

Étude de parties

12 novembre 2014 - par *Maxence LOTHE*
 Transcription : *Bertrand Vachon*

Les cours sur KGS
 Tous les mercredis
 à 21h salle du Club
 de Go de La Rochelle



Première partie

Coups 1 à 28

Les 2 joueurs sont de niveau dan.

Le *fuseki* est croisé (les joueurs prennent les coins en diagonale) ce qui mène généralement à des combats.

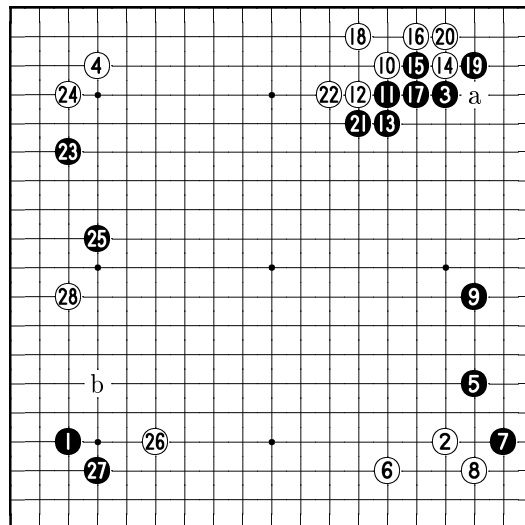
Les territoires seront plus petits et le *komi* prend une grande importance, à l'avantage de Blanc. Noir opte, en général, pour ce genre d'ouverture s'il aime le combat.

Les coups joués sont corrects, les *joseki* sont respectés.

Le coup 28 est une invasion : c'est la fin du *fuseki* (début de partie) et le début du *shuban* (milieu de partie).

Dans l'état, Blanc a une option sur le bord haut et le bord bas, cependant que Noir a une forte influence à droite et pouvait avoir des prétentions à gauche avant l'invasion.

Noir n'a pas de groupe faible (23-25 peut le devenir, mais 1-27 est très solide), alors que Blanc possède deux pierres isolées 26 et 28.



Première partie - coups 1 à 28

La forme de Noir, dans le coin haut-droit donne de l'influence vers le bas et conforte le bord droit. Elle contient cependant un angle vide (11, 13 et 17) et l'échange 21-22 correspond, pour Noir à *pousser derrière*, ce qu'il ne faut normalement jamais faire, selon un proverbe du Go. La coupe en *a* pourra, à terme, être un vrai problème. Enfin, l'influence du mur noir s'appuie sur 9 qui est en 3^e ligne et peut se faire réduire facilement.

L'approche par 26 lutte contre l'influence noire qui se dessine des deux côtés.

La réponse 27 aurait pu être en *b*, ce qui aurait rendu l'invasion 28 plus difficile.

En jouant comme il l'a fait, Noir invite Blanc à entrer dans sa zone ! La forme en *keima* des pierres 25 et 28 est typique de l'invasion en 3^e ligne d'une pierre de 4^e ligne.

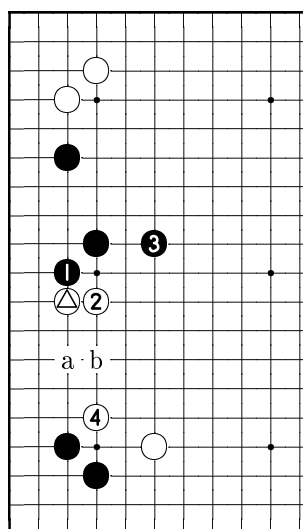
Le coup 29

Diag. a : Noir aurait pu sortir au centre (1 puis 3) et menacer d'attaquer △ par la suite.

