

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°

GO

no 1

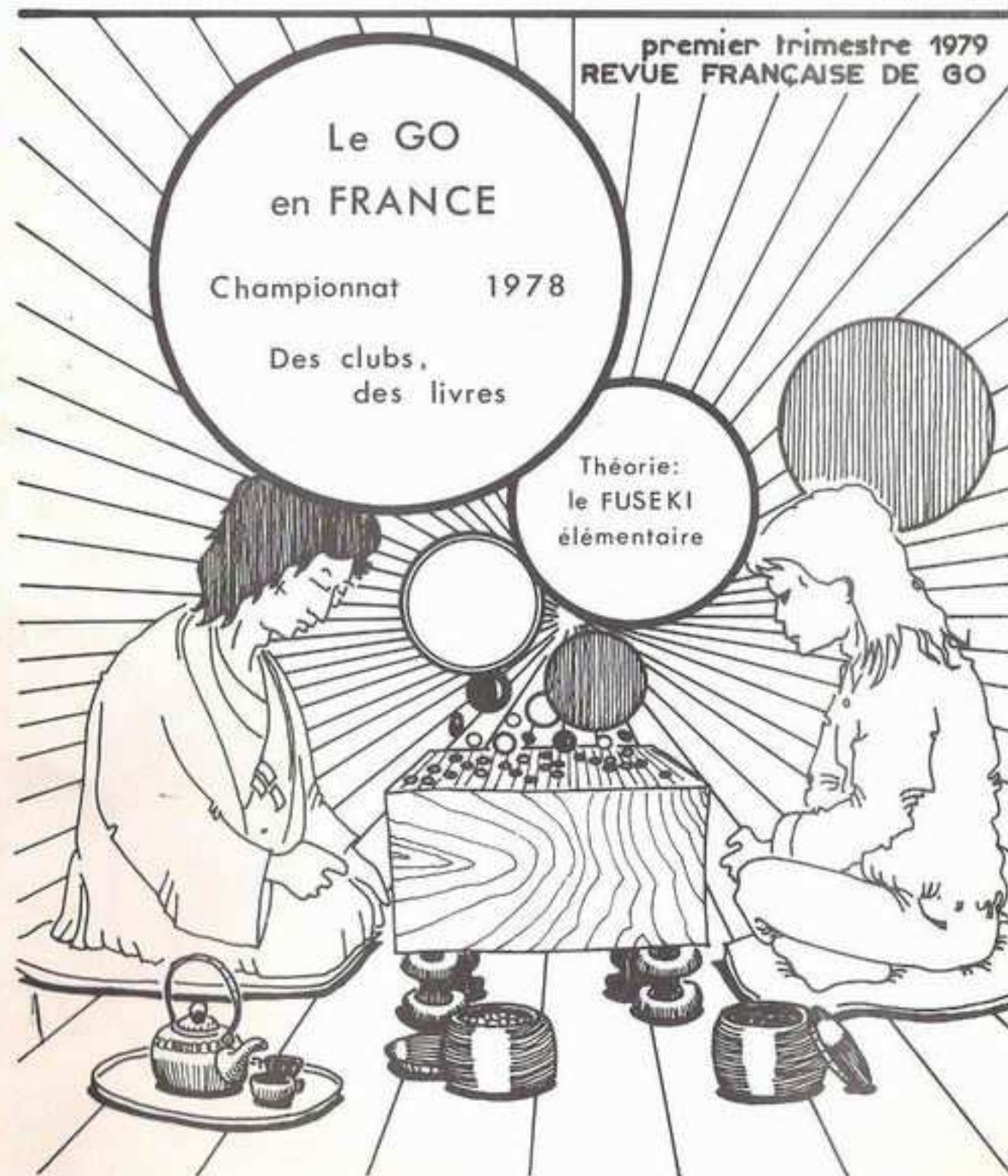
premier trimestre 1979
REVUE FRANÇAISE DE GO

Le GO
en FRANCE

Championnat 1978

Des clubs,
des livres

Théorie:
le FUSEKI
élémentaire

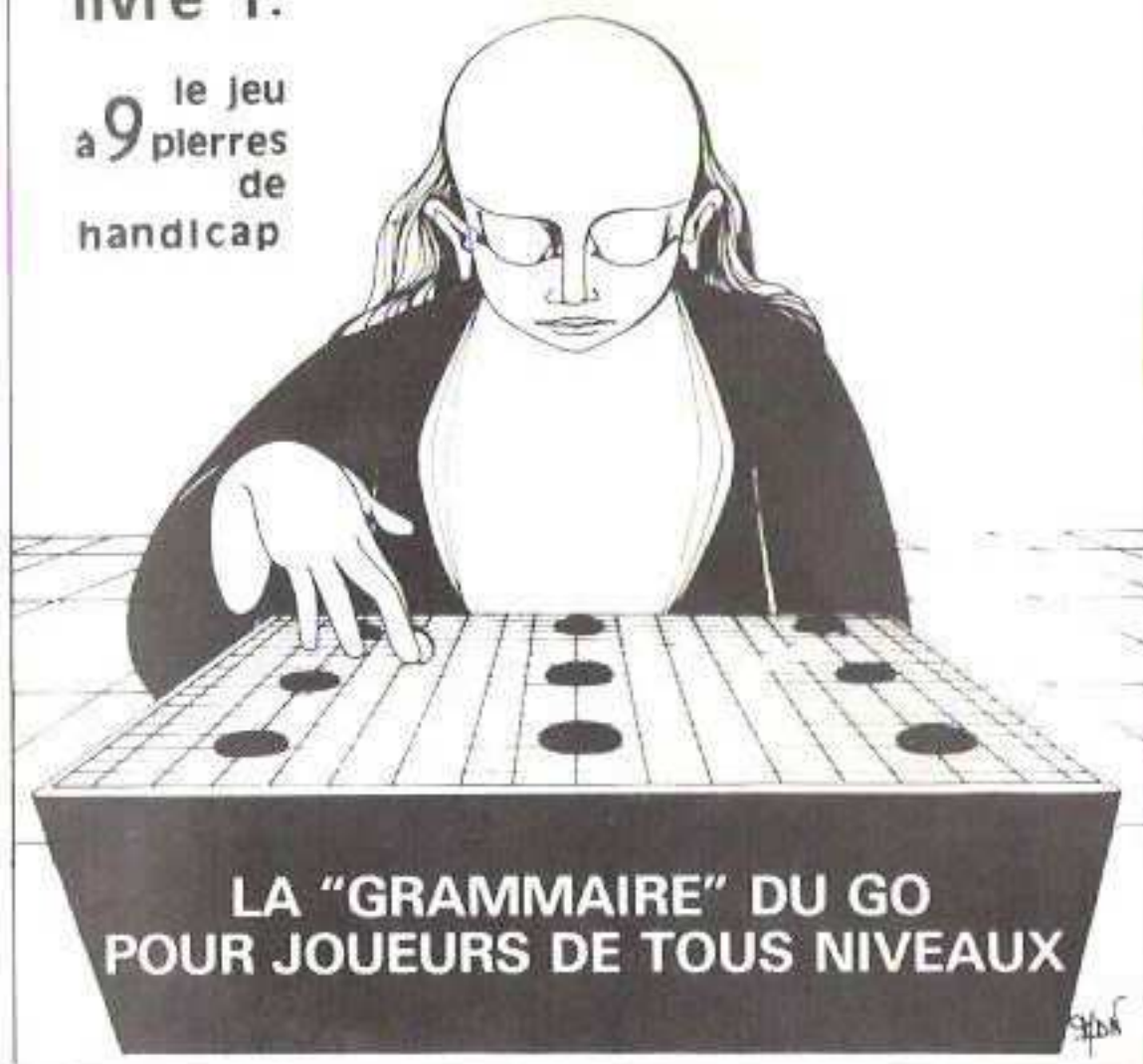


Lim Yoo Jong
Hervé Dicky

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

Aux Editions JEULOGIC (diffusion 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)

Impression :
Imprimerie
TERNON
Rue de Fontennelle
76 Rouen

Dépot Légal :
1er trim. 1979

Editorial

1968.

Le Go arrive en France. Quelques joueurs se retrouvent dans l'arrière-boutique de l'Impensé Radical. Ils ont pour nom Lussion, Perec, Roubaud.

1978.

Dix ans ont passé. Le Go s'implante, les clubs s'organisent. La Fédération Française de Go est chargée de l'organisation du 22ème Congrès Européen. C'est un succès. Plus de 150 joueurs venus du monde entier y participent. Iwamoto, 9-dan est là. Mais surtout la Chine envoie ses trois meilleurs joueurs, pour la première fois dans un tournoi européen.

Le Go français arrive à maturité.

C'est le succès remporté par le Congrès qui a fait se développer le projet (depuis longtemps dans l'air) de publier une revue : le choix de la couverture est, à cet égard, significatif. Avec ce premier numéro, nous avons deux objectifs : renforcer la cohésion entre joueurs en faisant circuler l'information, mais aussi et surtout permettre au non-initié de se familiariser avec le monde du Go.

Cette revue nous semble indispensable à un développement harmonieux du Go en France. C'est pourquoi nous avons pris le risque de cette publication. C'est un pari que nous ne pouvons gagner sans votre aide, de quelque façon qu'elle s'exerce.

