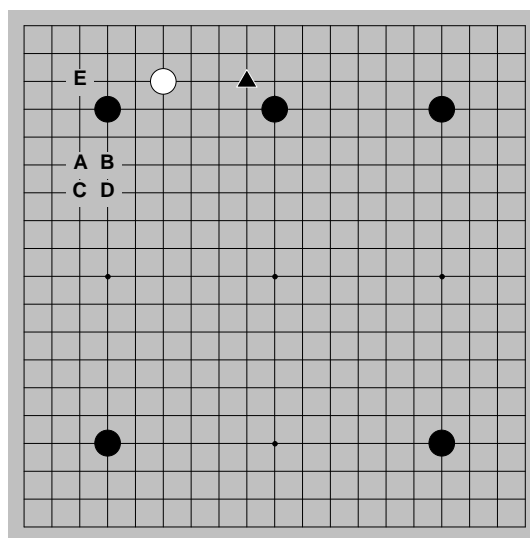


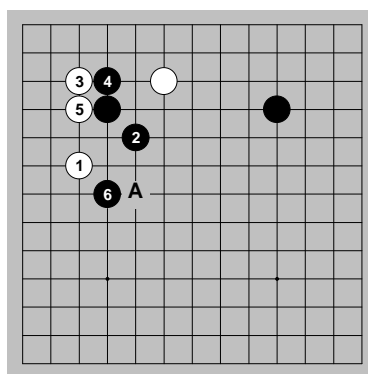
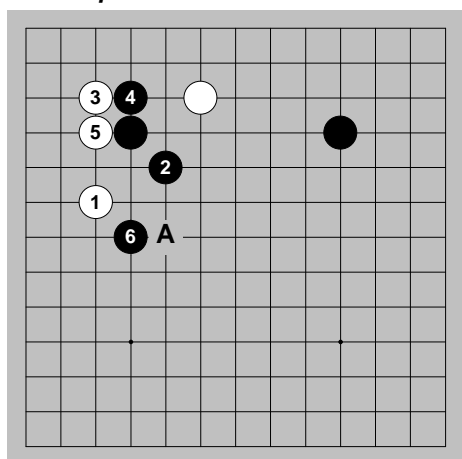
Introduction

- Pince / tenaille : empêcher les extensions :
 - pour noir, éviter l'extension blanche en Δ
 - pour blanc, éviter une extension noire en A ou B. Il y joue donc lui-même.
- Jeu agressif : ce sont des coups d'attaque. A 4 pierres de handicap, il faut attaquer.
- E plutôt déconseillé pour blanc à handicap (trop d'influence noire)

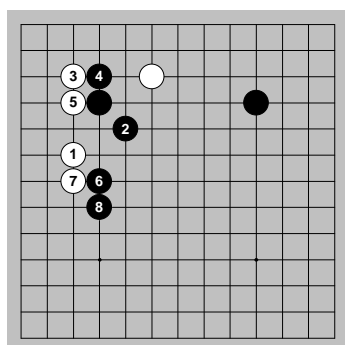


Pince en A

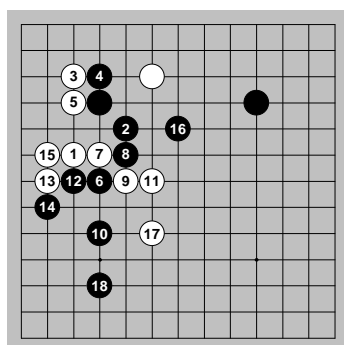
- *Réponse en A*



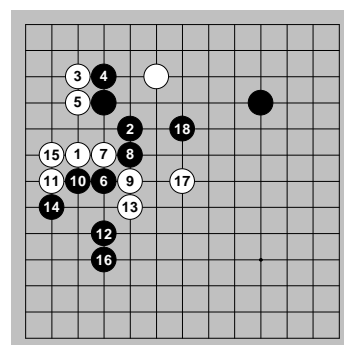
- En A : un peu mou, mais évite des ennuis...
- 2 peut provoquer un combat, mais qui sera favorable à noir.



