

CATALOGUE - CATALOGUS

A titre d'information voici une liste de livres qu'il vous est loisible d'obtenir.

EDITIONS JEULOGIC-CHIRON

- 1 L'ABC du go / Dicky
- 2 Le jeu à neuf pierres de handicap / Lim & Dicky
- 3 Le jeu à six pierres de handicap / Lim & Shin
- 4 Bien conduire sa partie de go / Lim & Lalo

EDITIONS ISHI PRESS

Série élémentaire :

- G 10 In the beginning / Ishigure
- G 11 38 basic joseki / Kosugi & Davies
- G 12 Tesuji / Davies
- G 13 Life and Death / Davies
- G 14 Attack and Defense / Ishida & Davies
- G 15 The endgame / Ogawa & Davies
- G 16 Handicap go / Nagahara & Bozulich

- G 1 Modern joseki and fuseki (tome 1) / Sakata
- G 2 Basic techniques of go / Haruyama & Nagahara
- G 3 Modern joseki and fuseki (tome 2) / Sakata
- G 5 The middle game of go / Sakata
- G 6 Strategic concepts of go / Nagahara
- G 7 The 1971 Honinbo tournament / Iwamoto
- G 17 Kage's secret chronicles of handicap go / Kageyama
- G 18 What's your rating ? / Miyamoto
- G 19 The breakthrough to shodan / Miyamoto
- G 21 Dictionary of basic joseki (tome 1) / Ishida
- G 22 Dictionary of basic joseki (tome 2) / Ishida
- G 23 Dictionary of basic joseki (tome 3) / Ishida
- G 24 Enclosure joseki / Takemiya
- G 25 Appreciating famous games / Ohira
- G 26 The direction of play / Kajiwara
- G 27 Kato's attack and kill / Kato
- G 28 Lessons in the fundamentals of go / Kageyama
- S 1 The treasure chest enigma / Nakayama

NEDERLANDSE BOEKEN

- 1 Go - het ouaste denkspel / Vié
- 2 Go voor beginners / Iwamoto
- 3 Europees go kongres 1977 / Rijswijk

ABONNEMENT ANNUEL A - LA REVUE FRANCAISE DE GO : 500 FB
JAARLIJKE ABONNEMENT AAN HET TIJDSCHRIFT VAN DE NEDERLANDSE
GO - BOND : 25 GULDEN.

BELGO

TRIMESTRIEL

FEDERATION BELGE DE GO

BP 45 - 1050 IXELLES 1

2

DRIEMAANDELIJKS

BELGISCHE GO FEDERATIE

PB 45 - 1050 ELSENE 1

Avril - Mai - Juin 1985

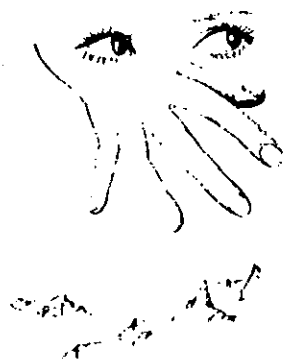


AVIS IMPORTANT

La Belgique a la particularité d'être bilingue. Les problèmes communautaires n'intéressent pas le go. La revue que nous vous proposons étant issue de l'organe central elle se doit d'être impartiale. Dans un premier temps, il nous a été impossible de traduire tous les articles. En attendant de trouver une solution qui, j'espère, sera bonne, nous avons décidé de publier les articles dans leur langue d'origine, seuls étant traduits les nouvelles à caractère officiel et/ou primordiales. Ce système original fera peut-être des joueurs de go des bilingues parfaits.
Les traducteurs bénévoles sont les bienvenus.
Merci de votre compréhension.

BELANGRIJK BERICHT.

België is een tweetalig land, de communautaire problemen interesseren ons niet. Dit tijdschrift wordt door de overkoepelende organisatie uitgegeven en kan niet gesplitst worden. Het was onmogelijk, bij de eerste uitgave, alle teksten te vertalen. Wij opteerden er dan ook voor alle bijdragen in hun oorspronkelijk taal te publiceren, enkel de officiële en belangrijke mededelingen werden vertaald. Deze aanpak maakt van de go spelers misschien nog goede tweetaligen.
Hulp bij het vertalen is ten zeerste welkom.
Wij danken U voor uw begrip.



BELGO

REVUE BELGE DE GO

BELGISCHE GO TIJDSCHRIFT

FEDERATION BELGE DE GO
BELGISCHE GO FEDERATIE

REDACTION / REDAKTIE

M. GILBERT
J. SAUCIN
M. GINOX

COLLABORATEURS/MEDWERKERS

J.D. HENNEBERT
A. MOUCHETTE
W. DE SCHRIJVER

TRADUCTEURS/VERTALERS

K. CLAES
E. LEGERIN
L. DAEMEN
G. MICHILS

DESSINS / TEKENINGEN

M. BEMANS
J. SAUCIN

BELGO-Revue belge de Go
Belgische Go Tijdschrift
B.P. 45 - 1050 IXELLES 1
P.B. 45 - 1050 ELSENE 1

EDITEUR / UITGEVER
Fédération belge de Go
Belgische Go Federatie

CONSEIL D'ADMINISTRATION
BESTUUR

Directeur de publication
J. SAUCIN

ABONNEMENTS/ABONNEMENTEN
1 an, 4 numéros - gratuits
pour les membres de la Fédération belge de Go.
1 jaar, 4 nummers - gratis
voor leden van de Belgische Go Federatie.

SOMMAIRE - INHOUD

EDITORIAL/REDAKTIONEEL	4
J. Saucin	
1er CHAMPIONNAT DE BELGIQUE	
1e BELGISCH KAMPIOENSCHAP	6
M. Gilbert	
AMSTERDAM, CUVÉE '85	
AMSTERDAM TOERNOOI	11
M. Gilbert	
W. de Schrijver	
HISTOIRE DU GO PROFESSIONNEL	16
A. Mouchette	
CALENDRIER DES TOURNOIS	
TOERNOOIKALENDER	17
HONIMBO SHUSAI -	
KITANI MINORU	19
J. Saucin	
PROBLEMES	
PROBLEMEN	24
PARIS '85	
PARIS '85	26
J.D. Hennebert	
M. Ginoux	
TSUMEGO	34
SOLUTION DES PROBLEMES	
OPLOSSING VAN DE PROBLEMEN	40
CONCOURS PARRAINAGE	
PEETSCHAP 1985	42
CATALOGUE	
CATALOGUS	44

COTISATION ANNUELLE/ JAARLIJKSE BIJDRAGE:

ADULTES/VOLWASSENEN	500 FB/BF
ETUDIANTS/SUTDENTEN	350 FB/BF
MOINS DE 18 ANS/ MINDER DAN 18 JAAR	100 FB/BF

COMPTE BANCAIRE/BANKREKENING
310-0543539-37

EDITORIAL

Trois mois déjà se sont écoulés depuis le premier numéro. Trois mois et une série d'événements dont le premier championnat de Belgique qui vît le triomphe de Guy Dusausoï devant notre Honimbo national, Michel Gilbert. L'événement avait quelque chose d'épique qui rappelait par certains côtés un célèbre tournoi de 1938. Ouragans, tempêtes et quiétude des ruisseaux, cette dantesque épreuve vous est commentée au fil de nos coulées noires. Les bouleversements furent nombreux et le classement final sens dessus dessous. Autres événements mondains: l'intégration de notre fédération au sein du groupement des jeux d'esprit et l'inauguration de deux nouveaux clubs en Belgique. A l'allure où ça va, notre pays est en passe d'avoir la plus forte densité de clubs de Go au kilomètre carré.

Notons également la brillante performance de Marc Ginoux au Tournoi de Paris où, pour la première fois, un Gôlois de Belgique a remporté un prix... Cocorico et vieilles dentelles! Une fois encore, Waterloo fut fatal pour les troupes françaises. Les grognards de Lille n'ont pourtant pas démerité et le champs de bataille bruxellois n'avait rien du Père Lachaise.

Cet interclub est d'ailleurs de bonne augure puisqu'il pourrait présager d'un éventuel championnat interclubs dans notre Plat Pays. Bref, ça bouge dans nos chaumières et ce n'est pas pour nous déplaire, d'autant plus que le premier tournoi international de Bruxelles est annoncé pour le mois de novembre et que nos jeunes loups sont avides d'y cueillir autre chose que des chrysanthèmes. Que nos voisins d'outre Quiévrain et autres Bataves se le tiennent pour dit! Rendez-vous est fixé. Nous attendons de pied ferme les masses avides de relever le gant!

Joël Saucin.

REDAKTIONEEL

Het is nu al drie maanden geleden dat het eerste nummer verscheen. Intussen is er heel wat gebeurd, zoals het eerste Belgisch kampioenschap, waar Guy Dusausoï de titel wegkaapte voor de neus van onze nationale Honimbo, Michel Gilbert. Het werd een onvergetelijk gebeuren dat her en der herinnerde aan dat fameuze tornooi van 1938. Wij hebben deze danteske proef al in geuren en kleuren uit de doeken gedaan. De verrassingen volgden mekaar op en de rangschikking werd geregeld ondersteboven gehaald. Andere prettige gebeurtenissen waren de integratie van onze federatie in de denksportvereniging en de opening van twee nieuwe clubs in België. Als het zo verder gaat, is ons land aardig op weg om de meeste Go-clubs per vierkante kilometer te bezitten (sic). Verder mag ook de puike prestatie van Marc Ginoux op het tornooi van Parijs niet worden vergeten, temeer daar dit de eerste keer was dat een Belgische "Gôlois" met een prijs ging lopen...

