niveau 2 (enseignement du go débutants à 15k) en collaboration avec Fan.

La rédaction de la RFG : Merci In-seong et bon courage pour la suite !

Pour plus de renseignements sur les stages FFG et la pédagogie :

<http://ffg.jeudego.org/informations/formations/presentation.php>

L'académie d'In-seong :

<http://eyd.yunguseng.com/>

Go Seigen

La fièvre du shin-fuseki

Go Seigen arrive au Japon en 1928 à l'âge de 14 ans. La Nihon Ki-in accorde à ce jeune prodige le rang de 3^e dan.

Par la suite, il obtiendra des résultats extraordinaires dans l'Ôteai (concours de promotion) et sera promu 5^e dan dès 1933, année où il révolutionnera le go moderne avec Kitani Minoru.

Vacances à Jigoku-dani

Jigoku-dani (littéralement « vallée d'enfer ») est une station thermale dans le département de Nagano, connu aujourd'hui pour des macaques qui prennent le bain chaud en hiver. Les paysages de cette vallée reculée avec des geysers étaient autrefois assimilés à ceux de l'enfer, d'où son nom sinistre. Le Kôrakuen, la plus grande auberge de Jigoku-dani, accueille des touristes depuis le XIX^e siècle. Et cet établissement a joué un rôle très important dans l'histoire du go.

Vers 1930, un groupe de joueurs de go professionnels a visité Kôrakuen pour passer des vacances dans cette vallée. C'est alors qu'une grande histoire d'amour est née : le plus jeune des visiteurs, Kitani Minoru, s'est épris de Miharu, la première fille du patron de l'auberge, dont la beauté était connue dans la région. Il a immédiatement demandé sa main.



La fameuse auberge qui existe toujours à Jigoku-dani

Sa mère s'est d'abord méfiée : un joueur de go professionnel peut-il vivre décemment ? Elle n'en avait aucune idée. Cependant, heureusement pour Kitani, le père de Miharu était un joueur de go amateur. Grâce à la compréhension de ce dernier, ils ont pu se marier un an plus tard. Kitani avait 22 ans, Miharu 21. Quand Kitani ouvrira sa maison pour accueillir des élèves, elle se dévouera à la gestion quotidienne de l'école.

L'été 1933, Kitani Minoru séjourne de nouveau dans son auberge préférée à Jigoku-dani. À cette occasion, il invite le jeune Go Seigen à passer des vacances ensemble. Ce dernier, en arrivant, découvre son ami en train de travailler avec un journaliste : Kitani prépare son premier livre appelé *L'unification du fuseki et du jôseki* et explique sa théorie à son collaborateur.



Go Seigen (1952)

« Depuis l'époque d'Edo, le go japonais s'est développé autour des coups tels que *komoku* (3-4) et *mokuhashi* (3-5). D'innombrables *jôseki* ont été inventés, mais, aujourd'hui, le go japonais est lui-même prisonnier de ces séquences. Il faudrait créer un jeu libre de tout a priori. »

Go Seigen



Go Seigen est tout à fait d'accord. Lui-même, depuis quelques années, veut aller au-delà des théories anciennes et tente de nouveaux *fuseki*. Il se joint à la discussion : entre ces deux joueurs, les sujets sont intarissables. Ils se mettent à théoriser leurs idées. C'est la naissance du *shin-fuseki* (« nouveau *fuseki* »), qui inspirera profondément le go du XX^e et du XXI^e siècle.

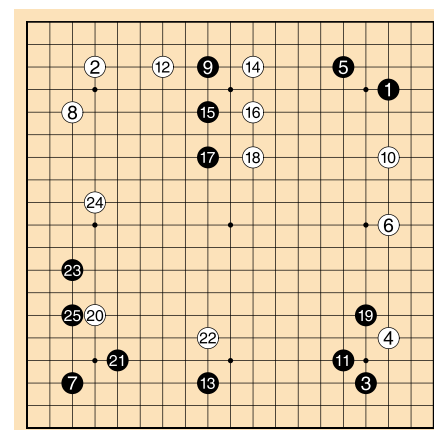
Évidemment, le *shin-fuseki* ne s'est pas créé tout seul : même avant leur discussion, Kitani et Go s'étaient essayés à de nouvelles ouvertures, tout comme d'autres jeunes joueurs. Kitani avoue s'être aussi inspiré du jeu agressif de Yasui Senchi (1764-1837), un des plus grands maîtres du début du XIX^e siècle, surnommé « le Grand ».

Ôteai, session d'automne, 18 novembre 1931

○ Kojima Shunichi 4p

● Go Seigen 4p

Noir gagne par abandon



Dans cette partie jouée deux ans avant le voyage à Jigoku-dani, Go Seigen place son coup 7 au *sansan*. Il dit simplement qu'il a voulu changer par rapport au *fuseki* de Shûsaku qu'il utilisait souvent auparavant.

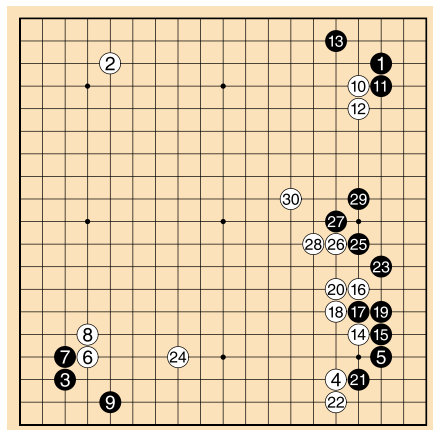
Les vacances à Jigoku-dani leur permettent de mettre de l'ordre dans leurs pensées.

5^e partie du jûbango

○ Kitani Minoru 5p

● Go Seigen 5p

Noir gagne par abandon

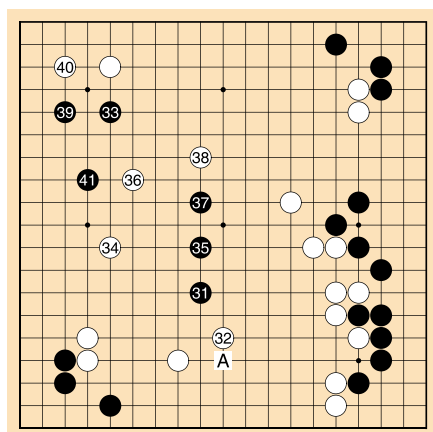


Ce jûbango (série de dix parties) est différent de celui des années 1940 que nous étudierons dans le prochain numéro.

Cette partie est considérée comme symbolique, car elle reflète le fruit de la discussion entre les deux joueurs. Elle a débuté avant l'été mais a été suspendue après le coup 30. Elle a été reprise après le retour des deux joueurs à Tôkyô.

On voit ici que même avant Jigoku-dani, ils testent déjà de nouveaux styles : Go Seigen joue deux *sansan*, tandis que Kitani développe une grosse influence. À propos de deux *sansan*, Honinbô Shûsai commente dans une autre partie : « Nul ne peut critiquer cette nouvelle tentative, mais je tiens à signaler qu'elle n'est pas un exemple à suivre. »

Voici la suite de la partie.



Go Seigen : « Au moment où la partie a été suspendue, je pensais envahir profondément le *moyô* blanc avec A. »

Mais après le retour de Jigoku-dani, il change d'avis et opte finalement pour une réduction légère en 31 suivie d'un *kakari* (?) en 33, qui cherche également à réduire le potentiel central de Blanc.

