

A) Décompte en règle française, appliqué à une partie à égalité sur 19x19

Après le coup 227 du diagramme 1 (page suivante), la partie¹ est presque finie. Avec le nouveau komi à 7½, Noir va la gagner de 7,5 points. Je me propose d'illustrer le décompte de cette partie avec trois méthodes différentes. Évidemment, « par construction », le résultat de ces trois méthodes est identique.

- **Le premier décompte, dit « normal »**, est la méthode de base de la règle française. Cette méthode consiste à additionner la valeur de ses territoires **ET** le total de ses pierres vivantes. Elle est rarement utilisée car elle est réputée longue et compliquée. En réalité, elle est surtout mal connue. Bien sûr, elle a ses inconvénients, mais elle a aussi beaucoup d'avantages, notamment parce qu'elle n'utilise ni les prisonniers faits en cours de partie, ni les « pierres de passe » (utilisées dans de la 2^e méthode de décompte), ni les pierres mortes retirées du goban après la fin de la partie. Cette méthode est très proche de la méthode chinoise².

- **Le deuxième décompte, dit « rapide »**, est celui qui est habituellement utilisé en France. Il s'inspire directement de la méthode japonaise dont la règle était utilisée en France avant l'adoption d'une règle spécifique inspirée de la règle AGA (règle des États-Unis). Le seul problème de cette méthode est d'ordre psychologique : en effet, pour assurer une stricte équivalence avec le décompte dit « normal », la règle AGA et la règle française ont introduit la cession d'une « pierre de passe » à ajouter aux prisonniers. En outre, pour que chaque joueur ait joué exactement le même nombre de coups durant la partie, Blanc doit passer en dernier (ou bien, ce qui est équivalent, il doit donner à Noir une pierre supplémentaire si c'est Noir qui a annoncé le 2^e « passe » consécutif marquant la fin de la partie).

- **Le troisième décompte** utilise l'idée de la « règle Ing » ; cette règle implique que chacun des deux joueurs dispose exactement de 180 pierres de sa couleur, ce qui est automatique avec les « boîtes Ing ». Ce décompte est le plus facile des trois. Cependant, si on ne dispose pas de ces fameuses boîtes, cette méthode oblige à compter les 180 pierres de chaque couleur avant le début de la partie.

Dans les parties à égalité, avec un komi à 7½, on peut se libérer de tout calcul en plaçant quatre pierres blanches dans un coin du territoire de Noir pour compenser ce komi. En fin de partie, après avoir enlevé les pierres mortes du goban et placé ces quatre pierres blanches, il suffit de remplir ses territoires par les pierres restantes de sa boîte. Un seul des deux joueurs peut placer la totalité de ses pierres dans ses espaces **tout en y conservant au moins une intersection vide** : c'est, bien sûr, ce joueur qui gagne la partie. Cette méthode dispense de tout calcul : on peut l'appeler « **décompte visuel** ». Et si chacun des deux joueurs remplit ses territoires avec le solde de ses pierres, il est facile, dans les parties très serrées, de contrôler que le total initial des pierres noires et blanches était bien de 360 pierres.

Pour les puristes, en cas de séki avec un nombre impair de points neutres (donc impossible à partager en un « nombre entier de pierres »), Il peut arriver qu'en fin de décompte le goban contienne l'ensemble des 360 pierres noires et blanches en plus du point neutre non partagé. Il suffit de retenir que « **en cas d'égalité c'est Noir qui gagne** ». Ceci résulte du fait qu'on a placé les quatre pierres blanches dans un coin du territoire noir pour compenser le komi. Ces quatre pierres représentent en fait $2 \times 4 = 8$ points de komi (+4 points pour Blanc et -4 points pour Noir) ; et cette approximation d'un demi-point n'intervient en fait que dans ces cas de séki très particulier.

¹ C'est la partie entre Antoine FENECH et Jean-François SEAILLES jouée à la 4^e ronde du 3^e tour du championnat de France 2005, à Montlouis-sur-Loire.

² Ces deux règles sont même quasi-identiques depuis la refonte de la règle chinoise, notamment en ce qui concerne la répétition des positions.

1) Décompte « normal »

Après le coup 227 du diagramme 1, il n'y a plus d'enjeu dans la partie. Chacun des joueurs gagne l'un des deux kô simples, puis joue les damé, sans oublier les réponses obligatoires.

