

Revue
Française de Go

n° 132

Décembre 2013
7 euros

issn 0181-1142

Le Tournoi de Paris **à Paris**



mais encore...

Le Championnat des jeunes 2013

et aussi...

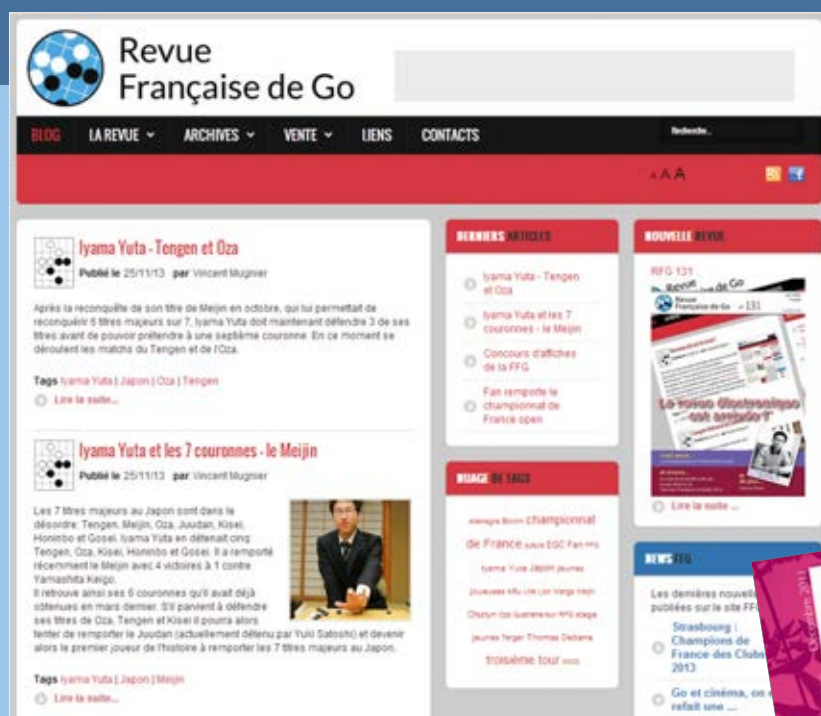
Une rencontre Franco-Allemande
Tournois en France
Tournoi Pandanet

**et
de plus...**

La coupe Kido

Retrouvez la RFG en ligne

Le blog, les actualités, les archives...



<http://rfg.jeudego.org>

Revue Française de go

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



Complétez votre collection !

Anciennes Revues Française de Go

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

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

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

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

L'édito

ACTUALITÉS

Actualités France	2
Tournoi de Paris 2013	4
parties commentées	5
Championnats jeunes 2013	8
parties commentées	9
Tournoi de Strasbourg 2013	14
partie commentée	14
Voyage en Allemagne	16

INTERNATIONAL

Tournoi Pandanet par équipes 2013-2014	12
partie commentée	13
Kido Cup 2013	18
partie commentée	18
Lee Sedol vs Shi Yue	20
Les Grands Maîtres du Passé	23

PÉDAGOGIE

Cours joueurs confirmés	26
Cours joueurs faibles kyu	28
Tsumego	31

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



C'est une rentrée chargée qui se présente pour nous.

Chargée d'abord émotionnellement avec la disparition accidentelle de notre ami Stéphane Dhur, il va nous manquer.

Ce n'est pas forcément une annonce à faire dans un éditorial, j'ai cependant voulu rendre hommage à Stéphane ; le coup est ressenti durement à Toulouse.

Chargée aussi parce que beaucoup de choses avancent dans le go en France et en Europe.

En France l'équipe pédagogique de la FFG évolue : Motoki nous quitte après plusieurs années de travail à nos côtés. Inseong Hwang, bien connu à Grenoble, est en cours d'embauche pour le remplacer. Motoki ne fera plus de l'enseignement du go son activité principale. Il collaborera cependant avec nous régulièrement. Les projets de développement du go en milieu scolaire, grâce en particulier à l'action de Fabio de Gregorio, avancent bien. Environ 3000 jeunes ont été initiés sur l'année scolaire 2012/2013, cela va continuer et la FFG sera attentive à soutenir les demandes de formation de formateurs.

En Europe c'est un vrai chamboulement (un article détaillé sortira dans la prochaine revue) : une ligue professionnelle est créée, chaque année 2 professionnels seront nommés par l'EGF grâce à un système de tournois qualificatifs, la Corée continue de soutenir des initiatives pédagogiques en Europe, un nouveau tournoi européen (Grand Slam) est (re)créé – sur le modèle du Toyota tour – et richement doté avec le soutien d'industriels chinois. La réunion annuelle de l'EGF qui a eu lieu en Pologne a été très productive et a montré un désir de faire évoluer notre manière de travailler ensemble. Un dernier mot sur une des décisions importantes de l'EGF : en 2017, à l'unanimité, la Turquie a été sélectionnée pour organiser le Congrès, après toutes ces années consécutives de Congrès dans les pays de l'Est, il semble que les joueurs aient envie de soleil et de mer !

Très amicalement



Fred Renaud
Président FFG.

NDLR : Nous accueillons dans l'équipe de rédaction Augustin Avenel qui sera notre rédacteur en chef à partir du prochain numéro. Souhaitons lui bon courage !

Et toujours...

L'email de la rédaction :

Le site de la revue :

Notre page facebook :

redaction-rfg@jeudego.org

<http://rfg.jeudego.org>

www.facebook.com/revue.francaise.go

Actu FRANCE

Tournoi de Dijon

La 23^e édition (eh oui, déjà !) du tournoi de Dijon a eu lieu les 23 et 24 mars derniers.

Malgré une petite fréquentation cette année (seulement 50 participants), tous



Dur dur !

les meilleurs étaient là : Reims, Clermont (GRAUG), Besançon, Lyon, Belfort, Bourges et Aligre pour les principaux clubs représentés. Enfin le meilleur, c'était surtout Motoki Noguchi (7d) qui est venu faire un 5/5, en ne laissant aucune chance à ses adversaires. Florent Rioland, 1d de Lyon, a lui aussi brillé en remportant 4 de ses parties (devinez contre qui il a perdu ?) et a ainsi gravi un échelon en passant 2d.

Dans la seconde catégorie, Christopher Clavier, 7k de Bourges, a lui aussi remporté ses 5 parties, suivi par Renaud Dubray, 10k de Reims.

La bonne humeur habituelle s'est propagée jusque tard dans la nuit, bien au-delà de la compétition, avec plein de gens qui ont joué au go, à la coinche, au Möllky et à divers autres jeux, jusqu'à

plus de 5h du matin. Bref, moins de monde que les années précédentes, mais un très grand cru quand même !



Florent 2d !

Enfin, le même lieu accueillera la finale de la Coupe Maître Lim, les 23 et 24 novembre prochains, en espérant améliorer le meilleur score de participation (16 équipes déjà à Dijon en 2010) : venez nombreux défendre les couleurs de votre club !

Laurent Coquelet

Tournoi de Levallois



Une belle salle, du monde, des parties exotiques.

Début mars 2013, si vous aimiez le go et les compétitions dans une ambiance sympa, c'est au tournoi de Levallois qu'il fallait aller.

Pour la 2^e fois consécutive, le tournoi se déroulait aux salons Anatole France, près du métro éponyme. Dans trois salles spacieuses portant les noms savoureux de Vatel, Épicure et Lucullus – promis, l'an prochain, on engage un des trois pour faire nos sandwiches – soixante-seize joueurs de go de 25 kyu à 8 dan sont venus faire claquer les pierres et les

pendules. Un débutant s'est même mêlé à la faune des habitués des tournois pour jouer à Levallois ses premières parties en 19x19. Nous espérons qu'il a découvert avec plaisir les tables vertes couvertes de gobans, le bruit des pierres et le tic-tac des pendules, l'ambiance concentrée des rondes et joyeuse entre les parties, sans parler des blitzs ou des matches de Perudo.

Quant au palmarès... À Levallois, on a un proverbe : "Quand Dai Junfu vient au tournoi, la victoire tu oublieras." Presque tous les ans depuis sa première année de séjour en France, le joueur chinois se rend à Levallois, et presque tous les ans, il remporte la compétition. Encore une fois, Dai Junfu écrase ses adversaires sur un score parfait de 5 victoires en 5 rondes, remportées en un temps record. Fastoche.

Sa supériorité ne l'a pas empêché de produire des parties qui valaient le détour. Après avoir maté la belle mais futile tentative de résistance de Julien Mirallès à la quatrième ronde, Junfu a

conclu la compétition contre Benjamin Blanchard. Junfu, qui a noir, joue 5-5. Ça commence fort. Benjamin, histoire de rivaliser dans les fuseki exotiques, répond, comme ça, au tengen. Junfu pose sa deuxième pierre au 5-5. Benjamin prend un hoshi (petit joueur). Sur ce, un spectateur dit à Junfu : "Tu rajoutes un 5-5 ?" Junfu répond : "D'accord", et joue un troisième 5-5 ! Et finit par gagner.

(Nous déclinons toute responsabilité quant à la santé mentale des participants au tournoi ; d'abord, on n'a rien mis de spécial dans le café.)

C'est encore plus drôle si l'on songe que trois ans plus tôt, Benjamin a joué ce fuseki avec trois 5-5 contre... Junfu. Revanche ? Qui sait...

Après ce match épique, Dai Junfu 8d se classe premier, Benjamin Blanchard 3d deuxième, et Roman Lemasson 2d troisième devant Julien Mirallès 3d.

Louise Roullier

Tournoi de Toulouse

L'an passé et après 5 ans de recherche, le club de Toulouse trouvait enfin le lieu idéal pour son tournoi : un bâtiment super et rien que pour nous, des prix très raisonnables permettant de continuer à proposer un tournoi sur trois jours.

Du coup, nous retournions cette

année à Latrape, du 18 au 20 mai. Les retours positifs de l'an passé se confirmaient par une présence en augmentation, avec 52 participants au tournoi contre 43 en 2012 (sans compter les accompagnants).

Malgré un temps mitigé, l'ambiance conviviale a ensoleillé le tournoi,

notamment grâce à la participation de très nombreux jeunes. Nous avons pu également avoir la présence de nombreux joueurs en dan, merci Matthieu.

Motoki était présent et commentait les parties des joueurs, à la demande, en plus d'un super commentaire qu'il nous

a proposé le samedi soir. Un tournoi 13x13 avait également lieu, remporté par Éric - ce qui lui donnait la chance de rencontrer Motoki (et de se faire laminer bien entendu).

Côté bar, le compte-rendu de tournoi de l'an passé ayant provoqué quelques débats, nous nous contenterons de dire que le manque de soleil n'a pas eu d'impact sur la soif d'eau gazeuse des participants. Et cette année, nous avons pu récupérer des tireuses à b..., ce qui a été fortement apprécié par un grand nombre des joueurs.



Les produits du terroir c'est le must !

La remise des prix à l'issue des 6 rondes se déroulait juste après le repas du lundi midi, permettant à chacun de rentrer tranquillement chez soi, même venu de loin. Les vainqueurs sont Motoki en première catégorie, Philippe Richard pour les 4-7k, Vivien Braïda pour les 8k et en-dessous.

Rendez-vous l'année prochaine du 7 au 9 juin 2014 (réservez votre week-end), pour profiter à nouveau de ce moment de détente et de compétition.

Éric Saves

Stage à Toulouse



1 semaine d'ambiance studieuse dans la ville rose

Le club de Toulouse est composé de plusieurs sections de jeu. Des endroits où jouer le soir : en centre-ville, à Pibrac, à Balma, à Grisolles depuis cette année. En entreprises : Thales, CS, Onera, Airbus. Et également, pour les jeunes, une école de go et des cours à Carbonne. Depuis quelques années, nous avons l'habitude d'inviter Motoki ou Fan à nous dispenser leur savoir, et souvent pour un besoin particulier : rencontre dans une école, stage le week-end, etc.

Cette année, nous est venue une idée : organiser un grand événement qui fédère un peu tous les endroits où nous jouons au go, et ce tout au long de la semaine. Nous en avons parlé à Motoki qui a apprécié l'idée et nous avons donc mis en place ce que nous avons appelé "la semaine Motoki", du 13 au 18 avril.

Quatre types d'événements se sont ainsi déroulés tout au long de la semaine :

- Un stage durant le week-end qui

a accueilli plus de 25 personnes. Le thème était "invasion et réduction". Le matin, Motoki faisait cours une heure, puis simultanée contre huit joueurs, les autres joueurs jouant entre eux. L'après-midi, commentaires des parties. Motoki n'a pas hésité à finir tardivement ses commentaires.

- Des cours le midi dans les entreprises : à Thales un cours sur l'histoire de Shusaku, et à CS un cours sur le comptage des territoires. Cela a été l'occasion de toucher un public ne venant pas souvent en club pour certains. Pour l'anecdote, à CS tout le monde me parle du grand champion japonais que pas mal de monde a vu passer, et depuis nous avons eu trois nouveaux qui sont venus jouer avec nous le jeudi midi.

- Des cours le soir dans les sections du club : le gros yose présenté à Balma et Pibrac, et un commentaire de partie de pro dans notre section principale où nous jouons le mercredi soir, le bistro Crampel.

- Enfin, Marc, professeur de français qui anime depuis 8 ans un club de go au collège de Carbonne a accueilli Motoki tout un mercredi pour un stage d'initiation et perfectionnement. Les élèves, enchantés et réceptifs, avaient prévu des cadeaux pour notre senseï et il se souvient sans doute encore du pique-nique où il a eu la politesse de goûter à tous les plats et gâteaux préparés pour lui... Un mois après, effet garanti : quatre d'entre eux sont venus

participer au tournoi de Toulouse et étaient ravis de voir que notre grand maître (respect) était présent pour commenter des parties de joueurs. Grâce au talent pédagogique de Marc, ce sont encore cette année de nombreux élèves qui ont pu toucher du doigt le plaisir, le bonheur et le mystère qu'il y a à jouer une partie de go.

Audébut, nous nous demandions si cette semaine ne serait pas finalement un peu longue. Finalement c'est bien le contraire qui s'est passé : de nombreux joueurs ont suivi plusieurs événements, Motoki a pris du plaisir à voir beaucoup de joueurs participer à ses cours. On peut même dire qu'on était ravis de se retrouver jour après jour et déçus à la fin de ne pas continuer. Motoki a pu faire un peu relâche jeudi, en allant avec Marc visiter la ville de Moissac. Il faudra qu'on invite de nouveau Motoki pour lui faire visiter plus complètement notre magnifique Sud-Ouest.

Et puis, parmi toute la grisaille que nous avons eue à Toulouse ce printemps, Motoki a eu la chance de passer nous voir lors d'une semaine de grand beau temps.

Au final, ce sont 80 joueurs qui ont suivi au moins un événement. La presse nous a également relayé, puisque nous avons pu publier quatre articles, que vous pouvez retrouver sur le site du club (rubrique press-book).

<http://toulouse.jeudego.org>

Éric Saves

C'était la première fois que j'ai animé une semaine de stage dans un club et je ne regrette pas cette expérience. Je connaissais l'accueil chaleureux des Toulousains, mais franchement le nombre de participants m'a beaucoup impressionné : j'ai bien senti le bon dynamisme au sein du club, un bon mélange des "piliers" et les jeunes qui prennent le relais. Que ça continue !

Motoki Noguchi

Tournai de Paris 2013

L'éditiion 2013 du Tournai de Paris a eu un parfum de reconquête. Pour son retour attendu dans la capitale, inespéré pour certains, l'équipe organisatrice a frappé fort, non seulement en atteignant les objectifs géographiques mais également en renforçant le prestige de l'événement : le tournoi de Paris a été accueilli par le Lycée Louis-le-Grand, en plein cœur du Quartier latin.

d'Aligre (Paris XII^e) se sont lancés dans l'aventure. Après des mois de recherches, ils ont réussi à obtenir l'accord du lycée Louis-le-Grand, notamment grâce aux initiatives d'Antoine Schurtz, nouveau secrétaire du club. Michel Bouchaud, proviseur de l'établissement, est de nouveau vivement remercié.

Pari réussi

L'éditiion 2013 est un succès sur de nombreux points. Les organisateurs avaient tablé, pour un retour intramuros, sur 200 joueurs. La participation a été finalement plus importante, le tournoi confirmant son statut de plus grand tournoi européen en nombre de participants. Des joueurs de toute l'Europe sont venus (notamment de Roumanie, d'Autriche et de République Tchèque).



Le lycée Louis-le-Grand

Le podium

Le classement du tournoi 2013 fut surprenant. En effet, il était attendu un trust sino-cocoriquesque sur le podium correspondant aux niveaux d'inscription. Il s'avère que deux joueurs se sont intercalés entre nos deux plus forts représentants. Le "trop fort" Dai Junfu conserve son titre de vainqueur du tournoi avec un sans-faute. C'est l'hispano-coréen Oh Lluís qui s'est envolé à la deuxième place en battant notamment notre Fan Hui national.

Le Roumain Cristian Pop complète le podium (montrant les bienfaits avérés de la potion magique belge). Fan Hui (4^e) remporte le prix du meilleur européen ; Tanguy Le Calvé (7^e) celui du meilleur espoir français (les prix n'étant pas cumulables). Ce dernier a aussi remporté le tournoi de blitz face à Fabien Lips. Il est également à signaler la prestation de Kévin Trouilleux (1k d'Antony) qui a gagné toutes ses parties, notamment face à Lucretiu Calota, 5^e dan de Roumanie.

Rendez-vous en 2014

Ce renouveau du tournoi de Paris est de bon augure pour l'avenir. Espérons que cette édition posera une première pierre permettant de redorer notre fleuron international.

La réussite du tournoi 2013 est liée à la coordination de l'ensemble des bénévoles, malgré les difficultés et la pression inhérente à la situation. Même s'ils ne sont pas tous cités dans le présent article, je souhaite leur rendre un vif et chaleureux hommage à eux tous. Bravo à vous.

Rendez-vous l'année prochaine !

Pierre Boudailliez

Photo : Judith van Dam - EurogoTV



Gilles Fasola (troisième en partant de la gauche) et l'équipe organisatrice

Une renaissance

Et pourtant, cela n'a pas été une organisation de tout repos. Depuis plusieurs années, l'organisation du plus grand tournoi d'Europe est devenue complexe. En plus de monter une équipe de bénévoles, il fallait ajouter la recherche d'un lieu d'accueil.

C'est avec un certain optimisme que des joueurs regroupés autour de Gilles Fasola et des membres du club de go

L'éditiion s'est également fait remarquer pour un retard de 4 minutes pour la première ronde (à comparer aux heures d'attente de certaines éditions) et par une organisation fluide. Le Tournai de Paris a été également l'objet d'une belle page dans le journal "Le Monde", revenant sur l'histoire du go en France, grâce à l'aide de l'Aligrois Vincent Gillet.

La Fédération Française de Go a soutenu l'organisation, ce qui a permis de garantir une qualité de prix et la venue d'Eurogo-TV.

Un point négatif serait que le froid se soit invité lors du week-end de Pâques (qui célèbre habituellement le retour des températures décentes).

Une soirée conviviale s'est déroulée le vendredi soir au Troll Café (lieu du club d'Aligre) accueillant les premiers joueurs, permettant à certains joueurs favorisés de goûter (et parfois d'abuser) des spécialités belges en bonne compagnie.



Photo : Judith van Dam - EurogoTV

Partie commentée 1

Tournai de Paris

Ronde 5, 1^{er} avril 2013

○ Fan Hui 8d

● Dai Junfu 8d

Noir gagne de 0,5 point, Komi : 7,5

Commentaires : Fan Hui (F), Dai Junfu (D)

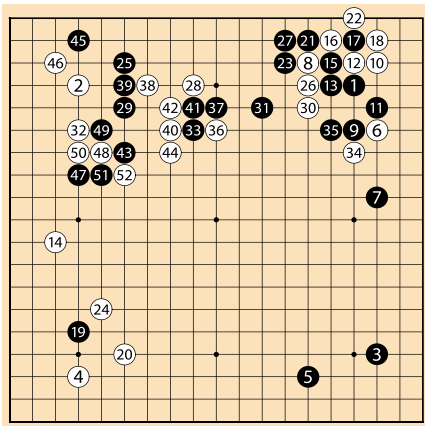


Fig.1 : 1-52

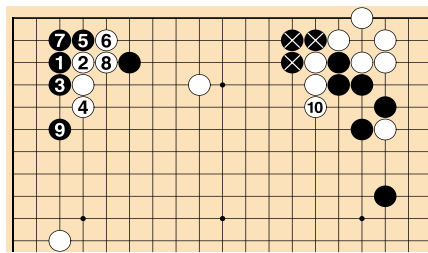
F : Après la séquence de *joseki* moderne jusqu'à Noir 13, le *tenuki* en Blanc 14 est assez courant. Noir 19 n'est pas nécessaire : il peut couper directement en 17 et 21, le *shicho* étant favorable à Noir de justesse. Blanc 24, briseur de *shicho*, affaiblit simultanément cette pierre de *kakari*. Avec la pince en 28, je vise la sortie de la pierre 8. Noir ne doit pas choisir l'invasion au *sansan* (Dia.1).

D : Le *nobi* en Blanc 30 n'est pas nécessaire. L'échange avec Noir 31 m'a permis de jouer plus facilement le *boshi* en 33 qui met de la pression sur la pierre blanche 28.

