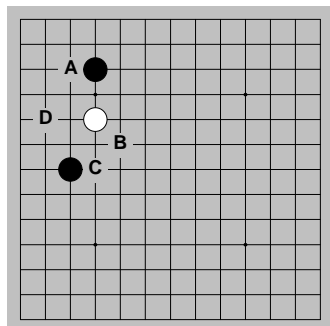
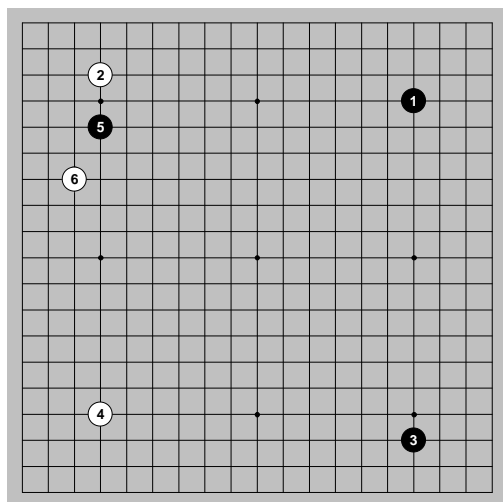


## 1. Présentation de la pince

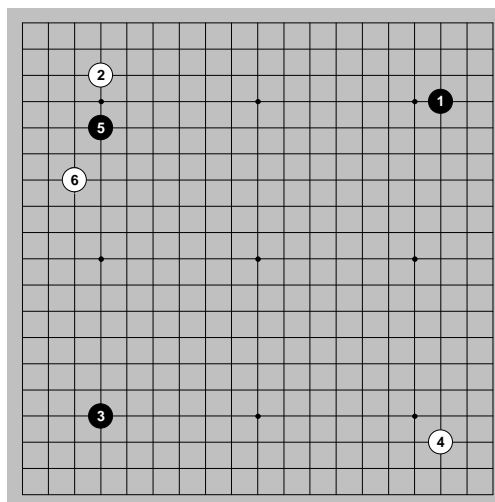


4 possibilités pour blanc :

- A : plutôt territorial
- B : Contrôle du centre
- C et D : coups d'attaque



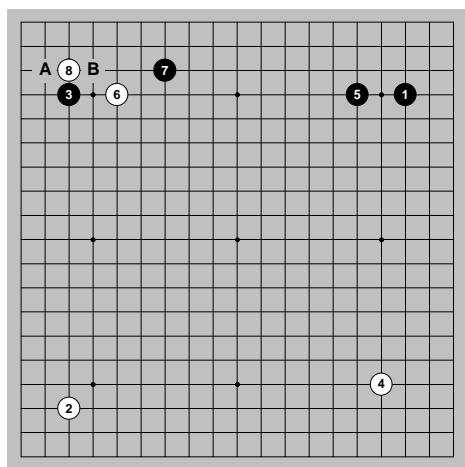
Les coups A et B sont possibles. C et D ne sont pas bons car noir n'a pas d'appui sur le bord ouest (présence d'une pierre de hoshi blanche 4).



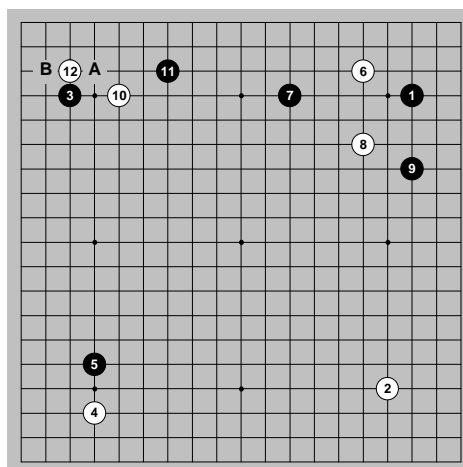
Les coups C et D permettent de prendre l'initiative en attaquant la pierre 6, grâce à la pierre de soutien 3.

