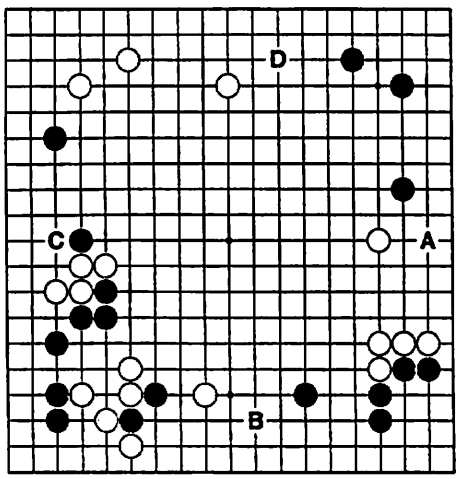
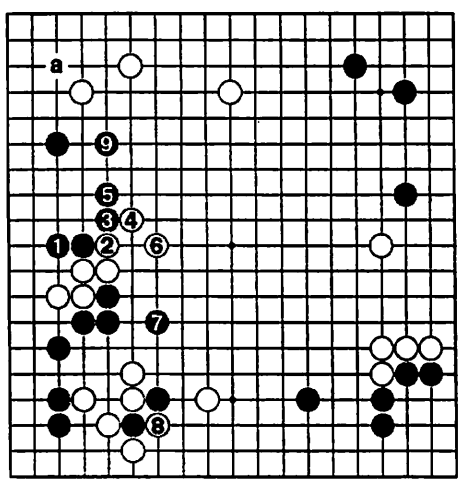
Jeu-concours Igo-kenkyu N°1 : solutions

DÉBUT DE PARTIE

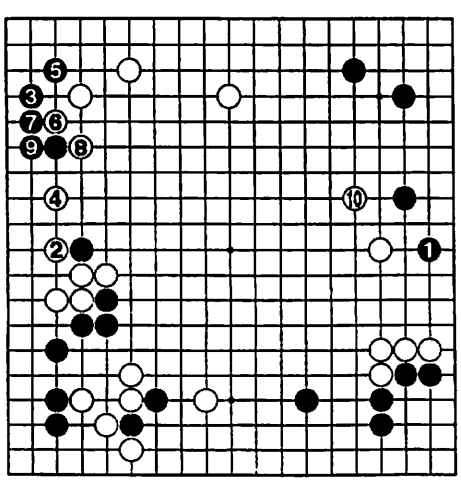
1



Bonne réponse C = 10 pts
A = 8 pts, B = 4 pts, D = 6 pts.

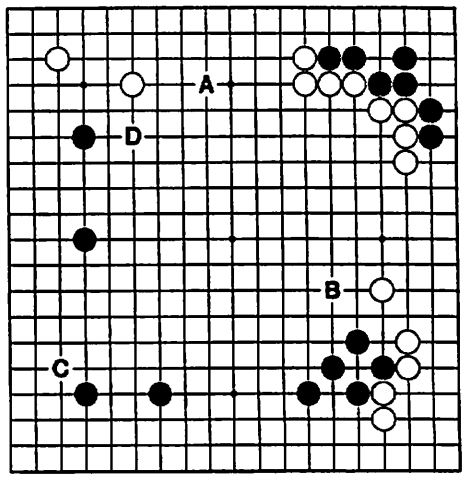


Suite possible. Il reste l'invasion en "a".

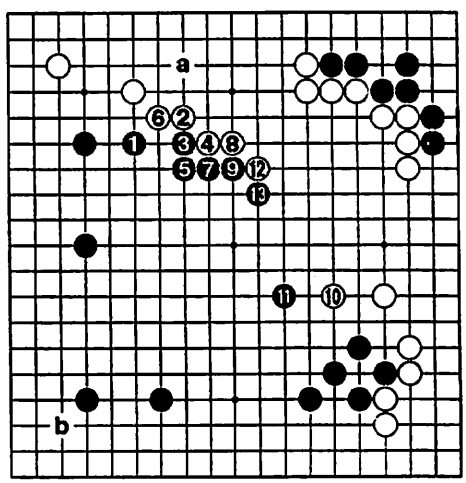


Noir 1 est un point vital, mais l'urgence est sur le bord gauche.