Le Comité de Rédaction

Au sommaire :

SPECIAL CHAMPIONNAT DE FRANCE

Les éliminatoires.	7
La finale.	8
Le palmarès.	9
Partie commentée.	10
Le Go et les Livres.	18
Fuseki élémentaire.	23
Clubs.	28
Catalogue F.F.G.	30



Merci à Michel Cardinaud pour la couverture,
à Patrice Massaud et Catherine Lerailhier pour
leur concours.

abonnez-vous



REVUE FRANÇAISE DE GO

3, Allée du Bois - Les Authieux
76520 BOOS

GO-Revue Française de Go est éditée par
une association régie par la Loi de 1901.
En vous abonnant, vous devenez membre de
cette association.

BULLETIN D'ABONNEMENT

Abonnements pour 1 an (4 numéros):

Normal.	20 F
Soutien.	40 F
Etranger.	40 F

NOM : _____ Prénom : _____

Adresse : _____

Code postal : _____ Ville : _____

Date : _____ Signature : _____

Mandats à l'ordre de François Petitjean,
Chèques à l'ordre de "GO-Revue Française de Go".

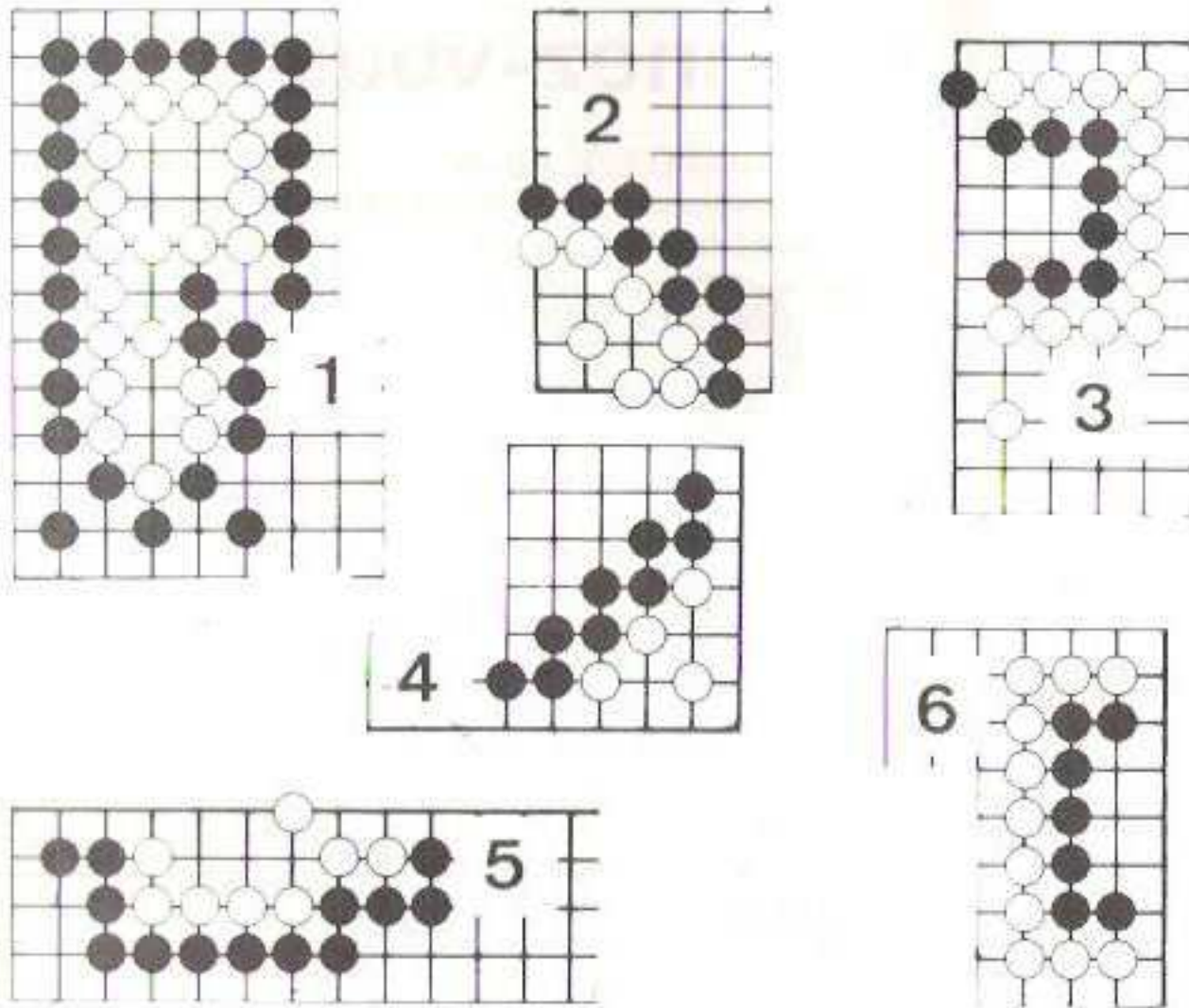
les éliminatoires

La huitième édition du Championnat de France de Go a vu se retrouver à Paris (Cité Univ.) les 28-29 octobre et 4-5 novembre, huit joueurs classés en dan pour les éliminatoires. En l'absence de Patrick Merissert, quintuple Champion de France et Champion d'Europe 1976, André Moussa, Champion 1976 et 1977 apparaissait comme le favori logique en dépit de la présence de Jérôme Hubert et Renaud Danset.

Le tournoi restait néanmoins très ouvert. Dès le premier week-end, en effet, Patrick Zemb se distinguait avec quatre victoires, contre trois à Danset et Reysset, deux à Hubert et seulement une à Moussa. Le second week-end confirmait le tempérament combattif de Zemb qui terminait invaincu, tandis que Hubert venait à bout d'un excellent Danset. Ce sont donc deux anciens vainqueurs de l'Open Européen qui se sont qualifiés pour la finale.

Résultats des éliminatoires :

	Mou	Dan	Hub	Zem	Aro	Dev	Rey	Fay	V/D
Moussa 4-dan		○	○	○	●	●	○	●	3/4
Danset 3-dan	●		○	○	●	●	●	●	5/2
Hubert 3-dan	●	●		○	●	●	○	●	5/2
Zemb 2-dan	●	●	●		●	●	●	●	7/0
Aroutcheff 2-dan	○	○	○	○		●	●	●	3/4
Devaux 2-dan	○	○	○	○	○		○	●	1/6
Reysset 2-dan	●	○	●	○	○	●		○	3/4
Faye 1-dan	○	○	○	○	○	○	●		1/6



PROBLEMES

Pour ce premier numéro de GO, nous ne pouvions pas ne pas offrir à nos lecteurs quelques classiques simples ou moins simples...

Dans chaque cas, Noir joue. Suivant les cas il doit vivre ou tuer.

N'oubliez pas qu'un seki est vivant,

Et pensez qu'on peut tuer par ko.

Les problèmes sont disposés par ordre de difficulté croissante.

SPECIAL CHAMPIONNAT DE FRANCE

la finale

Pour la première fois, à l'initiative de la Fédération Française de Go et du Club de Go local, la finale du Championnat de France a eu lieu en province, plus précisément au restaurant "Le Dominion" à Rouen. A vrai dire, les rouennais avaient bien fait les choses : information dans la presse et à la télévision régionale, exposition-vente, projection d'un film et surtout, commentaire en direct grâce à la transmission vidéo des parties. C'est ainsi que pendant que les deux joueurs s'expliquaient sur le go-ban en la seule présence de l'arbitre, Maître Lim Yoo Jong, 5-dan, assisté d'André Moussa, 4-dan, commentait les coups devant un auditoire de plus de cinquante personnes. Cette finale se jouait en trois parties et, Hubert ayant remporté la première - de trois points - il fallait absolument que Zemb égalise dans la deuxième partie. Particulièrement concentré, Patrick Zemb fit en effet un excellent début de partie en poussant à plusieurs reprises Hubert à jouer des coups "faibles" ou "risqués". Las! il joua moins bien ensuite, et Hubert fit remarquablement main basse sur un territoire central inespéré qui lui permit de l'emporter. Le soir même, Jérôme fêtait ses vingt-quatre ans et son titre autour d'un gâteau en forme de go-ban, partagé par vingt-quatre convives, tous amateurs de Go.

Le lendemain, Zemb sauvait l'honneur en remportant une partie de grands moyens.

Jérôme Hubert l'emportait donc par deux victoires à une, devenant ainsi le troisième joueur à inscrire son nom au tableau des Champions de France.

SPECIAL CHAMPIONNAT DE FRANCE

palmares

1971	: 1er P. Merissert	2è Langevin
1972	: 1er " "	2è Feldmann
1973	: 1er " "	2è Givry
1974	: 1er " "	2è Feldmann
1975	: 1er " "	2è Danset
1976	: 1er A. Moussa	2è Hubert
1977	: 1er A. Moussa	2è Hubert/Michel
1978	: 1er J. Hubert	2è Zemb

L'histoire des Championnats de France de Go a été marquée de 1971 à 1975 par la suprématie de Patrick Merissert qui n'eut jamais beaucoup de difficultés à battre son challenger (désigné par un tournoi préliminaire). En 1976, Patrick, de retour du Japon arrête provisoirement de jouer, et une nouvelle formule est mise en place. C'est la "nouvelle génération" de joueurs qui l'emporte largement. Moussa défait Hubert en 1976 et gagne devant Hubert/Michel en 1977. Cette année, l'organisation du Championnat a été modifiée : tournoi préliminaire disputé sur quatre jours, puis finale en trois parties. C'est probablement la première fois que le Championnat était joué dans d'aussi bonnes conditions de sérieux et d'ambiance. Il est vrai que l'enjeu était d'importance : le titre et un voyage au Japon pour le premier.

C'est en effet Jérôme Hubert qui représentera la France aux premiers Championnats du Monde amateurs organisés par le Japon.