Sliepuut! Waterloo werd de Franse troepen andermaal fataal. De Grognards uit Lille waren nochtans niet onverdienstelijk en het Brusselse slagveld was heel wat properder dan in 1815. Dit interclubkampioenschap laat overigens veel goeds verhoppen, vermits het hier te lande navolging zou kunnen krijgen. Er roert dus wat in onze kontreien en het ziet er niet onaardig uit: in november staat het internationaal tornooi van Brussel op het programma en onze jonge wolven willen wel wat anders plukken dan chrysanten! Onze burens van Quiévrain en andere Bataven zijn gewaarschuwd. De afspraak staat vast. Wij kijken zelfverzekerd uit naar volk om de handschoen op te nemen!

Joël Saucin.

1ER CHAMPIONNAT DE BELGIQUE - 2 ET 3 MARS 1985.

Quinze joueurs se sont disputés, en cinq rondes, le titre de 1er champion de Belgique. Un seizième joueur fictif offrant systématiquement un point à son adversaire permettait d'arriver à un nombre magique rêvé par tous les organisateurs de tournois. Le tirage "guidé" de la 1ère ronde empêchait qu'un candidat au titre ne le rencontrât.

Les trois premières rondes furent limpides, la logique fut respectée à toutes les tables. Il faut dire que l'écart entre les joueurs était jusque là fort important. La quatrième ronde fut celle des surprises. Dusauso (4K) contre Gilbert Michel (2K), Wettach Michel (9K) contre Burvenich (5K), Wettach Alain (13K) contre Sevenants (8K) bouleversaient les données.

A la cinquième et dernière ronde, Guy Dusauso en tête avec le maximum de points n'avait "qu'à" battre Wettach Alain pour s'assurer du titre.

Les niveaux des participants s'échelonnaient de 2e Kyu à 22e Kyu. Pouvant espérer pour l'an prochain plus de participants et une poussée globale vers le haut, la formule de cette année devra probablement être changée. Le plus jeune participant (John Gilbert) était âgé de dix ans et termine douzième.

Notre premier champion est ingénieur chez Solvay en Allemagne où il vit. Il joue régulièrement au club de Düsseldorf. Il représentera la Belgique en 1986 au Championnat du monde amateur.

Bonne chance Guy, tous mes vœux t'accompagnent.

Michel GILBERT.

1E BELGISCH KAMPIOENSCHAP - 2 EN 3 MAART 1985

Vijftien spelers zaten tegenover elkaar om in 5 rondes het kampioenschap van België te betwisten.

Met een zestiende fiktieve speler, die systematisch een punt aan zijn tegenstander gaf, kwamen we aan een magisch aantal, waarvan alle inrichters van tornooien dromen.

De 'geleide' trekking van de eerste ronde vermeed dat een titelkandidaat deze speler ontmoette.

De eerste drie rondes verliepen zonder verassingen, de logica werd aan alle tafels gerespecteerd.

Er moet wel opgemerkt worden dat het niveauverschil tussen de tegenstanders tot dan toe zeer groot was.

De vierde ronde tartte alle verbeelding, Dusauso (4K) speelde tegen Gilbert Michel (2K), Wettach Michel (9K) tegen Burvenich (5K) en Wettach Alain (12K) tegen Sevenants (8K).

In de vijfde en laatste ronde moest Guy Dusauso, op kop met het maximum aantal punten, enkel Wettach Alain verslaan om zeker te zijn van de titel.

Het niveau van de deelnemers varieerde van de 2de Kyu tot de 22ste Kyu. Voor het volgend jaar hopen we op meer deelnemers en een algemene verhoging van het niveau, de wedstrijdformule moet misschien aangepast worden.

De jongste deelnemer (John Gilbert), 10 jaar oud, eindigde op de twaalfde plaats.

Onze eerste Belgische Kampioen GUY DUSAUSOY, is ingenieur en werkt bij Solvay in Duitsland. Hij speelt regelmatig in de club van Düsseldorf. Hij zal België vertegenwoordigen op het Wereldkampioenschap voor amateurs in 1986.

Veel geluk Guy,

Michel GILBERT

4E RONDE

NOIR ~~Blanc~~: Michel GILBERTBLANC ~~Noir~~: Guy DUSAUSOY

KOMI: 5 1/2

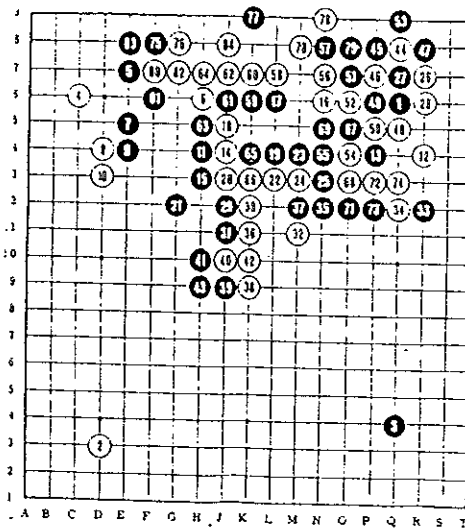


figure 1 (1 - 84)

FIGURE 1 (1 - 84)

7 normalement en 9

13 joseki belge

Après 19, blanc a un groupe et deux pierres faibles

25 devrait être en 55

26 urgent

29 certainement pas bon

33 curieux

38 à 43 plutôt bon pour blanc

44 veut simplement assurer le coin

51 "the 1st losing move". Ce

coup idiot va entraîner une
séquence catastrophique pour
noir. Il devait simplement
être joué en 52

En prenant le bord nord de
56 à 64, blanc se laisse cou-
per son groupe central. Le ré-
sultat de la partie peut dépen-
dre de la vie ou de la mort de
ce groupe.

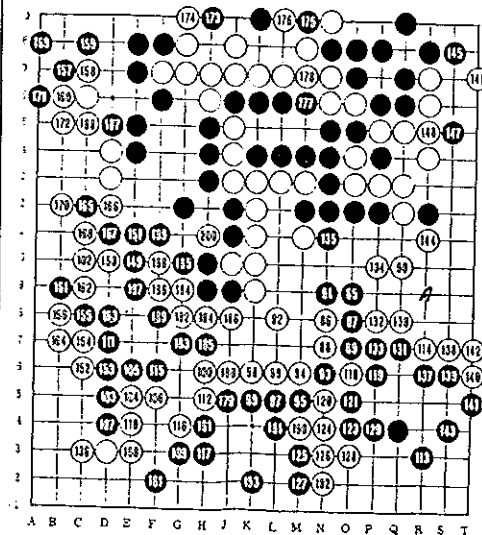


figure 2 (85 - 200)

122 en 93

FIGURE 2 (85 - 200)

93 et 95 sont trop au centre pour
espérer garder tout le territoire
du coin Sud-Est.

96 et 98 sont très gentils

Après 99, la forme noire devient
énorme et presque solide.

Noir devrait profiter de 100 trop
mou pour consolider au san-san
par exemple

115 "Re-losing move", gote inu-
tile

119 devrait simplement être joué
en 120

Blanc 119, noir A... et abandon
de blanc.

Nota bene (et sans chercher des
excuses à mes très mauvais coups)
Je me trouvais en byo-yomi aux
environs du coup 90. Au hit-para-
de des plus mauvais coups (blancs
et noirs confondus), je classe
noir 119, noir 51, noir 115. A
mes yeux de mauvais 2e Kyu, blanc
n'a pas fait de fautes gigantes-
ques.

M.G.

73 r
74.

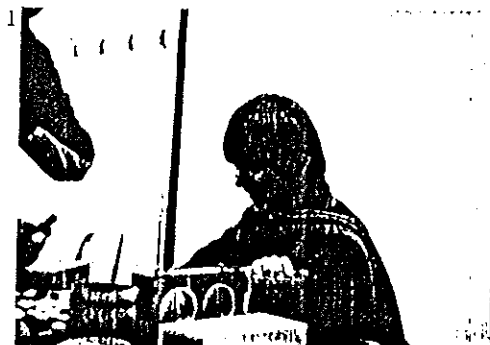
LEGENDES/LEGENDEN

1 PIERRE SEVENANTS SE VOYANT DÉJÀ
À TOKYO...
PIERRE SEVENANTS BEELDT ZICH AL
IN TOKYO IN...

2 VROEG BEGONNEN IS HALF GEWONNEN,
MAAR DAT GELDT NIET VOOR JOU, JOËL!
SI J'AVAIS SU, J'AURAIS COMMENCÉ
PLUS TÔT...!

3 STÉPHANIE SAUCIN, LA MRS ZÉRO DU
GO BELGE.
STÉPHANIE SAUCIN, DE 'VROUW IUL'
VAN DE BELGISCHE GO.

4 GUY DUSAUSOY ET MICHEL WETTACH
DANS LEURS 'OEUVRES'...
GUY DUSAUSOY EN MICHEL WETTACH
AAN HET WERK...



CLASSEMENT DU CHAMPIONNAT DE BELGIQUE

CLASSEMENT VAN HET BELGISCH KAMPIOENSCHAP

		N.	1	2	3	4	5	V/W	Pl.
1	GILBERT Michel	2K	9/1	5/1	3/1	2/0	6/1	4	2
2	DUSAUSOY Guy	4K	10/1	6/1	4/1	1/1	7/1	5	1
3	BURVENICH Claude	5K	11/1	7/1	1/0	6/0	8/1	3	3
4	SEVENANTS Pierre	7K	12/1	8/1	2/0	7/0	5/1	3	6
5	GINOUX Marc	8K	13/1	1/0	9/1	8/0	4/0	2	10
6	WETTACH Michel	9K	14/1	2/0	10/1	3/1	1/0	3	5
7	WETTACH Alain	13K	15/1	3/0	11/1	4/1	2/0	3	4
8	HENNEBERT Jean-Denis	10K	16/1	4/0	12/1	5/1	3/0	3	9
9	MAHIEU Eric	15K	1/0	13/1	5/0	12/1	10/1	3	7
10	SAUCIN Joël	15K	2/0	14/1	6/0	13/1	9/0	2	11
11	MOUCHETTE Alain	19K	3/0	15/1	7/0	14/1	12/1	3	8
12	SAUCIN Jean-Pierre	19K	4/0	16/1	8/0	9/0	11/0	1	14
13	GILBERT John	20K	5/0	9/0	15/1	10/0	16/1	2	12
14	SCUTENAIRE Mary	22K	6/0	10/0	16/1	11/0	15/0	1	15
15	LIBON Jean-Luc	22K	7/0	11/0	13/0	16/1	14/1	2	13
16	ZERO Nul	30K	8/0	12/0	14/0	15/0	13/0	0	16

Pour des raisons techniques indépendantes de notre volonté, nous ne pouvons pas donner de classement des joueurs, la Fédération française, qui établit celui-ci, ayant eu quelques problèmes avec son ordinateur...!