Noir se développera rapidement au niveau global et gagnera cette partie. Shûsai propose Blanc 33, *tobi* (ou *shima-ri* ?), à la place de la réponse en 32.

Quant à Kitani, il aurait dit, non sans humour : « Blanc 2 a été le coup perdant. »

Les théories du shin-fuseki

Les théories du *shin-fuseki* se résument à trois points, selon Kitani :

1. Occupation rapide d'un coin

La théorie ancienne prône l'occupation d'un coin en deux coups à partir d'un *komoku*, d'un *mokuhazushi* ou d'un *takamoku* (4-5).

Mais le *shin-fuseki* s'attache moins au territoire de coin et privilégie le *hoshi* et le *sansan* qui permettent d'omettre un *shimari*.

2. Développement du bord et du centre

En économisant un coup de coin, on cherche à développer rapidement le bord et le centre : on vise la construction d'une grosse influence avec une ouverture telle que le *sanrensei*, en plaçant un coup sur le bord à la quatrième ligne.

3. Avantage dans le combat

Les gens ont tendance à croire que le *shin-fuseki* cherche un territoire au centre : cependant, son intention première est plutôt de combattre avantageusement grâce à une influence centrale. Il s'agit d'une façon de faire travailler globalement les pierres.

Dès leur retour à Tôkyô, les deux joueurs essaient de mettre leur théorie en pratique. Les résultats sont flagrants : lors de l'Ôteai de l'automne 1933, le tournoi le plus sérieusement disputé à l'époque, Go Seigen et Kitani occupent les deux premières places.

Leur rencontre se termine en *jigo*, et c'est la seule partie que Go Seigen n'ait pas gagnée.



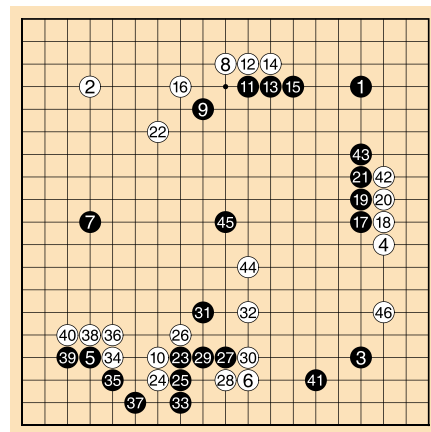
Kitani Minoru

Ôteai, session d'automne, 22 et 23 novembre 1933

○ Go Seigen 5p

● Kitani Minoru 5p

Jigo



Blanc joue 4 et 6 pour éviter le *sanrensei*. Noir 9, 17, coups typiques du *shin-fuseki*, cherchent à construire une influence centrale.

Du point de vue d'aujourd'hui, ce choix paraît problématique car cela donne beaucoup de points à l'adversaire. Noir essaie d'exploiter sa force en lançant un combat avec 23.



Go Seigen contre Kitani Minoru

Go Seigen

La consécration

Grâce aux victoires écrasantes des deux joueurs, le *shin-fuseki* est désormais connu du grand public.

Concernant le *shin-fuseki*, on ne peut pas oublier la publication du livre *Igo kakumei : shinfuseki hô* (méthode révolutionnaire : le nouveau *fuseki*) en 1934.

À la fin de l'année 1933, Yasunaga Hajime, rédacteur en chef de la revue officielle de la Nihon Ki-in, propose à Kitani et Go de publier un livre au sujet du *shin-fuseki*.

En réalité, Yasunaga transforme la théorie des deux joueurs en un ouvrage érudit avec des phrases abscones (les deux joueurs auraient soupiré : « nos idées étaient beaucoup plus simples que celles qui sont décrites dans ce livre ! ») mais avec des slogans racoleurs.



Go Seigen contre Kitani Minoru

Grâce au sens du marketing de Yasunaga, le livre aura un énorme succès. Le jour de la sortie, la maison d'édition est entourée de personnes cherchant à se procurer l'ouvrage.

Il s'est vendu à 100.000 exemplaires au total, un best-seller. Même les amateurs se mettent désormais à imiter le *shin-fuseki*.

Stimulés par Kitani et Go, les autres joueurs se mettent également à explorer de nouvelles possibilités sur le goban. Juste après la sortie du livre, les joueurs professionnels d'Ôsaka testent le *tengen* au premier coup noir lors de l'Ôteai.

Mais ceux de l'école Honinbô, toujours attachés à la méthode traditionnelle, ne regardent pas ce mouvement d'un bon œil : ils finiront par publier un livre appelé *Battre le shin-fuseki*.

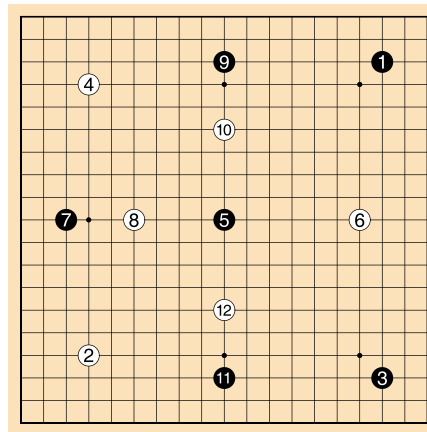
Le milieu du go est totalement divisé en deux, mais cela crée du dynamisme dans le jeu.

Ôteai, session d'automne, 10 et 11 octobre 1933

○ Go Seigen 5p

● Kosugi Tei 4p

Blanc gagne par abandon



Ce *fuseki* est très célèbre.

Go Seigen tente d'isoler la pierre noire de *tengen* avec 6, 8, 10 et 12 : une configuration typique de l'époque où un combat central est un thème clé.

Certains joueurs n'hésiteront pas à placer des coups tels que 7-7 en début de partie.

« Maître invincible » versus « talent diabolique »

En 1932, le journal Yomiuri, pour commémorer son 20.000^e numéro depuis sa fondation, organise un tournoi spécial de go avec les seize meilleurs joueurs de l'époque.

Le prix du vainqueur sera une partie contre Honinbô Shūsai.

C'est Go Seigen qui remportera le tournoi en battant Kitani Minoru en demi-finale et Hashimoto Utarô en finale.

Après la finale, Shôriki Matsutarô, le président du Yomiuri aurait dit au perdant : « Merci d'avoir perdu, M. Hashimoto. C'est extraordinaire pour nous ! »

Shôriki est ravi, car depuis le début, il n'attendait que l'affrontement entre Shūsai et Go Seigen : d'un côté, le grand maître de 59 ans réputé « invincible », symbole de la tradition ; de l'autre, un jeune garçon de 19 ans d'origine chinoise, créateur du *shin-fuseki* et dont le talent est qualifié de « diabolique ».

Rien de mieux pour booster les ventes de son journal. Et il ne sera pas déçu. Cette partie deviendra une des parties les plus célèbres de l'histoire. Elle aura un impact médiatique énorme, grâce au reportage du journal Yomiuri.

Cependant, plus elle avance, plus son enjeu deviendra lourd à cause de la guerre sino-japonaise éclatant à la même époque.