Le diagramme 2 montre l'une des séquences possibles pour ces damé. Après le coup 258 de cette séquence, chacun passe son tour et la partie est finie. On retire alors les pierres mortes et on compte les points : total des territoires **PLUS** total des pierres vivantes.

En pratique, on se contente de compter une seule couleur et on compare le total obtenu à la moitié des points à distribuer, c'est-à-dire à la moitié de 368,5 (361 + 7,5), soit 184,25 points. Avec ce décompte, il est inutile de conserver les prisonniers faits en cours de partie. Ainsi Blanc a pris une pierre noire avec son coup 242 et il a remis cette pierre dans le bol de Noir.

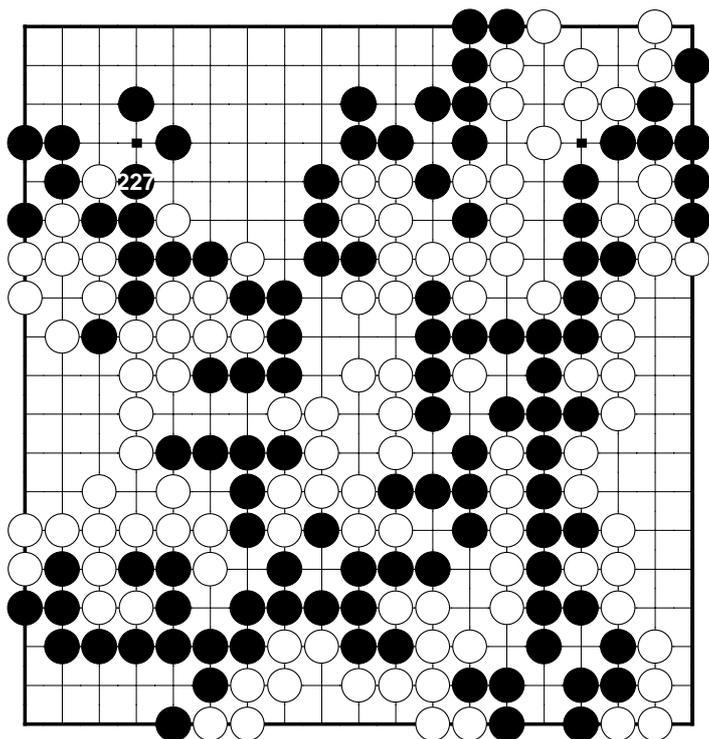


Diagramme 1 : ...après le coup 227 de la partie

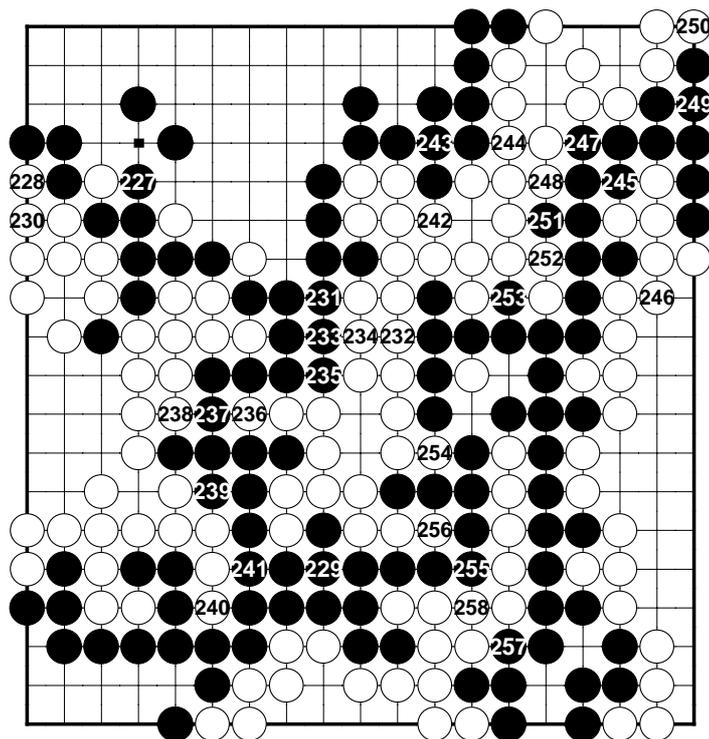


Diagramme 2 : une séquence plausible de fin de partie

Après les deux passes consécutifs (coup 259 de Noir et coup 260 de Blanc, et sans s'occuper des pierres de passe, les prisonniers ne servant à rien dans ce décompte), la partie est finie et les joueurs retirent du goban les pierres mortes : 4 pierres blanches et une pierre noire (pierres « X » du diagramme 3, page suivante).