Nous vous renvoyons au numéro 30 de la RFG ou plus simplement à votre classement actuel au sein de vos clubs respectifs.



12
AMSTERDAM IN BEELD
AMSTERDAM EN IMAGES

LEGENDES - LEGENDEN

- 1 Marc Ginoux dans le feu de l'action...
- 2 John écoute d'une oreille attentive les conseils de son manager: Pascal Piron
- 3 Sea, Go and Sun...



AMSTERDAM, CUVÉE '85

Plus de deux cent vingt participants, dont six Belges. Le vainqueur fût Joo Su Jong (6/6). Le résultat des Belges:

Wim de Schrijver	1D	4 victoires
Michel Gilbert	2K	3 victoires
Claude Burvenich	5K	1 victoire
Marc Ginoux	7K	4 victoires
Pascal Piron	20K	4 victoires
John Gilbert	20K	3 victoires

Le bilan d'ensemble est plutôt favorable: John (10 ans), 3 victoires et deux courtes défaites contre des 15e Kyu; Pascal (6 semaines de Go), 4 victoires pour un premier tournoi; Marc (confirmant son excellent tournoi de Paris) seulement battu par un faux 8e Kyu (6/6) et un 4e Kyu; Claude en perte de vitesse, seul point sombre au tableau; Michel, 3 défaites contre trois 1ers Kyu.

Notre déplacement à Amsterdam nous a donné l'occasion de rencontrer pour la première fois "notre" sympathique Belge vivant aux Pays-Bas: Wim de Schrijver. Wim a 15 ans et est 1er Dan. Intéressé par nos activités en Belgique, il a spontanément offert ses services pour "Belgo". Le voici commentant, dans sa langue maternelle, sa quatrième partie jouée contre un 2e Dan allemand.

M.G.

AMSTERDAM TOERNOOI, 18 MEI 1985, 4DE RONDE
DUITSLAND - BELGIË

ZWART: Thomas Derz, 2e Dan
WIT: Wim de Schrijver, 1er Dan

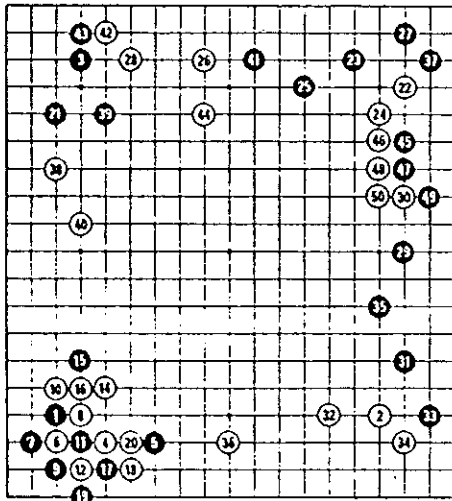


figure 1 (1-50)
13 op 6

FIGURE 1 (1 - 50)

Zwart 5 t/m Wit 14 is joseki.
Zwart 15 t/m Wit 20 is een van de mogelijkheden om het verder te spelen.

Als Zwart 25 hoog speelt dreigt er een grote zwarte lap gebied aan de bovenrand te ontstaan. Ik invadeerde dus met 26.

Zwart 37 valt de witte groep rechtsboven aan.

Een punt als 45 begint heel erg eruit te zien.

Toch kon ik het niet laten om met 38 zwart te forceren de hoek te verdedigen en met 40 een moyo te maken, dat niet alleen de linkerrand, maar later ook misschien het centrum kan beslaan.

Nadat Zwart met 41-44 de witte groep rechtsboven aanvalt en daarmee ook een goede basis voor zijn eigen groep maakt, speelt hij 45.

Het enige wat ik kon doen was verbinden met de reeks tot 50 maar ik was daar al m'n gebied kwijt.

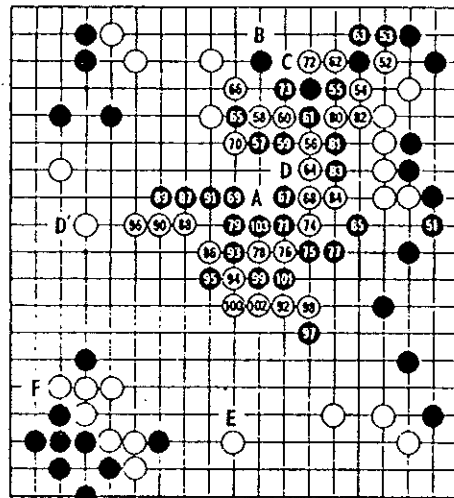


figure 2 (51-103)

FIGURE 2 (51 - 103)

Nu heeft Wit twee zwakke groepen. Dus ik speel 56 om te dreigen te verbinden.

Als Zwart 57 speelt speel ik 58 met diagram 1 in gedachten.

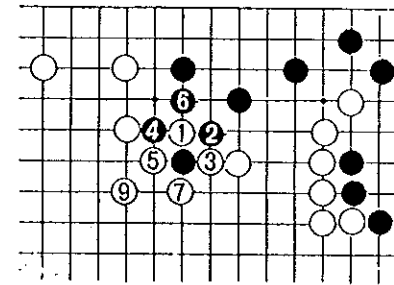


diagram 1
8 op 1

Diagram 1 is een heel goed resultaat voor Wit vergeleken met de stelling daarvoor. Zwart zocht een andere oplossing en speelt 59. Tot en met 69 wordt het goed gespeeld en het ziet er niet ongunstig voor Wit uit.

Van 70 had ik spijt, al direct nadat ik hem speelde. Ik dacht dat het dreigde de drie witte steentjes in een holle driehoek te vangen, maar als Zwart 73 speelt blijkt dat helemaal niet te kunnen.

Wit 72 was dus een hele slechte zet die bijna alle aji uit de stelling haalt. En toen zat Wit in de problemen.

Na 75 had ik, zoals later bleek

op 77 moeten antwoorden, maar ik was in een agressieve bui en knipte.

78 was voorhand, dat dreigt op A de boel op te rollen. Toen vergiste ik me weer want ik dacht dat ik na 80 wel de zwarte steentjes kon vangen maar op Wit B antwoord Zwart op C.

Na 85 was de witte groep dood dus ik besloot om de zwarte groep daarnaast op te jagen en zodoende beneden een gebied te krijgen dat groot genoeg moest zijn om de dode groep te compenseren.

Na Zwart 89 had Wit op 91 moeten spelen waarna Zwart op D moet antwoorden. Als Zwart zou blokkeren was diagram 2 gespeeld.

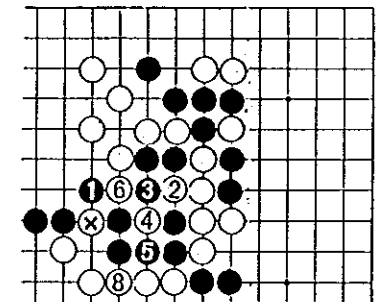


diagram 2
7 op 4

Zwart 95 werkt niet want ik offerde 2 steentjes en sluit met voorhand met 102 m'n moyo, dat al aardig op gebied gaat lijken af. Matthew Mackfadyen kwam langs toen ik bij het naspelen tot hier gevorderd was en zei dat Zwart, door

op punten zoals D' en E en met de aji op F nog makkelijk in wits moyo kon leven. En afgezien van het feit dat Mackfadyen in het kleinste moyo nog leven zou forceren schuilt daar heel veel waarheid in, en de partij was dan natuurlijk ook weer veel interessanter geworden.

De partij is niet verder weergegeven maar het komt erop neer dat Zwart het witte gebied van buiten een beetje verkleint, en dat de witte groep rechtsboven bijna dood gaat maar met een tesuji gered wordt. Na het tellen blijkt dat Zwart met 2 1/2 punt wint.

Wim de Schrijver.



WIM DE SCHRIJVER

CALENDRIER DES TOURNOIS - TOERNOOIKALENDER

JUNI - JUIN

- 15 Go Toernooi, Utrecht
Inlichtingen: Felix Metse-
laar, 2e, Brandenburgerweg
62, Bilthoven 030-784351.
- 15-16 Angers
Rens.: J.P.M ulion, rue
Edouard Vaillant, 49800
Trélazé (41) 697447.
- 29-30 6e Kieler-Woche-Turnier,
Kiel. Inlichtingen: Jan
Rütten-bude, Hamberger-
chaussee, 25, 2300 Kiel,
0431-64651.
- 29-30 Draguignan.
Rens.: P. Vasse, 503 route
de Grasse, 83300 Draguignan
(94) 683606 ou (94) 706386.

