

SUN TSE

les treize articles

d	e		l'	é	v	a	l	u	a	t	i	o	n				
d	e		l'	e	n	g	a	g	e	m	e	n	t				
d	e		l	a	v	i	c	t	o	i	r	e	e	t			
					d	e	l	a	d	é	f	a	i	t	e		
d	e		l	a	d	i	s	p	o	s	i	t	i	o	n		
						d	e	s		m	o	y	e	n	s		
d	e		l	a	c	o	n	t	e	n	a	n	c	e			
d	u'		p	l	e	i	n	&		d	u'	v	i	d	e		
d	e		l'	a	f	f	r	o	n	t	e	m	e	n	t		
d	e	s		9	c	h	a	n	g	e	m	e	n	t	s		
d	e		l	a	d	i	s	t	r	i	b	u	t	i	o	n	
							d	e	s		m	o	y	e	n	s	
d	e		l	a	t	o	p	o	l	o	g	i	e				
d	e	s		9	t	e	r	r	a	i	n	s					
d	u'		c	o	m	b	a	t		p	a	r		l	e		
															f	e	u
d	e		l	a	c	o	n	c	o	r	d	e	e	t			
					d	e	l	a	d	i	s	c	o	r	d	e	

L'IMPENSE RADICAL

1, rue de Medicis

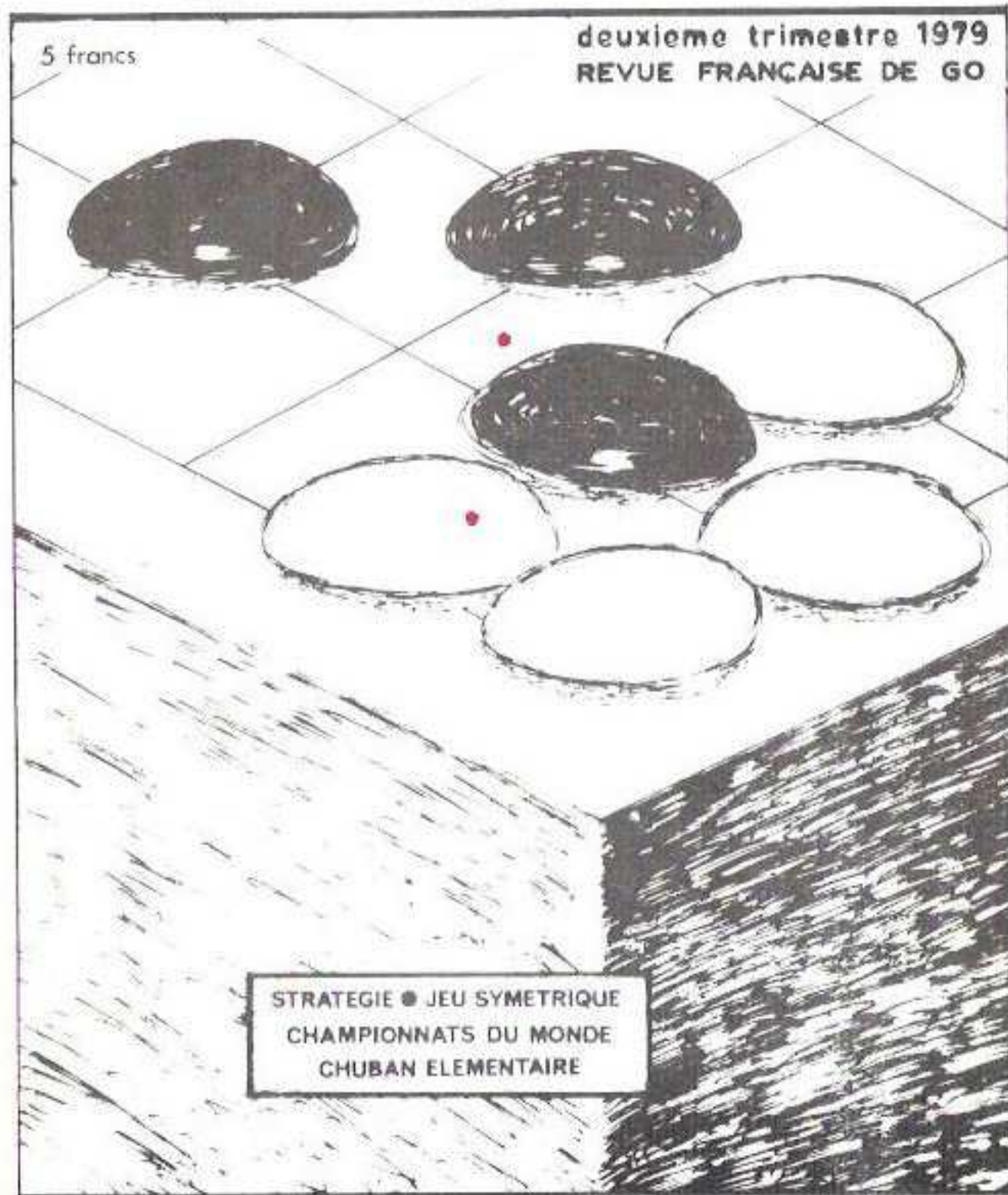
PARIS VI^e

GO

n°2

5 francs

deuxieme trimestre 1979
REVUE FRANÇAISE DE GO



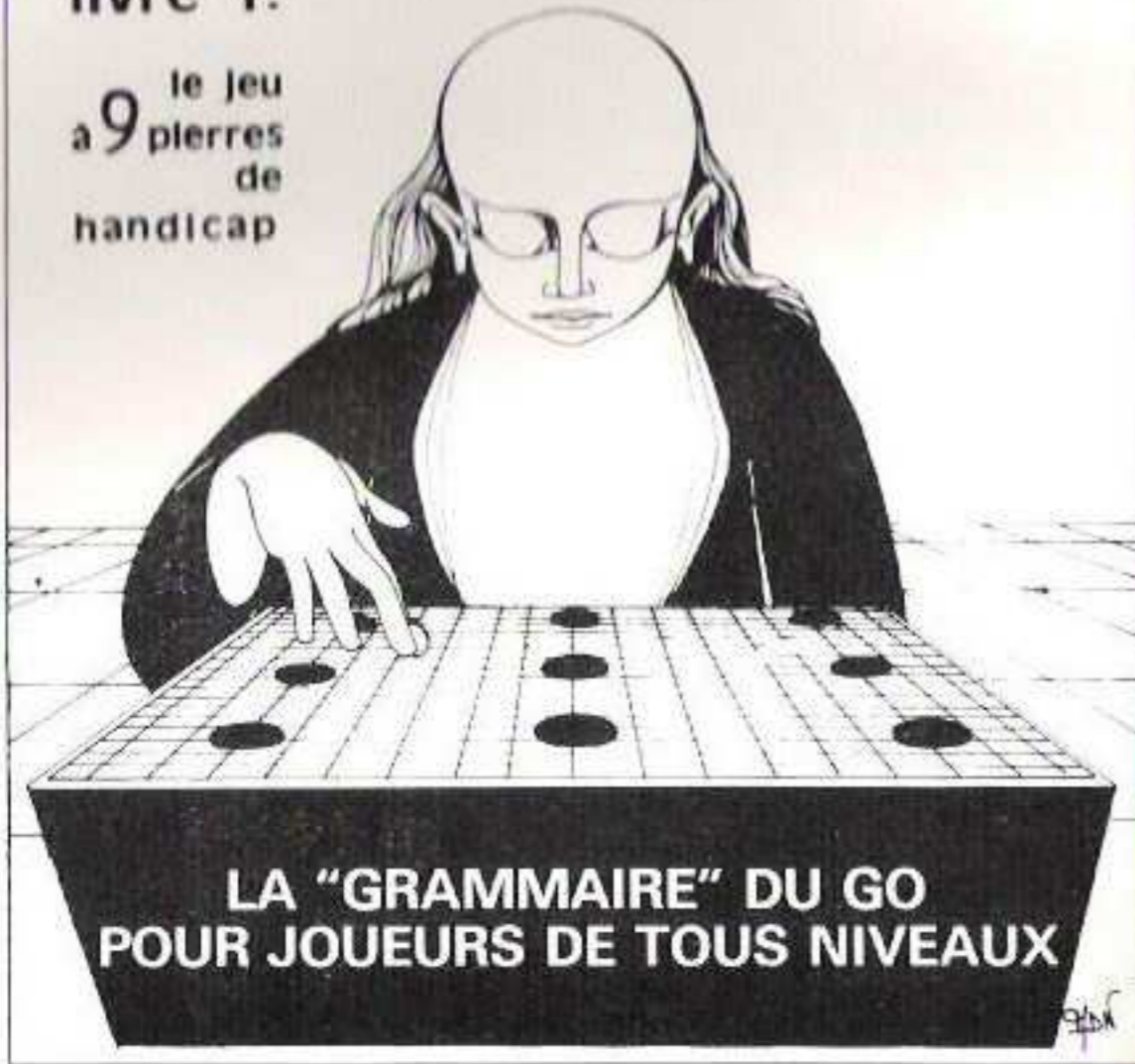
STRATEGIE • JEU SYMETRIQUE
CHAMPIONNATS DU MONDE
CHUBAN ELEMENTAIRE

Lim Yoo Jong
Hervé Dicky

LES BASES TECHNIQUES DU GO

livre 1:

le jeu
à 9 pierres
de
handicap



Egalement disponible en librairie et à la F.F.G. :

l'a.b.c. du go

(pour débutants) Hervé DICKY
Diffusion JEULOGIC : Editions CHIRON

40, rue de Seine, 75006 PARIS

GO-Revue Française de Go est
publiée chaque
trimestre en
liaison avec la
Fédération
Française de Go

Comité de
Rédaction
G. Gabella
J. Hubert
F. Petitjean
P. Reysset
Editeur
Association
GO-Revue Française de Go
Siège social
3 allée du Bois
Les Authieux
76520 BOOS
France

碁

Dir. de Publ.
F. Petitjean

Impression
R. Ternon
76-Rouen

Dépot légal
2è trim. 1979

reproduction
interdite

GO-Revue Française de Go - N°2
Deuxième trimestre 1979

Sommaire

Tournois	4
Petites Nouvelles	5
<u>Championnat du Monde</u>	6
PARTIE COMMENTEE	8
J. Hubert	
OU IL EST QUESTION DE JOUER LA SYMETRIE	16
P. Zemb	
Go et Echecs à Arras	20
STRATEGIE (1)	21
B. Wilcox	
UN SHICHO QUI VAUT LE DETOUR	31
Th. Guitard	
CONNECTIONS	33
F. Petitjean	
CHUBAN ELEMENTAIRE	38
P. Reysset	
Clubs - F.F.G.	43



<u>ABONNEMENTS</u> (1 an, 4 numéros)	
Normal	20 F
Soutien	40 F
Etranger	40 F

Tous paiements à l'ordre de :
GO-Revue Française de Go
Compte bancaire : 931 48 1273
B.R.E.D., rue J. d'Arc, 76 Rouen

tournois

CONGRES DE GO DE PARIS (13-16 avril)

Tournoi en sept rondes, système Mac Mahon à handicap 1h30 par joueur. Byoyomi : 30 secondes. Il aura lieu à la Maison du Japon, Cité universitaire, 27C Boul. Jourdan, 75014 Paris.

Première ronde le 13 avril à 14h00, remise des prix le 16 à 17h00. Inscriptions : 50 francs (Chômeurs et moins de 16 ans : 25 frs). Supplément non-licenciés : 20 frs.

Renseignements : Albert Lévine, 159 rue de Charonne
75011 PARIS (Tél. : (1) 371 26 51

TOURNOI INTERNATIONAL D'AMSTERDAM (24-27 mai)

Renseignements : Nederlandse Go Bond
P.O. Box 609
LEIDEN, Pays-Bas

TOURNOI DE NICE (Pentecôte)

Renseignements : M.S.C. Magnon, Club de Go
31 rue Louis de Coppet
06000 NICE

碁

23è CONGRES EUROPEEN DE GO

Il aura lieu du 20 juillet au 5 août, à Königswinter près de Bonn (R.F.A.). Comme chaque année de nombreux tournois seront organisés : tournoi principal, tournoi de week end, de blitz, rengo, etc. Le Championnat d'Europe aura lieu à cette occasion.

Un séminaire sur les fondements logiques et mathématiques du Go aura lieu du 27 au 29 juillet. Ceux qui sont intéressés peuvent contacter le Prof. Kl. Heine, Kleiststr. 67, 294 Wilhelmshaven, R.F.A.

Les problèmes d'hébergement sont pris en charge par la Deutscher Go-Bund e.V., c/o Ratbod Frhr. v. Wangerheim, 4032 Lintorf, Duisburgerstr. 27, R.F.A.

petites nouvelles

UN STAGE DE GO CET ETE

Un stage de perfectionnement sera organisé cet été dans l'Indre. Il s'adressera plus spécialement aux joueurs classés en kyu désireux de progresser rapidement et d'acquérir quelques connaissances théoriques solides, mais est ouvert à tous. Prix envisagé : 60 francs par jour. Durée : 10/12 jours. Possibilité de camping, hôtel, etc... Solutions envisagées pour les enfants.

Si vous êtes intéressé, écrivez à Pierre Aroutcheff pour que les dates puissent être précisées (dites celles qui vous conviendraient le mieux).

P. aroutcheff, Les Frots, 36220 MÉRIGNY.
Téléphone : (54) 37 28 47

Libération publie depuis le 12 mars une rubrique de Go, un samedi sur deux.

Le Club de Go de Paris se réorganise et se consolide. Un gros effort a été fourni sur le plan du matériel et le Club prépare un enseignement par brochures.

Le Go anglais est en deuil : Brian Castledine est mort. Il était l'un des piliers de la British Go Association. Il avait été l'un des deux représentants anglais aux derniers championnats d'Europe.

Sur le(s) Jeu(x), l'association Jeudi édite un bulletin (Jeu, Tu, Ils) consacré à l'étude et à la réflexion sur les jeux. Au sommaire du dernier numéro : des études du Reversi, Tru, Neutron. Abonnement : 30 Frs. Jeudi, 2 Square Jean Falck, 75010 PARIS (1-208 70 20)

Quelques exemplaires du premier numéro de la revue sont encore disponibles. L'exemplaire : 5 francs. Les commander directement à la revue.

PREMIER CHAMPIONNAT

Le premier Championnat du Monde Amateur de Go s'est déroulé à Tokyo, du 13 au 17 mars, organisé par la Nihon Ki-in (Association Japonaise de Go) et Japan Air Lines. Trente-deux joueurs, représentant sept zones avaient été sélectionnés par leur organisation locale : Japon (6 joueurs), Chine (4), Corée (3, un absent), USA-Canada (4), Argentine-Brésil (4), Océanie (2) et Europe (7, le joueur soviétique était absent). Jérôme Hubert représentait la France. Il s'agissait d'un tournoi par élimination directe.

Le tirage au sort eu lieu pendant la cérémonie d'ouverture, arrangé de façon à ce que deux joueurs de la même zone ne se rencontrent pas pendant la première ronde.

Celle-ci a vu la victoire du jeune hollandais R. Schlemper (18 ans, 4-dan) sur le Japonais Narumi 6-dan. Hubert gagnait contre l'argentin Lieberman (1-dan).



Ci-dessus : J. Hubert dans la première ronde contre Lieberman. On reconnaît parmi les personnalités : Eio Sakata, 9-dan, et Tasuji Wataru, Président de la Nihon Ki-in.

DU MONDE AMATEUR

Classement final :

- 1er Wei P'ing NIEH
(R.P. Chine)
- 2è Tsu Te CH'EN
(R.P. Chine)
- 3è Chai Jui CHEN
(R.P. Chine)
- 4è MURAKAMI Bunsho
(Japon)
- 5è Shang Ming KUNG
(R.P. Chine)
- 6è LEE Yong Ho
(Corée)



Wei P'ing Nieh (卫平) 27 ans, fonctionnaire.

Au cours de la seconde ronde, Yasunaga (78 ans, 7-dan), était éliminé par Nieh, et Hubert perdait sans difficultés contre Chen...

A la troisième ronde, ne restaient en lice que les quatre Chinois, un Japonais et les Coréens qui n'avaient pas encore rencontré les Chinois.

