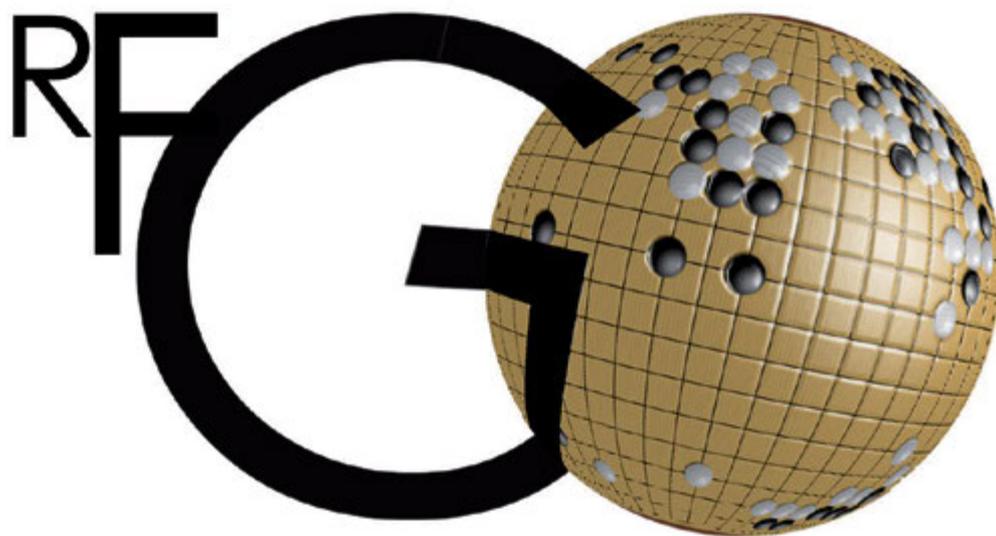


Décembre 2012

issn 0181-1142

7 euros



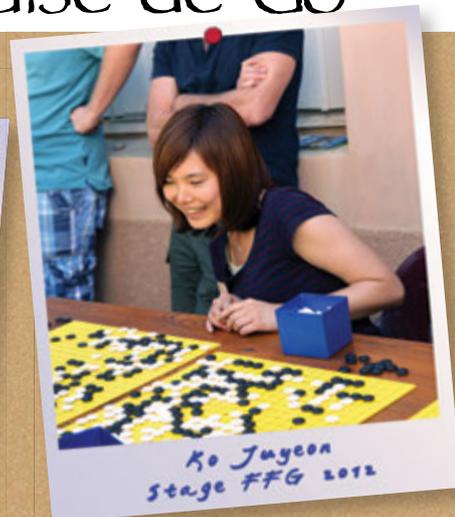
n° 130 Revue Française de Go



Sur un 36x36
le sang froid
est de mise



Initiation avec
Hayashi Sensei
Stage FFG 2012



Ko Jugeon
Stage FFG 2012



Eci, on bronze
en jouant !



Notre joueur de
shamisen préféré

Dans ce numéro :
le stage d'été fédéral,
mais aussi...
le congrès européen de Bonn,



Ou on reste sous
le parasol !

et encore...

Les WMSG à Lille,
l'Open de France,
et de la bonne lecture pour l'hiver...



Dur dur, mais
pour qui ?

35 ensembles complets



18 modèles de goban



10 types de pierres

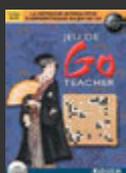
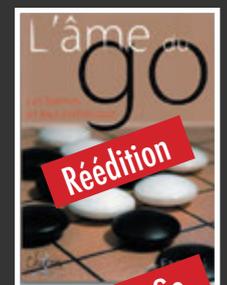
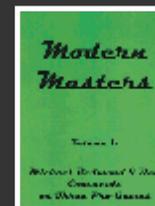
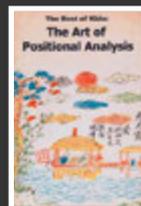


12 modèles de bols



203 livres de Go

bien sûr tous les classiques, mais aussi les nouveautés



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 jeudumonde.com et du CDrom Jeu de Go Teacher

Nombres d'articles et tarifs au 17/11/2012 susceptibles de modifications



L'édito

ACTUALITÉS

Actualités France	2
Stage Belmont-sur-Rance 2012	4
Congrès européen Bonn 2012	6
Championnat d'Europe par équipe PANDANET	7
Championnat d'Europe - Partie commentée	8
WMSG 2012 Lille	10
partie(s) commentée(s)	12
Championnat de France Open 2012	14
partie(s) commentée(s)	15
Écho des Clubs	
École de go à Toulouse	18

FFG

Stage animateur	17
-----------------	----

INTERNATIONAL

Le choc des titans	20
Les grands maîtres du passé	24

PÉDAGOGIE

Cours joueurs confirmés	26
Cours joueurs faibles kyu	28
Tsumego	31

- Éditeur : Fédération Française de Go. Siège social : Fédération Française de Go chez ABC/LIV - 99/103 rue de Sèvres, 75280 Paris CEDEX 06.
- Directeur de publication : Arnaud Zaltzman
- Rédacteur en chef : Chantal Gajdos.
- Rédacteur adjoint : Jean-Pierre Lalo et Motoki Noguchi.
- Maquettistes : Gérald Garlatti, Michel Trombetta.
- Correcteurs : Simon Billouet, Patrick Bossut, Lionel Bouton, Davy Branger, Sébastien Cordrie, Benjamin Hellouin, Jean Hossenlopp, Marie Julien, Laurent Lion, Patrice Mauny, Sylvain Ravera, Philippe Richard, Nicole Tagnon, Luc Vannier.
- Dessinateurs : Sylvain Clément, Michel Trombetta.
- Rédacteurs : Fan Hui et Motoki Noguchi, Xie Weidong, Pierre Boudailliez.
- RFG est publiée par la Fédération Française de Go.
- La FFG est membre de la Confédération des Loisirs de l'Esprit.
- Crédit Photo de la couverture : Stage Belmont-sur-Rance 2012 Olivier Dulac.
- Imprimé par : Chevillon Imprimeur à Sens, labellisé IMPRIM'VERT.
- Dépôt légal à parution.



Cette année de Go qui commence est pour moi l'occasion de présenter deux sujets qui me tiennent à cœur et qui ont fait l'objet de multiples séances de travail et de discussion au CA et dans des groupes de travail.

Le premier concerne la réflexion qui a été menée sur les licences de la FFG. La licence actuelle permet de participer à tous les événements du Go en France, à tous les tournois et championnats, mais elle n'est peut être pas adaptée aux souhaits de tous les joueurs. Certains ne vont pas être intéressés par la compétition, d'autres vont vouloir participer au seul tournoi organisé par leur club.

C'est pourquoi un séminaire sur ce sujet a été organisé en mai, et deux concepts de licences, la licence découverte et la licence loisir, vont être proposés au vote lors de la prochaine AG.

Pour répondre au mieux aux attentes une enquête à destination des clubs est en préparation, afin de collecter les préférences des joueurs. Cette enquête se fera prochainement, pour un dépouillement d'ici à la fin de l'année et une synthèse sera proposée au vote lors du prochain CA en janvier 2013.

Le second sujet concerne les formations d'animateurs que la FFG organise régulièrement avec la participation active d'un de nos deux pédagogues nationaux, Fan Hui.

Cette formation remporte un franc succès et répond à un réel besoin de diffusion de la pédagogie du Go. La FFG poursuivra son effort d'organisation pour que ces formations puissent profiter à un maximum de joueurs et dans toutes les ligues.

Je veux rappeler ici que ces formations sont gratuites : la FFG prend en charge toutes les heures des pédagogues, les seuls frais restant à la charge des clubs et/ou ligues étant le déplacement et l'hébergement des pédagogues. Cette information n'est pas assez diffusée et le site de la FFG va se mettre à jour sur ce point.

N'hésitez donc pas à proposer d'organiser des sessions de formation dans votre environnement de club ou de ligue, la FFG sera au rendez-vous pour vous accompagner.

Fred Renaud, Président FFG

Et toujours...

L'email de la rédaction :

redaction-rfg@jeudego.org

Le site de la revue :

<http://rfg.jeudego.org>

Notre page facebook :

www.facebook.com/revue.francaise.go

N'hésitez pas non plus à rendre visite au blog tenu par Motoki, pour les nouvelles fraîches entre deux numéros : jeudego-rfg.blogspot.com

CHAMPIONNAT D'EUROPE DE PAIRGO – LYON 2012

Les championnats d'Europe de pairgo se sont déroulés à Lyon les 2 et 3 juin derniers. 24 paires étaient inscrites avec naturellement une forte participation française (13 paires). Les autres pays représentés étaient l'Allemagne, la Finlande, les Pays-Bas, la Pologne, la Roumanie, le Royaume-Uni, la Russie, la République Tchèque et la Suisse.

C'est au cœur du Vieux Lyon dans un cadre magnifique et avec un beau soleil que débuta la compétition. Les organisateurs ont réalisé une formidable édition qui commença dès l'accueil avec l'offre de boucles d'oreilles en pierres de go à chaque participante.

Sans grosse surprise, la paire russe constituée par Svetlana Shikshina et Alexandre Dinerchtein a remporté cette édition, en gagnant les six rondes. La deuxième place est revenue à la paire tchèque, Klara Zaloudkova et Jan Hora, qui n'a essuyé qu'une défaite face aux premiers lors de la 4^e ronde.

La deuxième paire russe, composée de Natalia Kovaleva et Dimitri Surin, complète le podium, suite au départage avec la première paire française Ngoc-Trang Cao (Nyoshi) et Antoine Fenech, les deux paires n'ayant perdu que contre les deux premières du classement.

Il est également à signaler le beau parcours des paires françaises, sept paires finissant avec 4 victoires (soit plus que toutes les autres paires étrangères hors podium !).

Le championnat de pairgo nous a permis de discuter avec des joueurs étrangers et de connaître leurs impressions par rapport aux événements organisés en France. La paire polonaise Katarzyna Mazurek et Marek Kaminski s'est prêtée au jeu de l'interview avant la dernière ronde.

Tout d'abord, dites-moi comment vous avez trouvé la ville.

« Lyon est une très belle ville, nous avons eu un peu de temps pour faire du tourisme »

Et au niveau culinaire ?

« De très bonnes salades et de très bonnes bières. » (sourire) « Plus sérieusement, samedi, nous avons apprécié le restaurant [de spécialités lyonnaises] où nous avons partagé un moment convivial après la troisième ronde » (note : les Polonais, les Roumains et moi avons dîné dans un restaurant proche du lieu du championnat, servant des plats typiquement lyonnais et dont la décoration cochonnesque ne peut vraiment pas rivaliser avec le "musée de Titi" malgré la tentative...)

Quelles sont vos réactions par rapport au championnat ?

« Nous trouvons que le niveau est relativement élevé et nous avons rencontré des paires françaises fortes ».

Êtes-vous satisfaits de vos résultats ?

« Nous avons gagné deux parties et perdu trois. Nous avons joué d'un peu de malchance :

après deux défaites au temps, nous avons voulu en éviter une troisième mais nous avons finalement perdu d'un point et demi contre les Néerlandais à cause de la fin de partie »

Cela vous plairait-il de revenir en France ?

« Oui ! Ce serait vraiment bien de pouvoir revenir ».



La paire officielle polonaise formée par Katarzyna Mazurek (6k) et Marek Kaminski (4d) affronte la seconde paire russe formée par Natalia Kovaleva (5d) et Dmitri Surin (6d).

Lors du repas du samedi soir, nous avons évoqué le congrès européen qui aura lieu l'année prochaine (2013) justement en Pologne. Ils ont insisté sur les conditions d'accueil notamment pour l'hébergement et pour les repas. Naturellement, une comparaison tarifaire s'est notamment établie avec un étalon commun, un contenant de boisson houblonnée, qui sera certainement partagé lors dudit congrès.

Pierre Boudailliez

CHAMPIONNAT DE FRANCE DE PAIRGO - CANNES 2012

Le championnat de France par paires mixtes et le Festival des Jeux de Sainte Marguerite ont eu lieu aux Îles de Lérins, en face de Cannes, le week-end du 15 et 16 septembre 2012.

L'île Sainte Marguerite est un cadre particulièrement pittoresque. Ce bout de terre méditerranéen accueille les voyageurs par sa clémence azurée depuis l'antiquité. Les tourmentes de l'Histoire l'ont quelque peu modelée comme en témoignent les fours à boulets, le fort Vauban ou les bunkers allemands que l'on découvre au détour d'une promenade. On visite avec effroi la cellule du légendaire Masque de Fer. De nos jours, l'ancienne caserne du fort sert de logement pour les groupes touristiques. Le promeneur remarquera au milieu de l'ancienne place militaire un puits dont la pierre est gravée de « 1789 ». Même le crépit incomplet

participe à cette peinture de l'Histoire, de la Culture et de la Nature.

C'est dans ce florilège de saveurs et de couleurs que nous avons débarqué. Après les formalités d'usage, nous avons pris possession des lieux. Le fort est devenu notre île, l'ancienne caserne, notre base pour le week-end. Le ciel bleu a été immanquablement de la partie. Une fois passée l'agitation d'un excellent repas, il s'en est fallu de peu



Les vainqueurs, Julie Artigny et Toru Imamura-Cornuejols.

pour qu'on s'oublie à la sieste, à la baignade ou aux jeux sous les arbres.

Les couples de champions s'affrontaient sur un plateau de jeu de go, sous la lumière tamisée des micocouliers. Ils remettaient ça après une trêve faite d'une baignade et d'un bon dîner. Pendant ce temps, d'autres visiteurs profitaient d'une initiation aux meilleurs jeux qu'À-Vous-De-Jouer avait sélectionnés pour nous. C'est presque à reculons que nous partîmes nous coucher dans l'ancienne caserne, pour une courte et douce nuit suspendue entre deux journées de combats. À peine le plus important repas de la journée consommé, les concurrents repartaient au front pour deux batailles décisives. De nouveau, presque ignorants de la fureur et de la rage de leurs voisins, les autres occupants du lieux reprirent leurs occupations ludiques. Les uns s'imaginaient

les maîtres d'un empire universel, les autres cherchaient les vérités cachées derrière des interrogations enfantines. Mais de guerre lasse, la réconciliation eut lieu autour d'un banquet bien mérité avec les vainqueurs, les vaincus et leurs voisins.

Julie Artigny et Toru Imamura-Cornuejols pouvaient goûter aux délices d'un triomphe éclatant, faisant d'eux les nouveaux champions de France de pairgo. Mais n'étant pas tous de nationalité française, ils cédèrent avec panache l'opportunité de participer au championnat du monde de pairgo aux couples qu'ils avaient dominés durant les deux derniers jours, en commençant par Monique Berreby et Olivier Clergue.

Le cœur léger, chacun a pu admirer une dernière fois l'île Sainte Marguerite s'éloignant petit à petit, nous poussant vers de nouveaux horizons. Merci encore aux participants, aux accompagnateurs et aux organisateurs ! Merci à À Vous De Jouer, à Cannes Jeunesse et à Cave Californie !

L'album du club contient les photos du week-end :

<http://picasaweb.google.com/cgca06.org/Pairgo2012>

Guillaume Giffard

CONGRÈS AUVERGNAT DE GO, LE GRAUG LES 29 ET 30 SEPTEMBRE 2012

Comme depuis quelques années déjà, le Graug s'est installé fin septembre, dans son antre du château de Theix, afin de profiter des derniers beaux jours auvergnats et d'accueillir son tournoi annuel.

Les participants n'étaient pas en reste avec un très bon cru 2012 aussi bien qualitativement (plein de *dan*) que quantitativement (90 participants, plus de 70 joueurs).

On retrouve au palmarès dans l'ordre d'arrivée : Toru Imamura (Grenoble), Ancelin Arnaud (Graug) et Boris Ly (Antony), bravo à eux !

Cette année, fin du monde oblige, nous avons voulu marquer le coup ! Fan Hui a été notre invité spécial pour commenter les parties des joueurs à chaud et il a fait salle comble le samedi soir pour son cours.

Cadeau d'accueil des participants (calendrier).



Chacun sera reparti avec en poche notre calendrier spécial des tournois post-apocalyptiques 2013.

Vivement l'année prochaine !

Les photos sont sur le site du club :

<http://graug.jeudego.org>

Chantal Gajdos

TOURNOI DU FRIOUL SEPTEMBRE 2012

Pour la 19^e édition du tournoi du Frioul, les habituels ingrédients étaient au rendez-vous : le soleil, la nuit, les gabians⁽¹⁾, l'eau, les joueurs. Parmi les participants, un peu plus de la moitié se sont affrontés sur le goban, perdant des libertés pour en prendre à leur adversaire, sacrifiant, connectant, chassant, courant, sautant, bondissant, tout ça sous les regards acérés de trois magnifiques Getafar⁽²⁾, remportés par Jérôme Salignon, Benjamin Blanchard, et César Lextraite, et bercés par des bruits secs de carreaux et de ciseaux et, plus feutrés, de coupes et de défausses.

À noter cette année, une participation record de jeunes, qui ont grandement participé à la fête du samedi soir, abreuvés de

temps à autre par nos Poulettes en tenue de sardine aussi affriolante que ténue, aidées par notre nouvelle équipe de rafraîchissements. Chacun put emporter avec soi, une sirène, un poisson, toute une variété d'œuvres de poterie (un grand merci à Christine) confectionnés par les joueurs de Marseille et des environs.

Rendez-vous l'an prochain pour la prochaine édition, c'est la vingtième !

(1) Gabian

Mot d'origine occitane pour désigner une mouette. Les gabians viennent pondre sur l'île du Frioul et, si vous osez vous approcher, ils vous feront un plaisir de montrer les limites de leur territoire, aucune invasion possible sans de gros bobos !

(2) Getafar

Nom donné au trophée du tournoi de Marseille, en général quelque chose d'incongru, artistique et très volumineux.

Les photos sont disponibles sur le site du club : <http://marseille-sardin.jeudego.org>

Jean Allard



Tournoi du Frioul 2012.

STAGE FÉDÉRAL 2012

À BELMONT

Il est deux heures du matin et je sors d'une partie acharnée de Dominion. Le bon sens voudrait que j'aille me coucher. Je regarde la piste de danse et y vois vingt-cinq personnes en train de mimer un tableau de Rembrandt, dirigées d'une main de fer par un peintre bruxello-aveyronnais reconverti dans la chorégraphie. Au comptoir, un joueur pro (de go) joue à la pouillette avec le barman aveyronnais. Peut-être vais-je attendre un peu pour retrouver ma chambre... En tout cas, pas de doute, je suis bien à Belmont-sur-Rance !



Atmosphère studieuse des cours de rock.

Car en effet, cette année, après la pause de l'été 2011 due à l'organisation du congrès européen à Bordeaux, le stage fédéral retrouvait ses droits. Il a eu lieu du 7 au 21 juillet, au centre de vacances Le Sériguët. Au programme : des vacances (studieuses), du beau temps (presque tout le temps), des jeux (coïncide, pétanque, jeux de société en tous genres), un dancefloor (on a fini par trouver comment régler la sono)... Pour ceux qui avaient encore de l'énergie, il y avait même du go.

Et beaucoup de go, d'ailleurs, puisqu'on a eu, événement inédit, une présence ininterrompue de joueurs pros : Wang Yao 6p et Liao Xingwen 5p, qui nous venaient de Chine, pendant toute la première semaine ; Park Soyuhn 3p et Ko Juyeon 2p, Sud Coréennes, pendant la deuxième semaine. Et aussi, bien sûr, notre guest star, Hayashi Kôzô 6p, professionnel japonais de la Kansai Ki-in, déjà connu des congressistes bordelais, qui devait venir à cheval sur les deux semaines mais qui est finalement resté jusqu'à la fin pour nous



L'application des joseki à la pétanque.

apprendre le go (il fallait le voir passer sa matinée avec un petit enfant qui connaissait à peine les règles et avec qui il n'avait aucune langue en commun, les deux semblant également ravis) et, bien souvent, sortir son shamisen... Il nous a dit qu'il était content d'être

venu, et on peut sans trop de doutes parier sur le fait que les stagiaires étaient également très heureux de sa présence : espérons qu'elle se renouvelle dans les années à venir !