F : Noir essaie d'enfermer Blanc avec 33, mais je suis content de sortir avec une bonne forme jusqu'à 44.

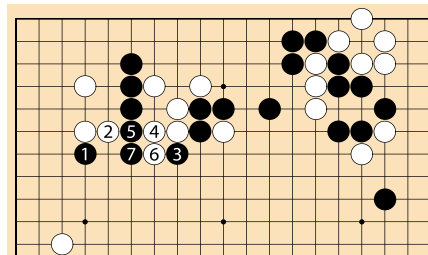
D : J'ai manqué un *tesuji* au moment de Noir 43 (Dia.2).

F : Noir 47 est agressif, peut-être même un peu trop : je coupe volontiers en 48 et 52.



Dia.1

F : Si Noir entre au *sansan*, Blanc finit *sente* et s'étend en 10 pour affaiblir les trois pierres noires X. Ce résultat est favorable à Blanc.



Dia.2

D : J'aurais pu jouer le *tsuke* en 1 à la place de 43, c'était un *tesuji* intéressant. La situation me paraît difficile pour Blanc après Noir 7.

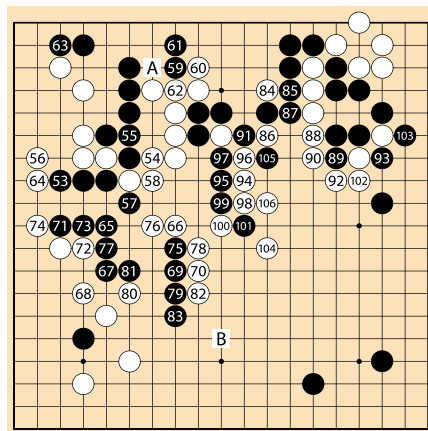


Fig.2 : 53-106

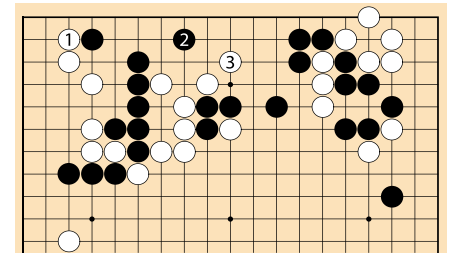
F : Le combat à l'ouest est favorable à Blanc. Cependant, je commets quelques erreurs : 56 est meilleur en 63, 60 en A (voir Dia.3 et Dia.4). Malgré tout, Blanc semble en avance et pousse Noir vers les *dame* avec le *tsuke* en 70.

D : Noir 71 n'était pas le bon timing pour me renforcer (Dia.5).

F : 80 est un coup très agréable qui déforme Noir et qui protège le bord est. Après une longue réflexion, j'ai choisi 84 à la place de B (Dia.6), le but avec B étant de renforcer le centre et d'enfermer Noir.

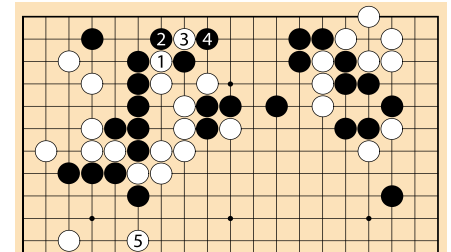
D : Blanc 84 n'est pas nécessaire, Blanc B m'aurait fait plus peur (Dia.7).

F : La coupe en Noir 101 est une erreur, puisque cette pierre de coupe est prise en *geta* avec 104. L'avance de Blanc me paraît nette à ce stade-là.



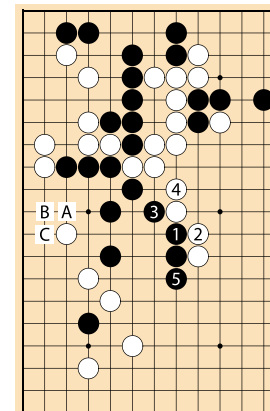
Dia.3

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



Dia.4

F : Blanc doit jouer 1-3. Il finit la séquence locale en *sente* pour lancer une attaque avec 5.



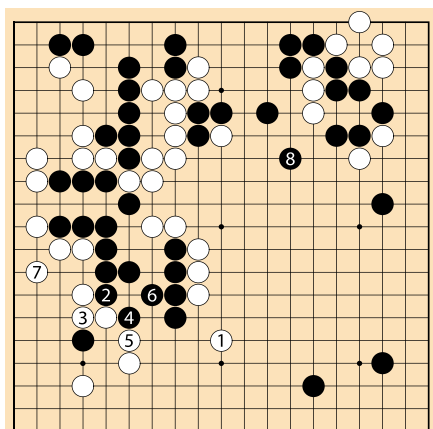
Dia.5

D : Il faut se consolider d'abord avec 1 à 5. Noir peut toujours exploiter la faiblesse avec le *tsuke* en A, (si blanc répond en B, Noir coupe en C).



Photo : Judith van Dam - EurogoTV

Tournai de Paris 2013



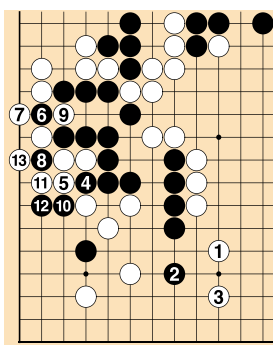
Dia.6

F : Blanc 1 est très tentant, mais j'ai eu peur que Noir vive en *sente* ou qu'il crée trop d'*aji* dans mon territoire. Après Blanc 7, il n'est pas évident de tuer le groupe noir.

D : Je pensais jouer autrement en réponse à Blanc 1.



Fan Hui



Dia.7

D : Blanc 1-3 met beaucoup de pression sur les pierres noires. Je peux créer de l'*aji* chez Blanc avec une suite telle que Noir 4-12, mais mon groupe central n'étant pas vivant, le risque est aussi énorme pour moi. La partie deviendra alors "mort subite".

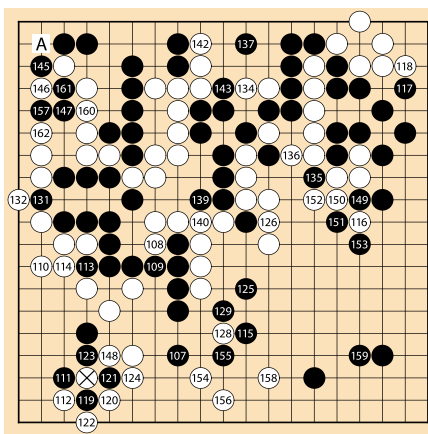


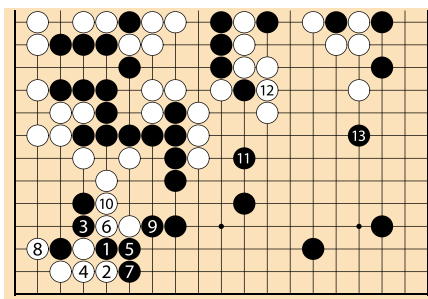
Fig.3 : 107-162

127-133-141 en 119, 130-138-144 en X

D : Pour ma part, je crois maîtriser la partie avec le *tobi* en 107. Mais Noir 119 est une erreur grave (Dia.8). J'aurais pu éviter le *kô*.

F : À partir de là, je me suis mis à reculer pour vouloir trop garder mon avance. Quand Noir sonde la réaction adverse avec la coupe en 135, Blanc 136 n'est pas la bonne réponse (Dia.9), puisque Noir gagne des points avec la coupe en 149 plus tard.

La capture du *kô* en 144 manque également de sévérité : il faut jouer A pour laisser Noir vivre petit. Noir 145, 147, qui sanctionne cette erreur, m'a mis en panique. Au lieu de résoudre le *kô* avec 148, j'aurais dû répondre en 157 pour protéger le coin. Noir gagne encore des points en *sente* jusqu'à 162 dans le coin nord-ouest. On voit sa confiance en le coup 159 protégeant solidement le coin. Mais la partie est serrée.

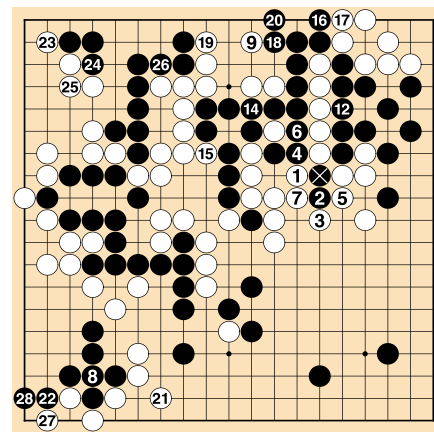


Dia.8

D : Au lieu de couper en 119, il suffit de jouer 1-9. Noir aurait pu s'en sortir sans *kô*.



Dai Junfu



Dia.9

10-13 en X, 11 en 2

F : J'aurais dû capturer la pierre de coupe avec Blanc 1 et 3. Ce sacrifice permet à Noir de vivre en *sente* avec 4 et 6 pour connecter le *kô* en 8, mais Blanc peut profiter de la faiblesse de Noir pour jouer beaucoup de coups *sente*, tels que 9, 19, 23. Il reste également un *kô* au sud-ouest avec 27. Blanc garde son avance.

D : Noir peut vivre sans condition avec la descente en 28. La partie reste serrée.

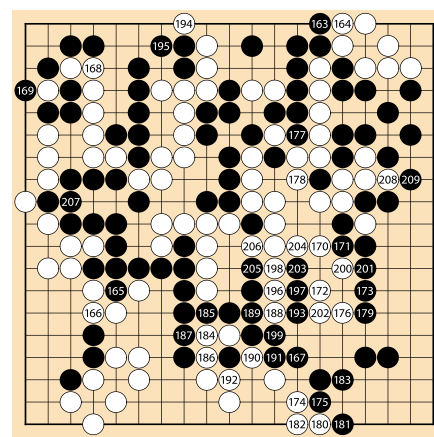
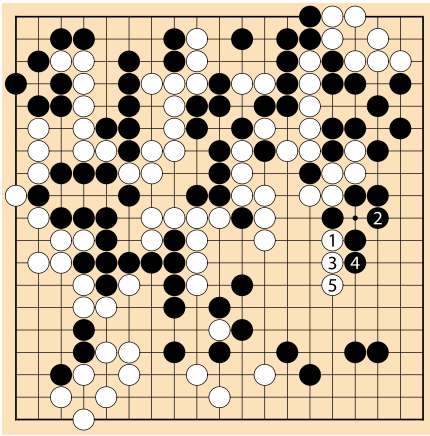


Fig.4 : 163-209

127-133-141 en 119, 130-138-144 en X

F : Blanc 170 était sans doute la dernière chance pour moi. J'aurais dû couper en 171 pour réduire davantage le territoire noir à l'est (Dia.10). Avec 173, Noir paraît en avance, même si l'écart n'est pas très important.



Dia.10

F : Blanc aurait dû réduire le territoire noir avec 1 et 3.

Partie commentée 2

Tournai de Paris
Ronde 1, 30 mars 2013

○ Ondrej Silt 7d (République tchèque)

● Tanguy Le Calvé 5d

Noir gagne par abandon, Komi : 7,5

Commentaires : Noguchi Motoki

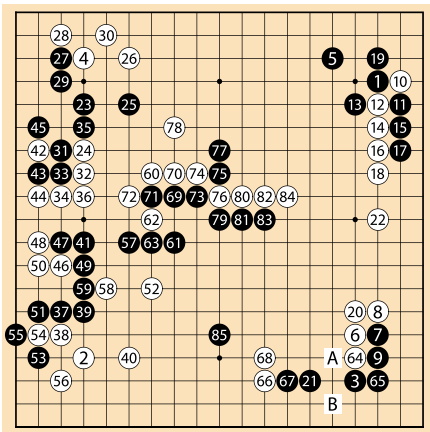


Fig.1 : 1-85

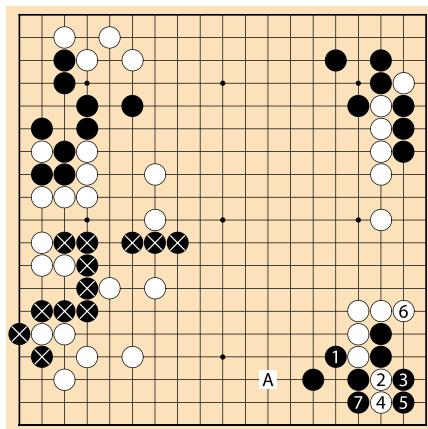
La séquence jusqu'à 22 est classique : Noir gagne des points, Blanc de l'influence. En revanche, Noir 35 est plus habituel en 36 ou 44, le résultat de la partie est favorable à Blanc puisque Noir n'est pas totalement vivant. Cependant, Blanc 42 est localement un *tesuji* mais problématique car il fait parfaitement vivre Noir. Noir 53 n'est pas nécessaire, il suffit de sortir directement en 57 pour garder l'invasion au *sansan*. Noir 65 me paraît meilleur en A dans cette position (Dia.1). L'échange de Noir 67-Blanc 68 fait

disparaître la menace en Blanc B, mais il renforce beaucoup le *moyo* adverse au sud. Le *hane* en Noir 75 est abusif, le *nobi* en 76 est meilleur. La coupe en 76 fait travailler l'influence de Blanc sur le bord est. Noir tente de réduire le *moyo* adverse et de retourner la situation avec 85.



Photo : Judith van Dam - EurogoTV

Ondrej Silt



Dia.1

Étant donné qu'il existe des pierres faibles à gauche (X), Noir a intérêt à gagner de l'influence en dévalorisant le coup blanc en A. La séquence jusqu'à 7 me paraît plus adaptée à la situation.



Photo : Judith van Dam - EurogoTV

Tanguy Le Calvé

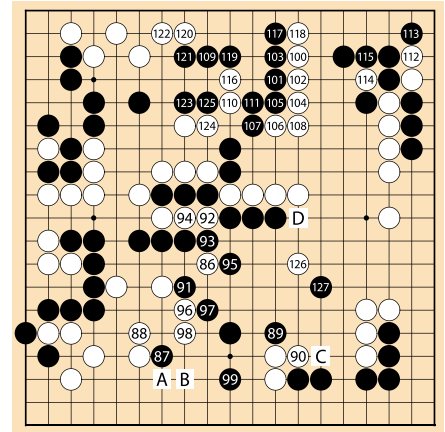


Fig.2 : 86-127

Blanc 86 cherche à séparer les pierres noires. Le combat aboutit à un échange où Blanc capture trois pierres au centre et Noir envahit le bord sud. Ce résultat est favorable à Blanc qui a obtenu, selon Tanguy, un "dos de tortue de super Saiyan". Cependant, l'écart n'est pas si important qu'il ne paraît. Blanc 96-98 est meilleur en A, l'échange avec Noir 99 fait perdre des points. Noir réduit habilement le *moyo* blanc au nord aussi et à ce stade-là, la partie est très tendue. Blanc agrandit le *moyo* est avec 126, mais ce coup me paraît meilleur en A ou B pour assurer le coin sud-ouest. Blanc a du mal à répondre à la contre-attaque noire en 127 à cause de ses faiblesses autour de C ainsi que D.

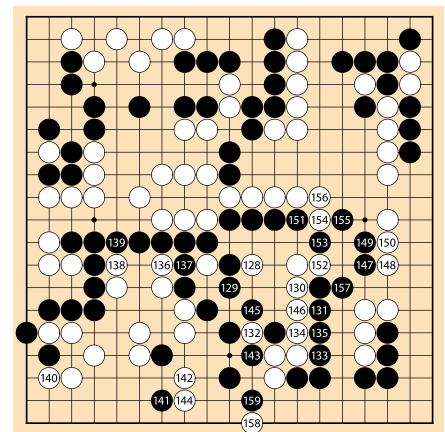


Fig.3 : 128-159

Blanc cherche désespérément des failles dans les formes de Noir avec 128-134 mais cela ne fait que renforcer l'adversaire : au lieu de jouer 130, il aurait dû patienter en se consolidant avec 133. En exploitant les faiblesses adverses avec 147-149, Noir finit par capturer 9 pierres blanches. La patience de Tanguy au *chûban* a porté ses fruits à la fin pour battre un des meilleurs joueurs européens.

Championnat de France des jeunes 2013

Cette année, c'était exceptionnel, parce que le championnat de France des jeunes a eu lieu en deux temps et en deux lieux différents. Les catégories lycée et collège ont été organisées les 11 et 12 mai à l'ENS à Cachan comme les années précédentes. Mais les écoliers de primaire se sont réunis le 1er et le 2 juin à l'École Bizanet de Grenoble.

15 jeunes ont participé dans la catégorie lycée, de 5d jusqu'à 30k. Tanguy Le Calvé l'a emporté avec un score parfait de 5 sur 5. C'était sa troisième victoire consécutive dans cette catégorie. Ambroise Recart-Conort et Thibaud Naegele sont aussi montés sur le podium avec 4 victoires chacun. Félicitons Tiffany Larquemin qui a joué toutes ses parties, malgré une grande différence de niveau.

Résultats

Catégorie lycée

Classement	Joueur	Niveau	Club
1	LE CALVÉ Tanguy	5d	Nantes
2	RECart-CONORT Ambroise	2d	Marly
3	NAEGELE Thibaud	1k	Vannes
4	CHETIOUI Benjamin	3d	Strasbourg (collège Saint-Etienne)

Catégorie collège

Classement	Joueur	Niveau	Club
1	OUGIER Ariane	2k	Antony
2	OUGIER Guillaume	2k	Antony
3	MOCCELIN Angelino	2k	Orsay
4	JEVAUDAN Tom	9k	Valréas

Catégorie primaire

Classement	Joueur	Niveau	Club
1	SCRIBE Isaac	3k	Aubenas
2	DURAND Tudual	15k	Montpellier
3	ANDRE Noa	20k	Cachan
4	ADOMO Adil	20k	Grenoble (collège Lucie Aubrac)



La joyeuse bande de la catégorie primaire : Ahmed, Clovyc, Salomé, Isaac, Tudual, Léopoldine, Aliénor, Aurélien (en arrière-plan), Noa, Borhan et Adil devant Ismael, encadrés par In-seong Hwang, José Olivares et Dominique Cornuéjols.

Dans la catégorie collège, où 16 joueurs ont participé, la première place a été beaucoup plus disputée. A la dernière ronde, Angelino Moccelin était vaincu et menait largement dans sa partie contre Guillaume Ougier, lorsqu'il s'est mis en *damezumari*. Cette grosse bourde a permis à la sœur de Guillaume, Ariane, de remporter la catégorie collège, avec le score de 4 sur 5. Elle est la première fille championne de France dans cette catégorie.

L'organisation du Championnat était bien rodée et la retransmission des parties sur KGS était impeccable. Bravo aux organisateurs et surtout au Club de Cachan et à Michel Trombetta pour leur participation active à l'événement !

Changement de décor

Trois semaines plus tard, la catégorie primaire a été organisée dans le centre-ville de Grenoble, avec 12 écoliers venant de 4 régions (Normandie, Ile-de-France, Méditerranée et Rhône-Alpes). Vu le nombre de participants, le championnat s'est déroulé en 5 rondes, et non pas en round-robin comme d'habitude. C'est Isaac Scribe qui est sorti vainqueur de sa catégorie, pour la troisième fois consécutive.



Les vainqueurs catégorie primaire, de gauche à droite : Noa André, Tudual Durand, Isaac Scribe



Photo : Olivier Dulac

Aliénor, la benjamine des participants à seulement 5 ans

Aliénor Kammerer-Tauziac était la participante la plus jeune, à seulement... 5 ans ! Remercions particulièrement In-seong Hwang pour sa présence très appréciée. Il a joué en simultanées contre les 12 jeunes primaires et à la fin une partie pédagogique contre Isaac.

Rencontre amicale franco-allemande

Pour la première fois, alors que le championnat allemand des catégories moins de 18 ans, moins de 15 et moins de 11 venait également de se dérouler, on a eu l'idée d'opposer chaque champion, vice-champion et vice-vice-champion à son homologue de l'autre pays, dans chaque catégorie. Résultat : 5/4 en faveur de la France !

Toru Imamura

Voici quelques moments clés des parties jouées au championnat de France jeunes 2013 :

Partie commentée 1

**Championnat catégorie collège
Cachan, ronde 4, 12 mai 2013**

○ Angelino Moccelin 2k

● Ariane Ougier 2k

Blanc gagne de 10,5 points, Komi : 7,5

Commentaires : Motoki Noguchi

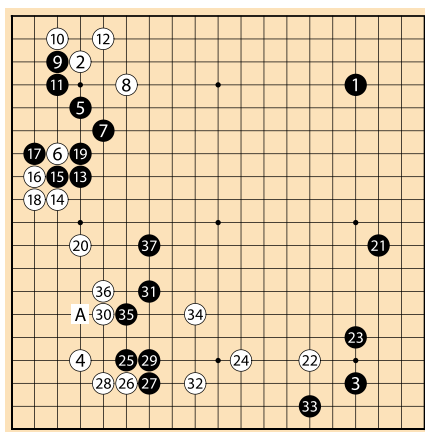


Fig.1 :

Coups 1 à 37 de la partie

A l'issue des trois premières rondes, les deux joueurs sont à 3 victoires et par conséquent les favoris du championnat. Angelino prend de l'avance au *fuseki*. Noir 25 est meilleur en 26. La connexion en Noir 29 est un peu lourde, je préfère A pour affaiblir les quatre pierres blanches en haut (14, 16, 18 et 20). Blanc construit un gros territoire à gauche en attaquant.