C'est finalement Wei P'ing Nieh (dont la force est celle d'un 9-dan pro) qui l'a emporté contre Ch'en. La finale a été commentée par le professionnel japonais Kajiwara 9-dan.

De nombreuses parties amicales opposèrent les participants à des amateurs forts et des professionnels, commentées par Otake (Meijin). Hubert a perdu à trois pierres contre Shinkai Hiroko (1-dan pro).

Ce premier Championnat du Monde a remporté un grand succès. Souhaitons que l'expérience se renouvelle et remercions la Nihon Ki-in et J.A.L. d'avoir permis sa tenue.

(d'après une correspondance d'Hubert)

PARTIE COMMENTEE

Cette partie a été jouée au Dominion, à Rouen, le 25 novembre 1978. Elle fut la partie décisive des championnats de France, car le titre se jouait en trois parties, et que J. Hubert avait déjà gagné la première.

Commentaire de Jérôme Hubert

Blanc : J. Hubert, 3-dan

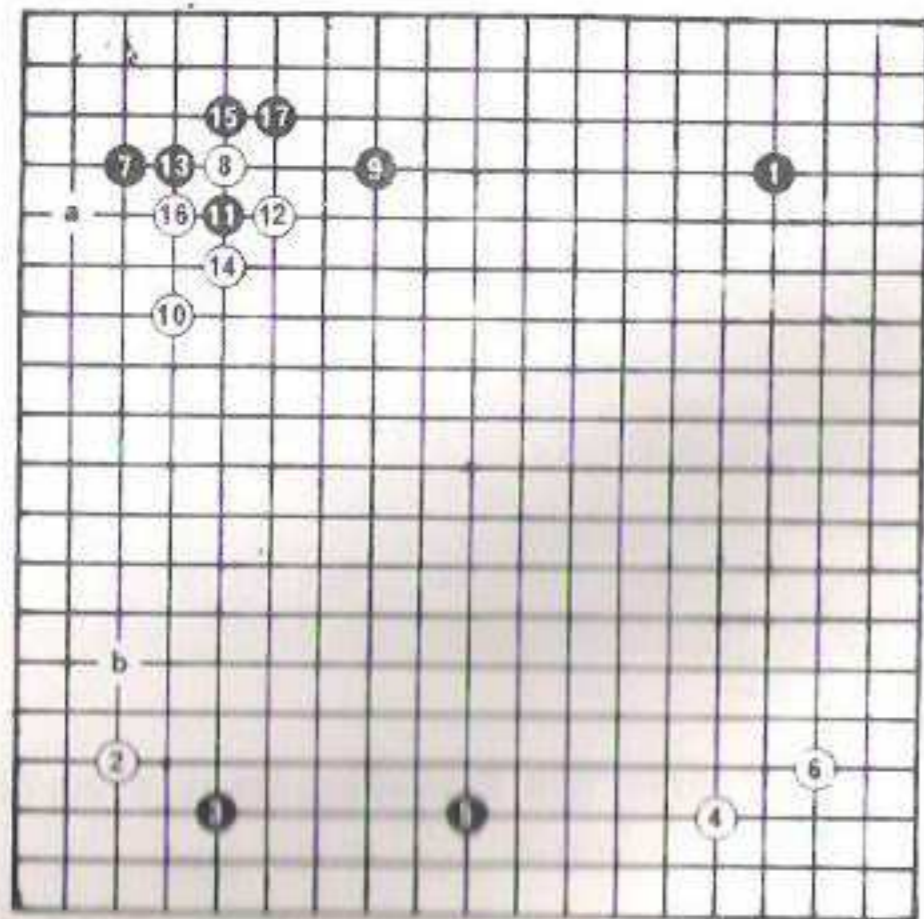
Noir : P. Zemb, 2-dan

Komi : 5,5 points

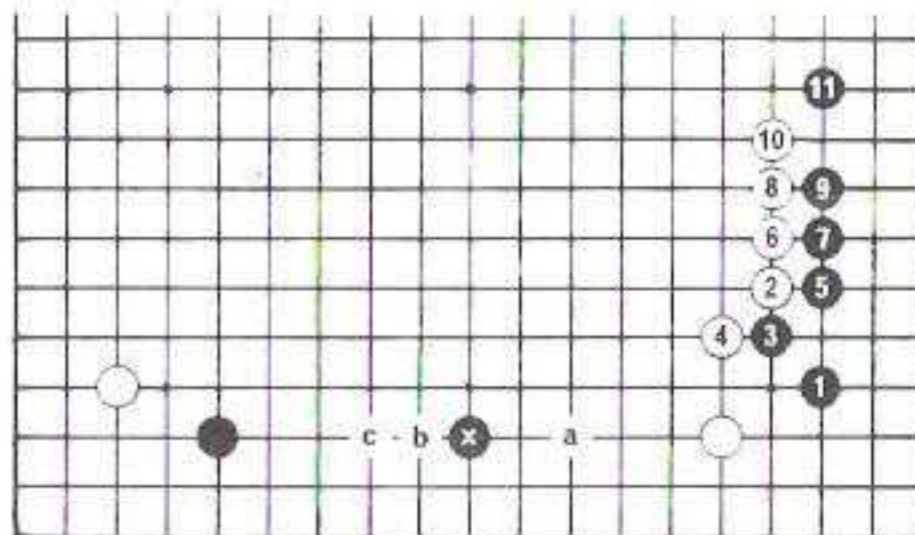
2 heures par joueur

Byoyomi : 1 mn

Figure 1 (1-17)



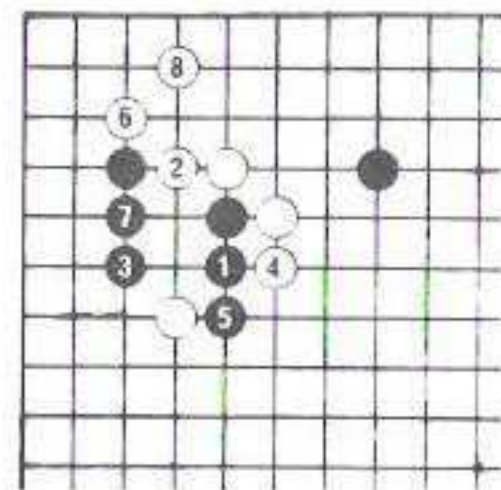
Dia. 1



Cette partie débute avec les quatre mêmes coups que celle commentée dans le numéro 1 de GC-rfg, mais cette fois, P. Zemb décide d'expérimenter l'excellente extension 5. Avec 6, Blanc constitue un shimari. Redoutant de jouer un coup lent dans le fuseki, il aurait pu être tenté de jouer dans le coin nord-ouest, encore inoccupé. Mais Noir en 6 aurait donné à Zemb une formation idéale sur ce bord. Le dia. 1 montre en effet qu'il est difficile de trouver une séquence où, avec Noir en 6 de la figure 1, la pierre 'x' n'est pas idéalement placée. Après 1-11, toute extension de Blanc est impossible. L'extension normale serait en 'b', en 'a' elle serait microscopique, et le seul coup envisageable est l'invasion en 'c'. Cette séquence n'est qu'un exemple de l'utilisation de 'x' par Noir.

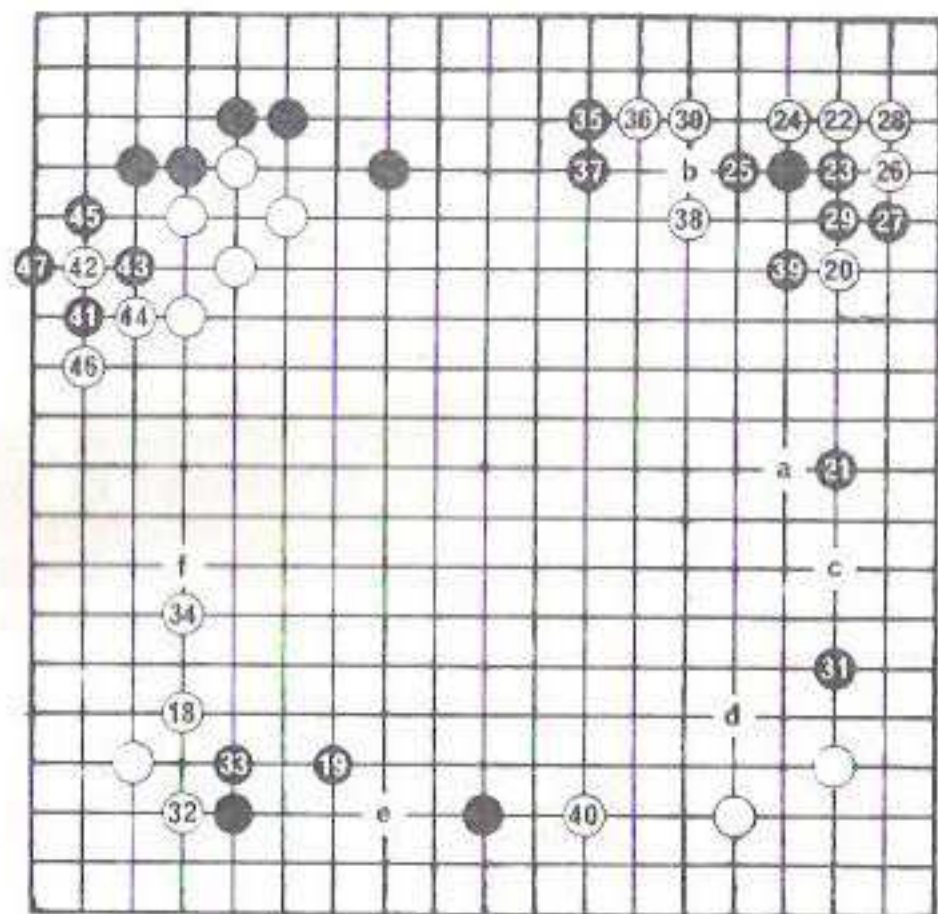
Les coups 8-17 constituent un joseki classique popularisé par Utao Hashimoto en 1975. C'est un partage équitable entre influence et territoire. Une des préoccupations de Blanc sera d'utiliser correctement cette influence pour compenser les vingt points offerts à Noir. Ce joseki donne néanmoins l'initiative globale à Blanc. Noter 'a' presque sente pour Blanc. Noir aurait pu choisir le Dia. 2 : un joseki souvent joué qui aurait été plus en harmonie avec la situation du coin sud-ouest. Noir aurait pu alors prendre en tenaille

Dia. 2



la pierre blanche du coin sud-ouest, en jouant 9 en 'b' de la figure 1, prenant alors l'initiative globale.

Figure 2 (18-17)



L'échange 18-19 est important pour Blanc car il lui permet d'équilibrer sa formation sur le bord ouest avant de prendre l'initiative dans le coin nord-est. Mais 20 joué en 'a' aurait été un autre choix excellent. Noir 21 est logique : si Noir 'b', Blanc est trop content de répondre en 'a'.

La séquence 22-30 constitue un des joseki de hoshi les plus classiques, généralement terminé par un coup en 30. Dans ce cas, Blanc ne perdrait aucun temps pour jouer en 'c'.

Noir 31 déjoue ce plan, et Blanc s'empare du coin sud-ouest : la formation obtenue s'équilibre avec le ponnuki nord-ouest et constitue un beau moyo.

Une autre possibilité pour Blanc 32 est envisagée dans le dia. 3 : Blanc détruit l'influence du mur

noir. Cependant, son groupe reste attaquable.

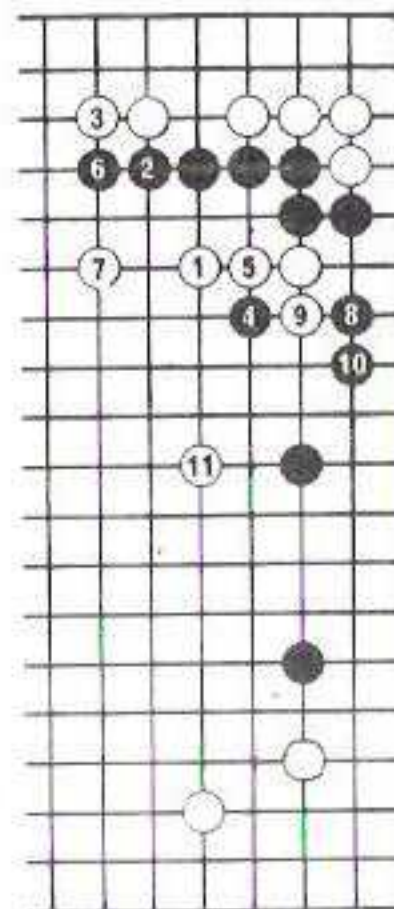
Noir 35 n'est pas urgent. Jouer en 'd' aurait été meilleur, protégeant contre une invasion en 'c', et permettant de réaliser un moyo sur le bord est.

Blanc 38 est une grosse erreur : c'est un coup sans intérêt qui laisse Noir coiffer la pierre 20 en 39. Blanc aurait dû envahir en 'c'. Par contre, 40 est un bon coup qui réduit les possibilités noires sur le côté sud et prépare les invasions en 'c' et 'e'.

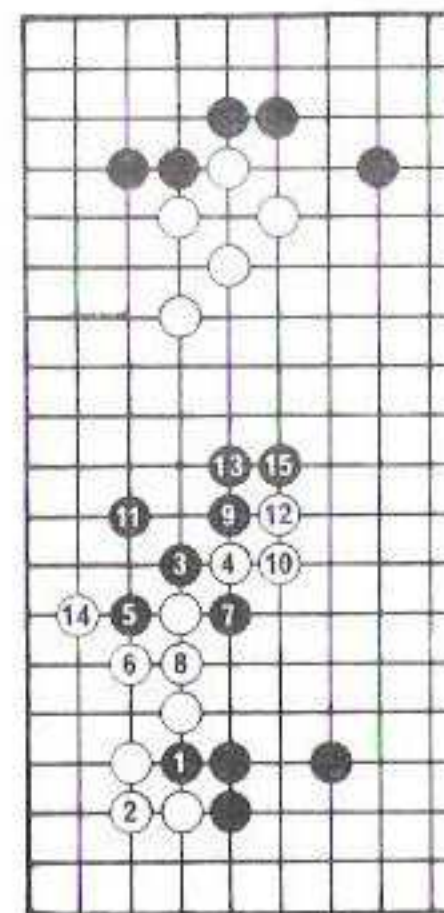
Noir 41 est prématuré : il fallait envahir directement le moyo blanc en 'f'.

Les diagrammes 4 et 5 montrent que Blanc ne peut empêcher cette invasion.

Dia. 4 : L'échange 1-2 doit être fait avant de jouer en 3. 4 est la meilleure réponse, mais Blanc ne peut empêcher Noir de pointer son nez vers le centre.