JUILLET - JULI

- 1-13 Sanilhac (Ardèche) Stage
d'été de la FFG
Rens.: Ph. Bizard, 150
galerie de l'Arlequin,
38100 Grenoble, (76) 221776
(il reste quelques places)
- 20-3/8 EUROPEES GO KAMPIOENSCHAP 85
CHAMPIONNAT EUROPEEN DE GO
West Terschelling, sporthal
A. Bousquet, Rapenburg 47,
NL - 1011TV Amsterdam,
(020) 264874 ou (020) 241171

AUGUSTUS - AOÛT

- 24-25 2e Dortmunder Go-turnier
Rüdiger Ostermann, Kaiser-
str 67, 4600 Dortmund
0231-529323/7553117
Matthias Helms, Scharn-
horstr. 5, 4600 Dortmund.
0231-824520/4348236

SEPTEMBRE - SEPTEMBER

- 7-8 9e Brabants toernooi,
Eindhoven
- 7-8 47e NRW-Treffen, Paderborn

OKTOBER - OCTOBRE

- 26-27 Paris-Meijin (6ekyu et
moins fort)
M. Awano, 32 rue V.Hugo,
92300 Levallois-Perret,
(1) 7393148

NOVEMBRE - NOVEMBER

- 2-3 Tournoi international de
Bruxelles
Internationaal Toernooi
van Brussel
M. Gilbert, BP 45, 1050
Ixelles, 1
tél. bureau: (02)647.96.50
- 9-17 Paris-Meijin (suite)
1erK à 5eK; Dan et qualif.

HISTOIRE DU GO PROFESSIONNEL.

Le jeu de Go, créé, comme chacun sait, 3000 ans av. J.C., est resté longtemps un simple divertissement. La raison en est que la mentalité chinoise n'aurait pu s'accomoder d'un système professionnel. Seul en Asie, le Japon pouvait offrir les conditions adéquates pour ce type de système. Il a cependant fallu attendre un millénaire (du VIIe au XVIIe siècle), et la stabilité politique du Japon, pour voir apparaître un véritable système professionnel: ce n'est pas un hasard si c'est à l'époque des Tokugawa, unificateurs du Japon, que le Go accéda à ce statut.

LES PREMIERS PROFESSIONNELS.

Au début du XVIIe siècle, un certain nombre de joueurs avaient acquis une telle force qu'ils surpassaient tous leurs contemporains et prédécesseurs: parmi ceux-ci, le plus célèbre se nommait Honinbo Sansha (1559-1623). Ce philosophe bouddhiste était considéré à son époque comme le meilleur joueur de Go et d'échecs japonais. Il fut le premier à établir une école de Go, avec l'approbation du Shogun Hideyoshi. Cette école était une fondation privée, mais plus tard, le même Shogun créa la première école publique qui semble, malheureusement, n'avoir eu qu'une existence brève.

C'est le successeur d'Hideyoshi, Iyeyashu (1603-1605), premier shogun de la dynastie des Tokugawa, qui fonda l'Académie de Go (Go In). Honinbo Sansha fut nommé à la tête de l'institution. Les meilleurs joueurs de l'époque (Hayashi, Inouye et Yashui) y devinrent professeurs et furent gratifiés d'un excellent salaire. Honinbo Sansha, le directeur, reçut quant à lui trois cent cinquante tsubo de terres et une rente annuelle de deux cents koku de riz (un koku = 180 litres). Les meilleurs joueurs pouvaient ainsi instruire leurs successeurs et développer la théorie du jeu sans avoir aucune préoccupation.

La qualité des écoles, elle, n'est plus à démontrer: Dominique Cornuéjols, deuxième dan, en a fait l'expérience (Revue française de Go, 25, Oct. 1984, pp. 19-20). Les enfants de trois à douze ans y jouent entre eux après avoir suivi un cours collectif théorique. On peut y devenir premier dan en une année. D. Cornuéjols a testé à ses dépens l'efficacité de ces cours. Opposée à un enfant de sept ans, notre deuxième dan a été forcée d'abandonner trois fois: deux fois à égalité, la dernière à deux pierres de handicap!

LES APPORTS DU GO PROFESSIONNEL.

Les apports du Go professionnel sont évidents: le fait que des joueurs devaient gagner leur vie en se consacrant entièrement au jeu, a permis et concrétisé un développement rapide du Go. C'est au milieu du XVIIe siècle que sont nées les premières théories sur les fuseki, les tesuji et les joseki, soit un demi siècle après la création du système professionnel. Aujourd'hui, le Dictionary of Basic Joseki, d'Ishida, comporte trois volumes. Jamais le Go ne serait arrivé à un tel niveau théorique sans la création du système professionnel.

Alain MOUCHETTE.

Bibliographie:

- A. SMITH - The Game of Go - New-York, 1908 - Tokyo, 1956, pp. 6-15.
- L. YOO JONG & H. DICKY - Les Bases Techniques du Go. Le Jeu à Neuf Pierres de Handicap - Paris, 2e édition, 1981, pp. 178-181.
- D. CORNUÉJOLS - Extrême-Orient: Paradis du Go - Go, Revue française de Go, n° 25, Octobre 1984, pp. 18-21.

HONIMBO SHUSAI - KITANI MINORU

SHUSAI: 21e de la dynastie des
Honimbo, 9e Dan, 64 ans

MINORU: 7e Dan, 30 ans

Date du Tournoi: du 26/6/1938
au 4/12/1938

Temps alloué: 40 heures

Blancs: 19h 57 min.

Noirs: 34h 19 min.

Résultat: Noirs l'emportent de
cinq points: 56 à 51

Souvenez-vous de ce livre génial:

'Le Maître ou le Tournoi de Go'

Cette confrontation entre la tradition et le monde moderne, entre la Sagesse et le Pragmatisme, entre Shusai, le Maître invincible, et Otaké, le grand espoir, cette tragédie des temps modernes a bien eu lieu. Shusai s'appelait en fait Honimbo Shusai, quant à Otaké, il s'agissait de Kitani Minoru qui était alors le plus grand espoir avec Go-Seigen.

Les deux hommes se rencontrèrent à l'occasion du tournoi d'adieu du vieux Maître. L'invincible, une fois encore, remettait son titre en jeu. Une fois de trop, diront les mauvaises langues.

Pourtant, cette fois, le coup de grâce vint de l'intérieur: la maladie longue et patiente fît son oeuvre: le héros fut doublement terrassé, dans son orgueil et

dans ses entrailles. Le coeur lâcha un an plus tard. L'esprit de Sagesse avait à jamais déserté le Goban.

En fait, les dix dernières années de sa vie, le Maître ne mit son titre en jeu que trois fois. Les trois fois, il tomba malade au milieu du tournoi.

Après le premier, il s'alita, mais après le troisième il mourut. Le premier de ces trois tournois, en 1926, s'était en réalité disputé entre l'Association japonaise de Go et un groupe rival, le Kiseisha; les généraux des deux armées, le Maître et Karigané, septième dan, s'affrontèrent en combat singulier. Karigané perdit pour avoir outrepassé les délais, mais la victoire du Maître était déjà acquise. Le second remontait à 1930. Go-Seigen le challengeait. Vers le milieu de la partie, les deux côtés se trouvaient dans une situation incertaine et le Maître, aux alentours de Blanc 150, parut même légèrement en infériorité.

Puis, sur Blanc 160, Shusai joua un coup extraordinaire, et sa seconde victoire fut assurée (cfr partie commentée par R. Girault dans traité du jeu de Go).

1: komoku en R-16 dans l'angle nord-est: ouverture classique.

2: komoku en R-4

3 et 4: coups logiques

5: 20 min. de réflexion

6: 41 min. de réflexion

7 à 18: les moyos se dessinent

19: répond au blanc 18 en C-17
(le trois fois trois)

28 à 43: coups joués en une seule journée (soit seize coups).

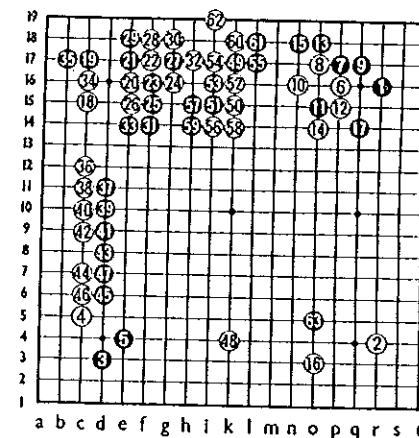
44 à 65: 22 coups joués en une session. Le Maître utilisa en tout 1h.20 dont 16 min. pour le boshi en B-50, 35 min. pour B-58 et 20 min. pour la connexion.

47: renonçant à un point stratégique, ce coup se montre trop conservateur et ne peut se défendre contre l'accusation d'une certaine tiédeur. Par ailleurs, en jouant de la sorte, les Blancs ne peuvent garder des libertés dans ce coin. Ils laissent les Noirs avec une formation de pions très dense. Ils renvoient les Blancs sur la 3e ligne et s'élance pour construire un mur massif.

48: joué sur une étoile, ce coup offre une formation idéale des Blancs.

59: 1h.26 min. de réflexion

60 à 62: séquence logique après Noir 59.



63: un choix de possibilités très étendu s'offre, après la stabilisation du haut du damier. Kitani délègue un espion près des formations blanches du bas. Coup peu orthodoxe qui désoriente Honimbo Shusai.

65 à 80: 15 coups joués en une session.

69: attaque violente déclenchée par Noir. 20 min. de réflexion et la tempête se lève!

70: 1h.46min. Coup d'arrêt brillant vis à vis de ce diabolique N-69. Coup magistral et difficile à jouer; mais suffisant pour bloquer la charge furieuse des Noirs. Ceux-ci gagnent du terrain, mais les Blancs, taillant dans la masse, se sortent de cette passe d'arme, plus légers et

plus libres de leurs mouvements.
80: 44 min. de réflexion

81: 1h.48 min. Le tournoi entre dans sa phase centrale. Tous les coups sont maintenant difficiles. On discerne quels territoires les Blancs et les Noirs ont délimités.

90: 2h.7min. Les Blancs jouent un tobi. Ils sautent une case

91: Noirs jouent en hané (contact sur la diagonale en remontant) Il faut rester en contact avec son propre pion, soit en nobi (contact horizontal), soit en hané.

99: Monte la garde auprès du triangle blanc.