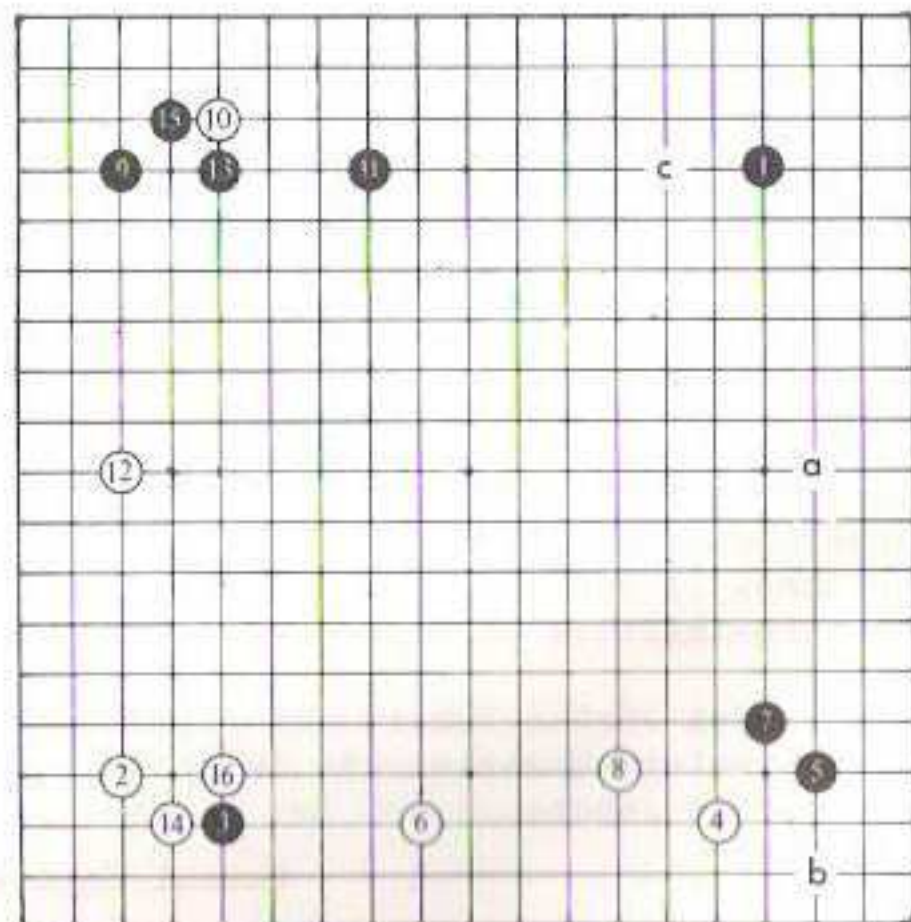
partie commentée

Cette partie a été jouée pendant les éliminatoires du Championnat de France, le 5 novembre 1978 à la Fondation Heinrich Heine (Cité Universitaire, Paris).

Blanc : André Moussa, 4-dan
 Noir : Patrick Zemb, 2-dan
 Komi : 5,5 points
 Temps : 1 heure 30 par joueur
 Byo yomi : 30 secondes

Commentaire de J. Hubert, Champion de France 1978

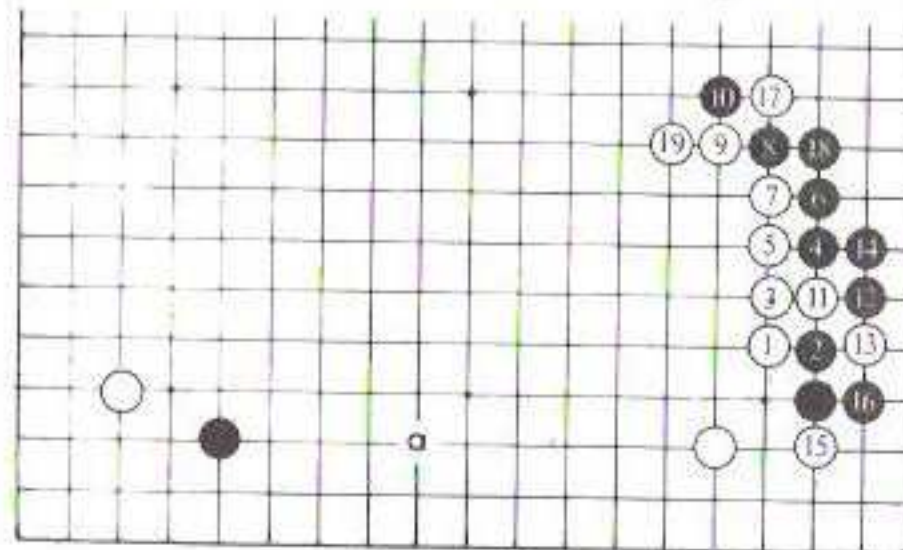
Figure I (I-I6)



Après l'occupation de deux coins opposés, on pouvait attendre un fuseki parallèle (début de partie où les joueurs occupent les coins situés d'un même bord); or les coups 3 et 5, attaques en kakari immédiats montrent chez Noir une volonté certaine de combattre. Cependant, compte tenu de l'occupation du coin sud-est au point 5-3 (mokuazushi), Noir aurait sans doute dû, avec 5, s'étendre aux alentours de 6.

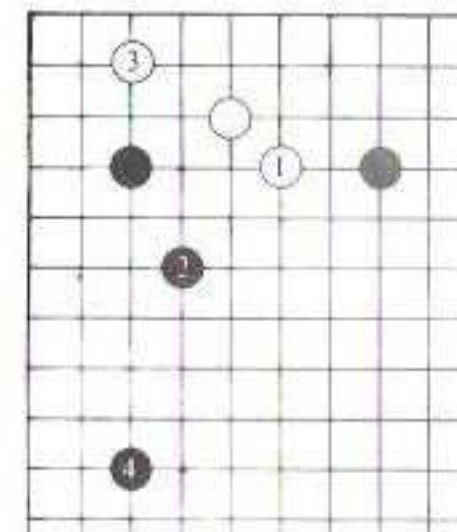
Blanc 6, atteignant simultanément deux objectifs, est excellent : il prend Noir 3 en tenaille et constitue une extension pour la pierre 4.

Le coup 7 est obligatoire : occuper le dernier coin serait une erreur car Blanc pourrait presser la pierre 5 et constituer un moyo (territoire potentiel) magnifique sur le côté sud (dia. I). Le mur blanc et la pierre 'a' travailleraient alors trop bien ensemble.



Dia. I

Le coup 12 est original. Il semble justifié globalement : après l'échange (furikawari) 13 à 16, il se révèle occuper le point important pour les deux formations similaires des coins nord-ouest et sud-ouest. Pour le coin nord-ouest, le dia. 2 constituerait un joseki classique compte tenu de l'occupation du hoshi I (fig. I).

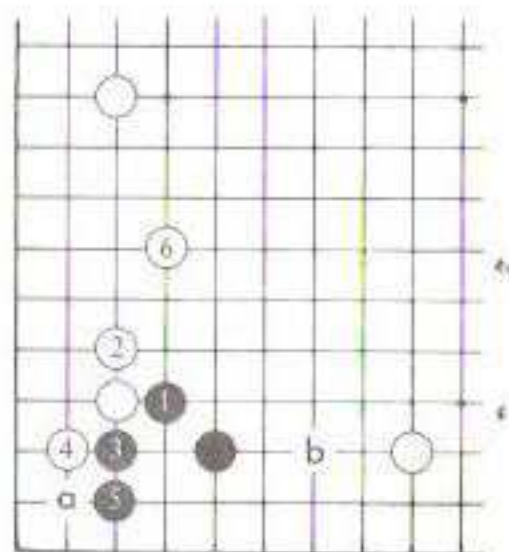


Dia. 2

Le pion 4 constituerait alors une tenaille agréable contre le coin sud-ouest.

Pour lutter contre le coup 12, Noir aurait dû stabiliser sa position dans le coin sud-ouest. Après la séquence du dia. 3, Noir n'est plus vulnérable car il peut répondre en 'a' ou en 'b' à une attaque blanche.

Le coup 17 est localement excellent, préparant l'invasion en 23. Cependant l'extension en 'a' (fig. 1) assurerait à Noir un meilleur équilibre global. Si Blanc décidait de glisser dans le coin en 'b', Noir répondrait en 'c', constituant un magnifique moyo.



