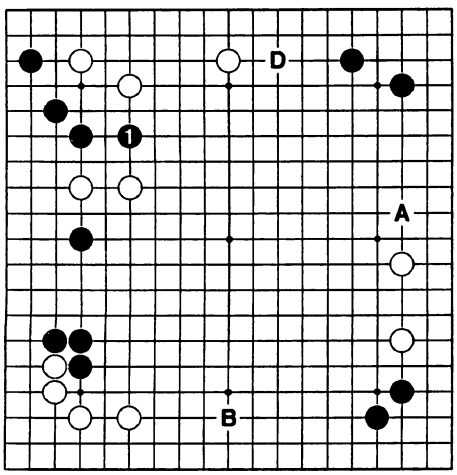
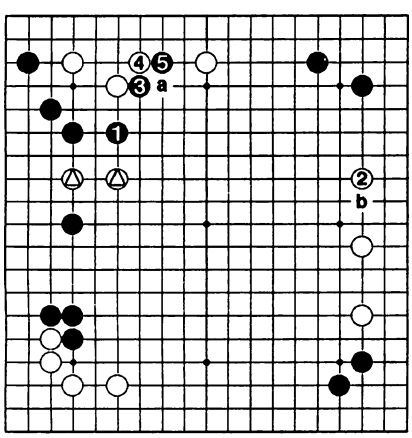
Jeu-concours Igo-kenkyu N°6 : solutions

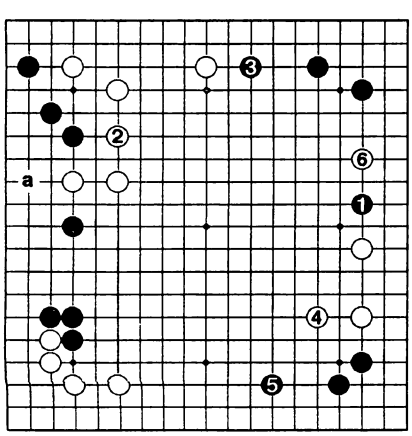
1. DÉBUT DE PARTIE



Bonne réponse C = 10 pts
A = 8 pts, B = 4 pts, D = 6 pts
Bonnes réponses : France = 4/6 ; Japon = 52%
A, B et D sont des gros points "oba", tandis que la réponse C est un coup d'attaque.

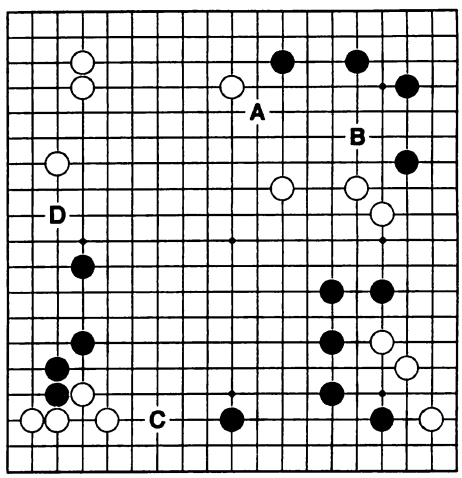


Noir 1 travaille sur deux tableaux : il isole 2 pierres blanches Δ, et fait peser une lourde menace sur les pierres blanches du bord nord. Si blanc répond en "a", noir ira s'étendre en "b". Si blanc joue 2 ici, noir 3-5 est très sévère.

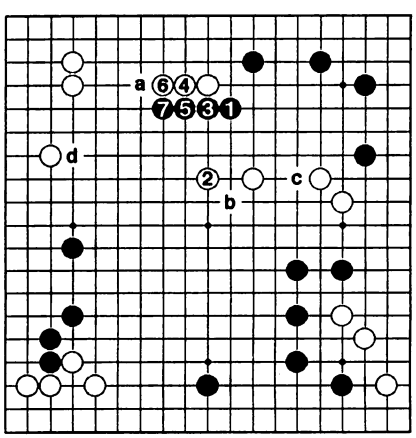


Noir 1 laisse à blanc la possibilité de se consolider avec 2. Nouvelle extension noire avec 3, mais après l'échange 4-5, blanc se sent tranquille pour tenter l'invasion en 6.