Go Seigen
contre
Honinbô
Shūsai



Photo : Nihon Ki-in

16 octobre 1933 au 29 janvier 1934

○ Honinbô Shūsai, Meijin

● Go Seigen 5p

Blanc gagne de 2 points

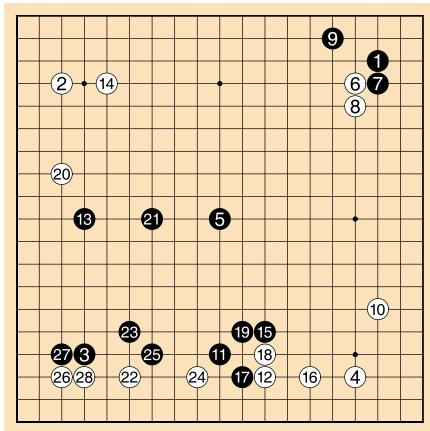


Fig.1 : 1-28

Cette partie a commencé le 16 octobre 1933 et s'est terminée le 29 janvier de l'année suivante, avec treize interruptions. Suivant la coutume traditionnelle, Shūsai a le droit de suspendre la partie quand il le souhaite.

Go Seigen ouvre la partie avec un *san-san* suivi d'un *hoshi* et d'un *tengen* : bien qu'il n'en n'ait pas eu l'intention, Shūsai considère cela comme une provocation.

Blanc riposte avec un *fuseki* très classique. Noir 21 est un peu mou, un coup pour fermer le coin Sud-Ouest est meilleur. Le jeu du *shin-fuseki* n'a pas encore atteint sa maturité.

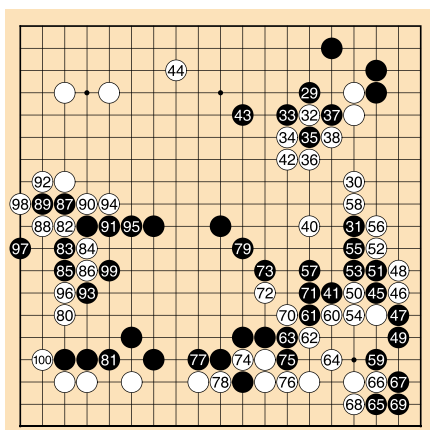


Fig.2 : 29-100

Noir 39 : connexion en 32 Avec l'extension en 44, Blanc mène la partie. Honinbô Shūsai, offensé au départ, doit reconnaître le talent du jeune challenger au vu d'un *sabaki* habile avec 41, 45 et 47.

Blanc 48 est une erreur. Quand Noir vit dans le coin avec 65, la partie redevient serrée.

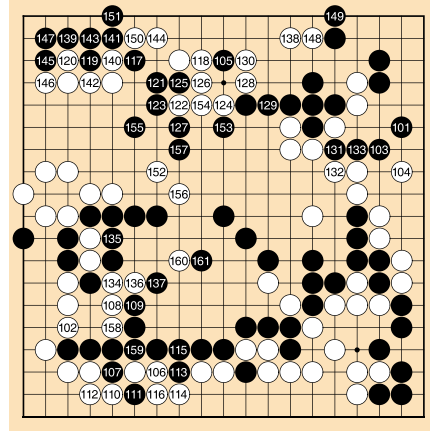


Fig.3 : 101-161

Noir semble légèrement en avance à la fin du *chûban*. Mais Blanc 160, joué juste après une reprise de la partie, attaque le cœur du territoire noir et anéantit l'espoir de Go. Grâce à ce *tesuji*, Blanc capture cinq pierres noires à droite et retourne la situation.

Juste après la partie, une rumeur circule : ce coup décisif aurait été trouvé par Maeda Nobuaki, un des meilleurs élèves de Shūsai....

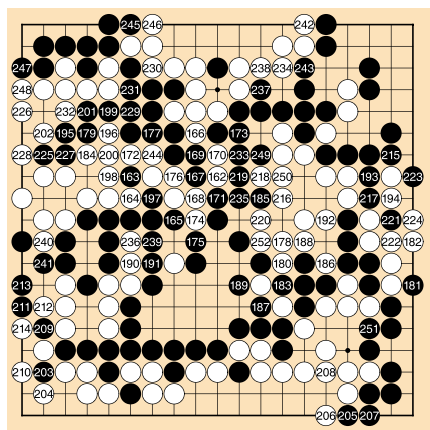


Fig.4 : 162-252

Kitani, ayant appris cette histoire, se met en colère : c'est pourquoi, quand il défiera lui-même Shūsai en 1938 lors de la partie commémorant la retraite de ce dernier, il insistera sur l'introduction du système de coup scellé, pour que son adversaire ne puisse pas étudier à sa guise après une interruption.

La fin du shin-fuseki

La mode du *shin-fuseki* durera pendant quelques années.

Cependant, Kitani et Go Seigen abandonneront graduellement leurs coups centraux : Kitani s'orientera vers un style plus solide et territorial, tandis que Go Seigen cherchera plus de rapidité dans le *fuseki*.

Ainsi, la fièvre du *shin-fuseki* se calme-totalement vers 1939. Mais ses apports seront énormes et l'essentiel demeurera : les joueurs professionnels sauront d'ores et déjà qu'il existera d'autres ouvertures que les *fuseki* traditionnels.

Kawabata Yasunari, auteur du *Maître ou le tournoi de go* écrit :

« L'époque du *shin-fuseki* initiée par Kitani Minoru et Go Seigen correspond non seulement à la belle période de jeunesse des deux génies, mais aussi à celle du go contemporain.

Avec son esprit passionné d'aventure et d'innovations, ce mouvement a apporté un nouveau souffle dans le monde du go.

Il l'a rajeuni, métamorphosé. Bien entendu, nous avons connu d'autres excellents jeunes joueurs après Kitani et Go : mais aucun d'entre eux n'a aussi animé et marqué une époque que ces derniers. Le *shin-fuseki*, c'est le point de départ symbolique de la floraison du go d'aujourd'hui. »

Bientôt, les deux amis devront s'affronter pour déterminer qui sera le joueur le plus fort.

À suivre



Honinbô Shūsai

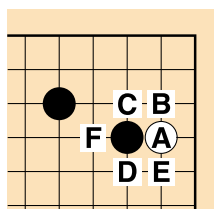


Diagramme 1

Le coup blanc en A est un coup très populaire, c'est une attaque du *shimari* (verrou de coin) classique, mais il n'est pas évident d'en connaître toutes les variantes ; et il est encore plus difficile de savoir quelle séquence utiliser dans quelle situation.

Pendant deux numéros, nous allons travailler sur ce sujet.

Tout d'abord, il faut savoir combien de réponses sont possibles pour Noir : il y en a cinq en tout, les intersections de B à F, mais on ne joue plus certaines d'entre elles.

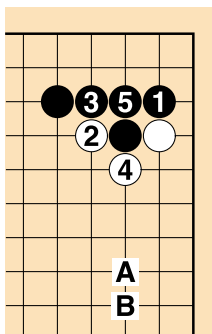


Diagramme 3

Mais, Blanc a une meilleure réponse, un très bon coup : pincer en 2 (*hasami-tsuke*) !

Si Noir défend en 3, après l'*atari* en 4, son coin est bien réduit ; ensuite, selon la situation, Blanc peut choisir de faire une extension de deux ou trois espaces en A ou B, voire même de jouer ailleurs : c'est devenu une séquence bien favorable pour Blanc !

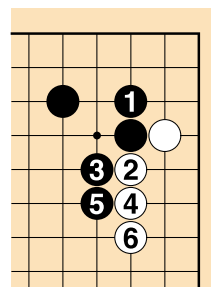


Diagramme 6

Réponse C : reculer au *sansan*.

Normalement Blanc va sortir avec un *hane* en 2.