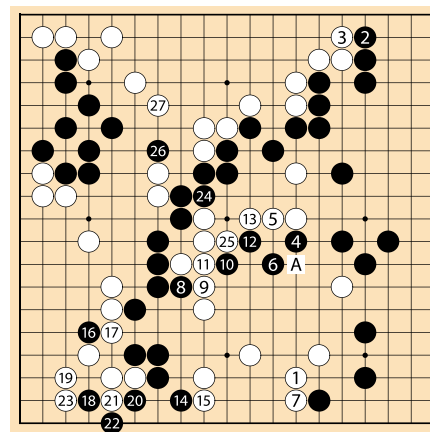
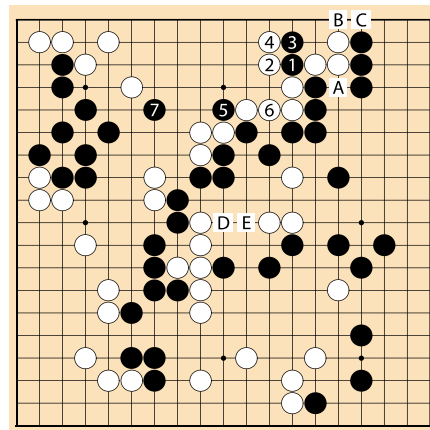


Fig.2 :

Coups 72 à 98 de la partie

Cependant, la partie se complique au yose. Blanc 1 est meilleur en A pour consolider le centre. Noir 4 et 6 crée énormément de faiblesses chez Blanc. Il n'est pas normal que Blanc construise autant au nord : dans la partie, Noir manque une occasion (Dia.1).



Dia.1

Noir peut d'abord couper en 1 (à la place de 12 du diagramme précédent) et 3. Ce coup assure les deux *sente* en A et B (dans la partie, Blanc a pu jouer C en *sente* plus tard) et apporte quelques points à Noir. Ensuite, ce sacrifice permet de couper en 5 en *sente*. Ce coup aide beaucoup pour la réduction au nord avec 7. Blanc ayant des grosses faiblesses au centre (D, E), il ne peut pas contre-attaquer. Dans la partie, Blanc conserve le maximum de points dans son territoire et remporte la partie : Angelino est donc à 4 victoires.



Les vainqueurs des catégories collège et lycée, de gauche à droite : Ambroise Recart-Conort, Thibaud Naegele, Angelino Moccelin, Guillaume Ougier, Ariane Ougier, Tanguy Le Calvé

Photo : Michel Trombetta

Championnat jeunes 2013

Partie commentée 2

Championnat catégorie collège
Cachan, ronde 5, 12 mai 2013

○ Guillaume Ougier 2k

● Angelino Moccelin 2k

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

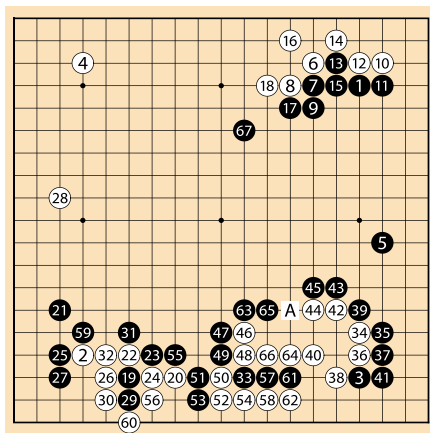
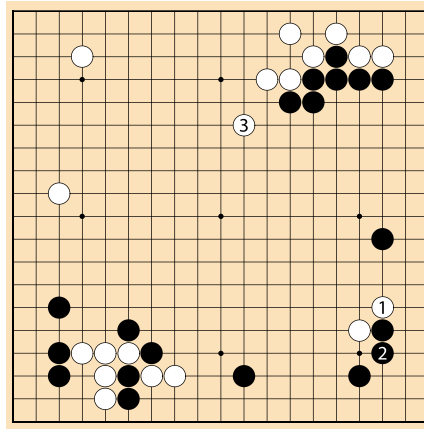


Fig.1 :

Coups 1 à 67 de la partie.

La ronde 5 oppose Angelino et Guillaume (3 victoires). Encore une fois, Angelino fait un très bon début. Noir 11 est meilleur en 13, Noir 33 est plus raisonnable en 40. Cependant, Blanc 36 est très lourd (voir Dia.1). A la place de 46, Blanc doit absolument s'étendre en A. Noir connecte ses pierres et construit un *mo-yô* immense. Nul besoin de dire qui est en avance.



Dia.1

Blanc peut échanger 1 et occuper la frontière des deux *mo-yô* en 3. Ce point annule également l'influence noire au nord-est.

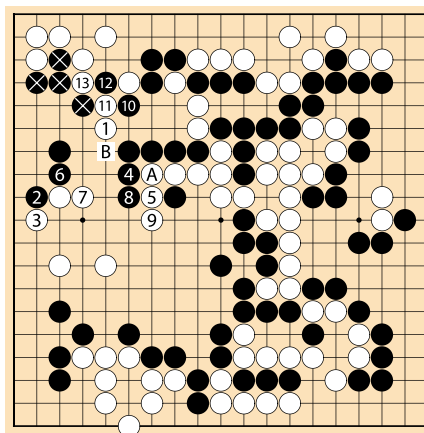


Fig.2 :

Coups 144 à 156 de la partie.

Noir s'en sort bien au *chûban* et il conserve son avance. En plus, l'énorme dragon en A n'est toujours pas vivant ! Blanc tente de retourner la situation avec une contre-attaque en 1. Noir 2 est meilleur en B pour se connecter quitte à sacrifier les 4 pierres en X. Tous les coups noirs de 2 jusqu'au 12 renforcent Blanc. Le vent commence à tourner légèrement...

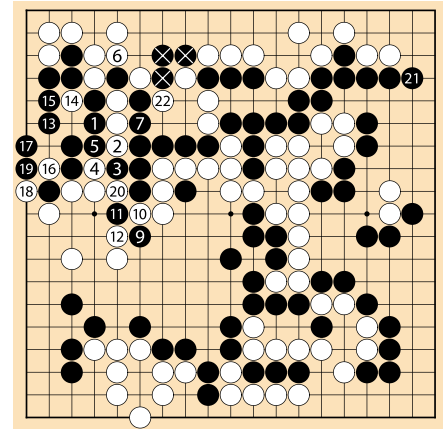


Fig.3 :

Coups 157 à 178 de la partie.

Même avec une forme pénible, Noir vit avec 13 et sa victoire est certaine. Cependant, il a dû crier quand il a vu la coupe en 22 : avec le coup précédent en 20, Blanc a mis discrètement 9 pierres noires en *damezumari*. En plus cette coupe en 22 est *sente* car elle menace la capture des trois pierres X !!!

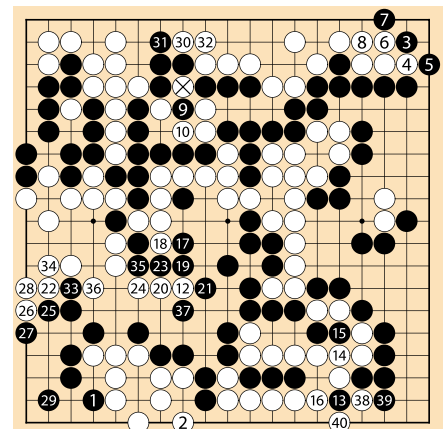


Fig.4 :

Coups 179 à 218 de la partie, Noir 11 connecte en X.

Malgré cette perte énorme, la partie n'est pas finie. Blanc 4 est une erreur, il faut évidemment connecter en 9. Noir 21 est meilleur en 22 ou 38. Le coup perdant est sans doute 37. Ce yose central vaut à peine 4 points *gote*, tandis que la capture en 38 en vaut au moins 8. Si Noir avait connecté en 38, la partie aurait été encore très serrée. Ainsi Guillaume aide sa grande sœur à devenir la première championne collégienne de l'histoire.



Pavillon des Jardins de l'ENS à Cachan

Photo : Michel Trombetta

Partie commentée 3

Championnat catégorie lycée
Cachan, ronde 5, 12 mai 2013

○ Tanguy Le Calvé 5d

● Benjamin Chétoui 3d

Blanc gagne par abandon, Komi : 7,5

Commentaires : Motoki Noguchi

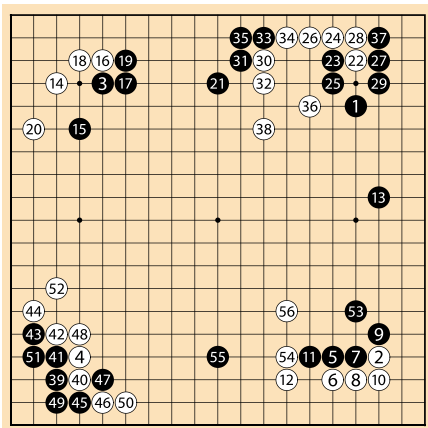
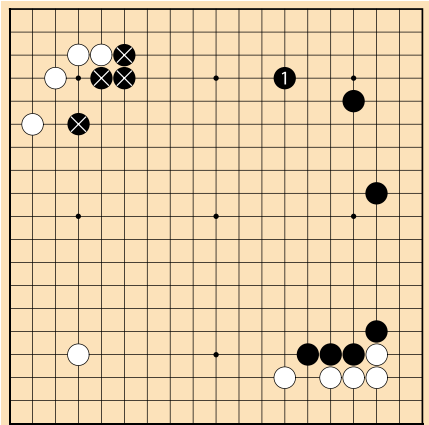


Fig.1 : 1-56

Tanguy écrase ses rivaux avec sa force et son évaluation. Il prend de l'avance dès le *fuseki*. Noir commence avec deux 4-5 (*takamoku*) mais pour faire travailler cette ouverture insolite, il faut davantage de fantaisie : Noir 21 est ainsi trop banal à mon goût (Dia.1). Noir 37 n'est pas nécessaire, l'échange avec blanc 38 est favorable à Blanc qui se consolide en réduisant le *moyô* adverse. Noir 39 est meilleur en 53, 49 en 50.



Dia.1

Avec Noir, j'essaierais de faire une (très) large extension à partir des pierres au nord-ouest (X). D'après mes expériences, sans recourir à de tels coups, il est difficile de gérer ce *fuseki*.

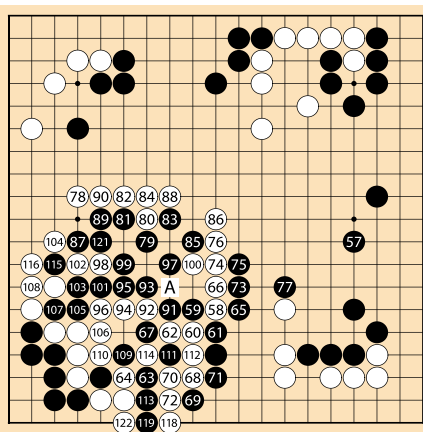


Fig.2 : 57-124

117 en 111, 120 en 114, 123 en 115, 124 en 102

Blanc attaque Noir de façon solide et conserve son avantage. Noir tente une nouvelle invasion avec 79 et obtient un *kô* (Blanc aurait dû jouer A pour capturer deux pierres noires et de se connecter à la place de 110), mais l'écart étant assez important et Blanc étant solide partout, Noir ne parvient pas à retourner la situation.



Quelques souvenirs du championnat catégorie primaire à l'école Bizanet à Grenoble. Merci à Olivier Dulac pour les photos !

Coupe PANDANET Saison 2012-2013

La première partie de la compétition a posé les bases d'un championnat où les favoris tiennent déjà le haut du classement. La France a commencé par un départ un peu difficile mais rien n'était encore fixé lors de notre dernier article.

La question est donc de savoir quels pays participeront à la finale en Pologne et si des outsiders peuvent faire vaciller les favoris.

Notre article reprend cette rétrospective de la saison 2012-2013 à partir de la sixième ronde jusqu'à la fin de la phase éliminatoire.

Sixième ronde

La suite pour la France ne se poursuit pas de la meilleure manière puisque l'Ukraine d'Artem Kachanovsky remporte le match, Benjamin Papazoglou apportant cependant une victoire.

Le deuxième pays victorieux est la Hongrie, qui bat Israël. L'Allemagne, en bas de classement, réussit à arracher le match nul face à la Russie.

Ce n'est pas le seul résultat d'égalité de cette ronde puisque la Serbie contre la Suède et la République Tchèque face à la Roumanie se séparent sur le même score.

Septième ronde

Jouée le 5 mars, la septième ronde s'annonce comme le printemps de la France. Celle-ci réalise un sans-faute face au promu Israël.

La Russie s'offre également un "all in" face à la Suède, comme la République Tchèque face à l'Allemagne. Avec une seule victoire avec une partie perdue, la Serbie, jusqu'alors en difficulté réussit à battre la Hongrie. Alors que cette rencontre semblait être disputée, finalement, la Roumanie explose son voisin ukrainien.

Par des résultats inattendus et sans appel, les cartes sont redistribuées et ne laissent aucune évidence pour les pronostics.



Rémi Campagnie 5d

Huitième ronde

La France confirme sa bonne forme, s'offrant cette fois-ci une victoire très importante face à la Roumanie et peut encore croire à la qualification.

La Russie conforte sa qualification en réalisant un carton plein contre la Hongrie. Les autres résultats sont conformes aux attentes, la Serbie battant Israël, la République Tchèque la Suède et l'Ukraine l'Allemagne.

Les calculs s'effectuent car rien n'est perdu pour la France qui peut encore rêver d'aller en Pologne.

Neuvième ronde

Une tension plane sur cette ronde. Plusieurs pays peuvent encore participer à la phase finale. La neuvième ronde s'est déroulée le 30 avril dernier.

Dans la course au maintien, la Suède empoche un match nul face à l'Ukraine et Israël face à la Roumanie. La Russie élimine la Serbie, la laissant au pied de la qualification. La Hongrie perd lourdement (4 - 0) face à la République Tchèque.

Un problème technique a causé des interruptions dans les parties décisives. La reprise autorisée de la partie entre Rémi Campagnie (FR) et Zhao Pei (DE) entraîne le recours de la Hongrie pour jouer la partie entre Marko Peter¹ (HU) et Alexey Lazarev (RU) lors de la ronde précédente, le hongrois ayant également eu des problèmes techniques.

Pour Antoine Fenech,

"Notre qualification serait alors conditionnée par une victoire de Rémi et une défaite du Hongrois Peter Marko contre le Russe Alexey Lazarev."

Alexey Lazarev conserve sa victoire de la ronde précédente.

La partie Pei-Campagnie n'est plus que la dernière condition pour qualifier la France. Malheureusement, elle ne sera pas remplie, la belle Allemande



Christian Pop 7d

remportant finalement la partie après de nombreux rebondissements. L'Allemagne arrache ainsi le match nul.

Bilan de la phase de qualification

Podium	Pays
1	Russie
2	République Tchèque
3	Ukraine
4	Hongrie

Ces pays se disputeront le titre lors du Congrès Européen en août prochain.

La France finit au pied du podium, à égalité avec la Roumanie et la Serbie, mais avec un meilleur départage. La course à la quatrième place a donc été très serrée et tendue. L'Allemagne est reléguée en ligue B pour la saison prochaine.

À égalité avec la Suède mais avec un départage moins bon, Israël est contraint de jouer le play-off face à l'Autriche (deuxième de la ligue B), et se maintient en ligue A pour l'année prochaine.

À propos des autres ligues

Ligue B

La Finlande revient en ligue A en finissant premier de la ligue B. L'Autriche arrache la deuxième place aux Pays-Bas, grâce à un meilleur nombre de victoires du premier goban.

En bas de tableau, le Royaume-Uni est relégué directement en ligue C. La Suisse finit à l'avant dernière place. Le match en play-off entre la Slovaquie et la Suisse ne tourne pas en faveur des Helvètes.

Ligue C

La Slovaquie remporte la saison et revient en ligue B. La Slovaquie, deuxième, est également promue de nouveau dans la ligue supérieure.

Pierre Boudailliez

¹ en Hongrie, le nom précède le prénom.

Championnat d'Europe par équipes

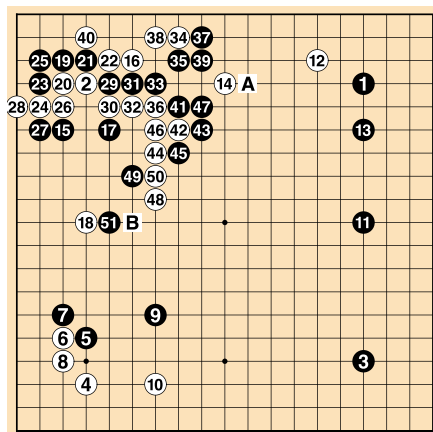
Partie commentée

Championnat d'Europe par équipes
Ronde 8, le 9 avril 2013

○ Rémi Campagne 5d (France)

● Cristian Pop 7d (Roumanie)

Blanc gagne de 0,5 points. Komi : 6,5



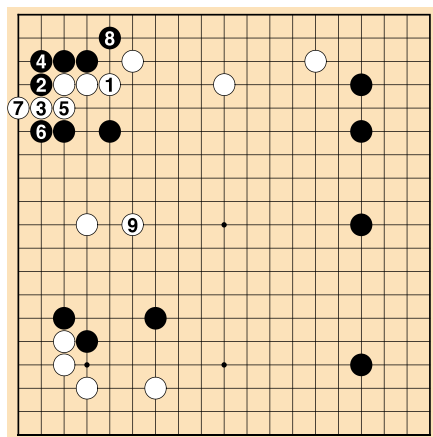
Commentaires : Fan Hui

Fig.1 : 1-51

Noir 9, c'est le style de Cristian Pop, quand il est Noir, il joue tout le temps ce *joseki*.

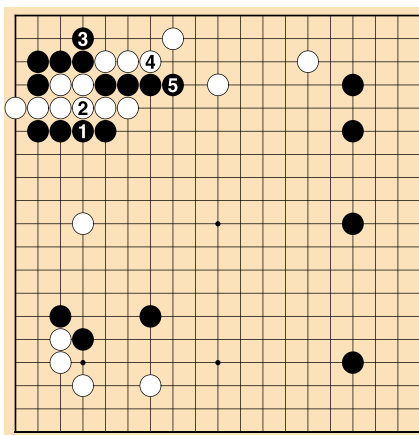
Si Blanc compte répondre 16 à l'approche Noir 15, c'est mieux de jouer le coup 14 en A, car il y a moins de faiblesses dans cette position.

L'entrée au *sansan* en Noir 19 me paraît prématurée. La forme normale est de jouer en B pour attaquer la pierre blanche à gauche. Avec 22, Blanc lance un combat compliqué (voir Dia.1). Noir se complique la vie avec 35 (voir Dia.2). Blanc 36 est un bon coup !



Dia.1

Pour Blanc, c'est peut être plus simple de jouer comme ça (coup 1 à la place du coup 22). Une fois que la pierre blanche à gauche est sortie, les deux groupes noirs sont faibles.



Dia.2

Pour Noir, c'est beaucoup plus simple de jouer cette séquence, le coin est quasiment vivant (coup 1 à la place de 35). Blanc a maintenant deux problèmes en même temps, c'est difficile pour lui.

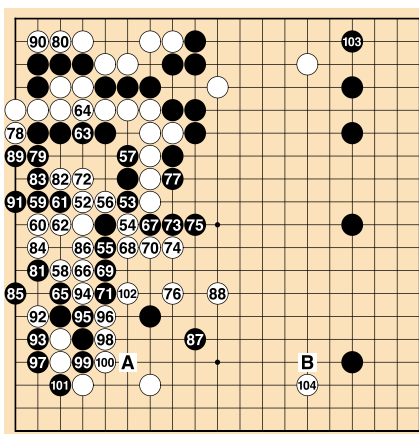
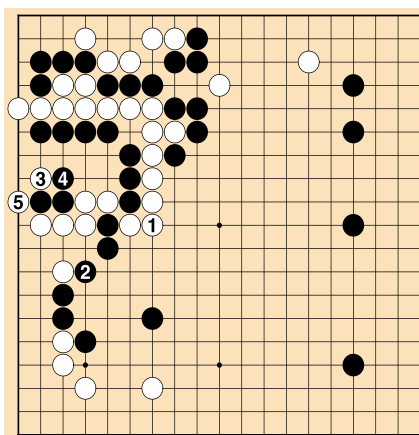


Fig.2 : 52-104

Blanc 66 pourrait être joué autrement (voir Dia.3). Je suppose que Noir a oublié l'échange en A avant de jouer son coup Noir 89 ! Blanc 92 est-il nécessaire ? Pourquoi ne pas couper en 94 directement ? Après Blanc 102, Blanc est en avance. C'est plus simple de jouer Blanc 104 en B.



Dia.3

Il suffit de connecter l'extérieur directement, localement Noir n'a aucune chance de gagner le semeai (coup 1 à la place de 66).