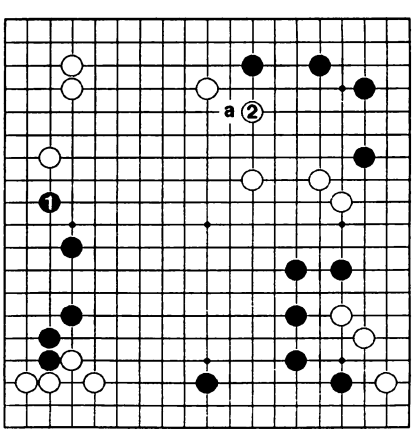
2. DÉBUT DE MILIEU DE PARTIE



Bonne réponse A = 10 pts
B = 6 pts, C = 6 pts, D = 8 pts
Bonnes réponses : F = 4/6 ; J = 79%



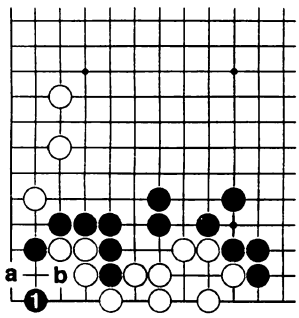
L'idée maîtresse dans cette partie doit être d'attaquer les pierres blanches du centre. L'attaque doit se faire à grande échelle. Après noir 7, si blanc joue "a", le nozoki noir "b" révèle une faiblesse en "c" dans la forme blanche. Si blanc se protège au centre (au lieu de jouer en "a"), noir peut combiner par exemple avec "d".



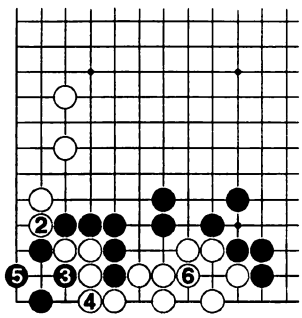
Si noir joue ailleurs, blanc se précipite en 2 (ou en "a") et ce n'est pas si simple pour noir.

3. TESUJI

Bonnes réponses : F = 3/6 ; J = 56%



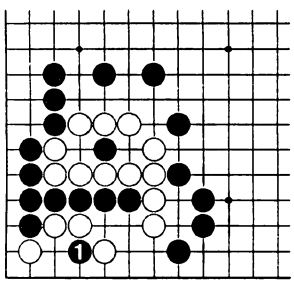
Noir 1 est tesuji (10 points)
Noir 1 en "a" : 5 pts
Noir 1 en "b" : 3 pts



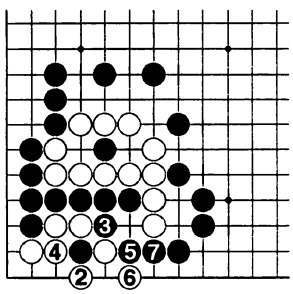
Suite. Si blanc coupe avec 2, noir peut vivre dans le coin et blanc doit vivre à son tour.

4. TESUJI

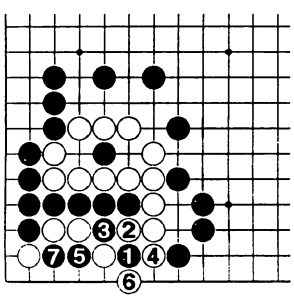
Bonnes réponses : F = 2/6 ; J = 23%



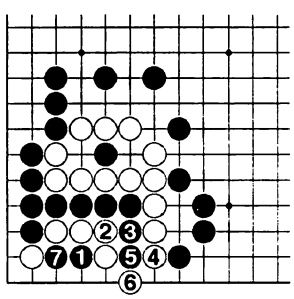
Correct : 10 points.



