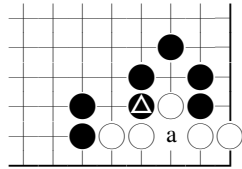


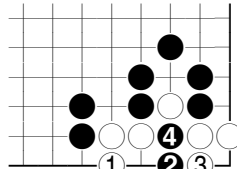
12. Formes incomplètes.....	3
Problèmes	4
Réponses	5
1. Centre de symétrie.....	5
2. Noir enfonce un coin	5
3. Noir est mort	5
4. Noir peut vivre. Blanc peut faire un kô.....	5
5. Pyramide de 4 pierres	5
6. Blanc est mort	6
7. Encoche à 2 espaces incomplète.....	6
8. Formation en porte incomplète.....	6
9. Jeu de sacrifice	7

12. Formes incomplètes

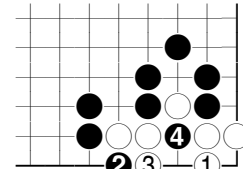
Nous avons étudié un grand nombre de formes standards et nous allons regarder maintenant ce qui arrive lorsque certaines pierres cruciales manquent ou ne sont pas à la bonne place.




Diag. 1



Diag. 2



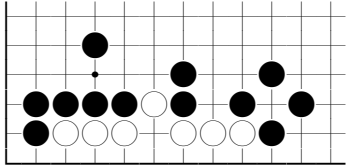
Diag. 3

Diag. 1. Dans cette position, si la pierre blanche était en "a" au lieu d'une ligne plus haut, le groupe blanc mourrait ou vivrait selon que Blanc a ou non le senté. Si la pierre marquée  était blanche, il serait vivant. Cependant sa forme est morte.

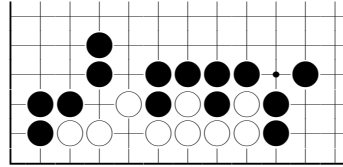
Diag. 2. Si Blanc joue 1 pour agrandir son espace vital, le placement en 2 le tuera. Blanc 3 fait un œil mais Noir 4 rend le deuxième œil faux.

Diag 3. Si Blanc commence de l'intérieur avec 1, Blanc réduit l'espace avec le hané 2 puis sacrifie en 4 pour rendre l'œil faux.

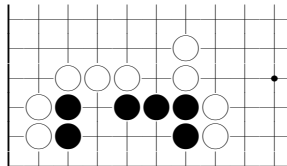
Problèmes



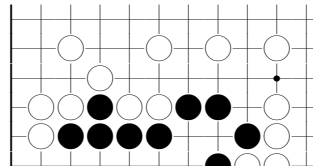
1. Blanc doit vivre



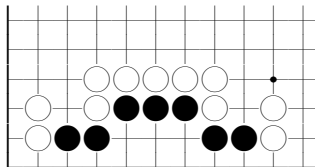
2. Noir doit tuer



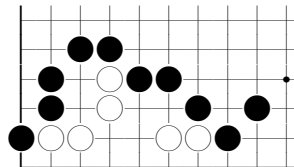
3. Statut?



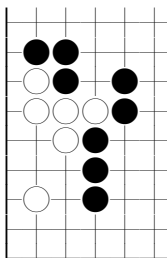
4. Statut?



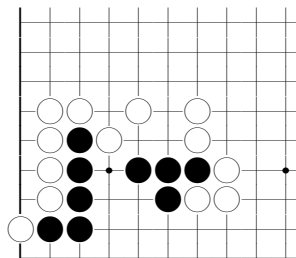
5. Blanc tue par kô



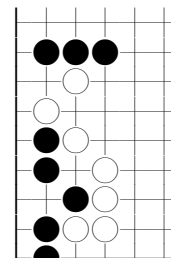
6. Statut?



7. Noir tue

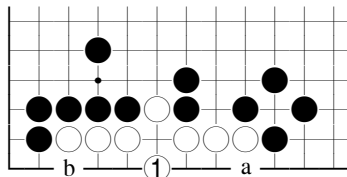


8. Noir vit



9. Blanc tue

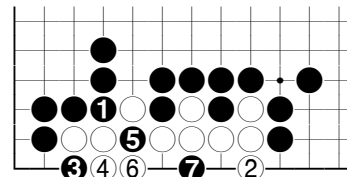
Réponses



Diag. 1

1. Centre de symétrie

Blanc 1 au centre de symétrie donne un œil de chaque côté. C'est le seul moyen de vivre pour Blanc ; si par exemple, il joue en "a", Noir "b" le tuera.

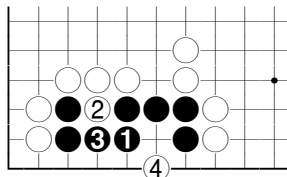


Diag. 2

2. Noir enfonce un coin

En comblant en 1, Noir crée un défaut dans la forme blanche. Blanc 2 est une défense naturelle mais il ne peut obtenir un deuxième œil à travers la séquence jusqu'en 7.