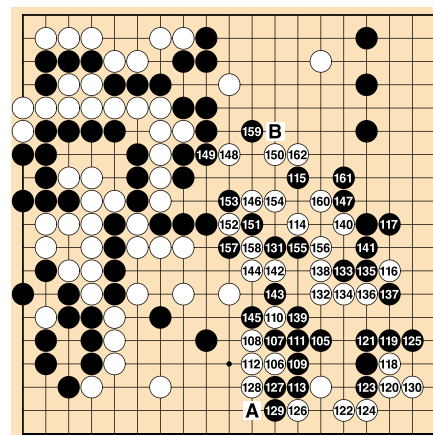
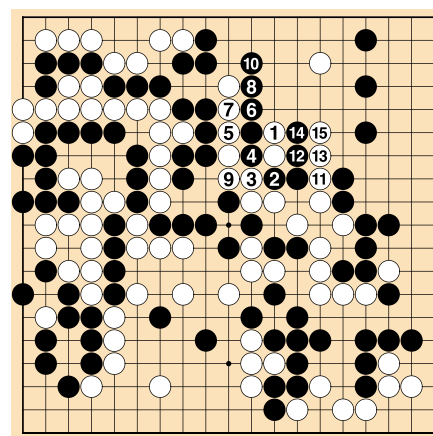


Fig.3 : 105-162

Blanc 126 est une idée bizarre. C'est mieux de jouer directement le tobi en A.

Pourquoi ne pas jouer Blanc 162 en B ? (voir Dia.4)



Dia.4

Pour Blanc, c'est bien mieux que la partie (coup 1 à la place de 162).

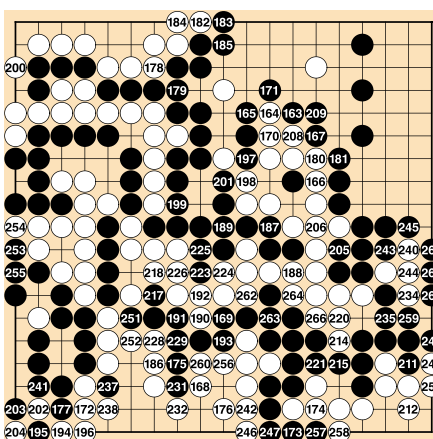


Fig.4 : 163-267

207, 213, 219, 227, 233, 239 en 195
210, 216, 222, 230, 236 en 204

Noir a gagné pas mal de points au yose, mais pas assez pour gagner la partie.

Fan Hui

Tournoi de Strasbourg 2013

Le tournoi de Strasbourg s'est déroulé les 25 et 26 mai derniers. 76 joueurs étaient attendus, pour une participation effective de 78 joueurs qui comptaient notamment Fan Hui, récemment devenu français et Rémi Campagnie, qui ne sont pas des habitués du tournoi. On notera l'absence regrettable de Thomas Debarre à cette édition, malheureusement trop pris par ses études.

Le top groupe, comme à son habitude, était composé de 16 joueurs avec 10 joueurs 5d et plus ! Cho Seokbin et Fan Hui étaient évidemment favoris ; le coréen, vainqueur des trois éditions précédentes, allait-il enfin être détrôné ?

La première journée se déroule sans surprise : Fan Hui, Cho Seokbin, Motoki Noguchi et Viktor Lin se qualifient pour les demi-finales en gagnant toutes leurs parties. Ladite journée se termine sur pléthore de joueurs de Go partageant les habituelles tartes flambées du tournoi de Strasbourg.

C'est le lendemain que les plus grandes batailles doivent être livrées. La troisième ronde commence à 10 h et tout le monde commence à parier sur les résultats des demi-finales : Fan Hui est favori contre Viktor Lin, tandis que Cho Seokbin l'est contre Motoki Noguchi.

Seokbin et Motoki se sont affrontés l'an dernier dans une finale très disputée où Seokbin a remporté la victoire de 2,5 points. Qui du tenant du titre ou du maître de Strasbourg l'emportera ? Motoki subit cependant une coupe très violente et abandonne assez rapidement.

La partie vers laquelle tous les yeux se tournent alors (tout du moins, ceux qui ne la regardaient pas) est celle de Fan contre Viktor.

À ma première arrivée à la table, j'ai été surpris de compter Viktor en avance sur le terrain. Son jeu semblait être au beau fixe et une défaite de Fan



Les 16 toppers

était à envisager. Malheureusement pour Viktor (et heureusement pour la France), Fan remporte tout de même la partie d'une marge impressionnante de 8,5 points : le pédagogue national affrontera finalement le tenant du titre dans une finale qui fait saliver tous les joueurs. Certains, comme Pascal Mueller, décident même de ne pas jouer la dernière partie pour y assister... après les repas.

La dernière ronde est un soulagement pour certains ("Oh mon Dieu, j'ai vraiment fait n'importe quoi sur ce tournoi, vivement la fin !") et très excitante pour d'autres ("Oh mon Dieu, j'ai vraiment fait n'importe quoi sur ce tournoi, mais la finale est juste trop excitante !").

La bataille fait rage du côté de la table finale, mais l'avantage tourne doucement vers Seokbin, et Fan n'a pas d'autre choix que de combattre rageusement pour lui enlever l'avance qu'il a assurée.

La défaite de Fan est scellée lorsque son immense dragon meurt : le tournoi de Strasbourg ne verra pas de nouveau champion cette année et, pour la quatrième fois, Seokbin se montre à la hauteur des attentes de ses fans.

Après la fin de toutes les parties, on procède à la remise des prix, source de cris de joie pour certains et de grincements de dents pour d'autres. Tous les joueurs à trois victoires et plus sont récompensés généreusement pour leur performance tandis que Seokbin prépare sa piscine à billets pour étayer son premier prix.

Un tournoi génial et haletant, qui devrait séduire encore plus de joueurs l'an prochain !

À bon entendeur, salut !

Partie commentée

Strasbourg 2013, finale, 26 mai 2013

○ Fan Hui 8d

● Cho Seokbin 8d

Noir gagne par abandon, *Komi* : 6,5

Commentaires : Fan Hui.

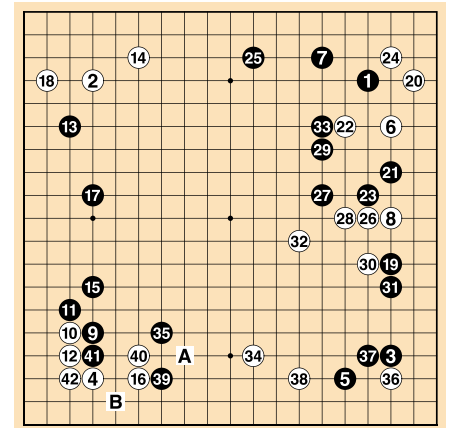


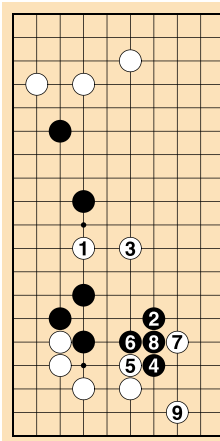
Fig.1 : 1-42.

Jusqu'à Noir 33, la partie est plutôt normale. Blanc 34 est un coup douteux ! (Voir Dia.1)

Noir 35 est un très joli coup. La position de Noir à gauche devient très intéressante. Blanc 36 est un coup de test, mais ce n'est pas nécessaire, c'est mieux de protéger directement en A. Noir 39, la forme blanche devient très désagréable ! Blanc 42, Blanc aurait du répondre en B, même si c'est désagréable, c'est toujours mieux que la partie.

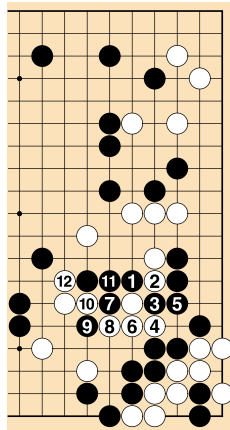


Cho Seokbin



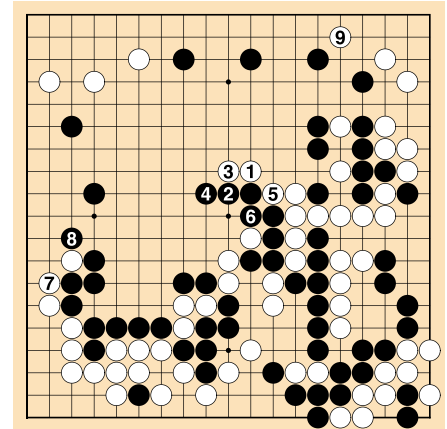
Dia.1

C'est mieux pour Blanc d'entrer directement chez Noir (coup 1 à la place de 34 de la partie) !



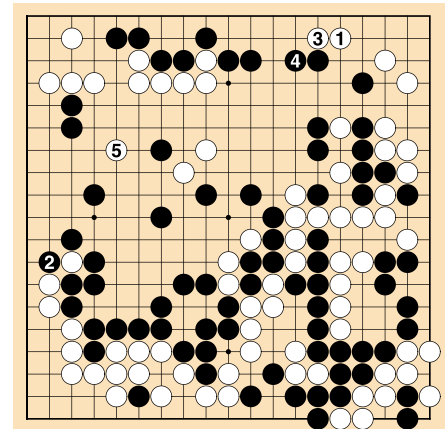
Dia.2

Noir ne peut pas couper Blanc directement, il y a pas mal de faiblesses autour de Noir (coup 1 à la place de 85).



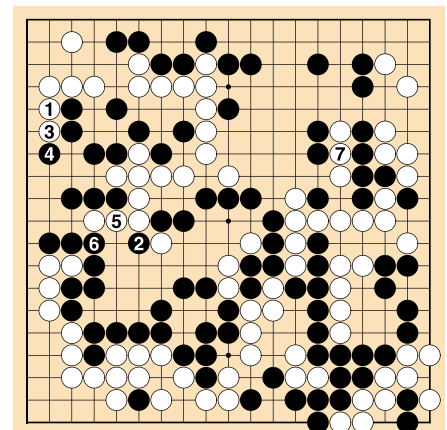
Dia.4

C'est mieux pour Blanc de jouer cette séquence (coup 1 à la place de 124).



Dia.5

C'est mieux pour Blanc de jouer comme ça, même en retard, il y a encore une chance (coup 1 à la place de 154).



Dia.6

C'est la dernière chance de Blanc, la partie reste compliquée (coup 1 à la place de 178) !

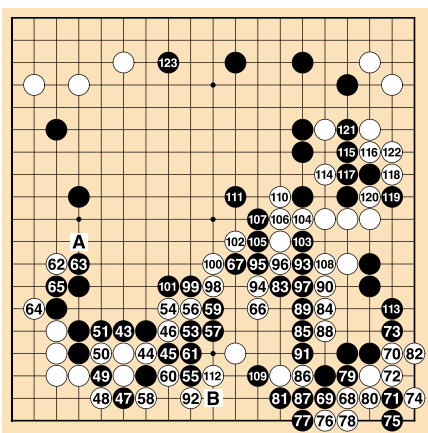


Fig.2 : 43-123.

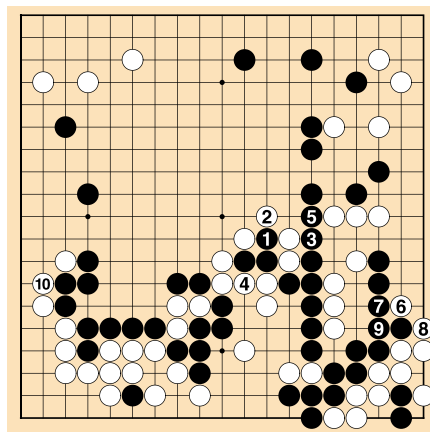
Noir 55 donne un très mauvais résultat pour Blanc. Blanc 62 est trop mou ! Même pour tester la réponse de Noir, c'est mieux de jouer en A.

Noir 63 est une réponse facile pour Noir. Noir 67, la partie devient très difficile pour Blanc. Blanc 68, Blanc n'a plus le temps de protéger en 83. Sinon Noir joue en 87 et Blanc n'aura aucune chance de gagner la partie. Blanc vit dans le coin avec le coup 82, mais ça reste difficile pour lui. Après Blanc 84, Noir ne peut pas couper (voir Dia.2).

Noir 93 est un mauvais coup ! C'est plus simple de jouer en B, il y aura beaucoup d'*aji* chez Noir, mais pour l'instant il n'y a pas grand chose. Blanc est obligé de contre-attaquer avec Blanc 94 !

En 103 Noir pourrait tuer Blanc mais... (voir Dia.3)

Noir 123, à ce moment la situation est un peu compliquée. Blanc a besoin de trouver quelque chose pour bien réduire le terrain de Noir au centre.



Dia.3

Noir peut choisir cette séquence, en tuant les blancs à droite (coup 1 à la place de 103). Mais au niveau des points, Blanc sera en avance !

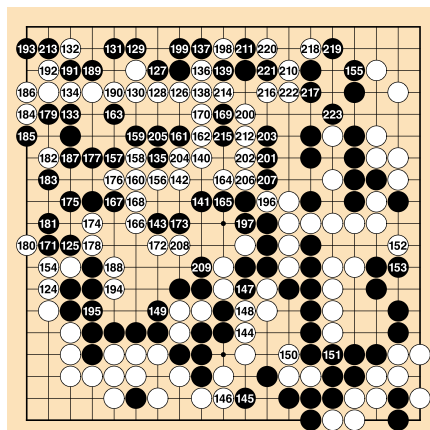


Fig.3 : 124-223.

Blanc 124 est joué trop tôt, il vaut mieux garder ce coup en réserve pour le moment (voir Dia.4). Noir 131 : très mauvaise séquence pour Blanc, à ce stade c'est fatal ! Blanc 154 n'est pas très bon (voir Dia.5). Noir 163 n'est pas nécessaire, c'est plus simple de jouer en 167 et la partie sera finie. Blanc manque sa dernière chance en 178 (voir Dia.6).

41 ensembles complets et d'initiation



21 modèles de goban



10 types de pierres

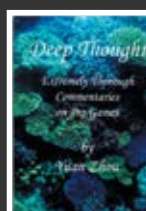


12 modèles de bols



247 livres de Go

bien sûr tous les classiques, mais aussi les nouveautés



Nouveauté
~~19,50~~ **18,50€**



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

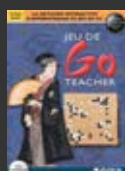
JeudeGo.com est une réalisation de Loolai Productions, éditeur des sites jeudemahjong.com jeuxdumonde.com et du CDrom Jeu de Go Teacher

Nombres d'articles et tarifs au 01/11/2013 susceptibles de modifications

Loolai
PRODUCTIONS

Mah-Jong
JeudeMahJong.com

Jeux du Monde.com





VARIANTES

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

Tél. : 01.43.26.01.01 - Fax : 01.40.46.84.55

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

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

LIVRES



NOGUCHI, LE LANGAGE DES PIERRES :

256 p. 24,90 €

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



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

204 p. 16,50 €

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



DAI JUNFU, CHUBAN :

192 p. 25,00 €

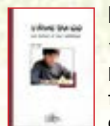
Sous-titré « La stratégie au jeu de go », sous-sous-titré « Les décisions gagnantes en milieu de partie » – ce qui est sans doute le plus pertinent. Comptage en cours de partie et prises de décision conséquentes sont en fait le sujet de cet ouvrage très ambitieux et assez ardu – mais on ne joue pas au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



NOGUCHI, TSUMEGO :

540 p. 39,00 €

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



FAN HUI, L'ÂME DU GO :

128 p. 15,00 €

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



VAN ZEIST & BOZULICH, ATTACKING AND DEFENDING MOYOS :

224 p. 19,80 €

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



REDMOND, PATTERNS OF THE SANRENSAI :

212 p. 34,00 €

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



RIN KAIHO, DICTIONARY OF BASIC FUSEKI VOL. 4 :

512 p. 25,90 €

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



FAIRBAIRN, THE MEIJIN'S RETIREMENT GAME :

142 p. 24,00 €

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



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

320 p. 21,00 €

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

MATÉRIEL

Logiciel



Go ++ 7.0 : 60,00 €

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

Go ++ DELUXE : 95,00 €

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

Matériel

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

ENSEMBLES



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

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

Coffret magnétique de voyage 32,00 €



GOBANS

Goban hêtre 19x19 verso 13x13

..... 20,00 €

Goban Shinkaya - épaisseur 3 cm

..... 118,00 €

Goban Shinkaya - épaisseur 6 cm

..... 287,00 €

PIERRES

Pierres pâte de verre coréenne 7 mm 29,70 €

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

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

Pierres nacre et ardoise Yuki 8 mm 325,00 €

Bols bois 35,00 €

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

Nom : Prénom :

Adresse :

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

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

Grenoble RoadGoTrip

Apprendre à connaître la deutsche Qualität

Cinquante années que le traité de l'Élysée a été signé. Et cela se fête. Au programme : rencontres des gouvernements français et allemands, échanges culturels, et toutes les conventions qui accompagnent un tel événement. Il était donc normal que le monde du go y mette son grain de sel. Désormais, c'est chose faite.



En effet, pendant ces vacances de Pâques, 16 jeunes du club de Grenoble firent leurs bagages pour un voyage d'une semaine en Allemagne. Au programme, cinq villes : Stuttgart, Halle, Berlin, Würzburg, et un petit village dans la Forêt-Noire... et des rencontres avec des jeunes joueurs allemands, ainsi que des visites culturelles.

Samedi 20 avril, 6h30 du matin

Nous sommes tous dans le car, prêts à partir. Il pleut (nous découvrirons plus tard que c'est un topos du printemps 2013). Les voyageurs font connaissance, s'installent dans le minibus, et c'est parti pour Stuttgart. Nous passons par la Suisse, il neige ! Nous avons le plaisir de découvrir que pour des raisons pécuniaires, le pays n'est ni le lieu idéal pour boire un café, ni le lieu idéal pour aller aux toilettes (payantes). Sur les conseils d'un des joueurs nous faisons une halte aux "chutes du Rhin". Excellente initiative !



À 16 heures, le groupe arrive à Stuttgart, où nous sommes accueillis par le club de go local. Enfin nos premières parties en terres allemandes. Nous restons trois heures à échanger et à faire un petit tournoi. Nous y mangeons des Maultaschen, une spécialité du coin, et échangeons quelques cadeaux. Mais nous nous avons hâte à traverser l'Allemagne et ne pouvions tarder plus.

Dimanche 21 avril



C'est ainsi que le lendemain, nous sacrifions une matinée dans le minibus pour nous rendre à Halle, la ville jumelle de Grenoble et destination d'origine de notre voyage. Il s'agit d'une commune très ancienne, dont la richesse était fondée sur ses exportations de sel. Nous sommes accueillis par M. Hagen Schiller du club de go de Halle et nous initions des locaux au jeu asiatique au cours de l'après-midi dans une maison des jeux

(Spielehaus). Le soir nous jouons avec les joueurs du club et profitons d'un cours d'In-Seong.

Lundi 22 avril

Le lundi, nous sommes accueillis par le maire, qui nous tient un discours dans la rhétorique habituelle des politiciens de province. Nous lui offrons les cadeaux officiels de la ville de Grenoble. Il nous donne un sac de sel local, ainsi qu'une tasse. Par la suite, un joueur du club de Halle nous fait une visite de la ville, et de la cathédrale, dans laquelle nous aurons eu le droit, de façon privilégiée, à une démonstration d'orgue inoubliable. Le repas du midi s'est fait à la cantine universitaire, et tous les voyageurs se sont réjouis de voir que les étudiants allemands mangent (plus) qu'à leur faim. Le soir même, In-Seong nous offre un autre cours.

Mardi 23 avril

C'est mardi que nous nous dirigeons vers un autre point fort de notre séjour : Berlin. On ne traîne pas, et après un kebab (dorénavant qualifiable de spécialité berlinoise) et un currywurst, nous visitons la ville : Reichstag et mémorial juif. Puis, pour faire un peu de propagande en faveur de notre jeu préféré, nous nous mettons à jouer avec le club local... devant la porte de Brandenburg sur proposition de Kalli Balduin!



Les joueurs berlinois nous invitent à partager un repas coréen dans un restaurant. Sans hésiter, nous acceptons.



Les plus courageux (et ceux qui étaient en âge de pouvoir le faire), se dirigèrent ensuite vers la place de Potsdam pour profiter d'une dégustation de bières allemandes. Le jour suivant a entièrement été consacré à la visite de la ville. Nous commençons par la East Side Gallery (un morceau de 1,5 kilomètres du mur de Berlin), suivi de l'Alexanderplatz, du Kaufhaus des Westens (ou KaDeWe pour les intimes. Il s'agit d'un magasin similaire aux Galeries Lafayette, en bien plus grand : et pour cause, c'est le plus grand d'Europe), d'une promenade à travers le Tiergarten, puis d'une visite de l'ambassade de France (nostalgie oblige) guidés par l'attachée culturelle, M^{me} Gérardin. Après une promenade sur Unter den Linden (les Champs-Élysées allemands), nous retournons vers la voiture, pour prendre la route en direction de Würzburg. Nous arrivons en pleine nuit, dormons à l'auberge de jeunesse, et après une courte visite de la ville durant la matinée, nous nous dirigeons vers la Forêt-Noire.

Jeudi 25 avril

Mais que vont faire des français dans la Forêt-Noire ? Si c'est pour manger du gâteau, ou se promener dans les montagnes, cela est bien possible à Grenoble. En réalité, In-Seong avait organisé un stage de go (spring go camp), auquel nous avons participé pendant deux journées. Nous y avons consacré notre temps à jouer au go avec des joueurs allemands, suisses, polonais, français et japonais. Au menu, des parties officielles, des tournois, et de bons conseils (et de bons cours) de la part d'In-Seong.

