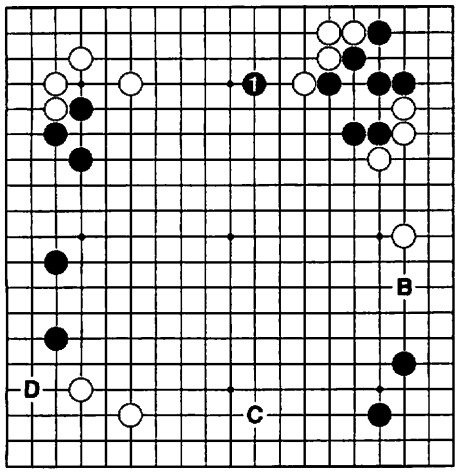
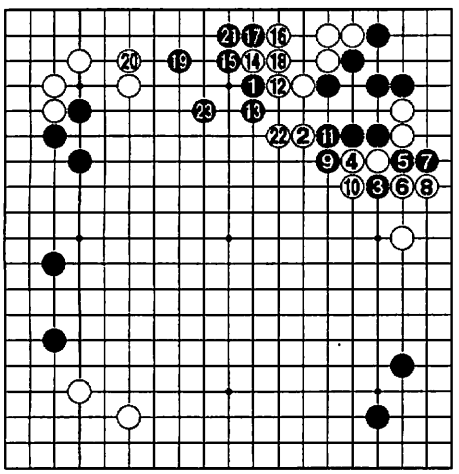
DÉBUT DE PARTIE

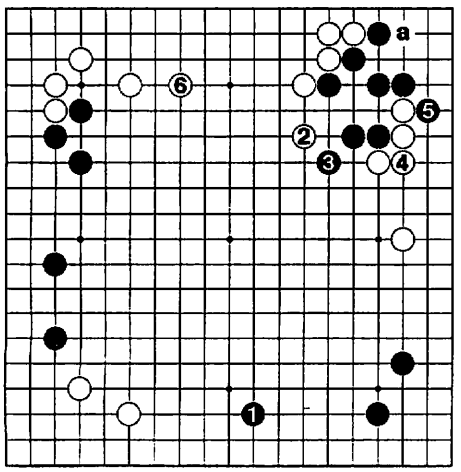
1



Bonne réponse A = 10 pts
B = 6 pts, C = 8 pts, D = 4 pts.
(6 bonnes réponses sur 15 - Japon : 52%)

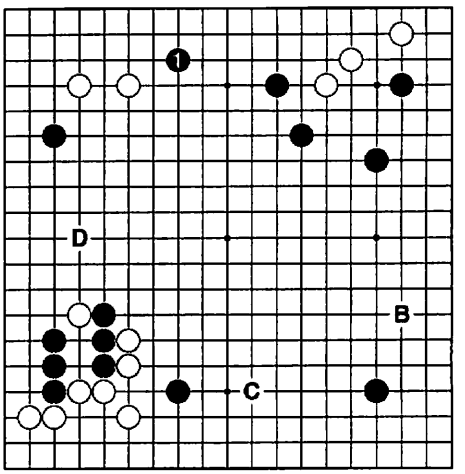


Quand il y a des pierres faibles, priorité à l'attaque (avant les gros points).
Remarquer la manœuvre habile de noir (avec 3 - 5 - 7)

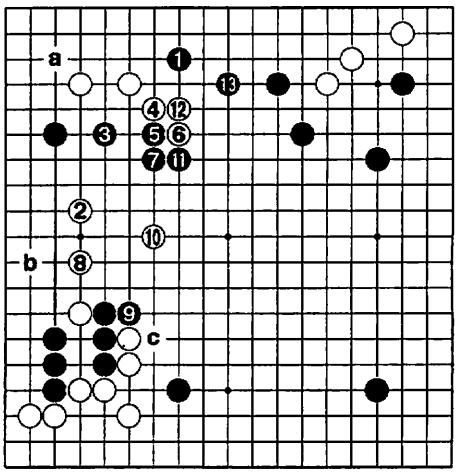


Noir 1 est gros, mais blanc 2 prend l'initiative en haut : noir doit défendre sa faiblesse en "a", et blanc construit alors 40 points de territoire.