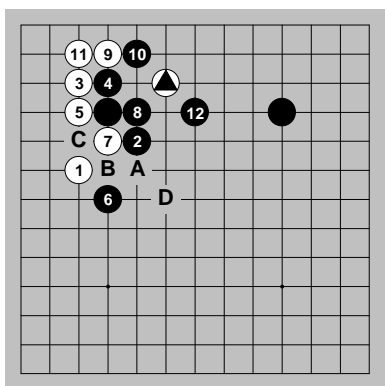
Blanc joue le territoire : facile pour noir



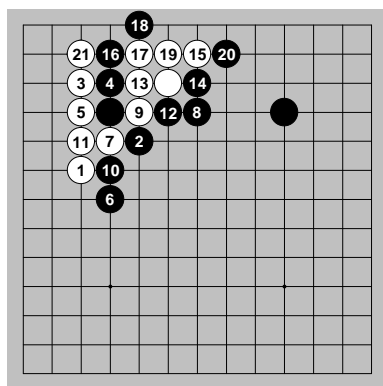
Plus probable : Blanc trouve la coupe... Noter le tesuji noir 6



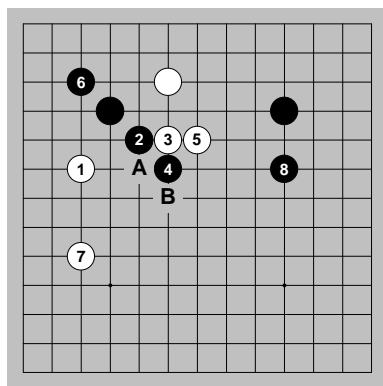
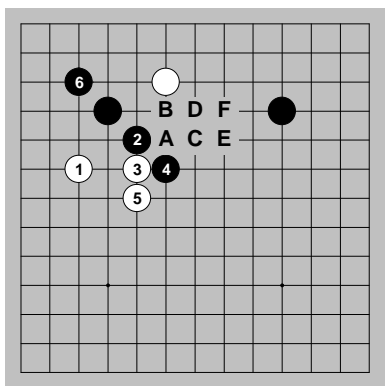
Même idée, mais position finale un peu différente



But pour noir : construire de l'influence au centre. La connexion de la pierre Δ n'est pas gênante (coup de yose). La coupe en A est réfutée par la séquence B-C-D.

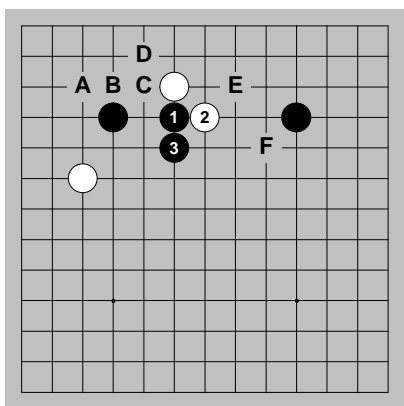


Ici encore, échange d'un territoire blanc contre une grosse influence au centre, mais **en sente**.

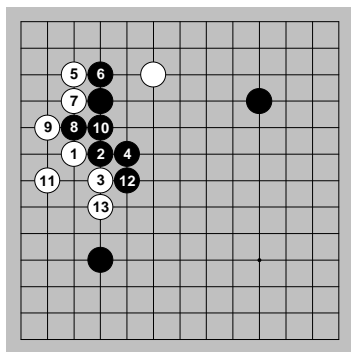


Dans les deux cas, ces coups blancs ne donnent pas de bon résultats car la coupe ne marche pas bien : dans le premier, la séquence A-F donne un gros territoire à Noir. Dans le second, le combat est favorable à Noir.