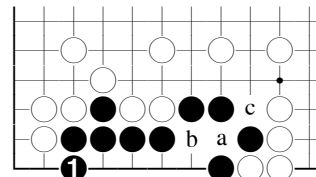
Remarquez en comparant les 2 diagrammes que la position de l'encoche, centrée ou pas, apporte des différences.



Diag. 3

3. Noir est mort

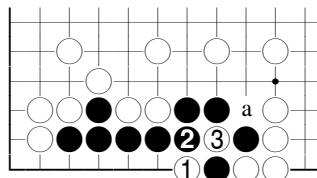
Noir 1 est au point vital de cette forme en encoche de 3 espaces mais échoue ; aucun autre coup ne marche mieux.



Diag. 4a

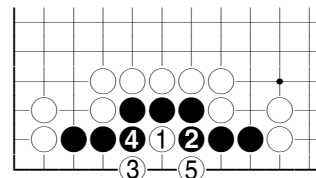
4. Noir peut vivre. Blanc peut faire un kô

En tournant en 1, Noir récupère le maximum de territoire, 5 points. Blanc pourrait essayer le sacrifice en "a" mais après Noir "b", Blanc "c" et Noir "a", Noir a une forme en 4 vivante.



Diag. 4b

Blanc ne peut pas tuer Noir inconditionnellement : quand il fait atari avec 1, Noir résiste avec le kô en 2. Blanc 1 en 3, Noir 2 et Blanc "a" conduit également à une mort par kô.



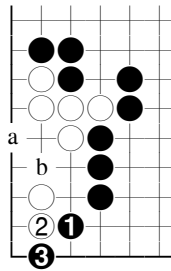
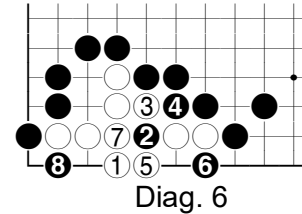
Diag. 5

5. Pyramide de 4 pierres

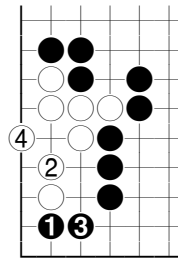
Blanc attaque au point clé avec 1, et poursuit avec le bon coup en 3. S'il gagne le kô, l'espace vital Noir pourra être presque comblé avec une pyramide de 4 pierres.

6. Blanc est mort

Diag. 6. Blanc 1 est contré par Noir 2, et toutes les autres tentatives pour vivre échouent aussi. Par exemple, si Blanc joue en 2, Noir joue en 1 ou bien si Blanc joue en 3, Noir joue en 6.



Diag. 7a



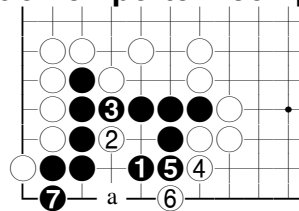
Diag. 7b

7. Encoche à 2 espaces incomplète

Diag. 7a. Après Noir 3, Blanc a fondamentalement la même forme que dans le Diag. 6, une encoche à deux espaces et est donc mort.

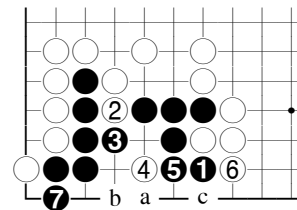
Diag. 7b. Ce coup de contact est mauvais, car il laisse le Blanc vivre avec 2 et 4.

8. Formation en porte incomplète



Diag. 8a

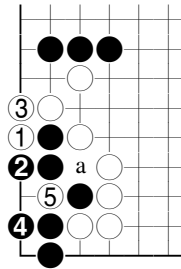
Diag. 8a. Noir 1 est correct car il menace Noir 2 et les deux yeux ; donc Blanc doit jouer en 2 lui-même qui force Noir 3 avant de continuer avec 4. Noir 5 rend 6 et 7 miaï et Noir est vivant bien que Blanc puisse obtenir un séki senté en jouant 8 en "a".



Diag. 8b

Diag. 8b. Noir 1 semble naturel, mais il y a le risque que Blanc joue 2 et 4. Après 6, tout ce que Noir peut obtenir est un kô : Noir "a", Blanc "b", Noir "c".

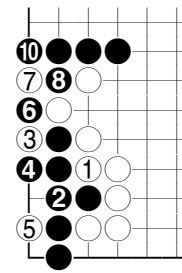
9. Jeu de sacrifice



Diag. 9a

Diag. 9a. Blanc 1 et 3 ne laissent aucune chance de vivre à Noir : S'il joue en 4, Blanc sacrifie une pierre avec 5 et noir ne peut pas connecter en "a" à cause de son manque de libertés. Je pense que vous voyez aussi pourquoi Noir 4 en "a" échoue également.

Blanc pourrait également tuer le groupe en descendant directement en 3 au lieu de jouer 1.



Diag. 9b

Diag. 9b. Si Blanc fait atari avec 1, Noir vit. Blanc ne peut même pas tirer un kô de son erreur ; après Noir 10, il ne peut connecter en 6 par manque de libertés.