Si Noir fait lui aussi *hane*, Blanc va pousser, en avance.

Noir va construire une influence, mais l'a payée un peu trop cher avec le territoire de Blanc : ce n'est pas une séquence intéressante pour Noir.

Shimari

épisode 4

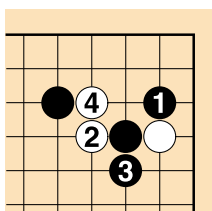


Diagramme 4

Noir peut-il pousser en 3 après Blanc 2 ?

Blanc va déchirer le *keima* de Noir avec 4. Noir a besoin d'être très solide sur le bord Nord pour pouvoir lancer un tel combat. En général, ce sera difficile pour Noir.

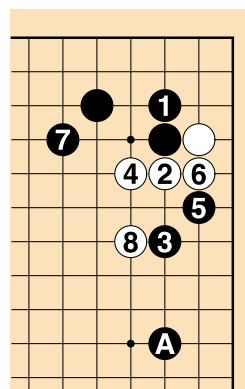


Diagramme 7

Si Noir a déjà une pierre sur le bord en A, il lui sera possible de lancer une attaque en 3.

Blanc sort en 4, le coup noir en 5 est très important pour enlever la base de vie de Blanc avant la sortie en 7.

C'est un combat possible pour les deux joueurs, mais on trouve que Blanc est un peu lourd ; il y a peut-être un *tesuji* pour mieux sortir...

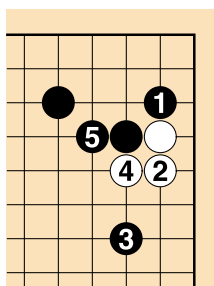


Diagramme 2 :

Réponse B, en *hane* vers le coin. C'est un coup défensif.

Si Blanc recule en 2, Noir sera content de l'attaquer en 3 ; après l'échange entre 4 et 5, Noir a bien défendu son coin, et les pierres blanches sont très lourdes.

Bien sûr, c'est bon pour Noir.

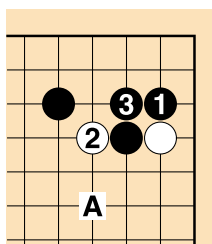


Diagramme 5

La meilleure réponse de Noir sera peut être la connexion. Blanc peut alors choisir de jouer ailleurs, il a déjà tiré profit de l'échange dans le coin. Si Noir a un grand *moyo* sur le bord Nord, Blanc peut aussi faire un *tobi* en A.

Conclusion : le *hane* de Noir en 1 est assez rare comme réponse à cette attaque du coin.

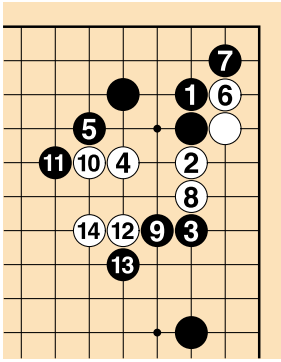


Diagramme 8

Blanc sort directement avec un *tobi* en 4, joli coup !

Si Noir sort aussi en 5 comme dans le dia. 7, avec la séquence jusqu'à 14 le groupe blanc est presque vivant (il y a déjà un œil *sente* sur le bord) et sort facilement.

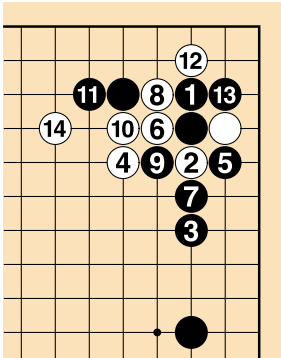


Diagramme 9

Attention ! Noir ne peut pas couper directement en 5, car Blanc 6 menace de séparer Noir d'un côté ou de l'autre ; si Noir protège côté Est en 7, Blanc coupe au Nord : après la séquence jusqu'à 14, c'est meilleur pour Blanc.

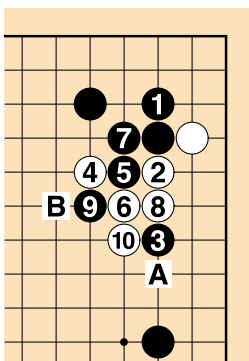


Diagramme 10

Noir ne peut pas couper en 5 non plus, il suffit à Blanc de répondre en 6, jusqu'à 10, la forme de Noir est totalement déchirée et pour Blanc A et B sont *miai*.

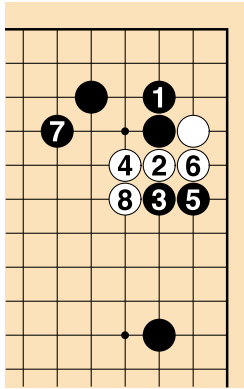


Diagramme 11

Pour éviter la réponse blanche en *tobi*, Noir pince directement en 3. Dans ce cas, Blanc ne peut que sortir en 4 ; jusqu'à 8, la forme blanche est bonne, ce ne sera pas facile d'attaquer ce groupe blanc.

Conclusion : il faut avoir pas mal de soutiens à côté pour pouvoir lancer une attaque contre la pierre blanche.

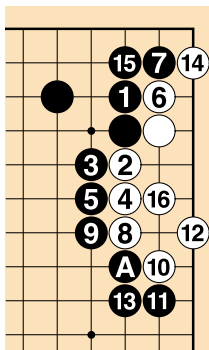


Diagramme 12

Si Noir a une extension plus proche, comme la pierre A, quand Blanc fait *hane* après le recul en 1, Noir peut l'enfermer avec la séquence de 3 jusqu'à 16 : Blanc est vivant, mais l'influence de Noir est aussi très intéressante.

Si Noir veut construire sur le bord Nord, ce sera une séquence très intéressante pour lui.

Attention ! Quand Noir joue double *hane*, Blanc ne peut pas capturer la pierre noire en 11, sinon il va perdre tout le reste.

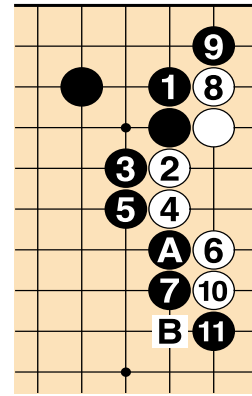


Diagramme 13

Si la pierre noire A est encore plus proche, Noir peut même chercher à tuer Blanc, s'il est solide à côté.

Avec la séquence jusqu'à 11, localement Blanc n'aura plus deux yeux, mais il faut quand même se méfier de la coupe en B.

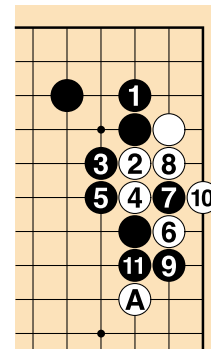


Diagramme 14

Même quand Blanc a une pierre en A Noir peut toujours enfermer et séparer Blanc facilement.

Avec les *atari* en 7 et en 9, la pierre blanche A est coupée et très abîmée, c'est intéressant pour Noir.

Conclusion : Noir peut jouer en 1 quand il a du soutien sur le bord Est.

Pour la suite, on se retrouve dans le prochain numéro.

Vie et Mort

Un des principes fondamentaux que l'on martèle est la réduction de l'espace vital. Une tactique efficace pour y arriver est la création de faux yeux, le plus souvent par un sacrifice.

Cet article s'inspire assez librement (je ne parle pas japonais !) de diagrammes parus dans la revue «Let's go» en Août 1997.