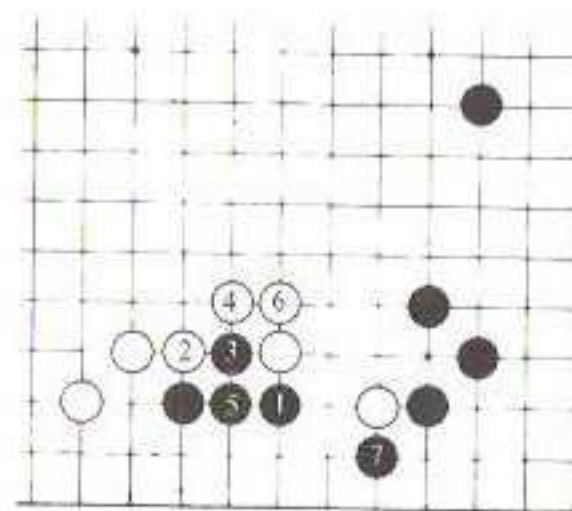
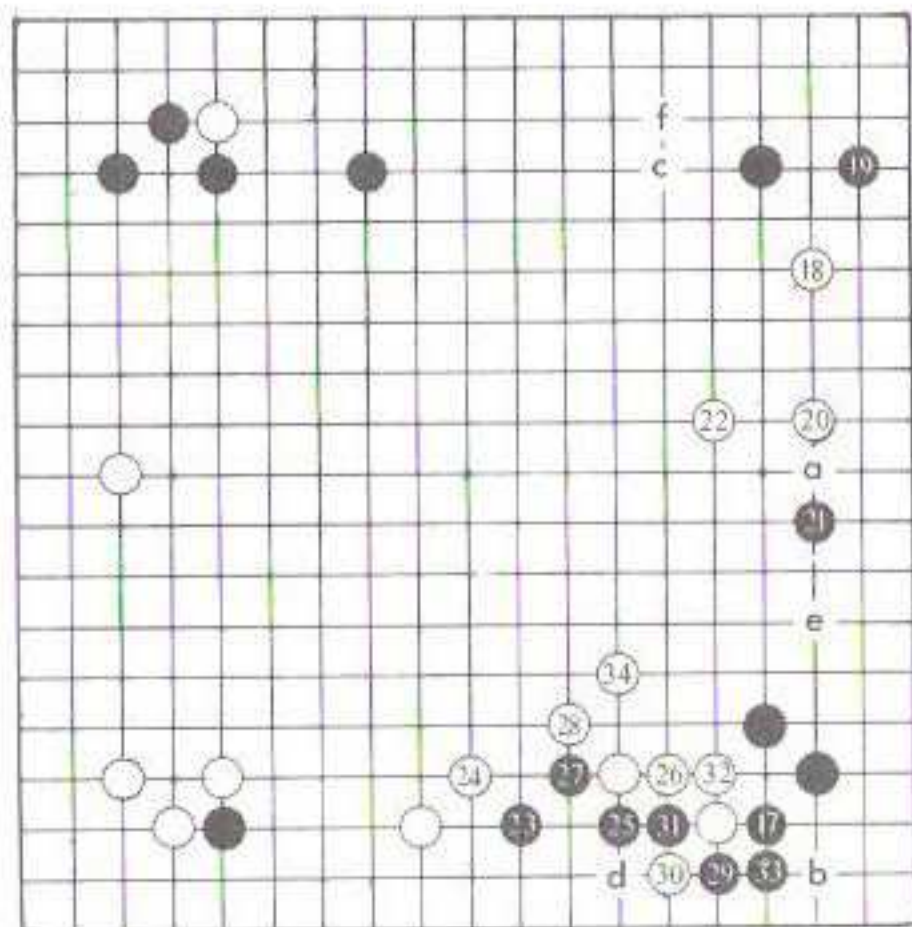
Dia. 3

Noir 19 est un nouveau coup dans l'histoire du Go. Il est très rare qu'un coup sur la deuxième ligne soit joué dans le début de partie. Une tenaille en 'a' serait meilleure et plus en accord avec l'esprit du Hoshi (point 4-4) du coin nord-est. Une pierre sur le hoshi est en effet plus un coup d'attaque et d'influence qui ne vise pas directement à faire du territoire.

Les coups 20 et 22 permettent à Blanc de se constituer une base sur le côté est. Le point 'c' est maintenant important pour l'équilibre du territoire noir sur le côté nord. Noir décide cependant l'invasion en 23. La séquence 23-33 est un échange équilibré d'influence et de territoire. La pierre 30 est capturée mais possède de l'aji (arrière goût). Si Noir jouait en 'd', l'invasion blanche en 'e' serait facile.

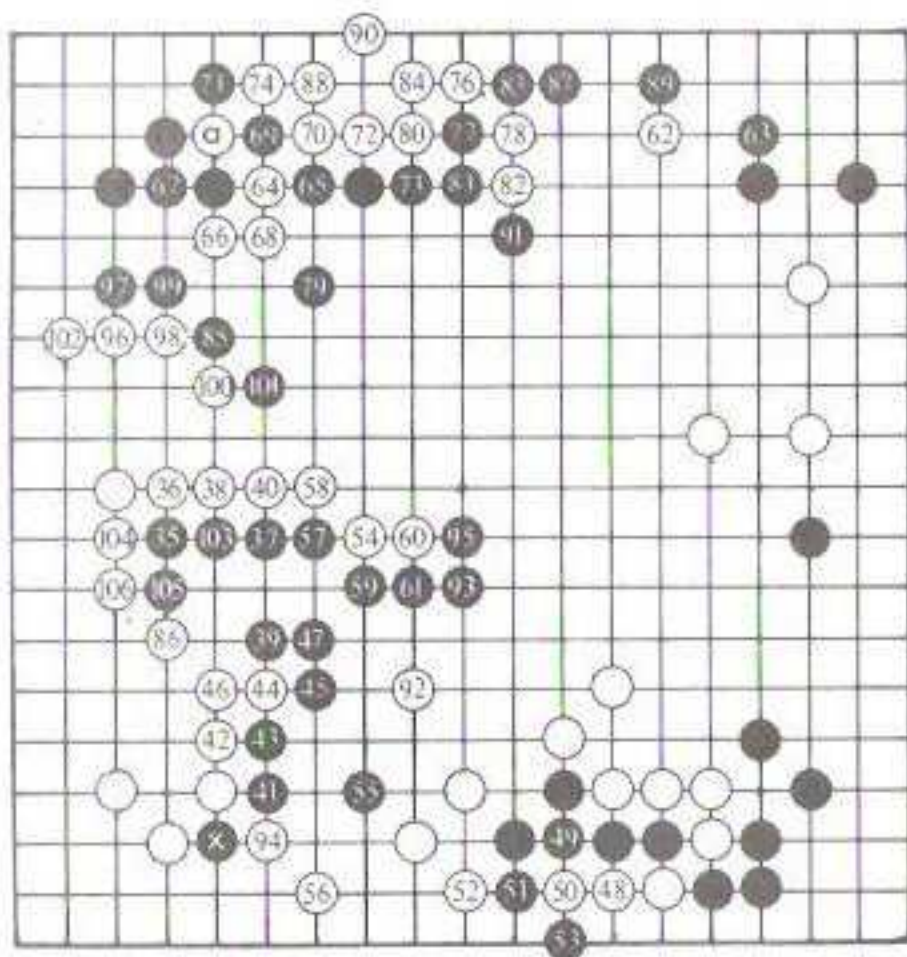
Globalement, Blanc aurait dû suivre la séquence du dia. 4 qui lui aurait permis de prendre l'initiative. Son influence serait légèrement moins forte mais il pourrait alors envahir le côté nord, par exemple en 'f' (fig. 2)

Figure 2 (17-34)



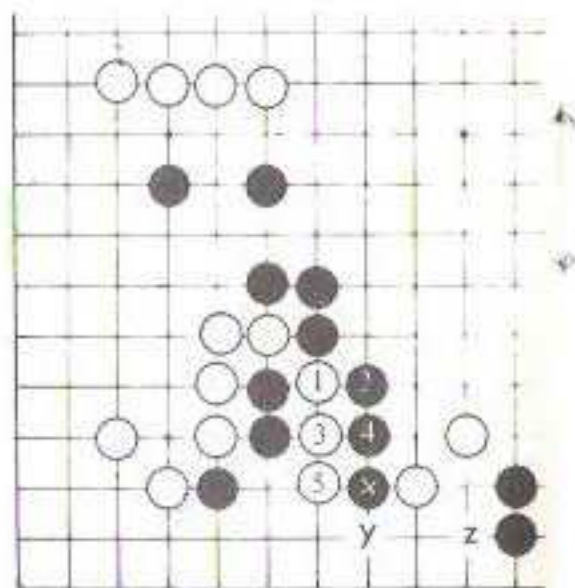
Dia. 4

Figure 3 (35-106)

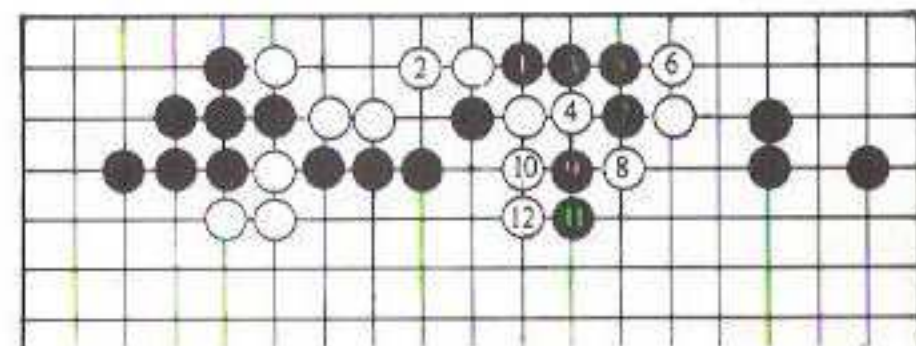


75 en 'a'

Noir est maintenant impressionné par la taille du moyo blanc et décide de l'éroder. Les coups 35, 37, 39 constituent une forme légère nécessaire lorsqu'on joue à l'intérieur de la zone d'influence adverse. Le coup 41 utilise trop tôt la pierre sacrifiée 'x'. Sauter légèrement en 54 était correct. En effet, après la connection en 47 puis le shibori (essorage) 48-52, Blanc devrait couper en I (dia. 5). Noir ne peut pas envahir le territoire blanc et doit chercher des yeux dans le centre.



Dia. 5



Dia. 6

Si Noir s'entête et provoque x-y, la pierre 'z' est idéalement placée pour assurer la connection des pierres blanches. Le coup 54 est donc trop ambitieux : l'échange 55-56 est une perte sèche pour Blanc. Après 61, qui aurait été meilleur en 92, Noir est stable dans le centre, Blanc a constitué un mur solide dans le centre et décide donc d'envahir le côté nord.

