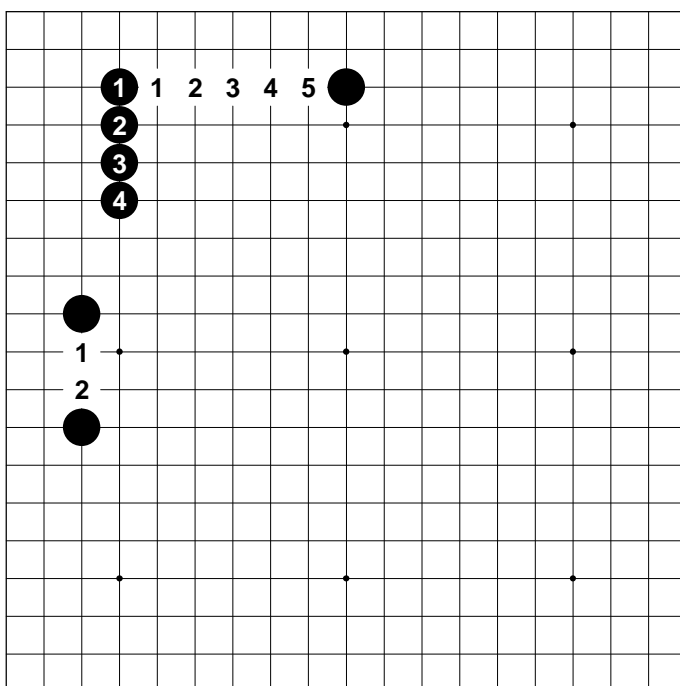


Les pinces. Niveau débutant

Wandrille SACQUEPEE 13/12/2006

1 L'extension d'une pierre ou d'un mur de pierres



- Extension idéale : compter autant de pierres que le mur +1.
- Trop près : pas efficace (notion d'« investissement » des pierres)
- Trop loin : invasion possible
- Notion de base de vie
- Tenir compte du contexte extérieur !

2 Qu'est-ce qu'une pince

- Coup d'attaque
 - ⇒ Priver de base de vie : forcer l'adversaire à fuir vers le centre (ou à sacrifier sa pierre)
 - ⇒ Supprimer l'extension vitale de l'adversaire
 - ⇒ Attaquer pour construire
- Pour attaquer, attention à l'environnement ! Il faut être suffisamment fort.
- Plusieurs types de résultats :
 - ⇒ Une coupe, la formation d'un mur, etc.
 - ⇒ Souvent du combat !
 - ⇒ Mais à partir d'une position forte, le combat est favorable et on peut construire

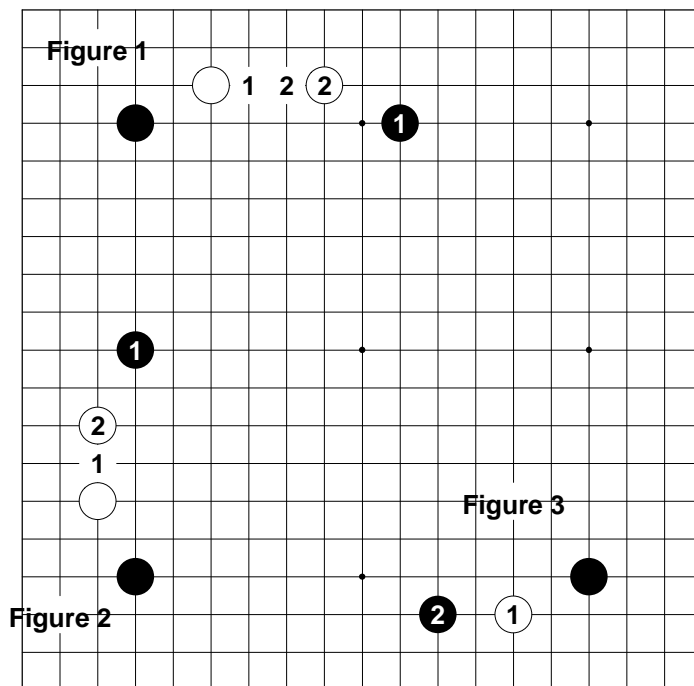
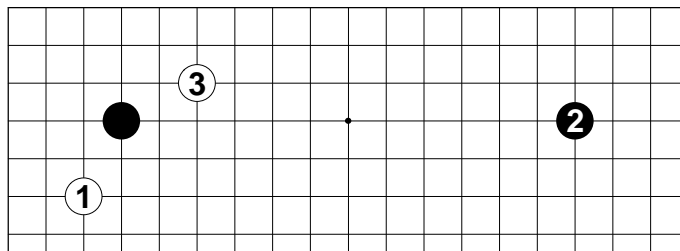


