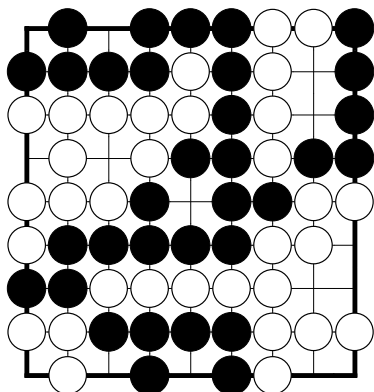


# EGC 2011 - Explications concernant la règle du go

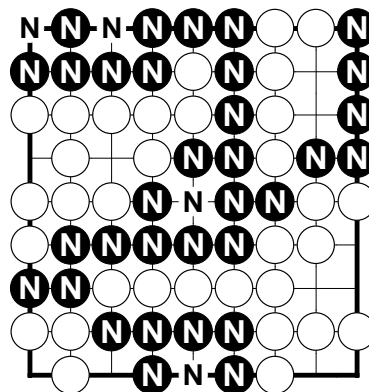
à partir d'un document de Robert Jasiek

## Décompte de référence d'une partie : « méthode des aires »

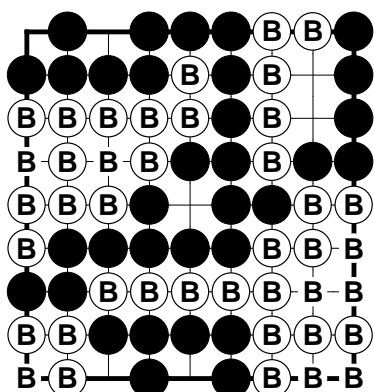
La « méthode des aires » consiste à compter, pour chacun des joueurs, le total « pierres vivantes + intersections vides de ses territoires ». Le territoire d'un joueur est constitué des intersections vides entourées des seules pierres vivantes de ce joueur.



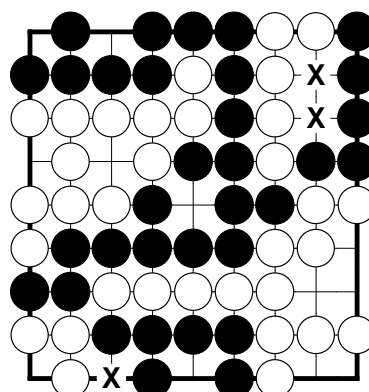
1<sup>er</sup> exemple



Score de Noir : 37 points



Score de Blanc : 41 points



Les trois intersections X ne sont pas comptées dans le score des joueurs.

Dans ce premier exemple, quand on fait la différence entre le score de Noir et celui de Blanc (37-41), on voit que Blanc gagne de 4 points. Les 81 intersections du goban 9x9 sont réparties en 37 pour Noir, 41 pour Blanc et 3 intersections qui ne sont pas comptées, pour aucun des deux joueurs.

## Décompte facile d'une partie : « méthode des territoires »

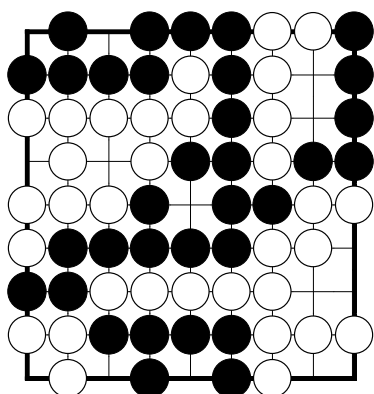
Pour permettre le décompte d'une partie avec la méthode des territoires (méthode utilisée au Japon), il est nécessaire que chacun des joueurs conserve soigneusement ses prisonniers jusqu'à la fin de la partie, comme au Japon. Mais contrairement à la procédure japonaise, la règle de l'EGC 2011 impose à chaque joueur, quand il passe son tour, de prélever une pierre dans son bol et de la donner à son adversaire qui l'ajoute à ses prisonniers. Cette pierre est appelée « pierre de passe ».