Noir 63 est solide, mais le coin ne constitue qu'une dizaine de points. 65 est extrêmement brutal; le coup normal consiste à jouer en 66.

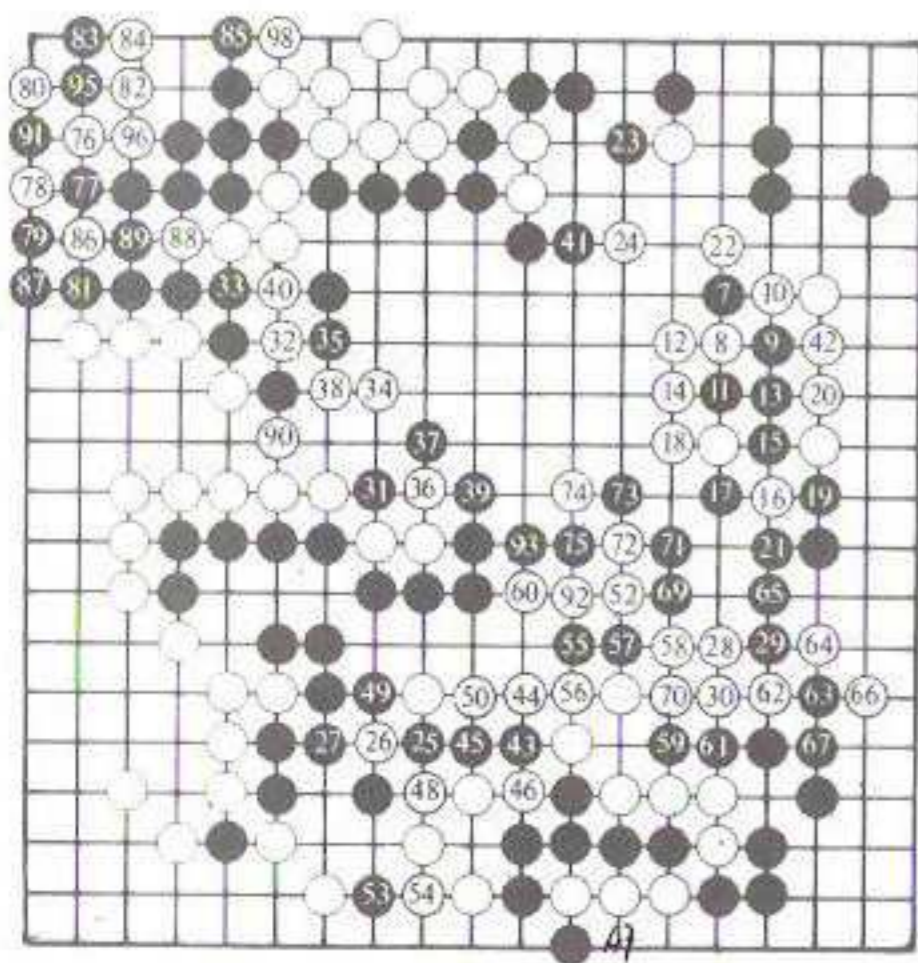
Après les coups 68-78, qui forment une séquence correcte, les combats sont extrêmement difficiles surtout au vu de la force blanche centrale. Noir ne peut pas couper directement en I (dia. 6) car après 1-12 l'un de ses deux groupes de quatre pierres est pris. 79 est donc un bon coup.

Par contre 82 est extrêmement mauvais : Blanc aurait dû combler sa faiblesse en 87. En effet, après la capture agréable en 85, Blanc doit capturer 83.

Le coup 86 est grand, mais 87 l'est plus (86 serait meilleur en 105). Blanc réussit à vivre avec 88 et 90, mais mieux vaut parfois mourir que vivre misérablement.

Les coups 96-102 promettent un yose fructueux à Blanc dans le coin, mais donnent l'initiative à Noir. 103 est meilleur en 105

Figure 4 (I07-I99)

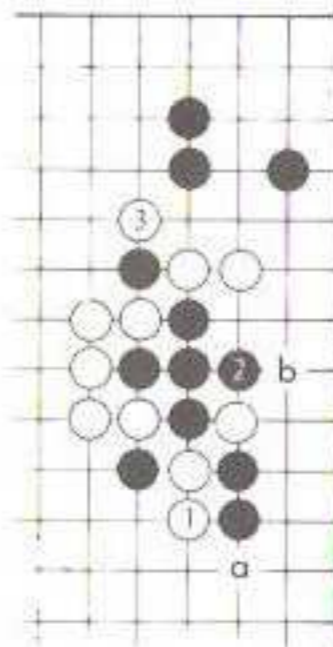


I51 en I26
I68 en I16
I94 en I78
I97 en I91
I99 en I91

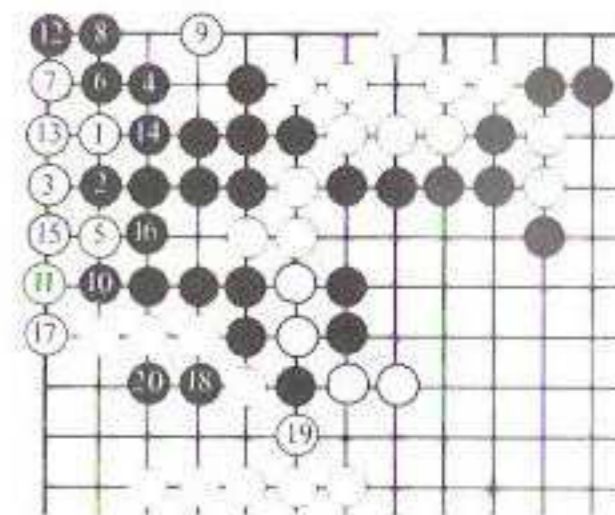
I09 est mauvais : Noir devrait jouer en I12 et augmenter son territoire. I20 permet à Noir de consolider son côté est en répondant en I21. Si Blanc suit (dia. 7), il pourra jouer en sente soit 'a' soit 'b'. Cependant, la prise en shicho de I07 est terrible pour Noir.

Blanc devrait répondre à I25 simplement en I45. Le coup I31 n'avait pas prévu le tesuji (coup astucieux) en I34. Avec I38, Blanc devrait sortir ses trois pierres du centre : l'échange est favorable pour Noir.

Le coup I42 est une grave erreur due sans doute à la fatigue. La prise gote des quatre pierres vaut moins de six points (I42 vaut donc trois points). Le coup I43 va provoquer les dernières erreurs de Blanc; en particulier I52 serait meilleur en I92.



Dia. 7



Dia. 8

Noir I53, qui menace un ko si Blanc coupe, réduit considérablement le terrain adverse. I68 : même erreur que I42.

Après Noir I69, Blanc a perdu plusieurs fois la possibilité de connecter son groupe. Il réussit cependant à déclencher un yose-ko (ko à gagner plusieurs fois dans le coin nord-ouest), mais il ne peut pas le gagner.

Blanc abandonne en I99.

En fait, Noir pouvait éviter le yose-ko avec la séquence amusante de damezumari du dia. 8.



LE GO ET LES LIVRES

Sous le titre "le Go et les livres", on peut distinguer deux rubriques : d'une part les livres "sur" le Go, qui s'intéressent au jeu dans son ensemble, dans son histoire, implications culturelles, etc... et d'autre part les livres "de" Go, à vocation pédagogique et technique. La distinction n'est d'ailleurs pas toujours évidente, car on introduit souvent la technique par d'autres considérations. C'est le cas des quelques livres "de" Go publiés en français.

La littérature "sur" le Go

Il n'est pas question de faire ici un tableau exhaustif de la littérature "sur" le Go. La tâche serait trop ardue. On peut néanmoins citer les classiques.

Confucius évoque le jeu dans ses oeuvres - sous le nom de Wei yi.

Le premier occidental à parler du Go est l'italien Matteo Ricci, dans un livre sur son voyage en Chine, à la fin du XVI^e siècle. Hyde, dans son célèbre De Ludis Orientalibus, lui consacre un chapitre. Plus récemment, l'allemand Korschelt (fin XIX^e) écrit plusieurs mémoires sur le Go.

Au début du XX^e, plusieurs ouvrages sont consacrés au Go d'un point de vue ethnographique.

Tous ces livres sont difficilement accessibles.

Par contre, on peut facilement lire le Go et Mao de S. Boorman (Le Seuil, 1972), sous-titré "pour une interprétation de la stratégie maoïste en termes de jeu de Go", dans lequel l'auteur étudie la Révolution chinoise en illustrant ses propos par des exemples de Go. Une partie "continentale" se joue sur plusieurs décennies, et Boorman tente de reconstituer cette partie sur un go-ban. Le livre est assez amusant, mais les joueurs forts doutent de la pertinence de l'analyse...

Dans la postface de son "Jeu à 9 pierres de handicap, (Les Bases Techniques du Go, Livre I, Chiron-Jeulogie) Mr Lim présente en quelques pages un historique du Go en le replaçant dans son contexte politique.

Le célèbre auteur japonais Yasunari Kawabata, prix Nobel de littérature, a consacré un de ses romans au match qui opposa en 1933 le vieux Maître Shusai au jeune Minoru Kitani (dont le nom a été transformé en Otake dans le livre) : Le Maître (Albin Michel, 1973). Dans ce roman, il est question du Go contemporain, des milieux professionnels, mais aussi du style de jeu et de vie des adversaires : le vieux maître, défenseur de la tradition - même dans sa façon de jouer, contre le jeune co-inventeur du Nouveau fuseki.