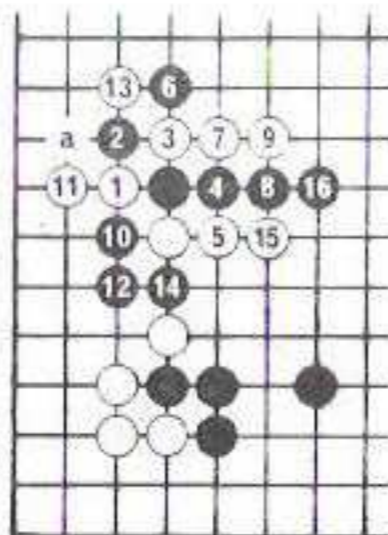


Dia. 3



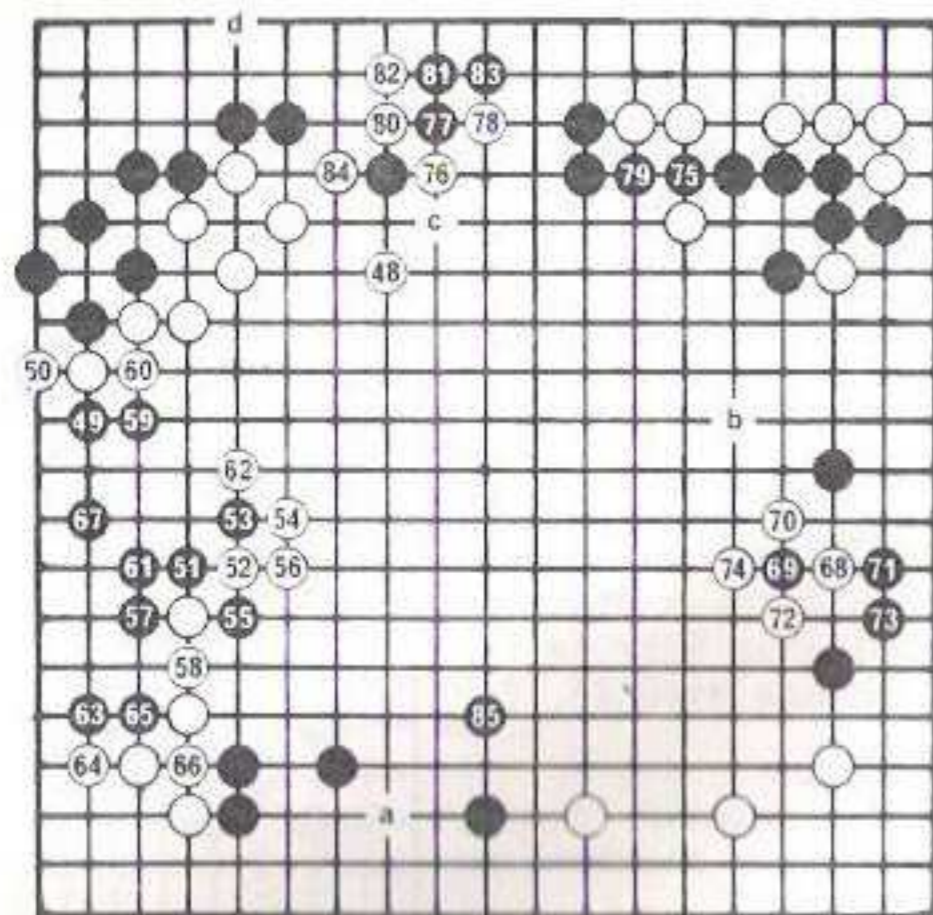
Dia. 4

Dia. 5 (variante) : Si Blanc essaye de défendre son territoire avec 1, Noir contre-attaque en 2. Noir 6 est un tesuji qui utilise la présence d'un shicho favorable à Noir. 12 menace la capture en 'a'. Après 16, la position est indéfendable.



Dia. 5

Figure 3 (48-85)



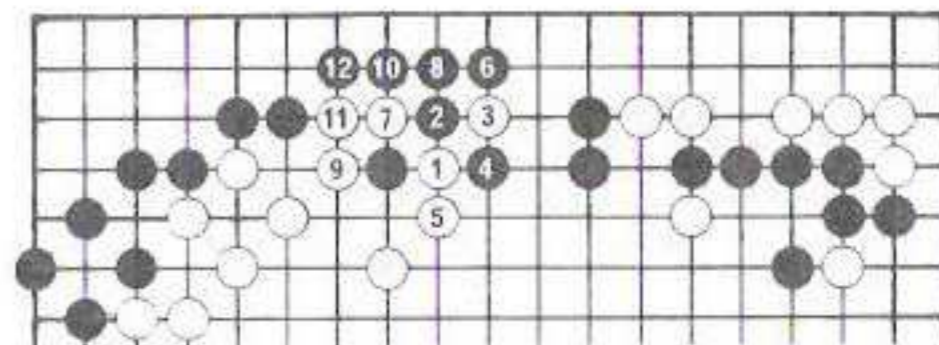
Blanc 50 est une erreur : mieux vaudrait jouer en 59 et laisser Noir grignoter le territoire Blanc. Noir peut maintenant envahir le bord ouest, mais cette invasion est gote. Noir doit rajouter un coup au point vital 67 pour faire vivre son groupe.

Blanc profite de l'initiative pour envahir en 88, coup auquel il pensait depuis longtemps. La séquence 69-73 permet à Noir de connecter par en-dessous, mais donne à Blanc une option supplémentaire sur le centre. 74, bien que très solide, est un peu inutile. On aurait pu envisager par exemple une invasion en 'a', ou plutôt un gonflement du territoire central.

Noir 75 est sans intérêt : il aurait pu être joué avec profit en 'b' par exemple.

Noir 77 serait meilleur en 80, qui laisserait au choix la connection par dessous et la coupe 'c'.

Noir 79 est analogue à 75 : Noir aurait du suivre la séquence du dia. 6 pour assurer son territoire :

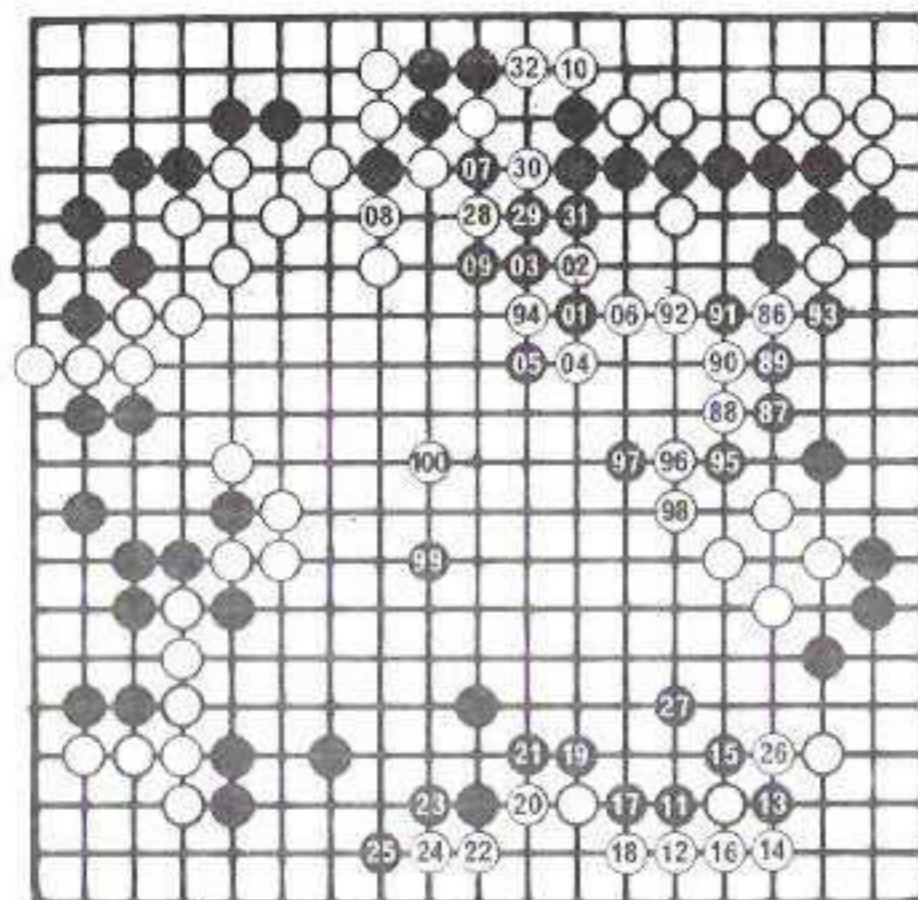


Dia. 6

Noir 81 est franchement mauvais : il provoque la descente blanche en 82, et permettra plus tard une glissade blanche jusqu'en 'd'.

Par contre, 85 est un bon coup qui aurait du être joué plus tôt : il neutralise le ponnuki blanc du côté est, mais lui laisse la possibilité d'aplatir le territoire noir du côté.

Figure 4 (86-132)



Blanc 86 est mauvais : Noir peut le capturer globalement, ce qu'il fait. Mais Blanc, en abandonnant 86 peut, avec 88-94, entourer un centre encore fragile.

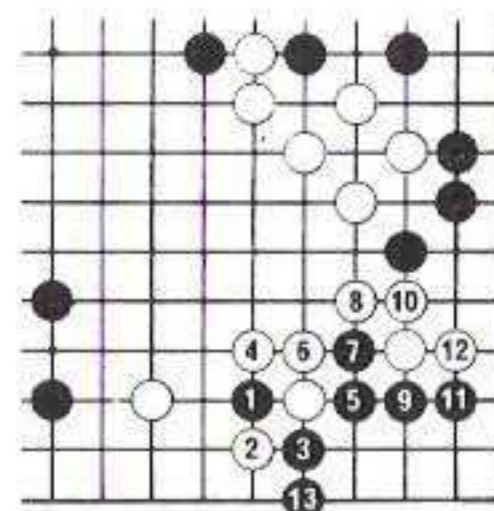
Noir 97 est sans doute le coup fatal : il doit être joué en 98 pour séparer les deux groupes blancs. Noir réussit cependant, avec 101-109, à briser la frontière qui protégeait le centre.

Blanc 110 est sente : Noir devrait répondre.

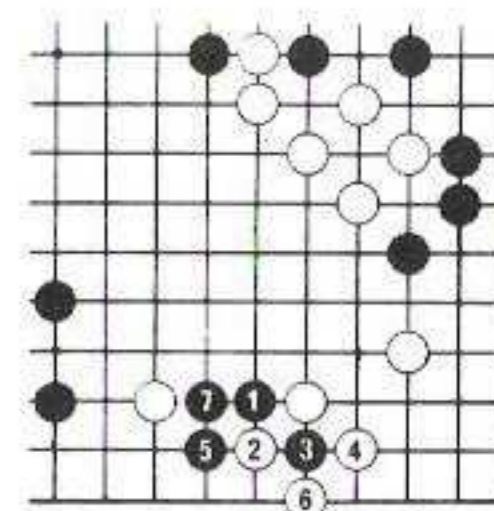
Noir 113 est une erreur : il fallait utiliser le tesuji de double coupe en sacrifiant une pierre. Le diagramme 7 montre que si Blanc joue 4 en capturant la pierre 1, Noir "tourne" et peut vivre par ko dans le coin. Si Blanc capture la pierre 3 (dia. 8), Noir peut agrandir notablement son territoire.

La séquence 17-27 est extrêmement banale et laisse faire à Blanc un territoire immérité.

Blanc achève la partie en capturant trois pierres.



Dia. 7



Dia. 8

Blanc a maintenant plus de 10 points d'avance, Noir ne peut plus gagner :

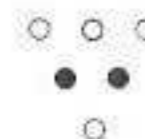
Noir : coin n-o 13 pts
 coté o 7 pts
 coté s 15 pts (env.)
 coté e 18 pts
 prison. 2

soit : 55 points

Blanc : coté n 25
 coté s 15
 centre 10(e)
 coin so 7
 prison. 4
 komi 5,5

soit : 66, 5

L'auteur remercie Monsieur Lim Yoo Jong d'avoir bien voulu lui faire part de ses remarques pour ce commentaire. (1)



(1) Monsieur Lim, 5-dan, est l'auteur du "Jeu à neuf pierres" (voir p. 2), et enseigne le Go au café Le Trait d'Union. 126 rue de Rennes, 75006 Paris, tous les jours sauf le dimanche à partir de 15 heures. (n.d.l.r)

Ou il est question

de la tentation de jouer la symétrie
de la valeur contreversée du point central
et du calme qui précède la tempête

L'utilisation du jeu symétrique au Go repose essentiellement sur la notion de KOMI. Selon les règles modernes, Noir doit gagner sur le terrain de plus de cinq points (le KOMI) pour être déclaré vainqueur d'une partie sans handicap.

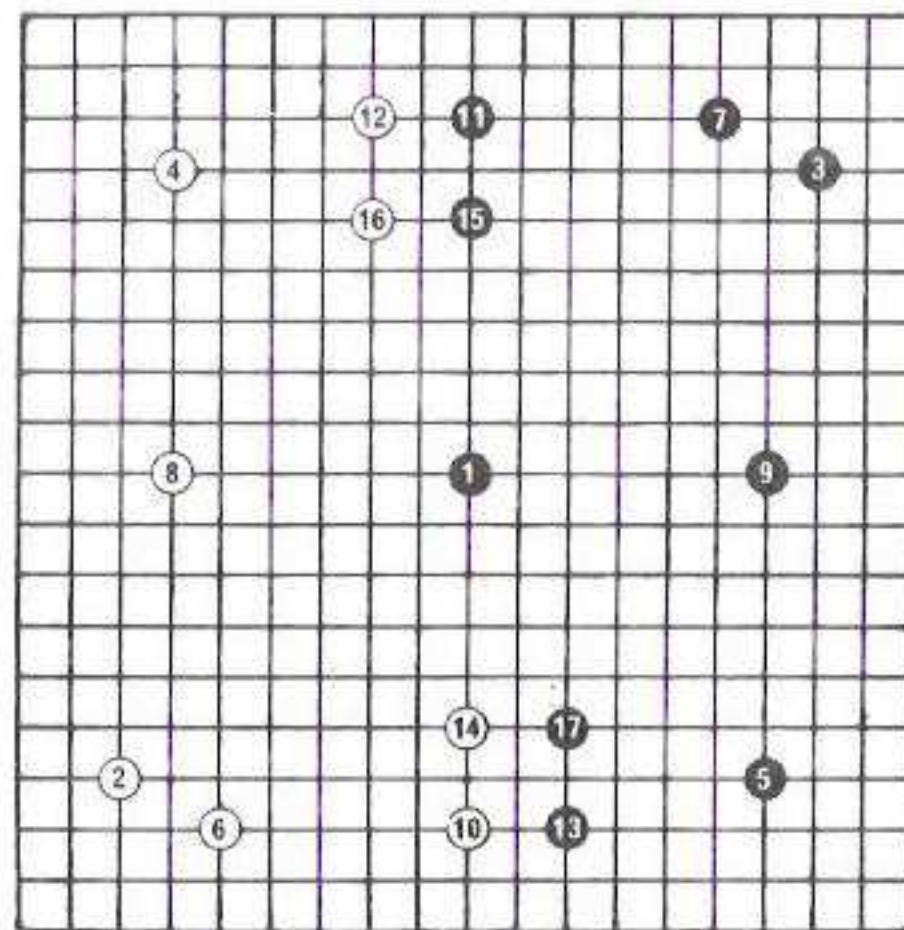
Dans ce cas, deux jeux symétriques sont possibles :

-A-

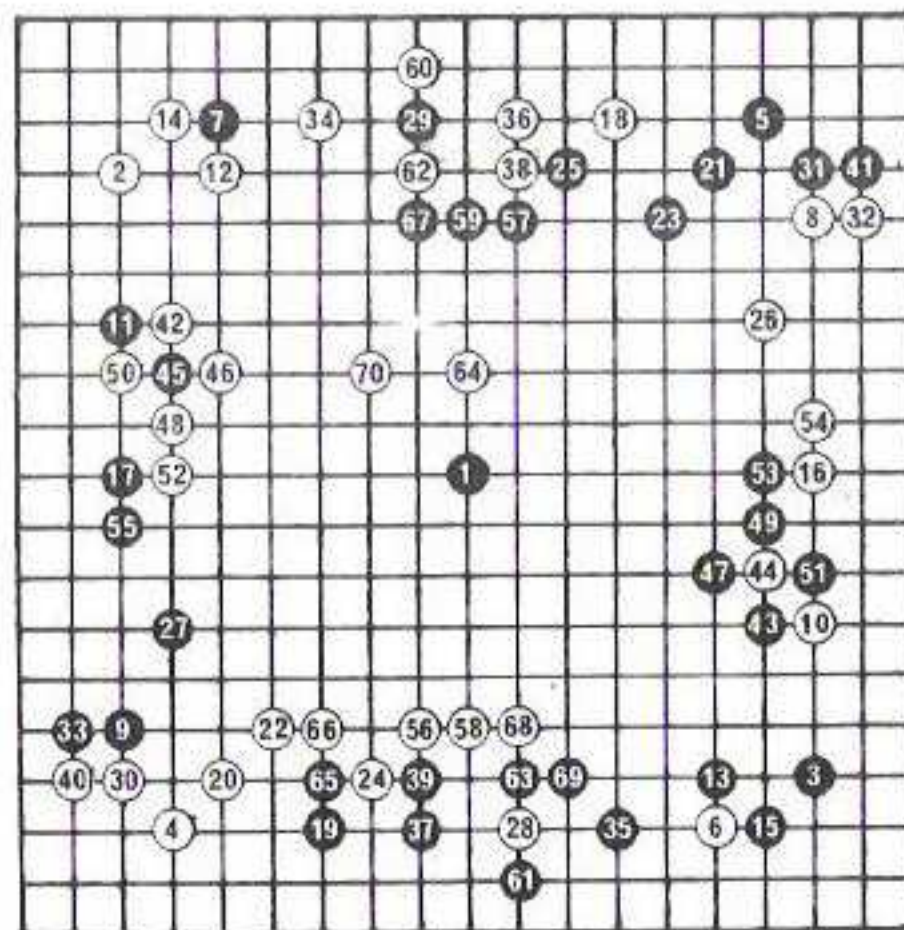
Noir occupe d'emblée le point central (TENGEN) et joue ensuite le symétrique de Blanc. Blanc a donc l'initiative. D'une part, il doit trouver des coups plausibles - faute de quoi Noir sortirait de sa passivité - et d'autre part choisir parmi eux les coups qui dévalorisent le point central occupé par Noir.