En outre, si c'est Noir qui a passé en premier et si Blanc passe ensuite pour jouer son dernier coup, chacun des joueurs aura reçu une pierre de passe et la différence entre les prisonniers de Noir et ceux de Blanc n'aura pas changé.

Cependant, si c'est Blanc qui a passé en premier et que Noir a ensuite passé, Blanc doit faire une passe supplémentaire, toujours en donnant une pierre de passe.

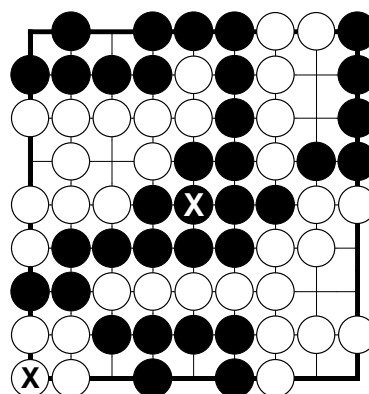
Ainsi, dans tous les cas, chaque joueur aura joué exactement le même nombre de coups au cours de la partie (un coup = soit une pierres posée sur le goban, soit une passe). Mais dans le deuxième cas, Noir aura reçu deux pierres de passe alors que Blanc n'en aura reçu qu'une seule.

Bien entendu, chacun des joueurs a intérêt à jouer les damé avant de passer, sinon il perd des points.

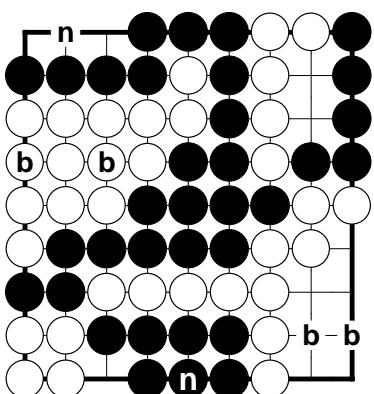


① passe, ② passe.

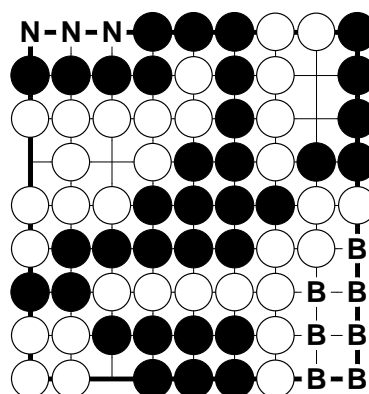
Derniers coups de la partie : quand Noir passe (coup 1), une pierre noire est ajoutée aux prisonniers de Blanc. Quand Blanc passe, une pierre blanche est ajoutée aux prisonniers de Noir.



1<sup>re</sup> étape du décompte : les prisonniers sont placés dans les territoires.



2<sup>e</sup> étape du décompte : les pierres blanches (b) et noires (n) sont déplacées pour faciliter le décompte.



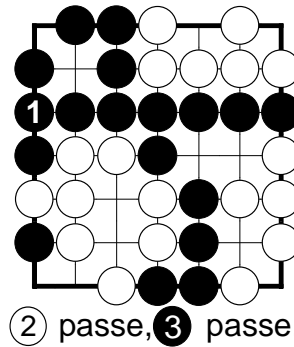
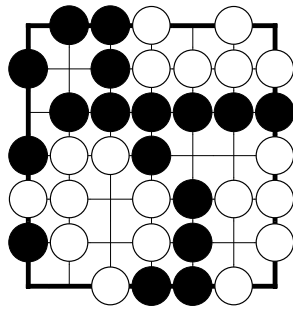
3<sup>e</sup> étape du décompte : Noir a 3 points (N) et Blanc a 7 points (B). Blanc gagne de 4 points.