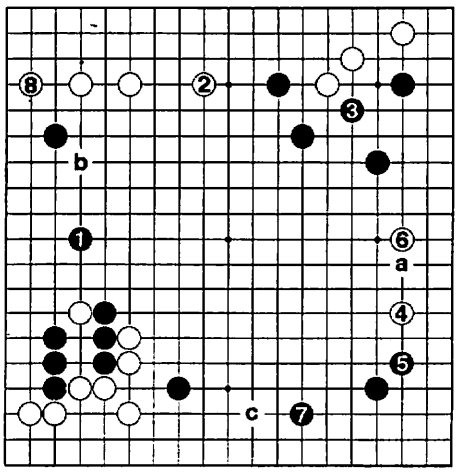
2



Bonne réponse A = 10 pts
B = 6 pts, C = 4 pts, D = 8 pts.
(Pas de bonne réponse ; Japon : 11%)

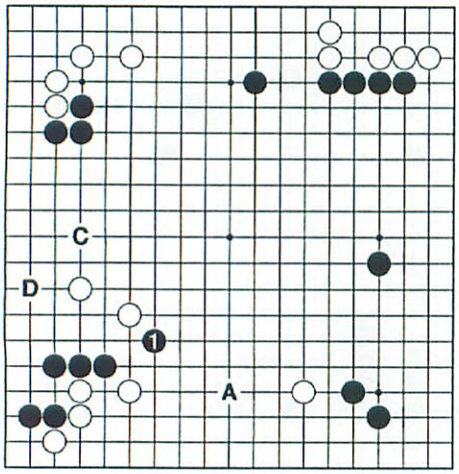


Ça c'est du go ! Noir est prêt pour une bataille généralisée. Après noir 13, blanc a deux groupes faibles (le coin NO avec le san-san ouvert en "a" et le bord ouest). Noir peut faire shinogi avec son groupe SO (possibilités en "b" et "c")

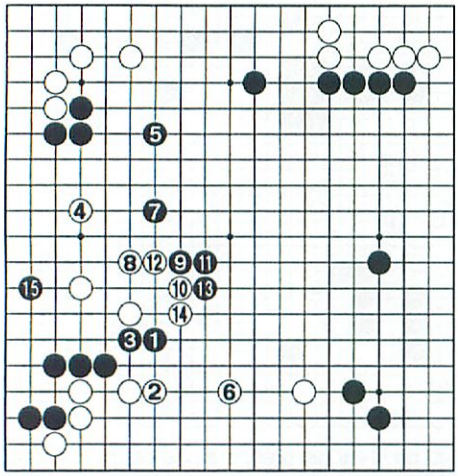


Noir 1 est joseki, mais dans cette situation trop passif. Après B4, noir en "a" est possible, mais le coin SE souffre. Après B8, si noir "b", blanc "c".

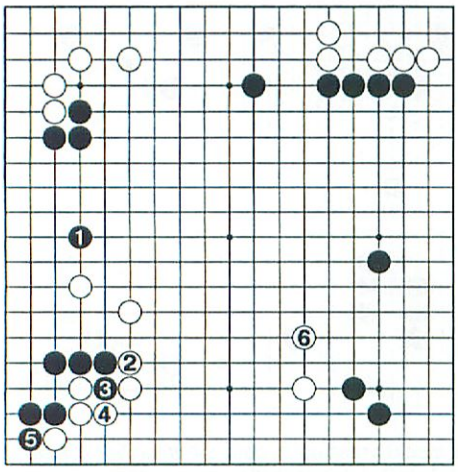
3



Bonne réponse B = 10 pts
7 bonnes réponses sur 15
Japon : 73% de bonnes réponses
A = 4 pts, C = 8 pts, D = 6 pts.

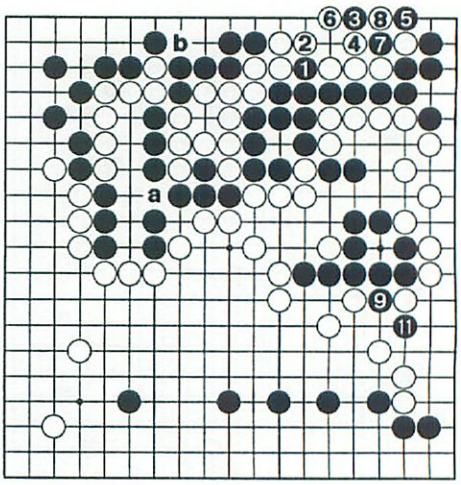


Noir 1 est un coup urgent qui sépare les groupes blancs. Blanc 2 est obligatoire. Après 5 - 7 - 9 - 11 - 13, noir dessine un magnifique moyo.