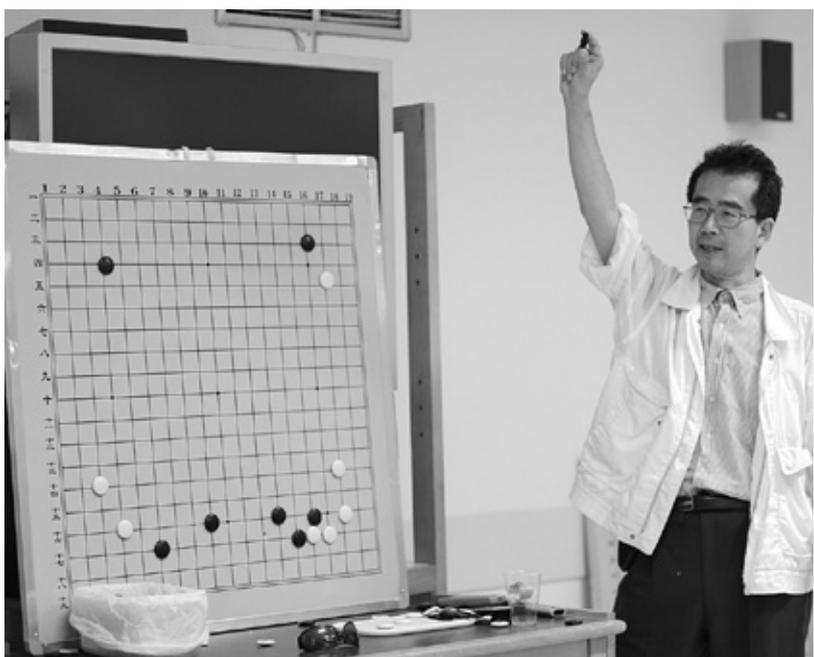
À cette brochette de pros se rajoutaient de forts joueurs amateurs : Chae Jinwon et Kim Youngsam (vainqueur de l'EGC 2011 avec 10 victoires sur 10 parties, excusez de peu), tous deux Coréens.

Et l'équipe pédagogique formée des meilleurs joueurs en France : Fan Hui, Motoki Noguchi, Thomas Debarre, Antoine Fenech,

Fred Donzet, Benjamin Papazoglou, Tanguy Le Calvé, Toru Imamura.

La majorité de la centaine de stagiaires (par semaine, avec un pic à environ 150 le week-end) avait opté pour une formule intensive, avec cours le matin et l'après-midi. Si on rajoute à ça les cours magistraux (de Fan et Motoki) et les simultanées, les plus acharnés s'en sont donné à cœur joie. Il y a aussi eu un tournoi permanent qui permettait aux pédagogues d'avoir du matériel à commenter. Et aussi aux meilleurs joueurs de gagner de superbes T-shirts ou tasses du congrès 2011 (et s'ils ne sont pas tous partis, on en remettra en 2013 : il est inadmissible qu'un licencié à la fédé n'ait pas encore son mug !).

On a pu assister à un superbe go cache-cache entre deux E.É.D. (Esprits Éclairés par les Dan), Titi (de Dijon) et Thomas (de Toulouse), aidés (parfois) par les commentaires de Toru (de Grenoble), Motoki (de Mittelhausbergen) et Olive (de Marseille) : une expérience à renouveler !



Le premier de la classe : notre nouvel adopté Hayashi Kôzô 6p.



2 professionnelles Coréennes rien que pour nous : Ko Juyeon (au fond) et Park Soyuhn (premier plan).



Il fait bon vivre même pour les non-assidus aux parties simultanées proposées.

Les moins acharnés (au go) se souviendront de l'ambiance : les tournois annexes, les multiples jeux de société, la dégustation de roqueforts, et le concours du meilleur Petit Poucet qui en amena certains à tracer une route formée de pierres blanches sur une distance qui dépassait largement la taille du centre (et qui provoqua une grave pénurie pour les simultanées du lendemain).

Pour l'an prochain, on vous espère toujours plus nombreux pour venir profiter de deux semaines uniques pour un joueur de go. On fera en sorte qu'il y ait d'aussi bons pédagogues, qu'il fasse beau et que les gens soient gentils. Si vous avez des remarques, des critiques, des questions ou des désirs, vous pouvez nous les formuler à l'adresse :

simon.billouet@gmail.com

Simon Billouet

À 2013 !!!



Inspiration des figures géométriques du sol.

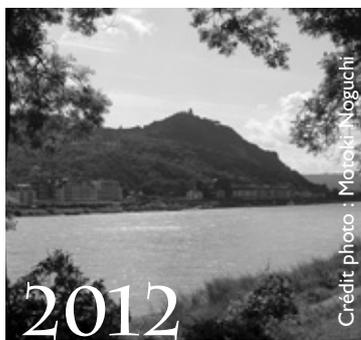


Jean-Marie cherche la petite bête.



Vous allez même faire des progrès en Coréen... avec Chae Jinwon.

CONGRÈS EUROPÉEN DE GO DE BONN



Le Rhin et Drachenfels, non loin de Bad Godesberg.

Crédit photo : Motoki Noguchi

Après l'édition bordelaise organisée par la FFG, le congrès européen de go a été accueilli cette année par l'Allemagne. Au départ prévu à Cologne, le plus grand événement européen s'est finalement tenu dans la ville rhénane voisine de Bonn. Les compétitions se sont déroulées dans les locaux municipaux du quartier Bad Godesberg. 608 joueurs sont venus pour participer à de nombreuses activités liées au go (tournois, cours, variantes), ne battant pas ainsi le record bordelais, flattant le chauvinisme léger du rédacteur. La grande majorité des meilleurs joueurs européens ont été présents. Il est, néanmoins, une situation relativement déplaisante : l'absence du jeune Ukrainien Artem Kachanovsky. Vice-champion européen lors de certaines des dernières éditions, il n'a pas été autorisé à mettre le pied sur le sol allemand, n'ayant pas obtenu de visa...

Compétition majeure du congrès, le championnat européen suscite toujours un très grand intérêt. La "nouvelle formule" mise en place l'année dernière permet aux meilleurs joueurs de nationalité européenne de disputer le titre de champion d'Europe (via une élimination directe lors des trois dernières rondes, les perdants jouant leur ronde pour le classement open). Cela n'empêche donc pas la participation des ressortissants asiatiques, dont notamment le champion open en titre Kim Youngsam. L'absence du Russe Alexandre Dinerchtein (une mauvaise langue me dit que cette année, les organisateurs n'ont pas eu de problème de ko ou de pendule) et de l'Ukrainien Artem Kachanovsky, la non-participation du Roumain Cătălin Tăranu semblaient laisser une place de favori au champion d'Europe en titre, le Russe Ilya Shikshin.

Parmi les finalistes de l'année dernière, seuls Shikshin, Debarre et Silt sont présents, ce qui promet une bataille inédite dans le haut du classement.

C'est finalement le joueur tchèque Jan Simara qui devient le nouveau champion d'Europe suite à sa victoire finale face à Ilya Shikshin.

Le jeune joueur (qui vient d'obtenir son diplôme d'ingénieur) n'en revenait pas lui-même d'avoir réussi l'exploit de renverser le champion en titre. C'est la première fois qu'un joueur tchèque obtient cette distinction. Seul Cătălin Tăranu avait réussi à remporter (en 2008 à Leksand) cette épreuve trustée par les Russes depuis 1999.

Lors de la première semaine, les résultats de Simara ne pouvaient présumer une issue si formidable pour lui : 3 victoires et 2 défaites (contre Motoki Noguchi et Ion Florescu) – là où Shikshin n'accusait qu'une défaite face à Kim Youngsam. Il ne lui restait que deux rondes pour la qualification pour la phase finale. Il a gagné la première face au jeune Polonais Surma mais perdu la deuxième contre Shikshin. Finalement il réussit à se qualifier in extremis au play-off et a battu le Russe en finale.

Notre champion national, Thomas Debarre réalise une bonne prestation lors de ce championnat. Il n'a alors que deux défaites avant la phase finale (Ondrej Silt à la première ronde, Kim Youngsam à la cinquième ronde). Il a gagné notamment contre Cristian Pop, l'un des deux joueurs européens classés 7d cette année.

Le classement à la fin de la sixième ronde donne onze joueurs européens susceptibles de participer à la phase finale (qui se joue en trois rondes avec huit joueurs, uniquement des européens) : Shikshin, Pop, Surma, Debarre, Törmänen, Silt, Lisy, Florescu, Burzo, Simara, Zhao. Trois play-offs sont organisés dont les vainqueurs sont Surma (face à Pop), Lisy (face à Florescu) et Simara (face à Zhao).

Le tableau de la finale montre un parcours apparemment périlleux pour Thomas Debarre. Il atteint néanmoins les demi-finales grâce à sa victoire face au Finlandais (voir le commentaire de partie de Fan Hui). Il y affrontera Shikshin qui a battu Surma de 1,5 points. Les autres quarts de finale montrent la victoire (surprise par rapport aux niveaux enregistrés) de Pavol Lisy sur Ondrej Silt et celle de Jan Simara face au dernier représentant de la Roumanie Cornel Burzo.

En demi-finale, la partie entre Thomas Debarre et Ilya Shikshin est fortement disputée, mais la victoire ne sera malheureusement pas française.

Suite à sa victoire contre Lisy, Simara peut prendre sa revanche face au champion en titre. Après une partie haletante et forte en émotions, c'est donc le Tchèque qui l'emporte : "Même pour moi c'est incroyable" réagira-t-il plus tard.

Dans la petite finale, Pavol Lisy aura pris également sa revanche face à Thomas Debarre. Le Français finit donc à la quatrième place, ce qui est néanmoins un super résultat.

Au niveau du classement "open", c'est le Coréen Song Jun Hyup qui remporte l'épreuve en battant notamment le champion en titre Kim Youngsam lors de la première ronde. Ce dernier est deuxième au classement avec une seule défaite.

Concernant les joueurs français (et francophiles), Benjamin Dréan-Guénézia empoche une belle 10^e place avec 7 victoires à son actif, Motoki Noguchi est 13^e avec 6 victoires.

Parmi l'ensemble des événements organisés, on peut signaler les résultats suivants :

- Manja Marz et Chang Huai-Yi remportent l'open européen de paingo
- Song Jun Hyup, vainqueur du tournoi du week-end.
- Ilya Shikshin, vainqueur sur 9x9
- Song Jun Hyup, vainqueur sur 13x13

L'année prochaine, le congrès aura lieu en Pologne, le site internet permet de s'y inscrire dès à présent : egc2013.go.art.pl

Pierre Boudailliez



Les lauréats du championnat d'Europe.

Crédit photo : Olivier Dulac.

CHAMPIONNAT D'EUROPE PAR ÉQUIPE DE GO PANDANET 2011/2012

Congrès - Championnat par équipe • Fred Donzet - 2012



Crédit photo : Ojvier Dulac.

La grande salle.

Le championnat d'Europe par équipe Pandanet est une compétition qui se joue sur Internet. Tous les pays membres de l'EGF (European Go Federation) participent et se répartissent en trois ligues (A, B et C) de dix équipes, la ligue A regroupant les pays les plus forts. Chaque équipe dispute en soirée neuf rondes durant l'année, à raison d'un mardi par mois sur le serveur IGS (sponsor du championnat). Les équipes sont composées de quatre joueurs répartis selon leurs niveaux sur les gobans numérotés de 1 à 4. Le résultat se fait au meilleur des quatre parties.

L'année dernière, la France a terminé 5^e de la ligue A et raté d'un cheveu la qualification pour la finale. Motivés par ce résultat, plusieurs joueurs (Debarre, Campagnie, Papazoglou, Dréan-Guenäizia, Salignon, Fenech, Donzet et Le Calvé) tourment dans l'équipe cette saison.



Crédit photo : Judith van Dam - EurogoTV

France - Russie.

Cela commence bien pour la France qui, dans les quatre premières rencontres, fait match nul (2-2) avec l'Ukraine, la Russie, la Hongrie et la Tchéquie. Dans les cinq rondes suivantes la France gagne contre la Pologne, l'Allemagne et la Suède et ne perd que contre la Hollande et la Roumanie. La France termine 4^e de la ligue avec 2 points d'avance sur la Roumanie, et se qualifie ainsi pour la finale.

Le tour final ne se joue pas sur Internet mais se déroule les 21 et 22 juillet à Bonn lors du premier week-end du congrès européen. Les quatre équipes invitées sont la Russie, l'Ukraine, la Tchéquie et donc la France, qui vont toutes s'affronter lors de trois matchs. La France est contente d'être présente : sans la prétention de pouvoir gagner le titre, elle est capable de faire trébucher les équipes adverses. Deux des joueurs ukrainiens, Artem Kachanovsky (1^{er} goban) et Andriy Kravec (3^e goban) n'ayant pas pu obtenir de visa, l'arbitre finlandais demande aux équipes présentes s'il est possible, exceptionnellement, de faire jouer Artem via Internet, ce qui a été accepté malgré la désapprobation de la Russie.

La première rencontre oppose la France à la Russie. L'équipe de France met toujours un point d'honneur à ne pas se laisser faire par les Russes, et grâce à la victoire de Papazoglou contre Dinerchtein et de Fenech contre Mezhev, elle obtient un match nul. La Russie l'a échappé belle car Donzet ne perd contre Surin qu'à la toute fin sur une étourderie. Jouant en parallèle, l'Ukraine et la Tchéquie réalisent un match nul.

Le deuxième match se joue contre l'Ukraine. L'Ukraine est un peu notre bête noire depuis les World Mind Sport Games de 2008 à Pékin, où nous nous étions fait battre 4-0. Ce résultat ne reflète pas réellement la différence de niveau entre les deux équipes, mais malheureusement il a été réitéré à Bonn, où nous avons perdu nos quatre parties ! Parallèlement la Tchéquie et la Russie font match nul.

Lors de la dernière ronde, la France fait petite mine, elle n'a qu'une maigre chance de terminer 3^e en gagnant contre les Tchèques. Par contre, chacune des trois autres équipes peut espérer accéder au titre.

Debarre, Papazoglou et Fenech sont embarqués dans de mauvaises parties qu'ils finiront par perdre. Lorsque Ilya Shikshin bat Artem, la Russie



Crédit photo : Motoki Noguuchi

L'équipe de France.

réalise 3-1 contre l'Ukraine et la tension est à son comble. Toutes l'attention se porte sur le deuxième goban France-Tchéquie où Campagnie joue un yose décisif contre Simara. L'arbitre Bogdanov demande aux spectateurs de faire moins de bruit. Si Simara l'emporte la Tchéquie est championne, sinon ce sera la Russie. Au final, Rémi Campagnie sauve l'honneur des Français et fait le bonheur de la Russie qui remporte une deuxième fois le titre. Cette deuxième édition du championnat d'Europe sur Internet est à nouveau un succès. Interrogés à Bonn, les capitaines d'équipes pensent unanimement que ce système permet la participation de tous les pays avec de très forts joueurs sur l'ensemble de la saison. Avec l'ancien système, qui se déroulait en un tournoi unique de quelques jours, ne participaient que quelques pays, et les équipes présentes n'étaient pas toujours les meilleures. L'accès par Internet est pratique et le tour final sponsorisé (défraiement et prix) est un vrai événement.

La saison 2012/2013 débute fin septembre, la Hollande et la Pologne descendent en ligue B tandis qu'Israël et la Serbie accèdent à la ligue A. L'équipe de France espère se qualifier une nouvelle fois pour le tour final (à suivre dans les prochaines revues).

Fred Donzet



Crédit photo : Judith van Dam - EurogoTV.

L'équipe russe.

CHAMPIONNAT D'EUROPE 2012

Partie commentée - Bonn

Championnat d'Europe, quart de finale, Bonn, 2 août 2012

- Thomas Debarre 6d
- Antti Tormanen 6d

Blanc gagne de 4,5 points, *Komi* : 6,5
Commentaires : Fan Hui.

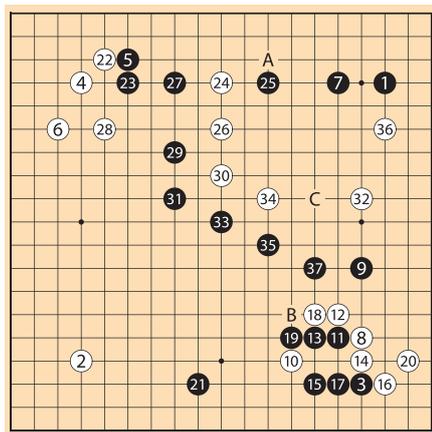
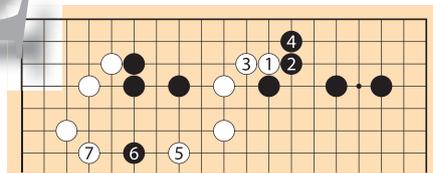


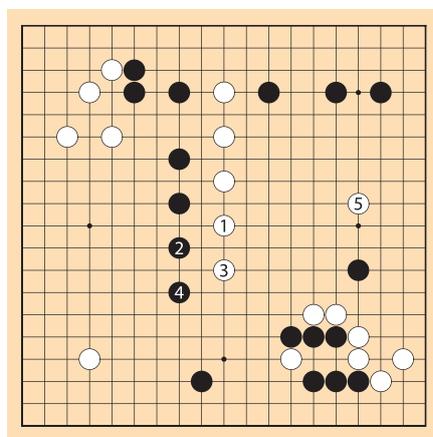
Fig.1 : 1-37.

Au coup 7 Noir choisit un *fuseki* moderne joué par de nombreux professionnels actuellement. Noir 25 serait mieux en A : la pierre blanche est alors plus sous pression et Noir peut envisager de se connecter par dessous. Blanc répondrait probablement en 27, c'est une séquence assez classique. Dans la partie Blanc n'a pas besoin de jouer en 27 et l'échange 25-26 est intéressant pour lui. Blanc 28 est une erreur de direction (Dia.1). Ce coup protège bien le coin mais quand Noir sort, les deux pierres blanches à droite se retrouvent affaiblies. Blanc 32 est joué trop tôt : il faut jouer le *tobi* en 33 à la place. Ce point est crucial pour les deux joueurs (Dia.2). Avec 37, Noir réussit à enfermer Blanc. Celui-ci aimerait sortir en B mais il doit faire attention à la coupe en C. Blanc paye très cher son erreur en 32 : il entame le milieu de partie en étant attaqué alors que peu de temps avant c'est lui qui attaquait Noir.



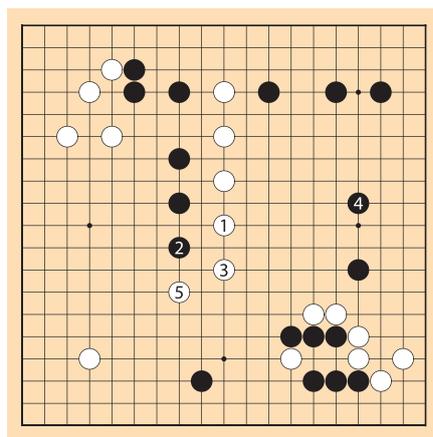
Dia.1

La séquence 1-3 sert à couper Noir. Blanc 5 met la pression sur le groupe et la bonne forme en 7 achève de l'abîmer.



Dia.2

Cette séquence rend le coup 5 beaucoup plus intéressant. De plus, 4 et 5 sont *miai* pour Blanc (Dia.3).



Dia.3

Si Noir prend le bord au lieu de continuer en *tobi*, Blanc tape à la tête du groupe avec le coup 5. Noir se retrouve séparé : le groupe à l'ouest aura des ennuis et celui au sud sera bien réduit. Un coup à la tête des pierres, comme ici, est très important en milieu de partie.



Debarre contre Tormanen

Crédit photo : Olivier Dulac.

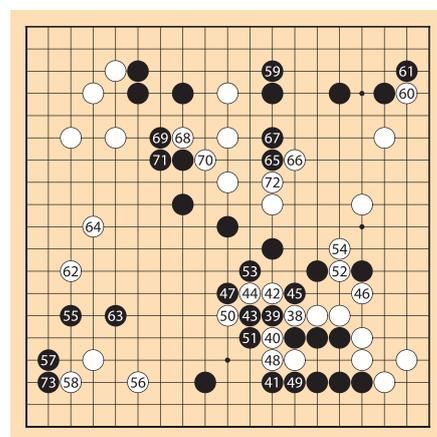


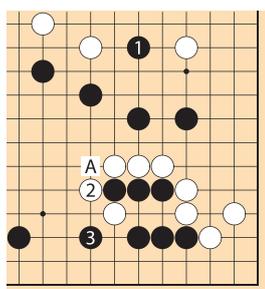
Fig.2 : 38-73.

Noir n'est pas obligé de répondre au coup 38, il peut d'abord attaquer les blancs en haut (Dia.4). Après Blanc 44, Noir a trop investi sur le bord sud, maintenant il n'a plus le loisir d'attaquer les pierres blanches au nord. C'est un très mauvais timing de sa part. Au coup 53, la capture des deux pierres blanches est un coup très solide mais Noir a perdu beaucoup de points à droite. Il aurait dû tirer plus de profit de cette séquence. Après 54, Blanc est un peu en avance aux points, mais Noir est plus solide. L'occupation du bord ouest est maintenant décisive.

Le keima 57 est trop mou : Noir doit penser en premier lieu au *sansan* (Dia.5).

Le coup 59 est trop petit ! Noir doit absolument chercher à développer son influence à gauche, d'autant qu'en haut il n'a pas grand chose à perdre. De plus le *tobi* en 67 est toujours *sente* pour lui.