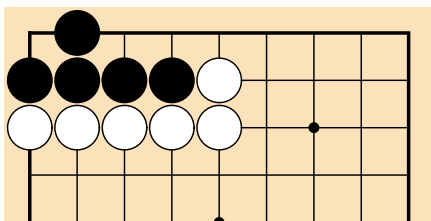


Diagramme 1 :

Quel est le statut du groupe noir ?

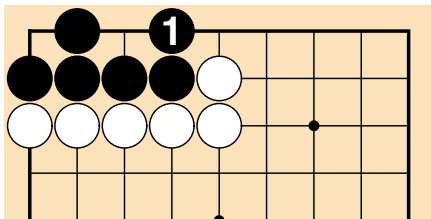


Diagramme 2 :

Si c'est à Noir de jouer, il est vivant.

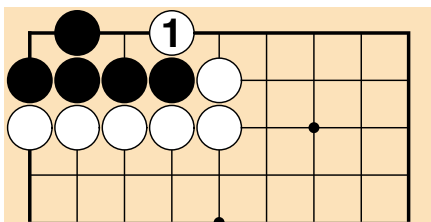


Diagramme 3 :

Si c'est à Blanc de jouer il est mort.

Blanc 1 illustre deux proverbes :

« le point vital de l'adversaire est mon point vital »,

et « le hane apporte la mort »

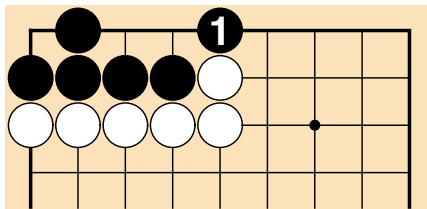


Diagramme 4 :

Une légère modification : Noir fait un hane au lieu du coup solide du dia.2 ; a-t-il protégé son espace vital ?

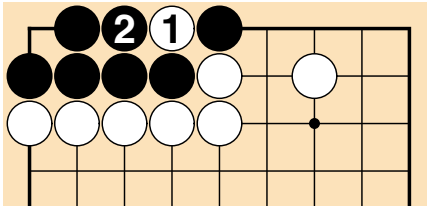


Diagramme 5 :

Non. Quand Blanc joue en 1, la prise de son hane-sacrifice ne laisse à Noir qu'un faux œil.

(d'un autre côté, on peut considérer que Noir, en jouant hane, a apporté la mort à son groupe...).

Noir 2 n'est posé que pour bien montrer le faux œil, il ne sera jamais joué en partie réelle, puisqu'il ne sert à rien et fait perdre l'initiative.

Passons à des cas un peu moins évidents...

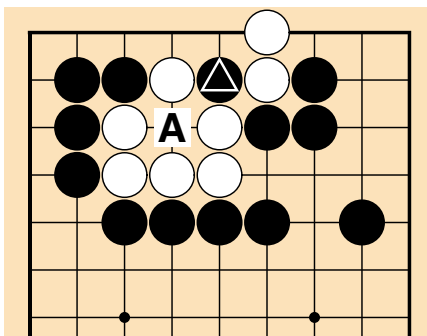


Diagramme 6 :

Blanc a un œil en A et peut prendre la pierre Δ : est-il vivant ?

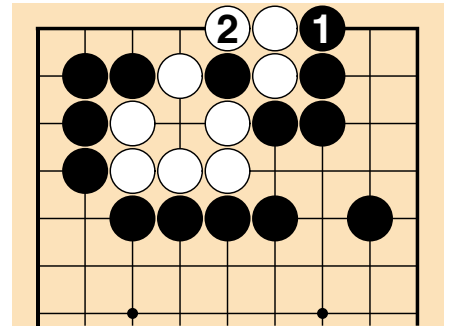


Diagramme 7 :

Si Noir coopère, oui.

La prise directe assure le second œil.

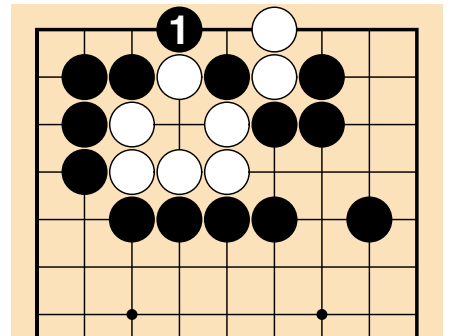


Diagramme 8 :

Une approche plus subtile par un hane...

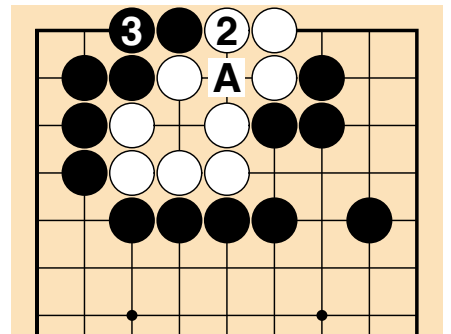


Diagramme 9 :

... permet à Blanc de prendre la pierre, mais apporte la mort et le laisse « gros Jean comme devant » avec un faux œil en A.

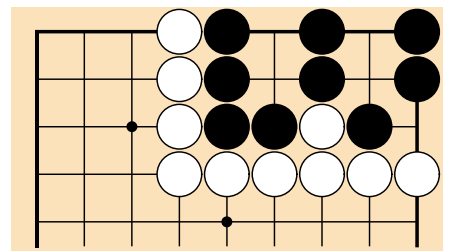


Diagramme 10 :

Noir a-t-il deux yeux ?

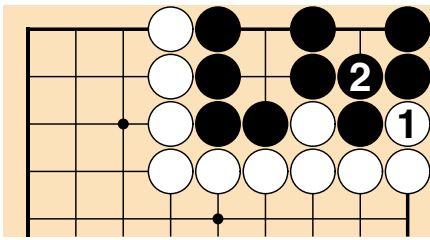


Diagramme 11 :

Oui si Blanc est sympathique ou manque d'imagination.

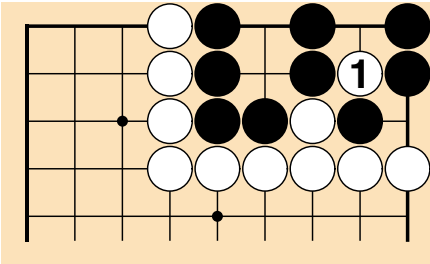


Diagramme 12 :

Non si Blanc n'a pas peur de sacrifier une pierre ! Pour garder son second œil Noir devrait connecter, mais grâce aux conditions locales ses quatre pierres manqueraient de liberté.

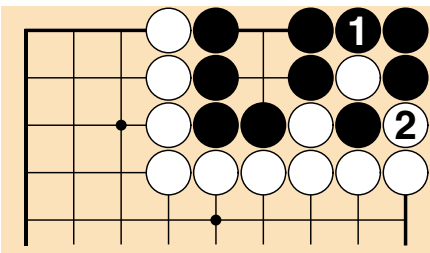


Diagramme 13 :

Si Noir tente de résister en prenant l'appât, Blanc 2 transforme la capture en faux œil.

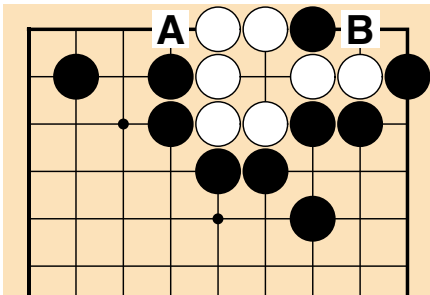


Diagramme 14 :

Quel est le statut de ce groupe blanc ?