Suite. Blanc peut prendre cette pierre de sacrifice et vivre dans le coin, mais il perd son grand groupe du centre.



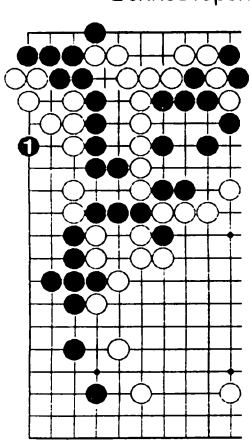
Ce coup noir 1 permet de prendre le coin, mais laisse le grand groupe blanc vivre (7 points).



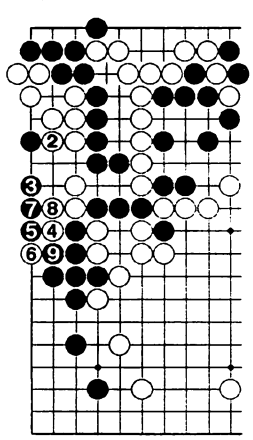
Variante: blanc perd tout.

5. MILIEU DE PARTIE

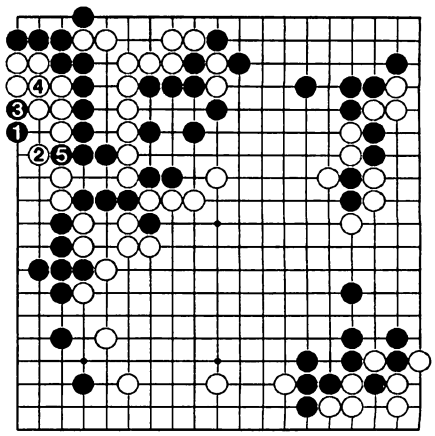
Bonnes réponses : F = 2/6 ; J = 33%



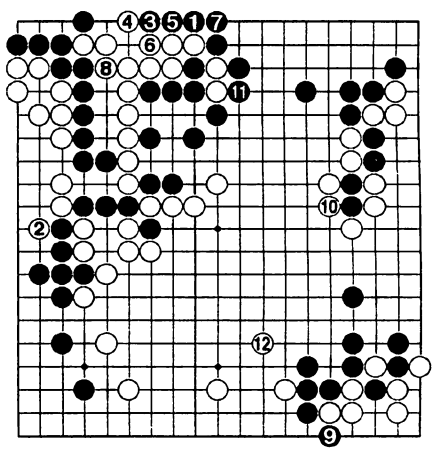
Correct : 10 points



Suite : avec 3 noir réussit à se connecter . Le groupe blanc n'a qu'un œil et noir gagne le semeai.



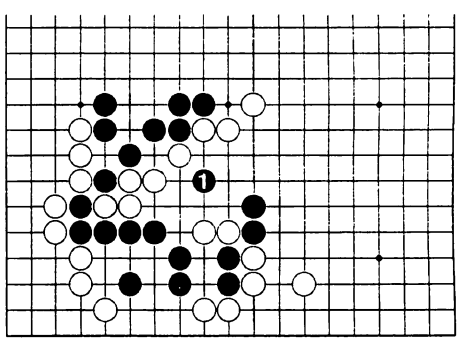
Si blanc 2 ici, noir 3.



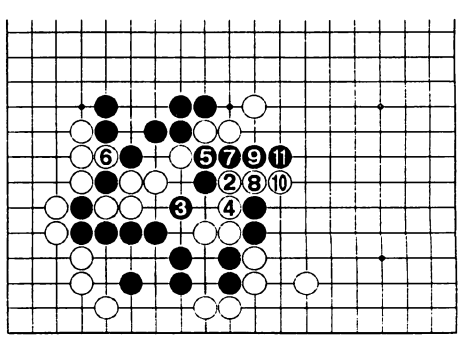
Dans cette variante, noir obtient un seki dans le coin NO et va tuer le groupe du coin SE avec 9. Blanc 12 entre dans le yose (7 points). Noir 1 en 9 : 7 points.