Comme on le voit dans ce premier exemple, le décompte de type japonais associé aux pierres de passe et à la règle « Blanc passe en dernier » (méthode des territoires) donne le score correct. (Cette procédure vaut pour toutes les parties)

## Fin de partie

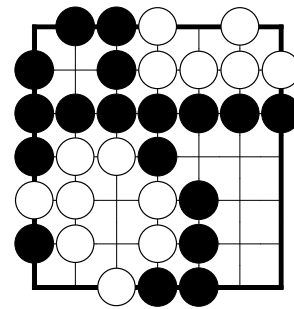
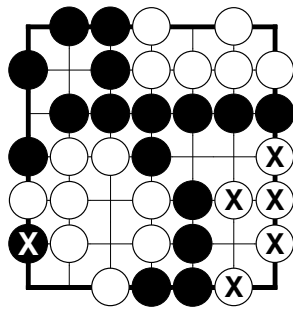
Après deux passes successives, la série de coups est suspendue et il y a une phase de concertation au cours de laquelle les deux joueurs essaient de se mettre d'accord sur les pierres mortes à retirer du goban. Les deux cas suivants sont possibles.

Premier cas : les deux joueurs sont d'accord sur les pierres mortes (cas habituel)



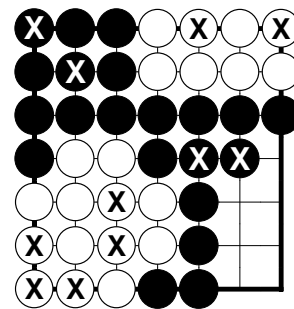
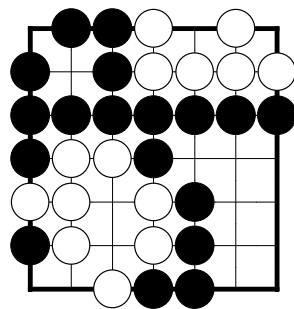
2<sup>e</sup> exemple. À Noir de jouer. Il y a deux prisonniers noirs.

Quand Blanc passe (coup 2), il donne une pierre à Noir. Quand Noir passe (coup 3), il donne une pierre à Blanc. À ce stade, il y a 3 prisonniers noirs et 2 prisonniers blancs



Les joueurs sont d'accord pour retirer du goban la pierre noire et les 5 pierres blanches marquées X.

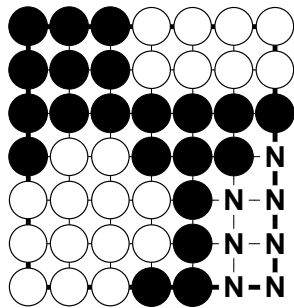
Ici ces pierres sont retirées du goban et ajoutées aux prisonniers. Noir a alors 6 prisonniers et Blanc en a 4.



(4) passe.

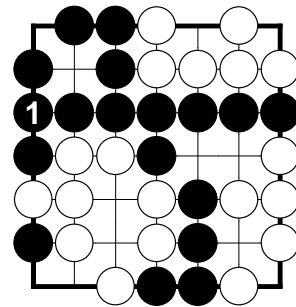
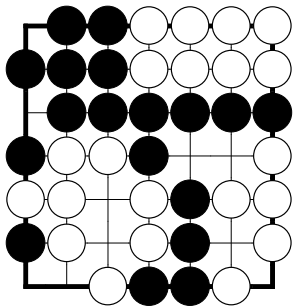
Blanc doit passer en dernier (coup 4) en donnant une pierre de plus à Noir, ce qui fait au total 7 prisonniers détenus par Noir et 4 par Blanc.

Étape 1 du décompte : les prisonniers (X) sont placés dans les territoires respectifs de Noir et de Blanc.



