

Fédération Belge de Go - Belgische Go Federatie

Brussels-Pantin
 Café "Le Pantin"
 Chaussée d'Ixelles 355
 1050 Bruxelles
 Samedi de 15h à 19h / Zaterdag van 15u tot 19u

Voorzitter: Jan Bogaerts
 Jan Muusstraat 110
 1853 Strombeek-Bever
 Tel. 02/267.98.97
 Sekretaris: Ingrid De Doncker
 Idem
 Trésorier: Jean-Denis Hennebert
 Avenue du Jonc 15
 1180 Bruxelles
 Tel. 02/332.04.69

Contact: Thomas Destree
 Rue de Melley 75
 1495 Villers

Brussels-Greenwich
 Café "Le Greenwich"
 Rue des Chartreux 7
 1000 Brussel
 Donderdag vanaf 20u / Jeudi à partir de 20h

Contact: Jan Bogaerts
 Zie adres hierboven

Leuven
 Verbiesthuis - Atrichtcollege
 Naamsestraat 63
 3000 Leuven
 Dinsdag vanaf 20u

Contact: Bart Smeyers
 Oude Baan 77
 3370 Boutersem
 Tel. 016/73.47.80

Louvain-La-Neuve
 Café "La Rive Blanche"
 Rue des Wallons 64
 1348 Louvain-La-Neuve
 Mardi à partir de 20h

Contact: Michel Ghislain
 Rue des Wallons 64, b 109
 1348 Louvain-La-Neuve
 Tel. 010/41.03.03

Anvers
 Café Zurenborg
 Dageraadplaats 4
 2018 Antwerpen
 Maandag vanaf 20u

Contact: Marcel Van Herck
 Brialmontlei 66
 2018 Antwerpen
 Tel. 03/230.19.25

Gent
 Café De Rotonde
 Kortrijkssteenweg 1
 9000 Gent
 Maandag vanaf 20u

Contact: Stefan Verstraeten
 Jozef Paelinckstraat 18
 9011 Gent
 Tel. 09/251.06.91

Liège
 Café "Le Charlemagne"
 Place de la République 7
 4000 Liège
 Mercredi à partir de 19.30h

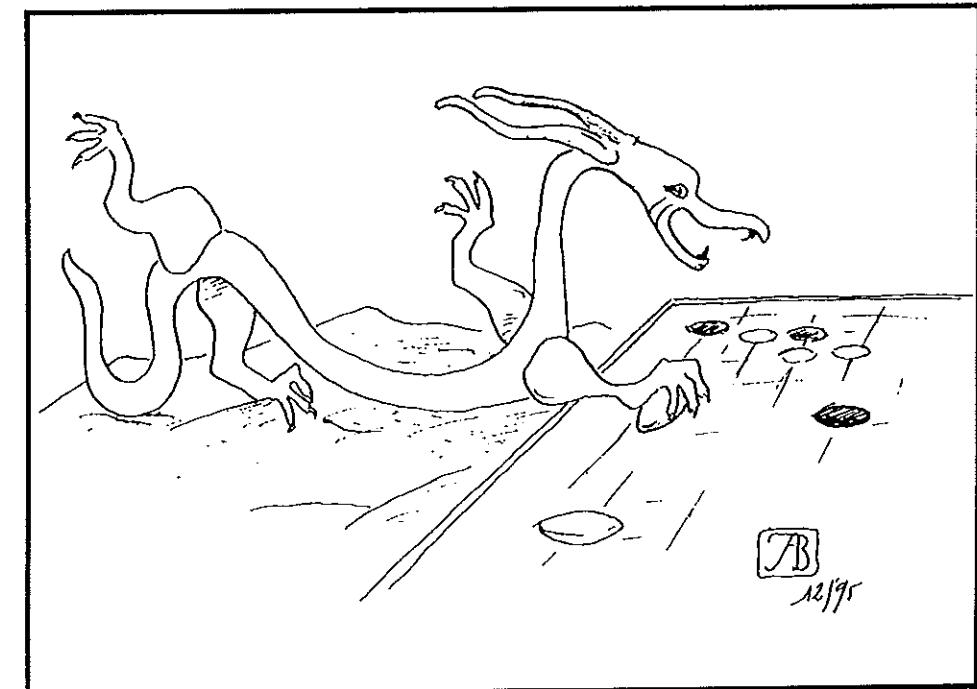
Contact: Vincent Croisier
 Rue des Acacias 45
 4000 Liège
 Tel. 041/52.08.25

Gee: Contact: Guy Belmans, Zwanenstraat 23 2440 Geel, tel. 014/58.00.83

V.U.: Frank Segers
 Nerviersstraat 60
 3000 Leuven

Afgiftekantoor: Leuven 3
 Driemaandelijks - Trimestriel

BELGO 44



Okttober 1996 Octobre

Inhoud - Sommaire

Europees Go Congres - Abano Terme	3
<i>Briessinck - Ekholm</i>	9
Liège	11
<i>Sevenants - Bogaerts</i>	12
Obaysahi Cup	14
<i>Guo - Zhao</i>	15
Eindhoven	16
BGF op Internet	17
Voorrondes BK/Eliminatoires CB	18
Plus de 100 membres...	18
Classement National	20
Invasie (2)	22
C'était il y a... (2)	26
Internationaal nieuws	28
Etes-vous "fair-play" ?	30
Gemengde opgaven	33
Parties à handicap	34
Tornooikalender	42

Belgo 44 Oktober/Octobre 1996

Redactie/Rédaction: Jean-Denis Hennebert, Frank Segers

Medewerkers/Collaborateurs: Alain Wettach, Jan Bogaerts, Margo Briessinck, Vincent

Croissier, Chi-yiu Wong, Olivier Dodinval

Tekening omslag/Dessin première page: Bénédicte Adriaens

Goban-software: Denis Lambot

Abonnement: 800 BF, over te maken op rekening 310-0543539-37 van de Belgische Go Federatie; 800 FB, à transmettre au compte 310-0543539-37 de la Fédération Belge de Go. Voor BGF-leden: gratis. Gratuit pour les membres FBG.

Europees Go Congres - Abano Terme

Als het Europees Congres in een aantrekkelijke vakantiebestemming doorgaat, is de verleiding om vakantie en go te combineren groot. Te groot voor dertien Belgen en zo'n 500 spelers.

Voor mij was dit het eerste congres dus ik heb weinig vergelijkingsmateriaal. Het was alleszins een geweldige ervaring en ik heb een hele leuke vakantie gehad.

Abano Terme ligt vlakbij Padua, een oude universiteitsstad (Vesalius "Bruxellensis", Galileo Galilei) en tevens thuisbasis van St. Antonius (met bijbehorende kathedraal, heiligenverering, blote schouders en kuitenvorboed) en schilder Giotto, verantwoordelijk voor een ictwat late evangelisering van onze ex-voorzitter. Zo'n twintig kilometer oostwaarts ligt Venetië en daar zal ook iedereen wel een keertje naar toe geweest zijn. Het is mooi maar gevvaarlijk. Bij het gondelen, waar Marcel dacht dat we voor 40 frank per persoon gesteld waren, werden levensgevaarlijke manœuvres uitgehaald om toch maar een romantische foto van secretaris en voorzitter te maken. Alain en Pierre hielden zich stil maar werden ook genadeloos gekikt. Achteraf bleek dat de Chinese profs het voeren van de duiven op San Marco fantastisch hadden gevonden, iets waar wij collectief onze neus voor ophaalden.

De tornooi organisatie was in handen van de ploeg van Gionata Soletti. Geen reden om versleten cliché's over Italiaanse toestanden boven te halen. Het tornooi was goed georganiseerd en alles draaide naar behoren.

Abano Terme is een stad die voor een groot deel uit hotels bestaat. Het is een soort van kuuroord waar voornamelijk iets oudere toeristen terecht komen. Niet direct de perfecte uitgaansstad, en het was bepaald moeilijk een respectabel lijstje restaurants te maken om twee weken lang uit te kiezen. Gionata legde mij echter uit dat er goede redenen waren voor deze keuze, voornamelijk van financiële aard. Inderdaad had iedereen een goede hotelkamer. Ik heb tenminste geen klachten gehoord, behalve dan van Peter en Stefan. Die kregen al de eerste nacht bezoek van de plaatselijke geveltoeristen. Stefan schrok echter wakker uit zijn nachtelijke slaappartij (waarover verder geen specificaties, geïnteresseerden moeten zich tot Peter wenden voor kleurrijke beschrijvingen), en verjoeg de kandidaat dieven, die zich al met minstens één arm hadden binnengewerkt. Als een goede voorzitter raadde ik hen aan een andere kamer te bepleiten (zonder toegang vanaf het terras), maar deze jongens bevinden zich nog op een leeftijd waarop men moedig en onverschrokken is. Peter leek zich zelfs zo tot het avontuur aangetrokken te voelen dat hij ook overdag ging slapen, vermoedelijk in de hoop bij een solo-ontmoeting zijn compaan nog in heldhaftigheid te kunnen overtreffen.

Nadat enige niet nader genoemde bestuursleden via allerlei vreemde machinaties erin geslaagd waren aan een promotie te geraken (zie vorige Belgo) was de druk natuurlijk groot om te bewijzen dat de nieuwverworven status ook enige inhoud had (ergens in de speler dus). Nadat Alain en Jan in de eerste ronde verloren, zetten zich in het hoofd van laatstgenoemde dan ook enige moeilyk weg te krijgen apocalyptische vizioenen vast, waarvan vrijwillige degradatie, niet terug naar België durven en hoongelach belangrijke ingrediënten waren, en de inhoud werd voorlopig vooral achter de toog bewezen (lekkere witte wijn). Gelukkig kon

de situatie rechtgezet worden middels sterk spel (Alain) en enkele partijen waarover mijn collega gospelers zich uitlieten in termen van "rommelen", "raar doen", "lelijk spel" (Jan). Enfin, ieder vogeltje zingt zoals ie gebekt is.

Ondertussen blonk de delegatie van Louvain-La-Neuve (Gianni, Benoit en Bernard) uit in discrete en kennis van de streek (niet moeilijk, hé Gianni). Eigenlijk heb ik hen nauwelijks meer gezien dan tijdens de rondes en het lukt me dan ook niet iets sappigs over jullie te vertellen. Sorry hoor!

Onze vertegenwoordigers rond het 8 Kyu niveau, namelijk Marcel, Peter, Stefan en Ingrid, bleken intussen zowat de enige dam te vormen tegen de aanstormende Roemeense jeugd, die in groten getale en, net zoals onze vertegenwoordiging, in beider kunnen present was. Bij deze ontmoetingen deden zich gruwelijke tafereelen voor: dode groepen alom, kleine kindertjes die genadeloos afgeslacht werden door grote Belgen, onschuldige Roemeentjes die oorvijgen krijgen omdat ze hun tegenstanders durven "storen" tijdens het "denkwerk", sorry ik laat mij meeslepen. Tijdens van dit tumult liet Marcel zich met enige smaak de rol van mededogende ouderdomsdekken welgevallen: tegenstanders die blunderen hun steen laten terugnemen, tegenstanders die door hun tijd gaan (waarover dadelijk meer) en in wanhoop onkunde pleiten, tijd bijgeven en galant verliezen, niets was de hoffelijke Simjoor teveel om te tonen dat alle kwade berichten over go-spelende schakers nergens op berusten. Hij viel alleen wat uit zijn rol toen Ingrid maar bleef hameren op het thema "valse ogen".

Dit soort ridderlijkheid gaat totaal voorbij aan onze geharde "top"spelers. Margo eiste ijskoud de winst op toen zijn tegenstander de wanhopige kreten van het Ingklokje voor decorum hield en bijgevolg op tijd verloor. Zowel Alain als Jan (schakers, jawel), maakten gebruik van onduidelijke boekhoudkundige operaties bij afwezigheid van stenen (dit noemt men dan een afrekening) om hun onthutste tegenstanders met lege handen achter te laten. In Amsterdam en in Parijs wordt er nu waarschijnlijk nog steeds hoofdschuddend nageteld bij zoveel Belgische rekenkunde. O, onvermoedende gospeler (hier bereiken wij vermoedelijk de top van lyrische onkunde), nooit had gij kunnen vermoeden welk een ongekende mogelijkheden de Ing regels met zich meebringen! Jawel, zelfs tijdens de jaarlijkse vergadering van de European Go Federation, werd op aandringen van voorzitter Alan Held (what's in a name) gestemd over de betekenis van het begrip censuur, dit ten behoeve van de gevoelens van de heer Ing, met wie gelachen zou zijn in het uitstekend gediteerde dagjournaal (in handen van Christian Gerlach - zie ook Duits Bondsblad).

Neen, even serieus nu. De Ing regels zijn eigenlijk een hoogtepunt van logica. Geen onduidelijke onzin meer over het moeten toevoegen van stenen in het eigen gebied: dat maakt geen verschil hier. Geen problemen meer bij het uitleggen van ingewikkelde telregels aan beginners ("Waarom zijn die stenen dood?" "Dat is duidelijk voor iets ervaren spelers" "Waarom neem je ze dan niet?" "Dan verlies ik punten"). Toch zijn er enige problemen waar te nemen bij de Ing voorschriften en deze bevinden zich niet zozeer bij de regels als wel bij de Ing-accessoires: het is een uitzondering als je bij het tellen van je partij nog steeds over 180 witte en 180 zwarte stenen beschikt: blijkbaar is je buurman altijd wel met iets weg of valt er wel eens een beetje van tafel. In de laatste ronde bleek mijn nietsvermoedende tegenstander er acht te missen.

En dan zijn er de Ing klokken. Eigenlijk zouden deze klokken ideaal zijn, als het regelbare geluidsniveau ook op nul zou kunnen gezet worden. Dat is namelijk niet mogelijk. Het is enigszins enerverend om bij het begin van elke ronde in schabouwelijk Engels (of Chinees, maar ik weet niet of dat schabouwelijk is), en met tweehonderdplus echo, ervan op de hoogte te worden gebracht dat "Bwack, two waaws time!". En voor wit hetzelfde. In byoomi wordt het dan echt leuk. Dit gegeven wordt door iemand als Gilles Van Eeden gebruikt om leuke blitzpartijtjes te spelen. Klokje op maximum niveau, byoimi van 10 seconden en bij elke zet dezelfde uitleg van "Bwack, ten seconds time" op een toonhoogte van "De melk kookt over".