6. LECTURE

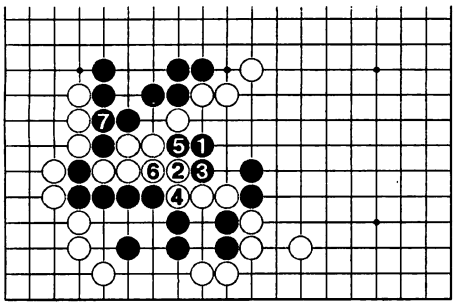
Bonnes réponses : F = 3/6 ; J =28%



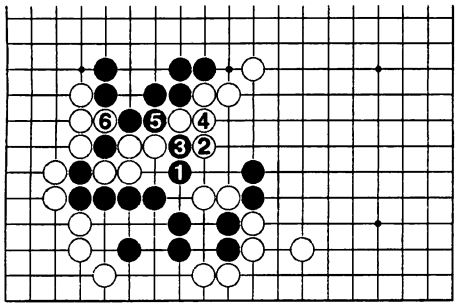
Dia. 1 : Correct (10 points)



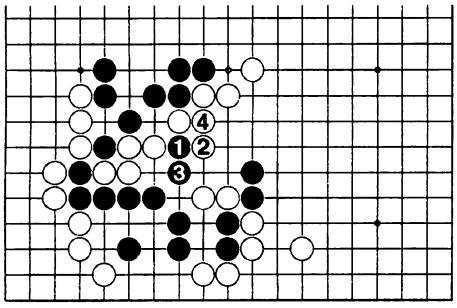
Dia. 2 : Suite. Le tsuke-koshi blanc 2 est une bonne réponse, mais 3 et 5 sont sente et noir parvient à s'échapper dans le centre.



Dia. 3 : Variante. Blanc 2 ne marche pas du tout.



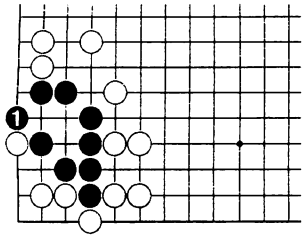
Dia. 4 : Le kosumi noir 1 ici ne marche pas (0 pt.).



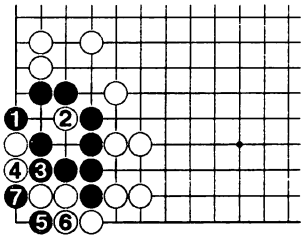
Dia. 5 : Noir 1 ici ne marche pas non plus (0 pt.).

7. TSUME GO

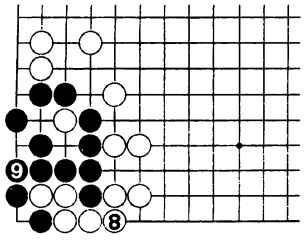
Bonnes réponses : F = 3/6 ; J = 31%



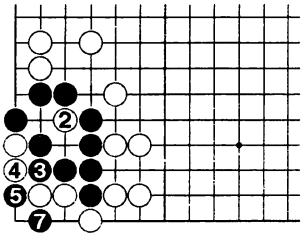
Noir vivant. Correct (10 pts).



Suite. Blanc essaie de tuer, mais noir 5 est tesuji.



Suite. Noir est vivant.

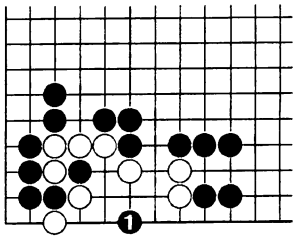


Blanc 6 en 4
Si Noir 5 ici : ko (7 pts).

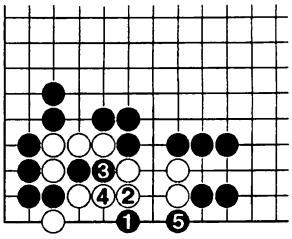
L'équipe de TactiGo vous souhaite bonnes vacances !
Prochain numéro à la rentrée d'octobre.