Vendredi 26 avril, 18h00

C'est le vendredi, à 18 heures, que nous reprenons (encore une fois) le minibus, et rentrons à Grenoble. Il pleut toujours, mais au moins il aura fait beau durant le voyage. Il est minuit, et après toutes ces aventures et péripéties germaniques, nous retrouvons enfin nos montagnes.

Conclusion

Ce voyage a été rendu possible à l'aide de différents partenaires qui nous ont apporté un soutien financier et/ou logistique. Merci aux services des relations internationales de la Ville de Grenoble, à la Fédération Française de GO, à la fondation Casino, au conseil général de l'Isère et au magasin Jeux du Monde.

Nous tenons à remercier tout particulièrement le club de go de Halle et Florence Bruneau-Ludwig de l'association Grenoble-Halle ainsi que les responsables et membres des clubs de go de Stuttgart, de Berlin pour leur accueil chaleureux. Certains Allemands ont été enchantés par notre initiative et promettent de faire de même ! Alors qui sait, si vous recevez un mail, tenez-nous au courant. Enfin et pour finir un grand merci à In-Seong Hwang et à sa femme Semi Lee pour leur coaching !

Martin Habfast et José Olivares Flores

Coupe Kido 2013

Le tournoi de Hambourg, ou “Kido Cup” du nom de leur sponsor coréen, est l’un des plus gros tournois d’Allemagne avec plus de 200 participants. Il a eu lieu cette année du 18 au 20 mai. Le tournoi est bien doté et propose divers événements annexes ainsi que des commentaires et des simultanées de professionnels coréens.

Le top groupe constitué de 8 joueurs est ouvert seulement aux joueurs de citoyenneté européenne. Bravo à Fan Hui (naturalisé français l’année dernière) qui sort vainqueur du tournoi ! Il est suivi, en deuxième et troisième places, par Csaba Mero (Hongrie) et Ondrej Silt (République tchèque).

Partie commentée

Finale de la Kido Cup, Hambourg (Allemagne), 20 mai 2013

○ Catalin Taranu 7d (Roumanie)

● Fan Hui 7d (France)

Noir gagne de 6,5 points, Komi : 6,5

Commentaires : Fan Hui

Voici la partie que j’ai joué contre Catalin Taranu lors de la coupe Kido 2013. Dans ce tournoi, il y a un top groupe de 8 joueurs européens et 7 parties à jouer.

C’est notre dernière partie. Jusque-là, j’ai gagné 5 parties sur 6 et Catalin en a gagné 4 sur 6. S’il gagne contre moi, il passe devant moi au classement et gagne le tournoi, c’est donc la finale !

Les règles de ce tournoi sont assez spéciales, une heure et demi par joueur comme temps de base, mais 5 minutes pour 20 pierres en *byo-yomi* ! C’est vraiment trop chaud. Je décide donc de jouer vite et de ne pas tomber en *byo-yomi*.

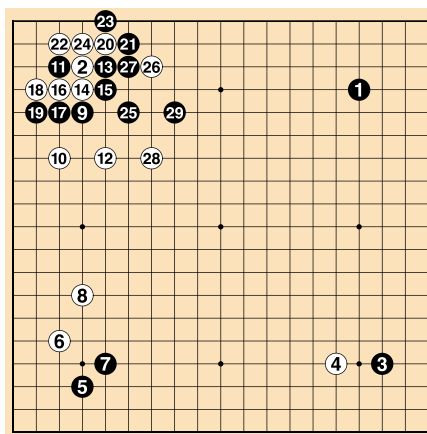
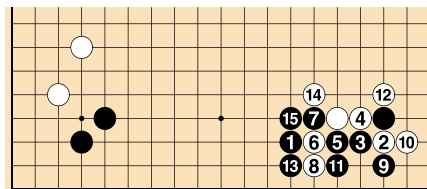


Fig.1 : 1-29

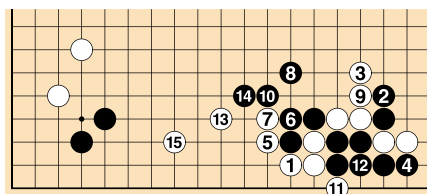
L’objectif de Noir 9 est de poser un briseur de *shicho* ! (voir Dia.1 et Dia.2) Je suis assez surpris du coup Blanc 12, car je ne le connais pas ! Après 10 minutes de réflexion, je ne suis toujours pas sûr de trouver le bon coup, et comme je ne veux pas tomber en *byo-yomi*, je décide de jouer une séquence simple.

Jusqu’à Noir 27, tous les coups sont presque obligatoires. Je ne suis pas très satisfait du résultat, mais au moins ce n’est pas une catastrophe. Je m’inquiète d’une attaque sur mon groupe et je joue 29 (voir Dia.3). L’échange Blanc 28 contre Noir 29 a développé le terrain de Blanc à gauche, mais cela renforce aussi mon groupe. Une fois ma position solide, je vais pouvoir rentrer chez Blanc !



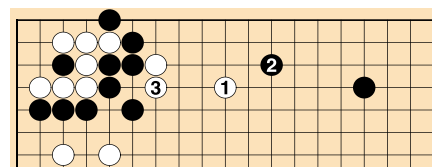
Dia.1

Ma première idée est de jouer ce *joseki* (coup 1 à la place de 9 dans la partie), je trouve que la position obtenue au sud est assez intéressante, mais, il ne va probablement pas jouer de cette façon.



Dia.2

Le *shicho* est favorable à Blanc, c’est donc mieux pour lui de jouer ce *joseki* (coup 1 à la place de 12 de Dia.1). Jusqu’à Blanc 15, Blanc joue la bonne direction, ce n’est pas bon pour Noir.



Dia.3

Les pierres noires sont lourdes et avec l’attaque, le terrain de Blanc à gauche sera assuré.

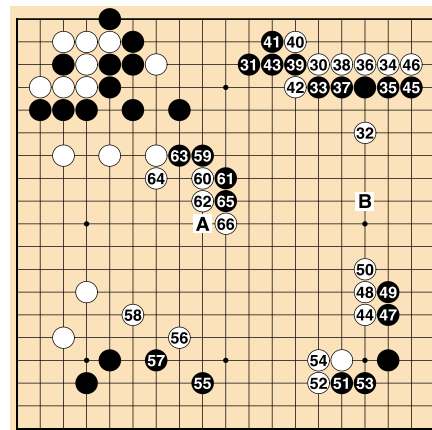


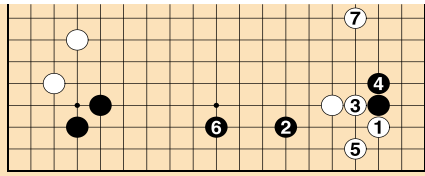
Fig.2 : 30-66

Nous avons joué très vite tous les deux le *joseki* de Blanc 30 à Noir 43. Je suis assez content du résultat, car mon groupe en haut à gauche est devenu très solide, et le coin de Blanc est assez petit. Je ne pense pas que c’était une bonne idée pour Blanc de choisir le *joseki* lancé avec 44. Noir est assez solide à l’extérieur, donner des points à Noir et faire le centre, c’est assez difficile comme stratégie (Dia.4).

Blanc décide de faire un *moyo* au centre avec le coup 56 mais c’est très agréable pour Noir de jouer le *keima* 59 : cela agrandit son terrain tout en réduisant le *moyo* blanc.

Noir 65 est un coup de test ! Si Blanc reculait simplement en A, je serais très content de jouer en B. D’après mon évaluation, Blanc a 40 points à gauche plus 9 dans le coin et 7 en haut à droite, soit 56 points. Il a aussi du potentiel au centre, mais difficile de chiffrer. Noir a 12 points en bas à gauche plus 16 en bas à droite et 33 en haut, soit 61 points. Grâce à un coup en B, mon potentiel à droite va devenir vraiment intéressant ! Je suis assez confiant dans mon jeu.

Il choisit le *hane* Blanc 66 : il a aussi l’impression que reculer ne lui donne pas assez de points pour gagner la partie. Donc je vais entrer chez lui ! Mais comment ?



Dia.4

Si je suis Blanc, je préfère plutôt jouer ce *joseki* (coup 1 à la place de 44 de la partie).

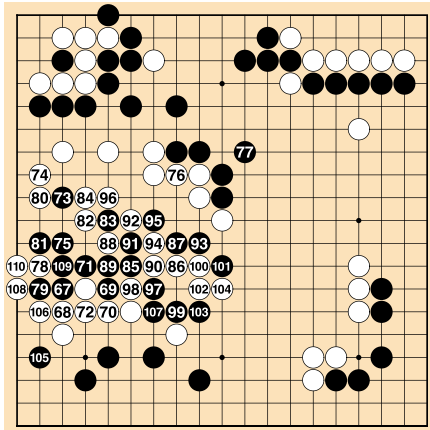


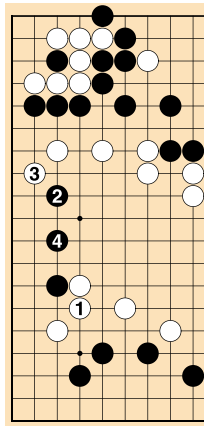
Fig.3 : 67-110

Je suis assez content de mon coup 67 ! Il n'y a pas de réponse évidente pour Blanc (voir Dia.5, Dia.6 et Dia.7).

Après Noir 75, il reste encore beaucoup de faiblesses chez Blanc et je pense que mon groupe est déjà vivant. J'ai cru pouvoir détruire le terrain blanc et finir la partie rapidement, mais... Blanc décide d'abord se renforcer avec 76. J'ai l'impression que mon groupe est loin d'être mort, donc je joue en 77. Blanc n'a pas le choix, il cherche à me tuer avec Blanc 78. Il n'est pas difficile de faire vivre mon groupe, mais je fais une bêtise avec Noir 81. J'ai déjà un œil ici, je n'ai pas besoin de faire cet œil *gote* (voir Dia.8).

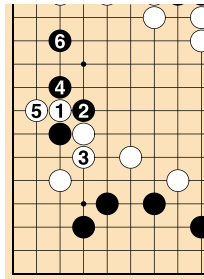
Blanc 82 est un joli coup ! Maintenant, c'est difficile de vivre pour Noir. Après Blanc 86, je me rends compte que mon groupe est mort ! Mais est-ce que j'ai perdu la partie ? C'était déjà chez Blanc, si j'arrive à réduire un peu son terrain et à jouer le côté droit, c'est encore faisable.

Je stresse beaucoup avec le coup 93 (voir Dia.9 et Dia.10) ! Blanc, finalement, décide de me tuer avec 94, mais de mon côté, je commence à voir la lumière de la victoire. Noir 99 est un *tesuji* ! Mon groupe est mort, mais le groupe blanc du dessous n'est pas vivant non plus. En tout cas, je vais pouvoir beaucoup réduire le terrain blanc.



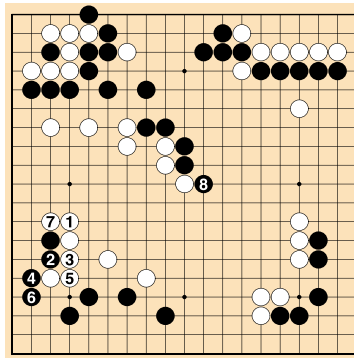
Dia.5

Si Blanc recule simplement, il suffit pour Noir de relier les deux côtés. C'est facile de vivre pour Noir.



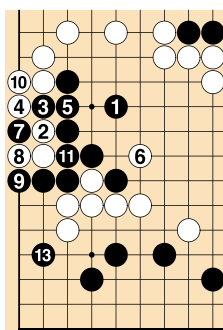
Dia.6

Si Blanc choisit cette séquence, il y aura trop d'*aji* autour. C'est très dangereux pour Blanc.



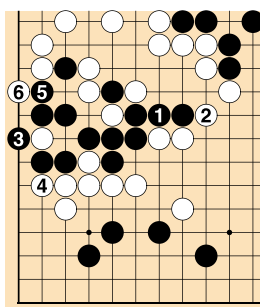
Dia.7

Si Blanc me laisse connecter, il n'aura jamais assez de points pour gagner la partie.



Dia.8

Comme je peux avoir un œil facilement en bas, je n'ai pas besoin de jouer sur le bord.



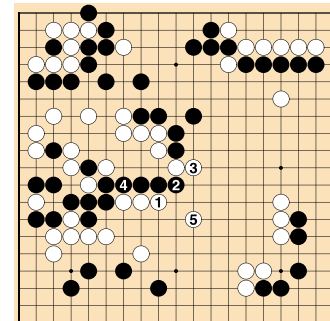
Dia.9

Si je connecte, je n'aurai jamais deux yeux sur place (coup 1 à la place de 93).



La Coupe Kido 2013

Photo : Daniel Baum



Dia.10

Je ne suis pas sûr qu'il puisse me tuer, mais je ne suis pas sûr non plus

de vivre (coup 1 à la place de 94). En plus, si je meurs de cette manière, je n'aurai jamais assez de points pour gagner la partie.

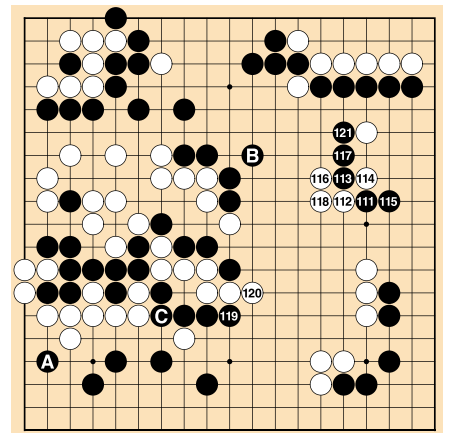


Fig.4 : 111-121

Localement, je manque de libertés, mais le terrain blanc ne fait pas plus de points qu'avant, soit 40 points. J'ai pu jouer le coup en A, qui vaut au moins 15 points, et le coup en B qui m'a beaucoup renforcé. Le coup C me fait gagner aussi quelques points. Finalement, c'est une séquence où j'ai eu plus de 20 points de profit !

Après avoir joué Noir 111, je pense que la partie est finie. Je commence à avoir des points à gauche, Blanc au contraire manque de points. Il cherche à réduire mon terrain, mais je n'ai pas besoin de faire beaucoup de points à droite, c'est déjà suffisant. Finalement, j'ai gagné de 6 points et demi : j'ai laissé quelques points pendant le yose. C'est une partie où j'ai beaucoup stressé, mais heureusement tout finit bien. Je commence à sentir mon jeu revenir, encore quelques entraînements de plus : c'est bientôt l'été !

BC Card Cup 2012

Lee Sedol
vs Shi Yue

Tout le monde connaît la force de Lee Sedol : il est très fort dans le combat et en lecture. Mais il a aussi une autre spécialité : il est très fort pour renverser une situation perdue ! Dans cette partie, je vais vous montrer et expliquer comment il renverse une partie que je n'aurais jamais pu gagner.

C'est une partie de la coupe BC, ce sont les 64^e de finale, son adversaire est Shi Yue, un jeune chinois très brillant.

La "BC Card Cup" est un tournoi international créé en 2009 et sponsorisé par BC Card, une grande entreprise coréenne spécialisée dans les cartes de paiement.

Partie commentée

Quatrième coupe BC, ronde 1
Séoul (Corée du Sud), 3 mars 2012

○ Lee Sedol 9p (Corée)

● Shi Yue 5p (Chine)

Blanc gagne par abandon, Komi : 6,5
Commentaires : Fan Hui

Je vais commenter un peu rapidement le début de partie car nous allons plus nous intéresser au passage où il renverse la partie.



Lee Sedol

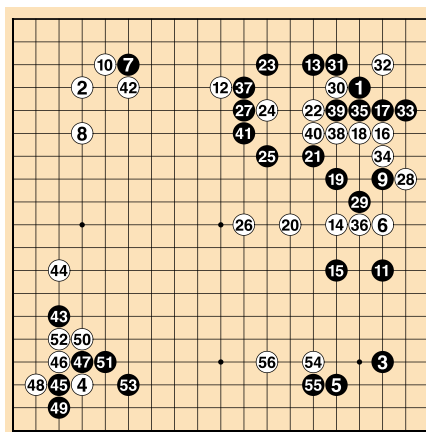
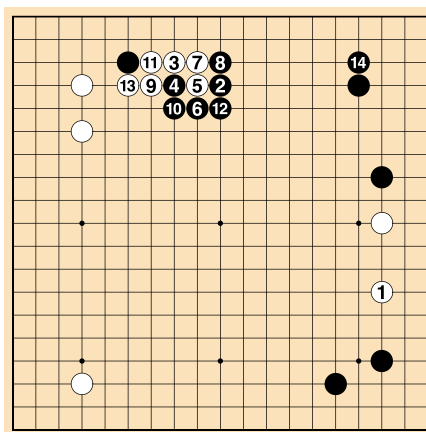


Fig.1 : 1-56

Le *fuseki* est plutôt moderne, quand Noir pousse en 9, Blanc ne choisit pas de faire l'extension de deux classique, car d'après les théories actuelles, c'est avantageux pour Noir (voir dia.1).

Entrer en 16 me paraît un peu malaisé, mais c'est le style de Lee Sedol. Pour pouvoir se connecter en deuxième ligne, Blanc est obligé de donner le coin à Noir. Jusqu'à 41, l'échange est plutôt bon pour Noir. Blanc 42 est obligatoire, sinon c'est Noir qui va le jouer en premier. La protection Noir 53 est une variante, regardant vers le bord sud, du *joseki* de base. Après 55, Noir est probablement un peu en avance dans la partie.



Dia.1 : bon pour Noir

Noir engrange des points et obtient une position très intéressante (coup 1 à la place de 10 de la partie).

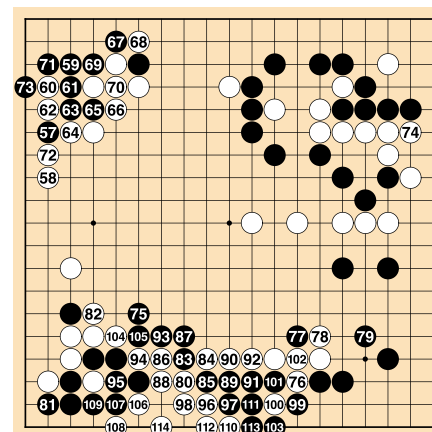
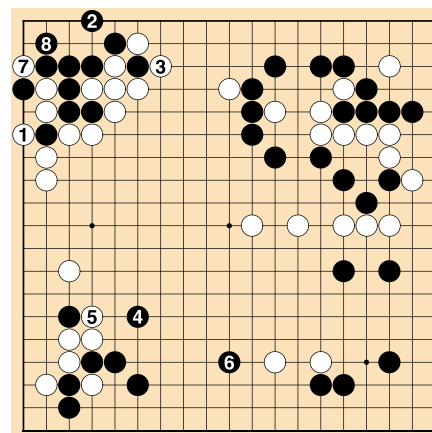


Fig.2 : 57-114

L'invasion de Noir en 57 est très intéressante. Blanc choisit de laisser le coin et de prendre l'extérieur. Blanc ne peut pas répondre à Noir 73 en capturant la pierre, sinon Noir risque de vivre *sente* (voir Dia.2).

Blanc 74 est assez étrange, mais c'est typiquement le style de Lee Sedol : cela fait vivre le groupe blanc et il reste encore une possibilité de vivre dans le coin. Noir 83 suivi de 85 est très agressif ! À la fin de la séquence, tout le monde vit sur place, mais Blanc a perdu tous ses points. Noir en a même gagné grâce à sa connexion. Le retard de Blanc est devenu bien plus sérieux.



Dia.2

Grâce au coup 8, le coin noir est vivant sans condition (coup 1 à la place de 74 de la partie). Bien sûr, Blanc ne peut pas accepter que Noir vive en *sente*.

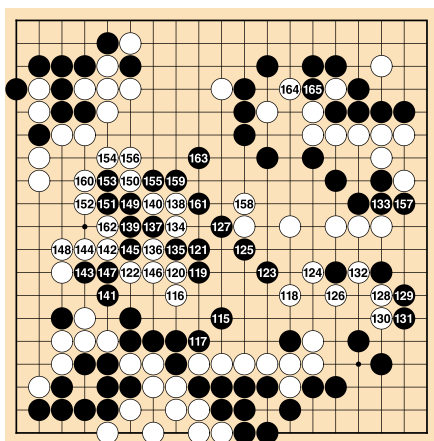


Fig.3 : 115-165

La situation devient très intéressante. Noir 133 vise à reprendre le *sente* afin de jouer un coup de protection au centre (voir Dia.3).

Lee Sedol pense qu'il est en retard et il a l'impression que s'il joue normalement, il n'aura aucune chance de gagner la partie. Il choisit donc d'attaquer le centre en ignorant la coupe à droite. C'est un plan très audacieux, mais si Noir protège au centre d'abord, Blanc revient dans la partie (voir Dia.4). C'est la première tentative de renversement de la partie.

Noir a très envie de couper tout de suite en 157, mais son groupe au centre n'est pas très stable (voir Dia.5).