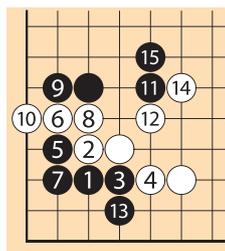
Avec 62, c'est Blanc qui a maintenant l'initiative à gauche et prend de l'avance. Après Blanc 72, Noir commence à sérieusement manquer de points.



Dia. 4

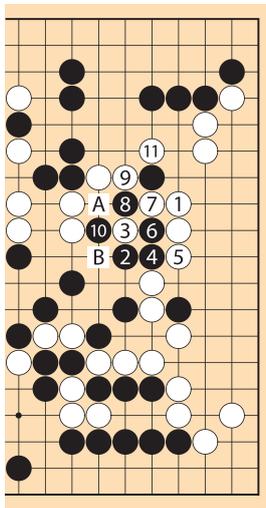
Noir peut attaquer directement en 1 à la place de 39, le coup de Blanc en 2 n'étant pas si sente. Grâce au coup Noir

1, Blanc va renforcer Noir pour faire vivre ses deux groupes. Cela aidera aussi Noir pour couper en A.



Dia.5

Avec cette séquence (coup 1 à la place de 57), Noir pourra profiter au maximum de son influence.



Dia.6

Si Noir tente la même coupe que dans la partie, Blanc peut facilement se connecter avec cette séquence (coup 1 à la place de 90). Attention : Noir ne peut pas couper en A sinon Blanc le capture avec B.

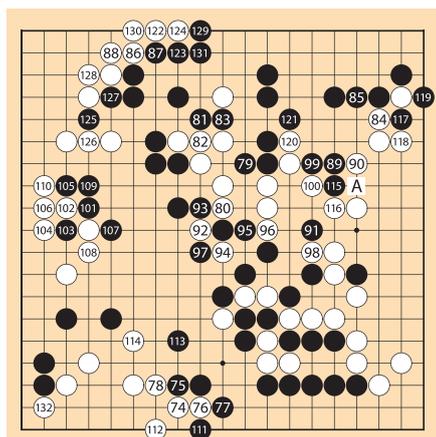


Fig.3 : 74-132.

Après 88, Blanc a environ 10 points de plus que Noir. Ce dernier a un peu de potentiel mais le komi sera dur à compenser. Blanc 90 est une erreur, c'est mieux de jouer en A (Dia.6).

Noir 93 est vraiment mou : il peut essayer de couper en 100, ou mieux encore, jouer en 101 pour voir comment Blanc répond. Après 100, Blanc a réussi à se connecter. Noir a encore perdu une occasion. Le coup 101 paraît sévère, mais maintenant que Blanc est tranquille au centre, Noir ne peut plus gagner grand chose. Après 132, en théorie Noir ne peut plus remonter le komi.



Antti Tormanen.



Jan Simara, champion d'Europe 2012.

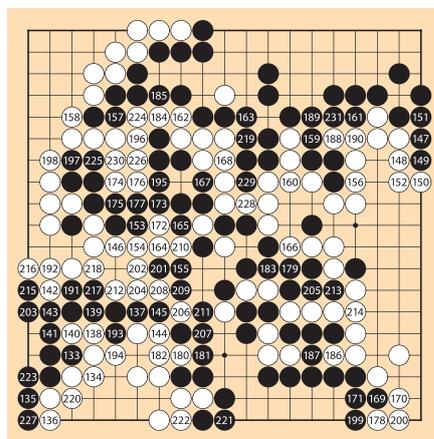


Fig.4 : 133-231.

Après 166, il ne reste plus de possibilités à Noir, il a perdu. Dans cette partie, Noir a été trop gentil. Il aurait dû profiter de l'erreur de Blanc au centre pour se faciliter les choses. Lorsqu'il a manqué de points, il n'a pas cherché le combat, mais au contraire il a choisi de jouer tranquillement. C'est pour cela qu'il a perdu la partie.

WORLD MIND SPORTS GAMES

2^e ROUND : LILLE DU 9 AU 23 AOÛT 2012

WMSG, c'est quoi ?

Qu'est-ce que les « World Mind Sports Games » (jeux mondiaux des sports de l'esprit) ? Il s'agit d'une des plus grosses manifestations pour les « sports de l'esprit ». Organisée par l'IMSA (International Mind Sports Association) l'année des jeux olympiques, elle regroupe cinq disciplines, à savoir le bridge, les échecs, les dames, le go et les xianqi (échecs chinois). Sa première édition a eu lieu à Pékin en 2008 avec pompe : pour le go, tous les meilleurs joueurs asiatiques étaient présents.



Joueuses de dames

Cependant, l'organisation de la 2^e édition en 2012 semblait patauger dès le départ. Concernant la ville hôte, nous avons appris le nom de Lille quelques mois seulement avant l'événement. « Y aura-t-il vraiment des compétitions de go aux WMSG ? » Tout le monde se l'est demandé jusqu'au dernier moment.

Finalement, grâce aux efforts in extremis de la Fédération Internationale de Go (IGF) et la Fédération Européenne de Go (EGF), six compétitions de go ont vu le jour. Mais cette organisation tardive a eu une conséquence assez grave : pour le go, pas de participation de professionnels, ni de Chine ni de Corée du Sud. Tout de même, environ 150 joueurs de go de 28 pays sont venus concourir à Lille, ce qui était plutôt inattendu... Et en fin de compte, c'est grâce à cette organisation chaotique qu'un petit amateur comme moi peut représenter le Japon pour la première et peut-être dernière fois de sa vie !

Malgré tout, l'événement était impressionnant à mes yeux (même si ceux qui ont participé à la première édition disaient tous : « ça n'a rien à voir avec Pékin ! ») : l'immense Grand Palais de Lille était rempli d'un millier de joueurs, pour la majorité des bridgeurs. Tous les soirs on les voyait se balader en uniforme de leur pays dans le centre ville de Lille. Dans les restaurants on me demandait régulièrement : « que se passe-t-il actuellement ici ? J'ai vu plein de Chinois hier aussi... »

Compétitions et joueurs

Comme je l'ai noté plus haut, six tournois de go ont été organisés : tournoi qualificatif européen pour le

« SportAccord World Mind Games » dont la phase finale aura lieu en décembre à Pékin, tournois individuels femmes et hommes, par équipes, pairgo et jeunes de moins de 21 ans. La France a envoyé une des délégations les plus importantes avec 16 joueurs. En plus, 4 membres de la FFG ont représenté leur pays d'origine : Irina Suciuc 1k pour la Roumanie, Michaël Trazzi 3k pour le Brésil, Toru Imamura 4d et Motoki Noguchi 6d pour le Japon.



Hsu Haohung 7d

Le pays le plus motivé était de loin Taïwan : il a aligné 10 jeunes joueurs de très haut niveau, dont Lai Yucheng 7d, vice-champion du monde en 2005 et Hsu Haohung 7d qui, déjà à 11 ans, a réussi le concours professionnel (il devient professionnel l'année prochaine). Avant le voyage, ils s'étaient même entraînés avec des professionnels. En l'absence de la Chine et de la Corée, ils étaient clairement les favoris des compétitions.



© photo Motoki Noguchi

Photo collective devant le Grand Palais pour les joueurs de go

Quant à l'équipe japonaise dont Toru et moi faisons partie, elle était constituée pour la plupart de jeunes joueurs ayant postulé lors de l'appel à candidatures de la Nihon Ki-in.

Domination taïwanaise

Le tournoi qualificatif pour le « SportAccord World Mind Games », réservé aux joueurs européens, a inauguré les compétitions de go. Parmi les Français, seul Rémi Campagnie 5d y a participé. Il a fini 5^e avec 3 victoires. Ilya Shikshin 7d (Russie), Csaba Méro 6d (Hongrie), Jan Hora 6d (Tchéquie) se sont qualifiés pour la phase finale à Pékin.

Dans les cinq tournois qui suivent, comme prévu, l'équipe taïwanaise a écrasé tout le monde dès le départ. Ils ont gagné 11 médailles sur 15 notamment lors des compétitions individuelles hommes et jeunes où ils ont monopolisé les podiums. Parmi nous, Rémi (6^e au tournoi jeunes) et moi (5^e au tournoi individuel hommes) avons manqué de peu la qualification pour la phase finale à cause du SOS. Chez les femmes, les médailles ont été partagées entre Taïwan, le Japon et le Canada. Osawa Maya 6d, la médaille d'argent, est la petite sœur de Osawa Narumi 4p qui était au Congrès de Bordeaux en 2011. Elle est également connue comme présentatrice d'émissions sur le go. Elle a gagné par la suite la médaille d'or au pairgo avec Nakasone Riki 6d et empêché le « grand chelem » de Taïwan.

Le tournoi par équipes

C'était au tournoi par équipes que nous (Français et Japonais) avions le plus de chances de nous qualifier pour la phase finale. Hasard du sort, l'équipe du Japon "A" avec Nakasone 6d, Toru et moi s'est retrouvée dans la même poule que l'équipe de France "A" avec Rémi, Antoine Fenech 5d et Tanguy Le Calvé 4d. À la deuxième ronde, le Japon a battu la Russie grâce notamment à la victoire de Toru contre Oleg Mezhev 6d.

Partie commentée I

WMSG 2012, Lille (France), 17 août 2012.

Tournoi par équipe, poule A - ronde 2
Japons vs Russie

- Toru Imamura 4d (Japon)
- Oleg Mezhev 6d (Russie)

Résultat : Blanc gagne par abandon

Commentaire : Motoki Noguchi

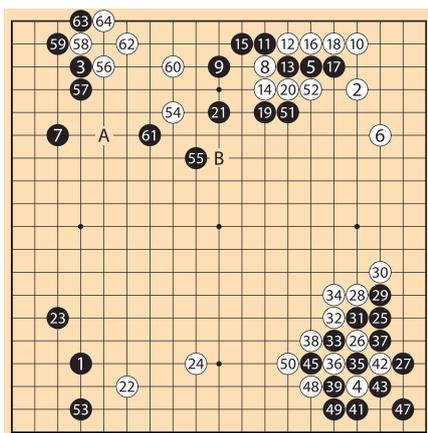
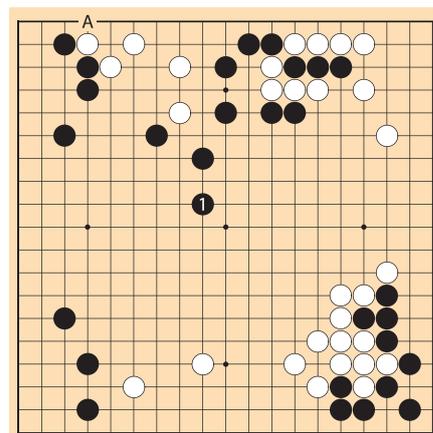


Fig.1 : 1-64
40 en 26, 44 en 35, 46 en 33

Noir 11 est prématuré et ne fonctionne pas bien avec la pierre blanche 10. Blanc 14 est une sanction sévère : Blanc est content de capturer les trois pierres noires avec 20. Noir doit jouer tout simplement 21 à la place de 11. Après la séquence en bas à droite, Noir 53 est mieux en A ou B pour développer le moyo. La réduction en Blanc 54 paraît profonde, mais elle vise la faiblesse des pierres noires (9, 11, 15, 21). Le ko en 62 est une très bonne option, puisque Blanc est très fort globalement. Noir 63 est probablement prématuré (Dia.1).



Dia.1

Noir, au lieu de lancer le ko en A, aurait peut-être dû se renforcer au centre. Ce coup développe également le moyo à gauche.

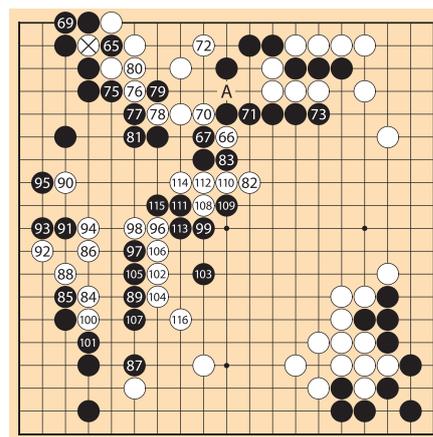


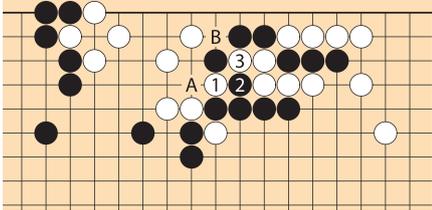
Fig.2 : 65-116
68 en X, 74 en 65

Blanc est pratiquement vivant avec 72, puisque ce coup menace la coupe en A (Dia.2). Noir 73 empêche justement ce coup, mais il est problématique. Sans fixer de forme, Noir aurait dû jouer 82 pour renforcer le centre à mon avis. Blanc vit parfaitement avec 80 en sente, et joue



A droite, Lin Hsiaotung 6d de Taïwan, médaille d'or à l'individuel femmes et Osawa 6d (à gauche) après la finale

une réduction idéale en 84. Il est en avance. Noir 85 est mieux directement en 87. Blanc obtient une très bonne forme jusqu'à 90 : cela explique pourquoi l'attaque de Noir n'est pas très efficace par la suite. Blanc s'en sort facilement avec 116 et mène la partie.



Dia.2

Blanc peut séparer les pierres noires avec 1-3. A-B sont *miai*.

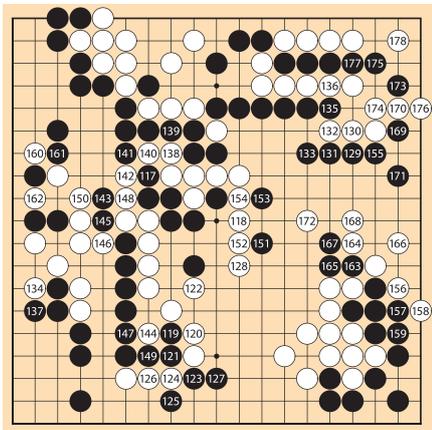


Fig.3 : 117-178

Noir cherche une complication, mais Blanc montre une lecture très profonde avec la coupe en 138-142 et ne lui laisse aucune chance. Blanc capture finalement des pierres au centre et à gauche.

Sans aucune erreur, le jeu de Toru dans cette partie était presque divin.

Et un match fratricide arriva...

« On peut peut-être se qualifier pour la finale ! » Me suis-je dit. Et à la troisième ronde... nous sommes tombés contre la France. Je ne sais pourquoi, j'avais un mauvais pressentiment pour ce match « fratricide ».

Partie commentée 2

WMSG 2012, Lille (France), 18 août 2012.
Tournoi par équipe, poule A - ronde 3
France vs Japon

- Rémie Campagnie 4d (France)
- Nakasone Riki 6d (Japon)

Résultat : Blanc gagne par abandon
Commentaire : Motoki Noguchi

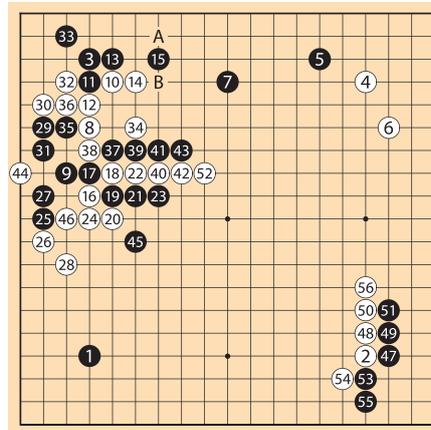
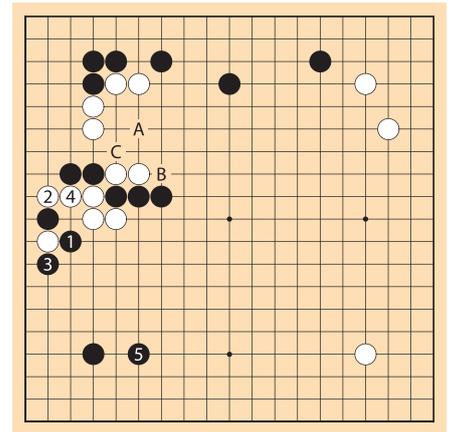


Fig.1 : 1-56

Nakasone est un jeune joueur de 21 ans qui aspire à une carrière professionnelle. Noir 15 est plus normal en A. Noir a préféré ne pas avoir une position basse, mais dans cette position Blanc peut jouer B en *sente* : par conséquent, Blanc peut aller jusqu'à 16 pour se renforcer. Noir cherche un combat avec 17-19, mais

il a du mal à détruire la forme de Blanc (Dia.1). Noir est localement vivant après 35, mais Blanc est relativement fort des deux côtés. Noir en 37 est abusif : Blanc coupe en 38 et capture les 7 pierres noires. Noir obtient une contre partie avec un briseur de *shicho* en 47, mais cela ne compense pas tout à fait sa perte. Noir attend sa chance en gagnant des points avec 55, mais j'aurais préféré lancé un combat avec 56 (grande avalanche).



Dia.1

À mon avis, Noir est obligé de sacrifier ses deux pierres. Il peut encore utiliser l'*aji* avec des coups tels que A, B ou C.

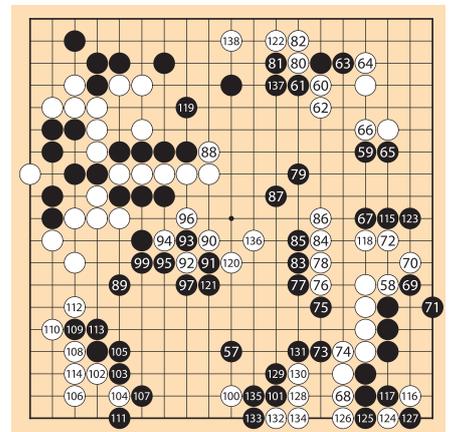


Fig.1 : 1-56
98 en 93

58 ainsi que 68 sont de très gros points : l'écart grandit et Blanc confirme son avance. Noir développe un *moyo* au sud, mais Blanc le réduit de façon très habile. Rémi, avec sa lecture solide, a battu le jeune Japonais à plate couture.

J'avais raison avec mon mauvais pressentiment : la France a vaincu le Japon 2 à 1. « Bon, tant pis, s'ils se qualifient je serai content quand même ! » Mais ma déception fut encore plus grande quand la France perdit contre la Russie lors de la



France "A" vs Japon "A"

dernière ronde. Finalement, c'est la Russie et Taiwan "A" qui se sont qualifiés dans cette poule. Ils ont fini respectivement 1^{er} et 4^e du tournoi.

Les Russes n'ont finalement pas réussi à gagner de médailles, mais ils se sont placés tout de même 4^e dans le tournoi par équipes et de pairgo : ils ont montré la force du n°1 européen. Quelques joueurs européens ont manqué de peu la qualification pour la phase finale du tournoi individuel hommes : Ilya Shikshin 7d (Russie), Oleg Mezhov 6d (Russie) et Lukas Podpera 5d (Tchéquie). Les jeunes joueurs japonais, tous 6d, ont subi quelques défaites contre eux et ils ont tous exprimé leur surprise devant le niveau élevé des joueurs européens. Le niveau européen ne cesse de progresser, c'est une certitude. Dans 4 ans à Rio, parviendront-ils à monter sur le podium ?



Milena Boclé 2d, Dominique Cornuejols 1d et Monique Berreby 1k

Résultats des joueurs FFG (nb de victoires / nb de parties, classement)

Femmes (38 participantes)

Nom	Représentant	Niveau	Nb Victoires	Places
Dominique Cornuejols	France	1d	3/5	12 ^e
Irina Suci	Roumanie	1k	3/5	20 ^e
Monique Berreby	France	1k	3/5	21 ^e
Lindsay Dumesnil	France	2k	3/5	22 ^e
Marie Julien	France	5k	3/5	25 ^e
Milena Boclé	France	2d	2/5	27 ^e

Hommes (78 participants)

Nom	Représentant	Niveau	Nb Victoires	Places
Motoki Noguchi	Japon	6d	4/5	5 ^e
Rémi Campagnie	France	5d	2/5	39 ^e
Julien Renaud	France	2d	3/5	47 ^e
César Lextraît	France	2d	3/5	49 ^e
Thomas Danel	France	3d	2/5	51 ^e
Michaël Trazzi	Brésil	3k	3/5	64 ^e
Matthieu Delli-Zotti	France	2d	2/5	65 ^e

Équipes - Groupe "A" (14 équipes)

Nom	Niveau	Nb Victoires	Places
France 1 (4^e)			
Rémi Campagnie	5d	2/5	4 ^e
Antoine Fenech	5d	3/5	4 ^e
Tanguy Le Calvé	4d	4/5	4 ^e
Japon 1 (5^e)			
Motoki Noguchi	6d	4/5	5 ^e
Toru Imamura	4d	2/5	5 ^e
Brésil (13^e)			
Michaël Trazzi	3k	1/5	13 ^e

Jeunes (43 participants)

Nom	Représentant	Niveau	Nb Victoires	Places
Rémi Campagnie	France	5d	4/5	6 ^e
Tanguy Le Calvé	France	4d	3/5	16 ^e
Benjamin Chetioui	France	3d	3/5	17 ^e
Antoine Branchard	France	2d	3/3	27 ^e
Damien Popote	France	3d	2/5	32 ^e
Michaël Trazzi	Brésil	3k	3/5	36 ^e
Roman Lemasson	France	2d	1/5	40 ^e

Équipes - Groupe "B" (16 équipes)

Nom	Niveau	Nb Victoires	Places
France 2 (7^e)			
Thomas Danel	3d	2/5	7 ^e
César Lextraît	2d	2/5	7 ^e
Mathieu Delli-Zotti	2d	5/5	7 ^e
Roumanie (15^e)			
Irina Suci	1k	1/5	15 ^e

Pairgo

Nom	Niveau	Nb Victoires	Places
Groupe A (10 paires)			
Ngoc-Trang Cao (Nyoshi)	1d	2/5	8 ^e
Antoine Fenech	5d		
Groupe B (10 paires)			
Marie Julien	5k	2/5	7 ^e
Aurélien Journet-Brochet	1k		

CHAMPIONNAT DE FRANCE OPEN 2012 : REIMS NO DAN

Le Lieu

Cette année l'Open de France 2012 a été organisé par le club de Reims. C'est en tant que président du club que j'ai pris part à cet événement. Notre club renaît de ses cendres et nous avons à cœur de participer aux activités de la FFG. Lorsque Fabien Lips a fait un appel à candidature, nous avons saisi l'occasion.