8. TSUME GO

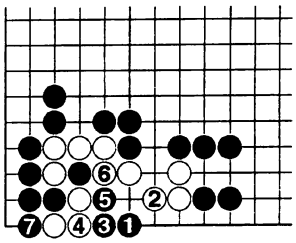
Bonnes réponses : F = 1/6 ; J = 18%



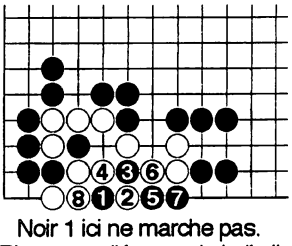
Blanc mort. Correct (10 pts).



Suite.



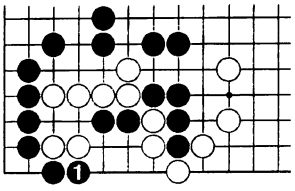
Variante



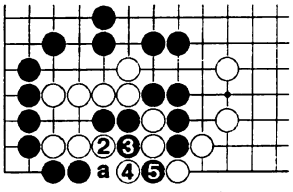
Noir 1 ici ne marche pas. Blanc peut "écraser le ko" ; il est vivant (0 pt).

9. YOSE

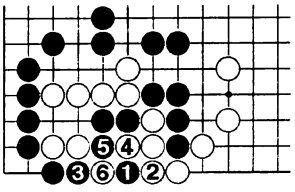
Bonnes réponses : F =2/6 ; J = 21%



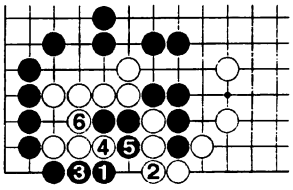
Correct (10 pts)



Suite. 6 au-dessus de 5. Noir récupère ses pierres. Si B2 en "a", N4.



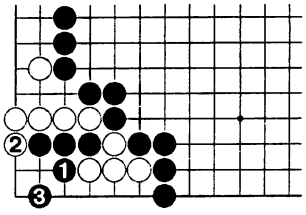
Noir 1 ici : ko ; insuffisant (voir énoncé) : 7 points.



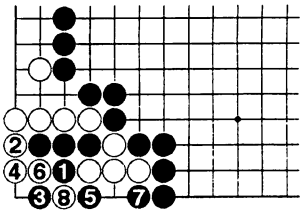
Noir 1 est insuffisant (5 pts).

10. YOSE

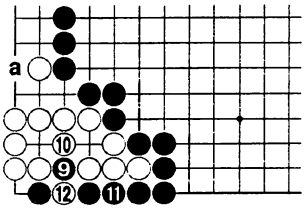
Bonnes réponses : F = 0/6 ; J = 29%



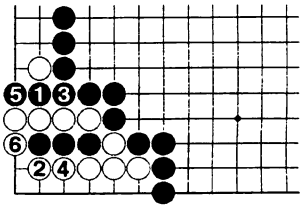
Correct (10 pts)



Suite.



Suite : ko.
L'enjeu est important, car noir menace de tuer (noir "a" enlève le 2ème œil).



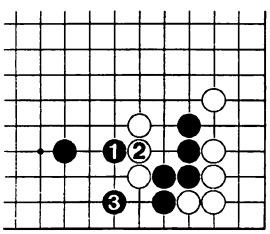
N1 est tesuji, mais c'est moins bon que le ko (7 points).