Blanc doit donc éviter de créer une situation globale à larges MOYOS (territoires prospectifs). Le Dia. I représente ce qu'il ne faut pas faire. Après 17, le point central devient décisif, sa valeur dépassant vrai semblablement cinq points.

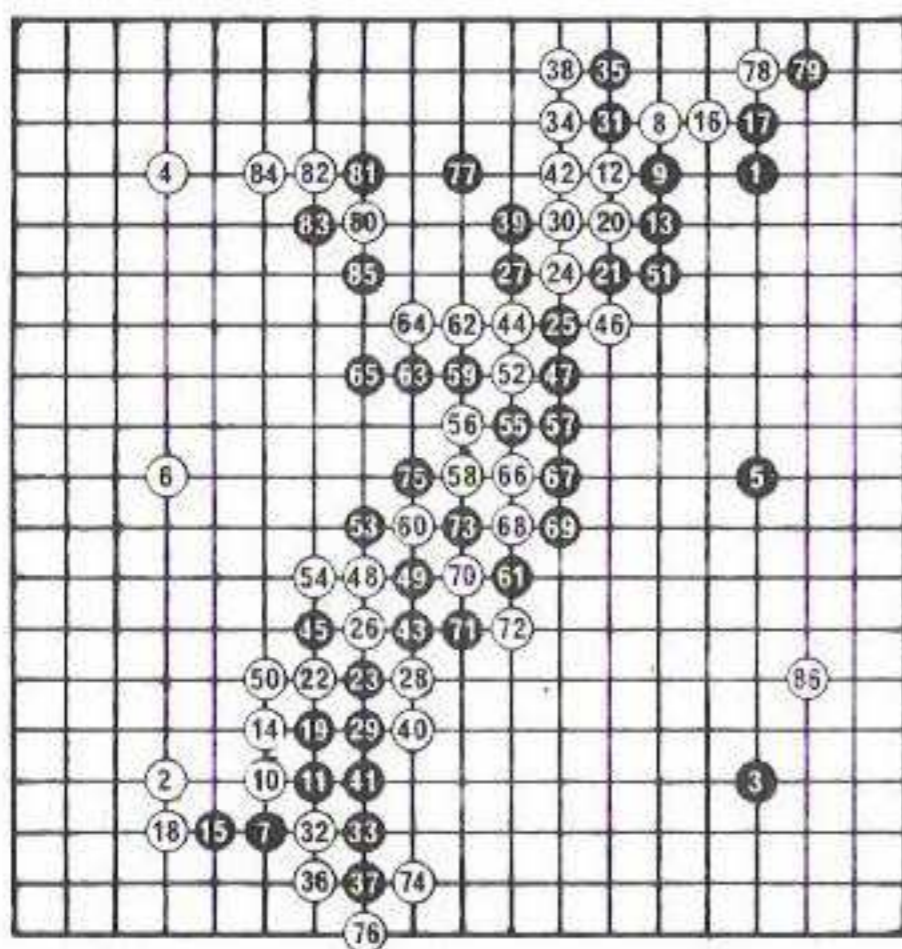
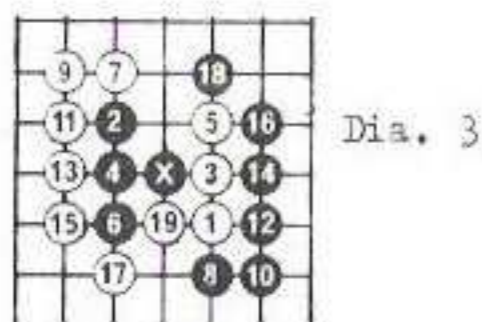
L'attitude plus logique pour Blanc est d'amener une situation "en mosaïque", dans laquelle le point central serait DAME (coup frontière) de telle sorte qu'un Noir obstiné perdrait exactement de cinq points. Dans ce type de partie, Noir choisit le moment critique où il fera l'école buissonnière et rompra la symétrie. La partie historique du Dia. 2 oppose GO SEI GEN et KITANI MINORU. 65 rompt la symétrie en misant sur l'influence de I sur 64. Le centre sera le siège d'un combat tumultueux.



Dia. I



Dia. 2



Dia. 4

Noir : YAMABE; Blanc : FUJISAWA HOSAI
(Abandon de Blanc après 233 coups)

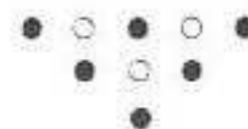
D'aucuns proposent une solution plus brillante pour Blanc : conduire à une impasse au centre du damier. Le Dia. 3 fournit un exemple d'impasse malgré la symétrie. On remarque que la présence de X au TENGAN n'influe pas sur la prise des pierres noires. Reste à trouver une séquence du même type amenée dès le départ par des coups plausibles sans que Noir puisse à un moment quelconque rompre la symétrie à son avantage.

-B-

Blanc peut jouer la symétrie lorsque le point central n'est pas occupé par Noir. Celui-ci doit alors contrôler la partie en valorisant le point central dans l'intention de l'occuper au bon moment, ce qui ne pose guère de problèmes. Noir peut choisir la manière simple en s'inspirant du Dia. I, ou la manière compliquée avec combat central, comme YAMABE contre FUJISAWA HOSAI, dans la partie du Dia. 4, numéro de clowns dans lequel on va voir successivement un ATARI colossal en 39 négligé, un DOUBLE ATARI inefficace et finalement un TENGAN occupé par Blanc.

Au total, le jeu symétrique paraît surtout intéressant pour Noir : il est dans tous les cas progressivement instable ; enfin, il est susceptible de produire des situations imprévues et cocasses.

Patrick Zemb



Go et Echecs à Arras

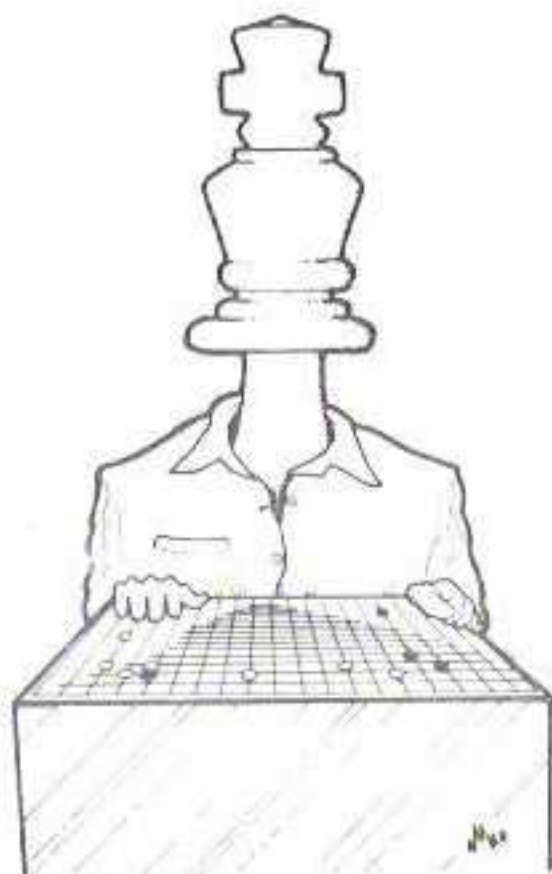
Le Tesuji Go Club et le Cavalier Noir d'Arras ont organisé, les 3 et 4 mars derniers, le premier tournoi Go-Echecs. Il a permis de promouvoir le Go dans le Nord car la presse locale a largement couvert l'événement. Une quarantaine de joueurs participaient au tournoi.

Le rapprochement brutal - et inédit - de ces deux jeux si semblables et si différents a créé une ambiance bien agréable mais déconcertante. Passer, pour des parties sérieuses, du Go aux Echecs sans transition impose une gymnastique intellectuelle qui force à la souplesse de réflexion!

Joueurs d'Echecs et joueurs de Go ne se sont pas dominés, puisqu'ils se partagent à égalité les quatre premières places.



Tony GODDARD
(cl. J.P. Lalo)



(dessin M. Cardinaud)

Le grand vainqueur a été le britannique Tony Goddard (4-dan; 199 pts anglais).
2^e : Hirschmann (Paris),
3^e : Dardenne (Paris), 4^e : Dumont (Paris), 5^e : Kotera (Rouen), 6^e : Warkentin (Tourcoing), 7^e : Muto (Paris), 8^e : Hubert (Paris)
9^e : Lalo (Paris), 10^e : Buntzly (Cambrai), 11^e : Gabella (Rouen), 12^e : Stawiarski (Arras)...

STRATEGIE (1)

Copyright © Bruce Wilcox 1977, tous droits réservés. Publié par GO-Revue Française de Go avec l'autorisation de l'auteur. Cet article est extrait d'une série publiée par B. Wilcox dans l'American Go Journal (I). En fin de publication, elle fera l'objet d'un livre. Nous remercions l'auteur de nous avoir autorisés à publier cet article.

Définition de la stratégie selon Webster :

"...(à la différence de la tactique) d'amener ses forces dans une situation optimale avant l'affrontement direct avec l'ennemi."

Voilà le thème de cet article. Tous vos coups seront joués à distance des pierres de l'adversaire. S'il désire engager un combat tactique, il devra venir à vous, vous laissant ainsi le temps de mettre en place des défenses simples. Donc, si la grande capacité de lecture des professionnels n'est pas à dédaigner, elle ne vous est pas nécessaire dans cette étude. L'accent est porté ici sur la perception stratégique.

Le principal avantage du Point de Vue stratégique est qu'il permet de facilement visualiser les lignes de jeu projetées et par là-même d'évaluer rapidement leur impact. Vous ne devez même pas définir avec exactitude le point où vous jouerez, mais seulement le secteur; cela vous permet d'écarter les mauvais coups et de faire porter toute votre attention sur des lignes de jeu raisonnables. Grâce à leur perception globale du jeu et à

(I) Les thèmes de cette série ont été développés dans le cadre d'une recherche sur les systèmes de connaissance et leur utilisation par des programmes informatiques. Remerciements pour l'aide apportée au Pr. Walter Reitman (Subv. NSF-MCS 77_00680) dans ce travail.

la facilité avec laquelle ils lisent les séquences simples. Les professionnels peuvent jouer vite et bien. Peut-être y parviendrez-vous également ?

Nous nous intéresserons en premier lieu à la sécurité positionnelle. Cet article a trait aux groupes faibles. La façon dont ces groupes sont attaqués ou défendus décidera presque invariablement de l'issue de la partie ; ce qui ne signifie pas que le problème se pose en termes de vie ou de mort. Tuer un groupe est difficile et nous admettrons qu'il peut vivre. Toute la question est de savoir à quel prix.

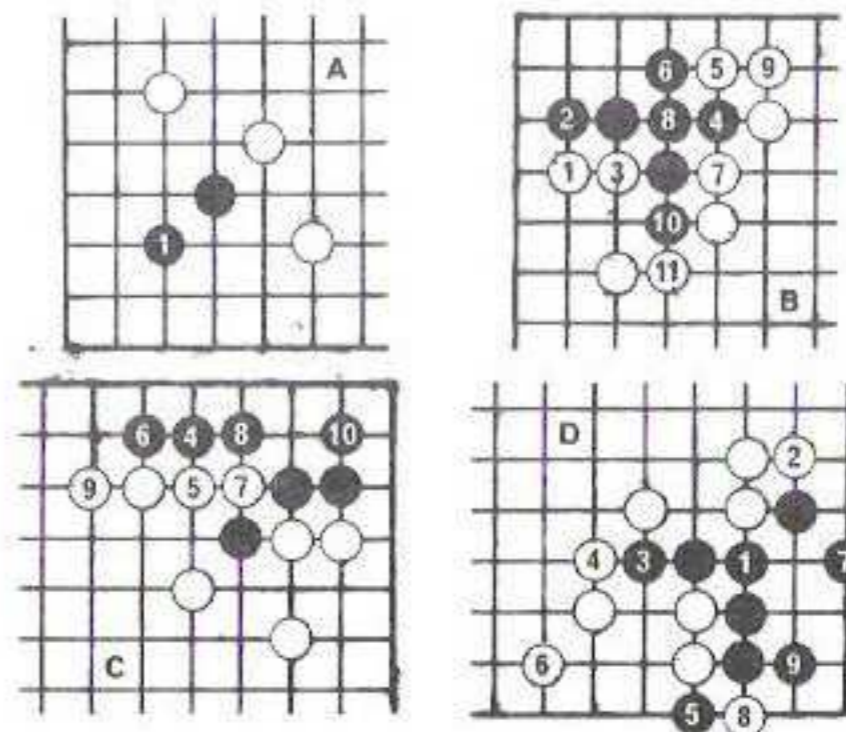
REGLE I : NE VOUS LAISSEZ PAS ENFERMER

C'est là le premier principe stratégique que j'enseigne aux débutants. Je dois ensuite leur indiquer comment reconnaître l'encerclement et comment l'empêcher. Après cela, on pourrait passer à un autre sujet, mais non... Même des joueurs forts en kyu s'entêtent à raisonner ainsi : "Bon, je peux vivre ici s'il attaque vraiment. Prenons l'initiative et allons jouer là-bas" Ils n'ont pas compris. Bien que ce soit parfois inévitable, il n'est jamais bon de se laisser enfermer.

Voici pourquoi :

1) Il se peut que le groupe soit tué. La mort survient parfois à cause d'une erreur tactique. Combien de fois avez-vous entendu "J'aurais gagné si...". Nul n'est infailible et ce qui n'aurait sans doute été qu'une erreur sans conséquences peut se révéler tragique si le groupe est enfermé. Le Dia. IA est un joseki dans lequel Noir se laisse enfermer en jouant en d'autres parties du goban. Le coup I est supposé donner la vie à Noir. Si vous ne connaissez pas le joseki, alors IE est une façon rapide et sûre de mourir.

2) Alors que vous êtes étouffé sous les pierres adverses, les deux groupes distincts qu'elles formaient se réunissent généralement. Vous perdez ainsi des objectifs que vous auriez pu attaquer avec profit. IC montre comment Noir parvient à vivre, mais il a quand même commis une erreur. Noir 6 permet aux pierres



Dia. I
A, B, C, D

blanches de former une position inattaquable. La situation pour les deux joueurs est la suivante : Noir a environ sept points et est complètement coupé du reste du goban, ses pierres ne peuvent apporter aucun soutien à un autre de ses groupes ni servir de base d'attaque contre les forces adverses. Blanc a également environ sept points et un mur solide ; il n'a joué qu'une pierre de plus que son adversaire mais a pris l'initiative (sente).

3) Pour être vivant, un territoire doit avoir deux yeux ce qui vous oblige souvent à jouer à l'intérieur de ce territoire, réduisant ainsi sa valeur. Vous êtes obligé de répondre à de petits coups de fin de partie que vous auriez pu ignorer autrement, car ils menacent votre espace vital. Votre beau territoire se réduit comme une peau de chagrin. ID est le joseki correct. Si Noir veut prendre Blanc 8, il meurt. Ici, il vit à peine, et quand Blanc aura joué le yose en sente, il ne lui restera que trois points : voilà beaucoup de pierres noires pour un bien maigre résultat. Cela peut se justifier si Noir essaie ensuite d'attaquer les pierres blanches, mais peu de joueurs le font.