Pour faciliter le décompte des points de Noir, on déplace, par exemple, les 14 pierres « Y » du diagramme 3 pour les replacer comme sur le diagramme 4 (page suivante). Sur ce diagramme on a également ajouté 4 pierres « Z » prises dans le bol de Noir. Cela ne change rien au résultat, puisqu'on ne s'intéresse qu'au total « territoires » PLUS « pierres vivantes ».

Ainsi, sur ce diagramme 4, Noir n'a plus que deux territoires : l'un de 52 points (4x13), l'autre de 10 points. Il suffit alors d'ajouter à ces 62 points le nombre de pierres noires maintenant présentes sur le goban : le décompte de ces pierres est facilité par leur regroupement en paquets de 10, comme illustré sur le diagramme 5.

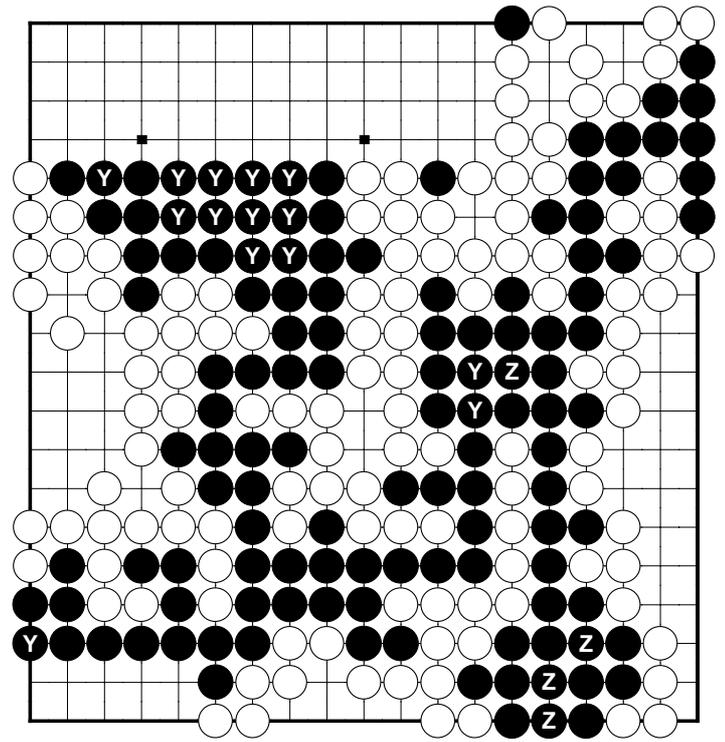
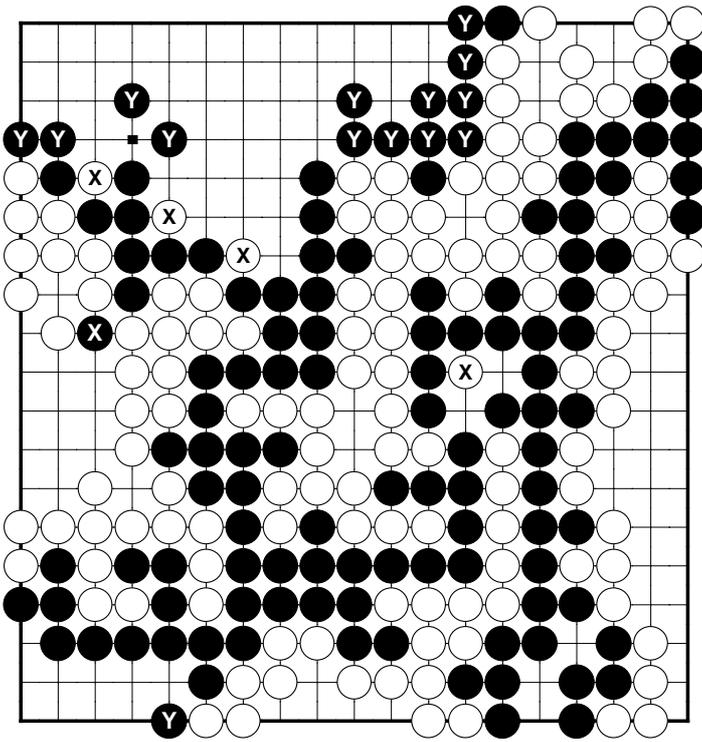