100: le Maître regroupe ses pions. Il affirma, par la suite, que s'il avait été menacer le groupe noir, à l'est du damier, pour empêcher une incursion dans le territoire des blancs, "le jeu n'aurait pas pris une tournure qui permette aux Noirs de se montrer si sanguinaires". Il pouvait pousser de l'avant en S-8 pour protéger le territoire du sud-est. A la suite de ce coup, le Maître rentre à l'hôpital St Luc!

101: 211 min. Pour les Noirs, le moment d'envahir la formation blanche dans le coin sud-est est venu. C'est à peu près la seule attaque plausible. A part le

"saut" sur R-13, on pouvait envisager de "nager" sur R-12.

Kitani Minoru médita longtemps ce coup afin de se remémorer la partie qui avait été interrompue pendant trois mois. R-13 et R-12 ont tous deux des mérites. 102 à 105: 10 min. de réflexion au total pour le Maître, 4h.14 pour Kitani.

107: 63 min. Bien que n'appelant pas une réponse immédiate, ce coup étend le territoire des Noirs vers l'angle sud-ouest et rapporte une vingtaine de points.

108: 47 min. Tend à deux buts: menacer les Noirs dans l'angle nord-ouest et rompre l'homogénéité du territoire noir, tout en défendant le territoire blanc situé sur la gauche du damier. 109 et 111: ce sont des contre-attaques qui permettent de sauver ses pions.

115: attaque directe forçant Blanc à se défendre.

121: 1h.44 min. Rompt indéniablement le rythme et l'harmonie de la partie. Joué à l'écart de la bataille qui atteint son point le plus vif au centre. Cela ressemble plutôt à ce qu'on doit jouer dans une situation de ko.

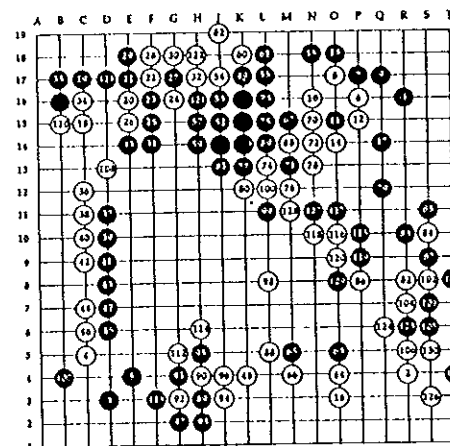
122: couvrir ses "yeux". En jouant autrement, le Maître aurait signé l'arrêt de mort des huit pions blancs au sommet du damier, à moins

d'utiliser la défense en H-19.

123: 3 min. Retour à l'assaut de la formation blanche. Noir commence à envahir l'angle sud-est. 127: permet à Noir de se rapprocher du centre.

129: lance l'ultime assaut pour décapiter le triangle que le Maître s'était obstiné à parachever avec Blanc 120.

130: Coup fatal! L'égalité actuelle est complètement renversée. A moins d'une erreur, Kitani sait qu'il a gagné. Si les Blancs prennent les quatre pions noirs sur la droite, les Noirs envahissent sans peine les rangs ennemis au centre. Répondre à 129 aurait mieux valu en coupant en P-11 (puis éventuellement M-9 au lieu de Q-8).



50 (K-15); 52 (J-16); 56 (J-14); 58 (K-14)

131: poursuit l'action entamée par 129. 1h15min. de réflexion.

132: défense du centre.

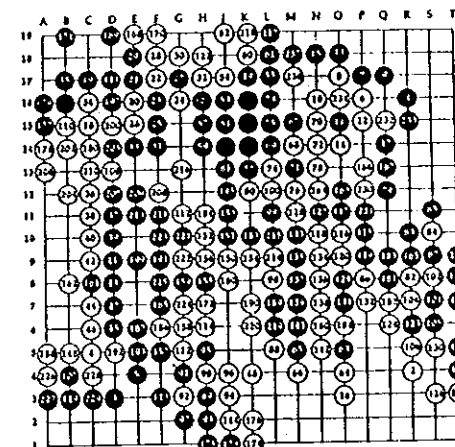
133: C'est le coup de grâce.

Blanc reste impuissant devant cette vague écrasante. Le triangle est attaqué des deux côtés à la fois. (129 et 133)

Les pions blancs sont mis en échecs jusqu'à 139.

160: le Maître aurait pu couper en R-2 et reprendre peut-être deux points.

208: Shusai "l'invincible" a perdu son dernier tournoi.



Les Noirs 101 et 103 (B-15 et C-15) ont été pris par le coup du Blanc 106, et le Blanc 110 a été placé au C-15, occupé antérieurement par le Noir 103.

Les Blancs 106 et 108 (F-10 et E-10) ont été pris par le coup du Noir 111, et le Noir 113 a été placé au F-10, occupé antérieurement par le Blanc 106.

"La partie est jouée. M. Kitani Minoru l'a gâchée par son coup scellé (121), comme s'il avait barbouillé d'encre un tableau que nous aurions peint ensemble. A l'instant où j'ai vu cela, l'envie m'a pris de renoncer. De lui dire qu'il passait la mesure. J'ai pensé que vraiment, je devrais abandonner. Mais j'ai hésité. Alors, voilà." (1)

"Le Maître avait composé son tournoi comme un esthète; il lui semblait qu'on venait de barbouiller de noir cette oeuvre,

une oeuvre d'art en somme, au moment le plus dramatique. Le jeu du Noir sur le Blanc, du Blanc sur le Noir, aussi délibéré qu'une oeuvre créatrice, en emprunte les formes. Le courant de l'esprit s'y retrouve, une harmonie qui s'apparente à celle de la musique. Tout est perdu quand retentit une fausse note, quand l'un des musiciens se lance seul et sans prévenir dans une cadence excentrique." (Yasunari Kawabata)

Joël Saucin

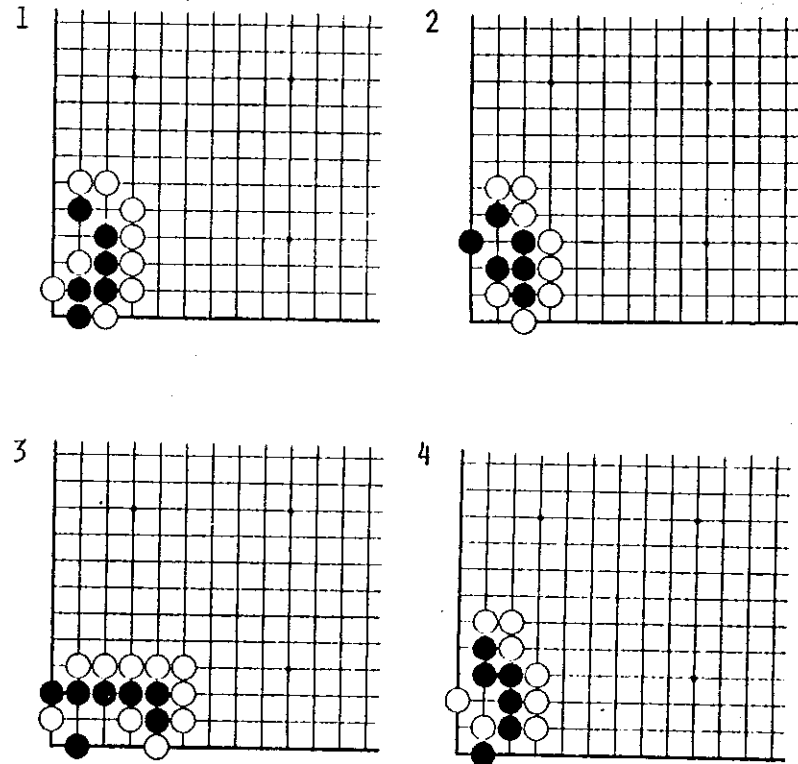
(1) in YASUNARI KAWABATA - Le Maître ou le Tournoi de Go - Albin Michel, 1975, Paris pp 191-192.

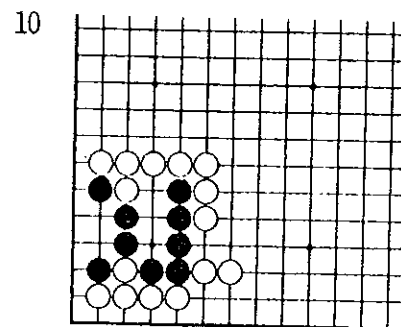
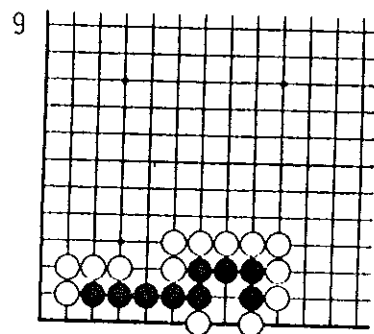
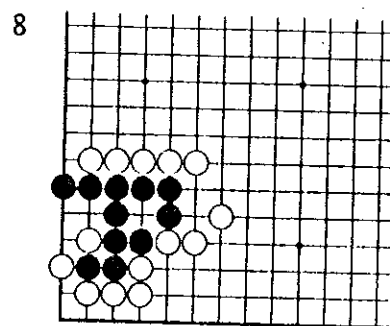
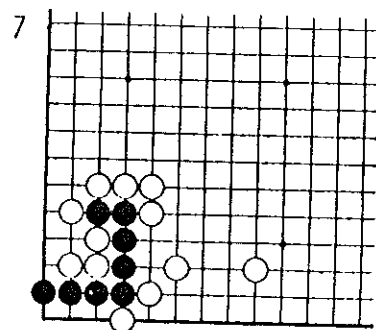
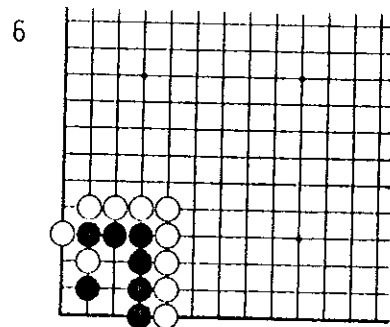
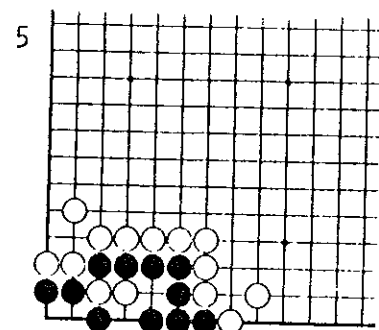


Lee, vainqueur du tournoi
de Paris

PROBLEMES

Nous continuons cette rubrique avec des problèmes de vie et de mort destinés aux joueurs de niveaux +/- 8 kyu. Dans tous les cas à noir de jouer.