## 2. Les séquences sur A

### 2.1. Première bifurcation

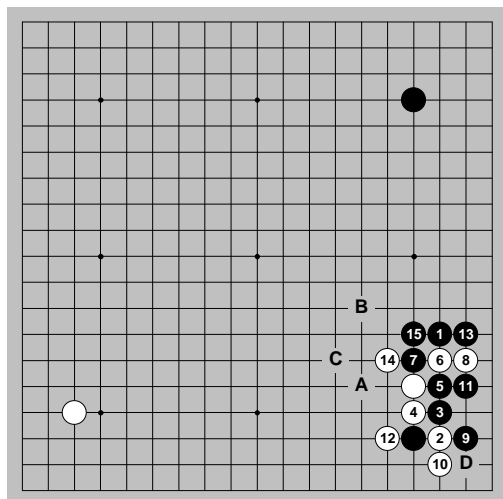


**Réponse :** Noir doit jouer B pour prendre les points. Noir n'a pas de pierre en soutien de la pierre 7 et n'a rien à gagner en déclenchant un combat ici.



**Réponse :** Noir doit jouer en B pour établir une présence sur le bord ouest. La pierre 7 est bien placée pour le combat qui va suivre. La pierre 5 est aussi un bon support.  
Si Noir joue A, Blanc pourra faire un mur sente et pincer la pierre 5.

## 2.2. Séquence de base 1



S'il veut enlever l'aji, Blanc peut jouer en A. Noir peut répondre en B.

Sinon, Noir a des coups forçants, par exemple en C.

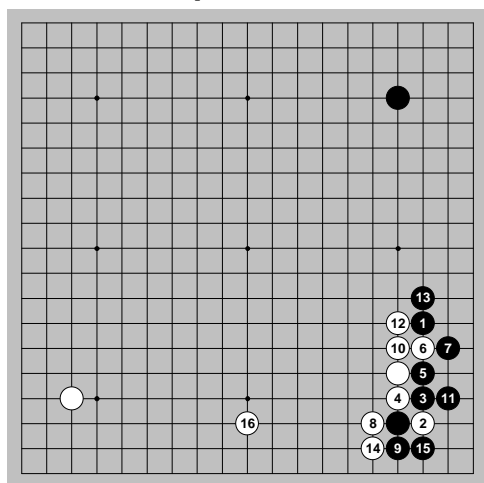
Une fois que Blanc a réparé sa tare, le coup D devient très gros. En revanche, jouer D immédiatement supprime l'aji de la position.

Autres branches importantes :

Noir : 7 en 8

Blanc : 12 en 13

## 2.3. Quelques variations



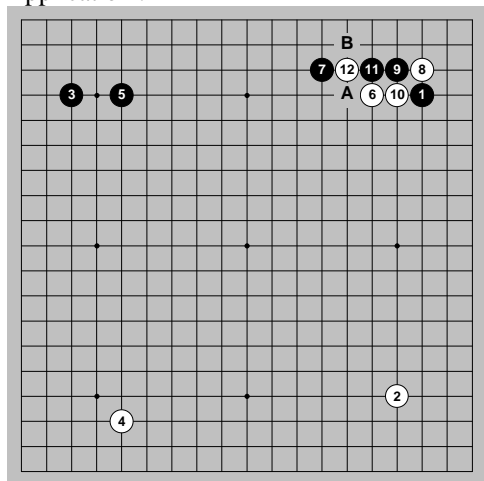
Noir fait plus de points, Blanc fait un gros mur.

Autres branches :

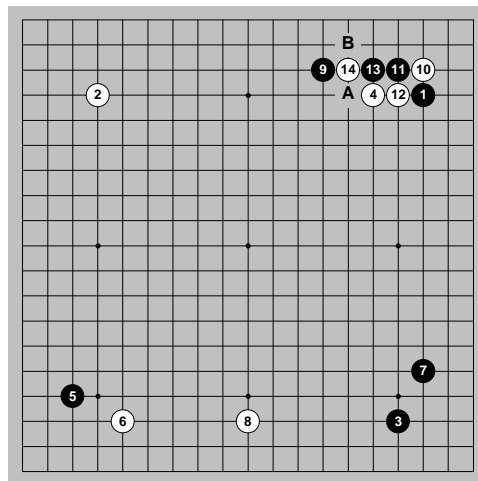
Blanc peut connecter en 10 à la place de 8 si le shicho est favorable.