Enfin, on ne peut pas ne pas parler du Petit Traité invitant à la découverte de l'art subtil du Go, de Lusson, Perec et Roubaud (Ch. Bourgeois, 1969), premier livre publié en France sur le Go, maintenant introuvable. Il présente tous les aspects du Jeu et est écrit avec un grand humour qui rend sa lecture agréable... et dissimule les erreurs!

Il resterait toute la littérature asiatique...

La littérature "de" Go

S'il est vrai que pour le joueur les aspects non-techniques sont importants, il n'en demeure pas moins que la littérature technique est indispensable pour progresser. Si on exclut les livres en japonais, souvent inaccessibles aux joueurs français, il reste quelques livres en français et une collection assez importante en anglais.

Que certains livres soient écrits en anglais ne doit pas être un obstacle. Comme dans tous les ouvrages techniques, le vocabulaire y est pauvre et stéréotypé. Qui a quelques bases en anglais ne doit pas avoir de difficultés.

Le débutant a le choix, pour un premier contact avec les règles et les principes élémentaires entre l'A.B.C. du Go d'Hervé Dicky (Chiron-Jeulogie, 1974) et le guide Marabout du Go (Marabout, 1976), traduit d'un livre d'Iwamoto. Ces deux livres présentent les considérations stratégiques et tactiques élémentaires.

Pour qui a assimilé les premiers principes, le livre d'Haruyama et Nagahara Basic Techniques of Go présente un tableau d'ensemble des problèmes de tactique, stratégie (également sur le jeu à handicap) et de fin de partie. Une approche différente des mêmes problèmes est proposée dans Strategic Concepts de Nagahara (Ishi Press, 1969 et 1972).

Le livre de Lim Yoo Jong et Hervé Dicky Les bases techniques du Go, Livre I : le jeu à neuf pierres de handicap (Chiron-Jeulogic, 1974) est une étude du Jeu à très fort handicap, mais les considérations générales sur le déroulement d'une partie lui donnent un intérêt beaucoup plus large.

Le Traité du Jeu de Go, de R. Girault (Impensé Radical, 1970) est un livre assez confus qui s'adresse simultanément au débutant et au joueur confirmé. Un second tome est récemment paru chez Flammarion-Impensé Radical.

Le catalogue des Ishi Press, consacré uniquement au Go est très riche de livres en anglais. On ne peut pas faire ici une présentation de tous les ouvrages qu'il contient. Les livres proposés s'adressent à tous les niveaux de joueurs. Malgré tout, on peut signaler l'existence d'une véritable petite encyclopédie à l'intention du joueur moyen : les Elementary Go Series. Sept titres couvrent l'ensemble de la technique du Go. In the Beginning, Vol. 1, est consacré au fuseki.

38 Basic Joseki, Vol. 2, présente les principaux joseki de coin. Tesuji, Vol. 3, et Life and Death, Vol. 4, s'intéressent au combat tactique, ainsi que Attack and Defense, Vol. 5 (à paraître). The Endgame, Vol. 6, est consacré au yose, et Handicap Go, Vol. 7 (à paraître), aura pour objet les parties à handicap. Les livres de cette série, écrits par des amateurs très forts ou des professionnels, proposent, dans chaque domaine, une approche très systématique et très pédagogique.

Pour l'étude des parties à faible handicap, on pourra consulter le Breakthrough to Shodan de Miyamoto.

Également à signaler, les trois volumes du Dictionary of Basic Joseki d'Ishida. Très complets, ces livres

couvrent l'ensemble des joseki de coin et certains joseki de milieu de bord. Ce dictionnaire a été écrit à l'intention des joueurs forts mais sa lecture peut être conseillée aux joueurs moyens.

Les revues

Il existe plusieurs revues de Go au Japon, publiées en japonais. En Corée également. En anglais, Go World (édité par Ishi Press) a pris la relève de la vieille Go Review, publiée jusqu'en 1977 par la Nihon Ki-in. Publiée tous les deux mois, Go World présente des rubriques techniques et des parties professionnelles commentées.

En Europe, il existe plusieurs petites revues, mais nous avons peu d'informations à leur sujet.

Aux U.S.A., l'American Go Journal est publié irrégulièrement depuis 1949.

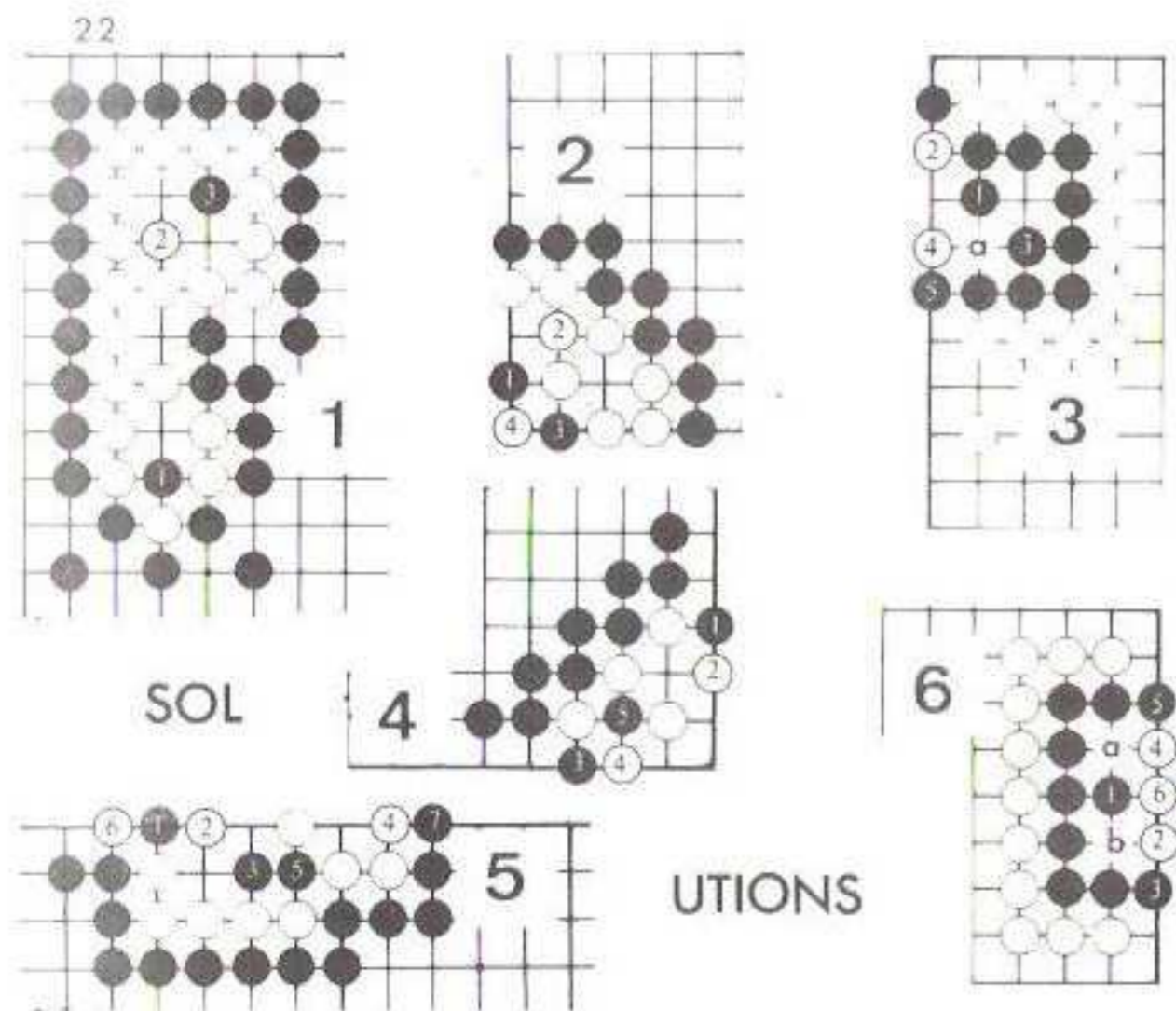
En France, cette revue n'est pas la première car l'Impensé Radical avait édité une Go-Revue pendant les années 1972.

En définitive, la littérature "de" et "sur" le Go ne manque pas. On peut tout de même déplorer qu'elle ne soit pratiquement pas distribuée en librairie. La Fédération Française de Go peut vous permettre de vous procurer les livres cités dans cet article. Voyez son catalogue en fin de numéro...

... et bonne lecture!

François Petitjean





Prob. 1 : il faut deux coups pour vivre dans quatre libertés en carré : Noir doit donc commencer par détruire l'oeil en 1. Attention : 1 en 2 fait vivre Blanc qui joue alors 2 en 1.

Prob. 2 : 1 menace l'uttegaeshi en 2. Blanc protège, mais 1 permet à Noir de créer un ko.

Prob. 3 : Attention, il n'y a pas symétrie : jouer 1 en 'a' permet à Blanc de tuer!

Prob. 4 : cette situation arrive souvent après une invasion au sansan. Blanc lutte contre la déformation, mais doit se résigner au ko.

Prob. 5 : 3 est le point vital qui permettrait à Blanc de vivre. Une fois ce point occupé, Blanc ne peut que se débattre en vain... (C'est 1 qui crée la forme faible)

Prob. 6 : Forme classique : six libertés. Noir vit en seki s'il a l'initiative. Si Blanc commençait, toujours en 1, Noir mourrait.