De Finnen waren ook creatief. Op een mooie avond hadden ze een leuk liedje gebrouwen met de verscheidene Chinese zinssneden van de Ing klok. Hitgevoelig volkje, die Scandinaven.

De Finnen waren ook kandidaat voor de organisatie van het congres in '99, in concurrentie met de Slowaken en de Russen ('97: Marseille, '98: Roemenië, 2000: waarschijnlijk Duitsland). Na het stellen van enige weloverwogen vragen van de vertegenwoordigers: "Is het waar dat Finland in de zomer vergeven is van de muggen?" "Dat zou kunnen", "Hoe zit het met de drankbeperkingen in Finland?" "Euh", "Hoe zit het met de veiligheid in St. Petersburg?" "Verscheidene honderden militieleden zullen ingezet worden om de veiligheid te garanderen", werd er voor Slowakije gekozen. Als ik geweten had dat de vriendelijke 5 Dan vertegenwoordiger van Bratislava later één van mijn groepjes de nek zou omringen, had de Belgische Bond wellicht voor Finland gestemd. Nu ja, 5 uur vergaderen en je achteraf afvragen waar het over ging is standaard in de meeste hedendaagse jobs.

Ondertussen ging het toernooi gewoon verder, onderbroken door welkome rustdagen, het weekendtoernooi (waar natuurlijk alleen de echte fanaten meedoen, Stefan zal verslag uitbrengen) en discussies tussen de voorzitter en de secretaris over wie het slechtst tegen zijn verlies kan, met glans gewonnen door de voorzitter: ik kan veel slechter tegen mijn verlies!

Na de eerste week vertrokken de Novolouvianistes en Marcel (om te gaan schaken). Halverwege de eerste week was Pierre aangekomen en zaterdag arriveerde ook Olivier met een niet zeer duidelijke uitleg over lelijke stewardessen.

Pierre begon onmiddellijk Japanners in de pan te hakken. Olivier kreeg enige onverlaten tegen die op ongekend smerige manier aan het langste eind trokken. Dat overkomt ons allemaal weleens. Ook Alain moet in de achtste ronde zijn sportief image even laten zakken toen een tegenstander een dode groep tot leven wist te wekken. De miracels zijn de wereld nog niet uit.

Elke namiddag en avond vonden er dan ook nog extra go activiteiten plaats. Prof commentaar, rengo, blitz, ploegentoernooi, etc. Zo bleek op een mooie avond Ingrid plots gerecruiteerd door een paar Duitsers. Ondanks mijn kwade vermoedens (vrouwen en vreemde nationaliteiten brachten extra punten op) ging ze vrolijk aan de slag en werd topscorer van haar ploeg. Op een ander leuk moment zagen we Pierre en Olivier zich in alle richtingen haasten om zich toch maar af te kunnen melden voor het blitztoernooi, waar ze zich zojuist voor ingeschreven hadden.

Stilaan begonnen "onze jongens" uit te rekenen waar ze zo ongeveer zouden uitkomen (dat ging -zoals vroeger- op tien). Margo was snel klaar; ik heb nu al zeven. Desgevraagd gaf hij steeds hetzelfde commentaar: zwakke groepen van de (sterke) tegenstander gewoon (sic) doodmaken. Met dergelijk succes kan het niet anders of volgende keer zijn er heel wat meer opera liefhebbers. Op dat vlak is Margo genadeloos: in Verona liet ie zich in een stortregen bijna de Po inspoelen alvorens toe te geven dat de opera werkelijk na 3 kwartier was opgehouden en niet terug zou komen. Hadden wij maar meer zulke spelers. Ook Claude ging er aardig tegenaan bij het binnenrijven van de puntjes.

Maar nee, onze voorzitter stompelde elke namiddag over ziekte klagend naar zijn kamer om naar de Italiaanse verslaggeving van Atlanta te kijken. Een geheel regionaal spektakel waar, als het echt niet anders kan, en dan ook alleen omdat ze iets gepresteerd hebben dat normaal gesproken alleen maar een Italiaan zou kunnen, een Michael Johnson of een Carl Lewis tussendoor mag. Als onze jongens en meisjes winnen is dat "fantastisch", als ze verliezen is dat een vergissing van de voorzienheid.

Bij al dit lijden is de nabijheid van de professional een zegen voor de getormenteerde amateur speler. U weet kop nog staart te krijgen aan uw zojuist, nochtans door uzelf mee geproduceerde, partij? Leg hem voor aan de professional. Deze zal U feilloos de weg wijzen in de eigen partij? Leg hem voor aan de professional. Deze zal U feilloos de weg wijzen in de eigen onkunde, eventueel (bij gevallen van overmacht) begeleid door beschaafd gegrimnik. Ik moet zeggen dat commentaar van een professional op je eigen partij volgens mij de snelste manier is om iets door te krijgen. In dit opzicht waren de Japanner Saijo en de Chinees Fang (connect, live, attack) de sterren. Het is dan ook met enige trots dat ik kan aankondigen dat, als alles goed gaat, we volgend jaar bezoek krijgen van enige professionals.

Uiteindelijk naderde dan het einde van het toernooi. Een laatste keer gingen Ingrid en ik met Stefan en Peter ten pizza. Hierbij vielen mij de schellen van de ogen. Weinig had ik vermoed met welk een monnikengeduld deze eruditie jongelui bepaalde delen van de toernooibevolking hadden geanalyseerd, gecatalogeerd en, geheel in de traditie van Linnaeus, van wetenschappelijk verantwoorde namen voorzien hadden. Ook is mij hier de uitwerking van met look overgoten spaghetti op de tafelgenoten opgevalen.

En zo kwam uiteindelijk dit mooie toernooi tot zijn einde. De aanzicht van totaal verwezen organisatoren op zondagochtend werd gelukkig niet vergund aan hun opvolgers. Wij zegden het mooie Italië tot ziens en tegen huiswaarts langs onvermoede wegen: de St-Gothard overrijden om de file te omzeilen is bepaald sensationeel. Ook de radio bracht voor elk wat wils. Na de geheel onbegrijpelijke Zwitserse dialecten (het ging over de olympische spelen, maar verder weet ik het echt niet) vonden wij een Franse zender: "Als onze zwemmers geen medailles hebben gehaald is dat alleen maar omdat ze geen doping genomen hebben." En dat met de Belgen als buren. Verder heb ik nog een moeilijk in te schatten multiple choice vraag voor U:

Kies één van volgende mogelijkheden:

0 Op een redelijk volle Milano-Venezia in het midden van de rijweg met een reeds ten dele tot wrak gereden mountainbike geconfronteerd worden (van een auto gevallen). Gelukkig zat op dat moment Margo achter het stuur.

0 In Frankrijk de voorganger diep in de remmen zien gaan: er staat een monter uit de ogen kijkende Duitse scheper op de weg. Honderd meter verder blijkt dat deze ook "uit een auto gevallen" is. Weer Margo achter het stuur.

0 Om één uur 's nachts met een "gemakkelijk probleempje" van Saijo sensei geconfronteerd worden, voor kyu's. And how strong are you? Gelukkig lost Stefan het op.

Het zal duidelijk zijn dat ik, om de bedoelde effecten te bekomen, links en rechts een beetje aji toegevoegd heb (maar dat van Saijo is waar).

Jan Bogaerts

De Uitslag:

1. Guo Juan, Nl, 7D	10	
2. Van Zeijst Rob, Nl, 7D	8	
3. Lee Hyuk, Kor, 6D	7	
4. Heiser Laurent, Lux, 6D	7	
5. Colmez Pierre, Fra, 5D	7	
6. Zhao Pei, Dui, 5D	7	
7. Gherman Sorin, Roe, 6D	7	
8. Van Eeden Gilles, Nl, 5D,	7	
9. Sumikura Yusuyuki, Jap, 6D	6	
10. Miyakawa Wataru, Fra, 6D	6	
11. Gerlach Christoph, Dui, 6D	6	
12. Pop Cristian, Roe, 5D	6	
13. Schoffel David, Dui, 6D	6	
14. Mateescu Robert, Roe, 6D	6	
15. Rehm Robert, Nl, 5D	6	
16. Janssen Frank, Nl, 6D	6	
17. Danek Vladimir, Tsj, 6D	6	
18. Heshe Thomas, Den, 5D	7	
19. Boon Mark, Nl, 6D,	6	
20. Nijhuis Emil, Nl, 4D	7	
.....		
99. Wettach Alain, 3D	5	
113. Bogaerts Jan, 2D	6	
128. Sevenants Pierre, 1D	5 (op 7)	
167. Dodinval Olivier, 2D	2 (op 5)	
181. Burvenich Claude, 1k	6	
189. Briessinck Margo, 2k	7	
315. Maison Benoît, 5k	3 (op 5)	

333. Dalla Giovanna Gianni, 4k	1 (op 5)
334. Frank Bernard, 5k	2 (op 5)
381. Leyssens Peter, 8k	4
382. Lobet Stefan, 8k	4
391. De Doncker Ingrid, 9k	4
393. Van Herck Marcel, 8k	1 (op 6)

Weekend Tornooi

Tussen de twee weken van het hoofdtornooi wordt zoals elk jaar een weekend-tornooi georganiseerd. Traditioneel is ook dat er een verschuiving is van de spelers. Een groot aantal spelers gebruikt dit weekend als een rustpauze in het hoofdtornooi om bijvoorbeeld een beetje toerist te spelen in Venetië. Een deel van deze spelers wordt echter vervangen door weekend-spelers. Onder andere door een groep Japanners aangevoerd door Nakayama Noriyuki (VI D, Pro); dit begint ook stilaan traditie te worden. Uiteindelijk namen toch meer dan 300 go-spelers deel aan dit tornooi. Belangrijkste afwezige was Guo Juan, die ongeslagen stond in het hoofdtornooi. Ook een aantal Belgische (top)spelers waren afwezig.

In tegenstelling tot het hoofdtornooi werd er met de vertrouwde Japanse regels gespeeld; de bedenktijd werd gereduceerd tot 'slechts' één uur. Enige verwarring bij het begin (moest je nu je naam aanduiden op de lijst als je meespeelde in het weekend-tornooi of moet je hem juist doorstrepen...) zorgde voor een vertraging van ongeveer één uur voor de eerste ronde. De andere rondes begonnen wel stipt volgens plan.

In de einduitslag was Frankrijk sterk vertegenwoordigd: drie Fransen bij de eerste vijf. De Koreaan Hyuk Lee was de winnaar. Bij de Belgen dient de prestatie van Stefan Lobet vermeld te worden met vier overwinningen. De Nieuw-Leeuvenaars deden het minder goed, alhoewel ze slechts vier partijen speelden...

1	Lee, Hyk	6d	KOR	5
2	Miyakawa, Wataru	6d	F	4
	Comez, Pierre	5d	F	4
4	van Zeijst, Rob	7d	NL	4
5	Seailles, Jeff	5d	F	4
	Van Eeden, Gilles	5d	NL	4
...				
170	Briessinck, Margo	2k		3
226	Frank, Bernard	5k		2
238	Dalla Giovanna, Gianni	4k		0
240	Maison, Benoit	5k		1
248	Lobet, Stefan	8k		4
257	Van Herck, Marcel	8k		3
262	Leyssens, Peter	8k		2

Hieraan werd de eerste prijsuitreikingceremonie gehouden. Na de mededelingen op de EGF meeting dat er geen geldprijzen zouden zijn, werd er gespannen uitgekeken naar dit evenement. En inderdaad, er waren geen geldprijzen - wat op zich niet slecht is, aangezien er na de prijsuitreiking een receptie was voorzien voor iedereen... Maar ook de andere prijzen waren beneden alle verwachtingen: geen prijzen voor de spelers met 4 op 5, zelfs geen vermelding. En waarom Gilles Van Eeden geen prijs kreeg en Jeff Seailles wel (een gedecideerde vijfde plaats) is nog altijd een raadsel...

De best presterende Belg, Margo Briessinck, laat ons hieronder kennis maken met één van zijn tegenstanders.

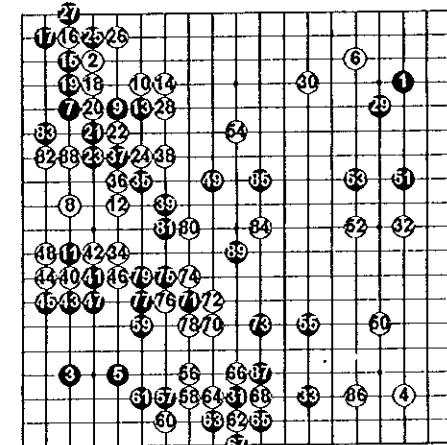
In de laatste ronde van het hoofdtornooi kwam ik uit tegen de Zweed Erik Ekholm. Het was mijn laatste kans om een achtste partij te winnen. Na de partij vond ik Shigeno Yuki (professionele II D uit Japan) bereid om commentaar te geven mijn grootste blunders...

Zwart: Margo Briessinck - 2k

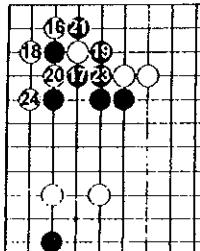
Wit: Erik Ekholm - 1D

Ronde: 10

- Z3 Als ik de kans krijg, speel ik meestal een diagonaal fuseki.
 Z5 Zoals in al mijn partijen van het Go Congres maak ik ook nu een ikken-shimari.
 Z9 Een nikken-tobi is beter; wit moet dan wel antwoorden op het punt boven '14', waardoor zijn stelling bovenaan veel te laag zou zijn (drie stenen op de derde lijn); hij kan natuurlijk niet antwoorden op '14' omdat hij dan aan stukken gehakt wordt. Is dus goed voor wit.
 W10 De mogelijkheid om deze zet te spelen is de hele bedoeling van het diagonaal fuseki.
 Z13 Dit had een goede zet kunnen zijn als ik nog een keer verder had geduwd (op '28'), gevolgd door een boshi op de ikken-tobi van wit (op '39'). Deze variant geeft wit wel wat punten, maar ik heb tenminste iets om aan te vallen. Na Z13...
 Z15 spelen is slecht. Ik had beter meteen op Z15 gespeeld.
 Z17 Ik had blijkbaar last van een vlaag van zinsverbijstering. Dit is afschuwelijk slecht. Deze zet moet links van '15'. Op '18' kan ook, maar het resultaat is dan te goed voor wit (zie Diagram 1).
 W22 Door die slappe zet '17' kan ik niet anders dan me te laten knippen. En ik verlies nog twee stenen ook... gelukkig hebben ze nog een hoop aji (zucht!).