Figure 1 : Blanc a une extension correcte pour vivre, ce n'est pas vraiment une pince

Figure 2 : Blanc est trop concentré, la pince noire est efficace

Figure 3 : La pince noire est sévère.



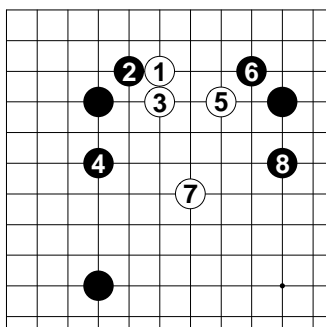
Une autre sorte de pince. Noir 2 joue ailleurs. Blanc 3 pince la pierre de hoshi.

Dans cette situation, Noir doit sortir. En général, il faut éviter de se laisser enfermer dans un coin.

3 Exemples à handicap

3.1 Le kosumi-tsuke (variante principale)

A 9 pierres, Blanc vient très souvent jouer en 1. Il se trouve dès le départ dans une situation de pince que Noir peut exploiter.



Coup 2 : force pratiquement la réponse en 3, qui alourdit blanc

Coup 4 : obligatoire (voir la suite)

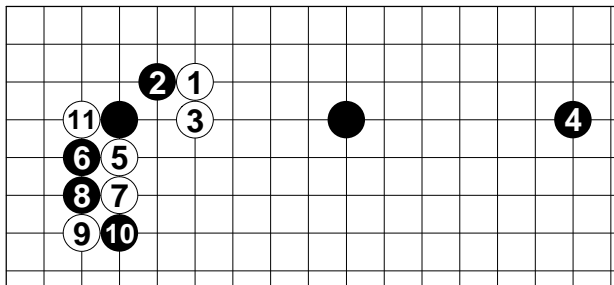
Coup 5 : blanc prend une base de vie trop concentrée

Coup 6 : Noir empêche blanc de se stabiliser

On notera que :

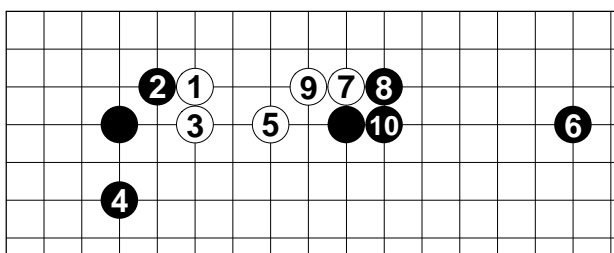
- En dehors de 2, Noir ne joue pas de coups de contact pour attaquer.
- Si on regarde les formes noires, il n'y a que des *tobi* et des *kosumi*.

Résultat : Blanc a un groupe faible que Noir peut continuer à attaquer. En attaquant, Noir pourra construire.

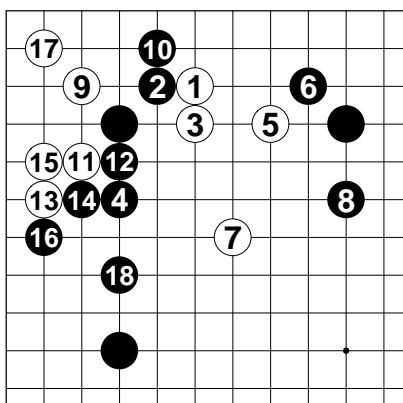


Si Noir joue 4 ailleurs, Blanc se stabilise.