Diagramme 3 : position des pierres en fin de partie

Diagramme 4 : territoires noirs réarrangés

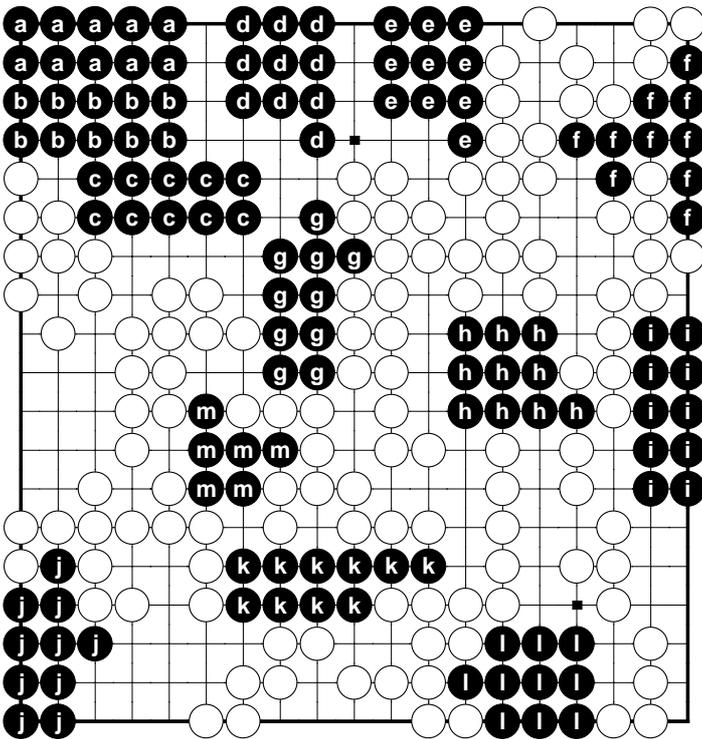


Diagramme 5 : regroupement des pierres noires 10 par 10

Sur ce diagramme 5, à gauche, on a regroupé les 126 pierres noires de la figure 4 pour en faciliter le décompte tout en évitant, si possible, de déplacer les pierres blanches.

On voit qu'on obtient 12 groupes de 10 pierres et un groupe de 6 pierres, soit 126 pierres. Ainsi, **Noir a un total de 188 points** (62 + 126). Ayant plus que les 184,25 points (la moitié du total), il a gagné la partie.

Blanc a 180,5 points (368,5 – 188), soit 7,5 points de moins que Noir.

2) Décompte « rapide »

C'est la méthode habituelle pratiquée en France. Ce décompte dit « rapide » impose de conserver les prisonniers faits en cours de partie (6 pierres noires et 2 pierres blanches), d'y ajouter les « pierres de passe » (1 pierre noire et 1 pierre blanche) et les pierres mortes retirées du goban en fin de partie (les pierres « X » du diagramme 6 : 1 noire et 4 blanches).

À ce stade, Blanc dispose 8 pierres noires ; Noir dispose de 7 pierres blanches.

Pour compter le territoire de Noir, Blanc peut déplacer les 10 pierres noires « Y » du diagramme 6 pour le replacer comme sur le diagramme 7, mais il ne doit prendre aucune pierre dans le bol de Noir ; il ajoute seulement les 8 pierres noires « P » dont il dispose, comme illustré sur le diagramme 7.

De même, Noir a déplacé les 13 pierres blanche « Y » du diagramme 6 pour les replacer comme sur le diagramme 7 (sans toucher aux frontières) et il a ajouté dans les territoires noirs les 7 pierres « P » dont il dispose.