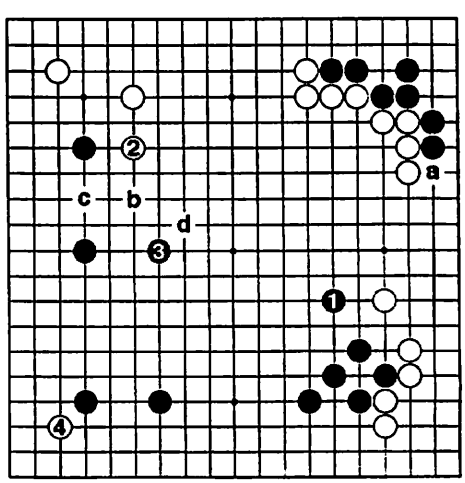
2



Bonne réponse D = 10 pts
A = 4 pts, B = 8 pts, C = 6 pts.



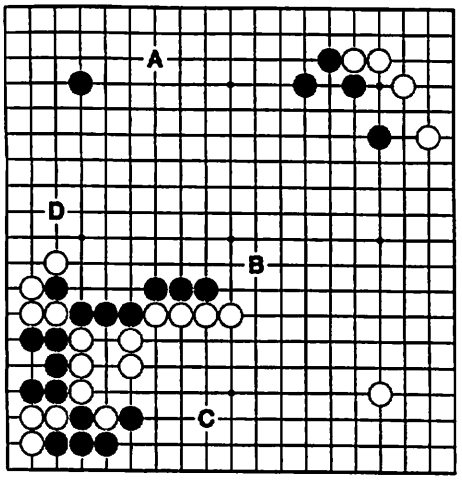
Suite possible (si blanc ne répond pas à noir 1, noir envahit en "a"). T rès beau moyo noir . L'invasion en "b" est relativement petite.



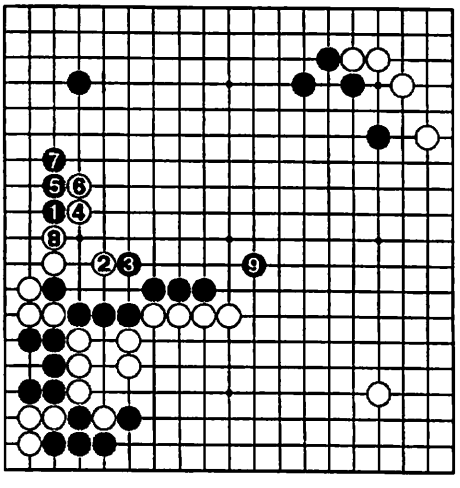
Mauvaise direction : noir joue trop près de sa force et blanc est ouvert en "a". Après l'invasion au san-san, il restera blanc "b", noir "c", blanc "d".

MILIEU DE PARTIE

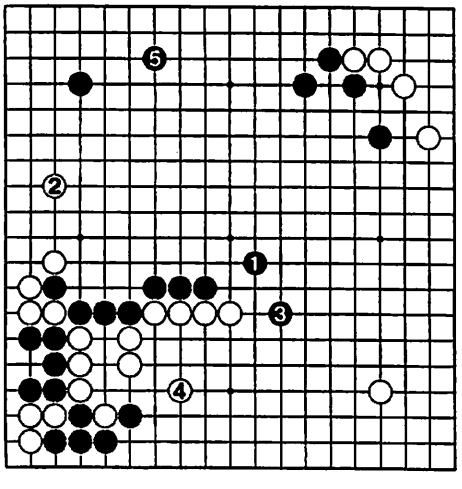
3



Bonne réponse D = 10 pts
A = 6 pts, B = 8 pts, C = 4 pts.

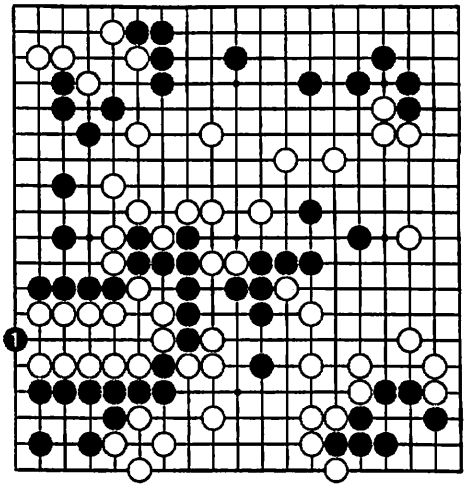


Suite possible. Noir prend l'avantage en attaquant blanc.