PARIS

'85



Chaque année, à Pâques, se déroule le tournoi de Paris qui figure, avec ceux de Londres et d'Amsterdam, parmi les plus grands tournois européens de Go.

Cette année encore, ses organisateurs peuvent s'enorgueillir tant du nombre que de la qualité des participants: ainsi put-on dénombrer pas moins de deux cent quatre-vingts amateurs venus des quatre coins du continent et d'outre-Atlantique, avec une représentation largement majoritaire des pays-phares (France, Pays-Bas, RFA) et une prédominance bien compréhensible des joueurs autochtones.

Nonobstant la regrettable absence de joueurs professionnels (ce, indépendamment de la volonté des organisateurs) le niveau global a été on ne peut plus élevé en la présence d'une nonantaine de premiers kyu et de dans parmi lesquels près d'une vingtaine de quatrième, cinquième et sixième dans (cfr annexe), dont les grands ténors européens comme MOUSSA, LEE, YOO, KRASZEK, HUBERT, REHM, ... et tant d'autres dont la vitalité "goïstique" promettait de belles et solides empoignades.

A un niveau plus modeste, les sept "nains" que nous étions (relativement, s'entend) espérons malgré tout faire bonne figure dans nos catégories respectives. La délégation belge se composait de notre "locomotive", Michel GILBERT (qui, sauf à se laisser distraire par d'autres paysages que ceux du Go-Ban, ne pou-

vait manquer de donner du fil à retordre aux meilleurs "kyus" étrangers); de son fiston (qui, n'en doutons pas, succédera bientôt à son père au faîte du go belge); et de son "protégé", Marc GINOUX qui espérait bien démontrer la non-saturation de sa progression (de 10e à 8e kyu en un an). La démonstration fut largement concluante comme on le lira ci-après.

De force égale, nonobstant son manque de sérieux et l'irrégularité de ses résultats, figurait Pierre SEVENANTS, en compagnie de son jeune et prometteur disciple au nom prédestiné, Vincent LEMAITRE, qui fut l'auteur d'une prestation plus qu'encourageante. A l'inverse, l'auteur de ces lignes se révéla nettement décevant, en contre-pied de son brillant tournoi à Courbevoie. Enfin, last but not the least, l'unique représentante de la gent féminine, Mary SCUTENAIRE, complétait harmonieusement cette joyeuse troupe.

Après la tardive deuxième ronde, vaincus par une faim qui nous fit oublier les contraintes temporelles, astreignantes, auxquelles le joueur de go est soumis, nous allâmes ingurgiter un couscous (pas cher) au "marocain" le plus proche; couscous qui nous fit manquer le tournoi de blitz (remporté par Robert REHM).

Les deux rondes du lendemain devaient s'avérer fructueuses pour Michel, Marc et Vincent, mais catastrophiques pour les autres (1/8 !!!). Entre les deux rondes, Denis FELDMAN et André MOUSSA (respectivement 2e et 5e dan) eurent l'amabilité de jouer quelques parties commentées avec Pierre et Marc: ces gens-là, ~~qui~~ vous anticipent quinze coups à l'avance, que le semeai se terminera en seki, c'est très impressionnant!

L'oiseau belge eut du plomb dans l'aile à la cinquième ronde lorsque sept défaites belges furent affichées sur les panneaux, alors que Marc avait réalisé un parcours sans faute jusqu'alors! C'est au cours de cette ronde qu'eut lieu l'histoire belge du tournoi: l'auteur de ces lignes, perdant un groupe de quelques trente points à la fin du Yose, eut l'idée subite d'abandonner en dépit d'une avance territoriale toujours conservée! Comme quoi, en go, il faut primo, compter régulièrement et sans relâche les territoires respectifs, secundo, garder la tête froide

avant, pendant et après un désastre local, sans pour autant tomber dans l'excès inverse, fréquent à notre niveau: poursuivre une partie largement perdue ou tenter de faire "vivre" des groupes moribonds, aux faux yeux sous prétexte qu'au pays des aveugles, les borgnes sont rois.

La digestion aidant, nous eûmes le plaisir d'assister à une victoire de Marc dans la dernière ronde, celui-ci clôturant le tournoi avec cinq points sur six et devenant dès lors le premier Belge primé lors d'un tournoi international (en l'occurrence, 200FF, avis aux amateurs!).

Chez les champions; LEB, étoile montante du go en Europe, (à propos de qui la RFG n°27 se demandait déjà s'il allait prendre la succession de YOO sur la scène du go européen) remporta le tournoi en devançant MOUSSA et YOO d'un point au SOS (système de départage).

MOUSSA et YOO clôturèrent les festivités en commentant leur partie sur Go-Ban géant, malheureusement des problèmes acoustiques empêchèrent les auditeurs de jouir pleinement des commentaires. En guise de conclusion, malgré les résultats globalement décevants (17 points sur 42), l'équipe belge n'a pu que se réjouir d'avoir participé à cette grande fête "goïstique", dont l'atmosphère et l'organisation furent (nonobstant un certain laxisme structurel dans l'horaire) exemplaires, particulièrement dans le domaine de la restauration (consommations de qualité, prix démocratiques et bien sûr le free lunch du dimanche).

Bref, Messieurs les organisateurs, un grand bravo et à l'année prochaine!

Jean-Denis HENNEBERT.

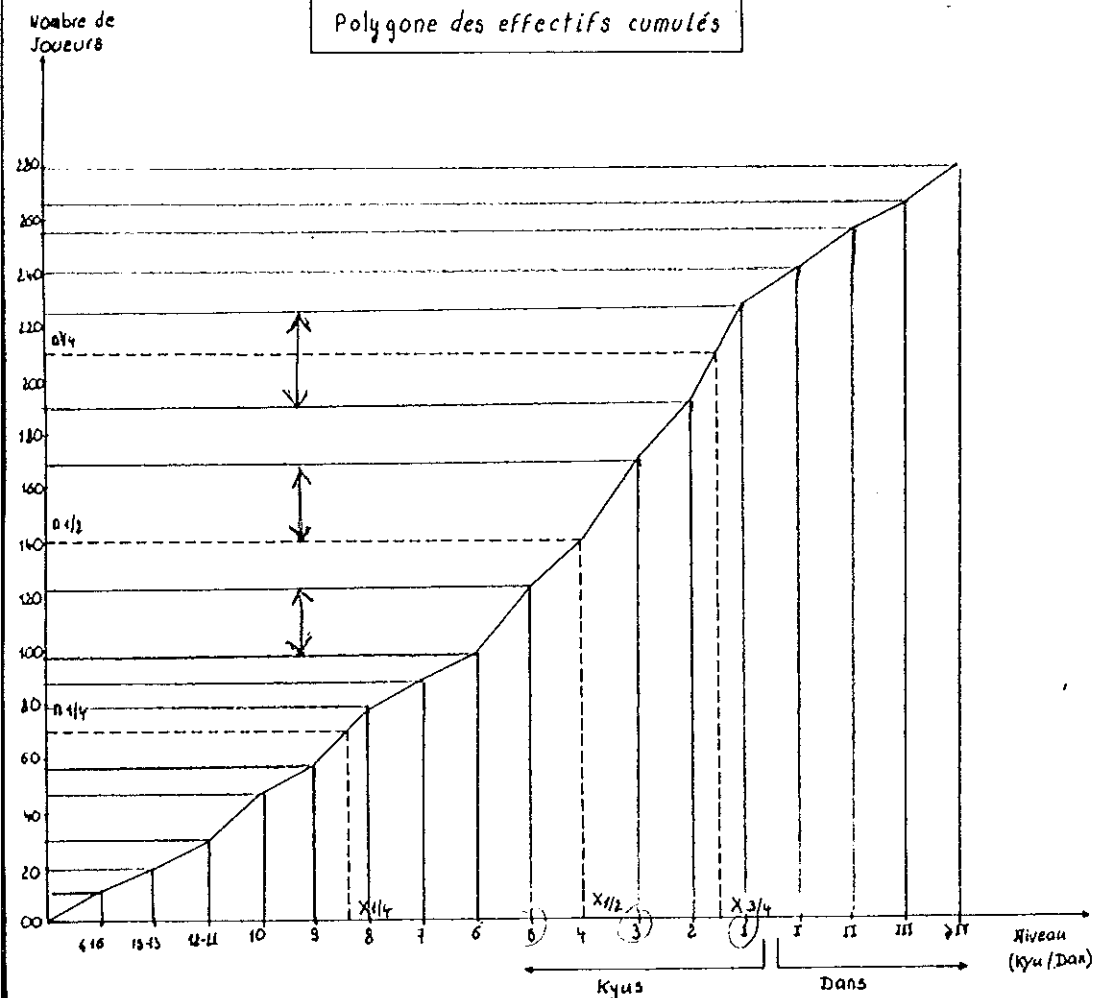
Annexe 1: résultats des différents joueurs.