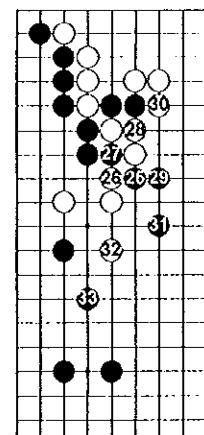


Figuur 1: 1-89; 69 dekt



Dia. 1: 22 dekt

- Z25 Dit is onbelangrijk. De hoek zal wel leven. Ik moet dringend beginnen met die twee witte stenen aan de linkerkant aan te vallen door ze af te knippen van '24' (zie diagram 2).
- W28 Deze zet vermindert al een deel van de aji van deze twee zwarte stenen maar Shigeno zou zelf in de buurt van '29' gespeeld hebben.
- Z31 Het is belangrijker om één of andere kakari te spelen in de buurt van '4' (aanval op die twee witte stenen blijft nog altijd het belangrijkste).
- Z33 Te klein. Het hoshi-punt boven '4' is een wel zeer aantrekkelijk punt.
- W34 Wit begint eerst met zijn verlaten steentjes te ontwikkelen, zodat ik ze niet meer kan aanvallen.
- Z35 De knip is nu geen sente meer zoals in Diagram 2.
- W48 Wit leeft zonder problemen aan de linker zijkant. Maar... ik heb een supersterke (geen yosemire in mijn hoek!) overgeconcentreerde stelling in de hoek en twee verloren - totaal onbelangrijke - knipstenen in het centrum, die ik natuurlijk meteen probeer te redden met...
- Z49 wat ontegensprekelijk slecht is. Deze zet valt niets aan, hij maakt geen gebied (dame-punten zijn ook punten volgens de Ing-regels...), is niet sente, en helpt ook niet bij de ontsnapping van de twee zwarte stenen. Kortom, een typische amateuristische zet, die lijkt op een professionele sabaki-ontsnapping, die lijkt op een reductie van wits gebied, die lijkt... 'Lijk' is wel het goede woord in deze context.
Gewoon ergens boven '4' spelen is meer dan genoeg.
- W50 Hetgeen wit dan ook doet.
- W54 consolideert zijn gebied bovenaan. Ik heb nog een belangrijk zwak punt in mijn stelling, namelijk het gat tussen '5' en '31' en probeer dit dus op grote schaal te verdedigen met...
- Z55 ... Gewoon in de buurt van '56' was natuurlijk te eenvoudig.
- W56 Wit springt er natuurlijk met beide voeten in. Hij heeft nergens een zwakke groep, zodat hij naar hartelust kan vechten in mijn moyo, zonder achterom te moeten kijken naar eventuele zwakke groepjes.
- Z57 Dit is niet erg consequent met '55'; een boshi (op '78') is veel logischer. Deze zet vloeit ook met de regel om aan te vallen vanaf afstand in plaats van met contactzetten.
- Z69 Ik kan het me niet permitteren om een ko te spelen. Bijna elke ko-dreiging kan hij negeren en een aanval beginnen op de twee zwarte stenen '33' en '55'.
- Z87 Nadat ik gedwongen wordt om deze zet te spelen zie ik weer een sprankeltje hoop om het witte gedrocht verder uit te knijpen...
- Z89 lijkt een cruciaal punt.



Dia. 2

Hierna ontstond er een nogal verward gevecht met allerlei kikashi's en tesuji's (klinkt interessant, nietwaar?), maar wit slaagde er toch in om alles aan elkaar te hangen en 'en passant' zijn rechter onderhoek dicht te gooien. Ik was ondertussen wel zijn gebied bovenaan binnengewandeld. Na het gevecht stond ik bijna 20 punten achter (wit krijgt 8 punten komi, remember!) en nam ik de wijze beslissing om op te geven. Zeven punten op tien is toch ook niet slecht...

Liège

Alors qu'il traverse une période troublée (déjà !) de son histoire, il échut au Charlemagne le devoir d'organiser le tournoi de Liège. Des circonstances particulières ont influé sur l'organisation qui fut plus improvisée qu'on ne pouvait l'espérer. Le lieu de cette rencontre (café "Le Century") offrait l'espace que nous n'avions pas l'année passée tout en gardant une ambiance conviviale (certains diraient bruyante) à laquelle les organisateurs sont attachés.

Les modalités de jeu furent semblables à celles de l'année passée hormis un appariement électronique qui n'a pas encore dévoilé sa logique mystérieuse. Ceci permit au milieu de classement à certains (de l'organisation incidemment) de marquer beaucoup de points tandis que d'autres durent se défendre contre des adversaires hors de portée. On mettra allègrement la faute sur un choix non optimal de la barre Mac-Mahon (tout en sachant qu'on ne convaindra personne).

D'une manière générale, la participation était rehaussée par la récente décision de la fédération de ne plus brider les niveaux des meilleurs Belges. De plus, on pouvait se féliciter d'une grande distribution des niveaux qui assurait à chacun de jouer des parties intéressantes. On y a même vu doux Carolorégiens discutant rendez-vous (préparez-vous une déposition, Messieurs?).

Au terme de la seconde journée, le classement montrait une victoire pour Jan Bogaerts devant Pierre Sevenants. Mark Cumper terminait troisième. Les autres vainqueurs de prix étaient les Liégeois Eric Robert (qui déclina son prix en tant qu'organisateur) et bibi (qui ne mérita pas le sien pour avoir fait perdre son sourire à la secrétaire de la fédération). Une mention particulière pour Hubert Levier qui venait de Lille et qui fut le seul à oser prendre part aux festivités de mon anniversaire.

Une participation qui se tasse et une absence relative de joueurs étrangers sont donc les points à déplorer. Le fait que 50% des participants n'étaient pas là l'année passée montre néanmoins à de futurs organisateurs que ce tournoi garde des possibilités de développement. A qui le tour?

Vincent Croissier

Les résultats:

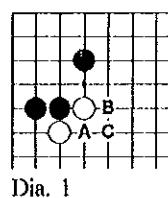
1. Bogaerts Jan	2D	3+	4+	8+	2+	7+	27	5	125
2. Sevenants Pierre	2D	11+	8+	7+	1-	4+	26	4	123
3. Cumper Mark	2D	1-	12+	11+	5+	9+	26	4	122
4. Huang Yong Sen	2D	5+	1-	10+	7+	2-	25	3	125
5. Wong Chi Yiu	1D	4-	6+	9+	3-	10+	25	3	123
6. Massar Marc	3K	8-	5-	12+	10+	11+	25	3	118
7. Segers Frank	2K	10+	9+	2+	4-	1-	24	2	125
8. Dalla Giovanna G.	3K	6+	2-	1-	9-	13+	24	2	123
9. Kim Pierre	1K	12+	7-	5-	8+	3-	24	2	122
10. Han Baoming	3K	7-	11+	4-	6-	5-	23	1	122
11. Briessinck Margo	2K	2-	10-	3-	13+	6-	23	1	121
12. Levier Hubert	4K	9-	3-	6-	15+	16+	23	2	114
13. De Villers Mourad	7K	15+	14+	16+	11-	8-	21	3	107
14. Croisier Vincent	8K	18+	13-	15+	16+	17+	21	4	96
15. Tasia Thierry	7K	13-	17+	14-	12-	18+	20	2	101
16. Leyssens Peter	7K	17-	18+	13-	14-	12-(1)	19	1	101
17. Van Herck Marcel	8K	16+	15-	18+	19-	14-	19	2	94
18. De Doncker	9K	14-	16-	17-	20+	15-	17	1	94
19. Robert Eric	12K	21+	20-	22+	17+(2)	23+	17	4	75
20. Ducamp Hubert	12K	22-	19+	20+	18-	24-	15	2	75
21. Fabre Bernard	12K	19-	22+	21-	23-	26+	15	2	68
22. Hermann Raphael	14K	20+	21-	19-	24+	25+	14	3	69
23. Meuter Roger	15K	24+	26-	25-	21+(1)	19-(2)	12	2	64
24. De Maeyer Gert	15K	23-	27-	Bye	22-	20+(2)	12	2	46
25. Marchand Lieven	18K	26+	28+	23+	27-	22-(1)	10	3	43
26. Bair Mare	17K	25-	23+(1)	27-	Bye	21-(2)	10	2	42
27. Celis Mare	23K	28-	24+(6)	26+(4)	25+(4)	29-	5	3	35
28. Jacquet Antoine	25K	27+	25-(5)	++	++	++	2	1	15
29. Moreaux Denis	25K	++	++	++	++	27+(3)	1	1	5

La partie décisive entre Pierre Sevenants et Jan Bogaerts

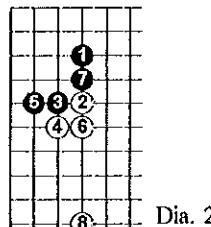
Commentaires: Alain Weltach

Pierre joue son fuseki habituel (1, 3 et 5) avec noir. Blanc 6 et 8 sont une possibilité de développement dans cette zone. On joue aussi souvent un kakari en A, ce qui donne une partie tout ... fait différente.

Blanc 12: un coup un peu inhabituel qui surprend manifestement Pierre. Après 12, il y a 3 possibilités A, B ou C dans le dia 1. Le dia. 2 montre une variante paisible qui est joseki.



Dia. 1



Dia. 2

Noir 13: du point de vue de la forme, c'est un coup que l'on a envie de jouer, mais en pratique, il est légèrement inférieur aux 3 possibilités mentionnées plus haut car la coupe en 16 est pénible pour noir.

Noir 17: un atari qui renforce inutilement blanc en le forçant ... jouer un coup qu'il jouera probablement même sans l'atari. Donner atari sur une pierre de coupe est très souvent une erreur. Mieux vaut jouer immédiatement en 19 et prendre l'initiative sur le bord nord pour éviter de se faire "aplatis" comme dans la partie.

Blanc 22: pas urgent, mieux vaut ... mon avis conserver ce coup en réserve comme menace de ko éventuelle et conserver la possibilité de jouer soi-même en 23 pour gagner une liberté si c'est nécessaire.

Blanc 34: avec ce coup, qui fait rayonner l'influence blanche sur tout le goban, blanc prend l'avantage.

Blanc 36, 38: ... mon avis, il faut éviter de jouer ces coups qui poussent ... noir ... jouer 37 et 39 sans véritablement protéger le coin blanc. Je jouerais plutôt un kogema shimari deux lignes sous 36.

Noir 41, 43: mieux vaut connecter tout simplement pour ne pas renforcer le coin noir. En outre une connexion simple laisse moins d'aji. Veuillez par exemple la séquence du dia. 3 où, si blanc essaie de couper, son coin est dévasté. Dans la partie, blanc a coupé et renforcé son coin.

Noir 47: protège contre une coupe ... qui ne marche pas! Il fallait protéger les 4 pierres pour éviter blanc 48.

Blanc 48: les 4 pierres sont capturées dans toutes les variantes.

Noir 51: Il faut éviter de jouer tout de suite dans cette zone. Qui sait si un ko ne se déclenchera pas plus tard dans la partie?

Noir 53: trop lent, il faut jouer immédiatement en 54, un point très important ... ne rater sous aucun prétexte. Si blanc bloque, noir joue évidemment le double hane et le bord nord devient impressionnant.

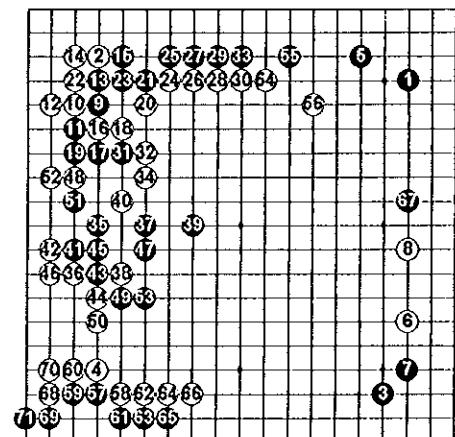
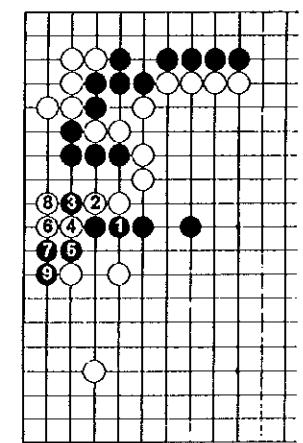


Fig. 1: 1-71



Dia. 3

Blanc 54: avec ce coup, blanc réduit à néant les perspectives de gros territoire noir dans cette zone et prend nettement l'avantage.

Noir 73: présomptueux. 72 est un bon kikashi auquel il n'est pas possible de résister. Il faut jouer patiemment en 77. Dans la séquence qui suit, blanc dévaste le territoire noir et oblige noir à jouer l'humiliant 83.

Blanc 84: trop petit à ce stade et surtout gote. Mieux vaut tout de suite prendre en tenaille la pierre 67 ou essayer de combiner en jouant au contact de la pierre 1 (yosu miru).

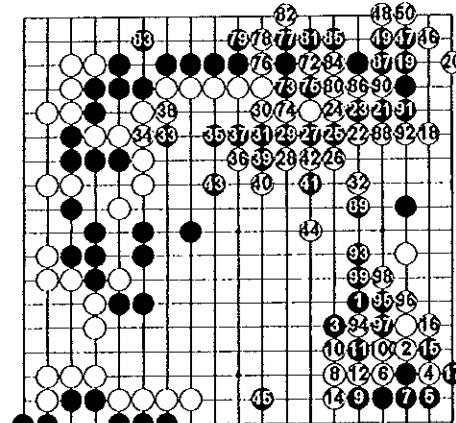


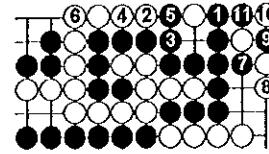
Fig. 2: 72-150

Noir 97: noir sent qu'il est en retard et attaque. Malheureusement, la manœuvre est un peu trop violente. Il valait peut-être mieux jouer patiemment en 108.

Noir 125: blanc n'a pas grand chose à craindre dès lors qu'il défend calmement en 132.

Noir 149: l'erreur décisive. Noir pouvait vivre en jouant en 150 (1 dans le dia. 4).