Si Noir ferme simplement en A, Blanc prend une pierre en B, et est vivant. Noir a-t-il un meilleur coup ?

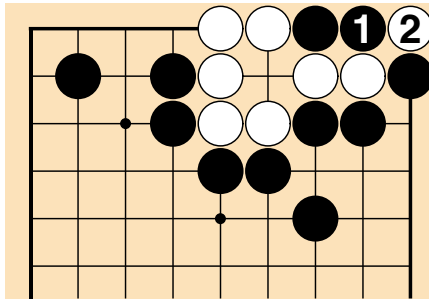


Diagramme 15 :

Bien sûr ! En poussant Noir 1, il donne une pierre de plus à manger...

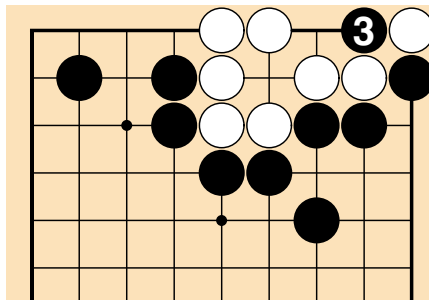


Diagramme 16 :

... mais peut reprendre aussitôt.

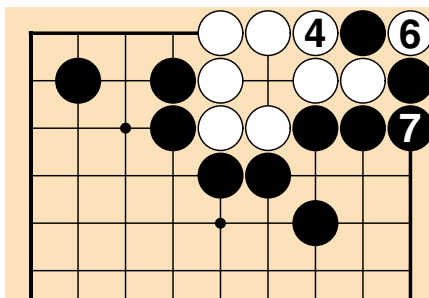


Diagramme 17 :

Continuer à gesticuler est nuisible et inutile : Noir ne répond pas à Blanc 4, et Blanc 6 (à la rigueur une menace de ko) concrétise le faux œil.

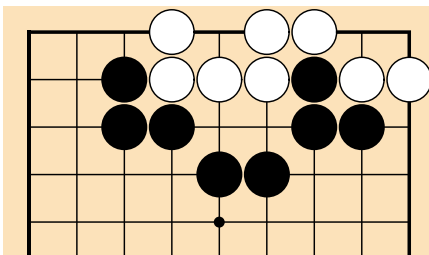


Diagramme 18 :

Quel est le statut du groupe blanc ?

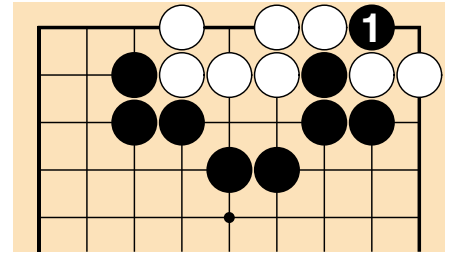


Diagramme 19 :

Si c'est à Noir de jouer, il sacrifie une pierre et tue.

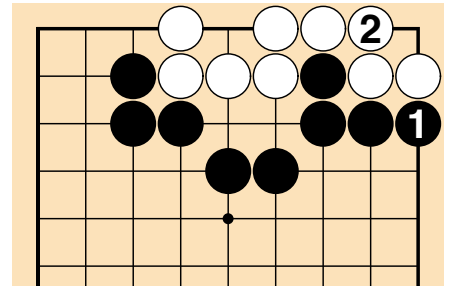


Diagramme 20 :

Si Blanc a le temps de connecter, il peut vivre grâce au second œil du coin.

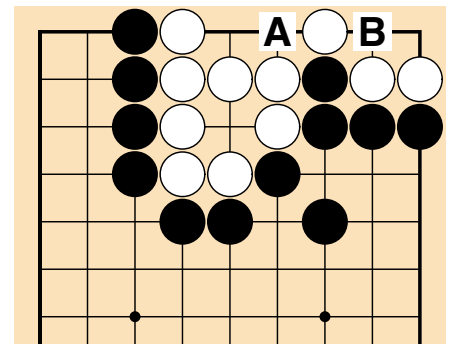


Diagramme 21 :

Cette position paraît meilleure pour Blanc puisqu'il semble y avoir deux points vitaux, A et B.

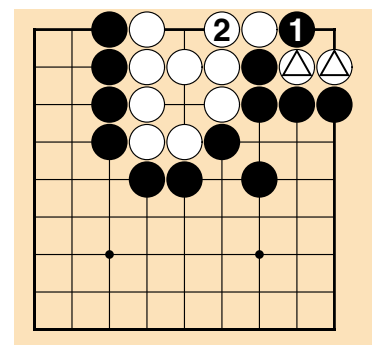


Diagramme 22 :

Noir supprime l'œil du coin, mais Blanc connecte tranquillement et vit avec un œil sur le bord.

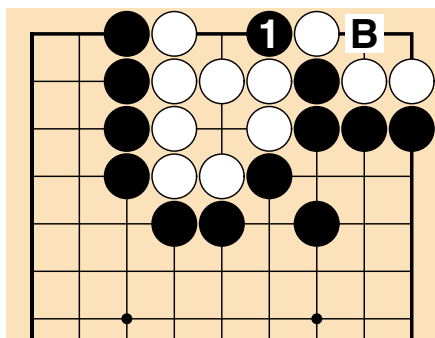


Diagramme 23 :

En fait il y a bien un *tesuji* de sacrifice, mais l'ordre des coups est important... Noir doit commencer par supprimer l'œil du bord, car Blanc ne peut pas connecter en B et faire un œil dans le coin par manque de libertés !

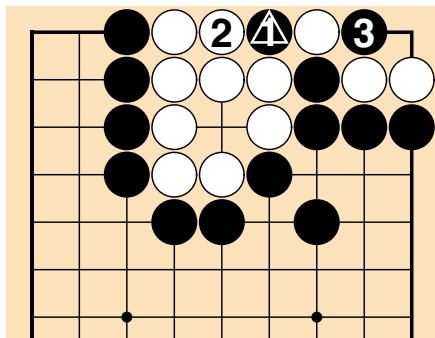


Diagramme 24 :

Et quand Blanc avale la première pierre de sacrifice, un second sacrifice transforme le coin en faux œil.

(NB : Dans une vraie partie, il ne faut pas jouer en 2 tout de suite après Noir 1, mais le garder sous le coude comme menace de ko pour plus tard.)

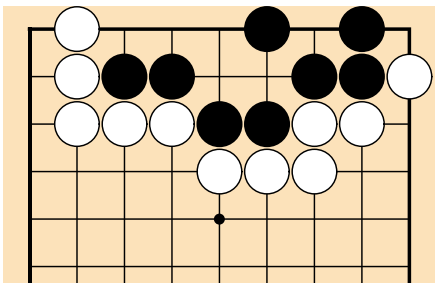


Diagramme 25 :

Si c'était à Noir de jouer, il vivrait facilement. Mais le trait est à Blanc : comment peut-il tuer ce groupe ?

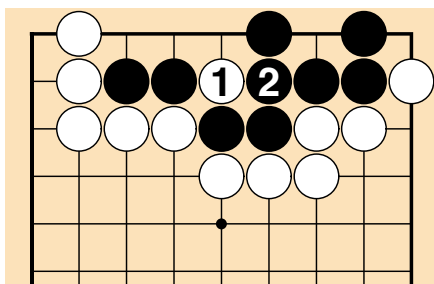


Diagramme 26 :

Blanc doit commencer par un coup forçant de préparation, l'*atari* en 1.