**Étape 2 du décompte :**  
Noir a 7 points et Blanc n'a aucun point. Noir gagne donc de 7 points.

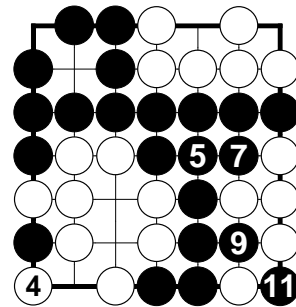
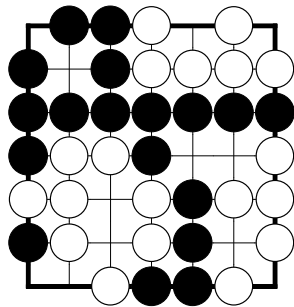
**Deuxième cas : les deux joueurs sont en désaccord (après les deux passes consécutives)**



② passe, ③ passe.

**2<sup>e</sup> exemple** (même partie, autre attitude des joueurs). Blanc a deux prisonniers noirs,

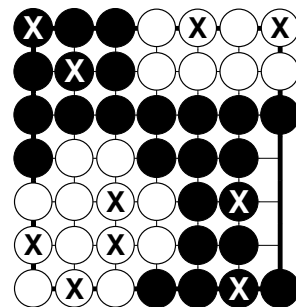
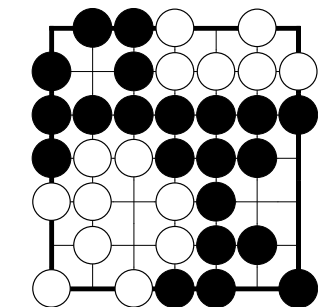
Blanc 2 passe et donne une pierre à Noir  
Noir 3 passe et donne une pierre à Blanc.  
À ce stade, Blanc a 3 prisonniers et Noir en a 1.



⑥ passe, ⑧ passe, ⑩ passe,  
⑫ passe, ⑬ passe, ⑭ passe.

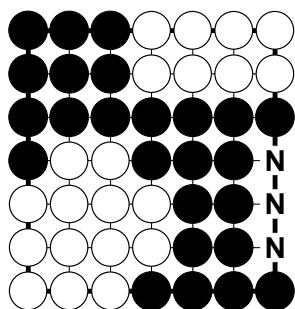
Les joueurs ne sont pas d'accord sur les pierres mortes à retirer du goban. Ils continuent donc à jouer des pierres jusqu'à la prise effective des pierres adverses jugées mortes.

Au cours de cette séquence, 1 pierre noire et 5 pierres blanches sont prises et retirées du goban. Ensuite, noir passe (13) et Blanc passe (14). Blanc a donc fait la dernière passe.



Voici la position du goban avant le décompte final. Il y a 4 prisonniers noirs et 10 blancs (y compris les pierres de passe).

**1<sup>re</sup> étape du décompte :** les prisonniers sont placés dans les territoires respectifs (s'il y a de la place). Ici, 4 pierres blanches n'ont pu être placées sur le goban.



**2<sup>e</sup> étape du décompte** : Noir a 3 points sur le goban et 4 points du fait des prisonniers blancs qui n'ont pu être placés dans les territoires blancs. Au total, Noir gagne donc de 7 points.

### Voici pourquoi la reprise de la partie ne fait pas perdre de points

Quand on supprime des libertés de groupes adverses, on supprime aussi des libertés de ses propres groupes. Ce faisant, l'intersection qui était vide devient une intersection occupée par une pierre vivante. Mais comme la méthode des aires compte un point aussi bien pour une intersection vide que pour une pierre vivante, le score reste inchangé.

Bien entendu, le score est toujours le même si on utilise la méthode des territoires. Si un joueur occupe l'une de ses intersections vides pour réduire les libertés d'un groupe adverse et si l'autre joueur fait de même en occupant une intersection vide du territoire de son adversaire, alors chaque joueur perd un point et ces deux pertes se compensent. Et si un joueur occupe l'une de ses propres intersections vides et que l'adversaire répond à ce coup par une passe, alors le premier joueur perd un point de territoire (avec le décompte des territoires) et le deuxième joueur perd un point en donnant une pierre de passe. Là encore, les deux pertes se compensent.