L'open s'est donc déroulé au Centre International de Séjour, une auberge de jeunesse en plein centre ville. Parmi l'équipe organisatrice, j'étais le seul à avoir une expérience dans la préparation de tournois. Ce fut une découverte pour la plupart, et l'inquiétude que tout se déroule convenablement était omniprésente. D'ailleurs Dominique Cornuéjols (remplaçante de Quentin Turlot pour la ligue Rhône-Alpes) a rajouté un peu de pression à son arrivée avec ces mots : « Toru m'a dit : Tu vas voir si c'est Nicolas qui organise, ça va être super bien organisé. » Merci Toru.

28 participants

Pour l'édition 2012, nous avons 28 joueurs, dont Motoki Noguchi, champion open 2010, et Rémi Campagnie, qui vit au Canada et a profité de son séjour en France pour participer à l'open, avant de partir pour quelques mois en Corée. Nous avons même eu la chance d'avoir France 3 régional et l'Union, quotidien local. Pour cela, je remercie Pierre Boudailliez qui nous a été d'un grand secours. Il semble que tout se soit déroulé dans de bonnes conditions. Les joueurs étaient satisfaits et les organisateurs soulagés. Tout n'était pas parfait, mais pour une première le club de

Reims s'est bien débrouillé.

Au fur à mesure que les rondes se déroulaient, Motoki s'approchait d'un nouveau titre, mais derrière lui la bataille fut accrochée. La dernière ronde pouvait s'apparenter à une finale, car la victoire entre Jérôme Salignon et Motoki allait sceller le champion. Cette partie a connu des rebondissements et Motoki a dû s'employer pour l'emporter. Pendant ce temps, Tanguy Le Calvé était à l'affût, mais ne devait pas se laisser déconcentrer. Pour être certain de finir sur le podium, il devait absolument battre Rémi Campagnie, son dernier adversaire.

Le championnat : oui ! Mais pas que !

En marge de la compétition, on pouvait voir certains joueurs passer du go aux cartes. Je crois que la coinche est devenue indissociable des tournois de go français. Tandis que d'autres profitaient du beau

temps, ce qui est assez rare à Reims pour être souligné, pour s'essayer au Mōlky (je profite de l'occasion : Laurent n'oublie pas la quille n° 7 pour ma prochaine venue à Dijon). Et pour compléter le tout, nous avons mis à disposition un bar pour étancher la soif et caler les fringales d'entre repas. Il paraît que le cake aux olives était délicieux, le seul problème, c'est que Jérôme s'est tellement jeté dessus, que très peu ont pu en témoigner. D'ailleurs ce dernier n'a mangé que pendant ses parties. C'est une technique de concentration assez particulière, vous en conviendrez.

J'espère que l'open 2012 a donné envie aux participants de revenir à Reims pour d'autres événements car le club de Reims est bien décidé à réitérer l'expérience, peut-être pour son propre tournoi...

Nicolas Trauwaen
Président du club Reims no dan



Remise des prix

À l'issue de sept rondes, Motoki Noguchi 6d (Strasbourg) est devenu champion de France open avec 7 victoires sur 7. C'est son troisième titre après 2008 et 2010. Tanguy Le Calvé 4d (Nantes) a gagné 6/7 et se place 2° de la compétition. Le podium est complété par Jérôme Salignon 5d (Marseille).

Partie commentée I

Championnat de France Open 2012,
Reims, le 25 août - 4^e ronde

- Motoki Noguchi 6d
- Tanguy Le Calvé 4d

Résultat : Blanc gagne de 6,5 points
Commentaire : Motoki Noguchi

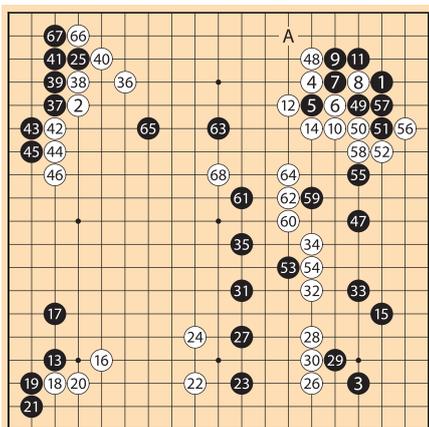
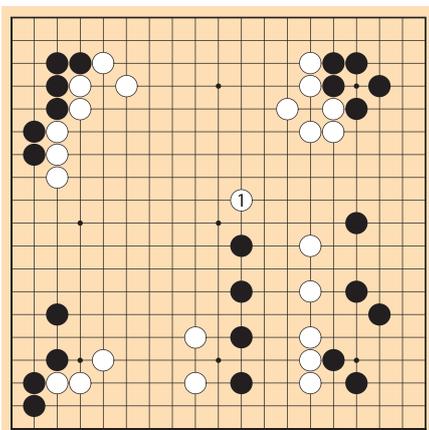


Fig. 1 : 1-68

La séquence en haut à droite est légèrement favorable à Noir : Blanc est solide avec la capture d'une pierre mais Noir développe globalement un *fuseki* rapide. Avec 26, Blanc cherche à combattre pour utiliser sa force. Noir 47 me paraît meilleur en 61 ou A. Blanc 50 est une erreur : il vaut mieux agrandir le *moyo* avec 61 (dia. 1). Noir est très content de pouvoir réduire l'influence adverse en mettant la pression sur les pierres blanches. 65 est abusif, la connexion en 68 est suffisante. Blanc doit compliquer la situation avec 68.



Dia. 1

Blanc 1 est « LE » coup à jouer dans cette position : il met de la pression sur les pierres noires et développe le *moyo* au nord.

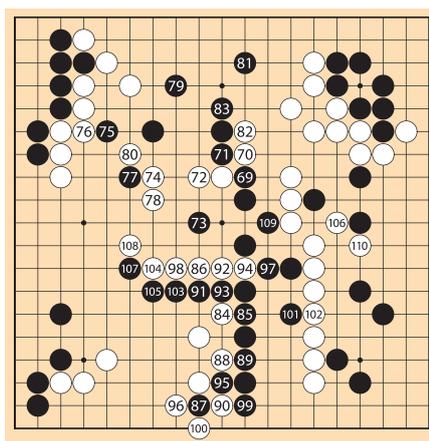
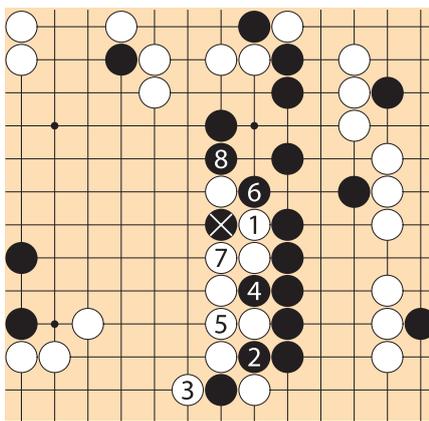


Fig. 2 : 69-110

Blanc sépare Noir et tente de mener une double attaque. Noir 87-91 est un bon *tesuji* pour réparer la forme (Dia. 2). Dans cette attaque, Blanc réussit à abîmer le bord est avec 110, mais Noir est encore en avance.



Dia. 2

Si Blanc coupe la pierre X (Noir 91), Noir peut vivre sans problème avec cette séquence.

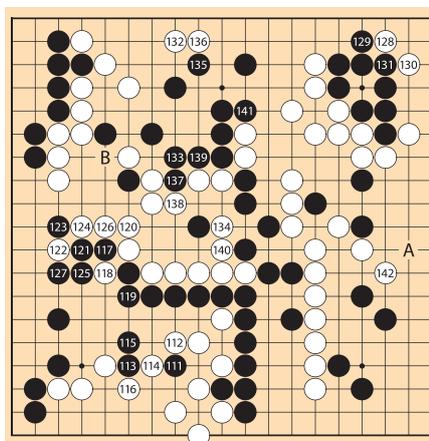
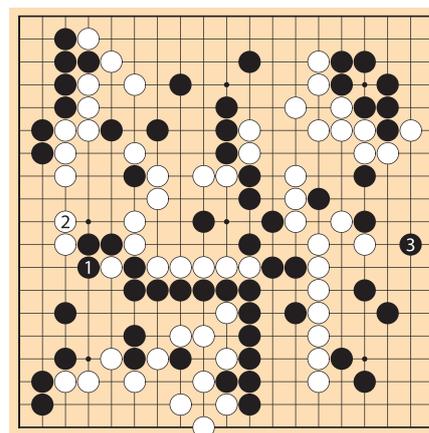


Fig. 3 : 111-142

Noir perd pas mal de points à partir de là. Noir 113 n'est pas nécessaire, Noir peut laisser l'*aji* ici pour occuper A. Blanc

122 tente de réparer la faiblesse en B en sente. Noir 123 me paraît mieux en 125 (Dia. 3). Quand Blanc attaque le groupe noir au nord avec 132, l'échange Noir 139-Blanc 140 donne beaucoup de points à Blanc : sans cet échange, Noir aurait toujours pu pousser en 140 et réduire les points de Blanc dans ce secteur. Avec 142, Blanc retourne enfin la situation. Tanguy manque de peu un exploit.



Dia. 3

Noir 1 doit être meilleur. Si Blanc recule en 2 (sans cette protection, Blanc reste assez fragile et le groupe n'est pas totalement en sécurité), il peut occuper le gros point en 3 à droite. Noir me paraît encore en avance.



Tanguy Le Calvé 4d, désormais 5d

© photo Motoki Noguchi

Partie commentée 2

Championnat de France Open 2012,
Reims, le 26 août - 6^e ronde

- Jérôme Salignon 5d
- Rémi Campagnie 5d

Résultat : Blanc gagne par abandon
Commentaire : Motoki Noguchi

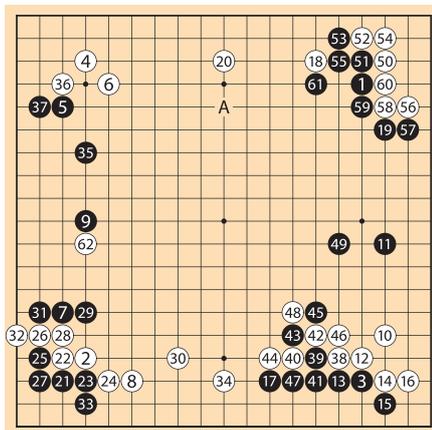
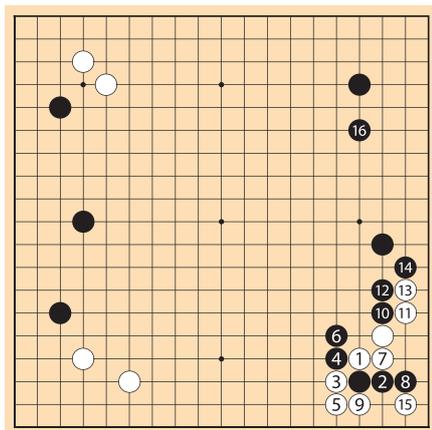


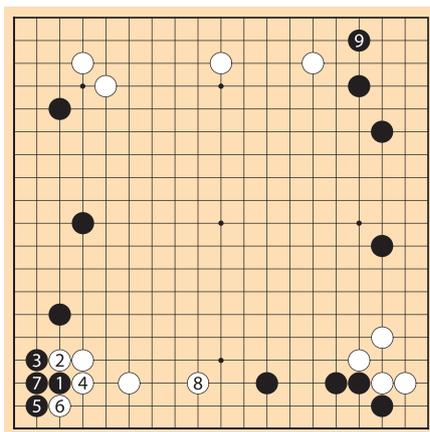
Fig. 1 : I-62

Les deux joueurs étaient à 4 victoires et 1 défaite jusqu'à cette ronde : il s'agissait donc d'un match décisif pour monter sur le podium. Rémi était-il stressé ? Le *fuseki* de Noir manque d'agressivité. Je préfère descendre en 14 à la place de 13 (Dia.1). Noir 23 est meilleur en 25 (Dia.2). Le résultat jusqu'à 34 n'est pas satisfaisant pour Noir. Noir a intérêt à fermer le coin en 52 à la place de 49. L'invasion au *sansan* avec 50 est très grosse. Quand Noir joue en 61, la *tsuke* en 62 est abusif. A me paraît plus normal.



Dia. 1

Noir 2 me paraît meilleur dans cette position. En sacrifiant le coin, Noir peut construire un *mojo* agréable.



Dia. 2

Si Noir joue 3 à la place de 23 de la partie, on peut imaginer cette séquence. Noir peut gagner rapidement des points.

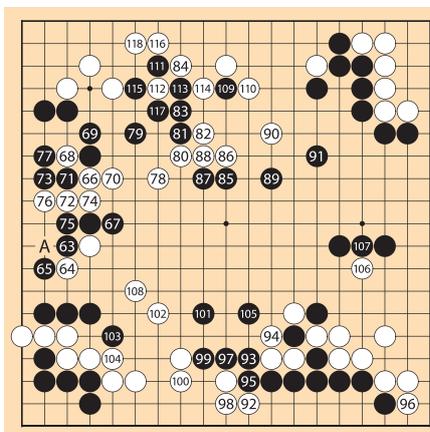
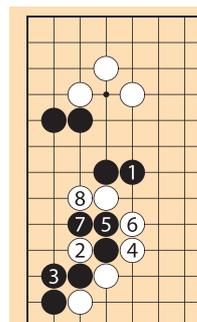


Fig. 2 : 63-118

Est-ce dû à la fatigue ? Noir enchaîne des erreurs au milieu de partie. Noir 65 est une erreur, la descente en A est suffisante. Blanc 66 est un *tesuji* qui profite de la faiblesse créée par Noir 65 (Dia.3). Blanc est content de détruire le territoire noir en *sente*. Noir 81 me paraît meilleur en 117 (Dia.4). Blanc 92 est très gros. Noir 93 paraît normal, mais au final Noir a dû fuir en jouant des *dame* : à la place, il aurait dû vivre sur place avec 96. 109 est également une erreur, Blanc confirme son avance quand il se connecte avec une forme solide en 118.

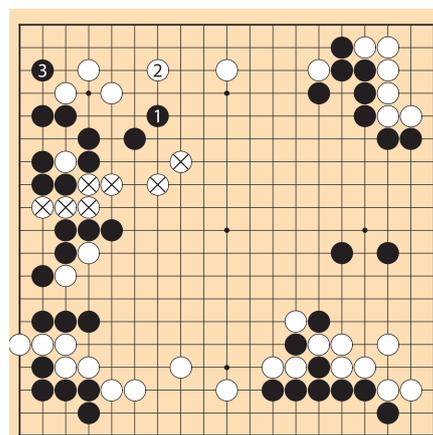


Jérôme Salignon 5d - Rémi Campagnie 5d



Dia. 3

Si Noir monte en 1 à la place de 67, Blanc peut toujours déchirer le territoire noir avec cette séquence.



Dia. 4

Noir 1, *kosumi* me paraît meilleur car il ne renforce pas les pierres blanches X. Noir 3 est un gros point qui assure également la vie de Noir. La partie est encore serrée.

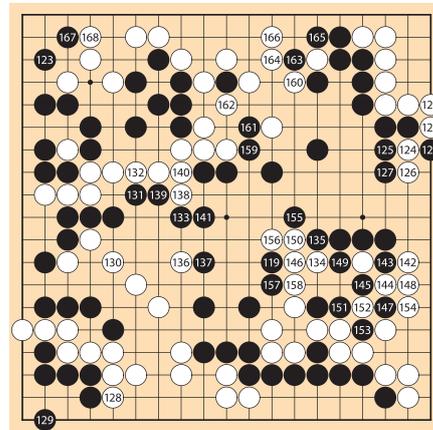


Fig. 3 : 119-168

Quand Noir menace avec 151 une double coupe (en 158 et en 154), le sacrifice en 152 est un très bon *tesuji* qui sauve toutes ses pierres. Blanc détruit le centre et l'écart s'agrandit. Jérôme, très en forme tout au long de ce championnat, bat Rémi et accède à la 3^e place.

UN DIPLÔME FÉDÉRAL ANIMER & INITIER



Initier est un plaisir

La formation d'animateur diplômé de la FFG est un cursus gratuit, pour les licenciés désireux de connaître des méthodes pour faire découvrir le go. Cette formation est assurée par Fan Hui et c'est toujours avec plaisir qu'il la dispense dans toute la France.

Pour ma part, j'ai connu le go vers 2004 en plein boom Hikaru, je suis rapidement passé 6 kyu et j'ai découvert les animations lors des salons type Japan Expo ou Paris Manga. Faire découvrir notre jeu est vite devenu une passion, j'ai tout naturellement participé à la formation de Fan Hui en 2010. Aujourd'hui je suis le responsable « animations en milieu scolaires et professionnels » de la FFG.

La première question que l'on se pose lorsque l'on veut devenir animateur est de savoir si notre niveau est suffisant pour permettre de bien faire comprendre notre jeu. Rassurez-vous le niveau n'a que peu d'importance, seuls l'envie et le plaisir de faire découvrir compte réellement, la formation est donc ouverte à toutes et à tous.

La formation

Elle se déroule sur un week-end durant lequel Fan explique les différentes façons d'aborder l'initiation au go. La plupart des participants ont déjà fait beaucoup d'heures de bénévolat durant des événements type Japan expo ou dans des écoles. Mais même quelqu'un d'expérimenté aura quelque chose à apprendre ou à repenser sur sa façon de faire.

En particulier grâce à des sketches et des mises en situations, on vous montrera comment faire une initiation :

- pour le grand public durant un événement,
- dans une école primaire ou supérieure,
- dans une entreprise...

Chaque stage est également l'occasion pour les participants d'échanger sur leurs pratiques, leur projet, les problèmes qu'ils rencontrent...

La formation est prise en charge par la FFG et donc gratuite pour les stagiaires. Reste à votre charge les frais de déplacement et d'hébergement mais n'hésitez pas à contacter votre club ou votre ligue pour savoir si des subventions particulières ont été mises en place.

Une formation, oui ! Mais ensuite ?

Grâce à cette formation, vous recevez un diplôme qui vous permettra d'avoir une crédibilité nationale lors de la présentation de projets scolaire ou professionnel.

En 2012, grâce à notre réseau d'animateurs, nous avons fait découvrir le go à plus de 2500 enfants sur toute la France et sommes en bonne voie d'obtenir un contrat avec l'éducation nationale pour des projets subventionnés dans les écoles. Bien sûr, depuis la création de la FFG, plusieurs succès comme à Strasbourg ou Grenoble ont démontré que des projets go dans les écoles étaient possibles et même devaient être encouragés.

Je dirige depuis début 2012 le projet go France qui a pour buts :

- de réunir une équipe nationale d'animateurs ;
- de centraliser les informations au niveau fédéral ;
- de préparer un dossier de présentation pour des contrats-cadres avec les institutions ;
- de faire signer des contrats (rémunérés ou non) aux animateurs diplômés dans le cadre de projets scolaires ou professionnels...

L'animation est le moteur de l'expansion de notre jeu, le faire découvrir au public est une mission primordiale de la FFG. N'hésitez surtout pas à créer des projets, nous vous soutiendrons entièrement !

Si vous souhaitez des informations, vous intégrez ou aidez au projet inscrivez vous sur :

<http://animations.jeudego.org/>

ou contactez moi à f-d-go@live.fr

Fabio De Gregorio

Retour de stage

Grenoble les 20 et 21 octobre,
Adaje...un stage vraiment attendu !

Depuis plusieurs années, il n'y avait pas eu de stage animateur dans la région. Ce fut donc avec enthousiasme, sur l'impulsion du club de Grenoble, hôte de deux jours, que nous nous sommes retrouvés une bonne vingtaine à suivre un stage prévu pour douze !