FUSEKI ELEMENTAIRE

Les règles du Jeu de Go sont très simples, et pourtant le débutant est souvent dérouté pour comprendre et pratiquer ce jeu aux possibilités infinies, aux rebondissements saisissants. L'explication de ce phénomène est simple : le débutant, fasciné par le jeu local, se lance dès le début dans des combats invraisemblables, des combinaisons hasardeuses qui, non seulement épuisent sa faculté de raisonner, mais lui font perdre ou oublier tout sens global du jeu. En fait, au Go, si chaque partie a sa logique et son histoire propres, toutes se réfèrent à une trame, un cheminement logique qui est le sens même du Go. C'est ainsi que dans toute partie correcte, on doit pouvoir distinguer un début (ou FUSEKI), un milieu (ou CHUBAN) et une fin (ou YOSE).

Le Fuseki est l'ensemble des coups qui permettent à chaque joueur de prendre position sur le go-ban, de construire les fondations de la partie.

Le Chuban est la phase de combats et de concrétisation des stratégies et des tactiques.

Le Yose est le temps des derniers calculs, des ultimes figulages, des frontières qui se matérialisent.

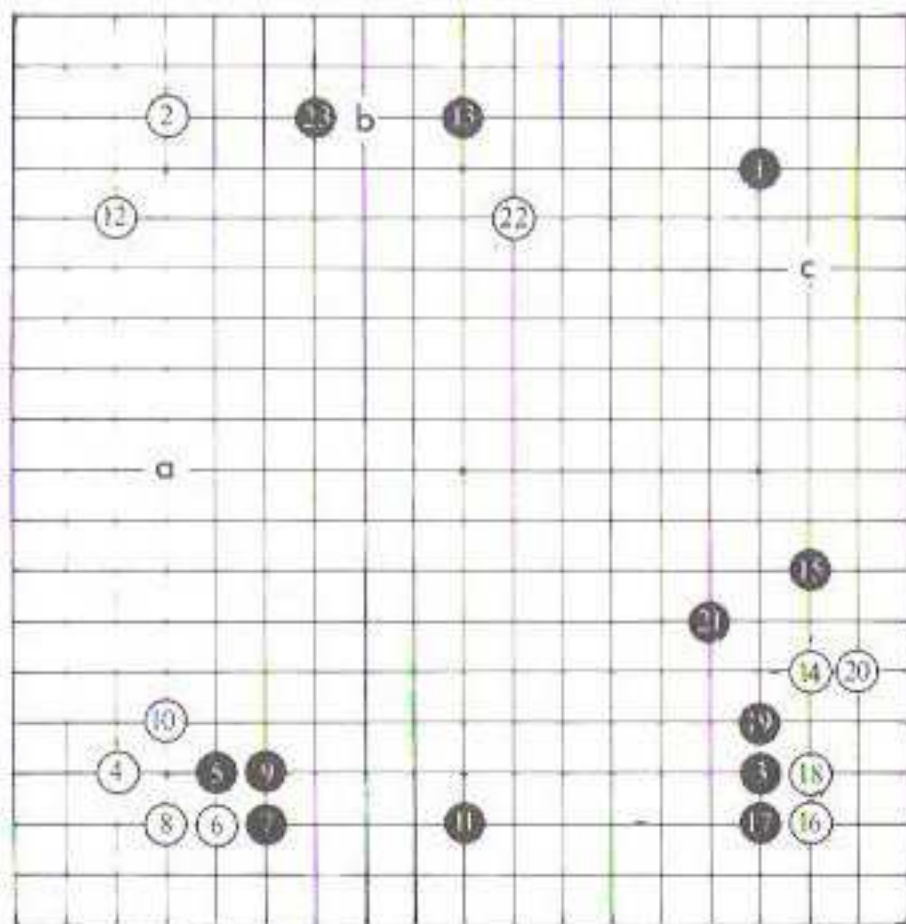
Intéressons-nous au Fuseki.

Au départ, deux joueurs face à face, et rien sur le go-ban. Il s'agit d'y prendre position le plus efficacement possible, pour faire, ou plutôt esquisser, des territoires potentiels qui doivent viser à être plus grands que ceux de l'adversaire. Il s'avère, vu la configuration carrée du go-ban que les territoires les plus faciles à conquérir sont les coins, ensuite les côtés et enfin le centre dont le contrôle peut être déterminant dans le chuban. On observe également

que ce sont les troisièmes et quatrièmes lignes qui sont les plus importantes au niveau de l'"épaisseur" de ces territoires ébauchés.

Ainsi, le Fuseki va voir les joueurs alternativement occuper les points les plus fructueux du go-ban, sans essayer d'entrer en contact, de déclencher le combat.

Regardons cette première partie :



Ce Fuseki qui s'achève avec l'échange 22-23 est caractéristique. Blanc a trois coins, grâce aux shimari (verrou) 2-12 et à deux joseki (séquence classique), l'un après pénétration au sansan (point 3-3) sur prise en tenaille 3-14-15-16, l'autre sur ikken tagakakari (attaque de coin) 4-5.

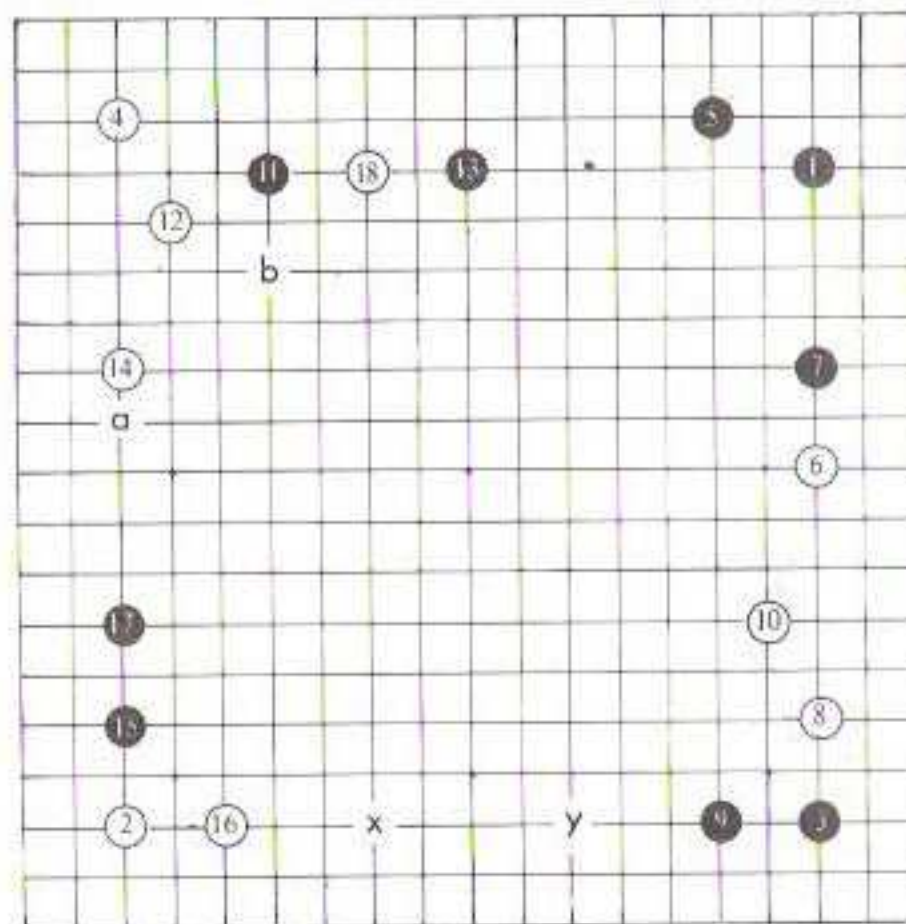
Noir, de son côté, n'a qu'une option sur un coin (Hoshi I), mais possède un territoire potentiel très important puisque la pierre 21 lui permet de contrôler trois cotés et d'avoir des vues très précises sur le

territoire central.

C'est pour réduire cette influence centrale que Blanc joue en 22. Il est à noter que Blanc aurait pu également jouer en 'a', 'b' ou 'c' par exemple. Mais il est certain que ces coups, meilleurs localement, renforcent le contrôle des pierres noires sur le go-ban.

À noter également que tous les coups jusqu'à 21 ont été joués sur les troisièmes et quatrièmes lignes.

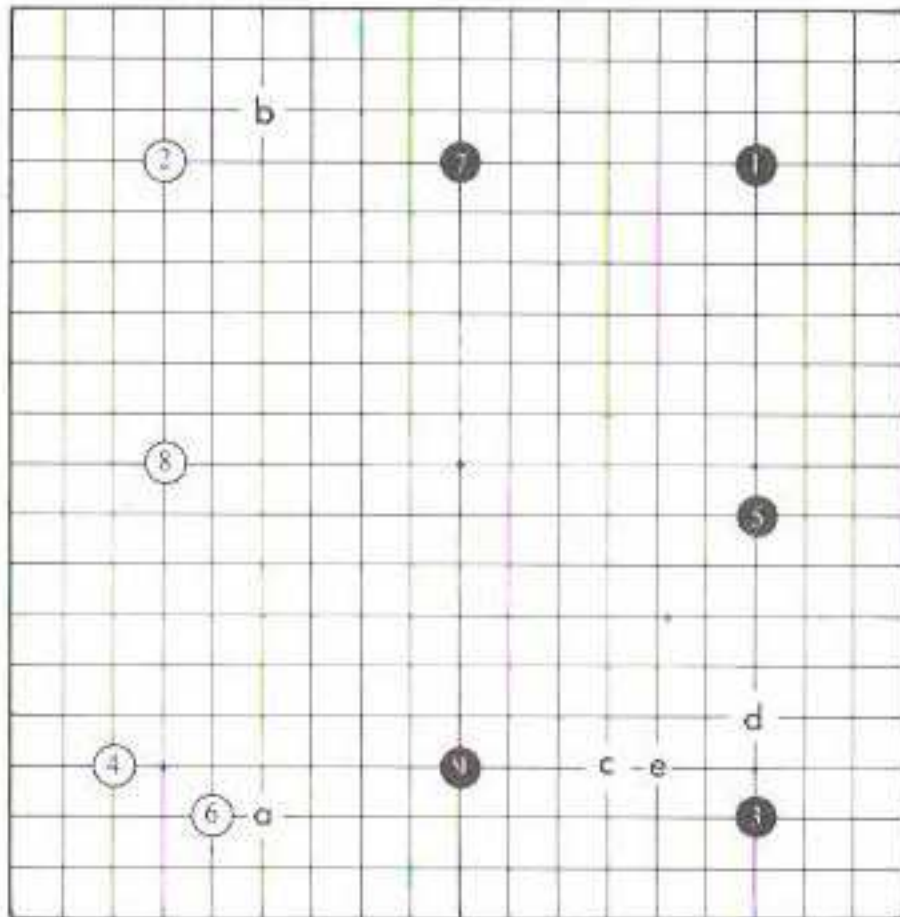
Autre Fuseki :