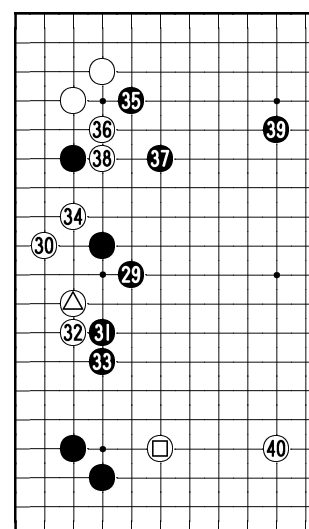
Jouer 1 en *a* n'est pas bon, car Blanc peut ensuite écraser cette pierre basse et connecter ses groupes vers le centre. Par contre, jouer 1 en *b* est meilleur et permet de mettre immédiatement la pression sur la pierre d'invasion △.

Diag. b : dans la partie, Noir joue un coup 29 assez passif. Blanc cherche à le priver de sa base de vie. Noir se contente de le laisser vivre en dessous. Après 36 et 38, Blanc a connecté ses groupes. Il ne lui reste plus que la pierre □ qui soit isolée.

Noir devrait maintenant attaquer la pierre □ en 40, par exemple. Il choisit de continuer à étendre son influence en jouant 39 et c'est Blanc qui joue 40 et consolide sa zone en bas.



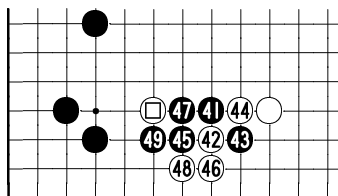
Diag. a - variation après △



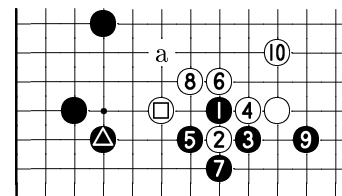
Diag. b - coups 29 à 40

Fin de la partie

Diag. c : Noir décide enfin d'attaquer ☐ avec 41. Blanc la sacrifie en échange d'une position forte sur le bord du bas et du *sente* (initiative).



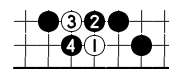
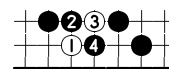
Diag. c - coups 41 à 49



Diag. d - coup 41 : variation

Diag. d : Lors d'une invasion comme 1, si Blanc veut sauver ☐, il doit sortir en a ou 8. S'il résiste comme dans la partie en espérant en plus sauver sa pierre ☐, il en résulte une position très favorable à Noir, d'autant que la forme ▲-5-7 est déjà connectée (voir encadré) !

échecs de coupe de la forme :



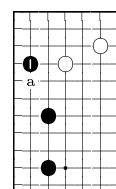
Sans qu'il n'y ait d'erreurs évidentes (excepté 39), Noir paie de la partie son jeu un peu lent. Il abandonne après 80. Voir la partie complète en fin de document

Seconde partie

Les 2 joueurs sont 10 kyu sur KGS. La partie contient des erreurs classiques à ce niveau. L'analyse va mettre en évidence 3 principes importants et 2 formes à retenir (aux coups 9 et 80).

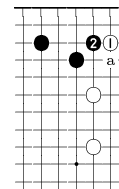
Principes importants :

- 1- approcher du côté ouvert
- 2- approcher une force adverse à distance et en étant solide
- 3- éviter les coups inutiles (lents, fous ou *gote*)



Forme 1

si 1 en a, 2 en 1
coin blanc énorme



Forme 2

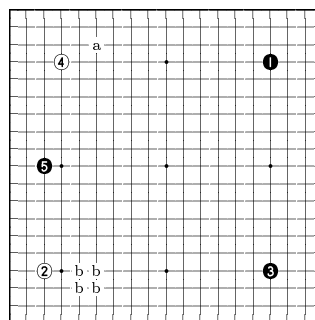
si 3 en a,
tenuki de 4

Début de partie

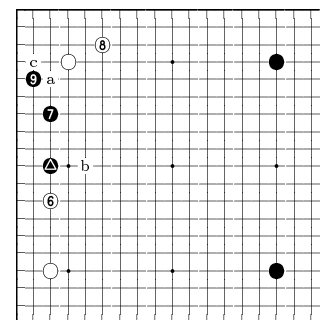
Le début est classique.