Si noir joue sagari (descente) en 1, il fait un oeil en sente à gauche et un oeil en gote à droite grâce aux propriétés particulières du coin.



Dia. 4

Noir abandonne après blanc 150.

Obayashi Cup

Alors que la plupart des grands tournois européens voient leur fréquentation diminuer d'année en année, l' Obayashi Cup ne s'est jamais aussi bien portée puisque, cette année encore, le record de participation a été battu avec 228 participants. Est-ce dû à la formule des parties semi-rapides (45 minutes KO par joueur), au fait que le tournoi se déroule en un seul jour pour la grande majorité des participants ou à la politique de prix généreuse des organisateurs et de leur sponsor? Il y a probablement un peu de tout cela.

Toujours est-il que, du côté belge aussi, le nombre de participants était élevé: 17 joueurs, ce qui, pour les amateurs de statistiques nous plaçait en troisième position après l'Allemagne et les Pays-Bas.

Sur le plan des performances, aucun Belge ne parvint à se qualifier pour la finale à 16, même si A. Wettach parvint à battre un des finalistes en la personne de F. Vanderstappen (IV Dan NL). Malheureusement, il ne put confirmer face à une opposition très relevée (2 autres IV Dan et un V Dan). Il est à noter qu'un autre joueur actif en Belgique, Ruan Zihang parvint également à battre un IV Dan néerlandais, Tony Claesen.

D'autres Belges ont également réalisé de bonnes performances: Peter Leyssens, Mario Huys (tous deux 8K), Stefan Verstraeten (10K), Philippe Julian (15K), Jean-Paul Matkovic Ramirez (16K) ont tous obtenu 3 victoires. Félicitations.

Dans le tournoi Mac-Mahon, la victoire allait revenir au français Pierre Colmez (VDan) 4 victoires qui précédait au départage, Guo Juan et Zhang Shutai également invaincus.

Lors de la finale à 16 qui se déroulait selon le système de l'élimination directe, personne ne parvint à faire battre Guo Juan qui fut le dessus sur une étonnante Zhao Pei dans une finale entièrement féminine.

Zhang Shutai	Zhang
David Schoffel	Zhang
Geert Groenen	Arnim
Felix Arnim	Zhao
Frank Janssen	Janssen
Filip Vanderstappen	Zhao
Zhao Pei	Zhao
Casper Nijhuis	Guo (Obayashi Champion 1996)
Emil Nijhuis	Nijhuis
Pierre Colmez	Nijhuis
Christoph Gerlach	Gerlach
Willem Koen Pomstra	Guo
Rob Koopman	van Eeden
Gilles van Eeden	Guo
Thomas Koranda	Guo
Guo Juan	Guo

Hieronder de finale tussen Guo Juan (zwart) en Zhao Pei.

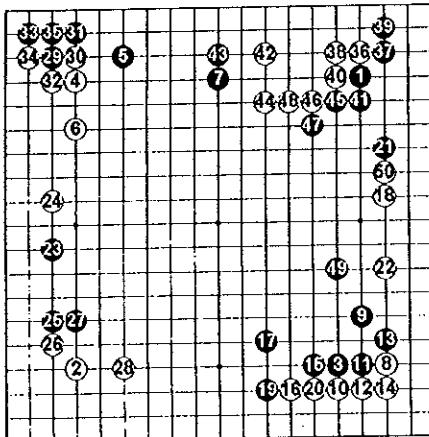


Fig.1: 1-50

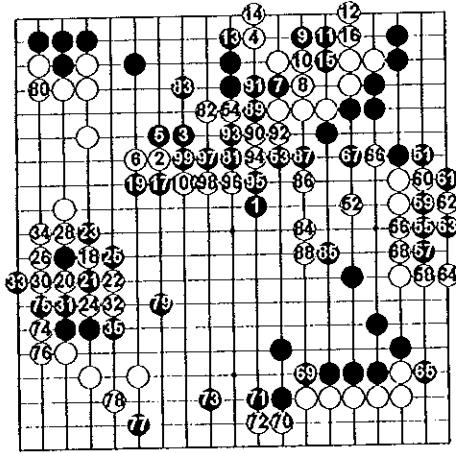


Fig.2: 51-135; 127 op 121; 129 dekt

Eindhoven

Tot voor enkele jaren was het toernooi van Eindhoven zowat het startschot van het toernooiseizoen na de grote vakantie. De laatste jaren heeft Eindhoven echter fel te lijden van de concurrentie van de Obayashi Cup in Amstelveen, een week voordien. Ook voor deze uitgave, waren er dus 'maar' 44 spelers komen opdagen.

Ondanks de recordopkomst van de Belgen bij de Obayashi Cup, waren er toch nog acht moedigen de noordergrens overgestoken om aan het toernooi deel te nemen. Na de eerste dag was de stemming onder de Belgen gemengd. Jan Bogaerts en Frank Segers haalden twee op twee, Pierre Sevenants, Jean-Marie Vanroy en Peter Leyssens moesten het nog zonder punten stellen.

's Avonds werd er zoals gewoonlijk een Chinese maaltijd aangevoerd, waarna de gasten naar hun respectievelijke gastfamilies trokken. Zo maar evenjes vijf Belgen waren te gast bij de go-spelende familie Hollmann waar tot laat in de avond verder gespeeld (ook op Internet) en nagepraat werd.

De volgende dag mocht Frank meteen tegen Rudi Verhagen, een Nederlandse vierde dan, en dat bleek net iets teveel te zijn. Niet zo voor Jan die nadat hij in de vierde ronde tegen Guo Juan verloren had (hij speelt goed volgens Guo), Rudi Verhagen in de laatste rond overwon en zo overtuigend tweede werd! Aangezien Jan in Italië ook al een derde en een vierde dan aan zijn degen gereten had, moet het dus niemand verbazen dat hij in de nieuwe nationale klassering opgeklommen is tot 3 dan.

De uitslag:

- | | |
|---------------------------|-----|
| 1. Guo Juan, 7D | 5 |
| 2. Bogaerts Jan, 2D | 4 |
| 3. Rehm Robert, 5D | 4 |
| 4. Joo, Wan-kee, 4D | 3 |
| 5. Verhagen Rudi, 4D | 3 |
| | |
| 9. Huang, Yong Sen, 2D | 3 |
| 16. Kühn Frauke, 1K | 2,5 |
| 17. Segers Frank, 2K | 3,5 |
| 21. Sevenants Pierre, 2D | 1 |
| 22. Kim Pierre, 1K | 1 |
| 31. Vanroy Jean-Marie, 3K | 1 |
| 34. Leyssens Peter, 7K | 2 |

De Belgische Go Federatie op Internet

De Belgische Go Federatie heeft een nieuw adres gekregen op Internet. Tot nu toe werd deze pagina bijgehouden door Luc Bongaerts. Sinds enkele weken is de Belgische Go Federatie verhuisd naar:

<http://www.ping.be/~pin00279/bgf.html>

De bedoeling is om vooral informatie weer te geven, zowel voor de Belgische leden als voor buitenlanders die informatie zoeken over go in België. De pagina's zijn dan ook in het Engels (of wat daarvoor moet doorgaan) opgesteld. Zo vindt men er onder andere de adressen en contactpersonen van de clubs, informatie over wat er allemaal te beleven valt in België op go-vlak en het nationaal klassemement.

Alle commentaar, opmerkingen, aanvullingen, ideeën en dergelijke mogen naar mij gestuurd worden:

margo.briessinck@ping.be

Tot meels...

Voorrondes BK 1997

De voorrondes voor het Belgisch Kampioenschap 1997 worden dit jaar gehouden tijdens het weekend van 23 en 24 november 1996 in de club van Antwerpen:

Café Zurenborg
Dageraadplaats 4
2018 Antwerpen

De eerste ronde wordt verondersteld te beginnen omstreeks 10 u. Aanmelden kan tot 9 u 45. De voorrondes zijn gratis voor de leden van de Belgische Go Federatie van 1996. De voorrondes bestaan uit een Zwitsers tornooi van zeven rondes: op zaterdag worden vier rondes gespeeld; op zondag drie.

Eliminatoires CB 1997

Les éliminatoires du Championnat de Belgique 1997 se dérouleront pendant le weekend du 23 et 24 novembre 1996 au club d'Anvers:

Café Zurenborg
Dageraadplaats 4
2018 Antwerpen

La première ronde commencera environ 10 h. On peut s'inscrire jusqu'à 9 h 45. Les éliminatoires sont gratuits pour les membres de la Fédération Belge de Go de 1996. Les éliminatoires consistent d'un tournoi Suisse de sept rondes: quatre rondes sont jouées le samedi; trois rondes le dimanche.

Plus de 100 membres...

Un cap historique est franchit: la Fédération Belge de Go compte 100 membres ! Pour la première fois de son histoire, notre Fédération dépasse 100 membres.

Nous devons ce grand événement à une vague récente de nouveaux membres venus essentiellement de Bruxelles, même si la création des clubs de Gand et de Liège voici 2 ans d'une part et la renaissance du club d'Anvers d'autre part en avait préparé le terrain...

Pour rappel, notre Fédération a été créée en 1982 avec une quinzaine de membres (que curieusement la plupart désertèrent au bout de quelques mois).

Quasi moribonde, la FBG renaquit en 1984 suite à la création du club de Waterloo et de l'ULB.

Néanmoins, en 1987-1988, elle ne comptait encore qu'une quarantaine de licenciés, presque tous des francophones localisés à Bruxelles.

Un premier coup d'accélérateur se produisit en 1989-1990 grâce à la percée réalisée en Flandre grâce au club de Leuven (ce qui rétablira l'équilibre linguistique), portant le nombre de licenciés à une soixantaine.

Depuis 1992, l'évolution exacte est la suivante:

1992: 68 membres
1993: 72 membres (par rapport à 1992: + 18, - 14, dont 8 encore «perdus» à ce jour)
1994: 64 membres (par rapport à 1993: + 12, - 20, dont 11 «perdus» à ce jour)
1995: 84 membres (par rapport à 1994: + 32 (!), - 12, dont 11 «perdus» à ce jour)
1996: à ce jour (09/96): 103; prévision pour 12/96: 107 (+ 35 (!), - 12)

Au total, on peut estimer que le nombre total de joueurs ayant été membre un jour ou l'autre de la Fédération Belge est de l'ordre de 200.

Pour terminer, voici en vrac quelques statistiques relatives à nos membres.

- Répartition hommes-femmes: 98 hommes, 5 femmes (sans commentaire !)
- Licenciés membres de club: 89
 - Ventilation par club: Pantin: 25 (dont une dizaine de commun avec Greenwich)
Greenwich: 17 (dont une dizaine de commun avec Pantin)
Gent: 12
Liège: 11
Leuven: 9
Antwerpen: 8
Louvain-la-Neuve: 6
Autres (Lille): 1
 - Répartition linguistique: 67 francophones, 33 néerlandophones, 3 anglophones
 - Répartition par force: 14 en «dam», 50 entre 1 et 10 kyu, 36 > 10 kyu

Un dernier mot enfin: n'oubliez pas que la popularité du go (et donc la possibilité de nouveaux partenaires) passe par une Fédération forte. Une Fédé forte est une Fédé avec beaucoup de membres.

N'oubliez donc pas de transmettre les coordonnées de toute personne intéressée à votre responsable de club, lequel me (= Jean-Denis Hennebert) les transmettra à son tour.

Je tiens en effet une banque de données nationale de tous les contacts, ce qui permet de leur envoyer des informations sur la FBG et ses activités...

Classement National

Date: 01-10-96

Nom	Prénom	Niveau	Niveau FBG
Wettach	Alain	234	3 Dan
Bogaerts	Jan	220	3 Dan
Dodinval	Olivier	168	2 Dan
Cumper	Mark	150	2 Dan
Wettach	Michel	114	2 Dan
Sevenants	Pierre	101	2 Dan
Lemaître	Vincent	98	1 Dan
Wong	Chi-Yiu	80	1 Dan
Ginoux	Marc	74	1 Dan
Burvenich	Claude	-3	1 Kyu
Kuhn	Frauke	-48	1 Kyu
Briessinek	Margo	-65	1 Kyu
Kim	Pierre	-73	1 Kyu
Dusausoy	Guy	-98	1 Kyu
Segers	Frank	-116	2 Kyu
Belmans	Guy	-161	2 Kyu
Hospel	Ton	-223	3 Kyu
Georis	Philippe	-285	3 Kyu
Vanroy	Jean-Marie	-313	3 Kyu
Hendriks	Lucien	-370	4 Kyu
Dalla Giovanna	Gianni	-376	3 Kyu
Hennebert	Jean-Denis	-385	4 Kyu
Han	Baoming	-391	3 Kyu
Massar	Marc	-402	4 Kyu
Lambot	Denis	-422	5 Kyu
Robeys	Koen	-423	4 Kyu
Pohl	Denis	-451	5 Kyu
Frank	Bernard	-459	5 Kyu
Maison	Benoit	-464	5 Kyu
Mouchette	Alain	-484	5 Kyu
Smeyers	Bart	-495	5 Kyu
Joakim	Georges	-543	6 Kyu
Ghislain	Michel	-551	6 Kyu
Dedobbeleer	Bruno	-569	6 Kyu
Dandois	Nicolas	-573	6 Kyu
Ottmer	Thomas	-595	6 Kyu
Tyberghein	Jorrit	-598	6 Kyu
Croisier	Vincent	-609	7 Kyu
Van Dixhoorn	Bert	-636	6 Kyu
Van Praag	Roland	-650	7 Kyu
Van Praag	Yannick	-650	7 Kyu