### Le but de la règle « Blanc doit passer en dernier »

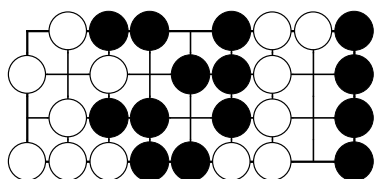
Voici les raisons de cette règle :

- 1) Elle garantit que, dans tous les cas, le décompte de type japonais par la méthode des territoires donne exactement, au point près, le même résultat que la méthode des aires.
- 2) Si, en cas de désaccord après les deux premières passes consécutives, le différentiel est réglé par la suite des coups qui prennent effectivement les pierres contestées, alors le dernier coup de Noir est compensé, même si Blanc n'y répond pas en posant une pierre mais en commençant sa série de passes de fin de partie.
- 3) Un combat visant à pouvoir poser la dernière pierre sur le goban avant la série de passes finales ne peut jamais modifier le score de la partie.

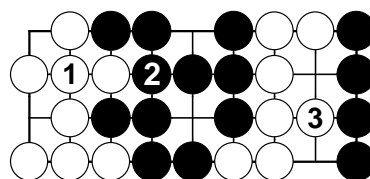
## Stratégie spécifique qui découle de la règle EGC 2011

Avec la règle EGC 2011, les petites différences de stratégie, par rapport à celle pratiquée avec la règle du Japon et de Corée, sont les suivantes.

### 1) Damé



**3<sup>e</sup> exemple.** À Blanc de jouer.

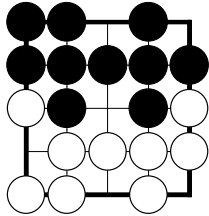


④ passe, ⑤ passe.

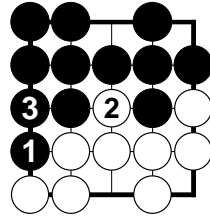
Les joueurs terminent la partie en jouant tous les damé avant de passer.

## 2a) Le dernier kô – cas habituel

Dans la plupart des cas, un kô simple en fin de partie vaut deux points pour le joueur qui peut le connecter. S'il y a encore des menaces de kô sur le goban, alors la bataille de kô dépend de celui qui peut prendre le kô et le connecter. Bien sûr, l'autre joueur en profite pour jouer un damé.

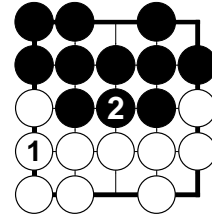


4<sup>e</sup> exemple



④ passe, ⑤ passe,  
⑥ passe.

Si c'est à **Noir de jouer**, en comptant le kô et le damé restant, Noir obtient un point de plus que Blanc.

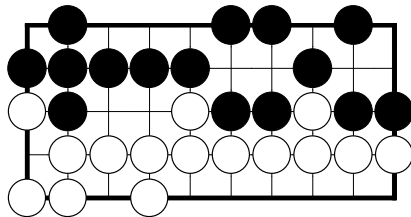


③ passe, ④ passe,  
⑤ passe.

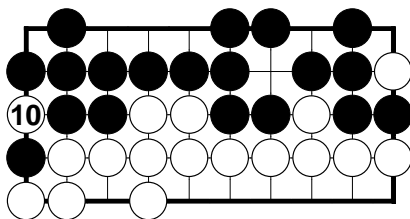
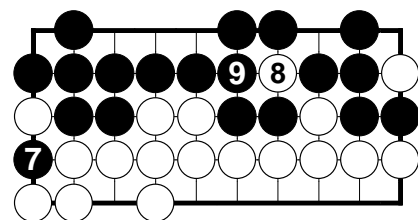
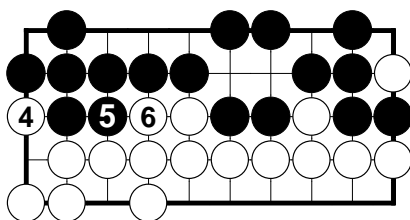
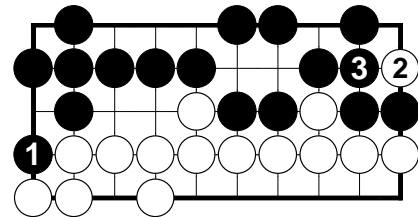
Si c'est à **Blanc de jouer**, il connecte le kô et il a ainsi obtenu un point de plus que Noir.

