

White: Antoine Fenech 2d

Black: Michel Meyer 8k

03/02/2001

Komi: 5.5

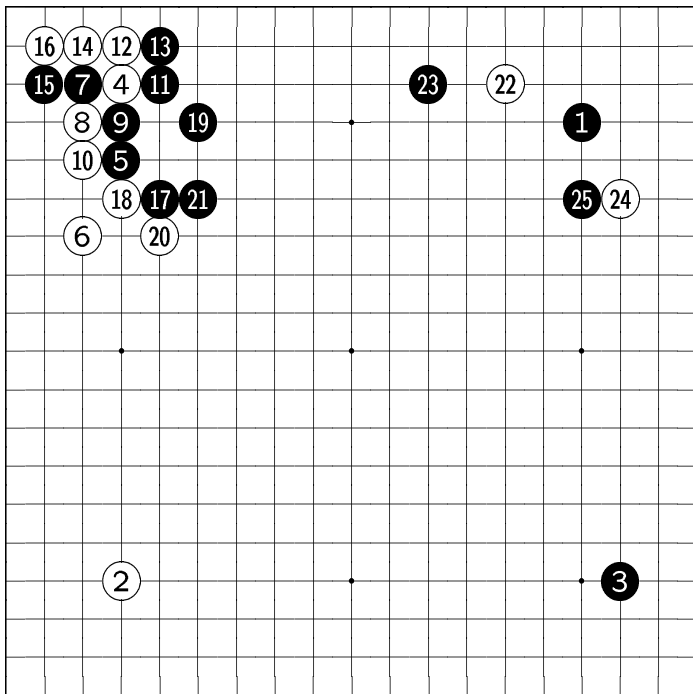


Diagram 1: 1-25

5: noir p3 est aussi une possibilite' de fuseki. Blanc joue ensuite en R11 (64), noir en R8 (63), blanc en R14 (24), noir en O16 (35) et blanc en Q12 (37). Noir aurait alors l'initiative

6: pince severe

8: aboutit a' un joseki plutot favorable a' noir dans cette situation.

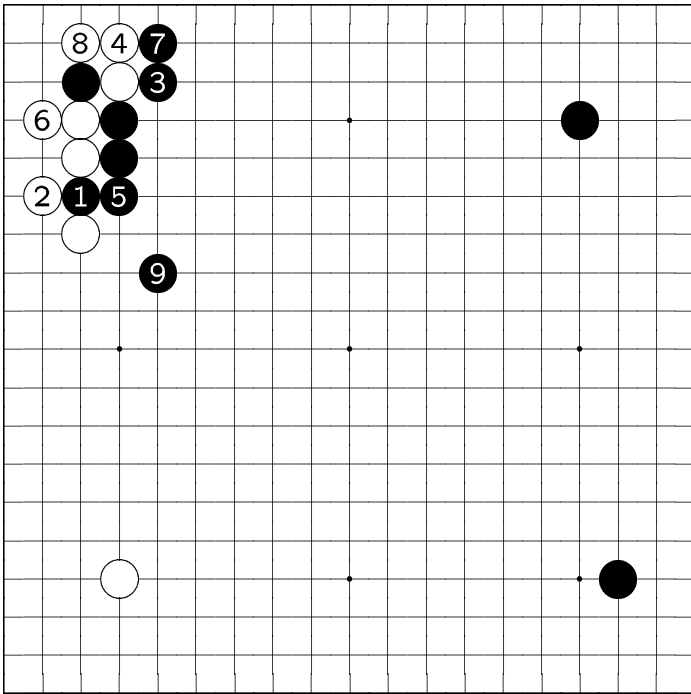
11: en c14 comme dans le diagramme 1 :

17: en c14 aussi

21: atari en D13 (50) puis connexion en E13 (20) ou F13 (44).

23: bon coup: pince ideale et bonne extension par rapport au

mur ouest.