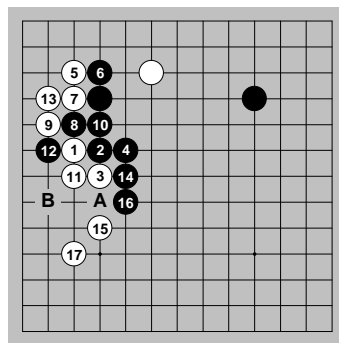
- *Réponses en B et C*



Blanc peut jouer les coups A-F



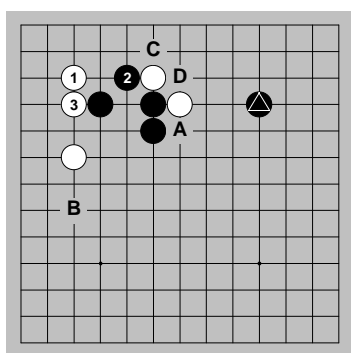
Cette séquence n'est pas joseki pour Noir à égalité ; elle est légèrement favorable à Blanc. Elle est néanmoins jouable à fort handicap (6-9 pierres).



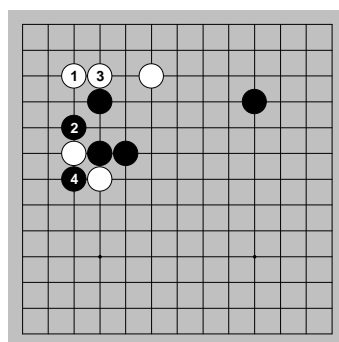
Si Blanc joue en 7 de cette façon, Noir doit jouer 8 pour forcer une réponse blanche. Si Blanc ne répond pas, il a alors le coup A qui implique une désagréable réponse en B.

Retour sur les josekis à égalité.

Contrairement à la tradition, s'attacher à la pierre forte n'est pas toujours le meilleur coup :



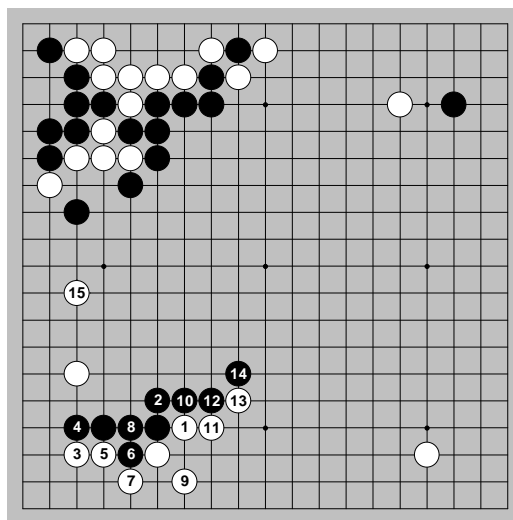
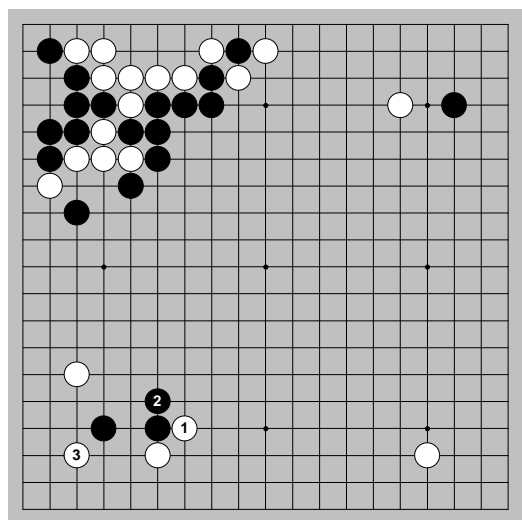
Dans la première version, Noir n'est pas obligé de prendre la pierre en D. Il peut jouer les coups A-C grâce à la pierre Δ.



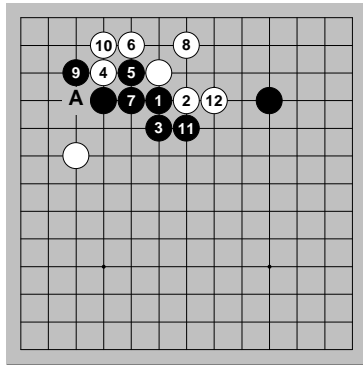
Dans le second diagramme, l'absence de pierre en regard nécessite la prise en 4.

Attention néanmoins au contexte dans le choix des josekis...