4) Votre groupe enfermé comme il l'est devient une mine de menaces de ko pour votre adversaire. Vous serez astreint à la plus grande prudence sur le reste du

goban, de peur de perdre cet otage dans une bataille de ko.

Ce qui précède est mille fois plus vrai dans les parties à handicap : la force supérieure de Blanc en combat peut causer de gros dégâts. Partie après partie, Noir tuera un groupe ennemi et semblera être en tête. Mais cela ne fera que pousser Blanc à bout, et il essaiera alors de tuer. Et le nombre de fois où il y parvient est impressionnant. ATTENTION AU SYNDROME DE LA SOURICIERE. Ne permettez pas que vos pierres soient isolées pour prendre le sente.

Tout en gardant la règle I en tête...

LES MURS ET LEURS DESSEINS

Un mur est une ligne de pierres de même couleur qui sert localement à diviser le goban en zones séparées. Les murs exercent "de l'influence" sur les points avoisinants. S'il est vrai que les murs peuvent parfois être utilisés pour faire du territoire soit immédiatement, soit plus tard, il faut cependant retenir ceci : DEUX MURS ENNEMIS SE FAISANT FACE RENDENT GÉNÉRALEMENT LA ZONE QUI LES SEPRE Sans INTERET POUR LES DEUX JOUEURS. Bien que l'influence exercée par un mur s'amenuise avec la distance, deux murs sur les côtés opposés du goban se neutralisent.

Dans les pages suivantes, vous verrez comment utiliser l'influence que vous avez dans un secteur pour créer une nouvelle influence dans un autre secteur. Chacun des coups qui vous permettent de construire un mur menace d'enfermer un groupe faible, et votre adversaire se montrera coopératif en faisant tout pour ne pas être cerné (ce qui n'est pas toujours sa meilleure stratégie). Cependant, avant d'entamer la construction d'un mur, vous devez avoir en tête un plan pour l'utiliser au mieux. Blanc adore faire du territoire en laissant Noir construire de magnifiques murs qu'il neutralisera ensuite. Bon nombre de joueurs noirs découvrent à la fin de la partie qu'ils n'ont pas de territoire et ne savent pas très bien ce qui s'est

passé. Alors, ayez un plan!

Ce plan consistera à construire un mur, mais aussi à jouer tous les coups nécessaires pour rendre ce mur utile. Un tel plan peut ne pas donner de résultats, mais son élaboration organisera vos réflexions et vos coups dans un cadre régulier et cohérent, et vous jouerez déjà mieux au Go.

Dans chacun des diagrammes suivants, essayez de saisir le mouvement des pierres. L'attaquant canalise les coups de défense adverses, si bien qu'il peut jouer en sente là où il veut vraiment jouer. Il chasse le groupe faible, lui imposant ses coups, tout en construisant un mur. IL LE LAISSERA VIVRE et jouera alors autre chose. Il faut toutefois être prêt à punir un groupe faible s'il ne répond pas, le plus souvent en l'enfermant ou en le tuant.

I - PRESSION

L'idée maîtresse de cette méthode est de pousser un groupe ennemi contre vos propres pierres et ne lui laisser qu'un seul itinéraire possible. L'adversaire n'a pas le choix, grâce à cette pression continue, vos pierres formeront un mur.

Dans la figure I, Noir fait fuir Blanc vers 2. Noir se crée de la sorte une nouvelle influence comme le montrent les flèches. Ce type de séquence commence souvent par un coup sur le côté qui empêche l'adversaire de s'étendre sur le bord pour stabiliser son groupe faible tout en gagnant du territoire. Cette première pierre oblige l'adversaire à fuir vers le centre.

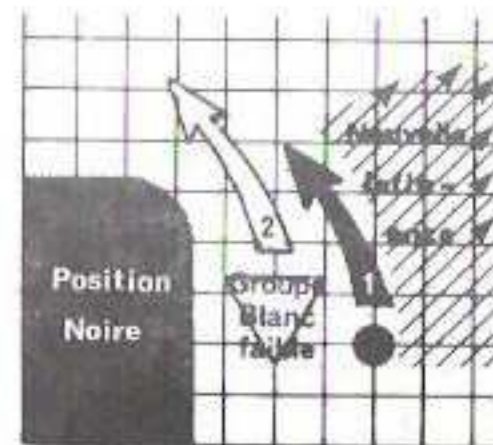
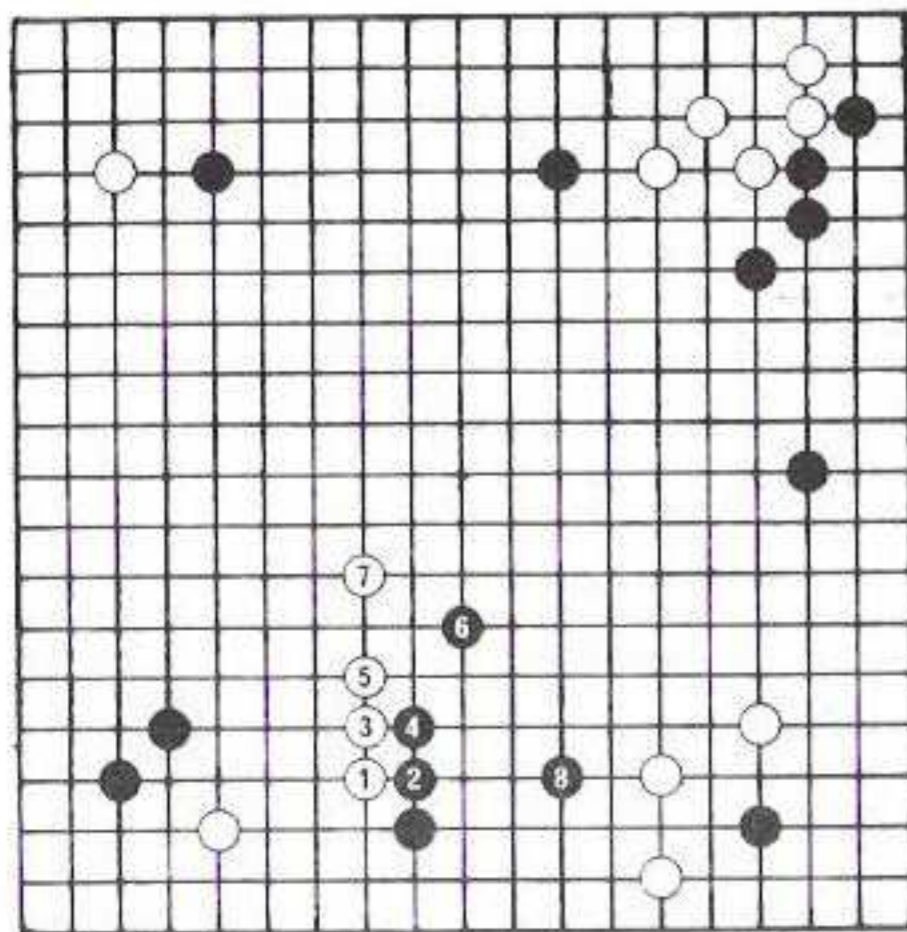


Fig. I

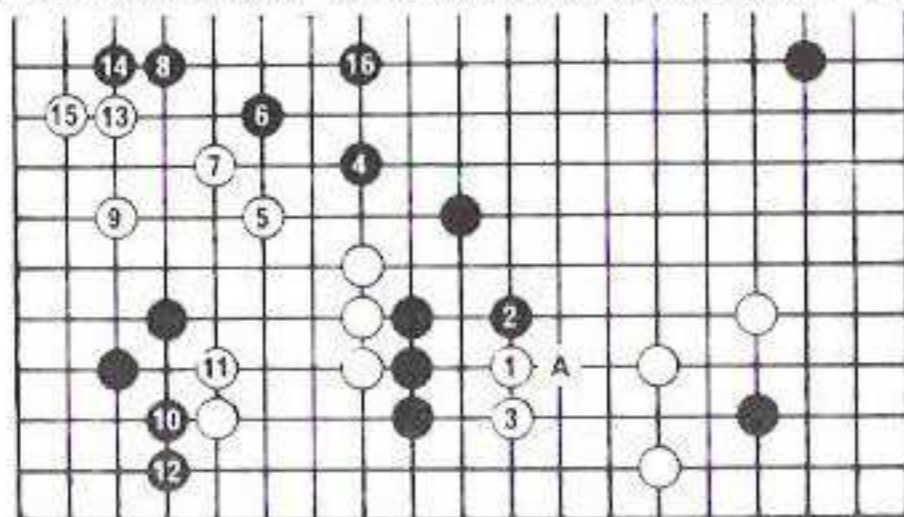
Le dia. 2 résulte d'une série de coups de pression après lesquels les deux groupes semblent temporairement stabilisés.



Dia. 2

Mais supposons que Blanc, trop ambitieux, ait voulu empêcher le coup 8 qui donne une forme relativement bonne à Noir.

On arrive alors à la situation du dia. 3.



Dia. 3

Blanc I empêche l'extension noire et menace de couper. Noir protège la coupe avec 2 qui prépare le hane 'a'. obligeant Blanc à défendre en 3. Noir peut maintenant se lancer à l'attaque avec 4 pour encercler le groupe adverse, groupe faible, qui ne peut donc que chercher à fuir. Jusqu'à 9, Noir fait un mur léger puis assure son coin avec 10-12 et Blanc vit péniblement avec 15. A ce stade de la partie, enfin, Noir se contente de transformer son mur en une imposante barrière avec 16.

Nous avons là une situation idéale où, à partir de presque rien (son coin sud-ouest) qu'il utilise comme une source continue de menaces. Noir obtient un magnifique mur qui rayonne sur tout le reste du goban.

2 - LE "V" VOLANT

Nous commencerons ici par coiffer la pierre ou le groupe adverse avec un coup joué au milieu de l'itinéraire que choisirait l'ennemi pour fuir, séparant ainsi cette voie en deux plus étroites. La figure 2 vous donne une idée générale. Il est intéressant de noter que le "V" ainsi formé trouve sa base sur l'itinéraire de fuite naturel du groupe blanc. Dans des circonstances favorables, vous arriverez à étouffer complètement les pierres ennemies, et bien que leur mort ne doive pas être votre but premier, ne laissez pas échapper l'occasion si elle se présente.

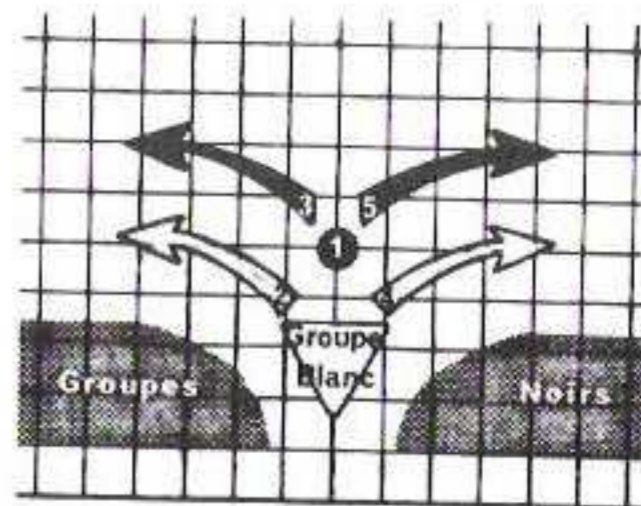
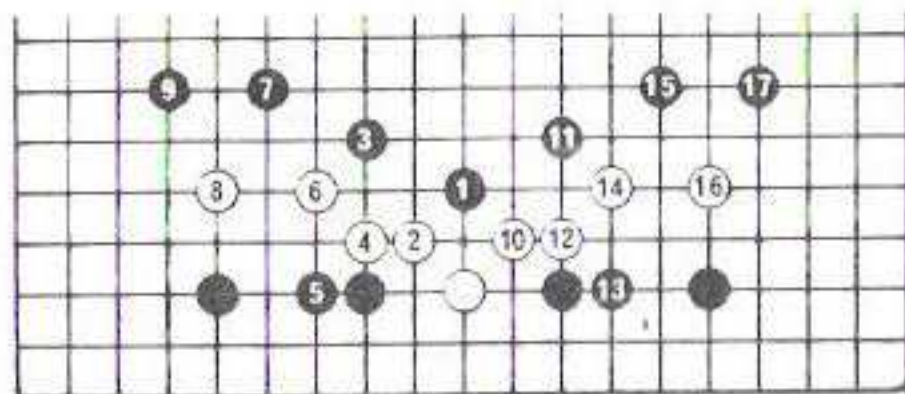
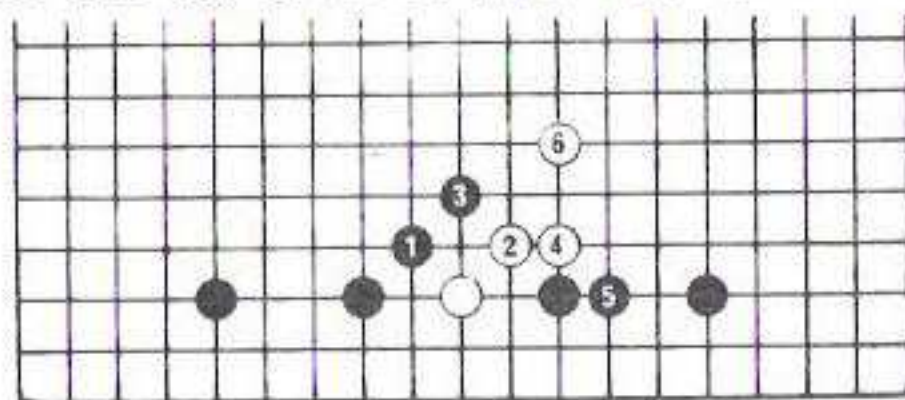


Figure 2



Dia. 4

Dia. 4 : Noir débute avec 1, le coup classique, et Blanc, ne voulant pas se laisser enfermer, cherche de l'air, son adversaire sur les talons. Ici, Blanc ira s'écraser sur les cotés et vivre dans les coins libres.

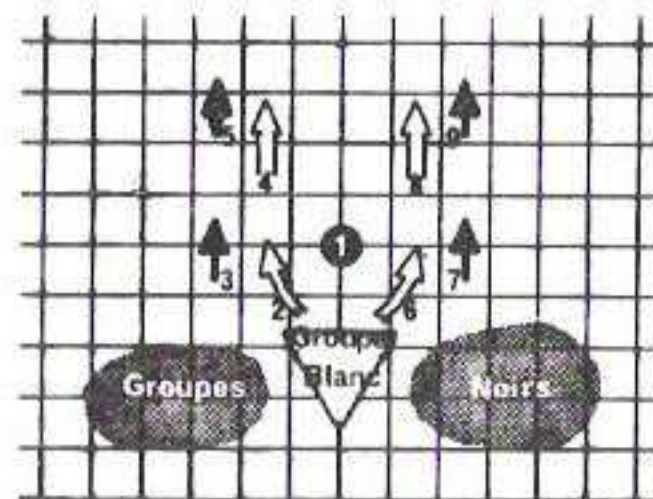


Dia. 5

Comparez ce résultat avec celui du dia. 5 où Noir ne fait que pression sur Blanc : son attaque échoue rapidement et son mur est insignifiant par rapport à celui du dia. 4. C'est quand les murs amis sont perpendiculaires à l'itinéraire de fuite adverse que l'attaque en "V" volant est la plus efficace (dia. 4).