Noir a $48 + 10 = 58$ points et Blanc en a $43 + 7,5 = 50,5$: **Noir gagne de 7.5 points.**

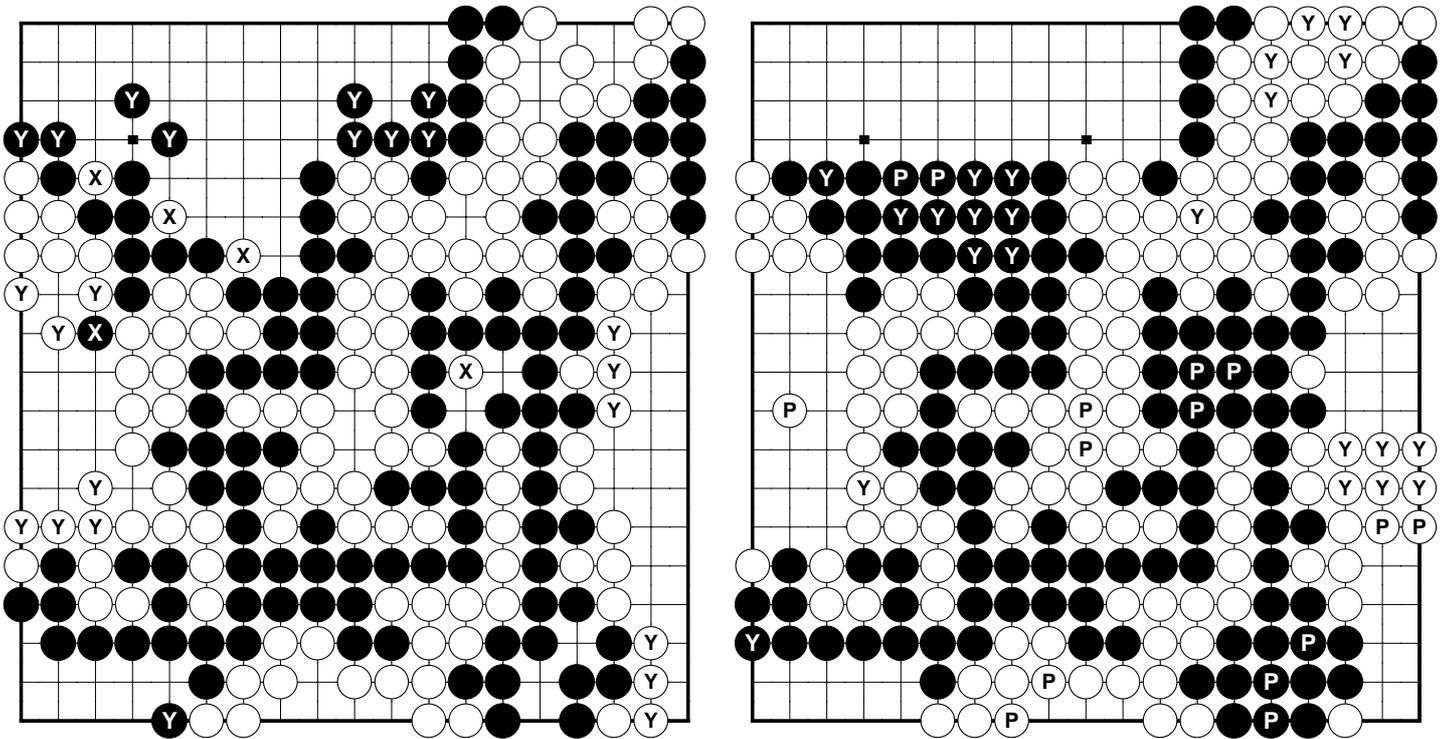


Diagramme 6 : position des pierres en fin de partie Diagramme 7 : territoires réarrangés

3) Décompte « visuel »

Pour ce décompte, on suppose que, avant le début de la partie, chacun des deux joueurs dispose exactement de 180 pierres de sa couleur (la moitié du « total des intersections moins une » du goban 19x19).

Blanc a placé les 4 pierres « k » dans le territoire de Noir (pour compenser le komi), après quoi Noir remplit ses territoires avec les pierres « r » qui lui restent : il avait 122 pierres vivantes sur le goban en fin de partie, il a placé dans ses territoires la totalité des 58 pierres qui restaient dans son bol. Il dispose alors d'encore 4 intersections vides. **Il en conclut qu'il a gagné la partie.**

Pour vérification, Blanc peut faire de même : à ses 123 pierres vivantes sur le goban en fin de partie, il essaie de placer dans ses territoires les 53 pierres « r » qui lui restent (il en a déjà placé 4 dans le territoire de Noir pour compenser le komi). En fait, il ne peut y placer que 50 pierres : il lui en reste 3 sur les bras, ce qui confirme bien qu'il a perdu la partie.