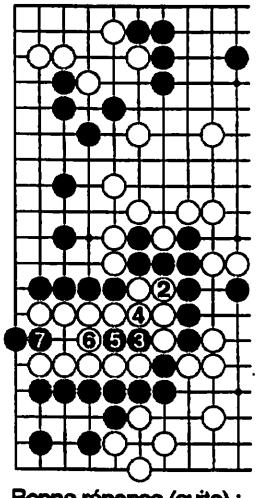


Noir 1-3 paraît être une bonne idée, mais se révèle inéfficace dans cette partie. Blanc se stabilise facilement.

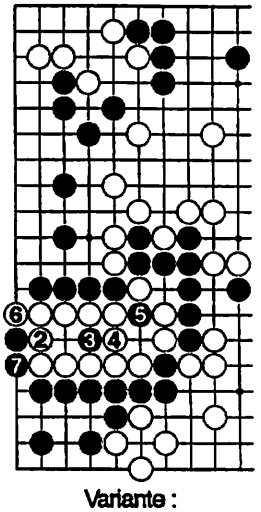
4



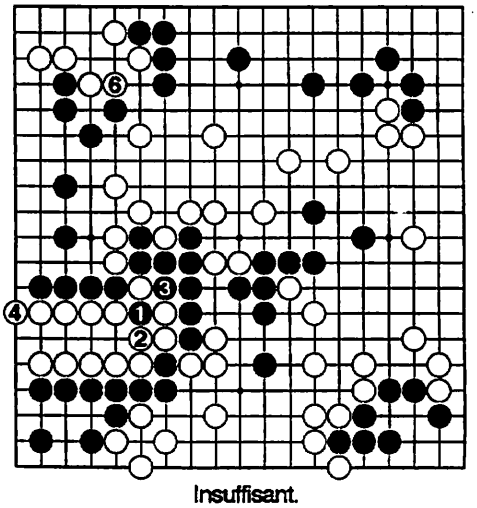
Bonne réponse ; 10 pts
(1 bonne réponse)



Bonne réponse (suite) :
blanc est mort.



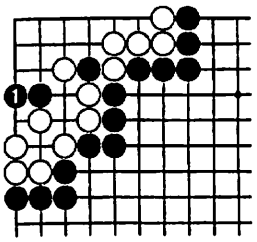
Variante :
blanc est mort.



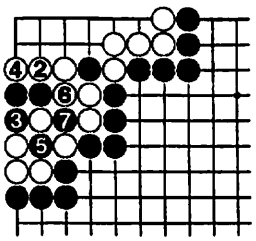
Insuffisant.
❺ prend le ko en 1 (3 pts).

TactiGo

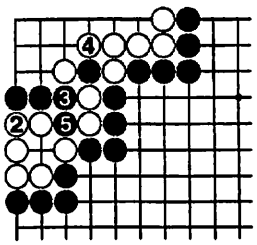
LECTURE



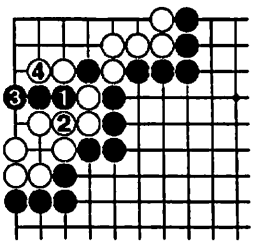
5 : Correct (10 pts).



5 : Suite.

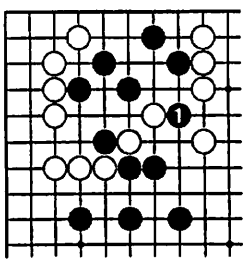


5 : Variante.

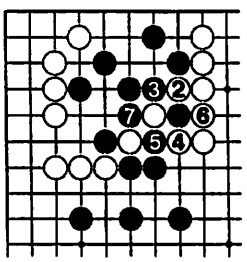


5 : Faux (0 pt).

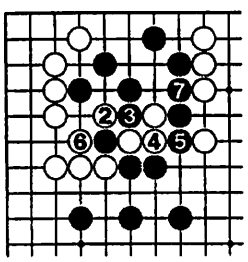
TESUJI



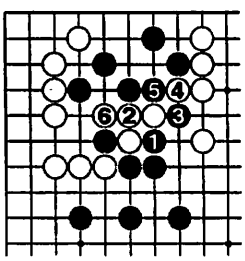
6 : Correct (10 pts).



6 : Suite.

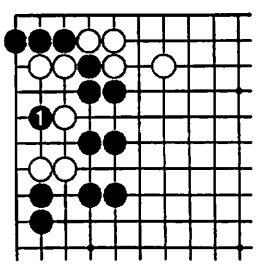


6 : Variante.