Diag. 1 : 5 est une entorse au premier principe et s'approche seule de deux pierres adverses sans le soutien de ses propres forces. Elle est déjà pincée, même si c'est de loin et se trouve très éloignée de ses renforts 1 et 3.

En comparaison, 5 en a n'affronte qu'une seule pierre blanche. Noir n'a pas la pression de la pince et ce coup s'appuie sur 1, plus proche. De façon analogue, un coup en un des points b serait également une approche *côté ouvert*.



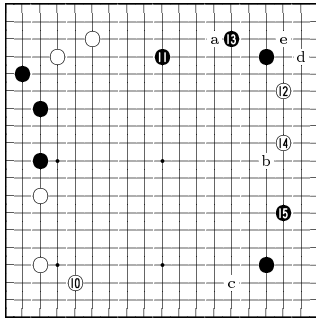
Diag. 1 : coups 1 à 5



Diag. 2 : coups 6 à 9

Diag. 2 : 6 est une bonne réponse qui met tout de suite la pression sur ▲. Noir fait sa base, ce qui est bien. 8 est possible mais un coup préalable en a accentuerait la pression sur le groupe noir. La configuration a-6 est un bon préalable à une attaque de la base noire. L'adversaire va devoir fuir vers le centre (par ex. en b) et Blanc peut alors verrouiller le coin en 8.

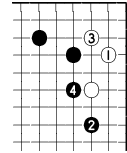
9 aurait dû être en c (voir la forme 1, au début de ce chapitre). La pierre ne peut pas être coupée de la base et si, maintenant, c'est Blanc qui vient en c, il s'octroie un gros coin.



Diag. 3 : coups 10 à 15

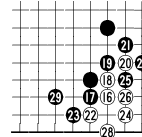
Diag. 3 : Blanc ⑩ fait un *shimari* en bas. Le coin blanc, en haut à gauche, est solide et principe 2, Noir ne devrait pas l'approcher d'aussi près par ⑪, mais plutôt venir en *a*, ou, mieux encore de faire travailler sa propre position en *b*. Blanc approche un coin par ⑫. C'est correct car Noir commence à élaborer une grosse structure en haut à droite. Blanc aurait pu également approcher l'autre coin (côté un peu plus ouvert) en *c*, par exemple.

Noir ⑬ protège et Blanc ⑭ s'étend pour une base de vie. Ce coup peut être précédé de l'échange *d-e*, avec, cependant le risque que Noir pince et enferme Blanc dans le coin comme montré ici. Même si Blanc vit, la situation est favorable à Noir.

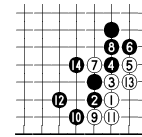


Dans la partie, Noir consolide le coin par ⑮.

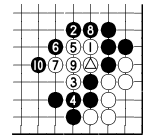
Diag. 4 : Blanc ⑯ envahit maintenant le coin noir au *san-san*. Le diagramme 5a donne la séquence classique de cette invasion et le diagramme 5b montre que la pierre de coupe △ est bien capturée, et sans *shicho*. Dans la partie (diag. 4), Blanc vit, petit, dans le coin et Noir a développé une belle influence vers le centre et le bas.



Diag. 4 : coups 16 à 29



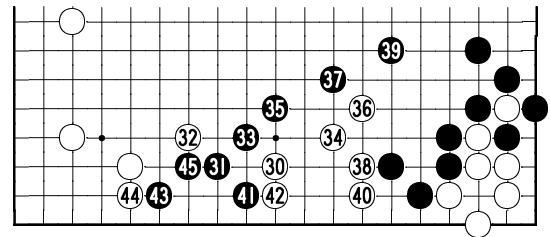
Diag. 5a : invasion...



Diag. 5b : ... et suite

Les coups 30 à 45

Diag. 6 : Le coup ⑳ va à l'encontre du principe 2 qui stipule de **ne pas approcher de trop près une force adverse !** Il aurait été plus efficace en 31, ne permettant à Noir qu'une extension maximale en 30 et gommant ainsi l'influence du mur noir. En approchant trop près, Blanc se fait pincer par ㉑. Il répond en attaquant la pierre de pince. Une fuite vers le centre en 35 aurait été préférable.