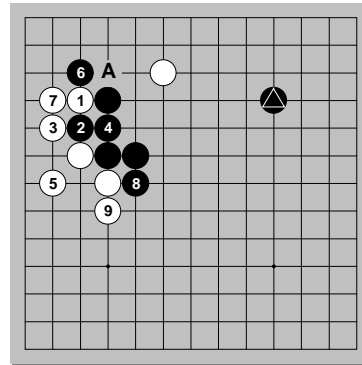
A Noir de jouer.



La bonne solution consiste à choisir le premier joseki car il permet de construire une attaque sur le groupe blanc du bord Ouest.

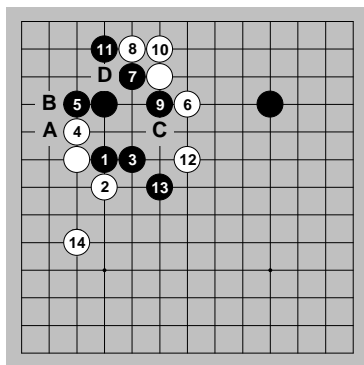


- Attention à l'ordre des coups 6 et 8.
- La coupe en A n'est pas gênante ; on y répond en forçant la prise de la pierre 6.

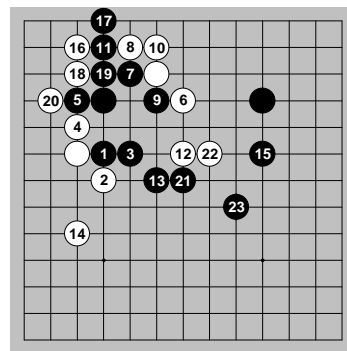


La pierre Δ bloque la sortie blanche. Elle est donc bien placée pour Noir.

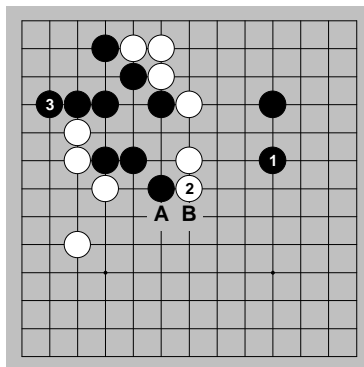
Blanc peut sortir avec 9. La pierre Δ a surtout servi à faire du territoire et non à attaquer, ce qu'il faut éviter en face d'un mur.



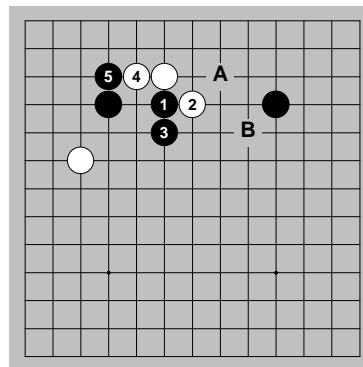
Version calme : Après A ou B, le coin n'est plus envahissable. Dans le cas contraire, Blanc peut s'y installer. Blanc ne doit pas jouer en C, car cela rend la descente en A inutile pour Noir en supprimant la tare en D.



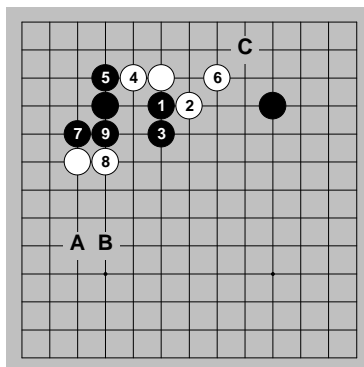
Plus violent : même si Blanc vit, l'influence qu'il fait autour du groupe blanc compense la perte du coin.



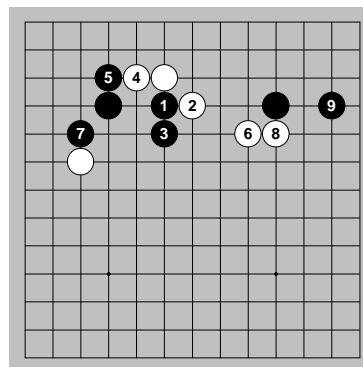
Si Blanc répond en A, Noir joue la coupe en B



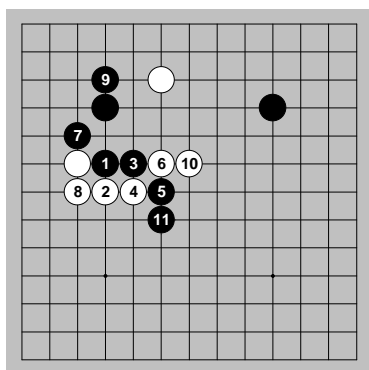
Cas de l'attachement du côté faible. Blanc peut répondre en A ou B.