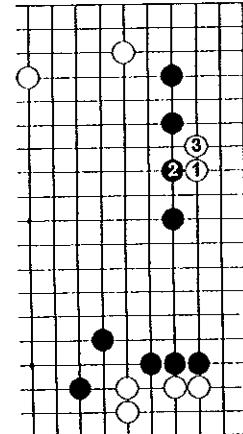
→ Tasia	Thierry	-651	7 Kyu
→ Jansens	Marc	-689	7 Kyu
→ Huys	Mario	-695	7 Kyu
→ Tavernier	Karel	-713	8 Kyu
→ Meyers	Alex	-718	7 Kyu
→ Leyssens	Peter	-725	8 Kyu
→ Ramon	Jan	-729	8 Kyu
→ Destree	Thomas	-731	7 Kyu
→ Schepers	Stefan	-737	8 Kyu
→ Aron	Frédéric	-739	7 Kyu
→ Vanden Dooren	Blaise	-769	8 Kyu
→ Aerts	Ives	-772	8 Kyu
→ Lobet	Stefan	-781	9 Kyu
→ Verhofstadt	Dieter	-789	8 Kyu
→ Van Herck	Marcel	-812	8 Kyu
→ De Villers	Mourad	-814	9 Kyu
→ Dehon	Eric	-857	9 Kyu
→ Bongaerts	Luc	-863	8 Kyu
→ Uit	Inal	-893	9 Kyu
→ Verstraeten	Stefaan	-909	10 Kyu
→ Peelman	Peter	-925	10 Kyu
→ Laurent	Michel	-926	10 Kyu
→ De Doneker	Ingrid	-929	9 Kyu
→ Sone	Yu	-934	9 Kyu
→ Cennamo	Carmelo	-1060	11 Kyu
→ Pattijs	Bart	-1061	11 Kyu
→ Daniels	Tim	-1072	11 Kyu
→ Be Due	Louis	-1082	10 Kyu
→ Ducamp	Hubert	-1087	11 Kyu
→ Robert	Eric	-1121	12 Kyu
→ Van Santvliet	Wouter	-1150	12 Kyu
→ De L'Ecluse	Han	-1154	12 Kyu
→ De Staereke	Philippe	-1172	12 Kyu
→ Braye	Renaud	-1200	12 Kyu
→ Dusausoy	Mare	-1203	13 Kyu
→ Julian	Philippe	-1240	13 Kyu
→ Mciresonne	Henri	-1258	12 Kyu
→ Dans	Renaud	-1264	13 Kyu
→ Hermann	Raphael	-1289	13 Kyu
→ Matkovic Ramirez Jean-Paul	Jean-Paul	-1302	14 Kyu
→ Fabre	Bernard	-1332	13 Kyu
→ Bachelart	Bernard	-1420	14 Kyu
→ Dohogne	Yves	-1450	15 Kyu
→ Mogensen	Omer	-1454	14 Kyu
→ De Bel	Bruno	-1469	14 Kyu
→ Mailliet	Yolande	-1473	15 Kyu
→ Laurent	Alain	-1492	15 Kyu

Meuter	Roger	-1536	14 Kyu
Pohl	Sabine	-1543	15 Kyu
Borlee	Benoit	-1550	16 Kyu
Vertongen	Mark	-1567	16 Kyu
Hellas	Michel	-1637	17 Kyu
Huysenstruyt	Stefaan	-1650	16 Kyu
Dc Sloover	Etienne	-1650	17 Kyu
Slaedts	Patrick	-1707	16 Kyu
Boulvin	Olivier	-1750	18 Kyu
Bair	Marc	-1764	18 Kyu
Dc Maeyer	Gert	-1796	18 Kyu
Thieri	Jean-Marc	-1845	17 Kyu
Celis	Marc	-1874	19 Kyu
Marchand	Lieven	-1888	19 Kyu
Hanon	David	-1950	20 Kyu
Plumanns	Thomas	-1950	20 Kyu
Vanden Weghe	Xavier	-2000	20 Kyu
Baeck	Herman	-2057	21 Kyu
Vanden Weghe	Lawrence	-2200	22 Kyu
De Cokere	Ilse	-2300	23 Kyu
Falisse	Jean-Marie	-2350	24 Kyu
Scholz	Angelica	-2450	25 Kyu
Jacquet	Antoine	-2450	25 Kyu
Hoslet	Laurence	-2450	25 Kyu
Grandhenry	Olivier	-2450	25 Kyu
Motyl	Pascale	-2450	25 Kyu

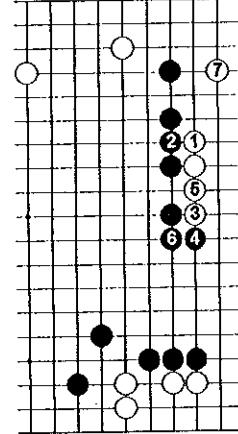
Invasie (2)

In Belgo 43 hebben we het gehad over wat er zo al kan gebeuren als wit zijn invasiesteen in het zwarte moyo naar onder verlengt. In deze aflevering bekijken we wat er gebeurt als wit in de andere richting strekt met 3 uit de figuur hiernaast.

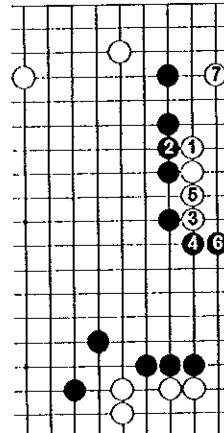
Diagram 1: De zettenreeks tot en met 7 is wat er kan verwacht worden als beide partijen het rustig aan doen. Wit leeft langs de rand. Zwart is sterk aan de buitenzijde.



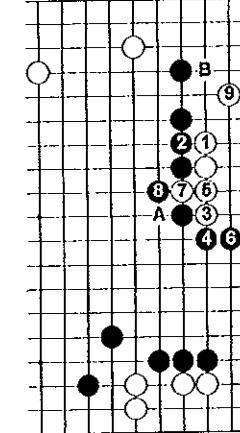
Figuur



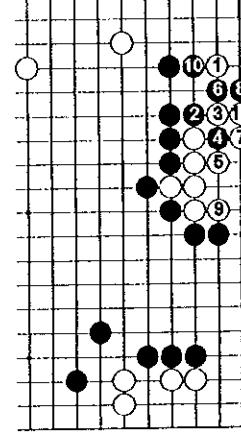
Dia. 1



Dia. 2



Dia. 3

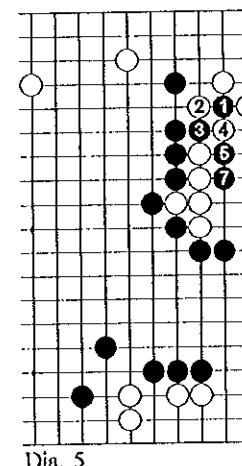


Dia. 4

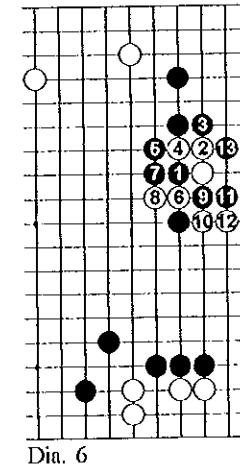
Diagram 2: In deze variant pakt zwart meer gebied, maar is hij minder sterk. Wit kan bijvoorbeeld in plaats van eenvoudig op 7 te spelen en te leven, overschakelen op diagram 3.

Diagram 3: Wit duwt hier eerst op 7 en speelt nadien op 9, waarna A en B miai zijn.

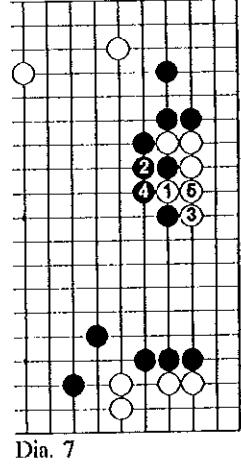
Diagram 4: In het vorige diagram springt wit niet zo ver, omdat hij anders tot een pijnlijk klein leven wordt gedwongen.



Dia. 5

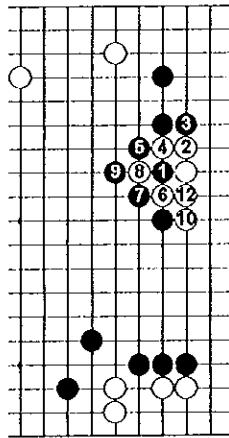


Dia. 6

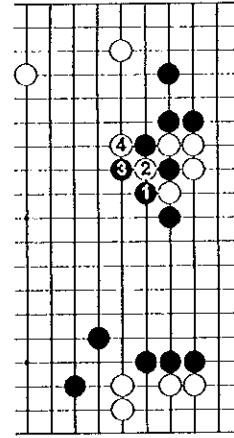


Dia. 7

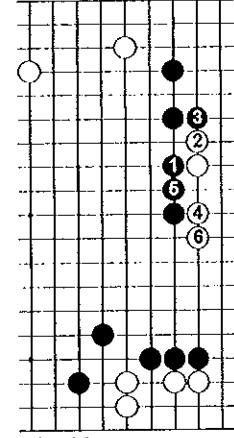
Diagram 5: Zwart kan ook een deel van de steentjes vangen door hier op 1 te spelen, maar dan leeft wit in de hock.



Dia. 8



Dia. 9



Dia. 10

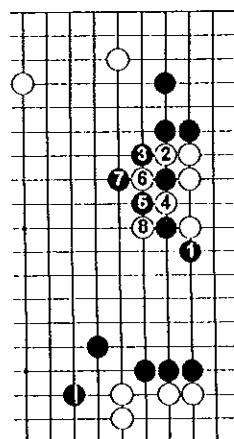
Diagram 6: Het wordt moeilijker als zwart met drie wit probeert te blokkeren. Als wit zo vriendelijk is om op 8 te spelen is er geen probleem, want dan wordt hij in stukken gehakt.

Diagram 7: Op deze manier kan wit wel leven.

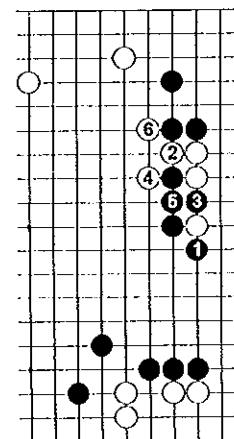
Diagram 8: Zwart kan wit tegen houden met 7, maar alleen op voorwaarde dat hij genoeg ko-dreigingen heeft. Als dat zo is, moet wit toegeven met 10 en 12.

Diagram 9: Als de ko niet gunstig is voor zwart, speelt wit op 4 en wordt de waarde van het ko wel erg groot.

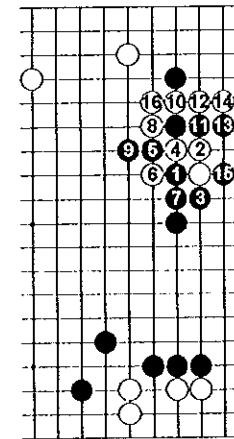
Diagram 10: Een andere mogelijkheid voor wit na de blokzet op 3 is 4 en 6.



Dia. 11



Dia. 12

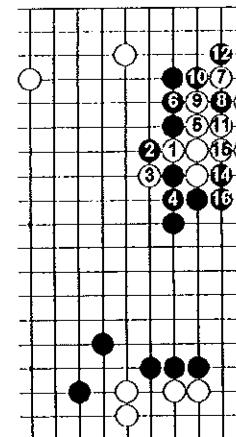


Dia. 13

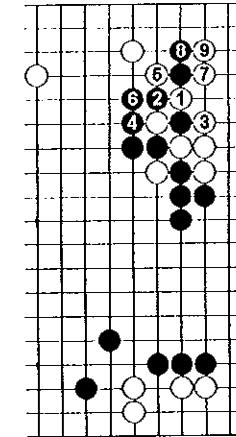
Diagram 11: Zwart kan niet tegenhouden op 1, want na 8 heeft hij onoverkomelijke problemen.

Diagram 12: Vorig diagram proberen te voorkomen door hiet op 3 te spelen, loopt ook falikant af want wit ontsnapt naar het centrum.

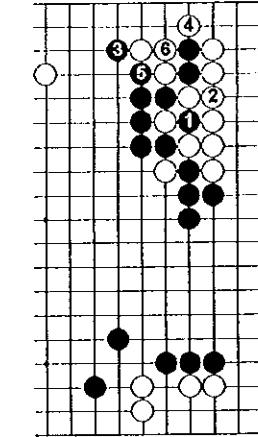
Diagram 13: Als zwart met 3 langs de andere kant blokkeert, dan krijgen we een furikawari (= gebiedsruil). Zwart vangt de invasiestentjes, maar wit krijgt in ruil een grote hock. Dit resultaat is beter voor wit.



Dia. 14



Dia. 15



Dia. 16

Diagram 14: Een poging om de invasiestenen te redden met 5 hier, is niet goed. Wit kan maar net een levend groepje maken. 8 en 10 zijn tesuji's om te onthouden!

Diagram 15: Zwart kan het aanbod om de invasiestentjes te vangen ook afslaan met 2 hier. Wit bekomt dan een heel wat grotere hock dan in het vorig diagram.

Diagram 16: Zwart vernielt in ruil wel het witte gebied aan de bovenrand, zodat dit toch geen slecht resultaat is.

C'était il y a...

Pour rappel, l'idée de cette nouvelle série est de retracer en quelques lignes les événements marquants s'étant déroulés durant la saison correspondante à celle de la parution du présent Belgo il y a respectivement 20 ans et 10 ans et ce à chaque fois dans le monde, en Europe et en Belgique.

Ci-dessous, voici donc les événements marquants des étés 76 et 86.

Il y a 20 ans:

Monde:

En été 1976, le jeune Cho Chi Kun (20 ans) remporte son premier titre majeur en battant Otake dans le «Oza-sen».

Ce dernier se console en s'emparant du titre japonais le plus prestigieux (avant l'apparition du Kisei l'année suivante), le «Meijin», en écartant pour la seconde fois consécutively un Ishida déclinant qui disparaîtra désormais définitivement de la lutte pour un des titres majeurs...

Europe:

La période estivale est traditionnellement plus calme en événements et compétitions.

Toutefois, il y une compétition particulièrement importante: le congrès européen, lequel désigne également le champion d'Europe.

L'édition 1976 est remporté par le français Patrick Mérissert (4-d et promu grâce à cette victoire 5-d) devant les anglais Tony Goddard (4-d) et John Diamond (5-d).

Même si ce championnat était un peu dévalorisé par l'absence du grandissime favori, l'allemand Jürgen Mattern, 30 ans et déjà alors 7 fois champion d'Europe (!) (joueur resté redoutable, J. Mattern s'est éteint l'année dernière), la performance n'en était pas moins remarquable et ce d'autant plus que...

Mérissert n'avait appris le jeu qu'en 1970, grâce aux leçons du célèbre Maître Lim, père du go en France et auteur de nombreux ouvrages en français sur le go (dont le célèbre «Le jeu à 9 pierres»). Il était devenu très rapidement le meilleur joueur français (champion de France de 1971 à 1975).