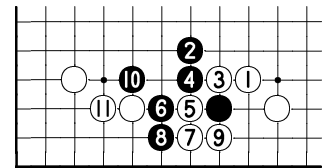


Diag. 6 : coups 30 à 45

La réaction de Blanc à la pince est malheureuse pour plusieurs raisons. L'attaque de la pierre de pince renforce celle-ci, ce qui n'est pas vraiment souhaitable. Le coup à l'épaule n'est pas du bon côté. Il pousse ㉑ vers les forces noires, rendant encore plus fragile la pierre ⑳ qui n'a pas besoin de ça.

Le diagramme 7 propose une variation qui donne un résultat meilleur, mais reste favorable à Noir qui déchire le coin blanc.

Noir va maintenant profiter de la faiblesse de ⑳ pour écraser Blanc sur son mur.



Diag. 7 : coup 30 - var.

Les coups 46 à 65

Diag. 8 : Blanc ④⑥ consolide la zone blanche.

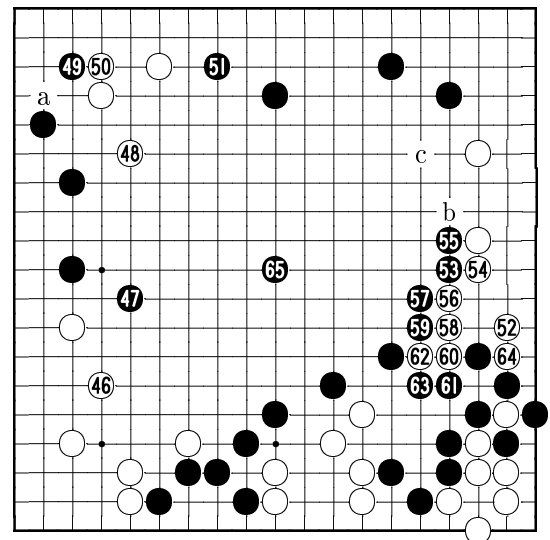
Noir ④⑦ est un coup *flou*, c'est-à-dire un coup qui n'attaque pas, ne défend pas, ne fait pas de points... Il ne poursuit pas d'objectif, ne fait pas réagir l'adversaire et finit en *dame*.

Blanc répond à son tour par ④⑧, un coup flou !

A ce stade là, il n'y a pas d'urgence pour le centre et *a* aurait été un très gros coup pour Blanc ! De fait, c'est Noir qui entre par ④⑨ et Blanc devient faible dans ce qui était son coin. La différence en terme de points est énorme !

Avec ④⑫, Blanc tente de s'étendre sur le côté droit. Étonnamment, avec ④⑮, Blanc s'infiltré dans les forces de Noir, en bas, au lieu de s'avancer vers le centre en *b*. Blanc ne fait ainsi que renforcer Noir !

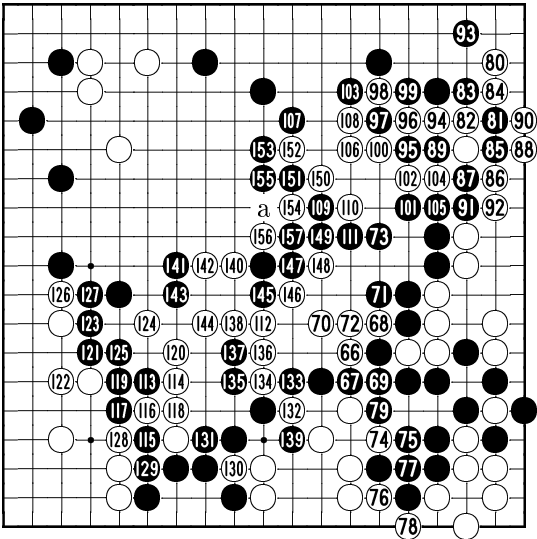
Le coup ④⑭ est *gote* ! Inutile, il permet à l'adversaire de faire *tenuki* (jouer ailleurs). Noir aurait dû profiter de ce coup pour consolider sa forme en *b*, puis poursuivre en *c*. Au lieu de cela, il fait un coup ④⑮ flou au centre.