C'est un Fuseki très calme, sans aucun joseki. Chaque joueur a esquissé des territoires avec extensions à partir des coins (à noter que Blanc a commencé par deux sansan, ce qui ne manque pas d'être curieux et intéressant). Après 17, Noir a de l'avance sur le terrain avec l'ensemble 11-13-5-1-7; aussi, Blanc rentre-t-il dans le Chuban, le vif du sujet,

avec le coup 12. S'il se permet d'attaquer au point sensible de la charnière II-13, c'est que son groupe 4-12-14 est très fort. En effet, si 14 avait été joué en 'a', la réponse 'b' aurait été doublement sente donc très bonne pour Noir. Par ailleurs, si Blanc joue en 'x', Noir répond en 'y' : il s'agit de deux points miai (si Blanc prend l'un, Noir prend l'autre) que Blanc n'a pas joué volontairement, espérant un meilleur résultat. D'une manière générale, il est en effet très important de se servir de son Fuseki et de bien comprendre que les vingt ou trente premiers coups vont donner le ton, déterminer le déroulement de la partie. C'est en effet à partir du Fuseki, ossature ou squelette de la partie, que va se développer, se remplir le jeu en fonction de la stratégie et du style de chaque joueur.

Pour terminer cette courte initiation au Fuseki, un mot sur un style à la mode au Japon comme en France : le Fuseki chinois :



Dans cette partie, Noir impose, avec 1-5-3, le Fuseki chinois. Cette formation a le mérite de contrôler une large bande de territoire potentiel et permet les extensions 7 ou 9 qui offrent à Noir une avance globale appréciable.

Ainsi, après le coup 9 (qui aurait pu également être joué en 'b' ou en 'c'), Blanc sera amené à attaquer Noir en 'd' qui appellera la réponse 'e', imposant à Blanc de vivre ou de s'enfuir, donnant de ce fait le contrôle du déroulement du jeu à Noir.

On pourrait écrire des volumes sur le Fuseki, mais il n'est pas nécessaire d'être très savant pour disputer à peu près correctement cette partie du jeu. L'important est de se laisser guider par l'équilibre et l'esthétique des pierres sur le go-ban et de parvenir à interioriser et améliorer sa vision globale du jeu. Ce n'est qu'à partir de bases solides que pourront s'élaborer les invasions diaboliques et les combats féroces, bref, le Chuban!

Pascal Reyssset

Sur le Fuseki, on pourra consulter :
Ishigure, In the Beginning, Ishi Pr.

Tournoi Mixte Go-Echecs d'Arras

Les 3 et 4 mars 1979 aura lieu à Arras un tournoi inédit réunissant joueurs d'Echecs et joueurs de Go. Le samedi, joueurs d'Echecs et joueurs de Go se rencontrent entre eux au Echecs et au Go. Le dimanche, joueurs d'Echecs et joueurs de Go s'affrontent sur le go-ban et l'échiquier. Le samedi soir aura eu lieu un dîner-spectacle-rencontre Chti (50 francs). (Tournoi 20 F)

Inscriptions : avant le 18 février auprès de
Pascal Reyssset, 14 rue des Hochettes, 62000 Arras.

clubs

La liste présentée ci-dessous n'indique que des contacts. Nous donnerons dans nos futurs numéros de plus amples renseignements sur les Clubs de Go en France. Si celui dans lequel vous jouez n'apparaît pas, signalez-le nous. Cette liste n'est pas complète demandez à la Fédération Française de Go s'il existe un club dans votre région.

06 Maison des Jeunes et de la Culture Magnon
Rue Louis de Coffel, 06000 Nice
(Mr Guy Lamontre)

37 Club de Go de Tours
c/o J.-P. Chollet
41 rue des Epinettes, 37100 Saint-Cyr-sur-Loire

44 Club de Go de Nantes
c/o A. Héaulmé
La Malpoutière, 44190 Gétigné
Tél. : (40) 36 15 21

51 Club de Go de Reims
c/o P. Titeux
10 Boul. Saint-Marceau, 51100 Reims

54 Club de Go de Nancy
c/o R. Duda
4 rue Reherrey, 54600 Villiers-les-Nancy
Tél. : (83) 96 34 12

60 Club de Go de Creil
c/o D. Marc
2, rue Stéphane Mallarmé, 60100 Creil

62 Tesuji Go Club
c/o P. Reysset
14 rue des Hoochettes, 62000 Arras
Tél. : (21) 51 20 42

75 Club de Go de Paris
Café "Le trait d'union"
122 rue de Rennes, 75006 Paris
Tél. : (1) 548 70 66

Cercle de la Maison de l'Allemagne
Fond. Heinrich Heine
7 C Boul. Jourdan, 75014 Paris

Unesco
c/o Mr. Sakamoto Takashi
7, place de Fontenoy, 75007 Paris
Tél. : (1) 577 16 10 - poste 36-80

76 Club de Go de Rouen
Allée du Bois
Les Authieux, 76520 BOOS
Tél. : (35) 23 37 53 & (35) 98 51 04

88 Club de Go de Saint-Dié
c/o J.-Y. Tatte
4, rue de l'Hermitage, 88100 Saint-Dié
Tél. : (29) 55 33 41

91 Club de Go d'Arpajon
c/o J.-J. Dhenin
52 rue du Dr Babin, 91290 St-Germain-les-Arpajon
Tél. : (1) 083 33 55

Binet Go
Ecole Polytechnique
Route de Saclay, 91128 Palaiseau

Fédération Française de Go

116, Rue d'Alésia 75014 Paris

catalogue

Catalogue à jour au I.I.79. Pour commander, écrire à la F.F.G. en joignant le paiement. La lettre () indique la langue dans laquelle est publié l'ouvrage (français, anglais, japonais). Le sigle EGS signifie "Elementary Go Series".

Tarif : colonne 1, Clubs
colonne 2, membres F.F.G.
colonne 3, non-membres
colonne 4, frais d'envoi

Nomenclature	I	2	3	4
<u>L'A.B.C. du Go</u> , H. Dicky Chiron-Jeulogic (F)	20	22	26	5
<u>Les bases techniques du Go</u> (I-Le jeu à neuf pierres) Lim Yoo Jong et H. Dicky (F)	30	33	39	5
<u>Basic Techniques of Go</u> (A) Haruyama & Nagahara, Ishi Pr.	24	27	33	5
<u>The Middle Game of Go</u> E. Sakata, Ishi Pr. (A)	24	27	33	3,50
<u>Strategic Concepts of Go</u> Nagahara, Ishi Pr. (A)	24	27	33	5
<u>The 1971 Honimbo Tournament</u> Iwamoto, Ishi Pr. (A)	26	29	35	5
<u>In the Beginning</u> (A-EGS) Ishigure, Ishi Pr.	21	24	30	3,50
<u>38 Basic Joseki</u> (A-EGS) Davies, Ishi Pr.	24	27	33	5
<u>Tesuji</u> (A-EGS) Davies, Ishi Pr.	24	27	33	3,50
<u>Life and Death</u> (A-EGS) Davies, Ishi Pr.	21	24	30	3,50

Nomenclature	I	2	3	4
<u>The Endgame</u> (A-EGS) Ogawa & Davies, Ishi Pr.	24	27	33	3,50
<u>Kage's secret Chronicles</u> <u>of Handicap Go</u> (A) Kageyama, Ishi Pr.	26	29	35	3,50
<u>The Breakthrough to Shodan</u> Miyamoto, Ishi Pr. (A)	24	27	33	3,50
<u>Dictionary of Basic Joseki</u> Ishida, Ishi Pr. (A)				
Vol. 1	46	52	64	5
Vol. 2	50	56	68	5
Vol. 3	46	52	64	5
<u>Appreciating Famous Games</u> Ishi Pr. (A)	24	27	33	5
<u>Kido Yearbook</u> (J)				
1969	30	33	39	5
1970	30	33	39	5
1971	30	33	39	5
1973	38	42	50	5
1975	38	42	50	5
1976	38	42	50	5
Pierres plastique S20I	27	30	36	7,20
Pierres verre ép. : 7,5mm	82	90	106	10,40
Pierres verre ép. : 8,5mm	102	112	132	13,40
Goban contreplaqué pliable	38	42	50	10,40
Goban bois ép. : 15mm	55	60	70	10,40
Bols (pierres de 7mm)	90	99	117	7,20
Bols (pierres de 10mm)	111	122	144	7,20
Jeu magnétique	121	133	157	10,40

Passez vos commandes
auprès de la

Fédération Française de Go

116, Rue d'Alsacia 75014 Paris