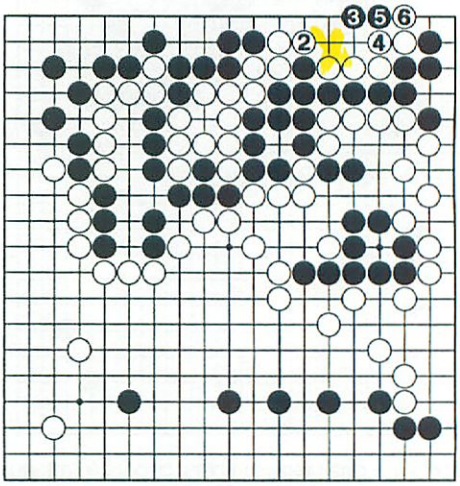
Noir 1 manque d'inspiration ; blanc 2 menace le groupe noir SO, et blanc peut sauter le premier dans le centre avec 6.

4

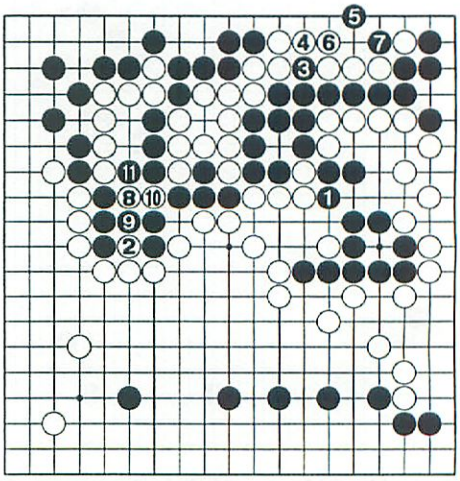


⑩ connecte en ❸

Bonne réponse ; 10 pts
(Pas de bonne réponse - Japon : 45% de bonnes réponses)
La combinaison noire 1-3 provoque un ko. Blanc n'a qu'une menace en "a" ("b" n'est pas une menace).



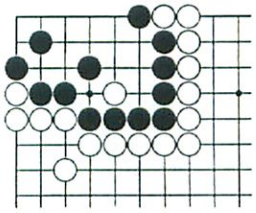
Blanc ne peut pas répondre en 4 :
il se fait prendre sans condition.



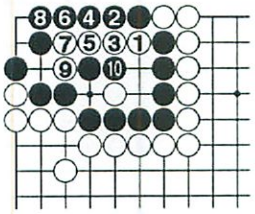
⑫ en ⑩
Si noir 1 pour faire vivre le groupe du centre, blanc gagne le semeai (7 points)

LECTURE

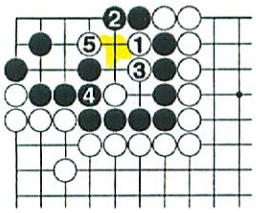
Problème 5 : 8 bonnes réponses sur 15 (Japon : 32%)



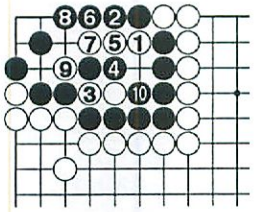
5 : Non (10 pts).



Rien ne marche pour blanc



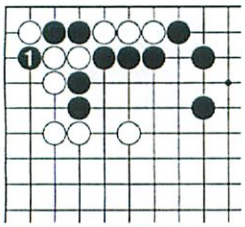
5 : Variante.



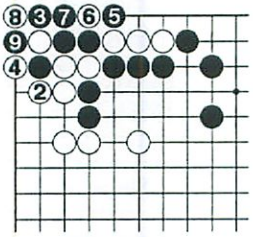
5 : Variante.

TESUJI

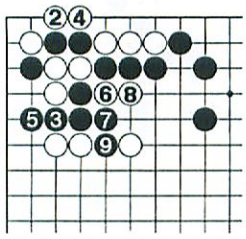
Problème 6 : 10 bonnes réponses sur 15 (Japon : 65%)



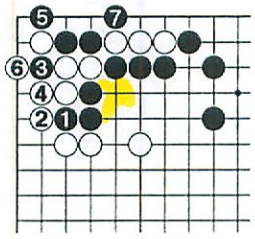
6 : Correct (10 pts).



6 : Suite ; ko



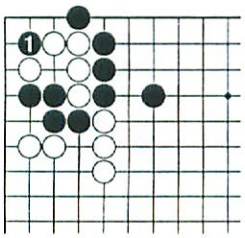
6 : Variante ; noir prend l'extérieur



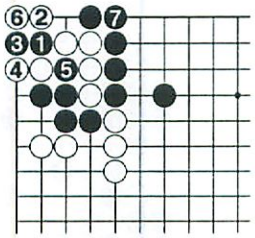
6 : Inversion des coups ; moins bon pour noir (7 pts)

TESUJI

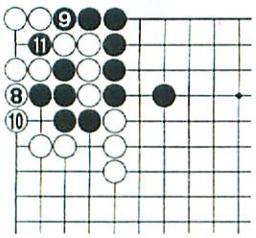
Problème 7 : 10 bonnes réponses sur 15 (Japon : 52%)



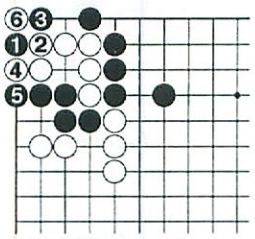
7 : Correct (10 pts).