Noir peut capturer 6 au lieu de 9. Dans ce cas, Blanc capture à son tour la pierre du bas. Noir joue alors en 8

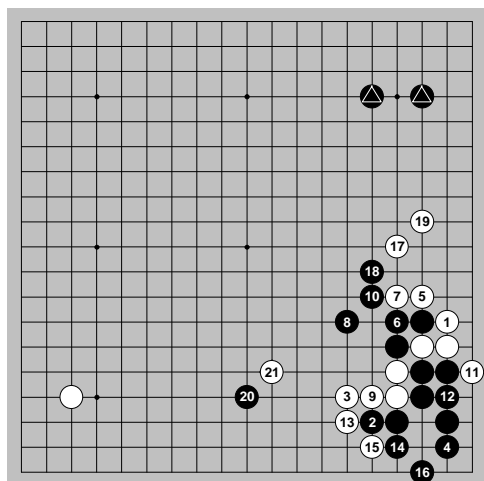
Application :



**Réponse :** Noir doit jouer A. Sinon, le mur que construit Blanc est bien trop important



**Réponse :** Si noir choisit A, le mur qu'il fait ne travaille pas. En jouant B, il fait des points et Blanc ne peut pas tellement construire.



Pour éviter le développement d'un moyo noir, blanc peut jouer 1. Un combat se déclenche.

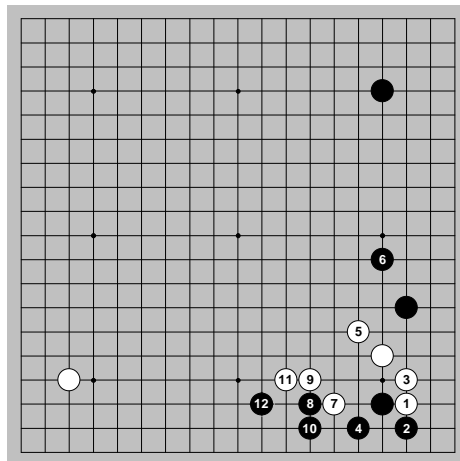
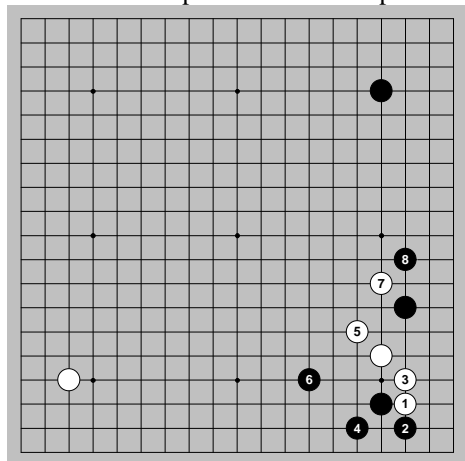
Pour jouer 20, il est préférable que la pierre blanche du coin sud ouest ne soit pas haute. Sinon, il existe une autre variation déclenchée par Noir 9 au lieu de 6.

## 2.4. Séquence de base 2

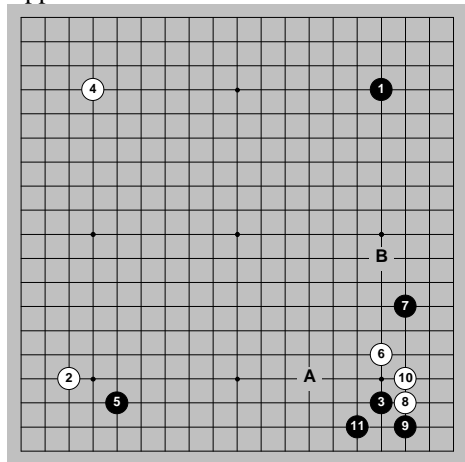
Noir veut créer une base sur le bord sud. Ces variations génèrent un combat compliqué. Il est donc bon pour Noir d'avoir des pierres en soutien autour de la position.

### 2.4.1. L'ancien style

Deux directions possibles choisies par Noir

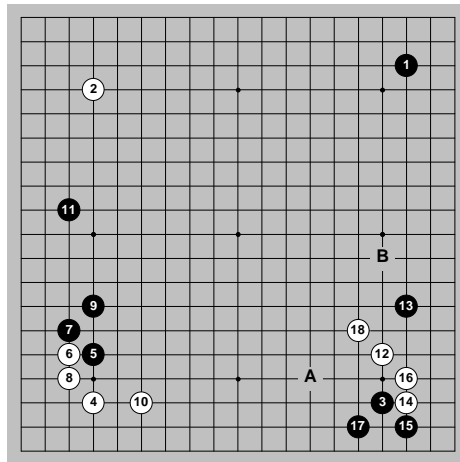


Application :