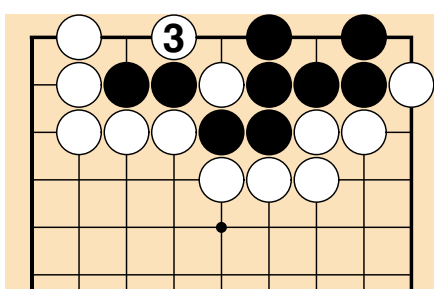


Diagramme 27 :

Et maintenant Blanc peut apporter la mort en plaçant son hane.

Noir, par manque de liberté, ne peut empêcher la connexion...

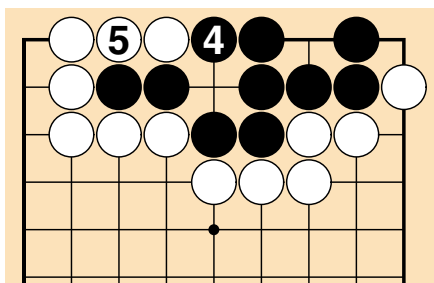


Diagramme 28 :

Si Noir prend, la connexion en 5 finalise le faux œil.

(NB : comme précédemment, le coup inutile Noir 4 est à réserver comme menace de ko)

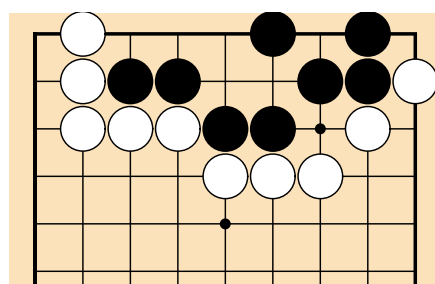


Diagramme 29 :

Ce n'est pas la reproduction exacte du dia.24 : il y a une légère différence...

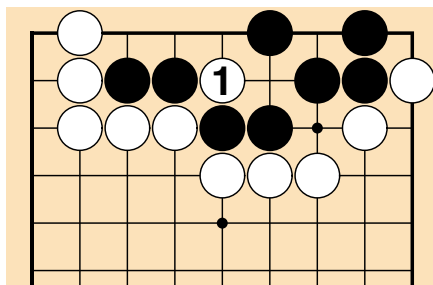


Diagramme 30 :

Blanc 1 n'est plus un *atari*, Noir peut choisir sa réponse.

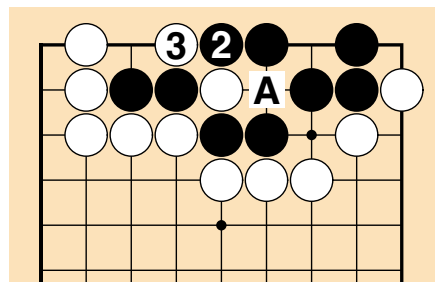


Diagramme 31 :

On sait que A ne marche pas, Noir 2 tente une nouvelle approche. Mais Blanc 3, lui, fonctionne toujours !

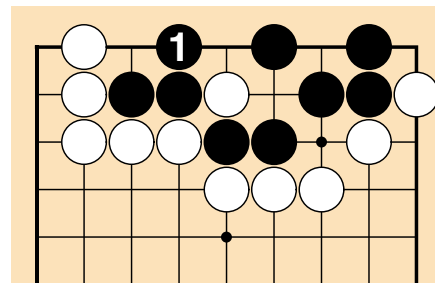


Diagramme 32 :

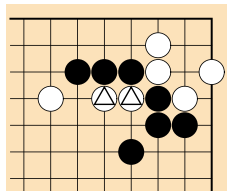
« Le point vital de l'adversaire est mon point vital », et Noir vit en empêchant le *hane* !

Tsumego à gogo

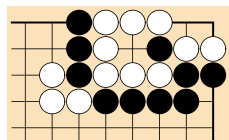
Voici une nouvelle série de problèmes de vie et de mort, proposée aussi bien à des joueurs en kyu faibles (20 à 15 kyu), qu'à des joueurs de niveau moyen (14 à 5 kyu) voire au-dessus. Essayez de les résoudre, ce n'est pas si simple. Vous y trouverez une profusion de *geta*, de manques de libertés, de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

Solutions page suivante.

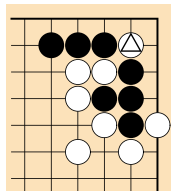
Niveau débutant



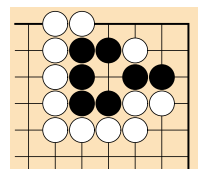
Problème 1 : Noir joue et capture les pierres blanches.



Problème 2 : Noir joue et tue sans condition.

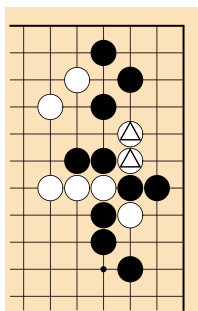


Problème 3 : Noir joue et capture la pierre blanche.

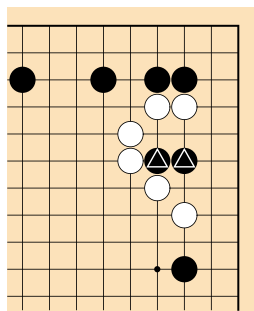


Problème 4 : Noir joue et vit sans condition.

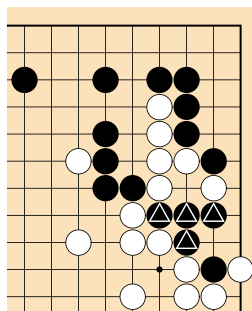
Niveau intermédiaire



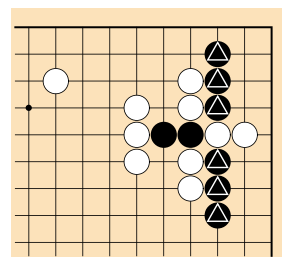
Problème 5 : Noir joue et capture les pierres blanches.



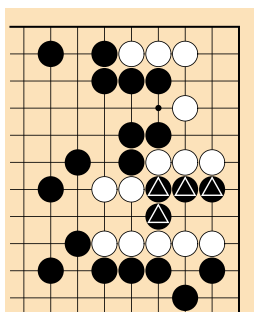
Problème 6 : Noir joue et connecte ses deux pierres.



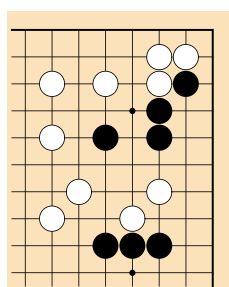
Problème 7 : Noir joue et connecte ses quatre pierres sans condition.



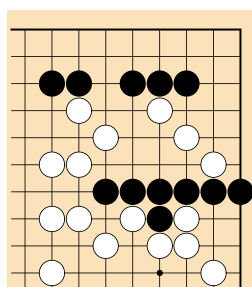
Problème 8 : Noir joue et connecte ses pierres.



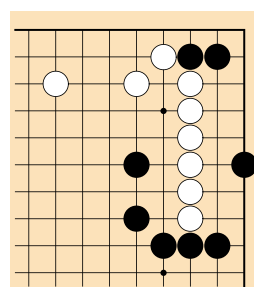
Problème 9 : Noir joue et connecte ses pierres.