Variation 1 at move 11 in Diagram 1: 1-9

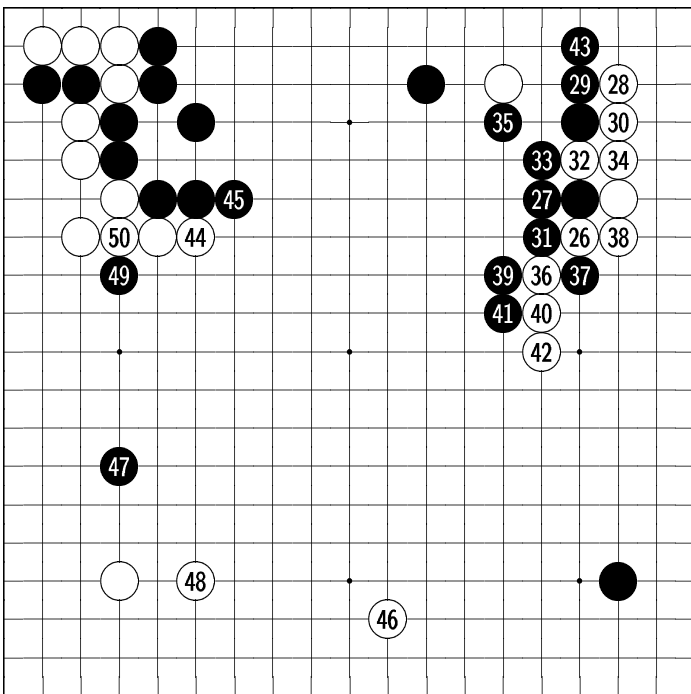


Diagram 2: 26-50

31: en R15 (34) absolument ! Cf dia 2

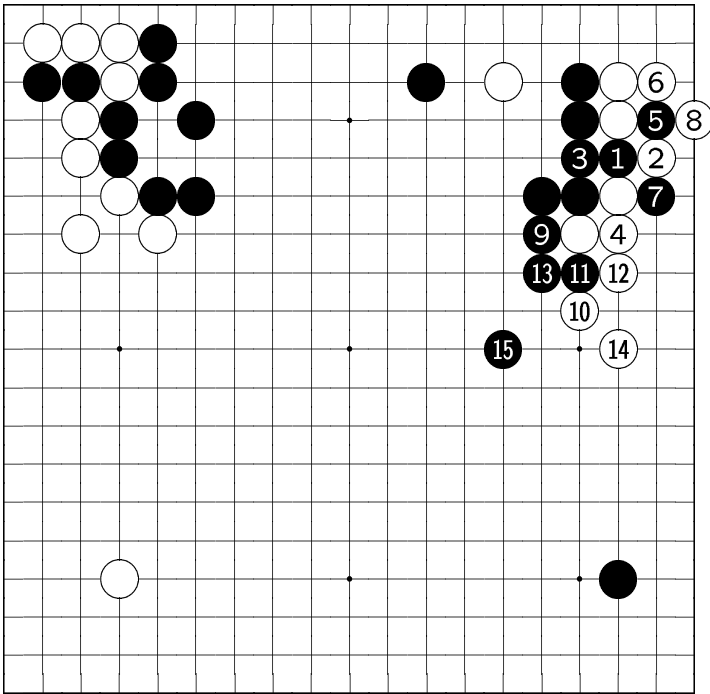
35: pas bon, il faut jouer en p16 pour eviter que blanc ne puisse passer dessous.

39: en Q11 pour lancer le combat : le double hane etait abusif.

43: hors jeu ! Il faut jouer en 44 et ainsi se focaliser sur le centre qui est enorme et non sur la dizaine de points du coin !

46: en h12 ! c'est un coup de frontiere important : il reduit le potentiel noir tout en augmentant celui de blanc. Si noir repond, blanc pourra jouer alors sur le hoshi du bord sud.

47: d'abord en G13 (53) ?