Ce stage fut une très bonne formation abordable à tous niveaux. Le but est de savoir comment initier et accompagner la découverte de notre passion, le plus simplement possible. Le public visé ? Essentiellement un public jeune en groupe ou en classes scolaires.

Fan Hui nous obligea à être tour à tour initiateur et initié. Cela va sans dire, une classe de vingt mauvais élèves est vraiment difficile à gérer et toutes les caricatures y sont passées... Un vrai baptême du feu !

Un bonus inattendu dans cette formation, la présence d'enseignants de primaire et de collège ce qui a permis d'échanger sur quelques aspects pédagogiques bien utiles pour gérer une classe !

Je vous livre ici certaines phrases clefs qui pourront vous aider à mieux appréhender le stage, elles sont toutes de Fan !

« Ce n'est pas un stage où on reste assis, on bouge vous verrez ! »

« Vous êtes animateur, pas professeur. »

« L'enfant veut jouer et s'amuser, le plus vite possible, vous n'avez que quelques minutes de son attention. »

« L'auto-découverte est la meilleure méthode. »

« Encouragez-les, ne leur dites jamais que c'est faux. »

« Vous devez être à l'aise dans vos explications, ne cherchez pas à tout expliquer d'un coup et à partir dans toutes les directions. »

Et la fameuse « Très bonne question, je te répondrai plus tard. »

Gérald Garlatti
Président de la Ligue Rhône-Alpes

L'ÉCOLE DE GO DE TOULOUSE

Vingt ans d'expériences

Durant une vingtaine d'années, de nombreuses expériences de formation ont eu lieu sur Toulouse, dans des collèges et lycées principalement. Mais le monde du go étant assez petit, à chaque tentative, il est quasiment impossible de maintenir l'activité, dès qu'une personne arrête. Il faut donc arriver à créer une activité qui - par sa constitution - permette de maintenir au mieux son existence. Bien entendu, l'idéal est de passer par des enseignants, mais cela reste dépendant du fait de trouver des enseignants volontaires. Une autre solution est de créer une activité en dehors des écoles.

Une première expérience a été faite dans ce sens sur Toulouse, à partir de 2002, avec l'instauration de trois tournois jeunes annuels (décembre, mars et juin). Pas trop complexe à organiser, cela permet d'une part de faire se rencontrer les jeunes jouant dans plusieurs endroits, mais aussi pour les organisateurs, de bien connaître le potentiel local. Et puis nous avons eu la chance d'avoir Fan Hui sur Toulouse. Basée sur son expérience chinoise, l'idée est née de créer une école de go (voir encadré).

C'est ainsi qu'en septembre 2004 naissait l'école de go. Les problèmes furent assez nombreux à résoudre, et plusieurs essais ont été effectués avant de trouver la formule de croisière. Ainsi, les deux premières années ont donné l'occasion de nombreux échanges : entre Fan et les responsables du club (bureau et responsable jeunes), discussions avec les parents et les enfants, comparaisons avec des activités sportives ou artistiques,...

Parmi les points à résoudre pour monter une école de go, on peut citer :

- identifier le lieu,
- identifier le créneau horaire de jeu,

Fan Hui

Je viens de Chine, et en Chine, les écoles de go sont uniquement pour les jeunes. Donc pour moi, naturellement, quand je pense à créer une école de go, c'est d'abord pour les jeunes.

Après quelques années de pratique et d'enseignement, c'est encore plus clair. Les jeunes ont du temps dans la journée. Le go est très bénéfique pour eux, car il aide à développer leur niveau de concentration, leur mode de réflexion, le respect des autres, et surtout, il apprend à penser et aussi à comprendre comment pensent les autres.

Former les jeunes, c'est investir pour l'avenir : les jeunes peuvent jouer longtemps et apprendre à jouer au go autour d'eux.

Je suis arrivé à Toulouse en 2002. Après deux ans, j'ai proposé à Éric, qui s'occupait déjà des jeunes, de créer une école de go. Cette école de go continue d'exister et c'est super pour tous ces jeunes qui ont déjà appris le go. Si on veut investir pour les jeunes, les écoles de go sont un très bon moyen pour leur faire découvrir le jeu et les inciter ensuite à rester dans le monde du go.

- trouver le professeur,
- définir les objectifs,
- définir les supports de cours ;
- communiquer tout au long de l'année ;
- définir le tarif des cours, le nombre de cours et leur répartition sur l'année ;
- préparer un budget, à proposer et/ou à intégrer au budget du club ;
- penser à présenter l'activité aux parents en début d'année (par exemple au forum des associations).

Je ne rentrerai pas dans le détail des choix effectués. Pour certains sujets, il y a eu de très nombreux échanges et essais. L'historique de vingt ans de cours avec des jeunes a bien aidé, notamment sur le créneau horaire qui s'est rapidement stabilisé sur le vendredi soir de 18h15 à 19h45, créneau difficile pour les enfants, en fin de semaine, mais le seul possible pour les parents. Un point important est de définir une solution simple et souple, pour les parents, et de bien communiquer toute l'année. Par exemple, notre formule s'est stabilisée sur des cours par trimestre (payables par trimestre ou à l'année), avec 8 cours par trimestre, solution qui permet de se synchroniser avec les congés et les jours fériés.

Après les plâtres ...

Le bilan depuis 2004 : de l'ordre de 80 jeunes ont participé à l'école de go, 3 à 5 élèves les plus mauvaises années, 12 à 16 les meilleures. L'objectif principal de l'école a toujours été de faire découvrir le jeu, et d'organiser des mini-tournois pour motiver les enfants, tout en alternant durant l'activité des périodes de jeu, de petits cours, et de pauses.

... Quelques satisfactions

Au rayon des satisfactions, nous avons pu voir 4 ou 5 jeunes passer de débutants à 1^{er} ou 2^e kyu. Un autre plaisir est de voir



© Photos: Eric Saves

Fan à l'école de Go de Toulouse

grandir certains jeunes qui se proposent ensuite pour nous aider. Le point le plus motivant, ce sont les liens qui se créent entre les enfants, ravis de se retrouver régulièrement. Les tournois jeunes avaient déjà créé cette richesse qui me fait espérer que les enfants garderont toujours un excellent souvenir de l'école de go.

Un projet d'école ?

Pour ceux qui seraient intéressés par monter une école de go, les deux premières années nécessitent de l'investissement. Ensuite tout est à peu près réglé. Seul le fait de trouver un nouveau professeur reste un travail important. Le trouver, mais aussi lui donner les éléments pour démarrer, constituer son propre milieu éducatif.

9 ans déjà !

L'école de go va entamer sa neuvième saison avec un nouveau professeur très motivé. Ce sera le 6^e.

Un autre changement s'est produit au bout des deux premières années : alors qu'au début, seuls des fils de joueurs venaient au cours, la publicité faite par nous-même, ainsi que par la MJC, a fait que le taux de fils de joueurs est descendu à un tiers voir un quart de l'effectif.

Cela change un peu la communication. Les parents sont plus à l'écoute du professeur et des responsables du club. Par contre, ne connaissant pas le go, ils attendent de mieux être informés (prochain cours, déroulement du trimestre, etc).

Quelques remerciements

Je finirai en remerciant la MJC des Demoiselles où les responsables nous accueillent depuis maintenant 11 ans, avec toujours le sourire et une aide efficace, et la mairie de Toulouse qui a soutenu



© Photos: Eric Saves

Tournoi à l'école de Go de Toulouse

Thomas Berthelot

L'école de Go, c'est le lieu idéal pour apprendre le respect des autres et la vie de groupe, c'est une école pour développer ses facultés de concentration et son imagination, mais surtout c'est un lieu de rencontre où les enfants partagent des fous rires avec leurs copains et copines.

L'école accueille des enfants de 7 à 19 ans. Les petits essuient quelquefois une larme quand papa ou maman s'en va, mais ils retrouvent bien vite le rire et la joie et ils taquent leur professeur amusé : « Tu as quel âge, Thomas la tomate ? », « 36 ans et

toi ? », « 7 ! », puis ils disparaissent sous la table et réapparaissent finalement pour jouer un coup improbable. Les grands sont plus indépendants, ils aiment simplement se retrouver « entre potes ». Ils savent déjà planifier leurs coups et être patients, n'hésitent pas à donner des conseils aux petits, et s'amuse de les voir jouer à la balle ou aux cartes pendant la pause, préférant finir leur partie dans une atmosphère plus calme.

À la fin du cours, les parents observent, attentifs, les progrès de leurs enfants, impatients de pouvoir partager avec eux de délicieux moments de jeu.



© Eric Saves

« On va s'amuser ! »

LE CHOC DES TITANS DU XXI^E SIÈCLE : LEE SEDOL (CORÉE) ET GU LI (CHINE) (6)



Une vue large de l'enceinte, de la muraille, du goban et des pierres.

C'est leur 19^e rencontre, jusqu'ici, ils sont ex-aequo avec neuf victoires chacun. Cette partie n'a pas été jouée lors d'un tournoi international, c'est un événement très spécial : « le match du sommet du monde » ! Les organisateurs ont invité les deux joueurs et les ont fait jouer à Fenghuang au sud de la Chine, au pied de la grande muraille. Un goban géant est gravé au sol (le plus grand au monde) et les organisateurs ont invité une école d'arts martiaux pour que les élèves jouent le rôle des pierres. Ceux-ci, habillés en noir et blanc, font des mouvements de kung-fu quand les pierres sont jouées, c'est un spectacle extraordinaire ! Malgré la mise en scène, les deux joueurs ont vraiment envie de gagner car le vainqueur repartira avec 50.000 dollars ! Un aperçu du spectacle : <http://www.youtube.com/watch?v=cEZG3LQoAKk>

Partie commentée

Match du sommet du monde, Fenghuang,
29 août 2009.
○ Lee Sedol 9p (Corée)
● Gu Li 9p (Chine)
Blanc gagne de 4,5 points, komi 7,5
Commentaires : Fan Hui.

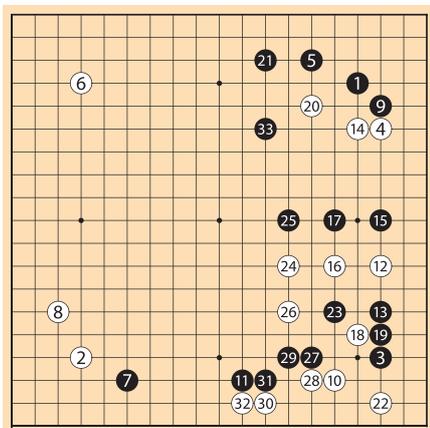


Fig. 1 : 1-33

Lee Sedol commence avec un *fuseki* très actif. Il ne répond pas au coup noir en 9 puis

fait une extension très large. On dirait qu'il provoque Gu Li pour que celui-ci l'attaque. La partie commence donc très vite avec du combat !

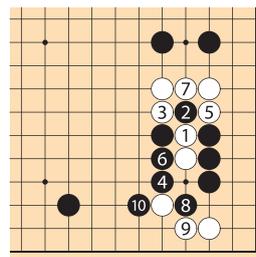
Le temps de jeu de cette partie est assez particulier : pour s'adapter au besoin du public et à la retransmission sur le goban géant, ils ne disposent que de 50 minutes par joueur sans *byo-yomi*, c'est donc une partie assez rapide. Mais ce n'est pas parce que le temps est court que la partie sera plus calme, au contraire : « Combattons, le spectacle n'en sera que meilleur pour le public ! »

Blanc 22 est un bon coup : il enlève la base de vie de Noir et prend aussi des points dans le coin. Noir sort normalement en 23 mais attention, Blanc ne peut pas le couper (voir Dia.1).

Joli coup 33 pour Noir ! Les trois pierres blanches du haut commencent à être enfermées et les quatre autres à droite ne sont pas stables non plus. C'est inquiétant pour Blanc.

Dia. 1

Blanc n'a pas réussi à couper Noir et son coin est maintenant en difficulté (coup 1 à la place de 24 dans la partie). Cette séquence n'est pas acceptable pour Blanc.



Il faut savoir que trois mois avant cette partie, Lee Sedol a déposé une lettre à la fédération coréenne de go, lettre où il demande l'autorisation d'arrêter de jouer pendant un an et demi ! La raison principale qu'il invoque est le besoin de repos : il doit participer à trop de tournois et cela le fatigue beaucoup.

Mais tout le monde connaît la vérité, il est contre certains points du règlement de la fédération concernant les professionnels : être obligé de participer à certains événements, reverser un pourcentage des gains... Au moment du match, la fédération coréenne n'a pas encore décidé quelle suite donner à cette lettre. Lee Sedol n'a pas joué en tournoi depuis 3 mois et demi mais cette partie est plus un événement qu'un tournoi et elle est prévue depuis longtemps, donc il est quand même venu jouer. Dans ce contexte, beaucoup de personnes ont des doutes : est-ce qu'il est encore à son meilleur niveau sans avoir joué en tournoi depuis des mois ?

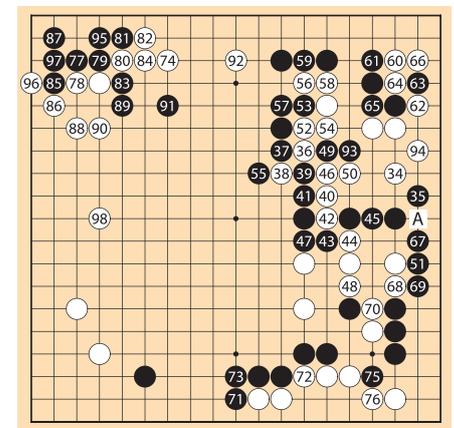


Fig. 2 : 34-98

Noir a bien sûr raison de couper en 35, sinon Blanc risque de connecter en A.

La coupe en 39 est très violente de la part de Gu Li. Blanc ne peut pas couper Noir directement en jouant un *atari* (voir Dia.2 et Dia.3).

Jolie réponse en 40 ! Le combat devient compliqué !

Noir ne peut pas répondre avec un *geta* au coup 45 (voir Dia.4).

Noir n'est pas tout à fait connecté avec 51 mais blanc hésite à couper (voir Dia.5). Après 55, Blanc est vivant, mais Noir a pris une influence très puissante au dehors.

Noir 67 est une grosse erreur de Gu Li. Il se



Pierres animées sur le goban géant.

trompe sur une chose assez simple : il vaut mieux protéger en 68, ce sera moins facile pour Blanc de faire vivre son groupe extérieur (voir Dia.6).

Avec 70, Blanc vit, Noir est solide au centre mais son influence n'est pas facile à utiliser. Blanc a pris de l'avance.

Certains joueurs préféreraient jouer tranquillement en 84 à la place de 74 car Blanc est déjà en avance, mais ce n'est pas le cas de Lee Sedol !

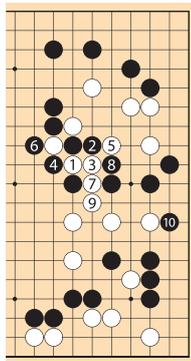
Gu Li propose un *ko* dans le coin avec 87. C'est très difficile pour Blanc de jouer ce *ko* car Noir a beaucoup de menaces sur les deux groupes à droite.

Blanc connecte donc en 88 et Noir attaque en séparant le groupe en deux avec 89.

Finalement, Noir a pris le coin et coupé Blanc, mais maintenant, comment attaquer le groupe blanc du haut ?

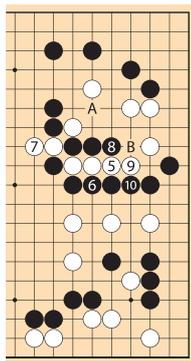
Dia.2

Si Blanc fait *atari* directement (coup 1 à la place de 40), à la fin de la séquence Noir a obtenu un *ponnuki* vers le centre et il a connecté ses pierres sur le bord à droite. Quant aux pierres blanches, elles ne sont toujours pas vivantes, ce n'est pas jouable pour Blanc.



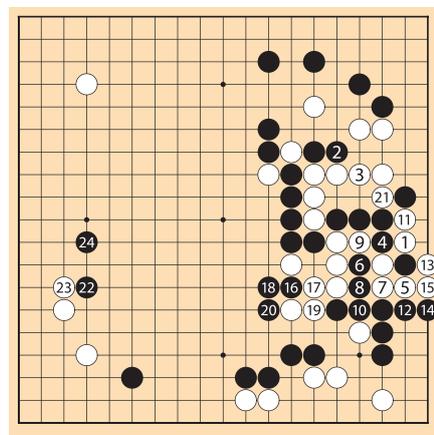
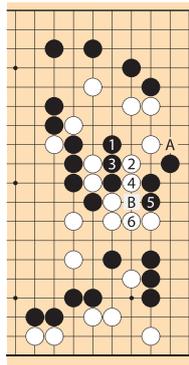
Dia.3

Si Blanc choisit de pousser au coup 5, à la fin de la séquence Noir peut encore jouer soit en A soit en B, cela ne marche pas non plus pour Blanc.



Dia.4

Après 6 (coup 1 à la place de 45), les trois pierres noires ne peuvent plus se connecter avec le groupe en bas. Si Noir coupe en B, Blanc joue en A et tue Noir. Si Noir avance en A, Blanc connecte en B, ce n'est pas satisfaisant pour Noir non plus.



Dia.5

Avec cette séquence (coup 1 à la place de 52), Blanc réussit à tuer une partie des pierres noires, mais l'influence noire est très impressionnante !

Localement, Blanc n'a pris que 17 points, le potentiel créé par Noir est bien plus important. Blanc a choisi de ne pas couper tout de suite dans la partie pour cette raison.

Dia.6

Si Noir sort en 4 (coup 1 à la place de 68), Blanc est obligé de protéger en 5 à cause de la pierre en A et Noir prend quatre pierres. Mais toutes les pierres noires sont déjà vivantes et solides, ces quatre pierres n'ont pas beaucoup de valeur, surtout si Blanc sort ensuite en 7. C'est très mauvais pour Noir.

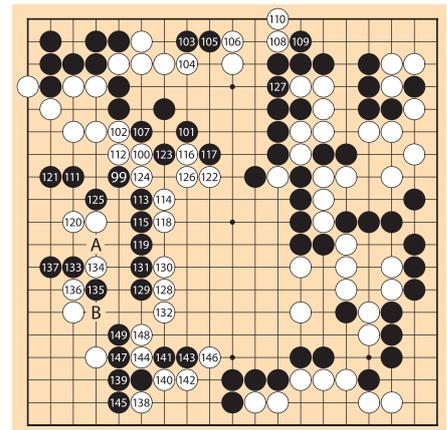
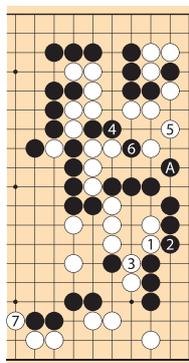


Fig.3 : 99-149

Noir 99 est très intéressant ! Il menace le groupe blanc à gauche, mais le véritable but de Noir est de se renforcer pour mieux attaquer ou tuer le groupe blanc en haut. On appelle cette stratégie : « Avant d'attaquer l'est, brûle d'abord l'ouest. » Mais pour Lee Sedol, il n'y a aucune raison de reculer (coup 100) !

En réponse à 107, Blanc ne peut pas connecter tout de suite en 112 (voir Dia.7).

Avec Noir 111, une nouvelle bataille commence !

Blanc 120 est typique du style de Lee Sedol, avant de vivre, il veut d'abord récupérer des points.

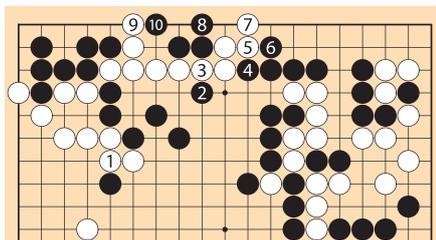
La protection en 127 pour Noir est très intéressante car Blanc doit maintenant vivre par *ko* en haut (voir Dia.8). Lee Sedol a bien sûr vu la séquence de *ko* en haut, mais il préfère attaquer Noir en premier (coup 128) !

Après le coup 137, le groupe noir à gauche est plutôt stable, car Noir peut soit jouer en A pour couper Blanc, soit pousser en B. Mais ce que vise Lee Sedol n'est pas du tout ici : extraordinaire coup 138 ! Les pierres noires du bas ne sont pas encore vivantes (voir Dia.9) ! Gu Li choisit de se battre avec 139. Il ne faut pas oublier que c'est une partie en 50 minutes sans *byo-yomi*. Maintenant, les deux joueurs n'ont plus beaucoup de temps pour réfléchir.

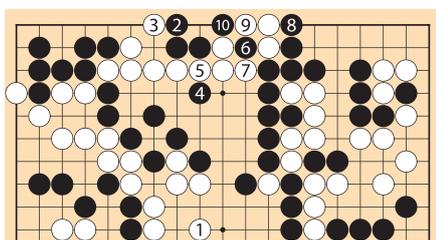
Le coup 149 donne l'impression d'être un échange, mais en vérité...