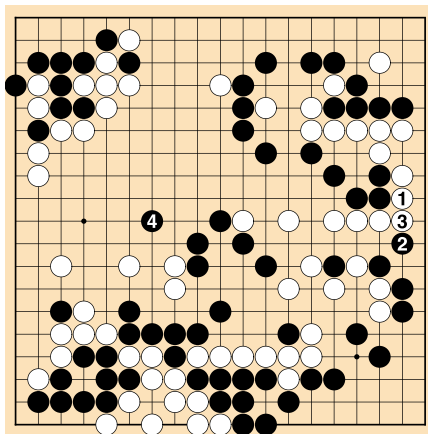
Après une longue réflexion, Shi Yue choisit la séquence la plus courageuse, pousser puis couper avec 135 et 137. À première vue, Noir va mourir chez Blanc, mais c'est justement son plan (voir Dia.6).

Lee Sedol ne peut pas accepter un plan aussi simple, il tourne donc en 140. Après 156, Noir est mort chez Blanc, mais il n'a plus de problème de vie au centre : il peut donc jouer en 157 et tuer le groupe blanc à droite. Blanc avance en 158, forçant la connexion noire au centre. D'après l'estimation de Shi Yue, Noir a presque 20 points d'avance. À leur niveau, c'est une partie quasi finie, mais pas pour Lee Sedol...

Blanc 164 est un coup qui cache beaucoup de choses (voir Dia.7). Après la séquence au centre, les deux joueurs sont sur le point d'entrer en *byo yomi*. Shi Yue préfère jouer une séquence simple et sûre pour gagner la partie.

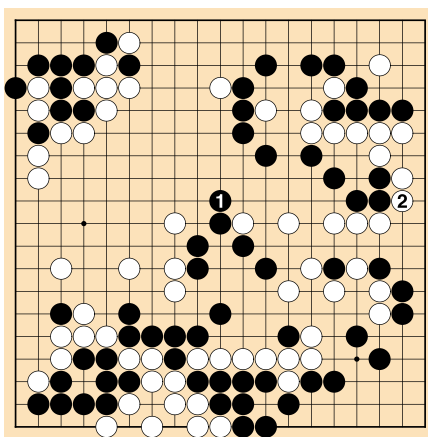


Shi Yue



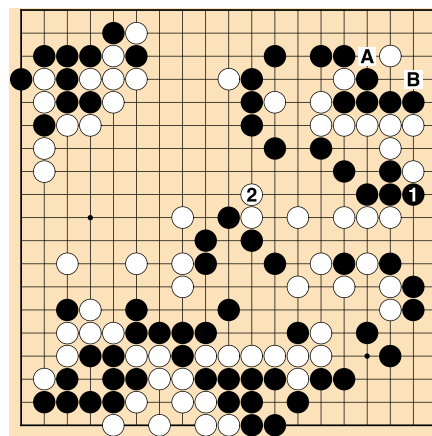
Dia.3

Voici la séquence idéale pour Noir (coup 1 à la place de 134). Comme Blanc n'a pas assez de points, la partie sera difficile à renverser pour lui.



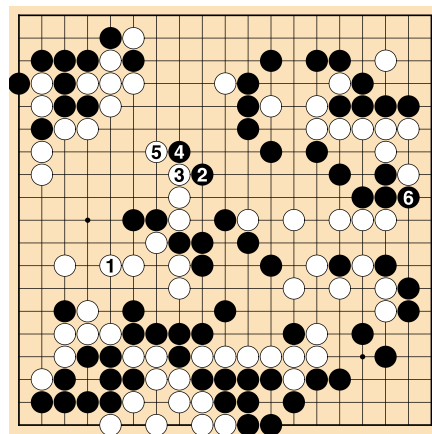
Dia.4

Grâce à cet échange, Noir ne peut plus entrer chez Blanc en *keima* (coup 1 à la place de 135). Au niveau des points cela fait une grande différence !



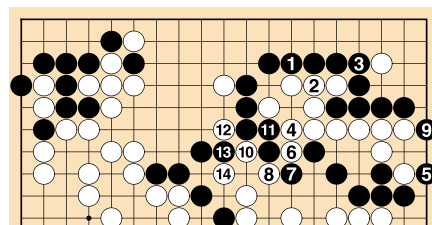
Dia.5

Si Noir coupe directement, Blanc va sortir en 2 (coup 1 à la place de 135). La situation au centre n'est pas très claire pour Noir mais en plus, il reste encore de l'*aji* en A et puis B. Ce n'est pas simple pour Noir.



Dia.6

Avec le coup 1 (à la place de 140), les deux pierres noires sont mortes, mais Noir joue simplement 2 et 4, son groupe est maintenant en sécurité et il peut couper en 6.



Dia.7

Si Noir connecte, Blanc peut créer un *ko* (coup 1 à la place de 165). C'est un *ko* très difficile pour Blanc, car Noir a beaucoup de menaces sur place. Mais Shi Yue n'a pas envie de prendre de risques, il n'a donc pas choisi cette séquence.

Lee Sedol et Shi Yue

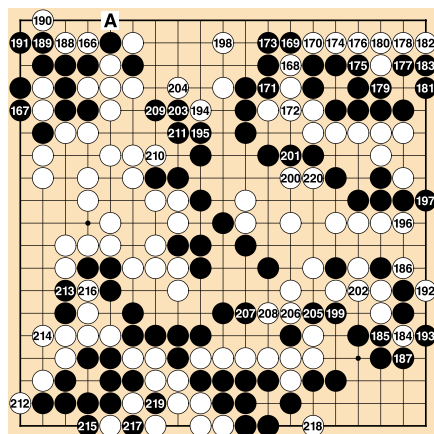


Fig.4 : 166-220

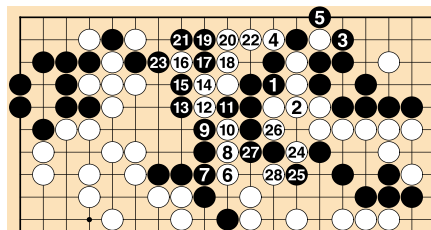
Noir est en train de calculer la séquence en haut à droite quand tout à coup, Blanc joue 166 et l'oblige à penser à autre chose, avec le calcul de la séquence en haut à gauche. C'est une très bonne stratégie de la part de Lee Sedol : il embrouille son adversaire.

Localement, le meilleur coup pour Noir est de commencer par l'*atari* 188, puis de prendre les deux pierres en 167. Mais une pierre blanche en A pourrait avantager Blanc par la suite pour combattre à droite. Après évaluation, Shi Yue pense qu'il peut se permettre de capturer directement en 167. Il a raison, il est toujours en avance.

Blanc pousse en 168 et coupe en 170, Shi Yue a peu de temps pour réfléchir, il fait *atari* en 171 puis connecte en 173 (Dia.8). Ensuite, comme prévu par les deux joueurs, Blanc vient vivre dans le coin en *sente* et commence le *yose* en premier, mais il est toujours en retard, d'environ 10 points. Avec un tel retard, en général, la partie est finie, mais... Après que Noir s'est connecté tranquillement en 211, Blanc fait sa dernière tentative en 212 ! En fait, Noir pouvait éviter ce problème à tout moment (Dia.9).

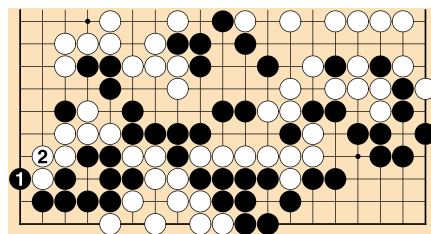
Ce n'est pas qu'il n'a pas vu la séquence, mais c'est surtout qu'il pense qu'il n'y a pas de souci s'il joue 213 puis 215 mais cela permet à Blanc de créer un *ko* dans le coin quitte à sacrifier des points au bord. Attention, quand Noir joue 213, Blanc ne peut pas couper tout de suite (Dia.10). En fait, Noir aurait dû jouer directement en 215 plutôt qu'en 213 (Dia.11).

Même après avoir choisi de jouer 213 en premier, il n'est pas trop tard pour Noir, il doit connecter en 216 (Dia.12). Mais il joue 215 et laisse Blanc couper en 216, cela devient difficile !



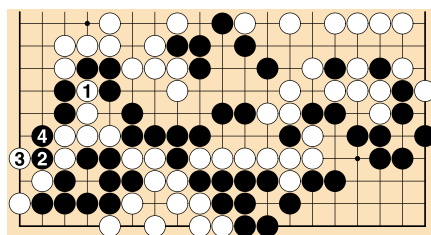
Dia.8

Blanc peut créer un *ko* avec cette séquence (coup 1 à la place de 171). C'est toutefois un *ko* difficile à gagner pour lui car c'est compliqué pour Blanc de trouver des menaces. Mais Shi Yue n'a pas envie de se lancer dans cette séquence et de prendre des risques !



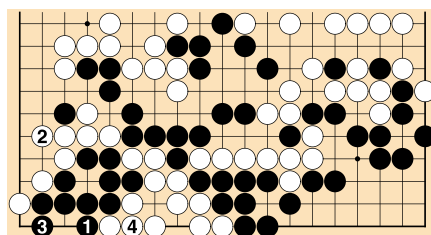
Dia.9

À tout moment, Noir peut faire l'échange de 1 contre 2. Sur le plateau, il y a 10 points d'avance pour Noir.



Dia.10

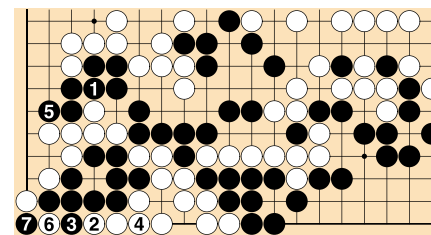
Si Blanc coupe tout de suite, il ne peut plus créer de *ko* (coup 1 à la place de 214).



Dia.11

Pour Noir, c'est mieux de faire *atari* tout de suite (coup 1 à la place de 213).

Blanc ne peut que protéger en 2. Ensuite Noir vit avec 3 et Blanc vit avec 4. Noir a toujours 8 points d'avance sur le plateau, il va probablement gagner de 1 point et demi en comptant le *komi*.



Dia.12

Comme l'erreur est déjà faite, Noir doit connecter (coup 1 à la place de 215). Il y a toujours un *ko*, mais comme Noir a détruit le terrain blanc à gauche, ce *ko* a perdu de sa valeur. Noir a assez de menaces dans la partie, c'est sa dernière chance. Mais calculer tout ça en *byo yomi*, c'est presque impossible.

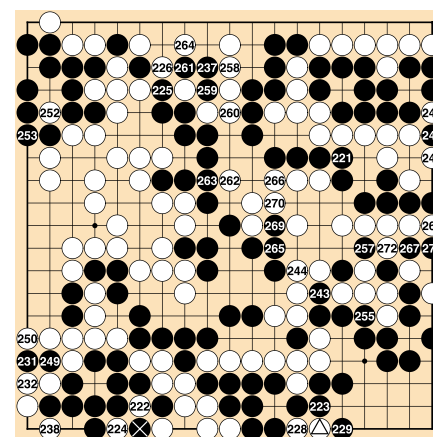


Fig.5 : 221-272

227-233-239-245-251-256 en X, 230-236-242-248-254 en 224, 234 en 228, 235 en Δ, 247 en 240.

Noir est obligé de continuer le *ko*, car il a perdu trop de points avec 213. Si tout le monde vit, il n'aura que 6 points d'avance sur le plateau, il va donc perdre la partie. Mais quand Lee Sedol ne répond pas à la menace 237 et joue 238 pour tuer le coin, la partie est finie. Noir n'a pas assez de menaces pour gagner, finalement son coin est mort !

Dans cette partie, on voit bien que la lecture de Lee Sedol est profonde et surtout, qu'il est très sensible aux faiblesses de ses adversaires. Aujourd'hui on dit : "Ne tue pas de groupe de Lee Sedol, car même si tu réussis, tu auras du mal à le digérer !".

TROIS décennies Noires

Épisode 13

Les trois décennies suivant le décès de Honinbô Dôchi (1727) sont décrites comme une période noire dans le “Zain Dansô”, livre sur l’histoire du go japonais publié en 1904.

La crise est due à l’absence d’un grand champion. À l’école Honinbô, la plus prestigieuse de toutes, trois maîtres après Dôchi meurent successivement dans la fleur de l’âge, tous avec le rang de 6d, sans pouvoir atteindre le niveau suprême : Chihaku, le successeur et neveu de Dôchi, décède à 24 ans en 1733, Shûhaku à 26 ans en 1741, Hakugen à 29 ans en 1754.

Le joueur le mieux classé de cette époque est Hayashi Monnyû le 5^e (1690-1745), appelé également Inchô, ancien élève de Dôchi : un des joueurs les plus éminents issus de l’école Hayashi qui n’a produit aucun Meijin durant l’époque d’Edo. Il accède vers 1730 au rang de 8d vice-Meijin. Quelques joueurs sont classés “jôzu (7d)”, tels que Inoue Inseki le 5^{ème} (Shunseki, 1707-1772), Yasui Senkaku le 5^{ème} (Shuntetsu, 1711-1789), ainsi que Aihara Kaseki (1698-1776), joueur proche de Dôchi et issu de l’école Inoue, qui, mystérieusement, ne dirigera jamais d’école malgré son niveau élevé.

Conflit avec les joueurs de shôgi

le “Zain dansô” raconte plusieurs anecdotes symbolisant ce “déclin”.

Les joueurs de go et de shôgi entretiennent des rapports très proches à l’époque d’Edo. Ils échangent parfois même plusieurs courriers par jour, à l’image de mails d’aujourd’hui, pour régler diverses questions personnelles ou administratives. Lors de la rencontre annuelle au château, les joueurs de go et de shôgi jouent côte à côte. Selon la tradition, voici l’ordre avec lequel ils doivent se présenter devant le shôgun ou devant les hauts dignitaires :

1. Godokoro
(à défaut, chef de l’école Honinbô)
2. Shôgidokoro (Meijin)
3. Les chefs des écoles de go, toujours avec celui de Honinbô en premier. Les autres sont placés soit selon le niveau, soit selon l’ancienneté (nombre de participations aux parties de château).
4. Les chefs des écoles de shôgi.
5. Successeurs des écoles de go.
6. Successeurs des écoles de shôgi.

Ainsi, les places réservées aux joueurs de go sont supérieures à celles des joueurs de shôgi et surtout, le chef de Honinbô est extrêmement avantagé, probablement du fait que Honinbô Sansa, le premier Meijin de go, dirigeait simultanément les joueurs des deux jeux. En 1737, un très grand joueur de shôgi dénommé Itô Sôkan proteste contre cette tradition. Surnommé “Oni Sôkan” (Sôkan le démon) par sa force, il est

devenu Meijin à peine à 23 ans en 1728. En 1734, il a compilé un recueil de *tsume-shôgi* réputé le plus difficile de l’histoire, équivalent du “Hatsuyôron”* en quelque sorte. On peut imaginer son humiliation d’être placé derrière Honinbô Shûhaku, de 10 ans son cadet et à peine 6^e dan. Sôkan souhaite que tous les joueurs, de go et de shôgi confondus soient rangés selon leur classement. Jouissant également de soutiens de certains hauts dignitaires du shogunat, qui sont de fait ses élèves, sa requête semble s’imposer. Cependant, malheureusement pour Sôkan et heureusement pour les joueurs de go, le ministre de la religion en charge de la question décède subitement et est remplacé par un autre, plus conservateur (Ôoka Tadasuke, homme politique très apprécié au Japon pour son sens de la justice et qui apparaît comme personnage principal de plusieurs séries télévisées), qui donne tort au maître de shôgi pour fixer un ordre respectant la hiérarchie traditionnelle, à savoir :

1. Honinbô Shûhaku (chef de Honinbô, 6d)
2. Itô Sôkan (Meijin, chef d’Itô, shôgi)
3. Hayashi Monnyû (chef de Hayashi, 8d)
4. Inoue Inseki (chef d’Inoue, 7d)
5. Yasui Senkaku (chef de Yasui, 7d)
6. Ôhashi Sôkei (chef de l’école principale Ôhashi, shôgi)
7. Ôhashi Sômin (chef de l’école secondaire Ôhashi, shôgi)
8. Hayashi Monri
(successeur de Hayashi)
9. Itô Sôju (futur chef de l’école principale Ôhashi, shôgi)

* Hatsuyôron : recueil de tsumego de très haut niveau compilés par Inoue Dosetsu Inseki (1646 - 1719)



Château d’Edo, détail d’un paravent, 17^{ème} siècle

Lutte pour le Meijin

Cet incident aurait incité les joueurs de go à agir et à sortir de l'inertie afin de retrouver leur prestige de l'époque précédente. L'année suivante (1738), Hayashi Monnyû, 49 ans, doyen et vice Meijin, exprime le souhait de devenir Meijin-Godokoro. Le chef de l'école Inoue lui apporte son soutien. Les deux écoles n'ont jamais été proches l'une de l'autre, Hayashi étant à l'origine une école fondée par les Yasui, Inoue par les Honinbô : le paysage du milieu du go change progressivement à cette époque. Cependant, Hayashi Monnyû ne fait pas l'unanimité et les chefs des deux autres écoles, à savoir Honinbô Shûhaku et Yasui Senkaku s'y opposent : le Meijin doit se décider sur le goban, tel est l'argument de ces derniers et ils réclament l'organisation d'une série de 20 parties entre Monnyû et Shûhaku. Peu confiant, le vice-Meijin renonce à sa requête pour le moment.

En 1739, le jeune Honinbô Shûhaku, qui "s'entraîne jour et nuit pour la gloire de son école" selon le "Zain Dansô", exige sa promotion à 7^{ème} dan. Il rencontre naturellement des objections violentes de la part de Hayashi Monnyû et Inoue Inseki. Shûhaku dépose alors une demande de série de 20 parties auprès du ministre de la religion, à l'image du "duel" entre Honinbô Dôetsu et Yasui Sanchi 60 ans plus tôt. Monnyû, prétextant son mauvais état de santé, désigne Inoue Inseki, 31 ans, comme son adversaire. C'est, en quelque sorte, la lutte pour déterminer le futur titre de Meijin.



Blanc : Honinbô Shûhaku

Noir : Inoue Inseki 5^e (Shunseki)

1^{ère} partie du "duel" en 20 parties

17 novembre 1739 au château d'Edo

Noir gagne de 2 points

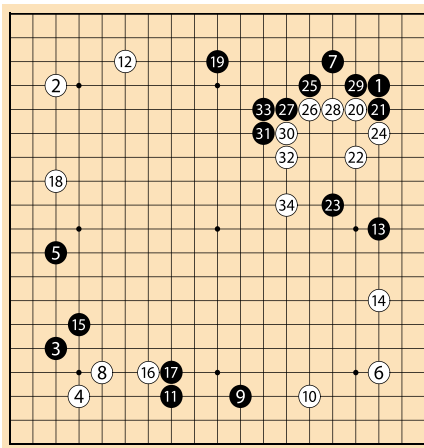


Fig.1 : 1-34

La première partie du "duel" est disputée au château d'Edo. Noir 15 ainsi que Blanc 16 sont très usités à cette époque. Quand Noir étend les "deux ailes" du moyô avec 19, Blanc 20 est une invasion qui montre l'originalité de Honinbô Shûhaku. Pendant que Noir consolide le bord nord, Blanc passe à l'offensive avec 34.

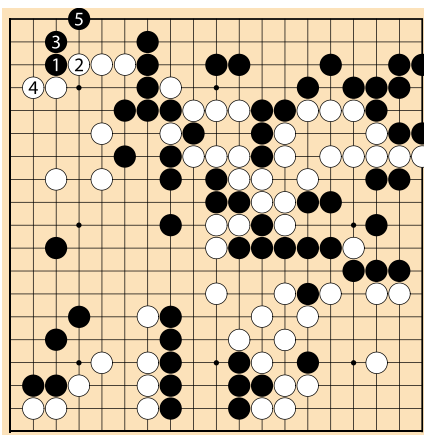


Fig.2

Inoue Inseki 5^{ème} a un style extrêmement solide : sa force accumulée au départ explose avec des *tesuji* en fin de *chûban*. Dans la même partie, alors que Blanc paraît presque rattraper Noir, le *tsuke* en 1 dans le coin détruit le coin nord-ouest. Grâce à ce *tesuji*, Noir gagne la partie de 2 points. À la différence des parties au château de l'époque, quelques peu monotones, les parties entre les deux joueurs sont des suites de combats très complexes.

Blanc : Honinbô Shûhaku

Noir : Inoue Inseki 5^e (Shunseki)

7^{ème} partie du "duel" en 20 parties

18 avril, 6 mai 1740

Blanc gagne de 2 points

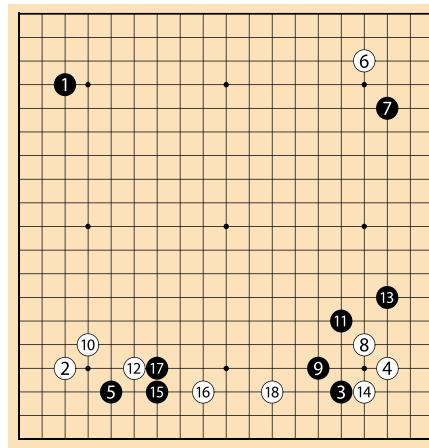


Fig.1 : 1-17

Curieusement, le premier coup de Noir est joué au nord-ouest, ce qui n'est pas conventionnel. Ce qui suit est aussi loin de l'être. Noir 11 - Blanc 12 ! chacun refuse la soumission et poursuit sa propre stratégie.