Résultats du jeu-concours Igo-kenkyu N°6

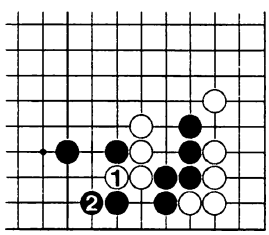
CLASSEMENT

1er : THAI Van Chan - 80 pts
2ème : CLUB DE GRENOBLE - 75 pts
3ème : IKEDA Takuya - 63 pts
4ème : CLUB DE BESANÇON - 62 pts
5ème : CLUB D'ANGERS - 54 pts
6ème : CLUB DE NEVERS - 47 pts

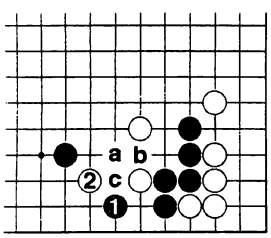
NOZOKI. 2



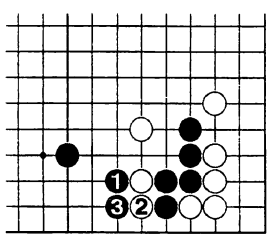
Dia. 1 : Bonne réponse.



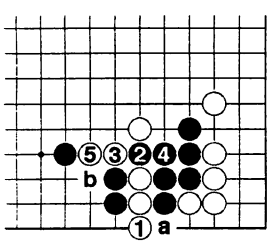
Dia. 2 : Suite.



Dia. 3 : Si noir joue 1 ici, sans avoir fait le nozoki préalable en "a", blanc paut répondre en 2 (et répond en "c" au nozoki tardif, et non en "b" !).



Dia. 4 : Une mauvaise tentative de connexion, parce que...



Dia. 5 : ... blanc peut jouer B1 ici. Après B5, il y a miai pour la connexion (a) ou la séparation (b).

Partie à regarder et à commenter...

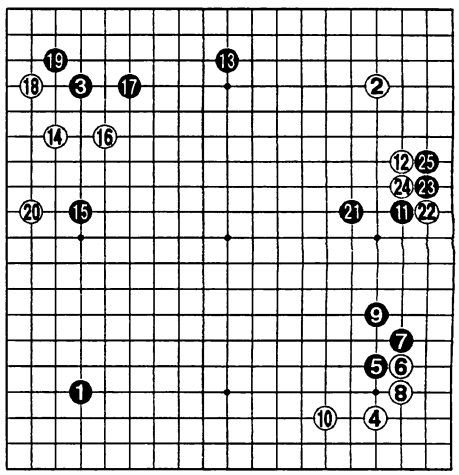


Figure 1 (1—25)

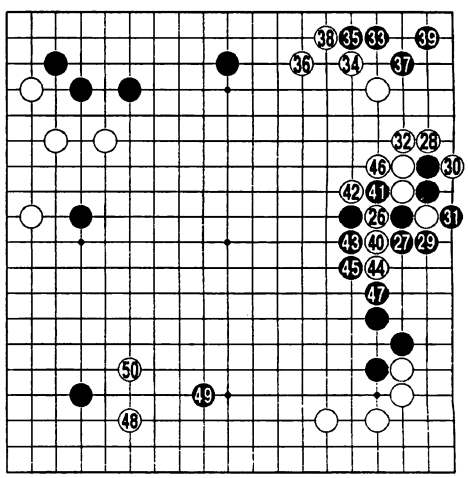


Figure 2 (26-50)

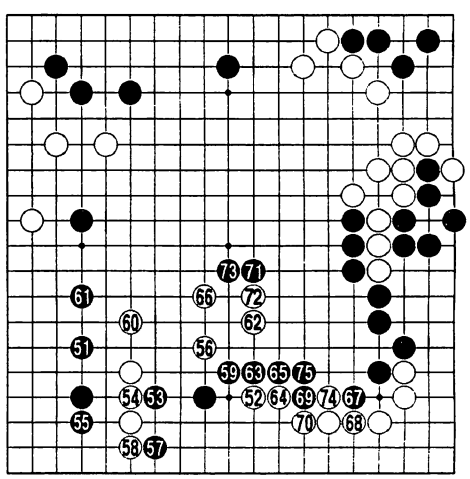


Figure 3 (51-75)

Quel est le niveau des joueurs ?
Quels sont les coups les plus remarquables, les plus discutables ?
Suite de la partie et réponses dans le prochain numéro de TactiGo...