7 : Suite.



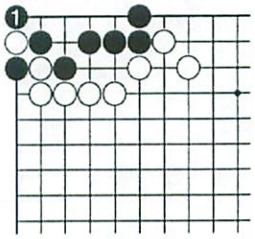
7 : Suite.



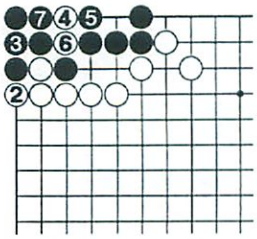
7 : Erreur ; ko (5 pt).

TSUME GO

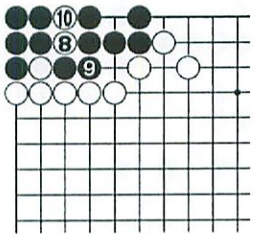
Problème 8 : 13 bonnes réponses sur 15 (Japon : 54%)



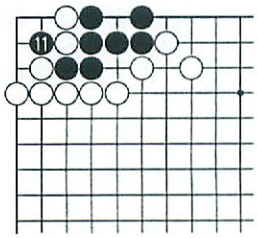
8 : Correct (10 pts).



8 : Suite...



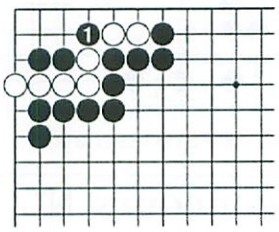
8 : Suite...



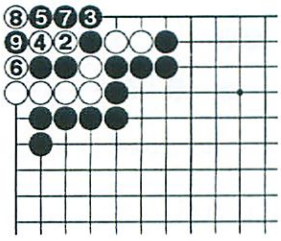
8 : Suite.

TSUME GO

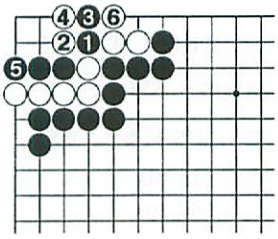
Problème 9 : 6 bonnes réponses sur 15 (Japon : 21%)



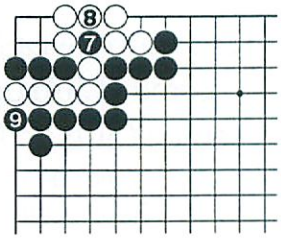
9 : Correct (10 pts).



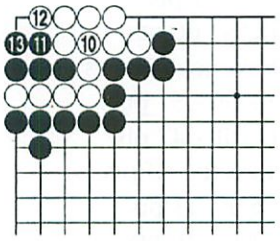
9 : Suite ; ko



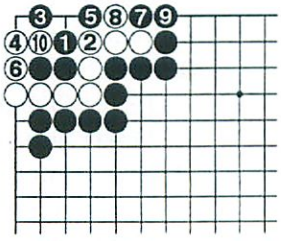
9 : Variante ; blanc est mort.



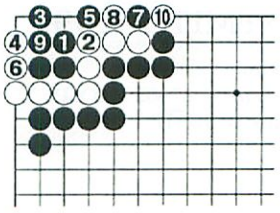
9 : Suite...



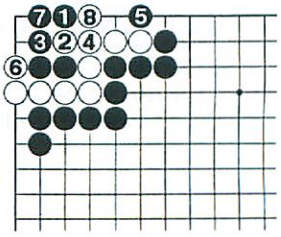
9 : Suite.



9 : Erreur ; il n'y a pas ko !



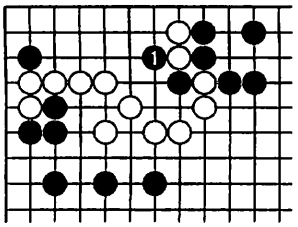
9 : Variante ; blanc est vivant par double ko !



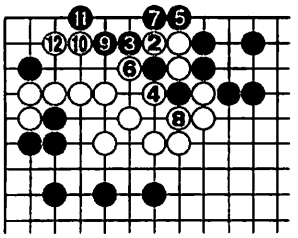
9 : Blanc est vivant !