Or, curieusement, après cette consécration européenne, Mérissert n'allait plus jamais participer à aucun autre tournoi !

D'autre part, le jeune Mac Fadyen (20 ans, 3-d) et le très jeune Schlemper (15 ans, 3-d !), tout deux (futurs) multi-champions d'Europe, se distinguent déjà en remportant ex-aequo le tournoi «open» ouvert aux 3-d et moins forts (à cette époque, et jusqu'en 1982, le titre de champion d'Europe se jouait entre les rares 4-d et 5-d dans un championnat séparé).

Belgique:

Toujours rien à l'horizon en cet été 76...

Il y a 10 ans:

Monde:

Takemiya reconduit son titre de «Honinbo» en se débarassant d'un dangereux outsider, Yamashiro (27 ans), qu'il retrouvera d'ailleurs face à lui l'année suivante dans cette même compétition.

En revanche, il se fait étrillé par son grand rival Kobayashi Koichi (rival pas seulement derrière le go-ban d'ailleurs; les 2 hommes se savent pas se blairer) dans le «Judan-sen».

Sans entrer dans les détails, les tournois chinois sont invariablement dominés par la paire Ma - Nich, et les compétitions coréennes par Cho Hyun-hun.

La 2ème édition du match Chine-Japon voit l'émergence d'un héros côté japonais: Kobayashi Satoru, celui-là même qui deviendra 10 ans plus tard Kisei (à ne pas confondre avec Kobayashi Koichi). Satoru remporte 5 victoires d'affilée avant d'échouer d'un demi-point face au numéro 2 chinois, Ma. Ce dernier s'étant fait sortir par Kataoka dès la rencontre suivante, il ne reste plus, au seuil de cet automne 1986, que le chef d'équipe chinois, l'«invincible» Nich Wei Ping, face à... 5 Japonais (à suivre)

Enfin, le championnat du monde amateur des moins de 16 ans est remporté par un certain... Lee Chang Ho (10 ans !), n° 1 mondial actuel. Le meilleur européen est Hans Pietsch (4-d) qui termine 11ème.

Europe:

Le championnat d'Europe se déroule à Budapest. Fort de ses 370 participants, c'était la compétition de go la plus importante jamais organisée jusqu'alors sur le continent. De plus, pour la première fois des joueurs occidentaux purent se mesurer aux joueurs du «bloc socialistes».

C'est Ronald Schlemper (NL, 7-d) qui l'emporte invaincu devant un autre Batave, Frank Janssen (6-d) et le jeune français Frédéric Donzé (5-d). Le meilleur joueur du «bloc socialiste» est Lazarev (6-d) qui termine 6ème.

L'Autrichien Manfred Wimmer (7-d), ex-professionnel, remporte pour sa part le tournoi du week-end.

Fort malheureusement, le meilleur joueur d'Europe à l'époque, le terrible Coréen Yoo Jong-Su, se voit interdire de participer à la lutte pour le titre, le règlement le réservant aux natifs européens. Yoo devra jouer toutes ses parties à handicap comme 7-d contre des «canules» 1-d à 3-d !

Belgique:

Après Antony, c'est sur Eindhoven que met le cap une importante (9 joueurs) délégation belge et, comme à Antony, les résultats sont brillantissimes: les p'tits Belges récoltent 67 % de victoires !

Les meilleures performances individuelles sont le chef de Vincent Lemaître et de Michel Wettach (4 sur 5) dans le groupe des 3ème à 5ème kyu, et de Joël Saucin et Jean-Denis Hennebert (4 sur 5) dans le groupe des 6ème kyu et moins forts...

Internationaal nieuws

Wereldnieuws

Japan-China: Hane Naoki boekte een tweede zege op rij door Wang Lei te verslaan. Daarop bracht China wat zwaarder geschut in stelling in de persoon van Chang Hao. Chang versloeg Hane met 2,5 punten.

Japan-China-Korea: De driekamp tussen de drie Meijins lijkt uit te lopen op een catastrofe voor de Chinese Mingren Ma Xiaochun. Hij verloor ook zijn derde partij tegen Takemiya. De stand tot nu toe: Lee Changho 2-0, Takemiya Masaki 2-1, Ma Xiaochun 2-1.

Taiwanees WK - Ing Cup: De halve finales werden in augustus in het Chinese Kunming gespeeld. Yoda Norimoto versloeg Cho Chikun met 2-1. De Koreaan Yoo Changhyuk, die Lee Changho uitschakelde, nam nu ook gemakkelijk de maat van Rin Kaiho: 2-0.

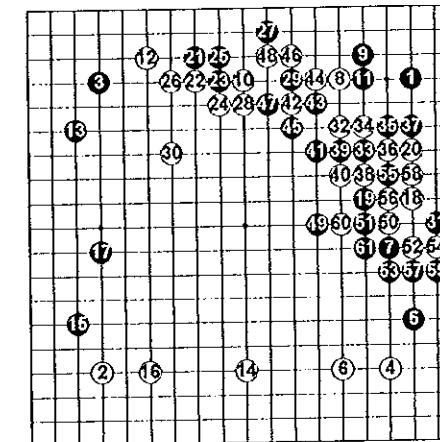
Japans WK - Fujitsu Cup: De uitslag van de derde ronde is aan ons oog ontsnapt, maar in de halve finales moest Ma Xiaochun het opnemen tegen zijn landgenoot Liu Xiaoguang. Zoals te verwachten viel haalde Ma het gemakkelijk met 5,5 punten verschil. In de andere halve finale zette Lee Changho Kobayashi Koichi opzij met 7,5 punten. In de finale nam Lee al vroeg een voorsprong en wist die te behouden door de rest van de partij een flexibele verdediging aan te houden. Nadat een groepje van Ma in het midden van het bord dood ging, gaf hij op. Eerder dit jaar had Lee Ma al met 3-1 verslagen in de finale van de Tongyang Cup (Koreaans WK). Vorig jaar won Ma beide titels.

Japan

Honinbo: Bij een tussenstand van 3-1 in het voordeel van Cho Chikun, wist uitdager Ryu Shikun het vonnis nog even uit te stellen door de vijfde partij te winnen, maar in de zesde partij moest hij de duimen leggen voor Cho die daarmee zijn tiende Honinbo-titel veroverde. Cho is bovendien niet meer ver af van het record van Takagawa die negen Honinbo-titels op rij veroverde.

Gosei: Na de Judan-titel heeft Yoda Norimoto nu ook de Gosei veroverd. Nadat hij Cho Chikun verslagen had om uitdager te worden, versloeg hij titelhouder Kobayashi Satoru met 3-0. De eerste twee partijen won hij met opgave, de derde met een half punt. Yoda werpt zich het laatste jaar meer en meer op als de succesvolste van de jongere generatie Japanse spelers. De vraag is of hij de suprematie van Cho Chikun (kisei en honinbo) op korte termijn kan bedreigen.

Melijn: Cho Chikun won de Meijin-liga voor O Rissei en Kato. Door zijn overwinning kan Cho een poging doen om naast de Kisei en de Honinbo de derde toptitel uit het Japanse go op zijn palmares bij te schrijven. Cho is in ieder geval goed aan zijn taak begonnen. Hieronder kan u zien hoe hij met zwart titelhouder Takemiya Masaki tot opgave brengt in 61 zetten!



Verenigde Staten

Op het Amerikaanse Go Congres heeft Danning Jiang het open toernooi gewonnen. Het Ing-tornooi werd gewonnen door Kim, Woo Jin voor Lee, Jong Moon. In het 'Masters Tournament' won Jujo Jiang de finale tegen Rui Naiwei met 2-1. Verder was er nog een neven-tornooi dat Die-Hard noemde en waarvan ik graag zou weten wat het juist inhoudt.

Europa

Met haar zege op het EK in Italië is Guo Juan erin geslaagd Viktor Bogdanov nog net voor te zijn in de eindstand van de Fujitsu-rangschikking. De Tsjechen Nechanicky en Danek eindigen respectievelijk op de derde en vijfde plaats. De Rus Gomenjuk is vierde.

Jeu-enquête: êtes-vous "fair-play" ?

Ce qui suit est une adaptation assez libre d'un article de la revue britannique («British Go Journal» n° 92, automne 1993).

L'auteur, David Sutton, a eu l'idée mesurer votre niveau de «fair-play» grâce à un petit jeu sous forme de test.

Le test mesure votre aptitude plus ou moins grande à recourir à de procédés qui, sans être explicitement interdits par les règles, sont clairement en marge de l'éthique du jeu. En quelque sorte, il mesure jusqu'où vous êtes prêt à aller pour gagner une partie (de tournoi)

PS: nous mettons toutefois de côté les cas de tricherie manifeste (consistant à par exemple profiter de l'absence de l'adversaire pour prendre dans son bol quelques "prisonniers" supplémentaires, à «oublier» de compter le «komis»,...).

Vous vous trouverez quelque part entre aux 2 extrêmes que constitue d'un côté «l'idéaliste», pur contemplatif ne s'intéressant qu'à l'aspect esthétique de la partie, et de l'autre côté, le «réaliste» qui a autant de moralité que la plus ricanante des hygiènes des sables et pour lequel tous les moyens louche - à défaut d'être illicites - sont bons pour l'emporter.

Les réponses que vous donnez doivent correspondre au comportement que vous adoptez (adopteriez) le plus généralement à l'égard d'adversaires contre lesquels a priori vous n'avez aucune antipathie dans le cadre d'une partie officielle de tournoi

(mais rien ne vous empêche de calculer votre score sur des variantes: en cas d'une simple partie de club ou au contraire en cas d'une partie à gros enjeu - ex: si vous la gagnez, vous avez un prix en argent ou/et vous serez promu d'un niveau).

Si vous hésitez réellement encore 2 comportements, calculer votre score en faisant une moyenne.

Une dernière chose: ce test est personnel, alors, dans le choix de vos réponses, soyez ... fair-play avec vous-même !

TEST

1. En remplissant les «dame» d'une partie que vous sachez perdue, vous mettez un groupe de pierres de votre adversaire en «atari». Celui-ci, distrait, répond ailleurs. La capture renverse bien sûr le résultat.

- a) vous demandez à votre adversaire de protéger son groupe
- b) vous les prenez sans autre forme de procès

(remarque: si les 2 joueurs ont stoppé au préalable la pendule de commun avis positif considérant ainsi la partie comme terminée, il n'est plus autorisé de capturer des pierres de l'adversaire)

2. Vous êtes déjà bien loin dans le «yose» (fin de partie) et perdez sur le terrain d'une bonne vingtaine de points. Mais votre adversaire est en «byo-yomi»...

- a) vous abandonnez sans insister inutilement
- b) vous jouez le «yose» normalement (on ne sait jamais)
- c) vous tentez une invasion n'ayant aucune chance de succès en escomptant que, pressé par le temps, votre adversaire commettra l'erreur fatale

3. Il s'agit à présent d'une partie SANS «BYO-YOMI» sans être une blitz. La partie est pour ainsi dire finie: il ne reste plus de coups de 2-3 points. Vous perdez sur le terrain d'une bonne quinzaine de points mais votre adversaire ne dispose plus de 2 minutes à sa pendule. Que faites-vous ?

- a) vous abandonnez sans insister inutilement
- b) vous terminez le «yose». Ensuite, vous arrêtez la pendule (la partie) avant de jouer les «dame»
- c) vous terminez le «yose». Ensuite, vous jouez les «dame» MAIS en continuant à presser la pendule
- d) vous tentez une invasion absolument grotesque n'ayant aucune chance de succès en escomptant que, pressé par le temps, votre adversaire commettra l'erreur fatale

4. Il s'agit à présent d'une «blitz». La partie est pour ainsi dire finie: il ne reste plus de coups de 2-3 points. Vous perdez sur le terrain d'une bonne quinzaine de points mais il vous reste plus de temps que votre adversaire. Vous...

- a) abandonnez sans insister inutilement
- b) terminez le «yose» avant d'arrêter la pendule (la partie) puis de jouer les «dame»
- c) tentez une invasion n'ayant aucune chance de succès en escomptant que, pressé par le temps, votre adversaire commettra l'erreur fatale
- d) terminez le «yose» avant de jouer les «dame» en continuant à presser la pendule

5. Plongé dans ses réflexions, votre adversaire oublie de presser sa pendule...
Les 2 premières que cela lui arrive, vous...

- a) le lui faites remarquer immédiatement
- b) attendez 1-2 minutes avant de le lui faire remarquer
- c) ne dites rien mais jouez à votre rythme
- d) ne dites rien et traînez volontairement

6. Dans une partie blitz et/ou sans byo-yomi, votre drapeau tombe alors que celui de votre adversaire est bien près de faire de même...

a) vous annoncez spontanément que vous avez perdu

b) vous continuez à jouer, puis, dès que le drapeau de votre adversaire est tombé, vous revendiquez la victoire

7. Vous jouez avec Blanche dans une partie à handicap élevé. Un «semかい» (course de capture) complexe (nécessitant plusieurs sacrifices successifs,...) naît sur le «go-ban». Après analyse, vous en arrivez à la conclusion que vous échouez d'une liberté (oh, Jean-Pierre !). Mais la position est si compliquée qu'il est probable que votre adversaire se plantera. Que faites-vous ?

a) vous jouez ailleurs et ne revenez plus sur ce combat local tant que la position ne vous donne pas objectivement d'espérance

b) vous jouez quelques coups dans la zone pour tester votre adversaire, même si cela vous coûte ainsi des menaces de «ko» mais vous n'insistez pas s'il répond correctement

c) vous lancez d'un air décidé dans le «semかい» prenant un air (de plus en plus) étonné si même si votre adversaire répond correctement

8. Votre adversaire reprend par distraction un «ko» sans avoir fait de menace au préalable...

a) vous le lui faites remarquer et lui demander de jouer d'abord ailleurs

b) vous vous en tenez strictement aux règles: votre adversaire doit abandonner puisqu'il a fait un coup illégal

9. Dans le «yose» d'une partie où vous êtes légèrement en retard, votre adversaire, distrait, n'a pas répondu à votre dernier coup pour jouer lui-même un coup de quelques points. Or, votre dernier coup capture de manière évidente (en 1 ou 2 coups) un groupe d'au moins 5 pierres, vous offrant ainsi la victoire sur un plateau. Que faites-vous ?

a) vous lui proposez de reprendre son coup

b) vous prenez les pierres

10. Dans les mêmes circonstances qu'à la question précédente, c'est VOUS qui vous rendez compte instantanément de votre gaffe monumentale. Vous avez posé votre pierre mais pas encore appuyé sur la pendule et votre adversaire n'a pas encore répondu.

a) vous laissez la pierre là où vous l'avez posée

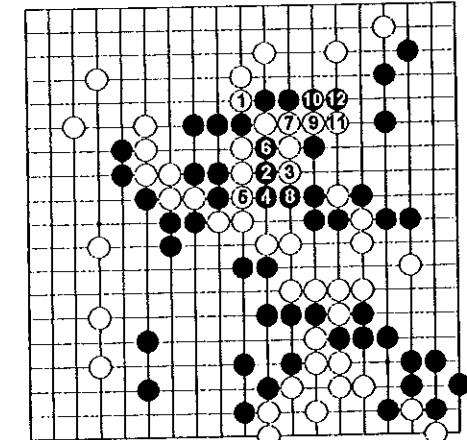
b) vous reprenez votre pierre en vous excusant pour la poser à l'endroit ad hoc

commentaires: voir page 43.