Et la vérification est très précise : Si Blanc plaçait ses 3 pierres restantes dans l'espace résiduel de Noir (les 4 intersections restées vides), il ne resterait sur le goban qu'une seule intersection inoccupée. Il y aurait donc bien 360 pierres sur le goban.

La différence entre le score de Noir et celui de Blanc semble être de $4 - (-3) = 7$ points. Ceci résulte de l'approximation du komi « transformé en pierres » avec ce décompte. La procédure « visuelle » exposée ici prend en compte un komi de 8 points (au lieu des $7\frac{1}{2}$). Si on veut néanmoins obtenir un score précis, il faut alors redonner à Noir le demi-point qu'on lui a enlevé en passant du komi de $7\frac{1}{2}$ à celui de 8.

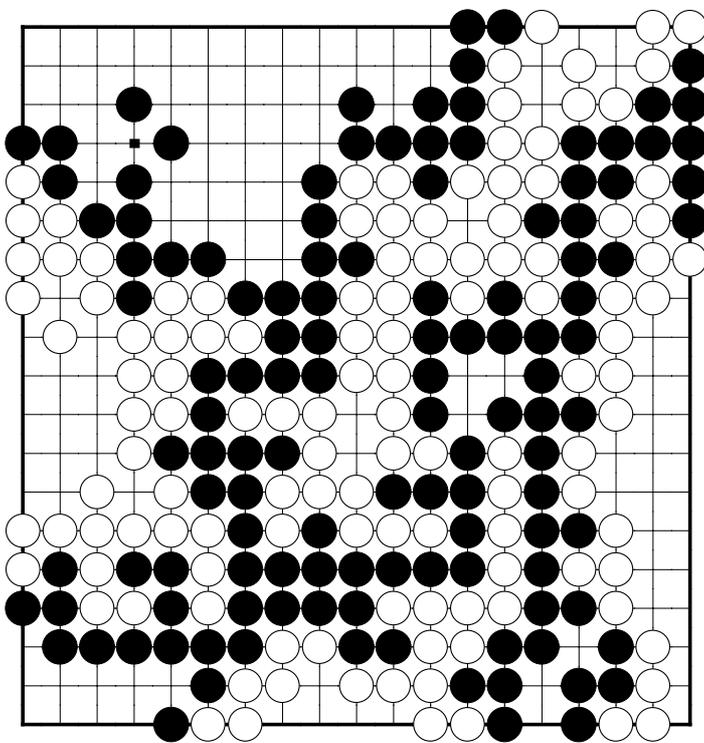
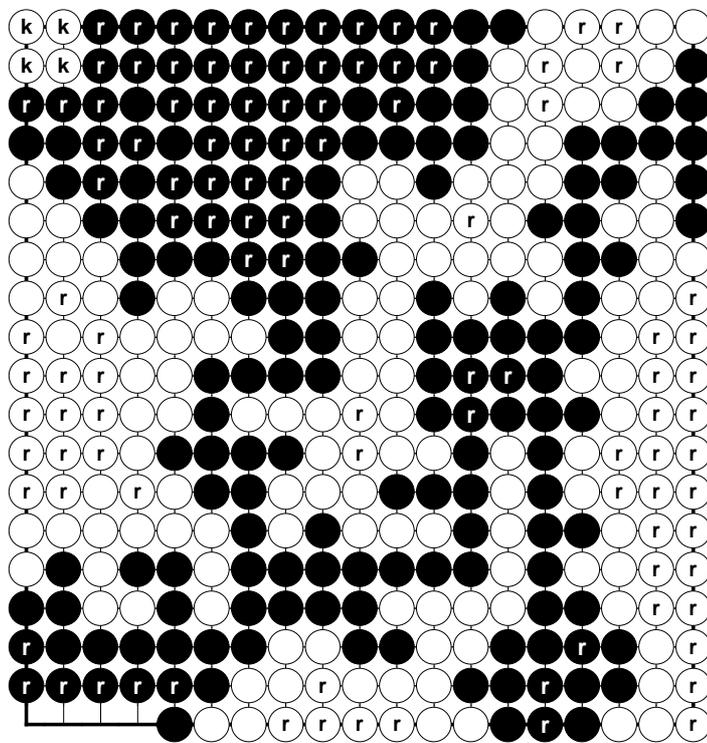


Diagramme 8 : pierres vivantes en fin de partie



Pierres résiduelles : (r)(r)(r)

Diagramme 9 : placement des pierres « k » et « r »