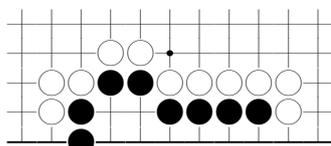


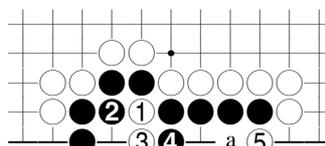
7. Manque de libertés .....	2
Problèmes .....	3
Réponses .....	4
1. Hané. ....	4
2. Blanc peut vivre. Noir peut tuer .....	4
3. Descente .....	4
4. Patience .....	5
5. Tésuji supprimant l'œil .....	5
6. Capture .....	5

## 7. Manque de libertés

Les libertés sont parfois plus importantes que les formes dans les questions de vie et de mort. Il arrive fréquemment qu'un groupe vive ou meurt uniquement parce que l'un des deux joueurs ne peut effectuer une connexion, ou occuper quelque point vital, dû à un manque de liberté.



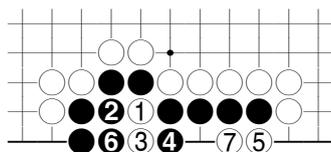
Diag. 1



Diag. 2

Diag. 1. Noir semble avoir plein d'espace pour faire deux yeux dans cette position. Il serait vivant s'il avait une liberté supplémentaire quelque part, mais il n'en a pas et Blanc peut donc le tuer.

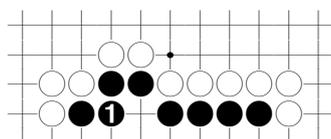
Diag. 2. Blanc commence par 1 et 3 qui menacent de capturer les 5 pierres de gauche. Noir doit donc répondre en 2. Il y a maintenant assez de place à la droite de Noir 4 pour un deuxième œil mais malheureusement, Noir souffre d'un manque de libertés et quand Blanc joue le hané en 5, Noir ne peut pas jouer en "a".



Diag. 3

Diag. 3.

Noir peut récupérer sa liberté en capturant avec 6 mais alors 7 enlève le deuxième œil.



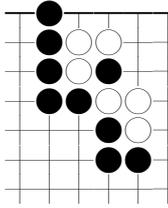
Diag. 4

Diag. 4.

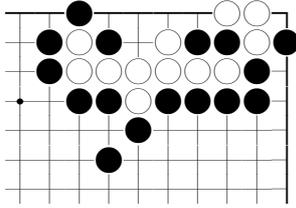
Eh bien, Noir n'a que lui-même à blâmer pour sa mort des diagrammes 1 et 3. S'il avait fait la connexion solide en 1, il aurait été vivant. Sa position est une forme longue de 7 pierres avec une encoche, une forme standard vivante.

Le manque de libertés peut se produire dans de nombreuses formes ; c'est pourquoi, il n'y a pas deux problèmes semblables dans ceux qui suivent.

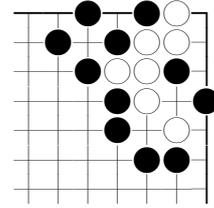
## Problèmes



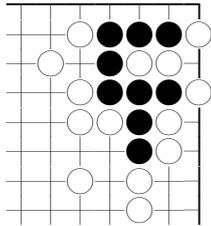
1. Noir tue



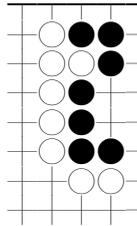
2. Statut



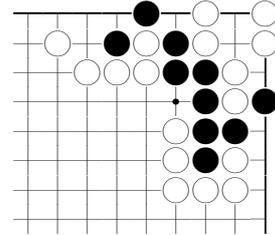
3. Blanc doit vivre



4. Noir joue et vie



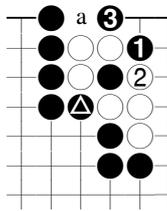
5. Blanc tue



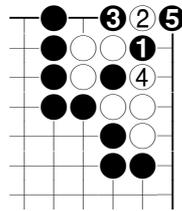
6. Noir doit vivre

## Réponses

### 1. Hané.



Diag. 1a

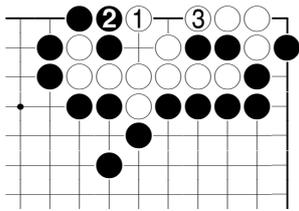


Diag. 1b

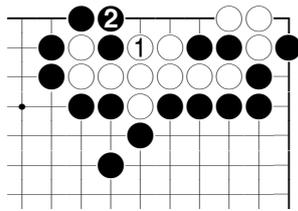
Diag. 1a. Noir commence avec le hané en 1, tésuji de suppression d'œil en corrélation avec la pierre delta. Si Blanc capture avec 2, Noir joue le hané en 3 et Blanc ne peut pas jouer en "a"