		1	2	3	4	5	6		
Michel Gilbert	2K	0	0	1	2	2	3	Marc	5
Pierre Sevenants	7K	1	2	2	2	2	2	Vincent	4
Marc Ginoux	8K	1	2	3	4	4	5	Michel	3
J-D Hennebert	10K	0	0	1	1	1	1	Pierre	2
Vincent Lemaître	15K	1	1	2	3	3	4	John	2
John Gilbert	20K	0	1	1	1	1	2	Jean-Denis	1
Mary Scutenaire	20K	0	0	0	0	0	0	Mary	0

20 A LA FOS DE CE TABLEAU, ON CONSTATE TOUT D'ABORD UNE PROGRESSION DE 10%
 A N N N E X E
 DU NOMBRE DE PARTICIPANTS PAR RAPPORT AU TOURNOI DE 1984 30
 D'AUTRE PART?, ETANT DONNE LE NOMBRE CROISSANT DE JOUEURS DE HAUT NIVEAU,
 (IL Y A PLUS DE 20% DE JOUEURS CLASSES EN DAN ET PLUS DE 40% DE JOUEURS
 MEILLEURS OU MOUX A DEUXIEME KYU) ON PEUT SE DEMANDER SI DANS LES ANNEES
 A VENIR, DE TELS TOURNOIS NE RISQUENT PAS D'ETRE RESERVES AUX JOUEURS FORTS
 D'AUTRE PART ENCORE, VU LA FIABILITE DE L'ECHANTILLON (PLUS DE 280 UNITES)
 LE GRAPHIQUE METS AUSSI EN EVIDENCE L'EXISTENCE DE NIVEAUX PALIERS (CPR
 L'ARTICLE DE ANNE DICKY DANS LE NUMERO 21 DE LA RFO) AVEC :

12% DE 1 KYU 6% DE 4 KYU
 10% DE 3 KYU 6% DE 10 KYU
 9% DE 5 KYU
 7% DE 8 KYU
 6% DE 2 KYU

Polygone des effectifs cumulés



PARIS

'85

EN

IMAGES

LEGENDES

1 R. REHM DANS UNE DES
 NOMBREUSES PARTIES :
 OU'IL ACCORDERA SI
 GENTILLEMENT A
 JOHN GILBERT.

2 LES DEUX BENJAMINS
 DU TOURNOI: 20 ANS
 A EUX DEUX (JOHN
 ET REISSA LEBERT)

3 JEAN-DENIS EN CON-
 TEMPLATION...

4 MARC, VICTIME D'UN
 COMPLEXE (LÉGITIME)
 DE SUPÉRIORITÉ.



PARIS, 6 AVRIL 1935, 1ÈRE RONDE

? Noir. Blanc
Noir, 53, -

Voici, pour achever cet article, une partie qui fut disputée lors de la première ronde du tournoi. De par le niveau de ses auteurs, elle s'adresse d'une part aux lecteurs débutants soucieux de percevoir la sensibilité et la vision du jeu de joueurs plus forts et, d'autre part, aux lecteurs initiés à la recherche de ce qu'il ne faut plus jouer pour dépasser le cap de huitième kyu. L'analyse de cette partie, écrite par Marc Ginoux est ponctuée par les commentaires sagaces de Jean-Denis Hennebert.

NOIRS: Champetier (Paris, 8e Kyu)
BLANCS: Ginoux (Waterloo, 8e Kyu)

En choisissant un fuseki croisé (occupation de deux coins opposés) avec 1 et 3 noir insufflé une partie plus agressive. Cependant, avec 3 en position basse au point san-san, il joue territoire en assurant son coin, contrairement à blanc qui, avec 2 et 4 aux hoshis, mise sur l'influence.

Blanc 6 a pour double but de s'étendre valablement à partir du coin N-O et de contrôler une des deux ailes du shimari noir (verrou de coin). Le choix de 6 plutôt que 10 s'explique par la meilleure corrélation qu'aurait le shimari avec une pierre noire en 6 par rapport à une extension noire en 10. En effet, le territoire noir ainsi prospecté serait plus important de par la présence d'une pierre placée sur la cinquième ligne

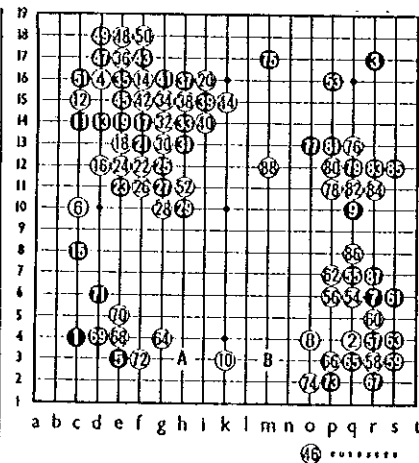


FIGURE 1 (1-88)

Après blanc 8, noir a le choix entre deux styles de développement: soit il s'étend en 9, conférant à ses pierres une forme souple et dynamique qui travaille assez bien avec son coin N-E, mais la légèreté de cette extension laisse à blanc des possibilités d'invasion entre 7 et 9 (dans tel cas, noir peut sacrifier 7 et sauter en san-

san). Si noir préfère stabiliser la situation, il peut choisir la séquence du diagramme 1

Blanc 10 est une extension correcte à partir des pierres 2 et 8. Seulement, si noir joue en A blanc aura une faiblesse en B.

Noir 11 ??? Ce coup est prématuré et foncièrement malingre: c'est une erreur typique qu'il convient de ne plus commettre: CE COUP ETANT UNE INVASION NE DOIT VENIR QU'APRES L'OCCUPATION DES GRANDS POINTS STRATEGIQUES. (cfr RFG n° 26).

Globalement, il est très important pour noir d'occuper le côté nord, en jouant en K 16 par exemple, ce, afin, de prévenir une extension blanche en ce point et pour saisir un moyo assez appréciable sur toute la partie nord et est du goban (bien que la pierre 3 serait plus efficace placée au hoshi). Plus localement, il faut attaquer les pierres 4 et 6 par l'extérieur les coins S-O et N-E étant noirs, ils travailleraient bien avec une attaque en 15 ou en 43 et noir jouerait ainsi d'une meilleure aire de manœuvre.

Blanc 12 est approprié car il sanctionne correctement le coup 11 (cfr diagramme 3) tout en répondant à un principe de base de la tactique stratégique: MENACER DE TUER UN GROUPE ADVERSE TOUT EN CONSTRUISANT TERRITOIRE ET INFLUENCE.

Ce principe est d'autant plus aisé à appliquer que, le coup 11 étant prématuré, le champ de manœuvre de blanc s'en trouve d'autant plus important et efficace (quadrant N-O et alentours si vides).

Noir 13 est la suite logique et forcée (en ce qu'elle est cohérente avec noir 11 et par conséquent logique!!).

Noir 15 est anachronique et incohérent: anachronique car il devait être joué à la place de noir 11 et incohérent car, les coups 11 et 13 étant une invasion, IL CONVIENT DE SE DEVELOPPER LEGEREMENT (SABAKI): cfr diagr. 3 et la RFG n° 26 page 21. Par ailleurs, attaquer dès maintenant la pierre 6 revient à confondre: "pousser une pierre adverse vers ses propres pierres pour mieux les défendre", principe assez douteux, avec "POUSSER DES PIERRES ADVERSES VERS UNE PIERRE ADVERSE POUR MIEUX ATTAQUER CETTE DERNIERE", principe, lui, très correct.

D'un autre côté, Jean-Denis estime que si noir suit le diagramme 3, il offre à blanc une extension idéale en 152 ou en 71, pour la suite des opérations.

Blanc 16 est mauvais: il est plus subtil de jouer en 23, coup très calme mais efficace, qui prépare mieux une attaque sur noir 15 (en jouant 100 par ex.) et par la même sur les pierres 11 et 13.

Blanc 18: mauvais réflexe car blanc renforce un peu gratuitement noir bien qu'il le rende filiforme.

Blanc 20 est mauvais: ayant renforcé noir avec l'échange 18-19, blanc doit jouer en 37 car cette extension en nikken tobi sur la quatrième ligne est trop lâche.

Noir 21 est trop lourd bien qu'après 22, noir ait la possibilité de former ne fut-ce qu'un œil sur place en jouant 23 en 24. J.-D. propose de jouer 21 en 30 ou en 33 lequel "sanctionne" la mauvaise extension blanche en 20.

Noir 23 affaiblit la valeur de 25. De plus, ce kikashi pouvant être joué à n'importe quel instant, il est souhaitable d'attendre une meilleure stabilisation des pierres noires.

Noir 27: bien que 20 soit joué en 20 et non en 37, la faiblesse en 30 devient gênante. J.-D. jouerait 27 en 40.

Blanc 30: commence ici un semeai au cours duquel les deux partenaires vont tabler, avec une certaine ambiguïté (j'ai peine à définir certains coups de lucides ou de débiles), tantôt sur la viabilité des pierres noires, tantôt sur l'influence des pierres centrales.

Blanc 38 est trop gourmand. Il faut inviter noir à renoncer définitivement à ses pierres

11, 13, 19, 21 et 35 car même si le mur noir en formation est impressionnant, il présente encore des faiblesses (points de coupe) et, d'autre part, devenue aji, la pierre 20, en corrélation avec une attaque en Q 16, donnerait du fil à retordre à noir s'il veut concrétiser son moyo (territoire prospectif) du quadrant N-E. De plus, la prise des pierres noires assure à blanc un territoire imposant. (car, "n'omettons pas de remarquer qu'il n'a pas encore un seul coin sûr" me laisse entendre Jean-Denis)

Blanc 44: voilà un ponnuki que noir va faire payer d'autant plus cher que la dépression territoriale blanche devient inquiétante.

Blanc 52: voici un coup gote que noir met bien à profit.

Blanc 54 est mauvais car il supprime la faiblesse noire (cfr supra). Si blanc veut se constituer un mur, il doit jouer plus soupagement et plus haut (en 62). Par ailleurs, si blanc coupe les deux pierres noires, il peut en fait, contre la perte de son coin, pincer la pierre 9.

Noir 59: de tous les chemins menant au coin, n'en est-il pas de plus prudents?