Diag. 8 : coups 46 à 65

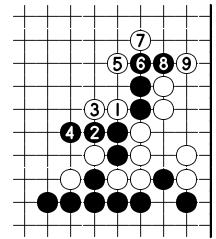
Fin de la partie

Diag. 9 : Blanc commence à exploiter les faiblesses de Noir et entre dans le centre.



Diag. 9 : coups 66 à 157

Blanc 70 est une erreur de direction. Blanc tente de sauver ses pierres. C'est souvent une grave erreur de vouloir le faire à tout prix. Le diagramme 10 montre l'énorme avantage que Blanc aurait obtenu en les sacrifiant ! Après capture des pierres noires, Blanc efface le centre de Noir et menace d'envahir entre les deux groupes noirs du haut.



Diag. 10

Noir 79 est aussi *gote* et cadeau !

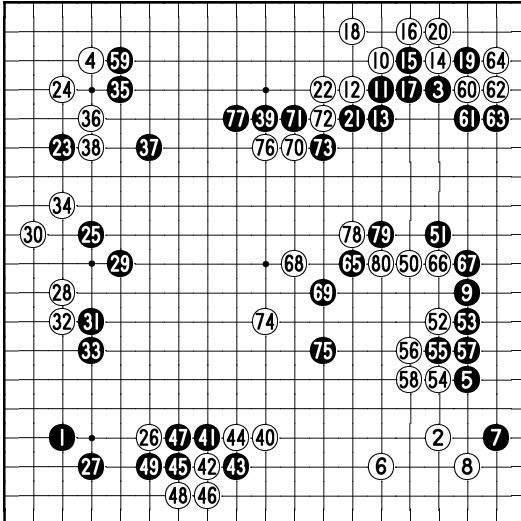
Blanc 80 est trop profond (c'est la forme 2 du début de cette section !). La réponse 81 n'est pas bonne. Noir souhaite couper Blanc, et c'est lui qui est coupé !

Plutôt que de bloquer en 86, Blanc aurait dû construire solide en 87. Maintenant, Noir peut le contenir sur le bord.

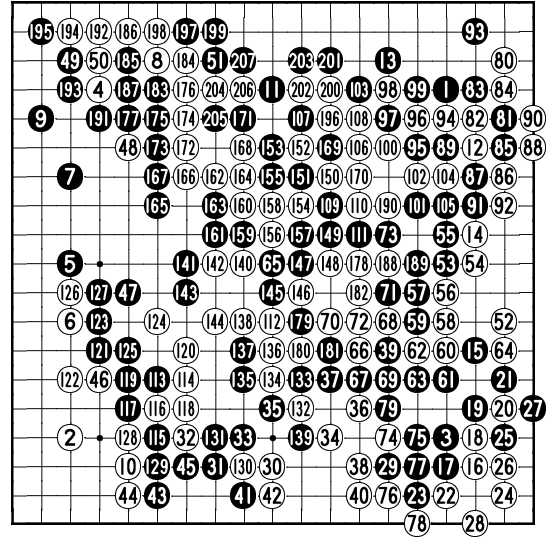
Au lieu de sauver quelques points avec 93, Noir aurait dû consolider sa forme en 94. Blanc exploite immédiatement cette erreur.

Par la suite, Blanc va percer la position de Noir et capturer un groupe central, ce qui lui donne le gain de la partie. À noter (toujours diag. 9) que Noir rate une occasion de sauver ce groupe. 157 en *a* lui aurait permis de connecter et sauver son groupe, de capturer celui de Blanc et, peut-être, de gagner la partie !

Les parties complètes



Première partie



Seconde partie