Variation 2 at move 31 in Diagram 2: 1-15

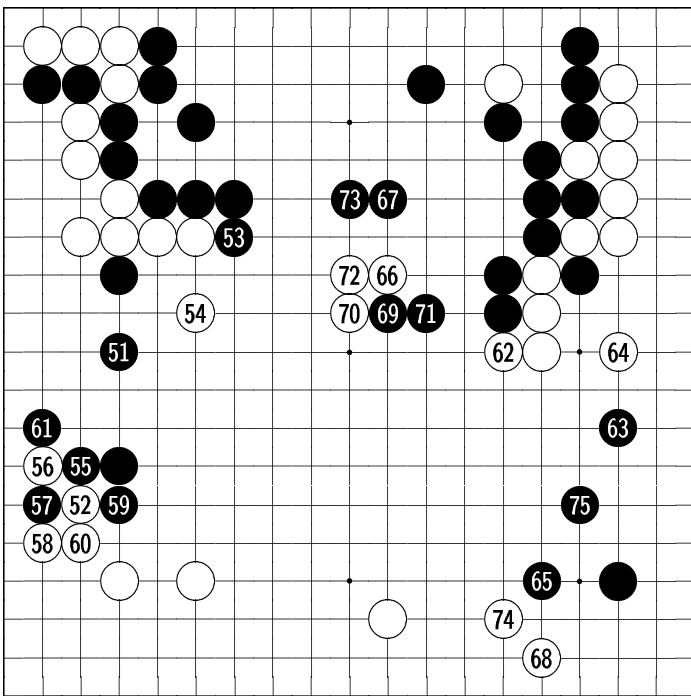


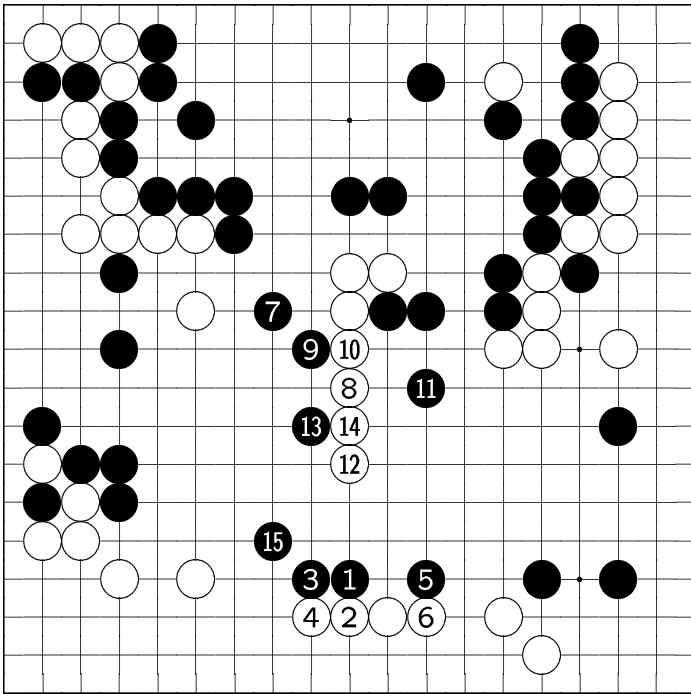
Diagram 3: 51-75

51: il faut peut etre essayer d'abord le tsuke en C4 pour voir la reponse blanche.

57: en D6 (59) d'abord. Le sacrifice ne sert a' rien sinon a' renforcer blanc

65: en P3 ! Le coin noir reste ouvert malgre' le coup rajoute'.

75: en Q2 ou R2 pour proteger le coin.



Variation 3 at move 75 in Diagram 3: 1-15

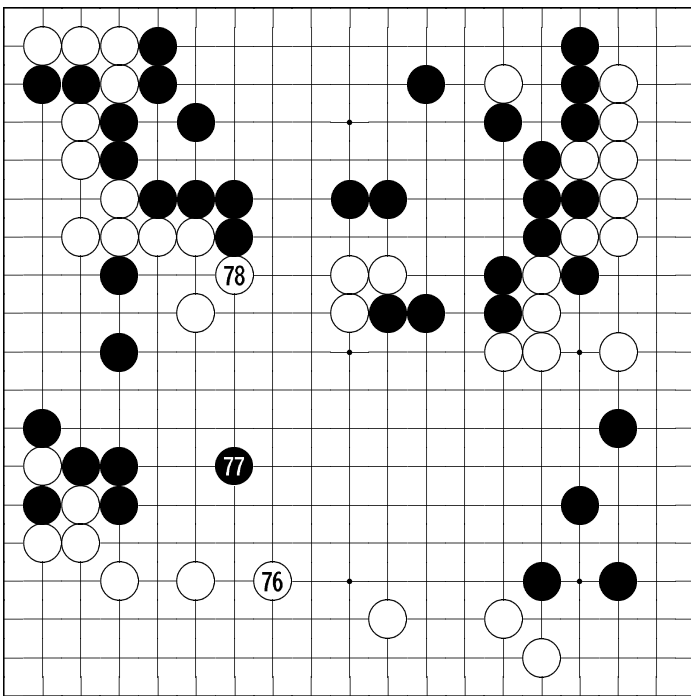


Diagram 4: 76-78

78: clot les debats : blanc est en avance.