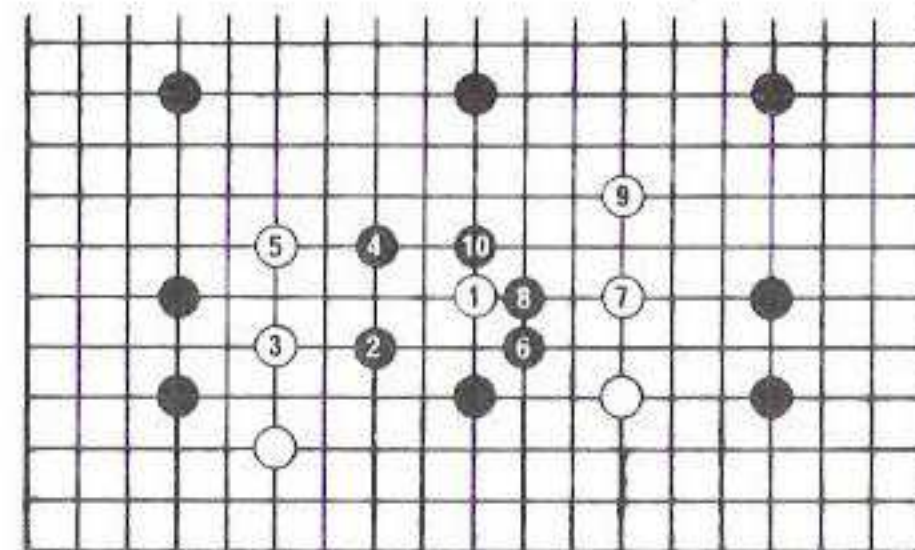
3 - SACRIFICE

Jusqu'ici nous supposons que l'attaquant disposait d'une ou plusieurs positions de soutien qu'il utilisait pour construire un nouveau mur. Nous allons maintenant renforcer ces positions au prix d'un coup d'attaque initial. De nouveau, il faudra une pierre pour coiffer l'adversaire, mais ensuite, elle sera abandonnée (Fig. 3) :



← Figure 3

Dia. 6



La situation initiale du dia. 6 est classique dans les parties à neuf pierres. Devant Blanc 1, beaucoup de débutants pensent, au grand plaisir de l'adversaire, que leur pierre coiffée est menacée. En fait, Blanc 1 est seulement un sacrifice qui permet de renforcer les autres groupes faibles. En réponse aux coups de sortie noirs, Blanc dégage ses deux groupes tout en construisant un mur de chaque côté des pierres ennemies. Il est mauvais pour le défenseur (Noir, en l'occurrence) de sortir des deux côtés. Une fois qu'on a réussi à s'échapper, point n'est besoin de recommencer.

4 - DIVISER POUR REGNER

Dans les deux paragraphes précédents, nous avons un groupe ennemi faible. Ici il va nous en falloir deux. Nous attaquerons un des deux groupes en le poussant vers le second, puis au dernier moment une barrière

les empêchera de se réunir, tout en affaiblissant également le deuxième groupe : celui-ci mourra ou sera enfermé alors que le premier sortira (Fig. 4)

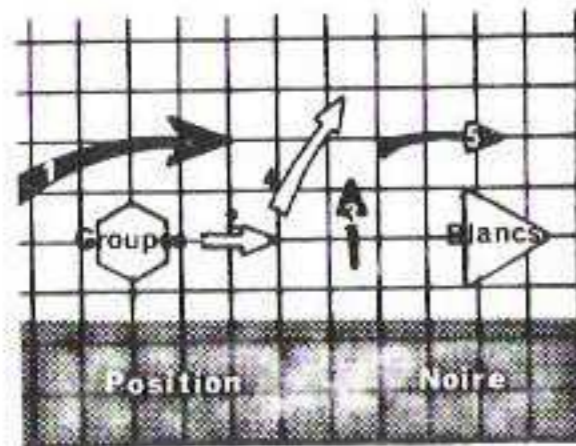
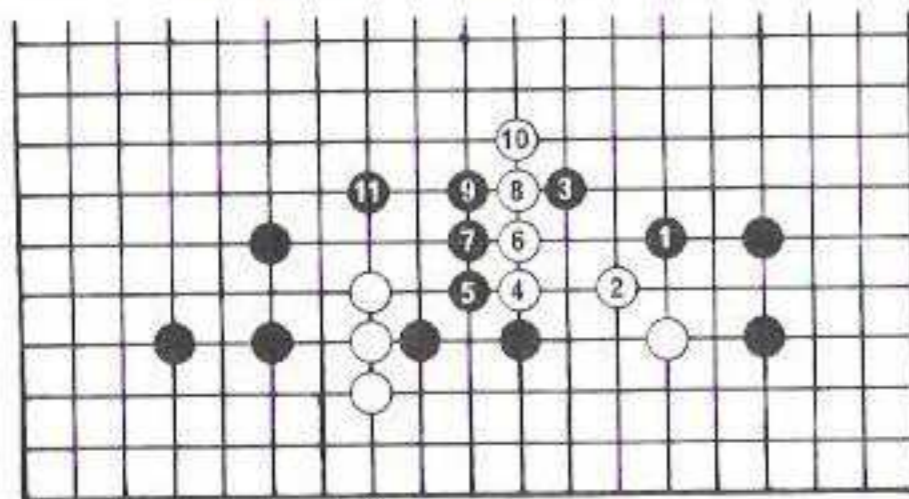


Figure 4

Vous devez forcer votre adversaire à fuir par un espace étroit sur un côté duquel vous pousserez et construirez solidement votre mur.



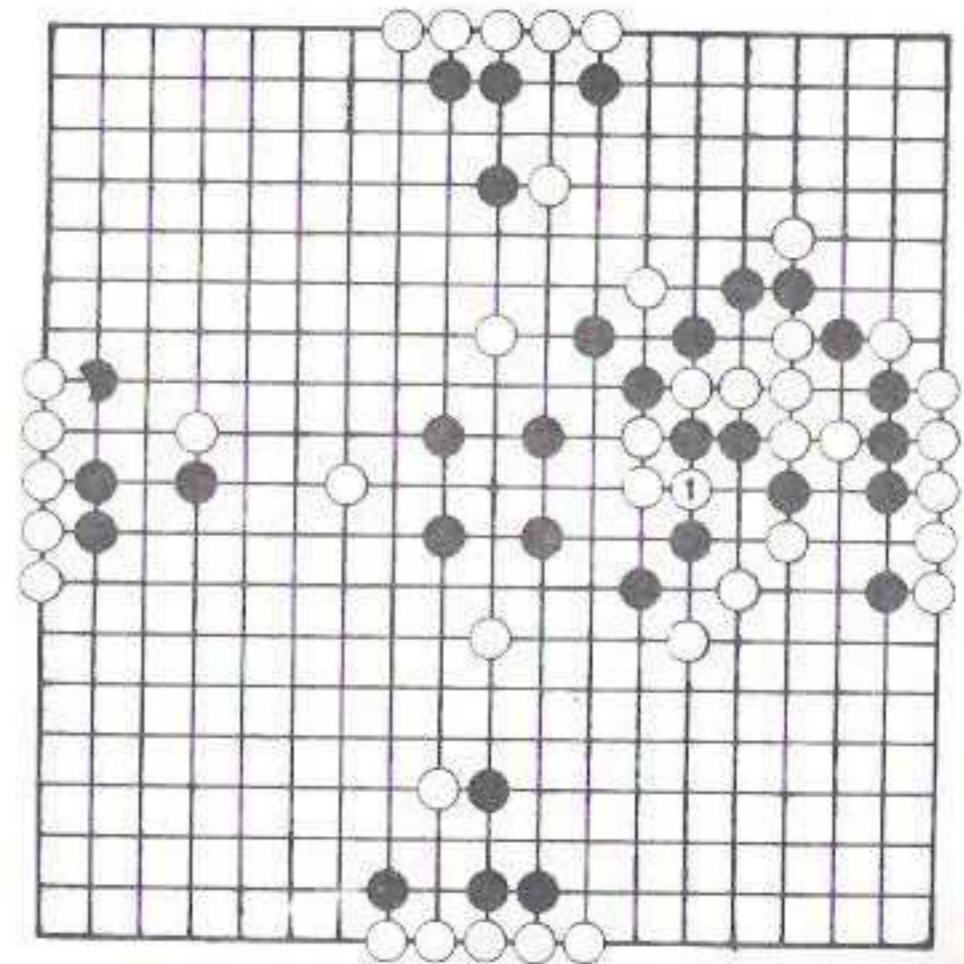
Dia. 7

Le diagramme 7 est une illustration de ce qui précède. Noir 1 dirige la pierre blanche isolée vers les trois autres, mais les empêche de se réunir avec 5, 7 et 9 qu'il enfonce entre les deux groupes blancs. Quand Blanc sort avec 10, Noir enferme l'autre groupe avec 11.

Bruce Wilcox

(Suite et fin dans GO-Revue Française de Go, n°3)

UN SHICHO QUI VAUT LE DETOUR...



Question : Que se passe-t-il après Blanc 1 qui amorce un shicho sur les deux pierres noires ? Le shicho est-il bon pour Blanc ?

(Il faut essayer de ne pas le jouer sur un goban!)

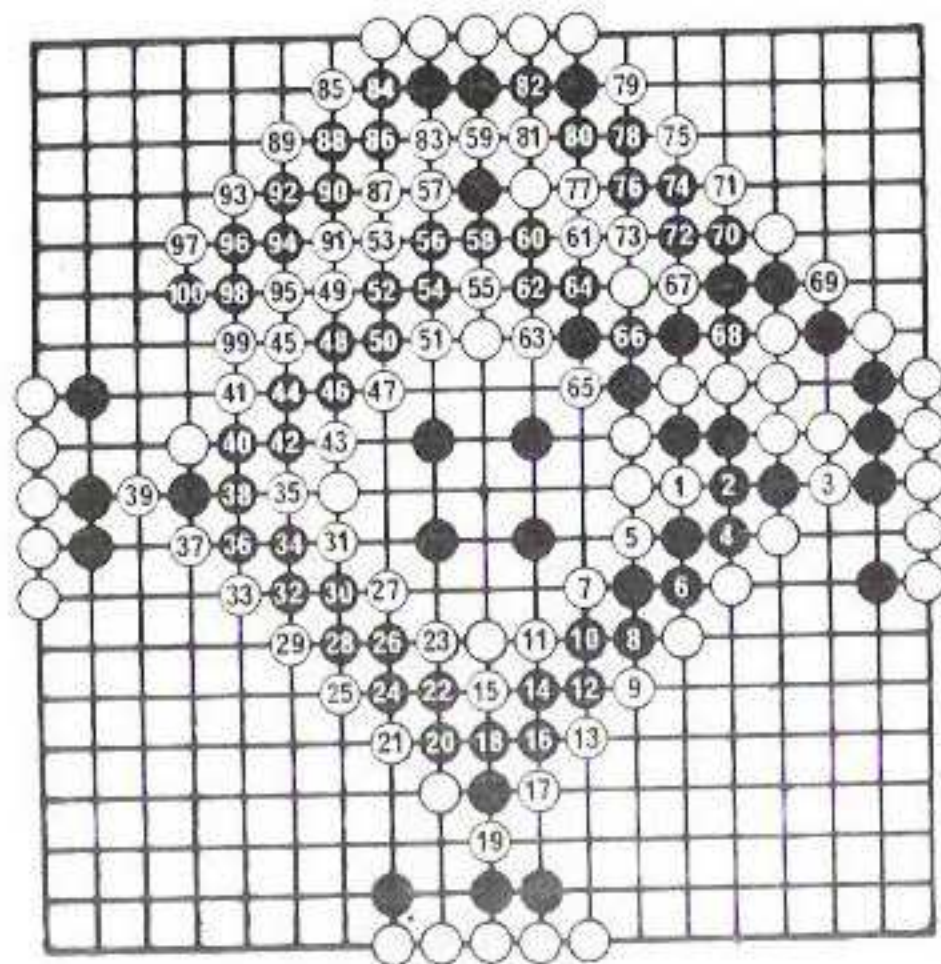
(solution page suivante)

CONNECTIONS

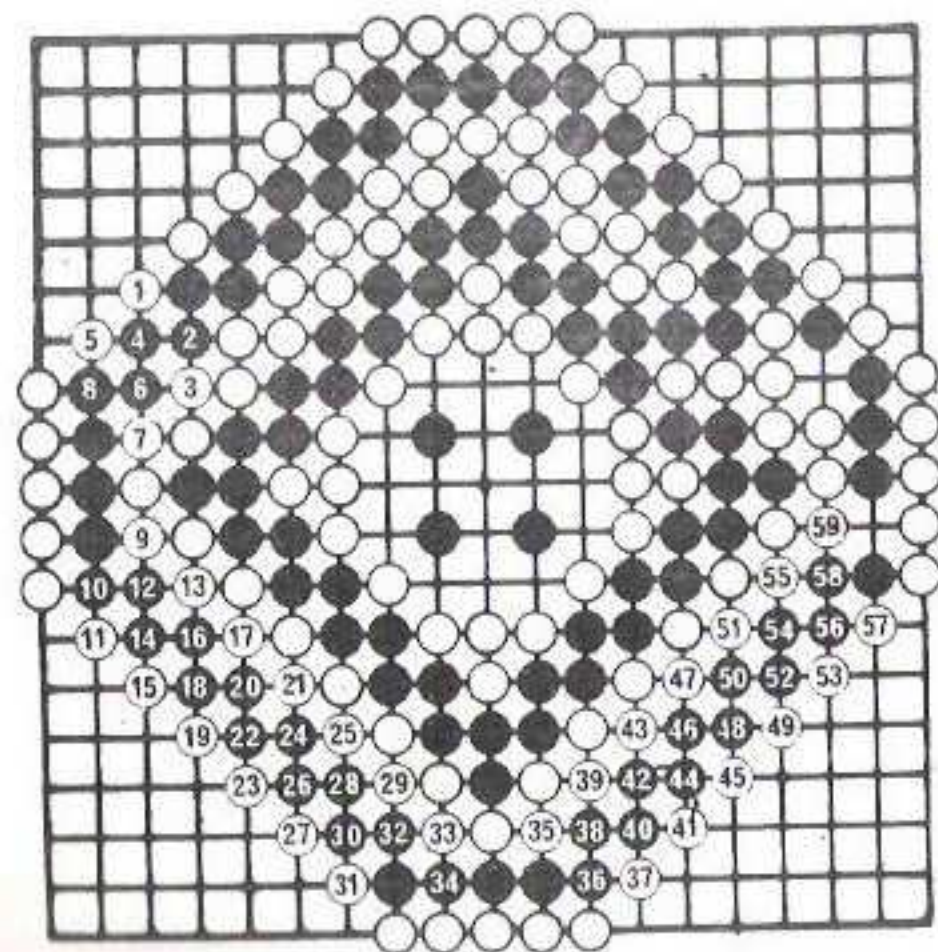
Quelquefois, lorsqu'un groupe est mort sur place, on peut le sauver en le raccrochant à un groupe vivant. Les problèmes de connection sont donc des problèmes importants.

Les quelques problèmes suivants vont vous permettre de vérifier vos connaissances des tesuji (coups brillants) de connection.

F.P.



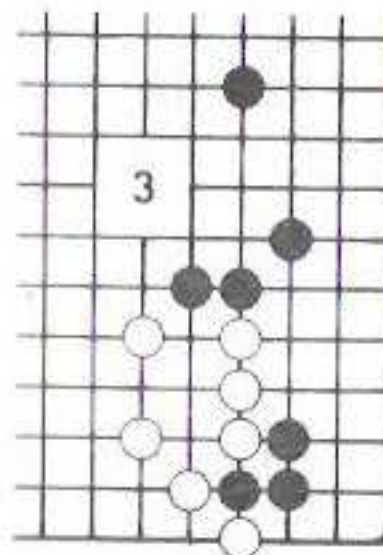
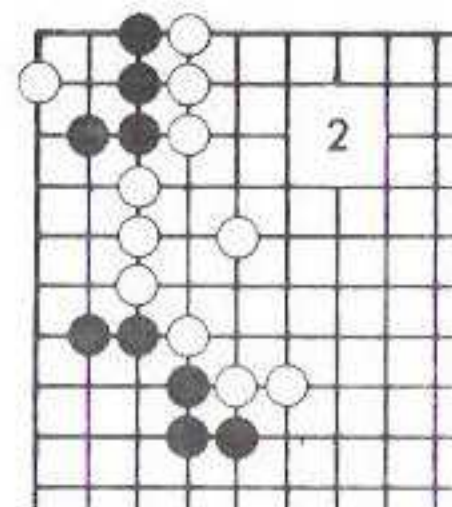
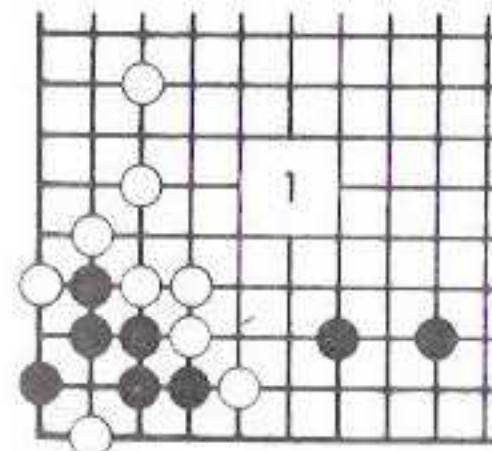
Un tour...



