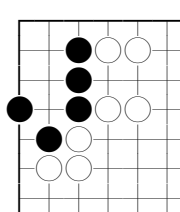
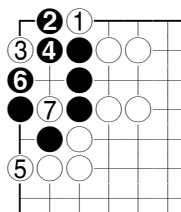


25. Les groupe en J	2
Problèmes	3
Réponses	4
1. Tourner vers l'intérieur	4
2. Étreinte.....	4
3. Tésuji qui protège l'œil	4
4. Descente.....	4
5. Blanc peut vivre. Noir peut tuer	5
6. Blanc peut vivre. Noir peut tuer	5

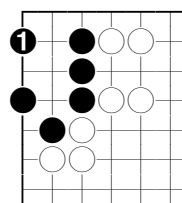
25. Les groupe en J



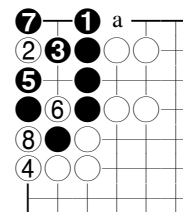
Diag. 1



Diag. 2



Diag. 3



Diag. 4

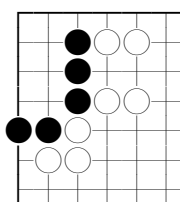
Diag. 1. Le groupe en J (standard) représenté ici est identique au deuxième groupe en L+1, excepté que Noir a effectué une connexion diagonale au lieu d'une connexion solide ; comme ce groupe, il vit ou meurt selon le senté.

Diag. 2. Blanc peut tuer le groupe en J avec le hané en 1, suivi du placement en 3, de la descente en 5 et du sacrifice en 7. On peut échanger l'ordre des coups 1 et 3.

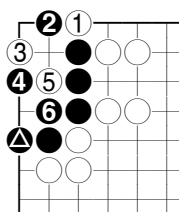
Diag. 3. Noir peut vivre en jouant 1, qui lui donne 6 points de territoire.

Diag. 4. Noir peut également vivre en descendant comme on le voit ici, quand cela peut l'aider sur l'extérieur mais Blanc peut alors réduire son coin à 2 points avec la séquence de 2 à 8. Blanc 8 est uniquement un coup de yosé, de 4 points goté, mais il est important de voir que Blanc peut jouer 4 en senté dans ce diagramme, ce qui n'était pas le cas dans le diagramme 3.

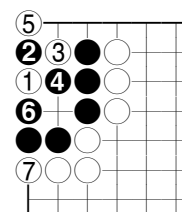
De façon encore plus étonnante, Noir peut vivre avec le hané en "a", comme dans le problème 1.



Diag. 5



Diag. 6



Diag. 7

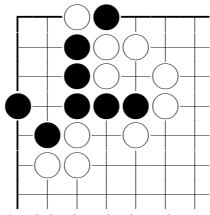
Diag. 5. Voici maintenant le groupe en J droit, dans lequel Noir est descendu droit sur le bord au lieu de la connexion diagonale. Le groupe en J droit est plus résistant que le J standard, et le mieux que Blanc puisse obtenir est un kô. Il y a pour Blanc de nombreuses façons d'attaquer.

Diag. 6. Blanc peut utiliser la même combinaison que dans le diagramme 2 mais la pierre delta est mieux placée et le résultat est un kô. L'ordre des coups 1 et 3 n'est plus inversable (voir problème 2). Comme on peut s'y attendre cette attaque échoue si Noir a un hané sur le bord supérieur. (Problème 3)

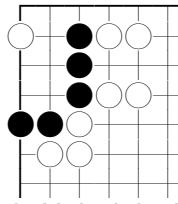
Diag. 7. Quand Noir n'a pas de libertés extérieures, Blanc a un autre point d'attaque avec le tésuji pour supprimer l'œil en 1. Comparons les diagrammes 6 et 7 : dans le Dia 6, c'est Blanc qui prend le kô en premier ; s'il gagne le kô dans le Diag. 7, il capture effectivement une partie du groupe Noir. Chaque attaque a donc ses avantages.

Blanc peut également obtenir un kô en jouant son premier coup en 3 mais ce coup n'a pas d'intérêt spécial.