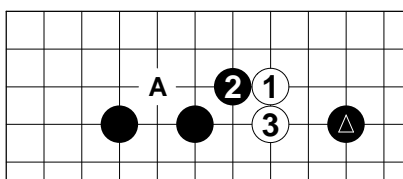
Si Noir protège 11, Blanc joue 10 et Noir s'est fait enfermer.



Si Noir joue 6 ailleurs, Blanc peut jouer 7 et se stabiliser plus facilement que dans le diagramme de référence (rappelez-vous la forme de la base de vie du premier paragraphe).

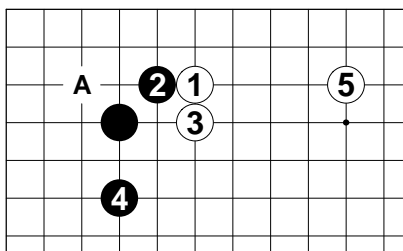


- Dans le diagramme 1, le coin noir n'est pas complètement sûr. Mais tant que le groupe blanc est faible, noir ne risque pas grand-chose.
- Si blanc envahit, il va beaucoup affaiblir son groupe déjà instable. Il a enlevé les points du coin, mais en fait peu lui-même. Noir va pouvoir attaquer blanc



Attention à la forme. **Celle-ci ne se justifie dans le joseki étudié que parce que blanc est surconcentré.** Dans le cas ci-contre, le coup 2 est souvent mauvais localement car :

- Il laisse un problème au point A
- Le renforcement de blanc abîme la pierre Δ .



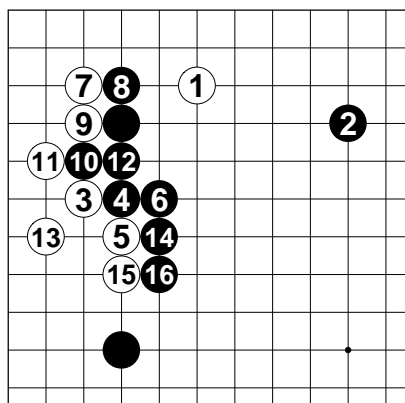
Ce qu'il faut éviter : jouer le *kosumi-tsuke* sans pierre de pince.

Blanc a pris une bonne extension sans contrepartie noire. La forme qu'il crée laisse le point vital A et le coin peut encore être envahi.

Noir n'a rien fait avec son coup 2. Il n'a ni point ni attaque

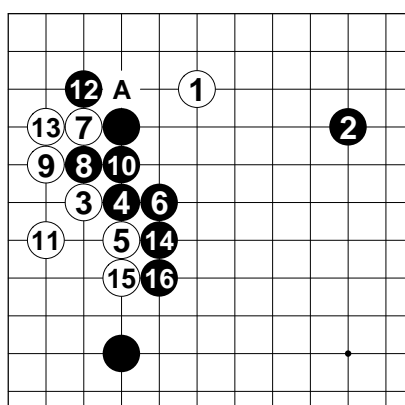
3.2 Deux joseki classiques de pince

Il existe un très grand nombre de pinces. Pour donner une idée, voici quelques joseki des plus usuels à handicap.



En réponse à 1, Noir pince. La présence de la pierre de bord est souvent liée au handicap, mais le joseki reste jouable en son absence (le coup 16 est alors superflu car il pousse blanc sur la 4^{ème} ligne).

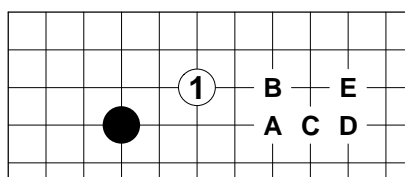
Résultat : Blanc a fait quelques points au bord, mais en contrepartie Noir a un mur sans aucune faiblesse. La pierre 1 n'est pas complètement morte, mais la sortir brutalement en début de partie est très dangereux pour blanc.



Un autre joseki assez analogue.

La coupe en A vaut beaucoup de points, mais en fonction de la situation, Blanc pourra aussi utiliser cette faiblesse pour se stabiliser de l'autre côté.

3.3 D'autres pinces classiques



Il existe un très grand nombre de pinces. A égalité ou à faible handicap, on trouvera fréquemment ces positions.

Le coup A est un peu moins courant.