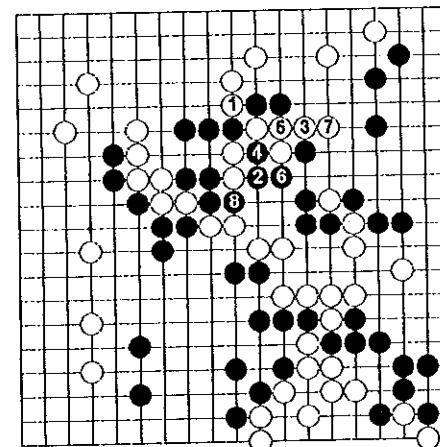
Gemengde opgaven

Oplossingen.

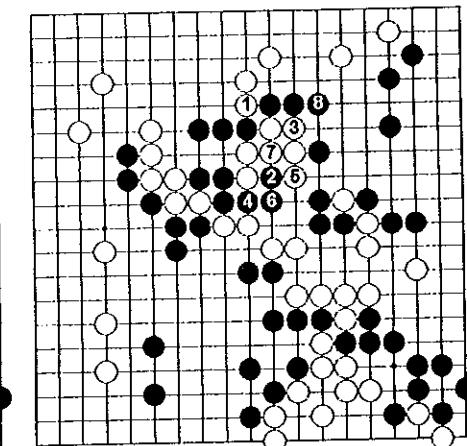
Nr. 7: Zwart beantwoordt de knip 1 met zwart 2. Het is nu onmogelijk voor wit een goed resultaat te bekomen. Zie bijvoorbeeld de getoonde varianten. In diagram 1 en 3 gaat wit te ver. Het is mogelijk de twee zwarte stenen bovenaan te vangen maar dan wordt de centrale witte groep verder verzwakt. Alles bijhouden schijnt echter niet te kunnen. De knip werd in de partij niet gespeeld. Zwart won uiteindelijk.



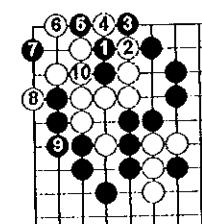
Dia. 1



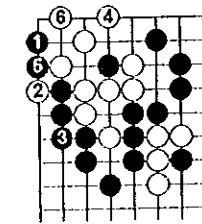
Dia. 2



Dia. 3



Dia. 1



Dia. 2

Nr. 8: Deze hock heeft al. Diagrams 4 en 5 tonen de essentiële varianten. In diagram 4 zijn 4 en 8 belangrijk. De variant is ook in andere volgorde mogelijk. Diagram 5 toont hoe wit 2 er voor zorgt dat zwart het 2-2 punt niet kan bezetten om te beletten dat het 1-3 punt een oog wordt.

Nieuwe opgaven.

Opgave 9.

Ik weet dat het niet hoort, maar hier komt er eenntje van mezelf. Deze is een stuk makkelijker dan die van de professionals en dat is misschien een goede "uiteg".

Eindhoven '96. Verhaegen (wit) - Bogaerts (zwart). De strook tussen de twee witte ketens is zo stilaan gebied aan het worden. Hoe haal je er een flinke hap uit? Probeer de dode zwarte steen te gebruiken.

Opgave 10.

Honinbo match '96, 5de partij, 2 Juli 96. Ryu Shikun (wit) - Cho Chi Kun (zwart). Leeft de witte hoek? Met andere woorden: moet wit een steen toevoegen aan de hoek? Deze vraag is dus exact dezelfde als bij opgave 8.

Jan Bogaerts

Parties à handicap:

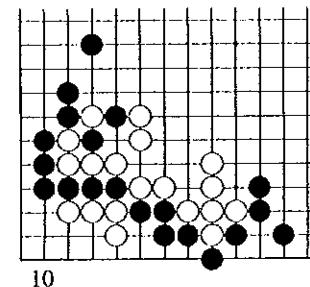
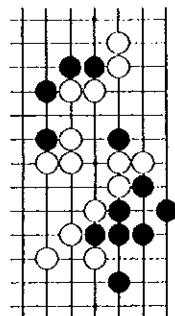
De la graine de champion...

Pour ce trimestre, vous êtes gâtés: je vous propose en effet pas moins de 3 (!) parties à handicap commentées, respectivement à 7, 6 et 5 pierres de handicap.

Leur point commun est d'avoir opposé, à des époques différentes (1979, 1986 et 1995), de jeunes français d'une quinzaine d'années extrêmement prometteurs (et qui d'ailleurs ont tenu leurs promesses) à d'illustres professionnels...et d'avoir été remporté par nos champions en herbe !

La performance est de taille puisque le nombre de pierres de handicap qui leur avait été accordé était moindre que le handicap normal

(traditionnellement, on considère que le handicap normal entre un 6-dan amateur et un pro «haut gradé» tourne entre 2 à 3 pierres; ainsi, le handicap correct pour un 1er kyu devrait-il être de l'ordre de 8 à 9 pierres).



Ces commentaires, ainsi que les diagrammes, sont tirés d'anciens numéros de la Revue Française de Go, à savoir les numéros 4 (1979), 36/37 (1986) et 72 (1995).

remarque préliminaire: les termes entre guillements sont repris dans le lexique se trouvant à la fin du Belgo n° 42.

1. Partie Nagahara (6-dan pro) - Fred Donzé (alors 1-kyu) (juin 1979)

Partie à 7 pierres de handicap, commentaires de Maître Lim (5-dan)

Nagahara Yoshiaki (6-d pro) : né en 1939. Célèbre comme auteur de 3 best-sellers traduits en anglais: «Basic Techniques of Go», «Strategic Concepts of Go» et «Handicap Go». A fait de nombreuses visites en Europe dont une en Belgique en 1993.

Frédéric Donzé (5-dan): né en 1966, c'est probablement l'un des joueurs européens les plus doués de sa génération. Il apprit le jeu à 12 ans; 1er kyu à 14 ans (au moment de la partie donc), sa progression ne devait d'ailleurs pas s'arrêter là: gagnant un niveau par an, il se retrouva bien vite parmi l'élite européenne. Il en fait d'ailleurs toujours partie à l'heure actuelle mais ne joue presque plus en compétition...

Principaux résultats: 3ème du championnat d'Europe en 1981 (à 16 ans !), 1986 et 1987. Champion de France en 1985, 2ème dans la Fujitsu Cup en 1988 et 4ème en 1989. 2ème du tournoi de Prague 1991, 4ème (et meilleur européen) du tournoi de Paris en 1992 et en 1993 et 6ème cette année...

Figure 1: 1 à 62

Jusque 18, le petit Donzé ne fait pas de grosse erreur et utilise correctement ses pierres de handicap.

Noir 20 ne profite pas pleinement du mur que Noir est en train de se bâtrir: il fallait jouer en 21 afin de le valoriser

Noir 22, très mauvais, bien pire encore que le coup précédent, il était encore temps de jouer en «a» (quitte à jouer en «22» si Blanc avait osé couper). maintenant Noir est ridiculement «surconcentré» (autrement dit, il a investi trop de pierres par rapport à la grandeur du territoire délimité).

Noir 28: excellent: c'est le coup le plus aggressif sur la pierre 27

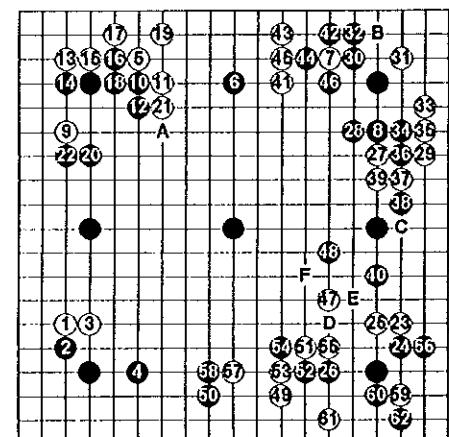


Fig. 1

Noir 30: doit être joué en «34» qui est le point vital. Si Blane avait alors joué en “b”, Noir aurait contre-attaqué en «c» pour menacer les 2 groupes faibles du bord

Noir 32: meilleur en «46» pour esquisser un œil

Noir 36 est mauvais: il fallait jouer en «39» de manière à laisser vivre Blane, en l'enfermant et construire ainsi l'influence

Dans le même esprit, il fallait jouer «40» en «d» (d'autant plus que Fred ne peut espérer faire beaucoup de territoire sur le bord; si, après noir «d», Blane joue en «e», Noir répondrait en «f»)

Pour éviter de renforcer inutilement Blane, il vaut mieux jouer «42» en «46»

Avec 50, qui est bon, Fred loupe le coche en omettant le coup sévère en «51» qui aurait séparer les 2 groupes blanches.

Avec 51, Maître Nagahara stabilise ses pierres dans la région.

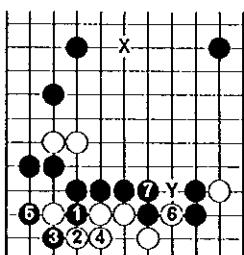
Figure 2: 63 à 112

Noir 64 est un faux point vital: il fallait jouer en 83

Au lieu de jouer 72, Fred aurait de suite exploiter les faiblesses blanches en jouant comme dans le dia. 1.

Dia 1: après avoir repris le coin, Noir peut jouer en «x» ou en «y» pour construire un beau territoire.

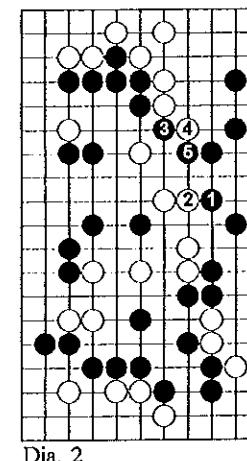
Noir 80 aurait été préférable en «a» (auquel cas, Blane aurait répondu en «b»)



Dia. 1

Fred aurait dû jouer 86 en 88. En effet, à cause de «l'aji» («mauvais goût») de la pierre 54, Blane se serait défendu, permettant ainsi à Noir de poursuivre son attaque avec «95»

Noir 90 est médiocre: Fred aurait dû s'emparer résolument du point vital 1 du dia. 2, puis couper le groupe blanc... qui aurait eu toute les peines du monde à vivre sur place.



Dia. 2

Noir 100: aurait dû être joué en «c», de manière à attaquer les 4 pierres blanches (sinon, Blane a la possibilité de les connecter par en dessous)

La partie est notée jusqu'au coup 112. Après un «yoze» sans trop d'histoire, Fred gagnera finalement d'une dizaine de points...

En conclusion, d'après Maître Lim, il doit sa victoire essentiellement au fait qu'il ne laisse de groupe faible comme cible potentiel à Blane...

2. Partie Kajiwara (9-dan pro) - Farid Benmalek (alors 1-kyu) (juillet 1986)

Partie à 6 pierres de handicap, commentaires de Kajiwara notés par Pierre Colmez (5-dan)

Kajiwara Takeo (9-d pro): né en 1923. Un des grands joueurs de notre siècle même s'il n'a jamais gagné de grand titre. S'est qualifié 7 fois pour les éliminatoires du Meijin-sen et 3 fois pour ceux du Honinbo-sen (le vainqueur de ces éliminatoires devient challenger du tenant du titre). Un des meilleurs théoriciens du jeu, surtout pour ce qui est du "fuseki". Après la mort de Kitani en 1975, c'est lui qui a continué à former les disciples du vieux maître défunt parmi lesquels Ishida, Kato, Takemiya, Cho et Kobayashi Koichi. Auteur d'un ouvrage traduit en anglais sur le "fuseki": «Direction of play».

Farid Benmalek (6-dan): né en 1971. Sa progression fut également fulgurante (premier dan en 9 mois !, ensuite un niveau par an) au point qu'il décida en 1991 de partir au Japon pour tenter d'y passer professionnel.

Il n'y parvint néanmoins pas, et revint en France en 1993 pour y conquérir d'emblée le titre de champion de France au détriment de l'invincible André Moussa (qui, à une édition près, détenait le titre depuis...1980).

Depuis lors, s'il fait partie du «top-européen», il faut reconnaître qu'en dehors de ce succès son palmarès est nettement moins étouffé que celui de Frédéric Donzel. Ceci s'explique d'une part par son séjour au Japon et d'autre part par la concurrence accrue depuis 1990 vu l'émergence sur la scène européenne des Guo, Zhang et autres Sheng...

Figure 1: coups 2 à 72 (coup 1 inexistant)

Maître Kajiwara ne joue pas 4 au «san-san» pour éviter de donner trop d'influence à Noir (Blanc ne joue jamais d'emblée au «san-san» dans une partie à gros handicap).

Au lieu de jouer directement en «7», Farid aurait dû faire «kikashi» (coup forçant) en «a», obligeant la réponse blanche en «b». Ceci permettrait d'empêcher un accès au coin trop nisé à Blanc. Dans la partie, Blanc peut faire «tenuki» (jouer ailleurs) après noir 13 car si Noir souhaite couper Blanc en jouant en «21», Blanc s'emparera du coin en échange en jouant au «san-san».