Les parties, jouées sur plusieurs mois, sont très tendues : après 8 parties, le score est de 4 victoires pour Shûhaku, 3 pour Inseki et 1 jigo, avec donc un léger avantage pour le jeune maître de Honinbô. Cependant, ce dernier, miné par une maladie incurable, crache du sang après la dernière partie. Il ne se relèvera plus et disparaîtra un an après.

Deux ans après le décès du jeune challenger, Hayashi Monnyû tente à nouveau de devenir Meijin-Godokoro. Cependant, Honinbô Hakugen, le jeune maître de 18 ans, s'y oppose farouchement en lui réclamant, comme feu son maître, une série de 20 parties. Monnyû, dont la santé décline, retire définitivement sa requête du titre suprême. Il décède deux ans plus tard à 56 ans.

Visite de la délégation d'Okinawa

Après la disparition de Hayashi Monnyû le 5^{ème}, trois 7d dominent le milieu du go, à savoir Inoue Inseki (Shunseki, 5^e), Yasui Senkaku (Shuntetsu, 5^{ème}) et Aihara Kaseki. Cependant, c'est le chef de l'école Inoue qui dirige plus ou moins. Ainsi, quand une délégation d'Okinawa revient au Japon en 1748 et deux joueurs dénommés Tagami Peichin et Yonaha

Satonoshi sollicitent une partie officielle, c'est Inseki ainsi que Inoue Intatsu, son successeur, qui les affrontent. Les Inoue doivent ainsi assumer l'immense responsabilité de représenter le Japon, puisque lors des deux dernières visites, les parties ont respectivement été assurées par Honinbô Dôzaku (1682) et Dôchi (1710).

Blanc : Inoue Inseki 5^e (Shunseki)

Noir : Tagami Peichin

Noir gagne par abandon

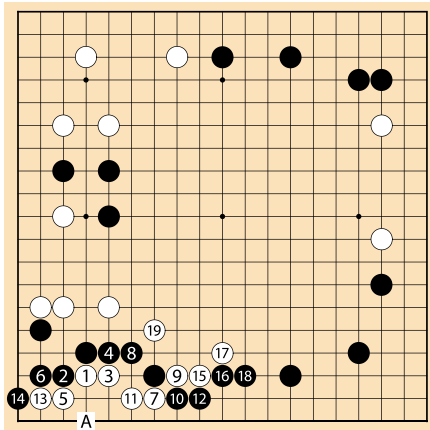
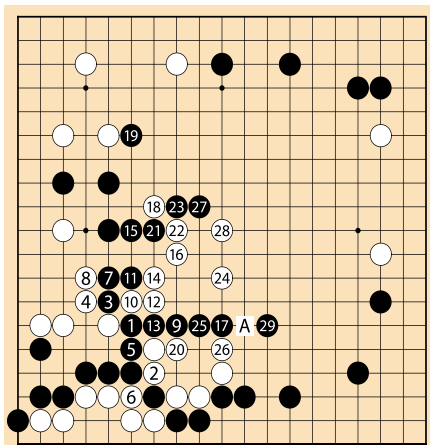


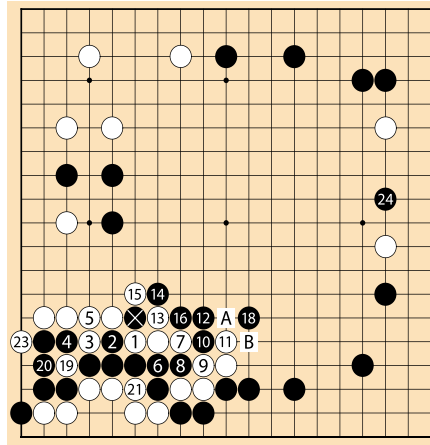
Fig.1

Inseki joue un fuseki classique et solide même à handicap : c'est sans doute son style personnel. Il cherche tout de même une complication avec le *tsuke* en 1. La façon dont Tagami répond aux coups blancs est très combative, mais elle est basée sur une lecture profonde. La coupe en 10 est très sévère. Le *hane* en 14 demande, mine de rien, beaucoup de réflexion : il est prévisible que Blanc refuse de vivre péniblement avec A pour lancer un combat à l'extérieur avec 15. Le *keima* en 19 paraît mettre Noir en difficulté, mais...

Fig.2



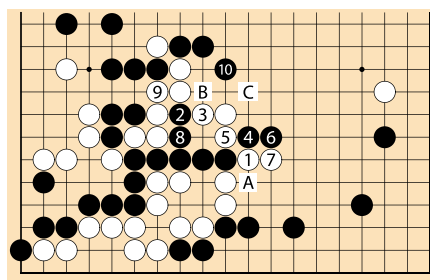
Noir 1, *tsuke* à la charnière du *keima* est le *tesuji*. Blanc peut capturer le groupe noir mais il doit payer assez cher (voir Dia.1). Blanc poursuit son attaque avec la coupe en 10, mais Noir riposte avec justesse. Blanc 26 menace d'enfermer Noir avec A. Cependant, Noir ne cède pas à la peur et s'étend en 27. En effet, Blanc possède encore une fois trop de faiblesses pour pouvoir jouer A (voir Dia.2) et est obligé de réparer sa forme avec le *tobi* en 28. Noir mène tranquillement la partie avec 29.



Dia.1

17 en X, 22 en 19

Si Blanc tente d'enfermer Noir avec 1, Noir coupe probablement en 2. Noir perd 14 pierres, mais son influence devient extrêmement puissante avec le *shibori* (Noir A, B sont *sente*): l'invasion noire 24 devient fatale pour Blanc et Noir domine la partie globalement.



Dia.2

Noir dispose de plusieurs façons de sortir en réponse à Blanc 1. Il peut commencer par 2. Noir 6 menace la coupe en A et est *sente*. Avec Noir 10, la coupe en B et l'enfermement en C sont *miai* : Blanc est mort.

Cependant, le progrès des joueurs d'Okinawa, dont certains s'entraînent au Japon et en Chine, est fulgurant : Inseki

et Intatsu se font battre à plate couture à 3 et 4 pierres. Fier de sa victoire, Tagami demande un diplôme de "sen contre les 7d", soit celui de 5d (lors des deux dernières visites, les joueurs okinawais ont obtenu des diplômes de "deux pierres contre les 7d" soit 3d). Inseki, surpris de cette demande sans précédent, finit par lui accorder un diplôme de "entre sen et deux pierres contre les 7d" (4d) avec une signature : "grand maître du Japon", suivant l'exemple de Inoue Inseki 3^{ème} (Dôsetsu) en 1710.

Yonaha, l'autre joueur okinawais, aurait avoué plus tard : "je suis allé disputer des parties avec les meilleurs joueurs de la dynastie Qing après cette visite du Japon. Ils doivent se situer presque au même niveau que les grands maîtres japonais comme Dôzaku". "Quels propos insolents ! Yonaha a confondu certes le niveau de Dôzaku et de Inseki, mais quel déshonneur Inseki a fait subir au go national !" se lamente le "Zain Dansô". C'est la dernière visite des joueurs du royaume du sud.

Que sait-on de cette époque ?

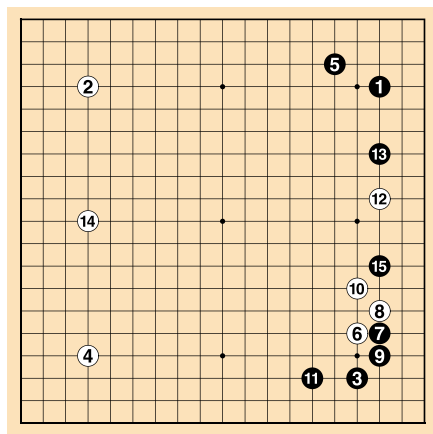
L'absence d'un grand maître, l'autorité déifiée par les joueurs de shôgi, les défaites infligées par les joueurs d'Okinawa... Ces trois décennies paraissent effectivement loin d'être glorieuses. Mais que sait-on réellement en dehors de la version racontée par le "Zain Dansô", qui véhicule surtout le point de vue de l'école Honinbô ? Très peu de choses. Les parties jouées à cette époque sont difficilement accessibles car très peu publiées, moi-même je n'ai pu rassembler qu'une cinquantaine de parties pour cette période-là. Au prochain numéro, nous tenterons d'observer cette époque sous un autre aspect.

Motoki Noguchi

Nous allons étudier dans cet article les séquences classiques d'invasion sur un *joseki* bien connu.

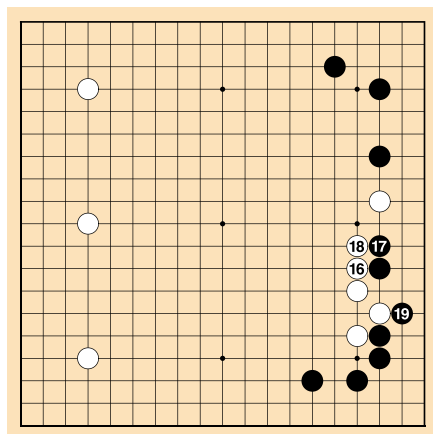
Invasion classique

épisode 13



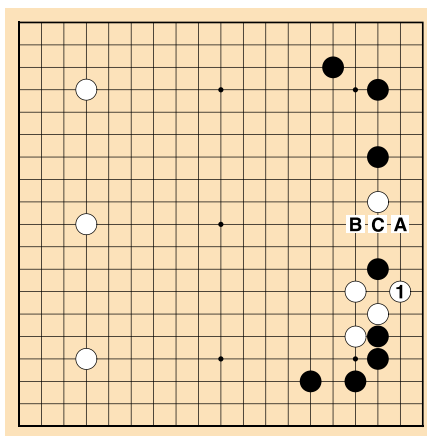
Dia.1

Voici un début de partie classique. Lorsque Noir a joué en 13, Blanc n'a pas répondu et a choisi de jouer ailleurs. Noir envahit alors en 15. Aujourd'hui, nous allons étudier cette invasion.



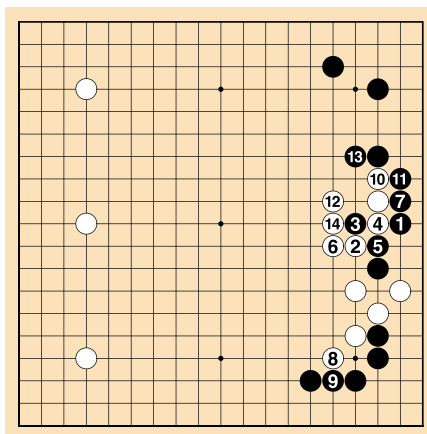
Dia.2

Si Blanc cherche simplement à l'enfermer, c'est le rêve pour Noir. Il est content de pouvoir avancer et se connecter. Ce n'est pas bon pour Blanc.



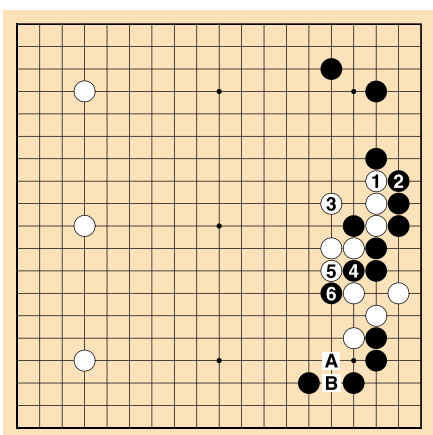
Dia.3

La réponse blanche en 1 est correcte. Ensuite, Noir a trois solutions en A, B et C.



Dia.4

Voici la séquence classique avec le choix du *keima* en deuxième ligne. Noir a pris des points et Blanc a pris l'extérieur. Mais Noir n'a pas gagné beaucoup de points et Blanc est devenu solide à l'extérieur. Ce n'est pas satisfaisant pour Noir.

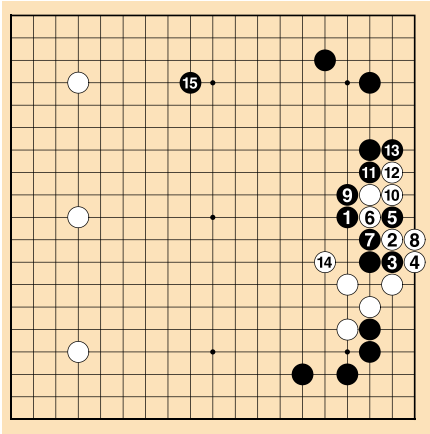


Dia.5

Attention ! L'échange entre A et B pour Blanc est bien nécessaire. Sinon, Noir peut couper avec 4 puis 6, difficile de répondre pour Blanc (coup 1 à la place de 8 du diagramme 6).

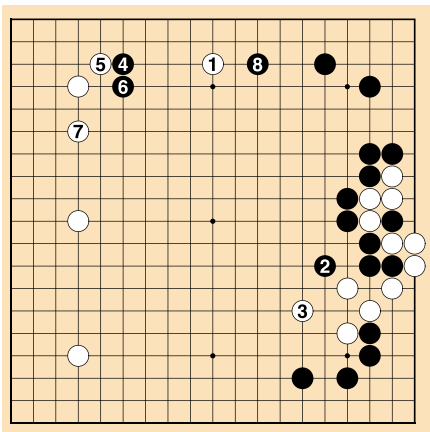


Crédit dessin : Julie Artigny



Dia.6

Seconde séquence : Noir joue vers l'extérieur. Après 15, la forme de Noir est plutôt intéressante. Localement, c'est peut être la meilleure séquence pour Noir.



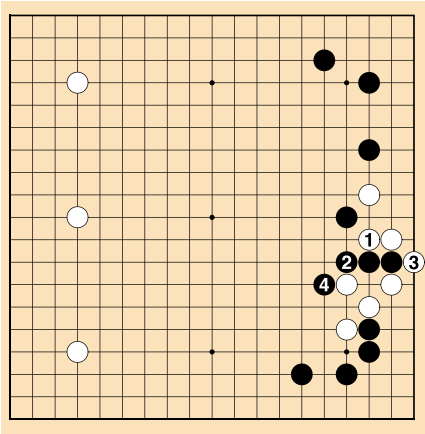
Dia.7

Si Blanc n'a pas envie de protéger son groupe, il peut jouer directement en 1, mais quand Noir joue le *tobi* en 2, le groupe blanc devient instable. Noir peut entrer ensuite chez Blanc. Au final, tous les groupes du Noir sont solides contrairement à Blanc qui a deux groupes instables : pas facile pour Blanc.



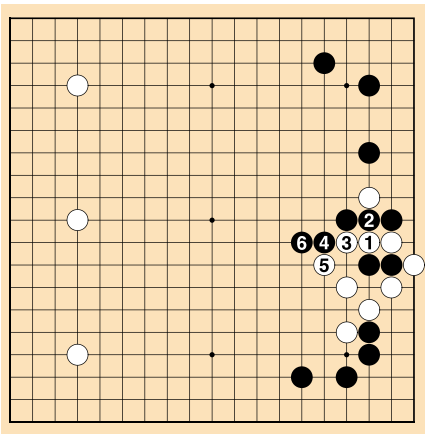
Crédit photo : Judith van Dam - EurogoTV

Fan en est un spécialiste.



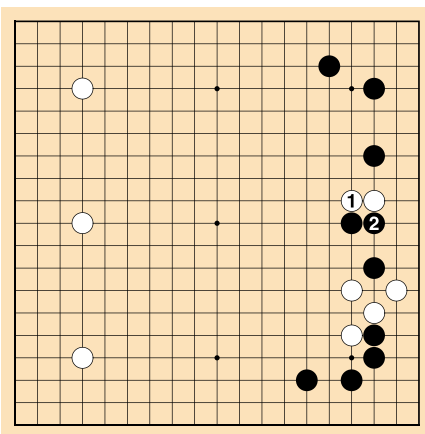
Dia.8

Attention ! Blanc ne peut pas pousser en 1 (à la place du coup 4 du diag.6) sinon Noir monte simplement en 2 et fait ensuite *hané* en 4. La forme blanche est maintenant très mauvaise.



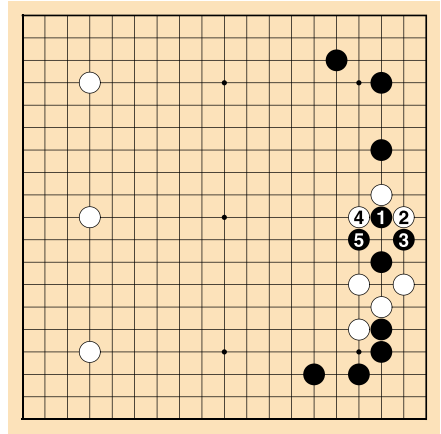
Dia.9

Blanc ne peut pas non plus couper en 1 (à la place du coup 6 du diag.6) sinon Noir connecte et il fait ensuite *hané* en 4. Au final, il obtient un potentiel très intéressant.



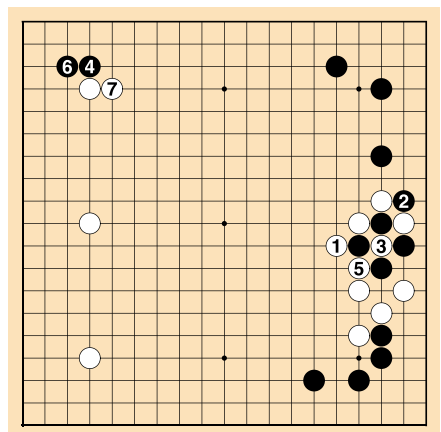
Dia.10

Si Blanc monte en 1, pour Noir il suffit de descendre en 2. Tant que Noir maintient Blanc coupé, celui-ci n'obtiendra pas de bons résultats.



Dia.11

Troisième séquence : le coup Noir en 1 est un coup assez particulier, l'idée étant de couper Blanc avec un *ko*. Si Noir a suffisamment de menaces, c'est un choix assez sévère, mais en début de partie, il n'y a pas de menace. C'est donc dangereux pour Noir. Comment Blanc joue-t-il maintenant?



Dia.12

Le plus sévère serait de faire *hane* en 1. Noir est obligé de lancer le *ko* mais Blanc ne répond à aucune menace. Après 5, la position de Blanc est ultra-solide, c'est bon pour lui.

Et réponses...
pas si
évidentes

Dans l'article précédent, nous avons présenté quelques exemples de coupes et la façon de les prévenir. Voyons maintenant des situations où le thème de la coupe intervient dans le choix d'une séquence, et la façon d'en tirer intelligemment profit selon la situation globale, lorsqu'une possibilité de coupe est donnée.

La coupe (suite)

Exemple 1

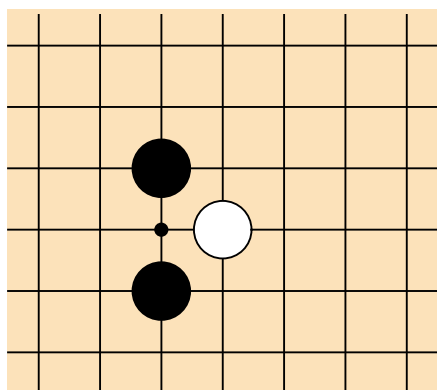


Figure 1

Dans ce diagramme, la pierre blanche menace d'affaiblir la formation de deux pierres noires ; ce coup est un *kikashi*.

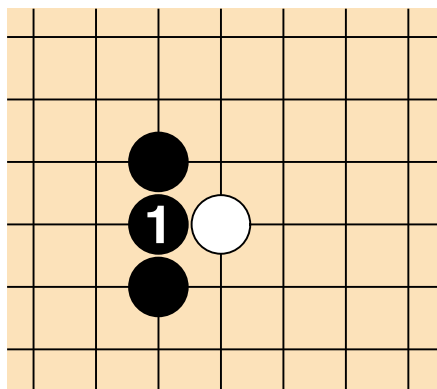


Figure 2

Il est conseillé de réagir en répondant Noir 1, reliant solidement et définitivement les deux pierres noires.

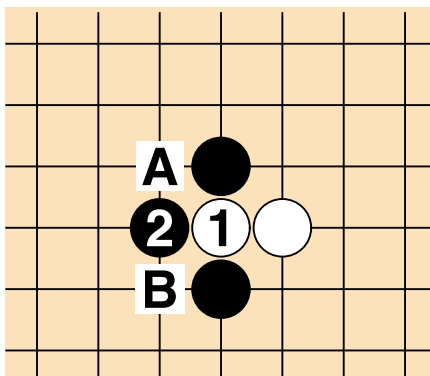


Figure 3

Si noir ne défend pas, Blanc 1 tentera de traverser. Bien que Noir 2 bloque, il laisse deux coupes en A et B, qui pourront être exploitées.

Exemple 2

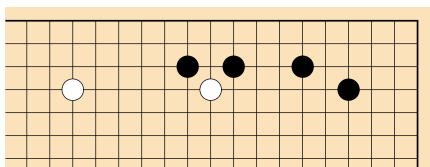


Figure 4

Voici une application de l'exploitation d'un *kikashi* que Noir a ignoré.