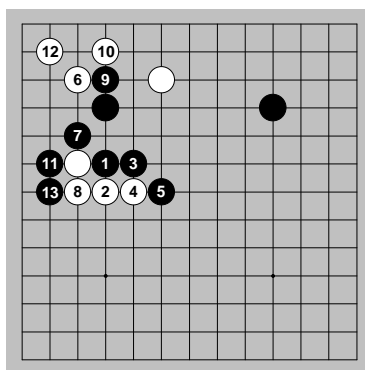
Suivant la réponse blanche, Noir attaquera en B ou C.



Noir est stabilisé et a bonne forme, blanc a des groupes faibles.

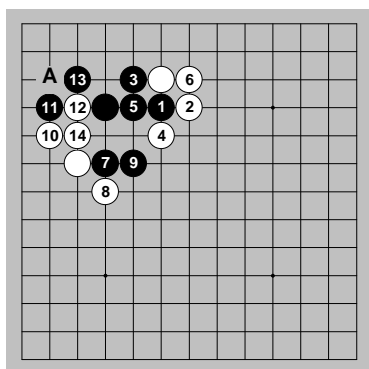


Noir doit vivre avec 9 et contre-attaquer avec 11.

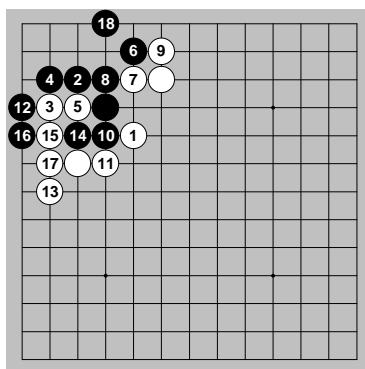


Joseki : Blanc échange un petit coin contre une forme laide sur son second groupe.

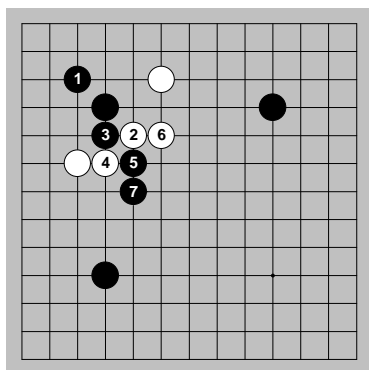
Compléments



En l'absence de pierres de soutien sur les hoshis, Noir peut jouer le coup 3. Il obtient en la vie malgré la coupe en A.



Même si noir ne répond pas à la tenaille blanche, il est vivant. Mais il faut que les coups noirs joués en tenuki compensent l'influence blanche énorme.



En présence de 2 pierres de soutien sur les hoshis, cette séquence devient jouable. Noir est vivant dans le coin, et blanc a deux groupes faibles à défendre.

Conclusion

- Dans tous les cas, **Noir a séparé les deux pierres blanches** de la tenaille initiale
- Noir fait soit du mur en contrepartie d'un petit territoire blanc, soit il obtient une vie sur le coin avec deux groupes blancs faibles de chaque côté.
- Noir n'a rien à craindre de la tenaille ; même sans ajouter de coup il est déjà vivant.

Bibliographie

- Cosmic go (Sangit Chatterjee – Yang Huiren, Kiseido Publishing Company)
- 38 Basic joseki (Kosugi – Davies, Collection Ishi Press)
- Get strong at Joseki 3, Get strong at life and Death, (Richard Bozulich, Kiseido Publishing Company)
- Le jeu à 6 pierres (Lim Yoo Jong, Myung Jin Shin, JeuLogic)
- Basic techniques of Go (Haruyama – Nagahara, Ishi Press)