La double coupe

Revues Françaises de Go

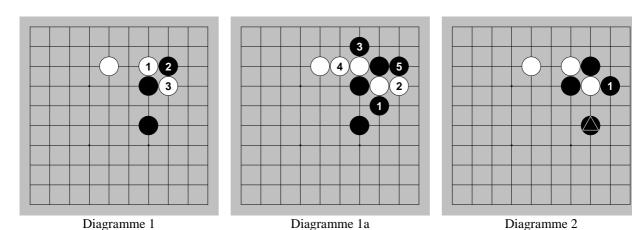
1. Du proverbe le plus commun à la série de proverbes

- □ Double coupe ? Extension
- □ On étend la pierre faible
- □ N'aide pas ton ennemi à prendre une bonne forme
- □ Capture si tu peux
- □ Jouez atari s'il y a d'autres pierres aux alentours

Cependant, trop de proverbes tue le proverbe ! Il n'y a pas de réponse simple à la double coupe, il faut s'adapter à la situation ⇒ beaucoup de combinatoire

2. Trois situations de double coupe dans le coin

Blanc joue l'arnaque:



⇒ Blanc veut faire paniquer Noir!

Noir choisit l'influence extérieure et laisse le coin à Blanc :

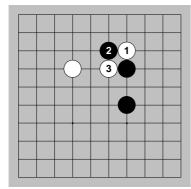


Diagramme 3

Noir choisit l'influence extérieure et laisse le coin à Blanc

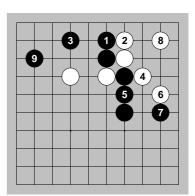


Diagramme 3a

Joseki moins courant, difficulté d'apprécier quelle est la pierre faible :

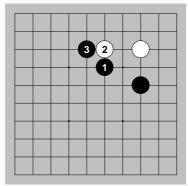


Diagramme 4 Attention au résultat du shicho!

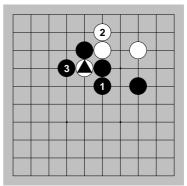


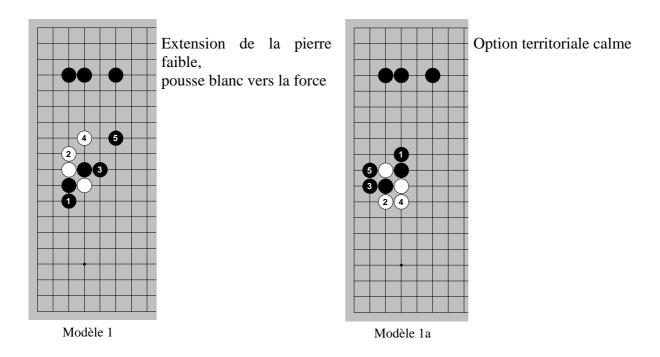
Diagramme 3a

3. 5 modèles de réponse à la double coupe

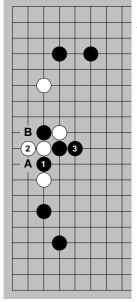
Remarque: l'extension vers le bord est rarement bonne

Noir choisit sa réponse en fonction de la situation globale (d'où la nécessité d'apprendre à apprécier la situation globale !), en fonction de sa force, de l'objectif qu'il se donne (influence, territoire, attaque désespérée, défense prudente...).

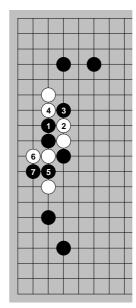
3.1 Modèle 1



3.2 Modèle 2



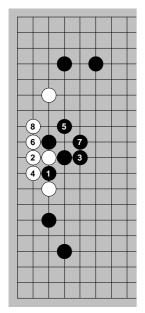
Atari, puis extension



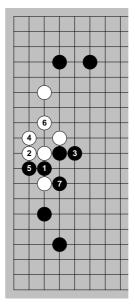
Remarque : l'extension de la pierre faible donne un mauvais résultat

Modèle 2

Blanc choisit la suite :

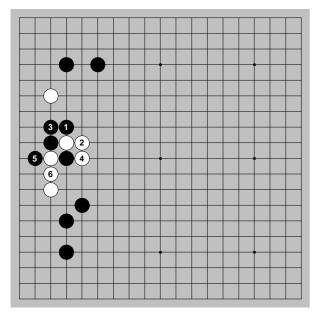


Modèle 2a



Modèle 2b

3.3 Modèle 3



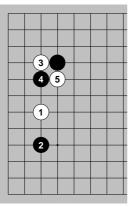
Noir ne renforce pas la pierre faible. Il fait atari, connecte en angle pour créer une force

Modèle 3

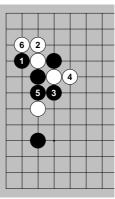
3.4 Modèle 4

Atari deux fois avant de connecter.

Attention à l'ordre des atari!



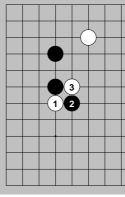
Modèle 4



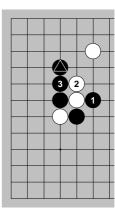
Modèle 4 a

3.5 Modèle 5

Noir répare sa faiblesse



Modèle 5



Modèle 5