Deux tours...

...et Noir abandonne en 158 !

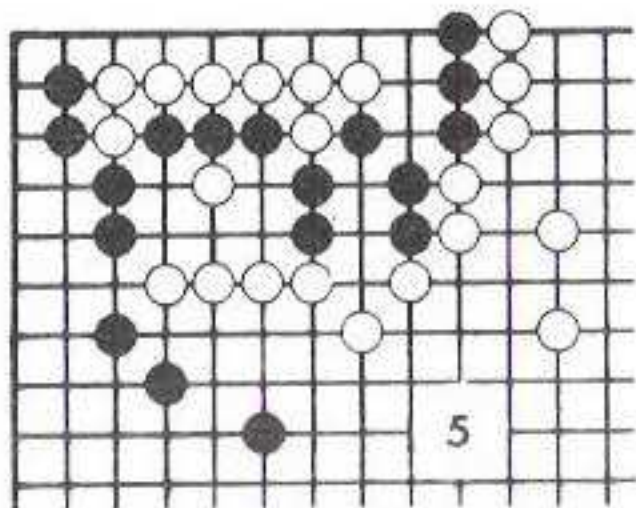
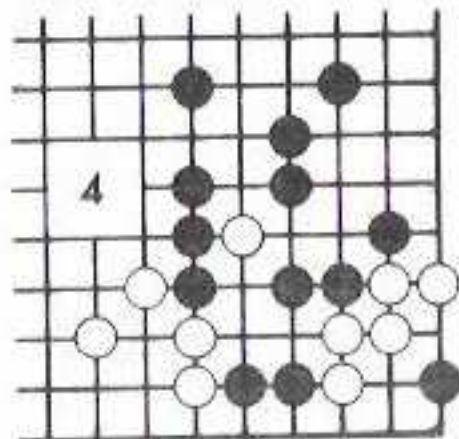
Th. Guitard



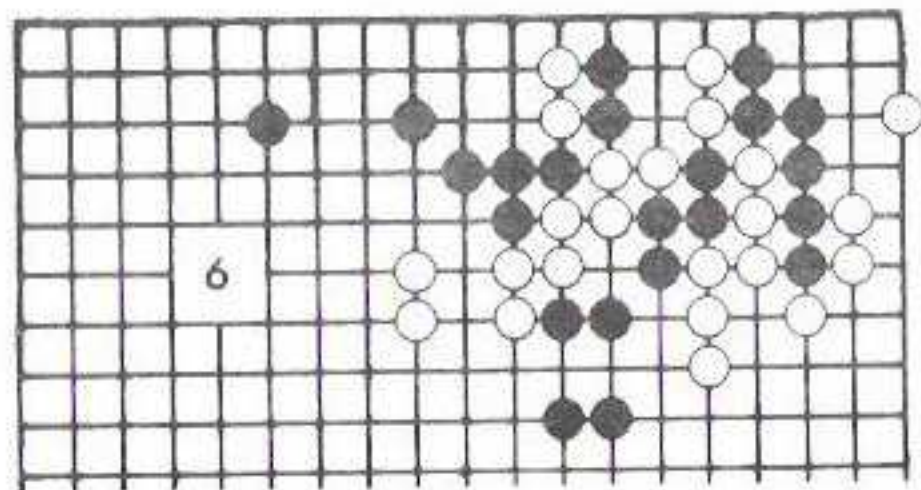
1, 2 et 3 :

Dans ces trois problèmes, Noir doit sauver son groupe de coin. Seule solution, le connecter à des pierres amies...

4 : Dans ce problème, intéressez-vous aux coups de réponse noirs.



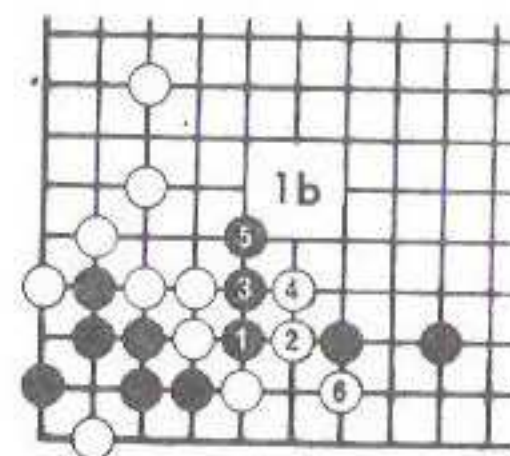
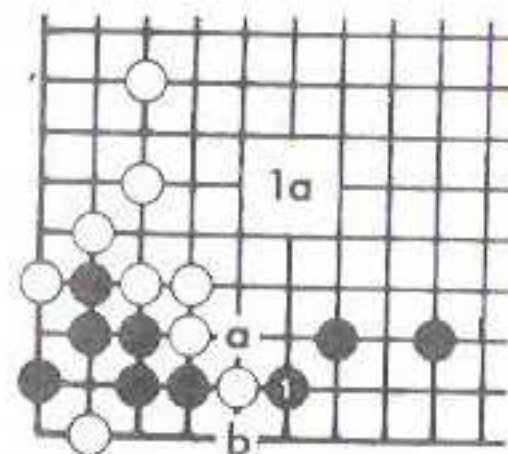
5 : Noir joue. Que peut-il espérer de cette situation ?



6 : Cette situation est plus compliquée. Noir réussira-t-il à connecter ses pierres de côté ?

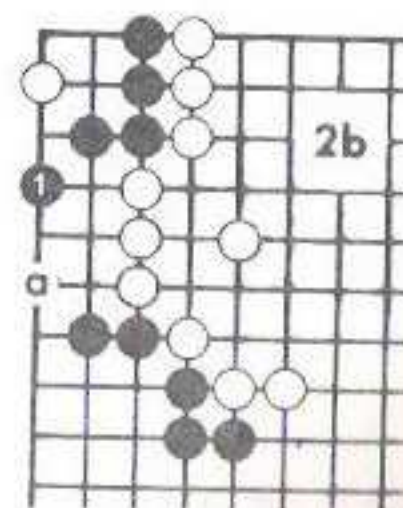
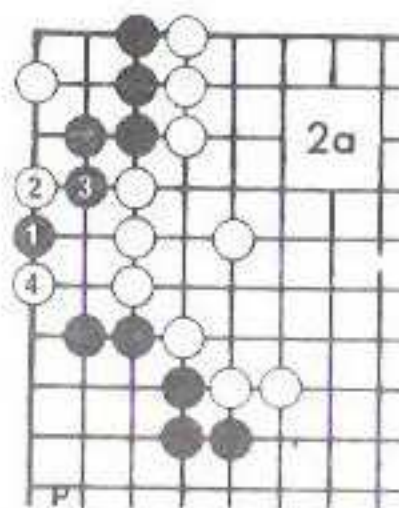
(Solutions pages suivantes)

SOLUTIO IS



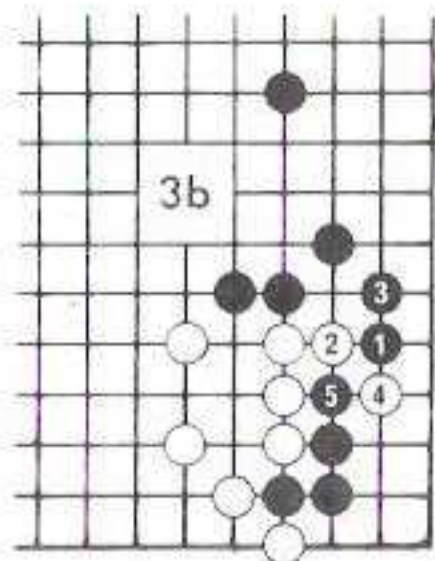
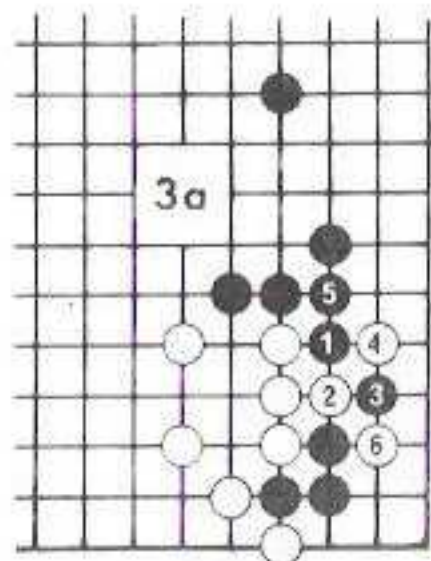
1a : Noir I est tesuji. Si Blanc en 'a', Noir en 'b' et réciproquement...

1b : La coupe I est abusive. Noir se retrouve avec un groupe flottant et son côté abimé.



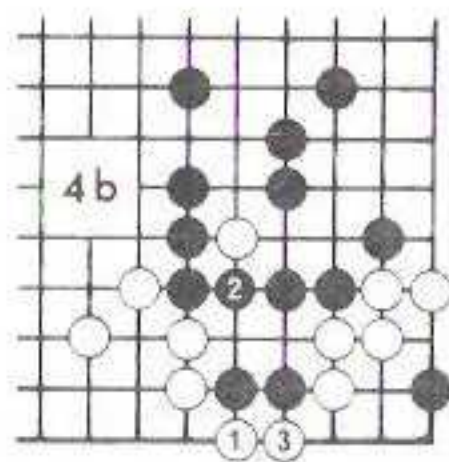
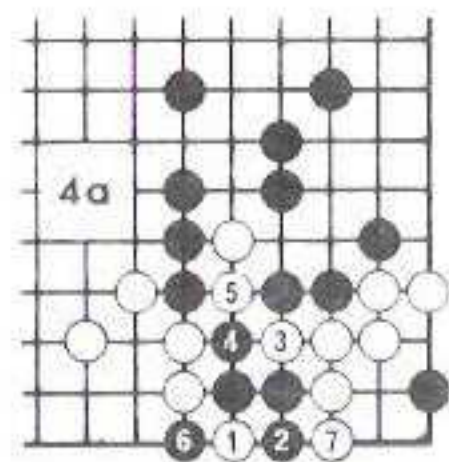
2a : Contrairement au proverbe ("en cas de symétrie jouez au centre!"), Noir I ne connecte pas...

2b : Le tesuji est en I (ou en 'a').



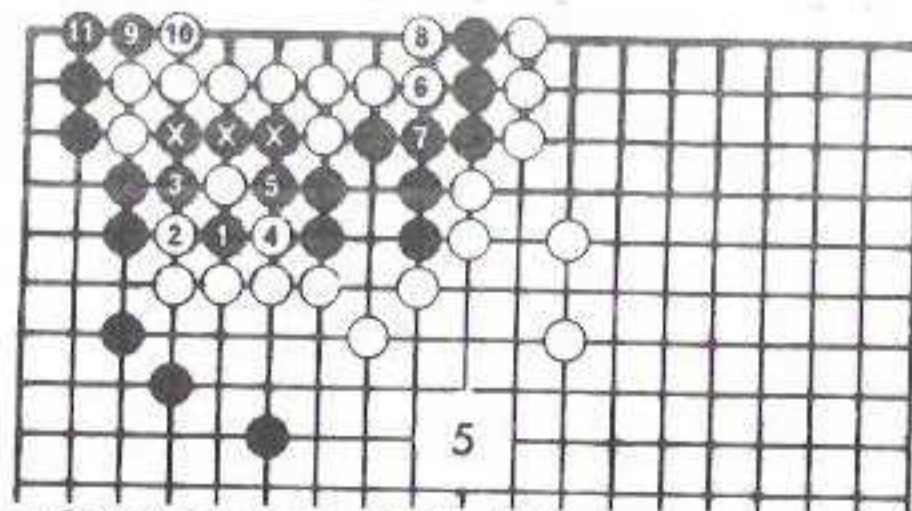
3a : La tentative de connection brutale échoue lamentablement...

3b : Noir 1 est la seule solution.

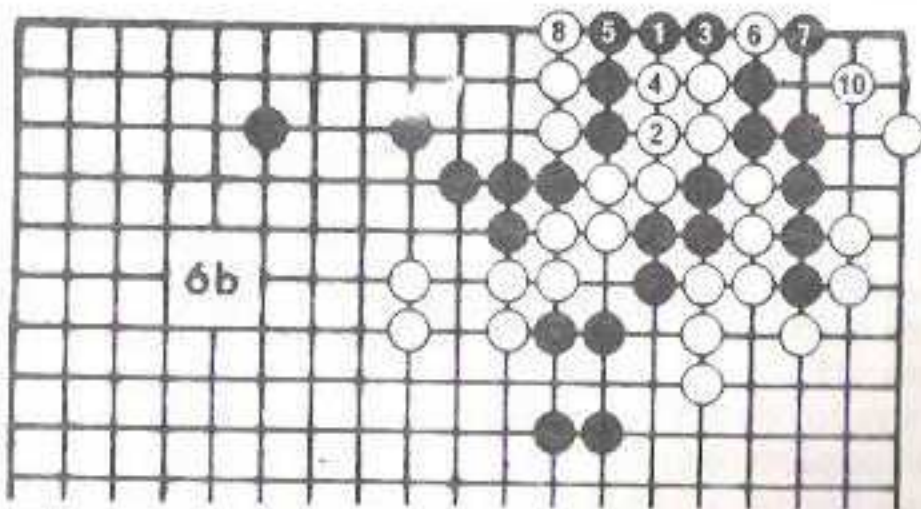
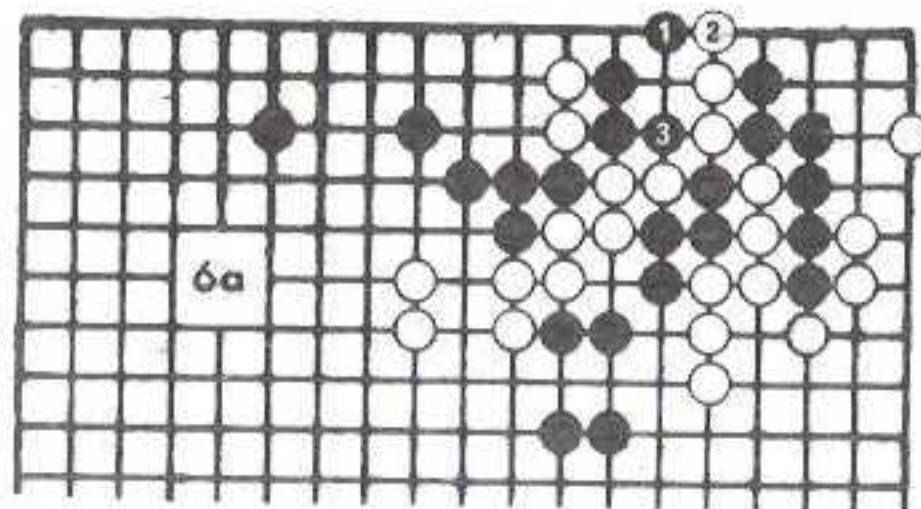


4a : Le hane 1 est tesuji car Noir ne peut pas descendre en 2...

4b : Noir 2 est le seul coup mais il peut être négligé suivant la situation globale (yose).



5 : Grâce au tesuji 1, Noir peut sauver ses trois pierres 'x', et connecter toutes ses pierres. Mais le groupe blanc n'est pas tuable...



6a : Noir 1 est tesuji. Si Blanc résiste, il perd ses trois pierres

6b : Après la connection 2, les efforts blancs restent vains...

CHUBAN ELEMENTAIRE

Alors que le Fuseki est basé sur le contrôle partagé de l'espace du goban, le Chuban, à partir de cette trame, va permettre aux deux joueurs de concrétiser leurs espoirs de territoires par la combinaison de la vision locale des problèmes avec la vision globale du jeu.

Le Chuban est le lieu des combats, des invasions, du foisonnement des combinaisons, et de ce fait ne se prête pas facilement à l'analyse. Mais si le Chuban est plus une question d'état d'esprit (réalisme, opportunisme, esprit de combat...) qu'une question de théorie, il est tout de même possible d'en retenir quelques principes de base.