LE CHOC DES TITANS DU XXI^E SIÈCLE : LEE SEDOL (CORÉE) ET GU LI (CHINE)

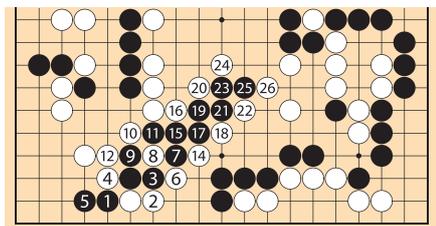
(SUITE)



Dia.7
Localement, Blanc est mort (coup 1 à la place de 108) !



Dia.8
Blanc vit par ko (coup 1 à la place de 128).



Dia.9, 13 en 8.
Noir ne peut pas couper en 1 (à la place de 139), sinon il risque de mourir !

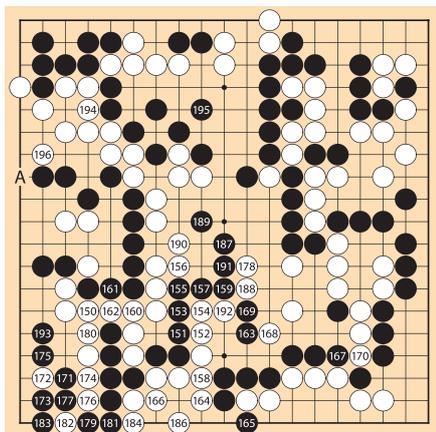


Fig.4 : 150-196, 185 en 182.
Blanc veut faire revivre son groupe dans le coin, mais les problèmes à l'extérieur ne sont pas tout à fait réglés. À partir du coup 163, le combat se transforme en *semeai* entre le groupe noir dans le coin et le groupe blanc à sa droite.



Un goban animé genre "L'École des Sorciers".

Blanc 172 est un joli *tesuji* ! Noir est en difficulté (voir Dia.10) !
Comme localement Noir n'a pas assez de libertés pour remporter le combat, il choisit de sacrifier cinq pierres (coup 177). En tout cas, il lui reste encore le ko en haut. Mais blanc veut bien plus, il veut tous les noirs (coup 178) !
Blanc réussit à couper le groupe noir en bas (coup 192), mais de l'autre coté à gauche, son groupe n'est pas vivant non plus. Après 193, 31 pierres blanches sont maintenant en jeu !
Blanc réussit à faire vivre son groupe grâce au sente en A, mais à cause du coup 195, le groupe blanc en haut est maintenant mort sans condition !
Enfin, c'est cette idée qui va mener Noir au coup perdant...

Dia.10
Il manque une liberté à Noir (coup 1 à la place de 173) !

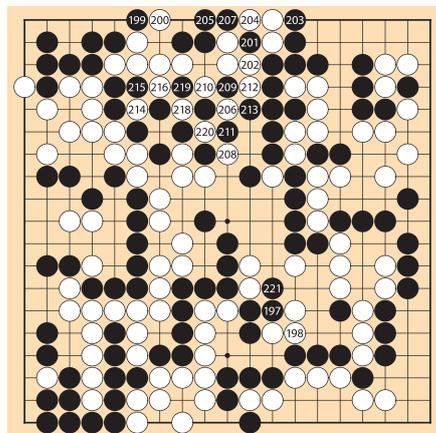
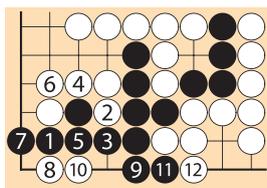
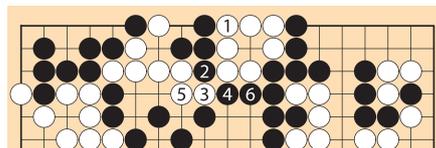


Fig.5 : 197- 221, 217 en 214.
Noir croit qu'il peut tuer Blanc sans condition (voir Dia.11).
Joli coup blanc 206 ! À partir de là, Noir a eu une hallucination...
Avec 213, on a l'impression que Noir crée un double ko mais cela va devenir un double ko de la part de Blanc à partir de 220 (voir Dia.12) !
Tuer puis se faire tuer, c'est dommage... mais la partie n'est pas encore finie, car Gu Li a une nouvelle idée, il sort en 221 !



Dia.11
Blanc est mort (coup 1 à la place de 206) !



Interview des deux champions.

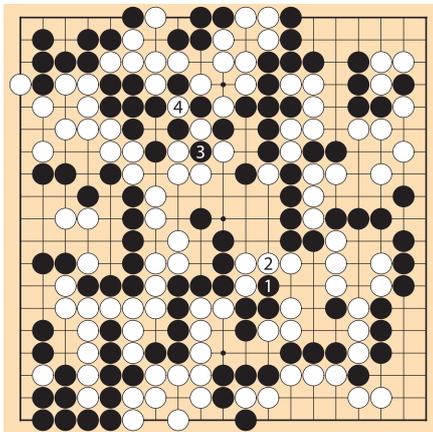
Seishun - La jeunesse

青春

Bleu Printemps



Et pendant ce temps, la-haut dans leur château, luttaient les deux champions.

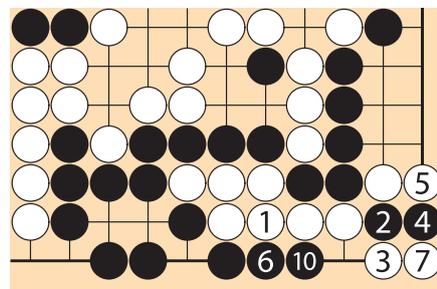


Dia.12

Noir doit trouver une menace de ko (coup 1 à la place de 221). Mais après 3, il suffit pour Blanc de reprendre l'autre ko, cela ne marche pas pour Noir.

À partir de 235, Blanc ne peut plus tuer Noir (voir Dia.13). Après réflexion, Blanc choisit de vivre dans le coin avec 238 car il a assez de points pour gagner la partie.

Au total, 331 coups ont été joués ! Blanc a gagné de 4 points et demi. Tout cela en seulement 50 minutes par joueur. Ce n'est peut-être pas leur meilleure partie, mais c'est sûrement l'une des plus spectaculaire !



Dia.13, 8 en 2, 9 en 4.

Blanc n'a que très peu de libertés (coup 1 à la place de 236), il est mort !

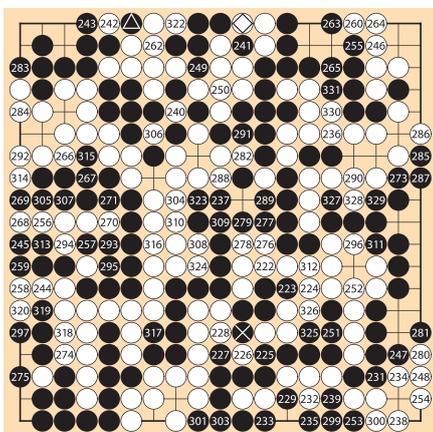


Fig.6 : 222-331, 230 en 226, 261-302 en Δ, 272 en X, 298 en 242, 321 en ◇

Après 225, Noir a réussi à ressusciter les morts !



Le lieu du combat.

Juste quelques lignes pour y exposer une ou deux réflexions... J'ai entendu une discussion, ou plutôt un reproche que faisait un adulte au sujet d'un jeune joueur de go qu'il entraînaient : "Maintenant qu'il a atteint ce niveau, il ne devrait plus essayer des pièges grossiers ou même des coups et s'il ne l'avait pas vu...". Pour en avoir discuté avec d'autres joueurs, je me suis rendu compte que nous ne jouons pas tout à fait au même jeu - eux et nous - les jeunes et les vieux. Pardon, pardon : les adultes et les jeun's.

Certains de mes amis par exemple, abandonnent leur partie si leur adversaire ne le fait pas en étant bien en retard ou refusent plus tard de jouer avec ce malotru. Pourquoi ? Il est vrai qu'une certaine éthique existe dans le go. Par exemple, il serait inconcevable au Japon d'essayer de tuer voire même de grappiller des points une fois les dame abordés. Je me souviens également de nos lazzi lorsqu'un joueur (il y a de cela fort longtemps) avait commencé à jouer n'importe où pour faire perdre son adversaire au temps (je crois que c'était au Meijin et il n'y avait pas de bio-yomi en cette époque lointaine).

Maintenant, je me dis : "Les jeunes jouent à leur façon. Ils n'ont pas peur du ridicule, des regards en coin, voire des reproches. Ce qu'ils veulent, et qui est plus important que tout, c'est gagner. La morale, la politesse, la décence... tout cela disparaît devant le besoin de gagner."

Nous, les adultes, nous avons d'autres besoins. La reconnaissance des autres, que nous soyons toujours acceptés par le groupe, de garder une image de personne honnête, etc. Je dois tempérer un peu mes propos : disons la plupart du temps ou souvent, ces besoins sont prioritaires sur celui de gagner, mais... nous avons tous des histoires un peu limitées d'horloge, d'appel à des règles qui arrangent bien la personne qui les invoque, etc. Nous restons parfois des enfants.

C'est peut-être la jalousie de leur jeunesse, quelques souvenirs nostalgiques, qui m'ont amené à dire : "en fait, ce petit jeune a raison de faire ça, c'est l'apanage de la jeunesse". Mais cela ne plaît pas à tout le monde.

Calligraphie : gut Michel Trombetta

LES GRANDS MAÎTRES DU PASSÉ

DÔCHI ET LE GODOKORO

Résumé de l'épisode précédent

Dans le dernier numéro, nous avons vu la circonstance particulière dans laquelle, en 1710 lors de la visite d'une délégation d'Okinawa, le vieux Inoue Dôsetsu Inseki avait été nommé *godokoro*, titre que Honinbô Dôsaku lui avait jadis interdit d'occuper. Inseki aurait alors promis à Honinbô Dôchi, son jeune élève talentueux confié par Dôsaku, de lui céder le poste dès la fin de cette mission plus ou moins diplomatique. Mais en réalité, le sexagénaire continua à présider le monde du go, comme en témoigne la préface de « Hatsuyôron », recueil de *tsumego* achevé en 1713, où l'on retrouve cette signature, très fière : « Inoue Inseki le 3^e, *godokoro*, titre accordé par le shôgunat ». Dôchi étant encore jeune - il avait à peine 21 ans en 1710 - peut-être n'a-t-il pas recueilli l'unanimité des joueurs.

En attente de son titre...

« Vu l'âge avancé de Dôsetsu, c'est une question de temps », tout le monde, surtout Dôchi lui-même, pensait qu'il accéderait rapidement au titre suprême. Cependant, chose surprenante, Inseki resta actif encore pendant 11 ans jusqu'à sa mort en 1719 à l'âge avancé, relativement à ses contemporains, de 74 ans.

Après la disparition d'Inseki, Dôchi est désormais le champion incontesté : il attend que les chefs des autres écoles (Yasui, Inoue et Hayashi) se mobilisent auprès du shôgunat pour qu'il puisse être nommé *godokoro*. Cependant, des mois passent sans que rien ne se produise.

Une lettre enflammée

Hiver 1720, le jour annuel des parties au château d'Edo approche. Dôchi, d'habitude d'une nature « extrêmement douce » (selon le « Zain Dansô »), envoie une lettre incendiaire composée de trois articles à tous les chefs des autres écoles :

«1. Feu Inseki n'a pas démissionné du poste de *godokoro* de son vivant, ce qui va à l'encontre de sa propre promesse. On peut dire que vos écoles, n'ayant pas émis de contestation à ce sujet, ont aussi bafoué cette promesse. »

«2. Alors qu'Inseki est désormais décédé et que le poste est vacant, vous semblez ignorer la situation : pourquoi aucune action n'est-elle menée pour pallier cette vacance du pouvoir ? »

«3. Si vos écoles continuent à agir ainsi, moi, Dôchi, refuserai désormais toute négociation préalable et jouerai de toutes mes forces lors des parties au château. »

Embarrassés, les trois maîtres formulent la réponse suivante :

« Concernant le point 1, c'est du passé, on n'y peut rien. Concernant le point 2, Inseki est décédé il y a peu, c'est la raison pour laquelle nous n'avons pas encore agi en votre faveur. Pour le point 3, nous vous proposons dans un premier temps votre promotion au rang de *vice-Meijin* (8^e dan), et l'année prochaine, nous entamerons la procédure auprès du shôgunat. Pour la partie de cette année, nous vous prions de finir en *jigo*, comme nous vous l'avions précédemment demandé. »

Cette fois-ci, une véritable procédure est lancée auprès du shôgunat : Dôchi est enfin nommé *godokoro* en 1721.

Enfin !

« À cause du grand père (Inseki), tout a été retardé de 10 ans ! » dit-il en souriant.

Le nouveau maître n'oublie pas de remercier les trois autres chefs, à savoir Yasui Senkaku, Inoue Insetsu Inseki le 4^e et Hayashi Monnyû le 4^e : le mois suivant, tous sont promus 8^e dan, *vice-Meijin*.

Pour la petite histoire

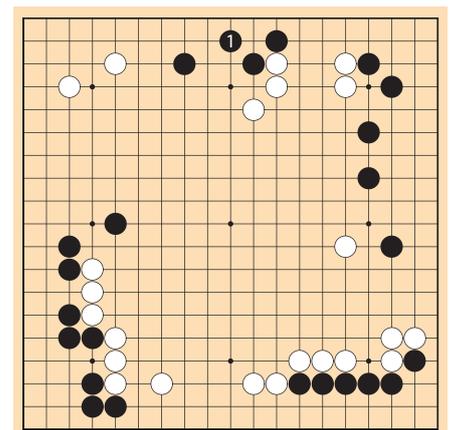
Cette anecdote est racontée dans le Zain Dansô, livre d'histoire du go publié

en 1904 mais très contesté aujourd'hui. Elle laisse entendre qu'il existait des arrangements entre joueurs pour les parties au château.

Nous avons étudié dans un des numéros précédents la partie entre Honinbô Dôchi et Yasui Senkaku, jouée au château en 1705, que le jeune successeur de l'école Honinbô a remportée d'un point avec un *tesuji* trouvé in extremis. À partir de cette année-là, toutes les parties sont gagnées par Noir. De plus, quand Dôchi est Noir, il gagne très souvent de 5 points et avec Blanc, il perd systématiquement de 2 ou 3 points (voir tableau). C'est un phénomène presque général : entre 1706 et 1720, quand on observe les résultats des parties jouées au château par d'autres joueurs, toutes finissent par une victoire de Noir de 3 ou 4 points. Le jeu de Dôchi au château paraît plus calme, pour ne pas dire timide, lors de ces parties officielles.

Partie du Château, (Japon), 1713

- Inoue Insetsu
- Honinbô Dôchi

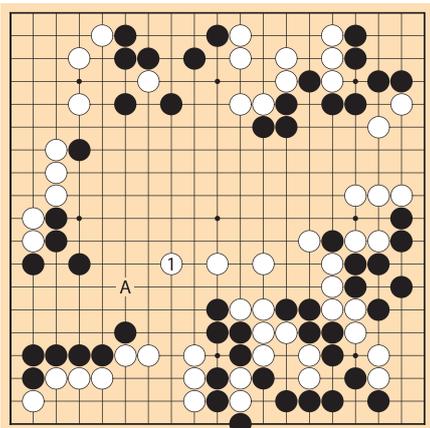


Dia. 1

Alors que le *moyo* blanc en bas est gigantesque, Dôchi, conscient de son avance, renforce tranquillement son groupe en 1 et gagne la partie de 5 points. « J'ai l'impression que Dôchi tente de limiter l'écart lors des parties au château » dit Sakata Eio 9p.

Partie du Château, (Japon), 1712

- Honinbô Dôchi
- Hayashi Monnyû 4^e



Dia. 2

Dans cette position, à la place d'un coup de réduction rapide comme A, Blanc opte pour I, un *tobi* tranquille, typique de Dôchi dans les parties au château. Noir gagne la partie de deux points.

La partie en Jigo

La partie de Honinbô Dôchi en 1720 contre Inoue Inseki 4^e finit, comme les chefs des autres écoles l'ont demandé à Dôchi, en *jigo*. Cette partie est considérée comme une autre preuve d'arrangements : effectivement, elle reproduit, précisément jusqu'au 146^e coup, une partie entre Honinbô Dôsaku et Kumagai Honseki jouée une vingtaine d'années plus tôt.

Partie historique, 20 ans plus tôt (Japon), 1697

- Honinbô Dôsaku
- Kumagai Honseki

ou

Partie du Château, (Japon), 1720

- Honinbô Dôchi
- Inoue Inseki 4^e

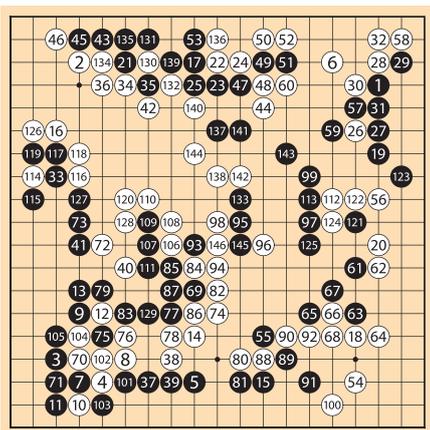


Fig. 1 : 1-146

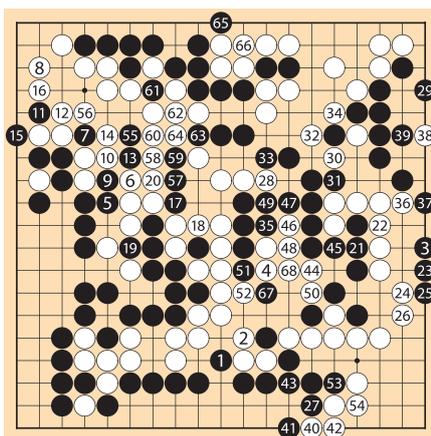


Fig.2 : 147-215, 147 en I.

Partie de Dôsaku - Honseki
Blanc gagne d'un point

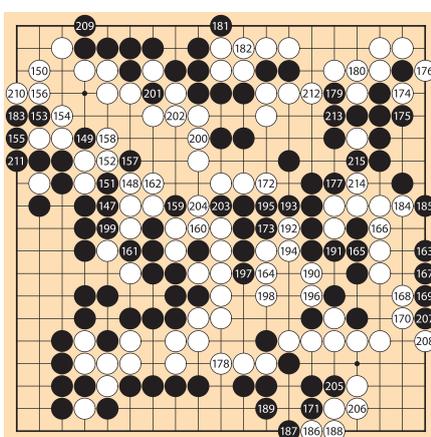


Fig.3 : 147-215

Partie de Dôchi - Inseki
Jigo !

Par ailleurs, Masukawa Kôichi, spécialiste de jeux de plateau qui a étudié les notes journalières des maîtres de shôgi de la maison Ohashi, souligne à propos des parties (de shôgi et de go jouées en même temps au château d'Edo) de l'époque de Honinbô Dôsaku, et plus précisément de celles de 1674 :

« Alors que la longue préparation de ces parties au château est détaillée dans ces documents, les résultats ne sont que succinctement notés et à aucun moment il (*Ohashi Sôkei le 3^e, 1636-1713 qui a laissé ce manuscrit*) ne parle ni du déroulement de ces parties, ni de moments importants, ni de bons ou de mauvais coups joués. Il met l'accent sur le fait que les parties ont été jouées : il se peut que ce qui s'est passé dans les parties lui ait été secondaire. Ces descriptions laissent penser que les parties au château d'Edo n'étaient plus des affrontements sérieux à cette époque. »⁽¹⁾

Les arrangements lors des parties au château existaient-ils depuis longtemps ? Quoi qu'il en soit, Dôchi demeure un des plus grands maîtres de l'époque d'Edo. Dans le prochain numéro, nous étudierons ses parties « sérieuses ».

⁽¹⁾ Masukawa Kôichi, *Gouchi, shogisashi no edo* (Edo des joueurs de go et de shôgi – les nouvelles réalités révélées par les documents de la maison Ohashi), p.48, 1998, Heibonsha sensho

Année	Adversaire	Couleur de Dôchi	Résultat
1702	Hayashi Monnyû 3 ^e	Noir	Noir gagne de 7 points
1703	Yasui Senkaku	Noir	Noir gagne de 5 points
1704	Hayashi Monnyû 3 ^e	Blanc	Blanc gagne de 2 points
1705	Yasui Senkaku	Noir	Noir gagne de 1 point
1706	Yasui Senkaku	Blanc	Noir gagne de 5 points
1707	Inoue Insetsu	Noir	Noir gagne de 6 points
1708	Inoue Insetsu	Blanc	Noir gagne de 2 points
1709	Yasui Senkaku	Noir	Noir gagne de 5 points
1710	Yasui Senkaku	Blanc	Noir gagne de 2 points
1711	Hayashi Monnyû 4 ^e	Noir	Noir gagne de 5 points
1712	Hayashi Monnyû 4 ^e	Blanc	Noir gagne de 2 points
1713	Inoue Insetsu	Noir	Noir gagne de 5 points
1714	Inoue Insetsu	Blanc	Noir gagne de 3 points
1715	Yasui Senkaku	Noir	Noir gagne de 5 points
1716	Yasui Senkaku	Blanc	Noir gagne de 2 points
1717*	Inoue Insetsu	Noir	Noir gagne de 5 points
1718	Hayashi Monnyû 4 ^e	Blanc	Noir gagne de 3 points
1719	Hayashi Monnyû 4 ^e	Noir	Noir gagne de 5 points
1720	Inoue (Insetsu) Inseki 4 ^e	Blanc	<i>Jigo</i>

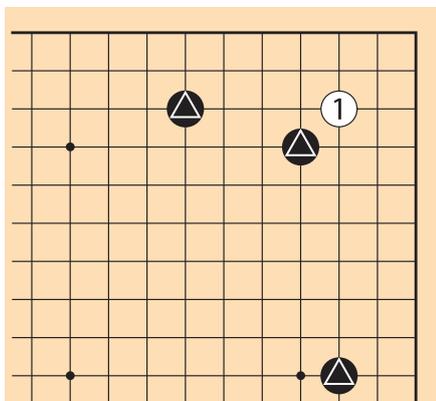
*Le kifû de 1717 contre Inoue Insetsu n'est pas connu.