**Réponse : A**

L'idée ici est de développer le bord sud en utilisant la pierre 5. Si Noir joue B, sa position sur le bord sud sera trop basse

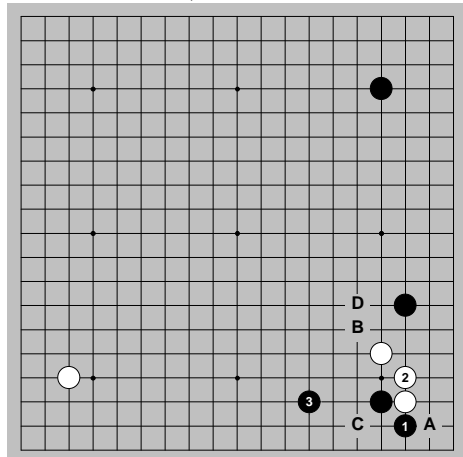


**Réponse : B**

Dans ce cas, A n'est pas très attrayant à cause de la pierre 10. Il est préférable de compléter le bord ouest

## 2.4.2. La version moderne

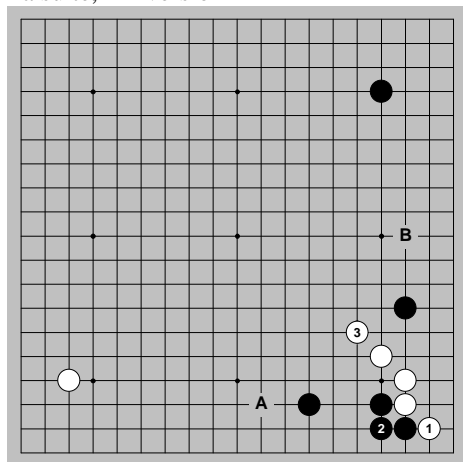
Dans tous les cas, on arrive à des variations compliquées...



Il y a 4 possibilités pour Blanc (mais trois seulement décrites dans junksuk...).

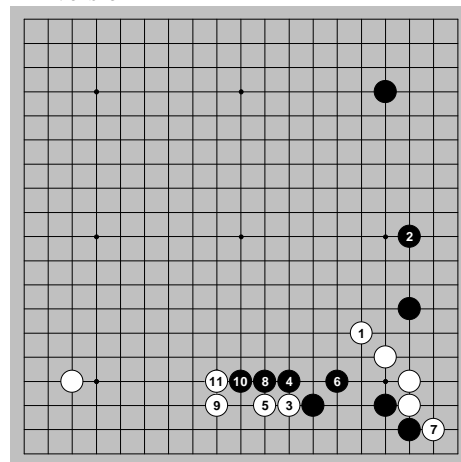
Noir C au lieu de 3 n'est plus très populaire car blanc peut assez facilement se stabiliser en se retournant d'un côté ou de l'autre après avoir joué B.

La suite, 1<sup>ère</sup> version



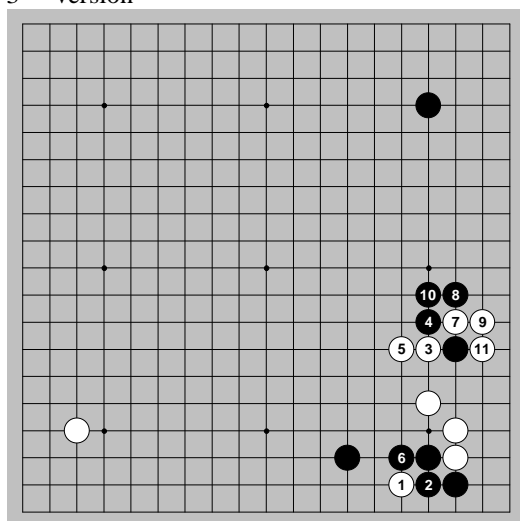
Blanc menace A et B. Mais il n'est pas complètement stabilisé.

2<sup>nd</sup>e version



Une des variations simple parmi des complications...

3<sup>ème</sup> version



Bibliographie :

Junksuk in our times (Seo Bong-soo / Jung Dong-sik)

Whole board thinking in Joseki, volume 2

(Yi-Lun Yang / Phil Straus)