Reprenons la première partie commentée dans le "Fuseki Élémentaire" (1). Elle oppose Fujisawa Hosai et Go Sei Gen. Nous sommes à la délicate transition entre Fuseki et Chuban.

Figure 1 :

Blanc 24 sépare la zone d'influence noire et renforce la position isolée de Blanc 'x'. Ce coup peut paraître bizarre, mais imaginez le splendide territoire qu'aurait construit Noir s'il y avait joué.

Moralité : mettez-vous dans la peau de votre adversaire et jouez là où il aurait rêvé jouer.

Le coup 25 oblige Blanc à assurer la vie de son groupe en 26, renforce le mur noir et permet de garder l'initiative pour jouer là où Blanc aurait bien voulu jouer : en 27.

Blanc récupère ainsi l'initiative et se parachute en 28 avec trois objectifs : réduire le territoire noir, préparer une éventuelle invasion et s'assurer

(1) in GO-Revue Française de Go, n°1, pp. 23-27

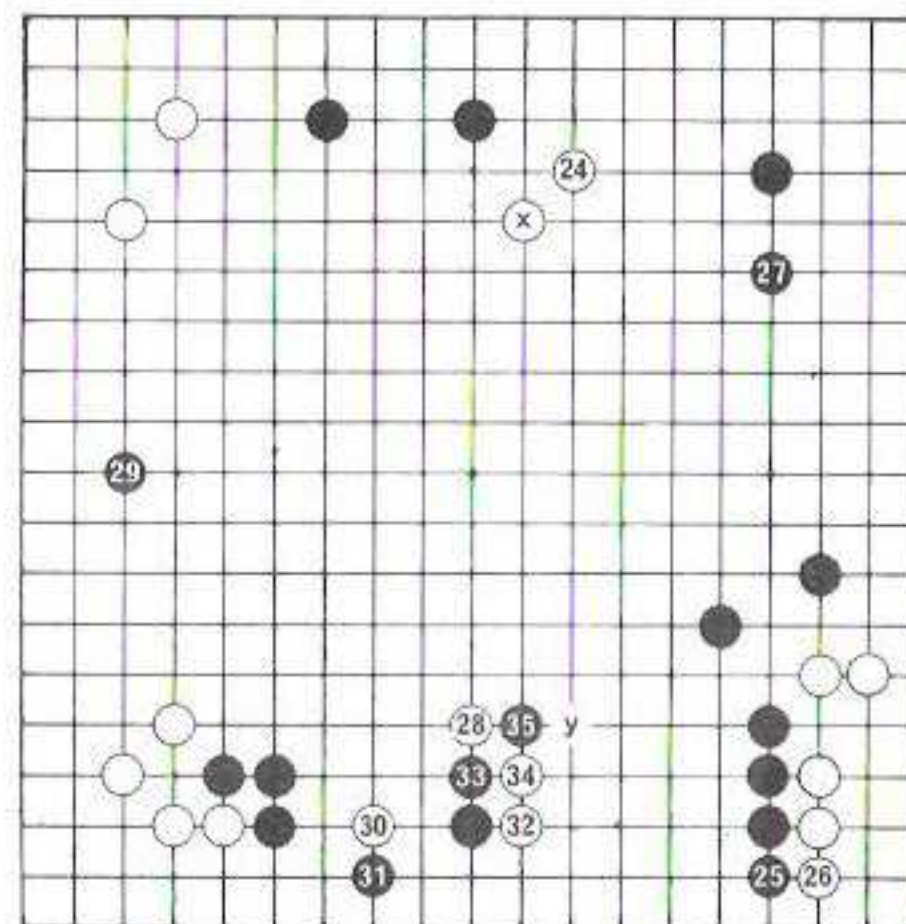


Figure 1

un meilleur contrôle du centre.

Noir, choisissant de jouer en 29 pour casser en son coeur la zone d'influence blanche, laisse à Blanc le choix du premier coup agressif de la partie : l'invasion en 30 ou 32.

L'échange 30-35 met en relief la valeur du coup 30. Cette pierre est en fait sacrifiée pour autoriser 32 et 34 qui détruisent l'influence du mur noir. La pierre 35 coupe la relation entre les pierres blanches et va permettre à Noir, après l'atari obligatoire en 'y' de reconstituer son mur (fig. 2).

Donc : n'hésitez pas à sacrifier des pierres pour obtenir un résultat en forçant l'adversaire à les prendre, et dès que l'environnement est favorable, coupez les relations entre les pierres adverses.

Figure 2 :

Après l'échange 65-66 intéressant pour Blanc, Noir a l'initiative. Il joue donc en 67 pour rentabiliser son nouveau mur et la pierre 'a'. Ce coup est sente (garde l'initiative) car il oblige Blanc à relier ses deux groupes en 68 pour assurer leur sécurité.

Dès lors, Noir joue en 69, fermant la porte à une invasion blanche et dessinant un territoire d'une trentaine de points.

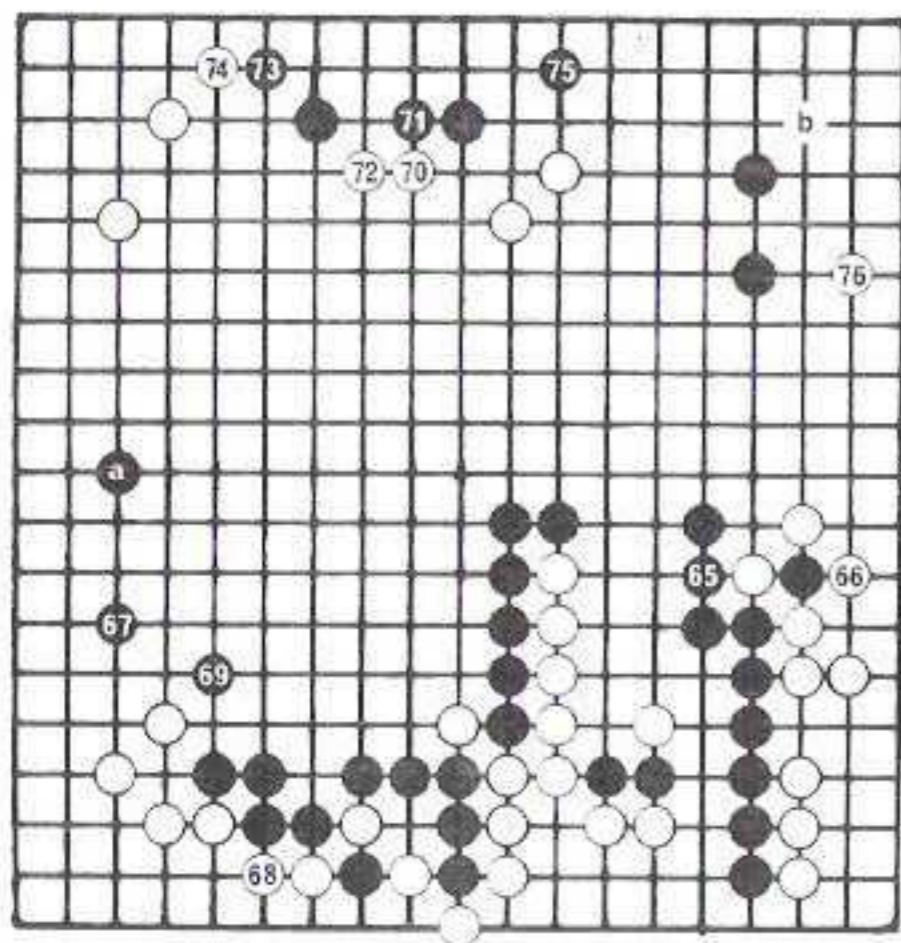


Figure 2

C'est pour réduire l'influence noire que Blanc joue 70 et 72, obligeant Noir à vivre en 73 et 75 et autorisant la glissade 76 qui vise l'invasion en 'a'.

Les derniers coups joués ont des allures de fin de partie, et il convient à ce stade que chaque joueur fasse le bilan de ses territoires potentiels, de ses points critiques, et des gros coups restant à jouer.

Ce bilan rapide doit permettre à tout bon joueur de milieu de partie de déterminer les zones névralgiques (figure 3) où doit se dérouler la partie. Pour déterminer avec précision l'ordre d'intervention dans ces secteurs, il faut être professionnel, mais on ne vous en demande pas tant!

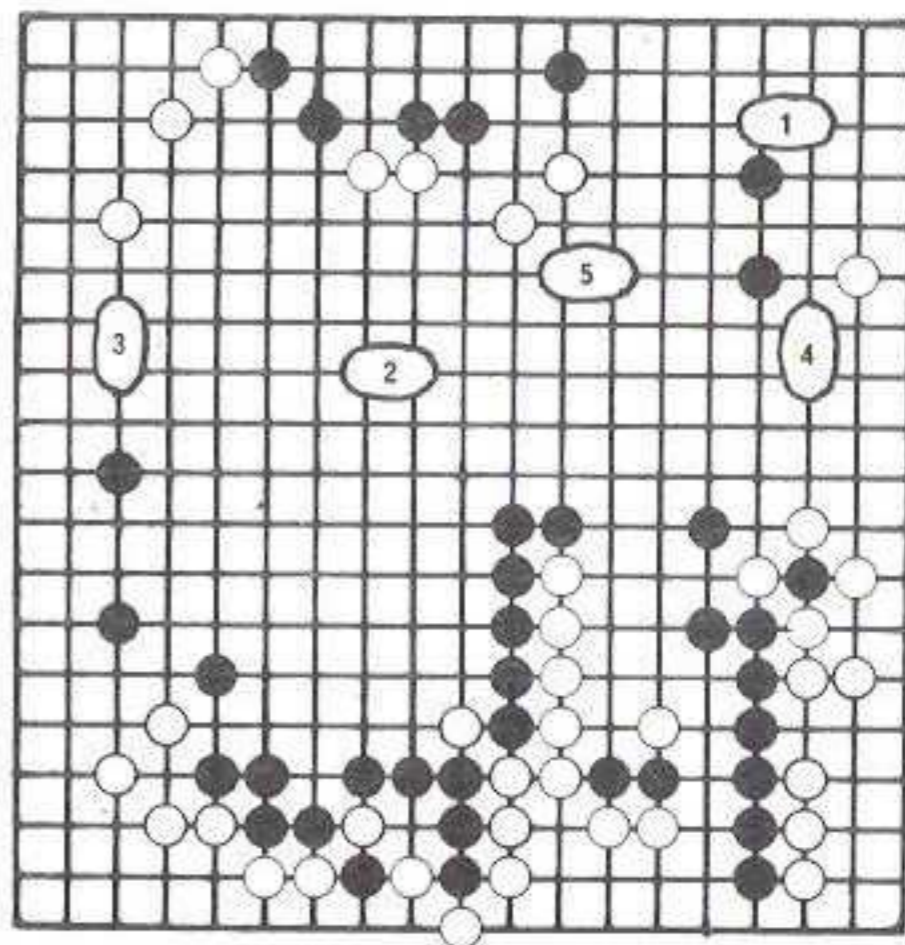


Figure 3

En fait, les quelques exemples précédents n'ont que l'ambition de vous montrer que le Chuban peut s'interpréter à trois niveaux : la vision globale du jeu, la lecture des situations locales et le moment d'intervention.

La figure 4 (page suivante) est une illustration de ceci. Où Noir doit-il jouer ?

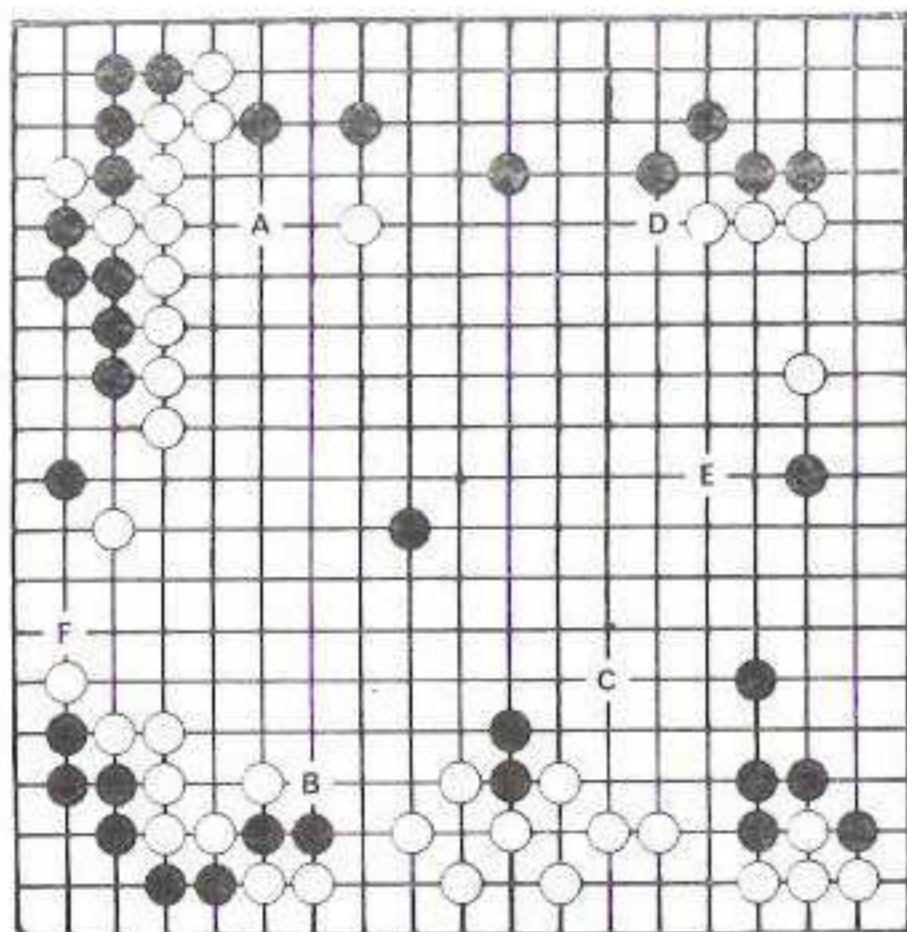


Figure 4

Avant de répondre, vous devez faire le point de la situation. Noir a trois coins et deux côtés. Il a un certain avantage, mais ses pierres du centre sont très esseulées. Il convient de les protéger.

C'est le coup 'C' qui est le meilleur car il a deux avantages : il renforce les liaisons entre les pierres noires et augmente son moyo (territoire prospectif).

Dans l'ordre des bons coups, viennent ensuite 'D' et 'E', qui ont le même objectif global, mais sont plus passifs.

'A', sans être un mauvais coup, vient trop tôt dans la partie et est trop proche du mur blanc.

'B' est franchement mauvais car il ne marche pas : un simple hane (coiffe) suffit à le capturer et aggraver la situation.

'F' est un coup de fin de partie et survient ici beaucoup trop tôt. Nous parlerons du Yose dans la prochaine rubrique.

Pascal Reyssset

F. F. G. et CLUBS

CLUBS

Complément à la liste publiée dans le n°1 :

- GO CLUB PROVENÇAL (Le plus ancien de France!)
Brasserie "Les Danaïdes",
6, Square de Stalingrad, 13001 MARSEILLE
Tél. (c/o Me Alexander) : 33 60 00
- CLUB DE GO DE METZ
Contact : J. Flanquart, Rés. Tiglomont
2 rue de la Ronde, 57000 METZ
- CLUB DE GO D'AUXERRE (en formation)
contact : D. Cagnat
2 rue de l'Ecole, Les Bries
89380 APPOIGNY
- M.J.C. de SAINT CLOUD
14 rue des Ecoles
92210 SAINT CLOUD
Tél. : 602 34 12
- FUSEKI-GO CLUB DU LUXEMBOURG
Secrétariat : 11 rue de la Libération
MAMER, Grand Duché du Luxembourg

FEDERATION FRANCAISE DE GO

La F.F.G. a une nouvelle adresse :

B.P. 95, 75262 PARIS CEDEX 06

D'autre part, la F.F.G. est en voie de restructuration complète. Première conséquence : livres et matériel ne seront plus vendus qu'aux membres.