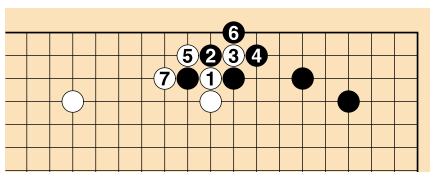


Figure 5

Une fois que Blanc 1 a pénétré et Noir 2 a bloqué, Blanc 3 coupe, prêt à se sacrifier, afin de couper la pierre noire à l'extérieur avec Blanc 5 et Blanc 7, se créant un bon potentiel sur la partie gauche.

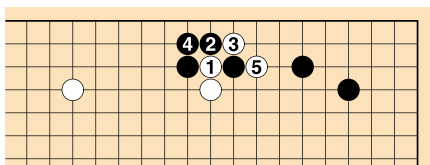


Figure 6

Si Noir 4 refuse le plan de Blanc du diagramme précédent, Blanc 5 peut capturer la pierre de droite et priver ainsi Noir de son territoire sur le bord en le séparant en deux.

Exemple 3

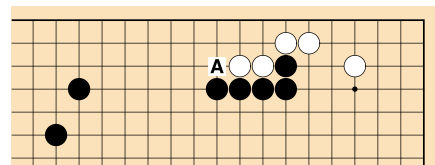


Figure 7

Dans cet exemple, Noir en A est un coup saute aux yeux, créant un potentiel gigantesque sur le côté gauche. Comment Blanc peut-il le parer ?

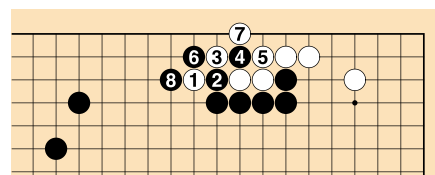


Figure 8

Le coup Blanc 1 va droit au but sans tenir compte de sa propre faiblesse. En effet, après l'échange Noir 2, Blanc 3, Noir 4 se sacrifie pour couper la pierre Blanc 1 avec Noir 6 et Noir 8. Comme on dit, qui trop se hâte reste en chemin.

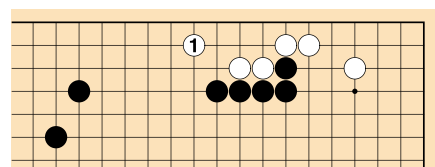


Figure 9

Blanc 1 dans ce diagramme est la forme correcte. Il garde la maîtrise de sa connexion.

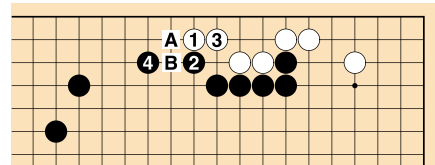


Figure 10

Si Noir 2 poursuit son idée, Blanc 3 qui recule simplement est le coup correct. Noir 4 est la suite authentique. Si Noir 4 joue en A, il laisse à Blanc la possibilité d'exploiter la coupe en B.

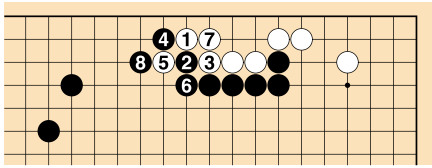


Figure 11

Blanc 3 espère que Noir recule en 5, de sorte qu'il puisse jouer en 4, donnant encore du fil à retordre à Noir. Cependant, Noir 4 double-hane est une jolie réponse qui réfute le plan de Blanc. Après l'échange Blanc 5, Noir 6, c'est à Blanc de réparer sa faiblesse avec Blanc 7 s'il veut garder ses trois pierres, laissant Noir 8 compléter son potentiel.

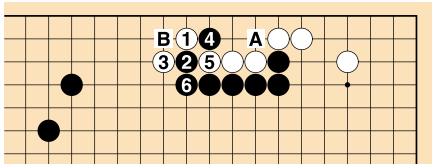


Figure 12

Sur le coup Blanc 3, Noir 4 est un sacrifice héroïque qui crée des faiblesses en A et B chez Blanc, l'échange Blanc 5, Noir 6 étant parfaitement prévu.

Exemple 4

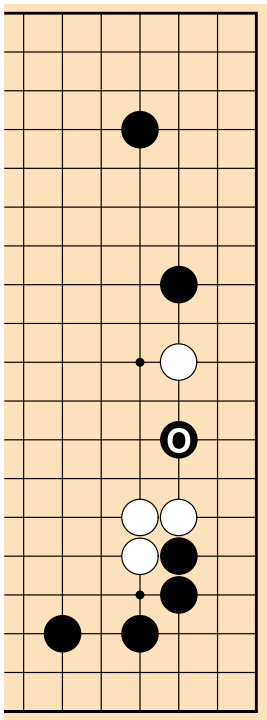


Figure 13

Comment répondre au coup d'invasion de Noir (marqué d'un cercle) ? Attention à éviter la gourmandise.

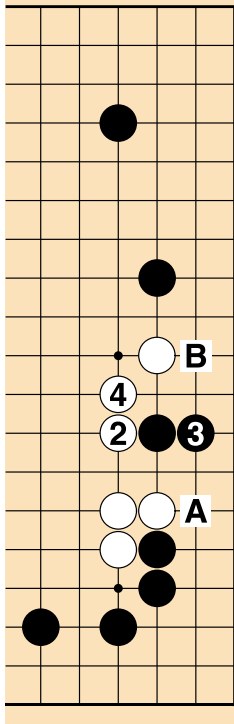


Figure 14

Blanc 2 est la réponse correcte, permettant à Blanc de connecter solidement ses pierres. Noir 3 est une suite classique qui assure à Noir la connexion en A ou B : son invasion est réussie. Blanc 4 complète la séquence en créant de l'influence au centre. Noir est censé choisir entre jouer en A ou en B immédiatement. Il finit *gote*, le résultat est équilibré.

ou en B immédiatement. Il finit *gote*, le résultat est équilibré.



Une fois alpagué...

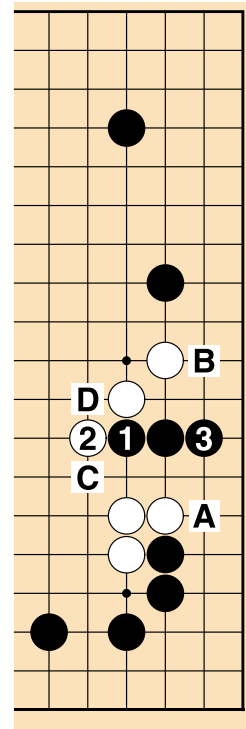


Figure 16

Une fois que l'échange Noir 1, Blanc 2 est fait, Noir 3 assure la connexion en A ou en B, alors que Blanc a deux faiblesses en C et D. C'est une dette à payer tôt ou tard.

Figure 15

Ici, la réponse de Blanc (cercle), cherchant à avaler la pierre d'invasion, est de la gourmandise.



T'es pris au piège.

La coupe

Exemple 5

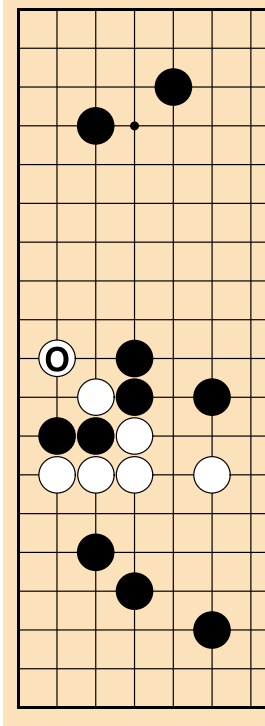


Figure 17

Dans cet exemple, Blanc vient de jouer le coup marqué d'un cercle, assurant la capture des deux pierres noires et tentant de pénétrer dans le territoire Noir en haut. **Comment** Noir peut-il réagir ?

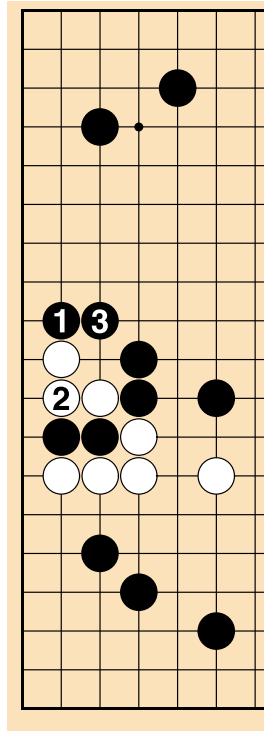


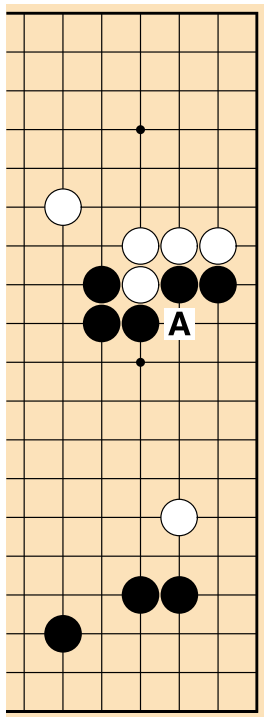
Figure 19

Noir 1 est le *tesuji* dans cette situation, la réponse Blanc 2 est plutôt raisonnable. Or Noir 3 termine la séquence sans laisser de faiblesse. Le potentiel de Noir en haut devient quasiment un territoire sûr.



Il était bien jeune alors.

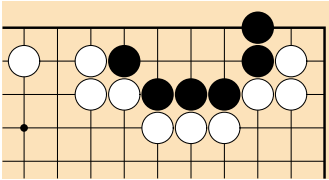
Exemple 6



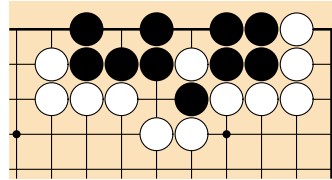
Tsumego à gogo

Voici une nouvelle série de problèmes de vie et de mort, proposée aussi bien à des joueurs en kyu faibles (20 à 15 kyu), à des joueurs de niveau moyen (14 à 5 kyu) et voire au-dessus. Essayez de les résoudre, ce n'est pas si simple. Pour ma part, je pense qu'il y a des illusions d'optique parce que ce que je croyais mort vit et réciproquement. C'est magique. Solutions en page suivante.

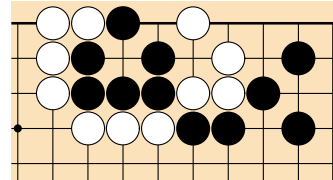
Niveau débutant



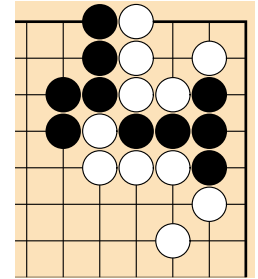
Problème 1 : Noir joue et vit sans condition.



Problème 2 : Noir joue et vit sans condition.

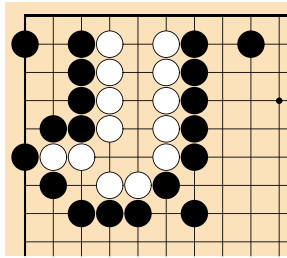


Problème 3 : Noir joue et gagne le combat.

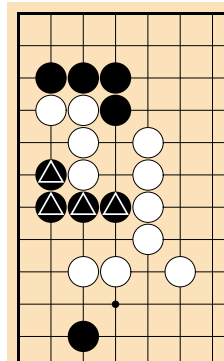


Problème 4 : Noir joue et gagne le combat.

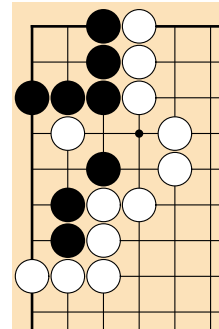
Niveau intermédiaire



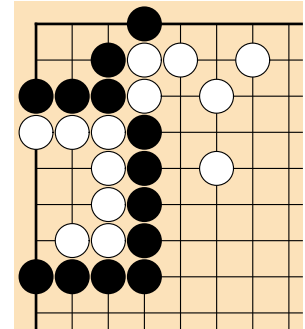
Problème 5 : Noir joue et tue sans condition.



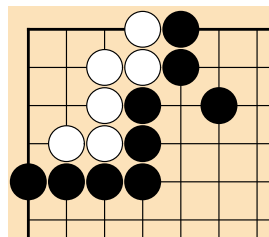
Problème 6 : Noir joue et fait vivre ses quatre pierres.



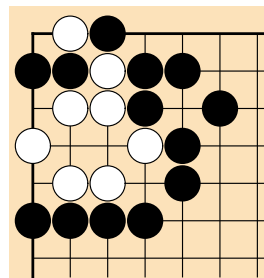
Problème 7 : Noir joue et vit sans condition.



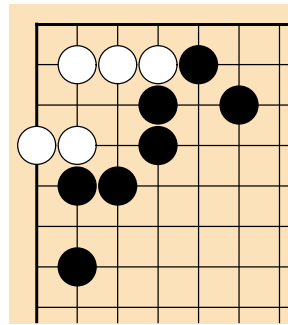
Problème 8 : Noir joue et gagne le combat.



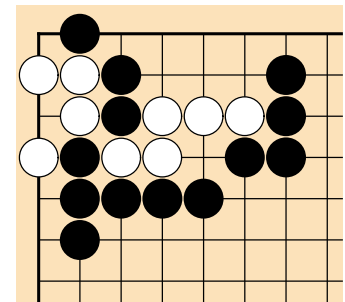
Problème 9 : Noir joue et tue sans condition.



Problème 10 : Noir joue et tue sans condition.

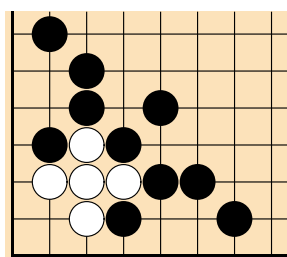


Problème 11 : Noir joue et tue sans condition.

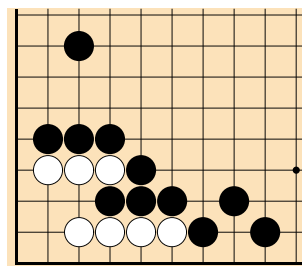


Problème 12 : Noir joue et tue sans condition.

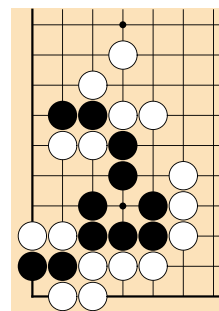
Niveau confirmé



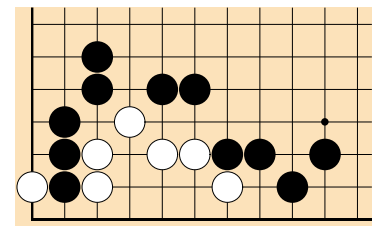
Problème 13 : Noir joue et tue sans condition.



Problème 14 : Noir joue et tue sans condition.

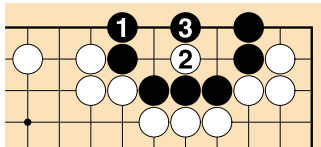


Problème 15 : Noir joue et vit sans condition.

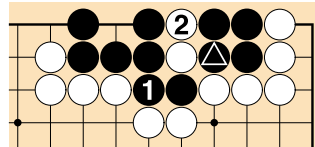


Problème 16 : Noir joue et tue sans condition.

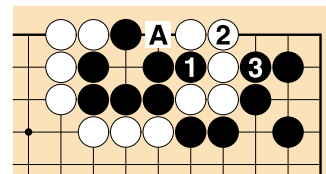
Niveau débutant



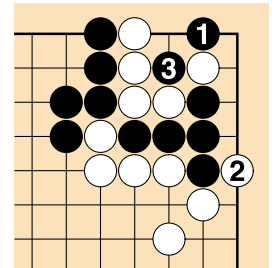
Problème 1 : Pour vivre il faut toujours penser à faire le plus grand espace possible.



Problème 2 : Noir 3 en Δ, recapture Blanc et vit.

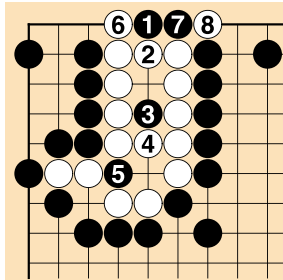


Problème 3 : Quand Noir joue 1, Blanc ne peut plus approcher en A.

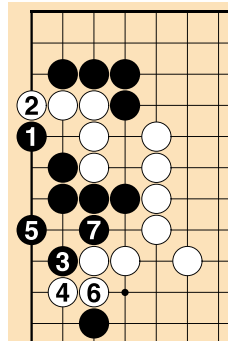


Problème 4 : Le tesuji Noir 1 est le point vital.

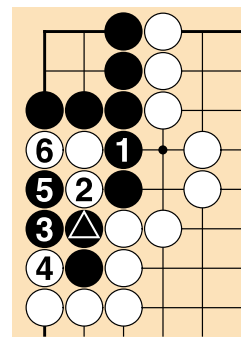
Niveau intermédiaire



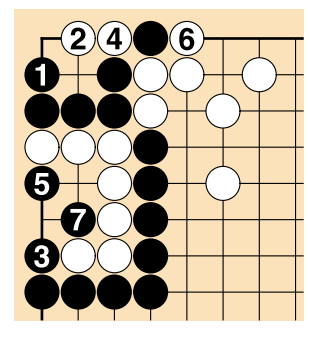
Problème 5 : le coup 1 est fatal. Noir 9 en 7 et le groupe blanc est mort.



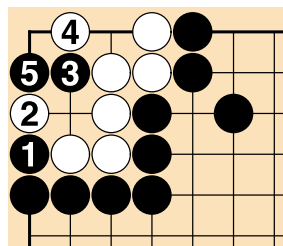
Problème 6 : Après le tesuji Noir 5, Noir 7 donne son deuxième œil à Noir.



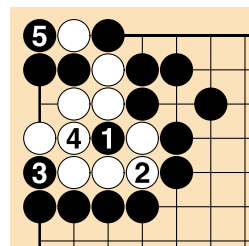
Problème 7 : À l'aide du tesuji Noir 3, Noir 7 en Δ recapture Blanc.



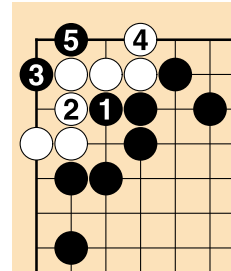
Problème 8 : Noir 1 est un tesuji de libertés, maintenant Noir continue avec 3 et gagne le combat.



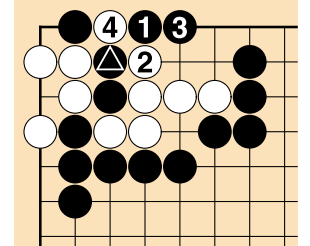
Problème 9 : Noir commence par réduire l'espace avec 1, une des règles d'or des tsumego.



Problème 10 : après Noir 3, Blanc manque de libertés. Noir joue 5 et Blanc est mort.

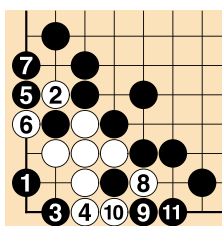


Problème 11 : Noir réduit Blanc avec 1, puis joue au point vital en 3.

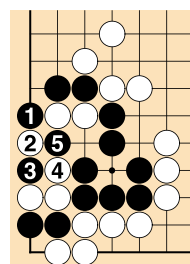
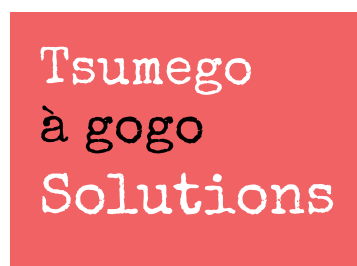


Problème 12 : Noir se connecte avec 1, il se laisse capturer deux pierres puis recapture en Δ.

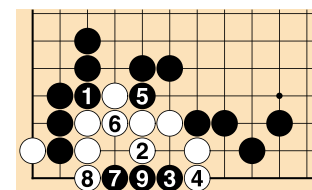
Niveau confirmé



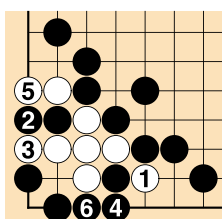
Problème 13



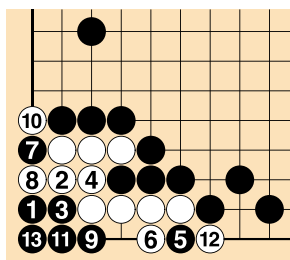
Problème 15 : Noir 1 est un tesuji qui vise à exploiter le manque de libertés de Blanc.



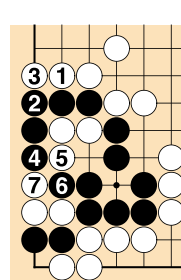
Problème 16 : variante 1 pour Blanc.



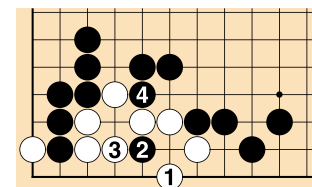
Variante pour Blanc : si 1 à la place de 4 dans le précédent diagramme.



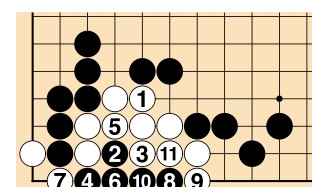
Problème 14



Variante pour Blanc.



Variante 2 pour Blanc.



Coup 12 en 6.