Diag. 1b. Blanc peut jouer en 2, mais il ne peut pas capturer 3 à cause de la prise en retour et le résultat est identique au diagramme précédent

### 2. Blanc peut vivre. Noir peut tuer



Diag. 2a

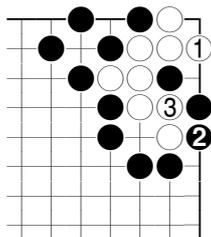


Diag. 2b

Diag. 2a. Blanc vit en jouant 1 et 3. Si Noir joue le premier, il peut tuer Blanc en jouant lui-même en 1.

Diag. 2b. Si Blanc joue 1 ici, il se met lui-même en manque de libertés et meurt.

### 3. Descente

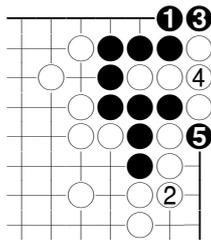


Diag. 3

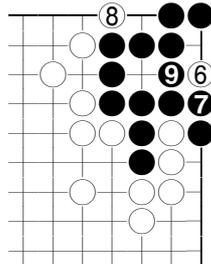
Blanc doit descendre en 1 pour faire un œil dans le coin et préparer le manque de libertés qui empêche Noir de s'échapper avec 2.

Si Blanc jouait 1 en 3, Noir répond en 1 et obtient une mort par kô.

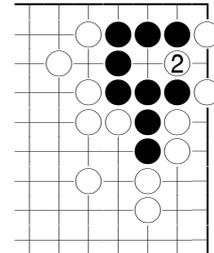
#### 4. Patience



Diag. 4a



Diag. 4b



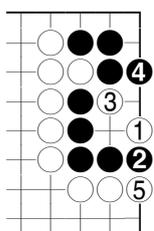
Diag. 4c

Diag. 4a. Noir doit patiemment descendre en 1. Si Blanc répare sa faiblesse avec 2, Noir parvient à capturer 5 pierres blanches suite à son manque de libertés.

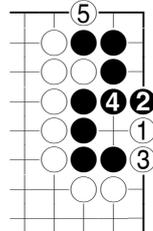
Diag. 4b. Blanc 6 est certes un point vital, mais Noir répond en 7 et peut faire deux yeux avec 9.

Ce serait une grossière erreur de capturer avec son premier coup en 4 du Diag. 1. Blanc recapture en 2 comme dans le Diag. 4c ce qui le dégagerait de son manque de libertés, et Noir serait mort.

#### 5. Tésuji supprimant l'œil



Diag. 5a

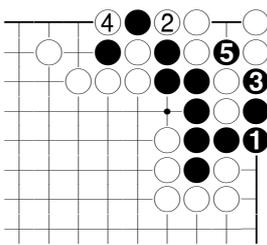


Diag. 5b

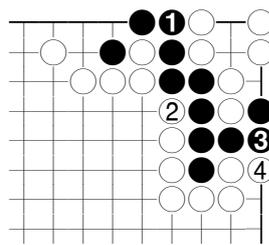
Diag. 5a. Blanc 1, tésuji de suppression d'œil, tire profit du manque de libertés du Noir.

Diag. 5b. Si Noir répond en 2, Blanc 3 menace une prise par uttégáeshi et 5 assène le dernier coup.

#### 6. Capture



Diag. 6a



Diag. 6b

Diag. 6a. Pour vivre, Noir doit capturer des pierres ennemis. La seule façon est de jouer 1, 3 et 5 qui profite du manque de libertés dont Blanc souffre.

Diag. 6b. Si Noir essaye de tout capturer avec 1, c'est lui qui va souffrir de manque de libertés. Après Blanc 4, Noir ne peut pas faire atari suite à son manque de libertés.