## 2b) Le dernier kô – cas rare

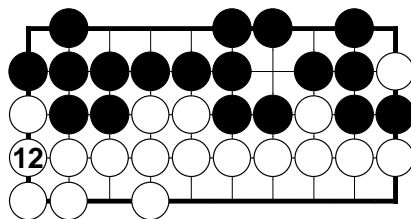
Si l'un des joueurs dispose de beaucoup de menaces de kô, le dernier kô de la partie peut lui valoir 4 points. Pour obtenir cet avantage, ce joueur doit, à chaque damé joué par l'adversaire, pouvoir répondre avec une menace de kô.



5<sup>e</sup> exemple. À Noir de jouer.



⑪ passe.

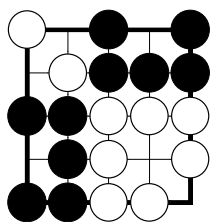


⑬ passe, ⑭ passe.

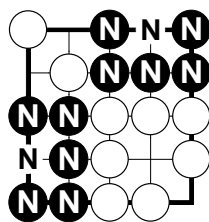
Blanc peut répondre au coup 5 en occupant le dernier damé 6, car il dispose encore d'une menace de kô en 8 et il peut donc quand même gagner le dernier kô.

### 3) Séki « asymétrique »<sup>1</sup>

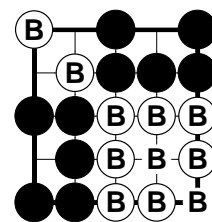
Dans un séki, les intersections vides entourées uniquement par des pierres de même couleur valent des points. Dans un séki « asymétrique », l'un des joueurs entoure plus de points de territoire que l'autre.



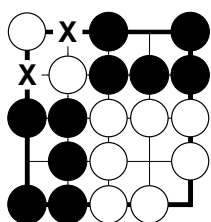
6<sup>e</sup> exemple.



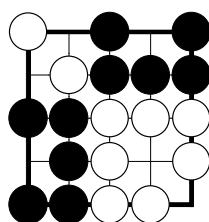
Voici les 12 points de Noir...



et le 11 points de Blanc.

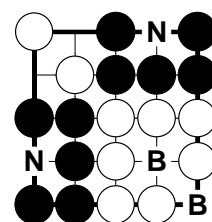


Les deux intersections X ne sont pas comptées dans les scores.



① passe, ② passe, ③ passe.

Voici les trois derniers coups. Blanc a passé en dernier en donnant une pierre à Noir.

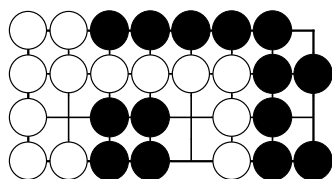


En utilisant la méthode des territoires, voici les intersections qui comptent pour Noir et pour Blanc.

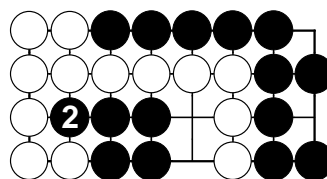
Dans ce 6<sup>e</sup> exemple, sans komi, Noir gagne d'un point.

### 4) Damé « unilatéral »

Un damé « unilatéral » est un damé qui ne peut être utilement occupé que par un seul joueur. Une fois occupé, ce damé compte comme point, ainsi que toute pierre vivante sur le goban.



7<sup>e</sup> exemple.



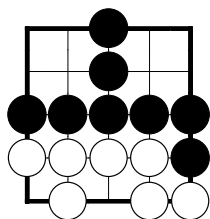
① passe, ③ passe, ④ passe, ⑤ passe.