INVASION AU SANSAN

ÉPISE 11

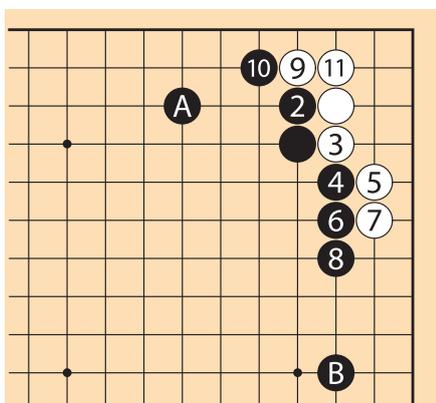
Dans ce numéro, nous allons étudier l'invasion au *sansan* dans un coin occupé par un *hoshi* et un grand *keima*, et regarder une par une les différentes évolutions possibles.

Illustrations d'après "Tsunami sur le goban". Eudéline Arnaud.



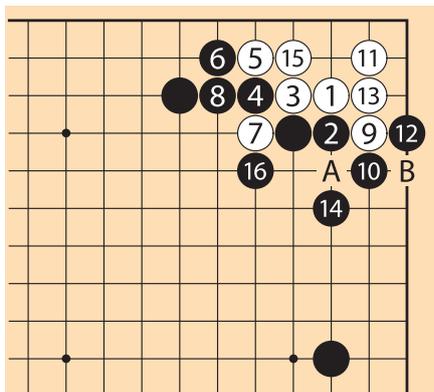
Dia.1 : Invasion d'un moyo.

Voici la première position. Noir commence à construire un *moyo*. Pour Blanc, c'est le bon moment pour entrer chez Noir.
De quel côté Noir doit-il répondre ?



Dia.2 : mauvaise direction pour Noir.

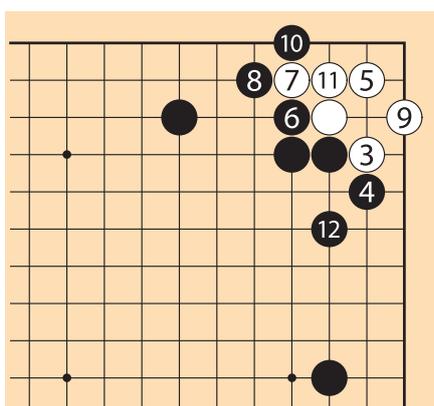
S'il bloque avec 2, Blanc vit facilement chez Noir avec la séquence jusqu'à 11. De plus, les pierres noires A et B étant très mal placées, cette séquence est mauvaise pour Noir.



Dia.3 : séquence équilibrée

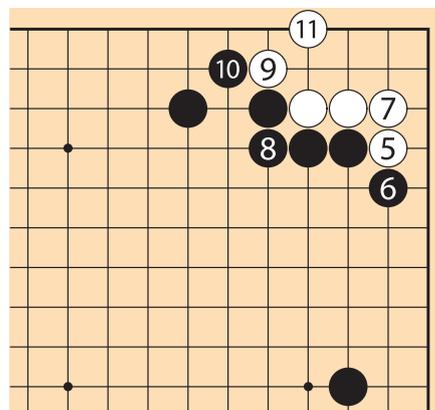
Noir doit donc bloquer dans l'autre sens. Après 15, Blanc vit dans le coin mais Noir a gagné une belle influence sur l'extérieur. C'est une séquence équilibrée.

Attention ! L'objectif de Blanc avec le coup 11 n'est pas de vivre par *ko* mais d'enlever à Noir la possibilité de jouer B en sente. Quand Blanc connecte en 13, Noir doit protéger en 14 car la coupe en A est insupportable pour lui.



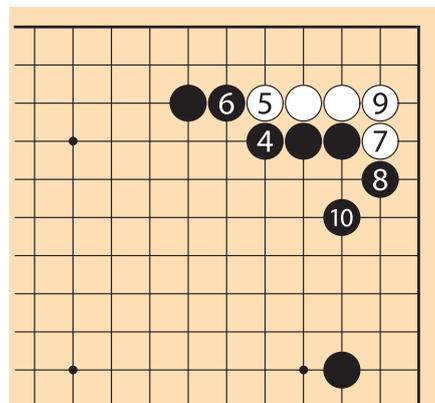
Dia.4 : mauvaise réponse de Blanc

Attention à ne pas se tromper ! Si Blanc joue le *hane* 3 au lieu de pousser en 6, Noir tourne directement en 6. À la fin de la séquence, Blanc vit bien plus petit que dans le diagramme précédent et la force de Noir sur l'extérieur est plus intéressante. La séquence devient meilleure pour Noir.



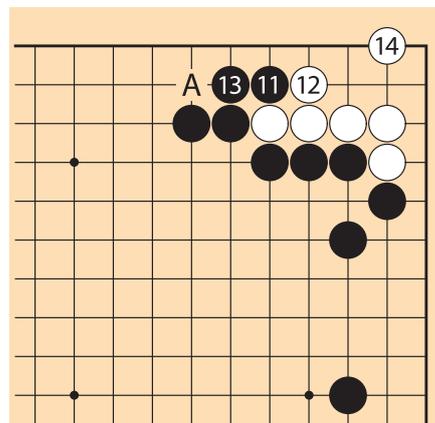
Dia.5 : autre erreur.

Après avoir poussé en 3, le *hane* en 5 est également une erreur pour Blanc, le bon ordre des coups étant de jouer en 9 en premier (voir Dia. 3). Après 11, Blanc vit maintenant *gote*, la séquence est favorable pour Noir. S'il est un peu plus solide à l'extérieur, il peut même envisager de jouer le coup 8 en 9 pour tuer Blanc.



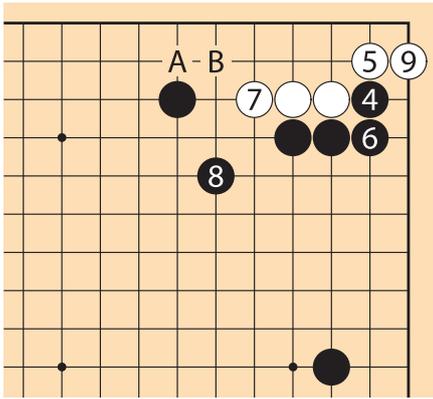
Dia.6 : variante.

Après que Blanc ait poussé en 3, Noir peut choisir de reculer en 4. Après 10, Noir a obtenu une influence assez complète.



Dia.7 : gros yose.

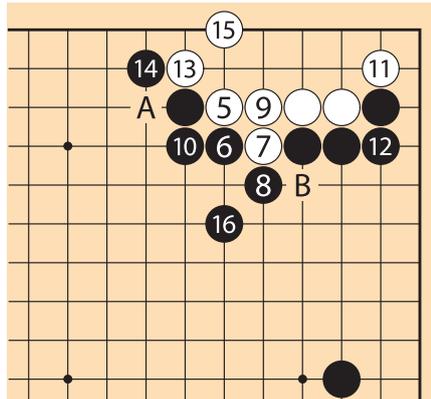
Voici la suite de la séquence précédente. Noir pourra encore jouer les coups sente 11 et 13, Blanc étant obligé de vivre avec 14, c'est un gros *yose*. Le coup noir 13 peut être joué en A, c'est également sente.



Dia.8 : seconde variante.

Si au lieu d'enfermer Blanc, Noir joue le *hane* 4, Blanc répond simplement en 5. À la fin de la séquence il vit *gote* dans le coin.

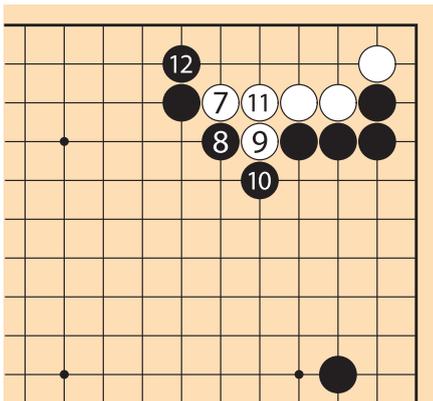
Il reste encore les coups *sente* en A ou B pour Noir, c'est visiblement une bonne séquence pour lui.



Dia.10 : bonne réponse de Blanc.

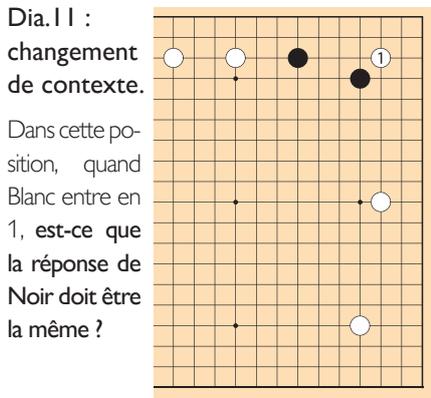
La meilleure réponse de Blanc au *hane* 4 de Noir du diagramme 3 est de jouer tout de suite le *tobi* en 5. Quand Blanc connecte en 9, Noir est obligé de protéger sa coupe en 10. Blanc prend ensuite le coin avec 11. Avec 15 Blanc vit en *sente* dans le coin, mais Noir a réussi à l'enfermer.

Il est difficile de dire qui sort avantage de cette séquence. Tout dépend de la façon dont Blanc pourra exploiter les coupes en A et B, mais chez les professionnels, très peu de joueurs préféreraient être Noir dans cette séquence.



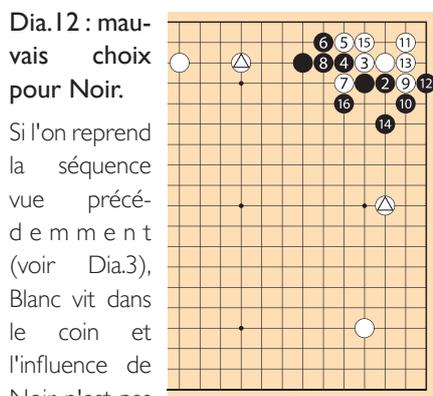
Dia.9 : mauvaise réponse de Blanc.

Que se passe-t-il si Blanc saute en 7 ? Est-ce que cela peut lui donner plus d'espace pour vivre ? Quand Noir descend en 12, le coin blanc ne peut même plus vivre. La séquence est bien sûr favorable à Noir.



Dia.11 : changement de contexte.

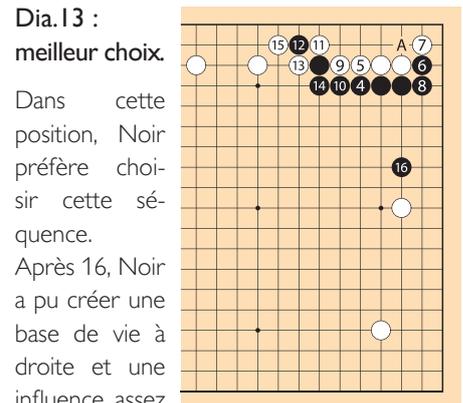
Dans cette position, quand Blanc entre en 1, est-ce que la réponse de Noir doit être la même ?



Dia.12 : mauvais choix pour Noir.

Si l'on reprend la séquence vue précédemment (voir Dia.3), Blanc vit dans le coin et l'influence de Noir n'est pas très utile à cause des deux pierres blanches marquées d'un Δ.

C'est une bonne séquence pour Blanc.



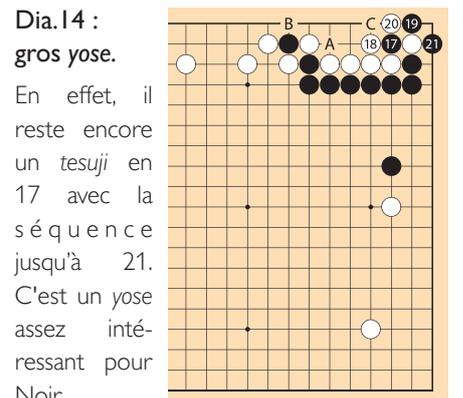
Dia.13 : meilleur choix.

Dans cette position, Noir préfère choisir cette séquence.

Après 16, Noir a pu créer une base de vie à droite et une influence assez

complète. En échange, Blanc a aussi obtenu plus de points que dans la séquence classique.

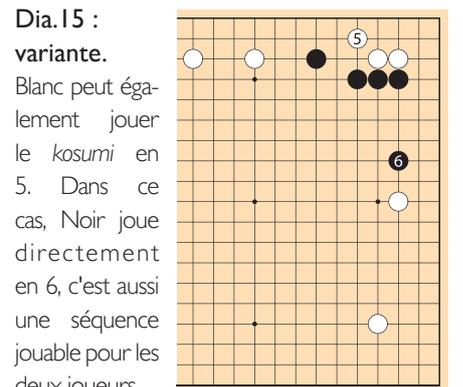
Attention ! Il reste encore de l'*aji* dans le coin en A.



Dia.14 : gros yose.

En effet, il reste encore un *tesuji* en 17 avec la séquence jusqu'à 21. C'est un *yose* assez intéressant pour Noir.

Attention ! Blanc ne peut pas connecter, sinon Noir fait *atari* en A et les blancs meurent par *ko*. Blanc ne peut pas non plus descendre en 21 au coup 20, sinon Noir joue en A, Blanc répond en B, Noir joue en C et c'est encore un *ko* pour tuer le coin.



Dia.15 : variante.

Blanc peut également jouer le *kosumi* en 5. Dans ce cas, Noir joue directement en 6, c'est aussi une séquence jouable pour les deux joueurs.

Illustrations d'après "Tsunami sur le goban". C.G.



LES CONSEILS DE L'ONCLE WEIDONG



Il y a beaucoup de cours pour débutants, c'est une bonne chose. J'en ai moi-même déjà écrit beaucoup : des problèmes et des exercices etc. Il y en a largement assez pour que les débutants puissent trouver de quoi s'exercer. Par contre, ce que l'on trouve plus rarement ce sont de bons conseils pour progresser, et c'est pourquoi je voudrais exprimer quelques idées qui seront utiles aux gens qui veulent progresser au jeu de go, qu'ils soient débutants ou qu'ils aient déjà un peu de pratique.

Dans cet article, j'aborde donc quelques aspects concernant l'état d'esprit et le comportement qui en découle.

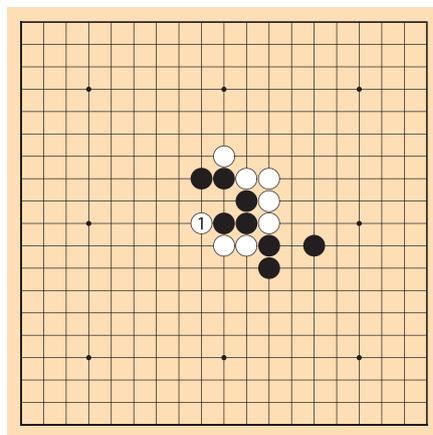
Chez la plupart des débutants, ce qui manque, c'est la façon correcte de réfléchir et l'attitude propice à la progression.

Approche technique

En général, un débutant apprend d'abord les règles, puis à compter les libertés d'une pierre ou d'une chaîne de pierres, et comment augmenter ses libertés afin de ne pas se faire capturer. Très vite, il comprend qu'il faut avoir au moins deux points imprenables (les yeux) pour assurer la survie du groupe. Or, lorsqu'on est en *atari*, on a toujours le réflexe de s'échapper, et d'un autre côté on est toujours tenté de mettre l'adversaire en *atari*.

Une des idées les plus importantes dans le go, c'est que ce n'est pas un jeu consistant à capturer ou se sauver, mais c'est un jeu de stratégie incluant des techniques de sacrifice. Quelquefois, il est même intéressant de provoquer son adversaire à capturer un groupe, de façon à prendre un avantage au niveau global.

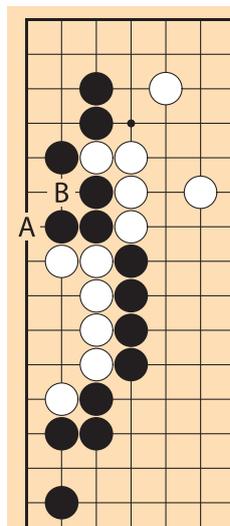
Voici quelques exemples montrant comment traiter un *atari* selon la situation.



Dia.1

Dans ce diagramme, Blanc fait *atari*. Cela est justifié par la forme de pâte qu'il donne à Noir.

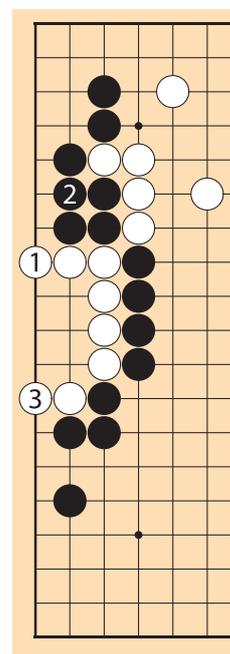
Par contre, il en va autrement dans l'exemple qui suit.



Dia.2

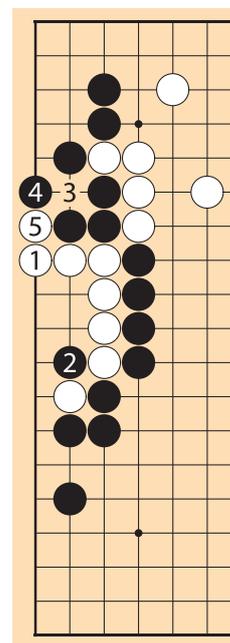
Dans cet exemple, Blanc serait tenté par l'*atari* en A, forçant Noir à répondre en B, mais cet *atari* n'apporte rien à la vie du groupe blanc, qui est définitivement mort.

Pourtant, un autre coup permet de sauver ce groupe :



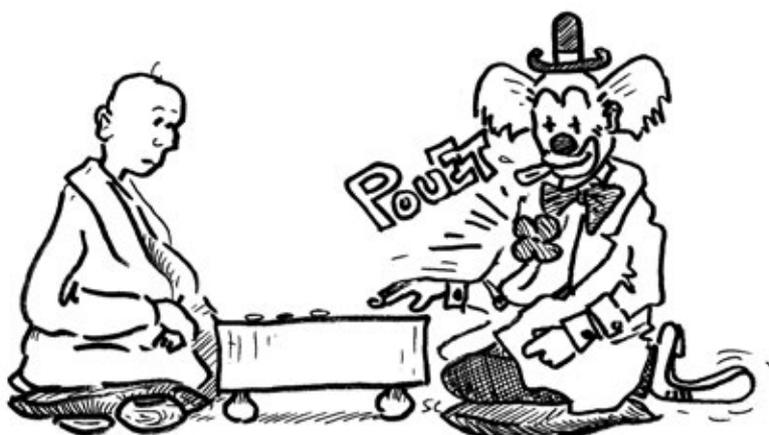
Dia.3

Blanc 1 force Noir à répondre en 2, donne le temps de jouer Blanc 3 qui donne une forme vivante.



Dia.4

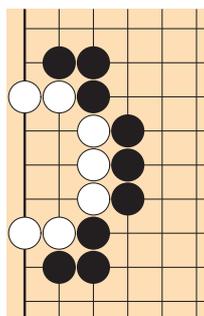
En effet, si Noir néglige la menace de Blanc 1, en répondant par Noir 2, Blanc 3, suivi de Blanc 5 capture les trois pierres noires, et sauve le groupe blanc par la même occasion.



Atari c'est mal et ça peut être dangereux



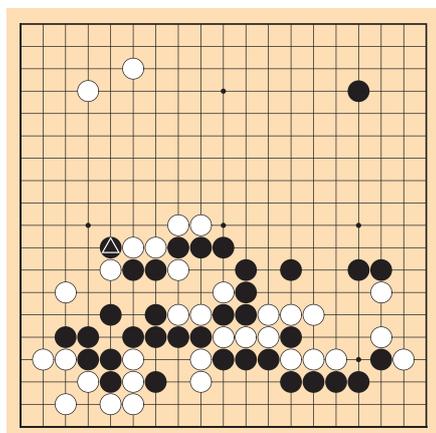
Tout cela s'appuie sur une connaissance des formes vivantes dans la théorie du *tsumego*. En effet, la forme suivante est vivante.