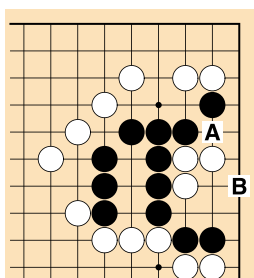
Problème 10 : Noir joue et connecte ses pierres.



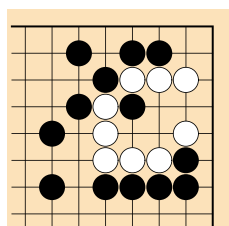
Problème 11 : Noir joue et connecte ses pierres.



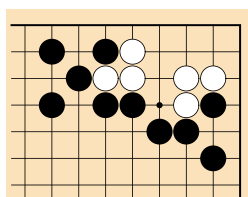
Problème 12 : Noir joue et connecte ses pierres.



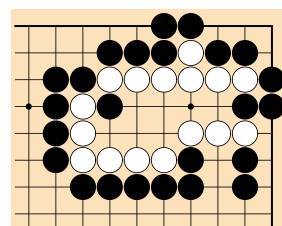
Problème 13 : Noir joue et vit sans condition. (si Noir joue en A, Blanc va répondre en B).



Problème 14 : Noir joue et tue sans condition.



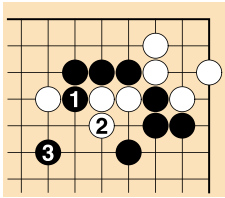
Problème 15 : Noir joue et tue sans condition.



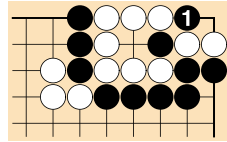
Problème 16 : Noir joue et vit sans condition.

Niveau confirmé

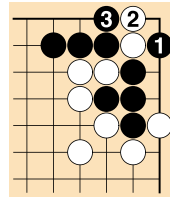
Niveau débutant



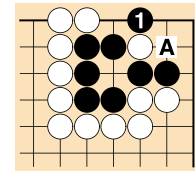
Problème 1 : Après l'échange Noir 1, Blanc 2, Noir capture en *geta* avec 3.



Problème 2 : Noir capture en *snapback*.

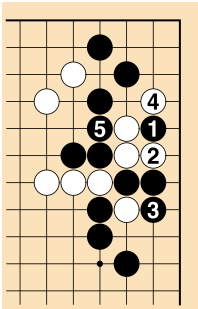


Problème 3 : Noir 1 est le bon *atari*. Si Noir joue 1 en 2, Blanc répond en 1 et Noir ne peut pas capturer Blanc.

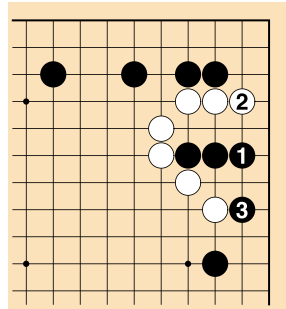


Problème 4 : Noir 1 est le bon *atari*. Si Noir joue 1 en A, alors Blanc 1 et Noir est mort.

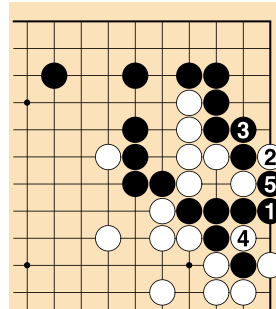
Niveau intermédiaire



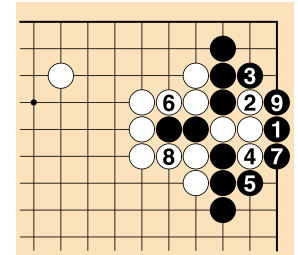
Problème 5 : Il faut d'abord enlever une liberté avec 1, ensuite jusqu'à 5 Blanc est capturé.



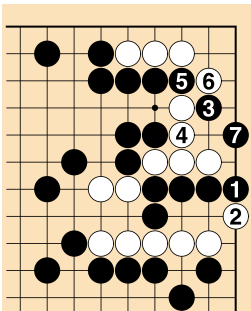
Problème 6 : Noir 1 est un joli coup très utile pour connecter, ensuite 2 et 3 sont *miai*.



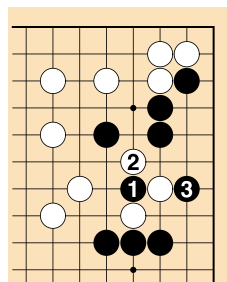
Problème 7 : *Tesuji* en 1, ensuite Noir connecte facilement ses pierres.



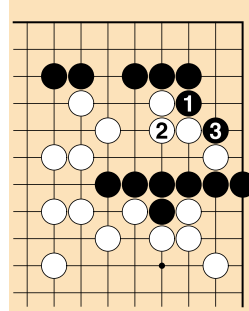
Problème 8 : *Tesuji* en 1, ensuite jusqu'à 9 Noir est bien connecté.



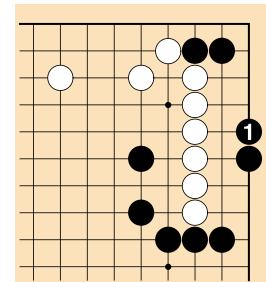
Problème 9 : Noir 1 est un bon coup, après Noir 7 Blanc est mort.



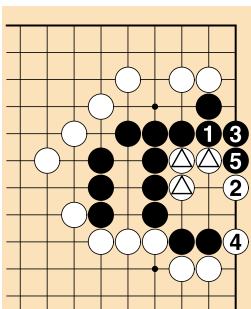
Problème 10 : Noir 1 est un joli coup, ensuite Noir 3 connecte.



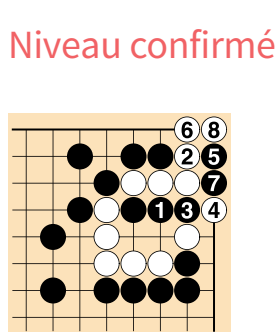
Problème 11 : Noir connecte facilement avec 1 et 3.



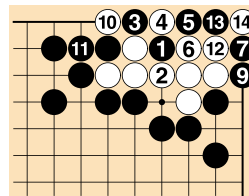
Problème 12 : Un coup simple, c'est facile de se connecter.



Problème 13 : Noir 1 est le seul coup pour vivre sans condition. Ensuite Blanc 2 est un bon coup mais Noir a un joli coup très calme en 3, après 5 Blanc ne peut plus connecter les trois pierres blanches. Noir est vivant.

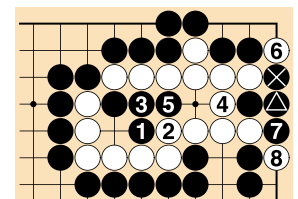


Problème 14 : Noir 1 est le point vital. Ensuite le *tesuji* Noir 5 finit le travail, après Blanc 8, Noir joue 9 en 7 et Blanc est mort.



Problème 15 : C'est un problème difficile, après Blanc 6 ça ressemble beaucoup à un *ko*, mais le *tesuji* en 7 tue sans condition (Blanc 8 en 4, Noir 15 en 13).

Variante pour Blanc :
Jusqu'à Noir 7, Blanc est mort.



Problème 16 : Noir 7 est un bon coup. Après la capture Blanc 8, Noir 9 en Δ, Blanc 10 en X, Noir 11 en 7, Blanc est bien mort.