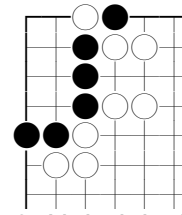
Problèmes



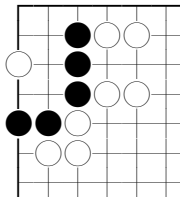
1. Noir doit vivre



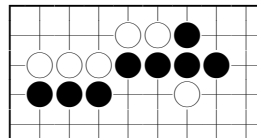
2. Noir doit vivre



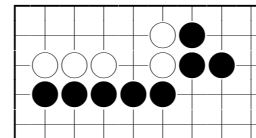
3. Noir doit vivre



4. Noir doit vivre



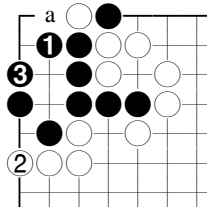
5. Statut ?



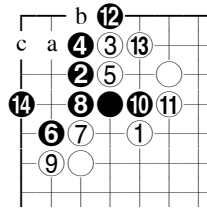
6. Statut ?

Réponses

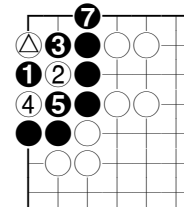
1. Tourner vers l'intérieur



Diag. 1a



Diag. 1b



Diag. 2

⑥ connecte

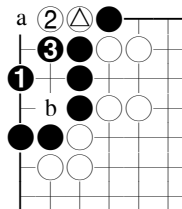
Diag. 1a. Au lieu de capturer la pierre blanche avec "a", Noir doit tourner en 1. Blanc ne peut pas pousser en "a" à cause de la pierre noire derrière ; s'il descend en 2, Noir vit avec 3.

Diag. 1b. Cette position se produit lorsque Noir ignore le double kakari sur sa pierre de handicap et que Blanc l'enferme avec 1. Noir peut vivre dans le coin avec la séquence de 2 à 14, prêt à répondre en "a" si Blanc attaque en "b" ou "c".

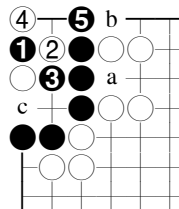
2. Étreinte

Blanc a attaqué de façon incorrecte en △ sans faire au préalable le hané en 7. Noir peut alors vivre en l'étreignant avec 3 et 5, puis en descendant en 7.

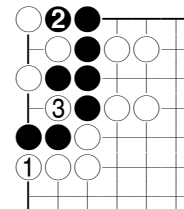
3. Tésuji qui protège l'œil



Diag. 3



Diag. 4a



Diag. 4b

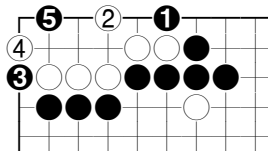
Diag. 3. Noir joue le tésuji de protection d'œil en 1, puis Noir 3 rend "a" et "b" miaï. Dans cette position, Blanc aurait dû attaquer avec △ en 1 ; Noir aurait quand même pu vivre mais Blanc aurait obtenu plus de son attaque comme le montre le prochain problème.

4. Descente

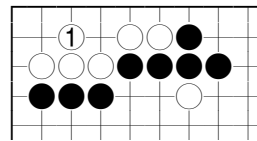
Diag. 4a. Après 1 à 4, Noir descend en 5. S'il n'y avait pas la liberté en "a", Blanc jouerait en "b" et forcerait Noir à disputer un kô pour vivre. Tel quel, Noir est vivant.

Diag. 4b. Dans la fin de partie, Blanc peut capturer deux pierres avec 1, mais attention ce coup perd l'initiative. Noir 2 et Blanc 3 suivent dans cet ordre ou l'ordre inverse.

5. Blanc peut vivre. Noir peut tuer



Diag. 5a

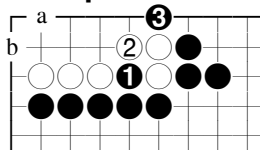


Diag. 5b

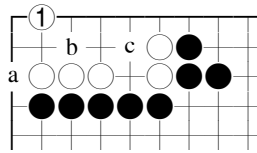
Diag. 5a. Blanc commence avec le hané en 1. Si Blanc connecte en diagonale, il a un groupe en J que Noir peut tuer avec 3 et 5. S'il fait une connexion solide, il aura le second groupe en L+1, que Noir peut tuer également.

Diag. 5b. Lorsque Blanc a l'initiative, le coup 1 est une bonne façon de vivre.

6. Blanc peut vivre. Noir peut tuer



Diag. 6a



Diag. 6b

Diag. 6a. Noir 1 et 3 ramènent à la forme du problème précédent. Si blanc joue 2 en "a", Noir répond en "b"

Diag. 6b. Blanc 1 qui empêche "a" d'être senté, est la façon correcte de vivre ici. Pour comprendre pourquoi blanc joue 1 et non pas "b", il faut envisager l'attaque en "c".