Cet exemple montre l'importance de la théorie et de la nécessité de pratiquer des exercices de *tsumego* et de *tesuji*, comme Blanc 1 dans le diagramme 3.

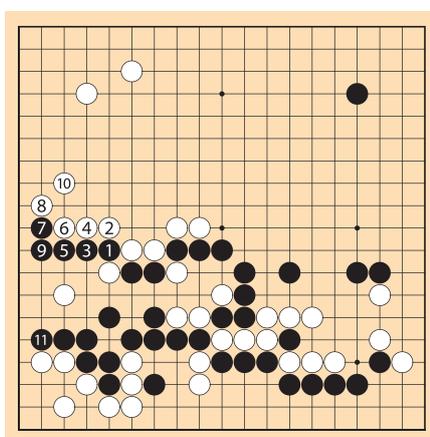
Dia.5

L'exemple suivant illustre comment la vision globale doit prédominer, et plus particulièrement, comment il est intéressant de provoquer son adversaire à capturer un groupe, de façon à prendre un avantage au niveau global.



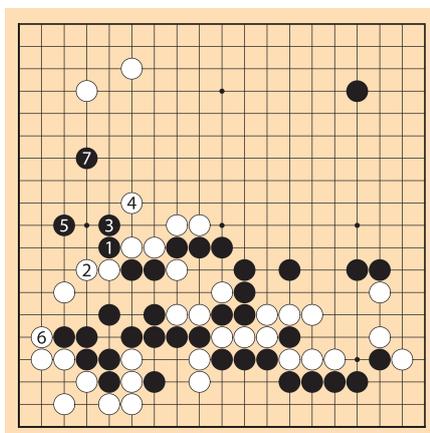
Dia.6

Noir vient de couper, cherchant à entamer le territoire de Blanc. Comment Blanc réagira-t-il ? Deux stratégies sont envisageables.



Dia.7

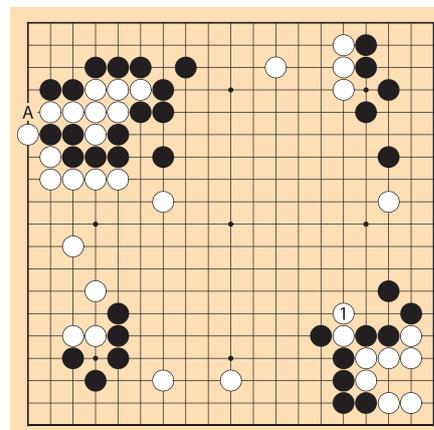
Avec cette suite de coups, en abandonnant ses deux pierres, Blanc obtient une position dominante dans le quart nord-ouest du *goban*.



Dia.8

Blanc pouvait se battre pour garder ses pierres, mais après la séquence jusqu'à Noir 7, Noir s'installe sur le bord, où Blanc aurait pu avoir un gros potentiel.

Le diagramme suivant a pour but de renforcer l'approche théorique, à savoir comment identifier les pierres importantes.



Dia.9

Blanc 1 est un coup important pour sauver la pierre qui coupe deux groupes faibles de Noir. Cela est bien plus important que jouer en A afin de sauver huit pierres qui ne jouent aucun rôle dans le combat. En effet, la présence de ces huit pierres sur le *goban* ne change rien au niveau global, elles ne donnent même aucune possibilité pour entamer un éventuel combat.

Un des principes dont vous devez toujours vous rappeler est le suivant : avant tout, il faut éviter de se focaliser sur une situation locale, mais avoir toujours en vue la situation globale de la partie.

Attitude face au jeu

Au cours d'une partie, l'état d'esprit est décisif.

Quand on joue une partie de go, la première chose est de respecter son adversaire et de rester serein avec l'esprit imperturbable, chacun donnant son maximum pour combattre loyalement sans chercher à arnaquer, ni à perturber son adversaire.

Il faut comprendre que lors des étapes de l'apprentissage, il n'est pas très important de gagner ou de perdre une partie, l'essentiel étant de progresser. Pour cela, il faut jouer chaque coup sans regret, et si possible, analyser chaque partie qui aura été jouée sérieusement. On peut bien sûr s'amuser, avec des parties rapides, mais dans ce cas il ne faut pas se plaindre si on ne progresse pas, car lors de ces parties rapides on ne réfléchit pas suffisamment, et on regrette de nombreux coups.

L'ONCLE WEIDONG (SUITE)



Xie Weidong au tournoi Levallois 2006.

Le meilleur esprit, lorsqu'on joue, est d'oublier son adversaire, tout en le respectant, c'est-à-dire en se concentrant sur la situation sur le goban, sans chercher à faire de la psychologie. Le joueur doit toujours essayer de jouer le plus correctement possible, dans la limite de ses moyens, sans craindre un adversaire plus fort, et surtout sans sous-estimer ou sur-estimer son adversaire.

Par exemple, on voit souvent des joueurs ne pas oser jouer le coup qu'ils envisagent contre un adversaire considéré plus fort qu'eux, alors qu'ils le joueraient sans hésiter contre quelqu'un de leur niveau ou plus faible.

C'est là qu'il faut faire l'effort d'oublier qui est son adversaire pour se concentrer sur la partie. De même, lors d'un calcul, il faut envisager les meilleures réponses possibles de son adversaire, c'est-à-dire les plus gênantes, tout en évitant de considérer que l'adversaire jouera le premier coup qui vient à l'esprit.

Il faut également essayer de jouer à chaque coup le plus optimal, quelle que soit la situation.

Un des travers à éviter est d'apprendre des ruses (*hamete*) pour obtenir un avantage sur un *joseki*, qui peut être décisif. Si l'on enseigne ces *hamete*, c'est dans l'idée de les réfuter et non de les placer soi-même.

Je voudrais insister sur une autre chose que j'ai souvent expliquée à mes élèves, c'est qu'avant de jouer chaque coup, il doit se demander s'il est obligé de répondre au coup

de son adversaire. La réponse peut être oui, mais le fait de se poser la question permet de libérer son esprit.

Plutôt que de s'accrocher à chacune de ses pierres, le joueur devrait se demander pour chaque pierre qu'il pose, s'il peut la donner. Ce ne sera pas toujours le cas, mais l'esprit est là, et c'est ce qui importe.

Le go est un jeu libre, il y a très peu de coups absolus.

La voie de la progression

Pour progresser, la théorie du go est importante, car c'est une voie orthodoxe qui permet de progresser rapidement et d'éviter de jouer des coups sans savoir pourquoi. Cette théorie intervient dans toutes les phases de jeu, le *fuseki*, le combat, le *tsumego* et le *yose*.

On a toujours envie de progresser, mais il arrive qu'on ait l'impression de stagner. Cela est relativement fréquent, en fait, c'est le signe précurseur du passage à un degré supérieur et plutôt que se décourager, il est nécessaire de trouver le moyen d'insister, et travailler dur pour franchir ce blocage afin de voir la lumière. Chaque joueur se trouve à plusieurs reprises en situation de blocage au cours de sa progression, mais c'est là qu'on a l'occasion de faire une véritable progression. C'est l'obscurité avant l'aube.

L'apprentissage du jeu est comme une éponge qui est sèche et qui commence à absorber de l'eau jusqu'à ce qu'elle soit saturée. Afin de redémarrer, il faut l'"épreindre", c'est-à-dire en fait, libérer l'esprit, de façon à être prêt à atteindre un autre degré dans la vision du go.

En résumé, ceci est la voie que je propose pour progresser dans le go :

- Au cours d'une partie, respecter, libérer l'esprit, optimiser et réfléchir, ignorer le résultat.
- À la maison, étudier.
- Éviter les parties rapides qui nuisent à la qualité du jeu. Les parties sur Internet peuvent être jouées lentement et sérieusement, bien qu'il soit difficile de résister à cliquer automatiquement.

Ces idées correspondent à mon avis personnel, quiconque voudrait en soumettre d'autres est le bienvenu.



Démonstration et cours à Cachan.

Alors que je rédigeais cet article, j'ai appris la parution d'un nouveau livre de Lee Chang Ho, nommé "Ne cherchez pas qu'à gagner", sur sa philosophie et son vécu dans le jeu de go.

Actuellement, les finalistes des grands tournois sont de plus en plus jeunes et relativement inconnus.

Nous, les joueurs français, jouons-nous au go pour devenir le plus fort, ou pour en retirer un grand plaisir ? Nous devons nous poser la question.

En conclusion, je dirai que pour moi, le jeu de go est avant tout un outil d'éducation, qui peut nous enseigner beaucoup sur la vie en général.

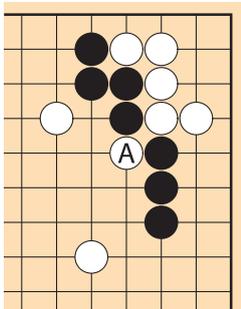


Belmont-sur-Rance 2005.

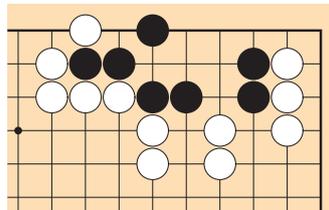
Voici une nouvelle série de problèmes de vie et de mort, proposée aussi bien à des joueurs en kyu faibles (20 à 15 kyu), à des joueurs de niveau moyen (14 à 5 kyu) et voire au-dessus. Essayez de les résoudre, vous aurez des surprises. Peut-être aussi vous pourrez tuer des groupes que vous jugiez vivants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

Solutions en page suivante.

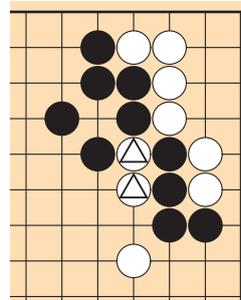
Niveau débutant



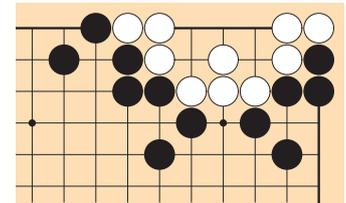
Problème 1 : Noir joue et tue la pierre en A



Problème 2 : Noir joue et vit sans condition

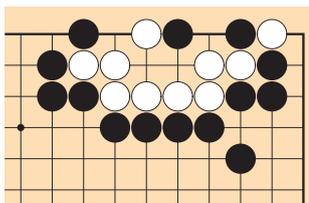


Problème 3 : Noir joue et tue deux pierres blanches

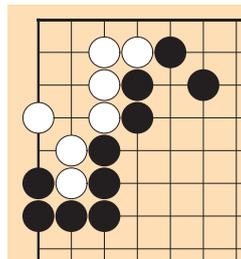


Problème 4 : Noir joue et tue sans condition

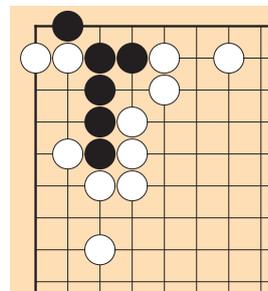
Niveau intermédiaire



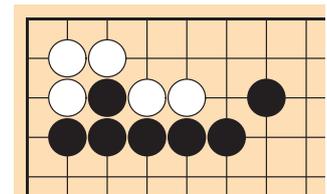
Problème 5 : Noir joue et tue sans condition



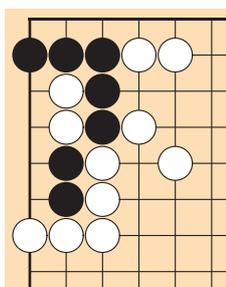
Problème 6 : Noir joue et tue sans condition



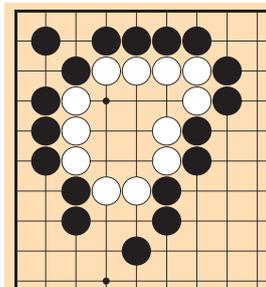
Problème 7 : Noir joue et vit sans condition



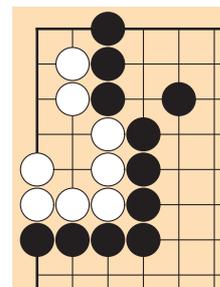
Problème 8 : Noir joue et tue sans condition



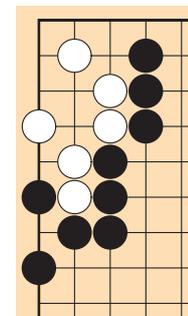
Problème 9 : Noir joue et vit sans condition



Problème 10 : Noir joue et tue sans condition

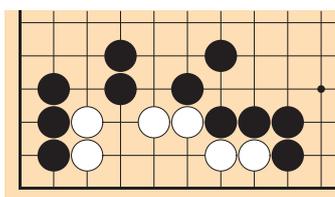


Problème 11 : Noir joue et tue sans condition

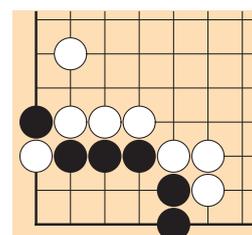


Problème 12 : Noir joue et tue sans condition

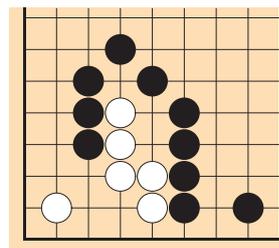
Niveau confirmé



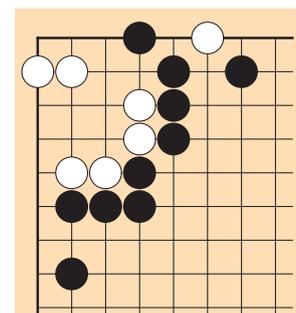
Problème 13 : Blanc joue et vit sans condition



Problème 14 : Noir joue et vit sans condition



Problème 15 : Noir joue et tue sans condition

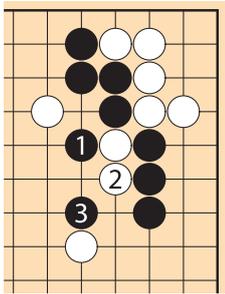


Problème 16 : Noir joue et tue sans condition

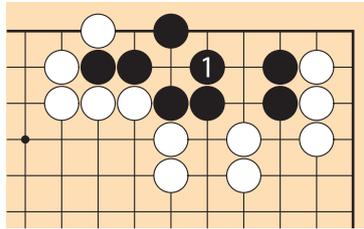
TSUMEGO

SOLUTIONS

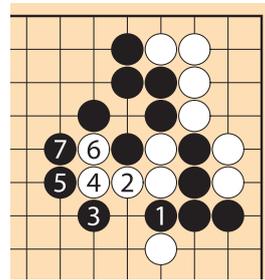
Niveau débutant



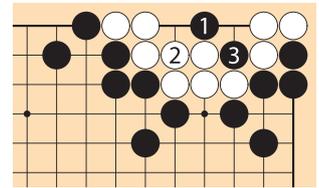
Problème 1



Problème 2

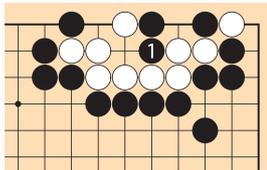


Problème 3 :
C'est un shisho spécial

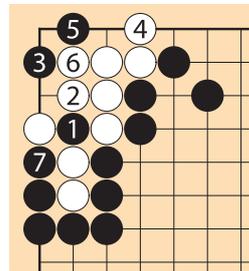


Problème 4

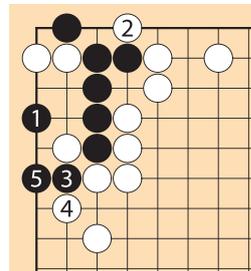
Niveau intermédiaire



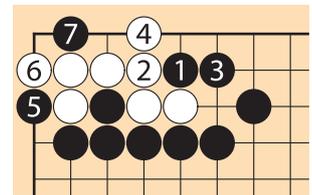
Problème 5



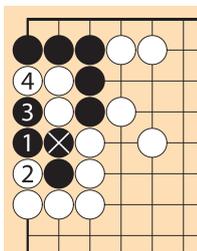
Problème 6 : Attention
à l'ordre des coups



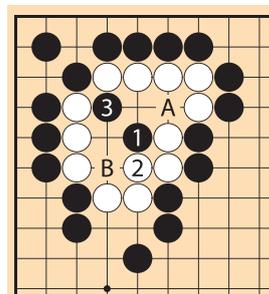
Problème 7 :
Tesuji en I



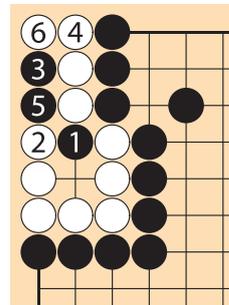
Problème 8 : Tesuji en I



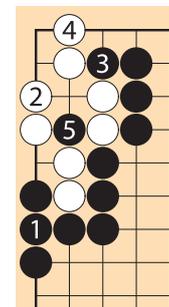
Problème 9 :
Noir 5 en X



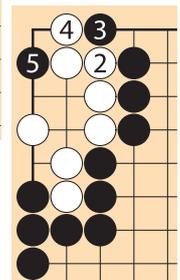
Problème 10 :
Noir peut jouer soit en A
soit en B. Blanc est mort



Problème 11 :
Coup 7 en 5,
double snapback

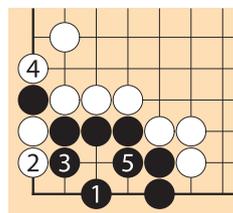


Problème 12 :
Tesuji en I

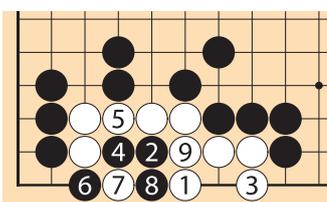


Variante pour
Blanc

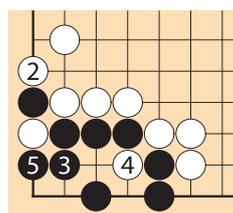
Niveau confirmé



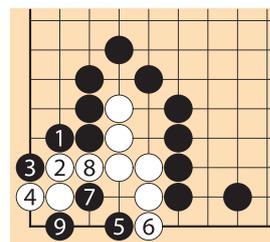
Variante pour Blanc



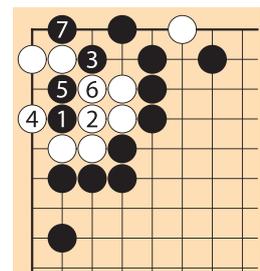
Problème 13



Problème 14



Problème 15



Problème 16



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 consécutives 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 SANRENSEI :

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 €

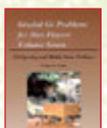
Quatrième et dernier tome de la somme du grand champion shanghaïnaï, consacré à tout ce qui n'avait pas été traité dans les trois autres tomes (ce qui va de soi) : l'ouverture Shusaku, les modèles diagonaux ou parallèles, les points rares... Ambitieux, riche, important.



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 indéboullonnable, 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.

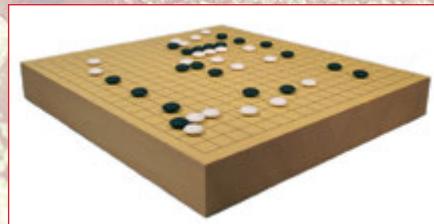
ENSEMBLES



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 13 x 13

..... 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 €

Création graphique : 31 mille (05 61 62 66 71)

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

Nom : Prénom :

Articles commandés :

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.

Revue GO



Le Damier de l'Opéra

EN VENTE AU MAGASIN

www.damieropera.com

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

LIVRES



14,50€

◆ Tome 1
Fan Hui 175 p.



14,50€

◆ Tome 2
Fan Hui 199 p.



14,50€

◆ Tome 3
Fan Hui 213 p.



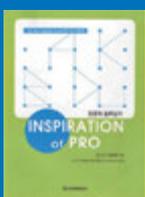
16,50€

◆ Tome 4
Fan Hui 201 p.



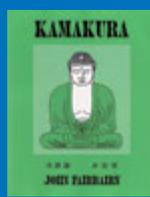
12 €

◆ How not to play go
Yuan Zhou 32 p.



25 €

◆ Inspiration of Pro
Kim Sung Rae 198 p.



45 €

◆ Kamakura
John Fairbairn 197 p.



35 €

◆ Final Summit
John Fairbairn 165 p.

Conditions Spéciales Clubs

MATÉRIEL

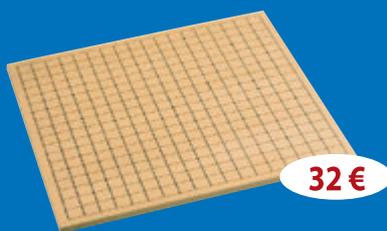


8 € ***

9 € *

23 € **

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



32 €

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



32 € *

60 € ***

35 € **

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



40 €

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



75 € *

50 € **

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



210 €

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