Noir 19 est correct mais aurait été meilleur en «20» (v. dia. 1)

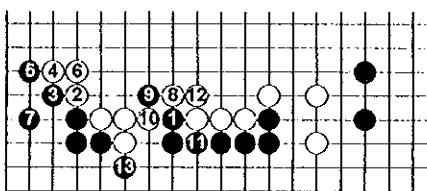
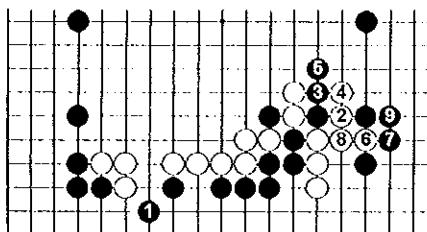


Fig. 1

dia.1: après noir 13, Noir est connecté et fait beaucoup de terrain

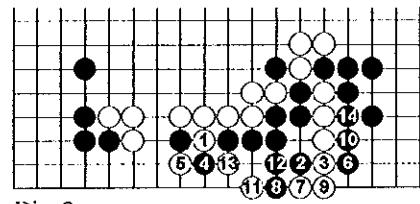
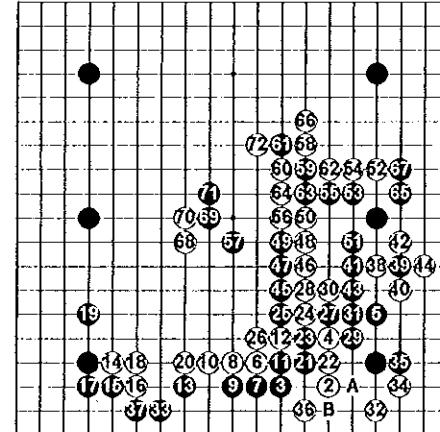
Blanc 22 au «san-san» serait à présent trop généreux maintenant que Noir a pris du territoire sur l'autre bord.

Noir 29 est mauvais. L'échange 30-31 est trop bon pour Blanc. En fait, Noir n'a pas grand' chose à craindre de la coupe, comme l'illustre le dia. 2

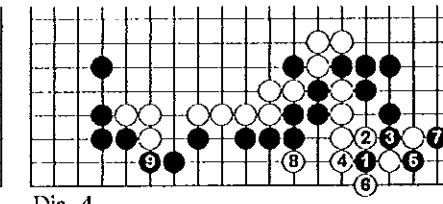


dia. 2: après noir 9, Noir peut soit prendre les 2 pierres en «shicho», soit connecter par en dessous; d'autre part, le groupe blanc du coin est moribond !

Si Blanc joue 32 en «a», il perd le «semeai» d'une liberté (dia. 3)



Dia. 3



Dia. 4

Noir 33 est excellent: Blanc n'a pas le temps de bloquer car son groupe serait capturé avant.

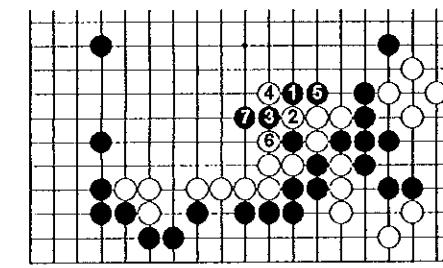
Noir 35 en revanche est une erreur: mieux aurait valu laisser vivre chichement Blanc en échange du coin, en suivant la séquence du dia. 4.

Dans l'absolu, noir 39 aurait été meilleur en 41 (après la séquence hypothétique noir 41, blanc 43, noir coupe, blanc 39, noir protège son coin, blanc 51 commence un «shicho» qui est favorable à Noir,...), mais cette séquence étant dangereuse, il vaut mieux l'éviter dans une partie à fort handicap.

Noir 45 est un coup brutal et barbare: il fallait jouer plus subtilement comme dans la séquence du dia. 5

Noir 53, trop timoré (défensif), aurait dû être joué en 54.

La combinaison 59-61, très subtile, permet à Noir de s'en sortir.



Dia. 5

Figure 2: coups 73 à 143

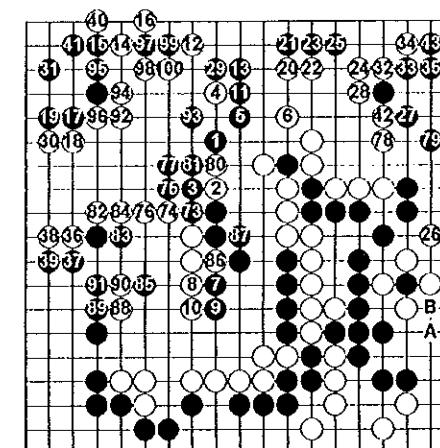


Fig. 2

Noir 79 est superbe: tuer les 4 pierres blanches en jouant en «a» n'est pas si gros que cela en a 'air.

En effet, le groupe noir encerclant n'ayant pas deux yeux, Noir sera obligé de retirer les pierres du go-ban, ce qui le laissera avec un tout petit territoire (NDLR: on parle selon moi trop rarement de ce cas de figure qui pourtant arrive fréquemment dans les parties de joueurs en kyu. Pourtant, être obligé de capturer effectivement les pierres entourées peut parfois constituer une perte de 10-15 points !).

De plus, autre inconvénient, si Noir joue en «a» pour tuer, Blanc peut obliger Noir à répondre en «b» avec «126». Mais grâce à «126», la descente blanche en «79» menace de connecter avec «c»...ou de dévaster le coin noir !

En revanche, si, après noir 79 de la partie, Farid a le temps de tuer Blanc, il obtient un territoire de 30 points !

Noir 85 laisse des faiblesses: meilleur un point plus haut ou en «108».

Noir 95 et 99 sont bons: ils renforcent le coin sans trop renforcer Blanc au centre où le groupe noir reste faible

Noir 101 est trop prudent: il fallait faire «hane»

Noir 107 et 109 permettent de faire un œil en «sente» et le groupe noir central finalement vit en abandonnant 2 pierres à Blanc

Noir 129: bon, protège contre une coupe éventuelle à côté de 121

La partie est notée jusqu'au coup 143. A ce stade, Farid a suffisamment d'avance pour résister à Maître Kajiwara dans le «yose» pour émerger finalement de 4 points.

3. Partie Saijo (8-dan pro) - Paul Drouot (alors 3-dan) (juillet 1995)

Partie à 5 pierres de handicap, commentaires de Saijo noté par Drouot et complété par Ph. Bizard

Saijo Masataka (8-d pro): né en 1941. Pédagogue infatigable, il fait de nombreux séjours en Europe récemment. Il anime entre autres depuis plusieurs années le stage français...

Paul Drouot (4-d): né en +/- 1980. Le benjamin de ce trio est certes encore trop jeune (16 ans) pour se prévaloir d'un palmarès quelconque, mais il est d'ores et déjà LE grand espoir français pour les années à venir. Comme les 2 autres, il grimpe au rythme de 1 niveau par an. Il faut dire qu'il est coaché par l'un des meilleurs joueurs résidant en Europe, Wataru Miyakawa (6-dan).

Figure 1: coup 2 à 75 (coup 1 inexistant)

Blanc 30 menace de capturer 3 pierres en «shicho»

Noir 31 serait meilleur en «a» car ici Blanc peut pousser avec 32 et 34, affaiblissant ainsi le groupe noir du coin

Noir 35: il vaut mieux sortir en «b»

Noir 37: OK (jouer entre 13, 36 et «b» ne ferait que renforcer Blanc sans apporter grand' chose)

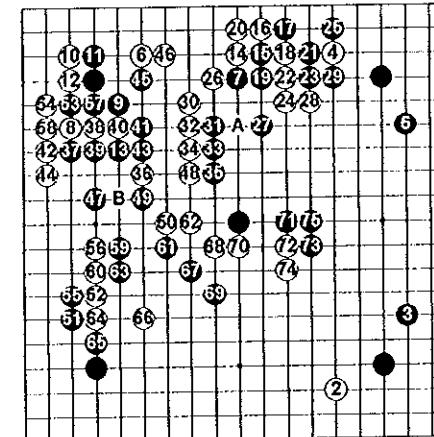
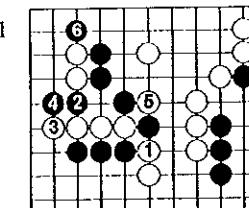


Fig. 1

Blanc 42: Maître Saijo aurait pu jouer la séquence du dia. 1 (rmq: dans ce dia, si 3 en 4 alors capture par 4 en 3), mais s'en est abstenu pour ne pas trop vite stabiliser/ simplifier les positions (principe important du jeu à handicap lorsque l'on joue avec blanc: il faut garder un maximum d'options ouvertes le plus longtemps possible)

Dia. 1



Noir 51: dangereux d'abandonner ainsi un groupe flottant

Noir 63: OK, mais meilleur en 80 par cohérence avec ce qui précède

Noir 67: meilleur en 80 ou en 82. En effet, Maître Saijo garde ici la possibilité de déformer Noir (ce qu'il fait d'ailleurs avec la séquence 80 à 83)

La séquence 68 à 75 est excellente pour Paul: il construit sur une grande échelle et le groupe noir devient difficilement capturable (cf proverbe: «big groups never die»)

Figure 2: coups 76 à 135

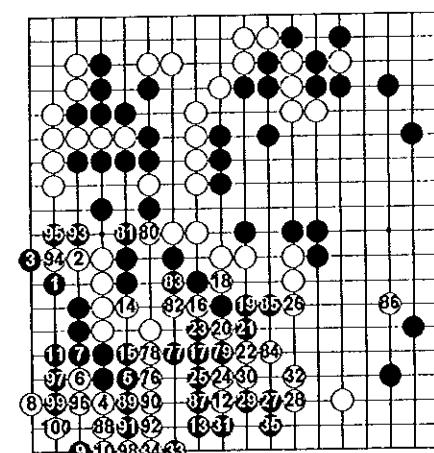


Fig. 2

A partir de 87, Paul joue les coups les plus sévères...

Noir 109: excellent: enlève les 2 yeux potentiels du groupe blanc (si Blanc joue 110 en 111, Noir coupe en 110 faisant double «atarai». Si Blanc prend alors les 2 pierres noires pour vivre dans le coin, Noir prend en 134)

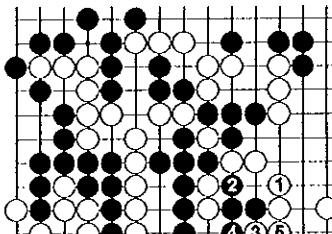
Après 111, Maître Saijo devrait normalement abandonner: il peut certes vivre échellement dans le coin, mais la partie serait alors perdue de toute façon; il préfère donc jouer quitte ou double et jouer 112. Sa dernière chance est de lancer une contre-attaque sur le groupe noir du bord !

Noir 117: brillant. Paul n'a pas froid aux yeux («j'aurais pu laisser Blanc vivre et assurer la victoire, mais j'ai préféré jouer ce coup sévère pour les spectateurs»).

Noir 119: aurait dû être en 121

Maître Saijo commet la faute décisive: blanc 130 devait être en 132 pour obtenir un titanique «seki» avec 2 groupes ayant chacun 1 seul oeil s'enveloppant mutuellement (v. dia. 2).

Après 135, Noir vit et Maître Saijo abandonne.



Dia. 2

TESTEZ VOTRE MORALITE AU GO: RESULTATS

Plus vous avez de point, plus vous vous éloignez du modèle du «saint» pour vous rapprochez du modèle de la «hyène des sables». Des points négatifs sont accordés à des attitudes particulièrement chevaleresques...

Le calcul de votre score et son interprétation, quoiqu'inspirés par l'article susmentionné, me sont personnels. Il est bien entendu très subjectif mais j'en prends la responsabilité. Ceci étant dit, ne prenez quand même pas ce test trop au sérieux...

1. Calcul de votre score

Q. 1: réponse a:	0 point	réponse b:	9 points	
Q. 2: réponse a:	0 point	réponse b:	1 point	réponse c: 3 points
Q. 3: réponse a:	0 point	réponse b:	1 point	réponse c: 4 points
Q. 4: réponse a:	- 1 point	réponse b:	0 point	réponse c: 1 point
Q. 5: réponse a:	0 point	réponse b:	1 point	réponse c: 2 points
Q. 6: réponse a:	0 point	réponse b:	4 points	réponse d: 8 points
Q. 7: réponse a:	0 point	réponse b:	1 point	réponse d: 2 points
Q. 8: réponse a:	0 point	réponse b:	4 point	réponse d: 5 points
Q. 9: réponse a:	- 4 points	réponse b:	0 point	
Q. 10: réponse a:	0 point	réponse b:	6 points	
				réponse c: 4 points

2. Interprétation de votre score:

< 0: vous êtes un gentleman parfait. Vous en faites d'ailleurs même plus que ce que le respect intégral de l'étiquette vous demande. Chapeau ! C'est la modèle «bonne pâte». Attention toutefois de ne pas vous laisser abuser par des joueurs peu scrupuleux !

0 à 5: comme tout être humain, vous avez vos petites faiblesses, mais dans l'ensemble vous êtes le modèle «sympa». Rien à redire !

6 à 12: vous êtes dans l'ensemble sincèrement fair-play, mais à l'occasion, vous ne dédaignez pas de recourir à petites «astuces»...

13 à 20: vous êtes plutôt du genre «réaliste»: avec vous, pas question de faire des fleurs à l'adversaire. Vous restez certes encore dans les limites de la décence, à défaut d'être vraiment «bon bougre». C'est le modèle «sévère mais juste»

21 à 29: vous pensez un peu trop à la victoire en tant que telle: gagnez une partie ainsi n'est vraiment pas significatif. Montrez-vous un peu beau joueur, que diable !

C'est le modèle «petite frappe»

30 et +: vous êtes une véritable hyène, capable de tous les coups fourrés pour parvenir à vos fins. Trouvez-vous encore des partenaires de jeu ? si oui, vous avez de la chance...

Tornooikalender

November

- 9-11 Lyon
- 9-10 Göteborg
- 9-10 Groningen
- 23-24 Arnhem
- 23-24 Berlijn

December

- 7-8 Braunschweig
- 7-8 Locarno GP
- 14-15 Fujitsu-finale in Amstelveen
- 21-22 Rotterdam
- 29-1/1 Londen GP

Januari

- 4-5 Heerlen
- 18-19 Leuven
In café "De Spuye", Tervuursevest 101, 3000 Leuven (cfr. vorig jaar)
Kosten: 400 BF, -13 kyu 300 BF. Inschrijvingen van 11 tot 12 uur.
Inlichtingen: Frank Segers, 016/23.30.10; Bart Smeijers, 016/73.47.80