YOSE

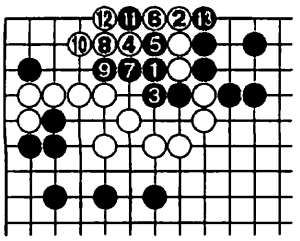
Problème 10 : 8 bonnes réponses sur 15 (Japon : 52%)



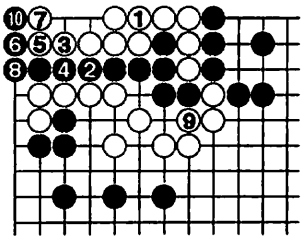
10. Correct (10 pts).



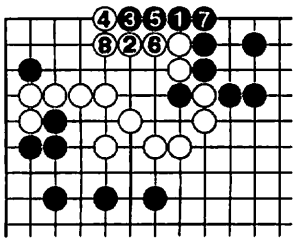
10. Suite.



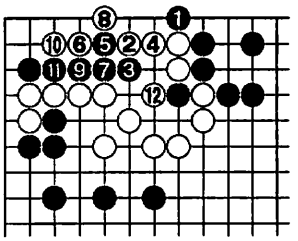
10. Variante



10. Suite



10. Hane : insuffisant (5 pts).



10. Noir 3 ne marche pas...

Résultats du jeu-concours N°2

CLASSEMENT

1er : Club de La Martinique - 95 pts
2ème : Club de Nantes - 89 pts
3ème : Club de Bédarrides - 86 pts
4ème : IKEDA Takuya - 85 pts
5ème : Club de Rouen - 84 pts
6ème : Club de Grenoble - 81 pts
7ème : Club de Nevers - 76 pts
8ème : Club de Caen - 71 pts
9ème : Arnaud FREDON - 66 pts
10ème : Club d'Aix-en-Provence - 58 pts
11ème : Club de Besançon - 57 pts
12ème : Patrice FONTAINE - 47 pts
13ème : Club de Courbevoie - 43 pts
14ème : Club du Trégor - 41 pts
15ème : Jean-Yves LODS - 26 pts

Partie à regarder et à commenter...

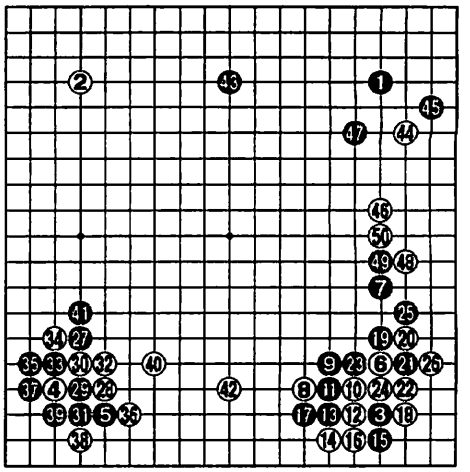


Figure 1 : 1—50

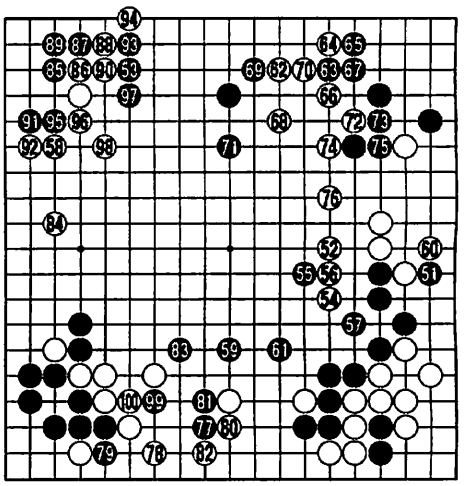


Figure 2 : 51—100

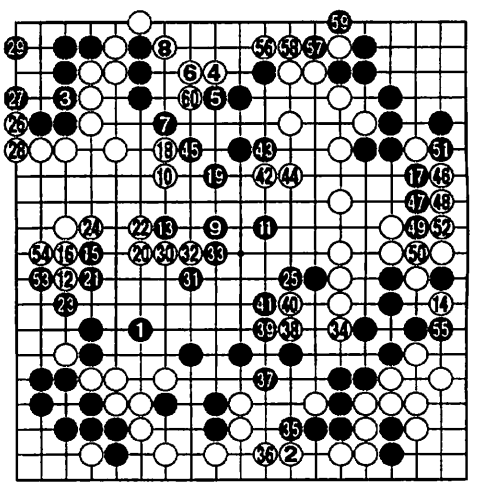


Figure 3 : 101-160

Quel est le niveau des joueurs ?
Quels sont les coups les plus remarquables, les plus discutables ?