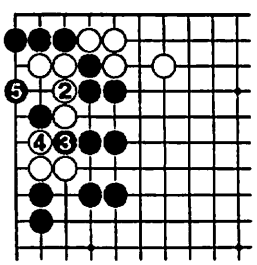


6 : Faux (0 pt).

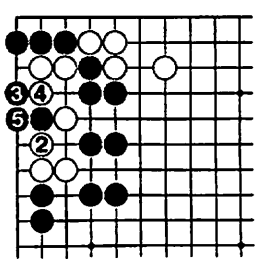
SEMEAI



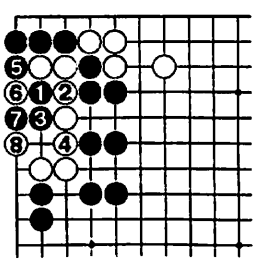
7 : Correct (10 pts).



7 : Suite.

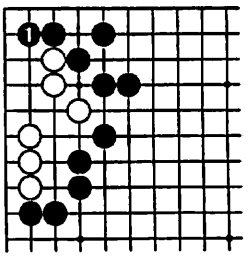


7 : Variante.

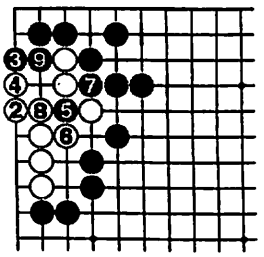


7 : Faux (0 pt).

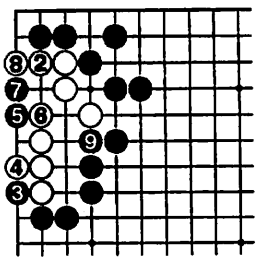
TSUME GO



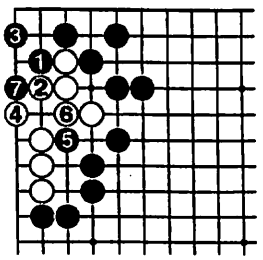
8 : Correct (10 pts).



8 : Suite.

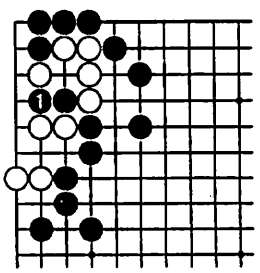


8 : Variante.

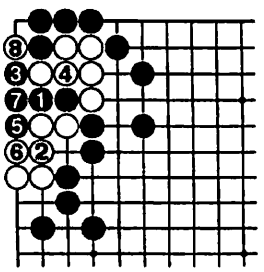


8 : Faux ; ko (0 pt).

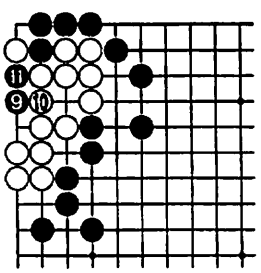
Problème 9 : 40% de bonnes réponses



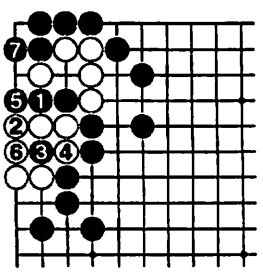
9 : Correct (10 pts).



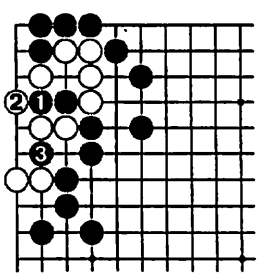
9 : Suite...



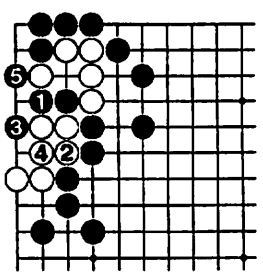
9 : Suite.



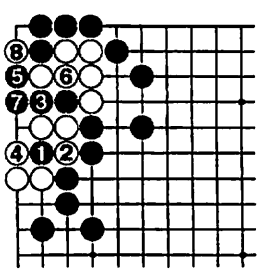
9 : Variante.



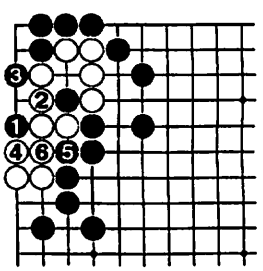
9 : Variante.