Voici les derniers coups de la partie. Noir gagne de 4 points.

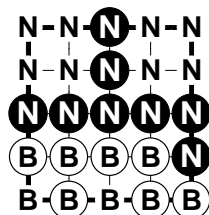
<sup>1</sup> L'adjectif « asymétrique » s'applique à la différence de nature entre les pierres noires du séki, qui contiennent des points de territoire, et les pierres blanches qui n'en contiennent pas. La symétrie globale du goban 5x5 par rapport à la diagonale n'a rien à voir avec ce qualificatif.

## 5) Correspondance avec le décompte japonais traditionnel

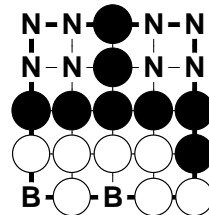
Le décompte par la méthode des aires peut souvent différer d'un point par rapport au décompte japonais traditionnel. Heureusement, avec un komi de 7,5, le vainqueur est généralement le même avec les deux méthodes.



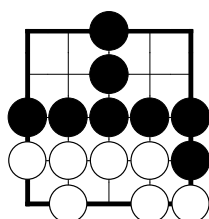
**8<sup>e</sup> exemple.**  
Le komi est de 7,5.



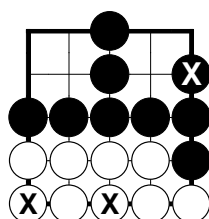
Méthode des aires : Noir a 16 points sur le goban et Blanc en a 9. Blanc gagne de 0,5 point.



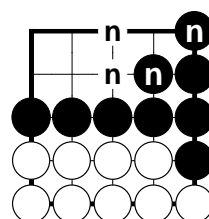
Méthode des territoires « traditionnelle » : Noir a 8 points sur le goban et Blanc en a 2. Blanc gagne de 1,5 point.



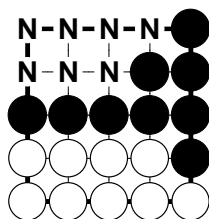
① passe, ② passe,  
③ passe...  
(les trois derniers coups)



**1<sup>re</sup> étape du décompte :**  
placer les prisonniers.



**2<sup>e</sup> étape :** déplacement des pierres n.

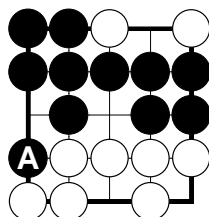


**3<sup>e</sup> étape :** Noir a 7 points sur le goban (N) et Blanc n'en a aucun. Avec le komi, Blanc gagne de 0,5 point.

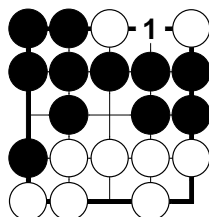
Le fait que le vainqueur soit le même avec les deux décomptes a des conséquences pratiques utiles : dans presque tous les cas, on peut utiliser un décompte « territoires moins prisonniers », et il n'est alors pas nécessaire de compter les pierres vivantes sur le goban.

## Suicide<sup>2</sup>

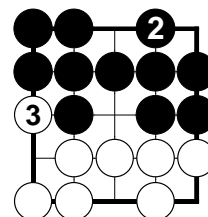
La prise de ses propres pierres, appelée suicide, est autorisée aussi dans la règle Ing. Elle ne peut survenir que pour le suicide de plusieurs pierres. Le suicide d'une seule pierre est interdit, car ce coup recréerait une position déjà rencontrée auparavant sur le goban.



**9<sup>e</sup> exemple.** Après Noir A, c'est à Blanc de jouer.



Blanc peut jouer en 1 et suicider 3 pierres.



Noir doit jouer 2 pour faire deux yeux et Blanc gagne le kô.

<sup>2</sup> Le suicide n'est pas autorisé en règle française. Le cas présenté ici est d'ailleurs plus théorique que pratique, cette position utilisable ici comme « menace de kô » étant très exceptionnelle.