9 : Variante.



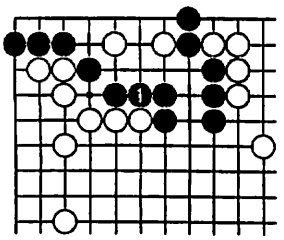
9 : Faux (0 pt).



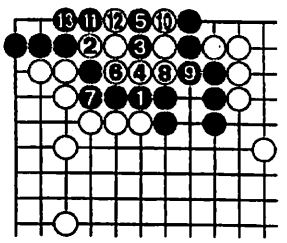
9 : Faux (0 pt).

YOSE

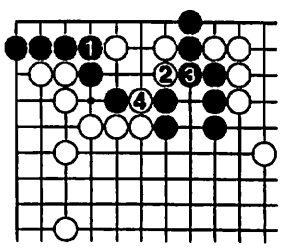
30% de bonnes réponses



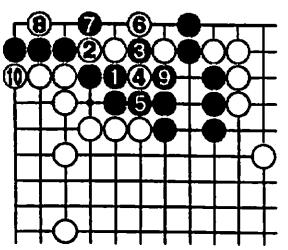
10. Correct (10 pts).



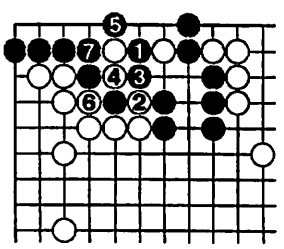
10. Suite.



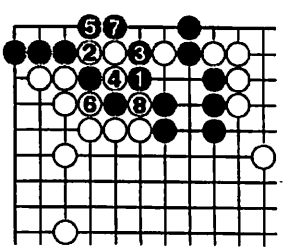
10. Faux (3 pts).



10. Faux (3 pts).



10. Faux (3 pts).



10. Faux (3 pts).

Résultats du jeu-concours N°1

Réponses collectives

1er : Montpellier (8 participants) 83 pts
2ème : Grenoble (7 part.) 81 pts
3ème : Besançon (3 part.) 79 pts
4ème : Bédarrides (3 part.) 77 pts
5ème : Nevers (7 part.) 73 pts
6èmes : Angers (10 part.) & Brest (5 part.) 71 pts
8ème : Caen (6 part.) 51 pts
9ème : Nantes (5 part.) 41 pts

C'était en 1992 !

TactiGo

Mode d'emploi

Périodicité

TactiGo est mensuel. Cette année, il sera envoyé gratuitement au début de chaque mois aux clubs qui en font la demande. Pour cela, il faut retourner le bulletin d'abonnement ci-dessous. TactiGo est conçu pour une utilisation collective. Cependant, les joueurs isolés peuvent s'abonner à titre onéreux (100 F pour l'année / 10 numéros).

Méthode

Les responsables de club pourront faire photocopier l'exemplaire reçu et distribuer les feuilles aux joueurs intéressés. Les réponses au jeu-concours, individuelles ou collectives, doivent être adressées avant le 20 de chaque mois à l'adresse suivante : Go Club Lin Haifeng - 24, rue Fresnel - 87000 LIMOGES.

TactiGo / Go Revue Française de Go

Nous essaierons de faire une liaison entre TactiGo et Go Revue Française de Go : certains thèmes seront abordés dans la feuille technique, puis développés, approfondis, dans la revue, avec parfois des problèmes de contrôle dans les feuilles suivantes. Il est demandé aux clubs un maximum de collaboration. Ainsi, un commentaire de partie fait dans un club peut faire l'objet d'une publication dans la revue.

Echanges

Nous attendons beaucoup de réponses et d'échanges autour de TactiGo. Nous avons prévu d'envoyer les 2 premiers numéros à tous les clubs français et périphériques ; ensuite, la feuille technique sera réservée aux clubs et joueurs isolés réellement intéressés qui en auront fait la demande. Les remarques, suggestions et propositions diverses doivent être adressées au Go Club de Limoges.

Jeu-concours

Pensez à y participer ! Le nombre de participants est encore trop limité. Nous avons besoin de connaître vos lacunes pour vous proposer des problèmes susceptibles de vous faire progresser...

TactiGo
BULLETIN D'ABONNEMENT

Nom du club :
Adresse postale du club :

Nom & Prénom :
Adresse :