Blanc 60: Pour Jean-Denis, sacrifier un coin pour parfaire un mur au bord d'une falaise revient à mettre la charrue avant les boeufs. Pour ma

part, j'ai estimé que la prise du coin par Noir lui nécessitant plus d'un coup, il m'était loisible d'aller sciemment faire un petit tour du côté du bord Sud-Ouest. Noir 71 serait plus esthétique en 103.

Blanc 72: est tenu qui croyait être kikashi. J'aurais du jouer en 92 sans plus attendre.

Blanc 78: meilleur en 80 ?!? Dans tel cas, si Noir pousse Blanc vers le sud, Blanc abîme fortement noirs 9 et 55, mais Noir revivifie ses pierres du centre et perce dans le moyo blanc une aiguille quelque peu cancérigène.

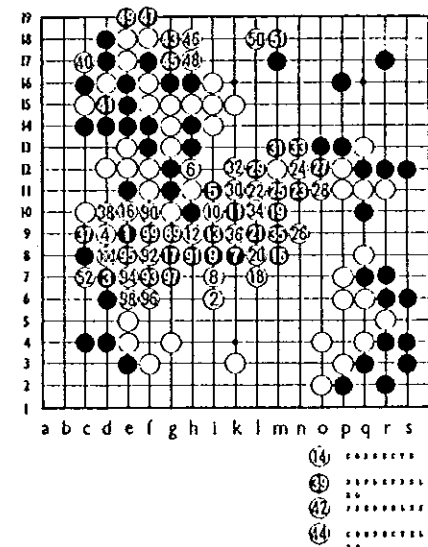


FIGURE 2 (88 - 151)
(les numéros au-dessus de 100 sont numérotés de 1 à 51)

Blanc 88: c'est provoquer le diable. L'arrogance sans vergogne trouve sanction avec 89. Mais d'autre part, si Blanc avait joué 88 en 92, Noir aurait probablement provoqué un rude combat au bord Est dont l'issue me semblait encore plus incertaine.

Blanc 92: mauvais car trop près des pierres noires; il aurait dû être joué en 95.

Avec 102, Blanc perd ses moyens et rebrousse chemin: "assurons d'abord et on verra ensuite". Blanc 122: obligé sans quoi le borgne vit!

Blanc 126: il faut jouer en 129 qui permet la descente ultérieure en 134 et prévient ce qui va suivre.

Noir 131: erreur noire, permet à Blanc de sortir en sente avec 132 et de jouer le ko: il fallait jouer calmement en 134.

Après 152, bien que la victoire soit incertaine, Blanc, suite à des sueurs froides, cesse de noter les coups. Pour l'anecdote, signalons que le milieu du bord Est deviendra noir de même que le milieu du bord Ouest cependant que blanc tuera (si! si!) le coin noir du Sud-Ouest (dont la fin la séquence vous est proposée dans un des problèmes de tsumego de ce numéro. Blanc gagne de 25

Marc Ginoux.

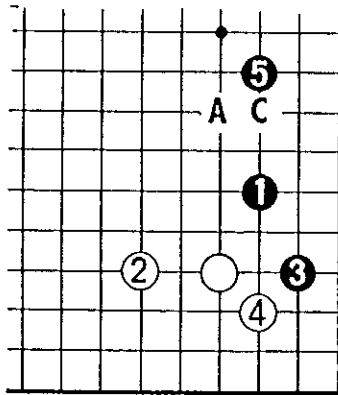


DIAGRAMME 1

En alternative de la figure 1, Noir peut choisir ce joseki dans lequel il glisse le coin avec 3, coin que Noir doit défendre avec 4. Dans ce joseki, les deux joueurs ont une position très stable, ce qui fige davantage la situation dans cette région du Go-Ban. Cependant, si, contrairement au joseki de la figure 1, les pierres noires du diagramme sont solides et indéconnectables, ce joseki-ci, revers de la médaille, à une grande faiblesse: les trois pierres noires se situant sur les deuxième et troisième lignes, l'accès vers le centre leur est difficile.

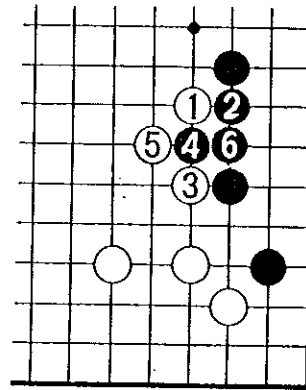


DIAGRAMME 2

Le diagramme 2 montre comment Blanc peut, par la suite, se constituer, en sente, un mur assez avancé en écrasant Noir sur le côté. Cela étant, si Noir souhaite éviter la séquence du diagramme 2, il peut jouer en position haute, en kogema, au point A du diagramme 1. L'inconvénient de ce mouvement étant la faiblesse noire en C du diagramme 1.

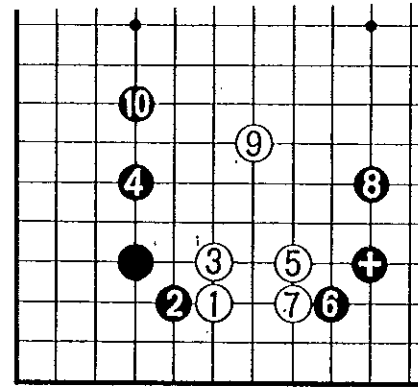


DIAGRAMME 3

Ce diagramme montre une séquence classique, surtout rencontrée dans les parties à handicap élevé. La pierre noire d'handicap au hoshi latéral empêche Blanc de s'étendre correctement après noir 4 (cfr diagramme 4). Blanc est alors contraint à une forme surconcentrée, coincée entre deux groupes noirs solides qui forment territoire et influence. Le cas d'une pierre noire latérale sur la troisième ligne (6 de la figure) peut être traité de façon similaire.

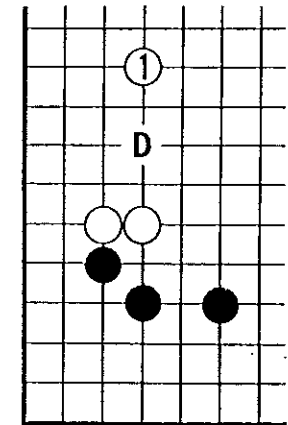


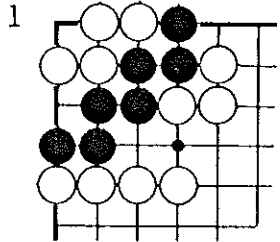
DIAGRAMME 4

En terrain dégagé, à partir d'un mur de n pierres, un truc de vieux loup nous enseigne que l'on peut faire un saut de n+1 cases. Dès lors, dans le diagramme 2, l'extension idéale pour blanc est I; extension qui lui est impossible si Noir y a déjà une pierre, ce qui le contraint de s'étendre en D et d'avoir une forme surconcentrée, et donc mauvaise.

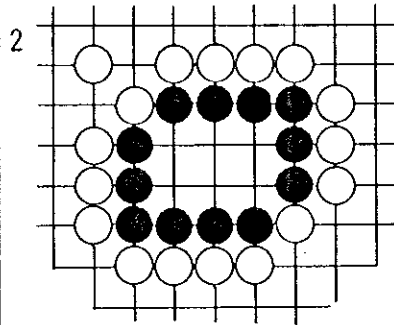
M. G.

TSUMEGO

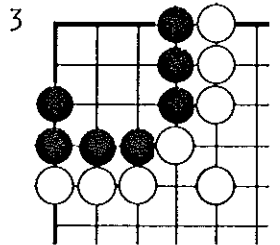
Problèmes pour douzième à neuvième kyu.



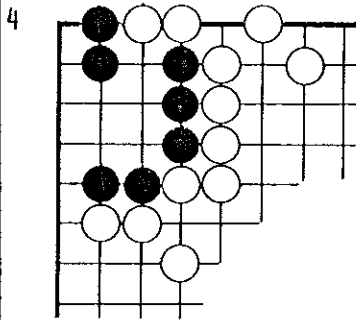
Statut ? (vivant, mort ou ko)



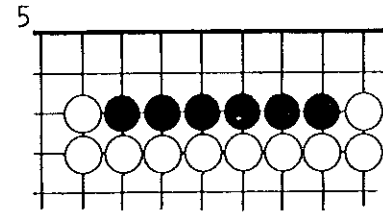
Statut ? (vivant, mort ou ko)



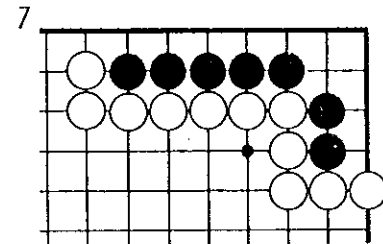
Blanc joue



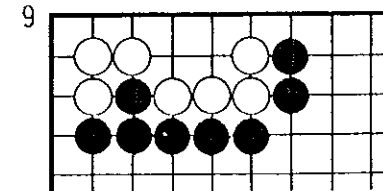
Statut ? (vivant, mort ou ko)



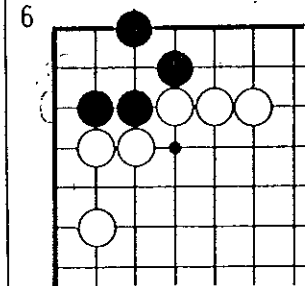
Blanc ne doit pas être pressé



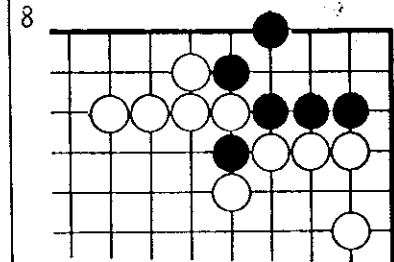
Blanc joue: y aurait-il un manque de liberté ?



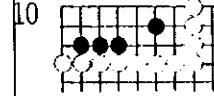
Noir joue



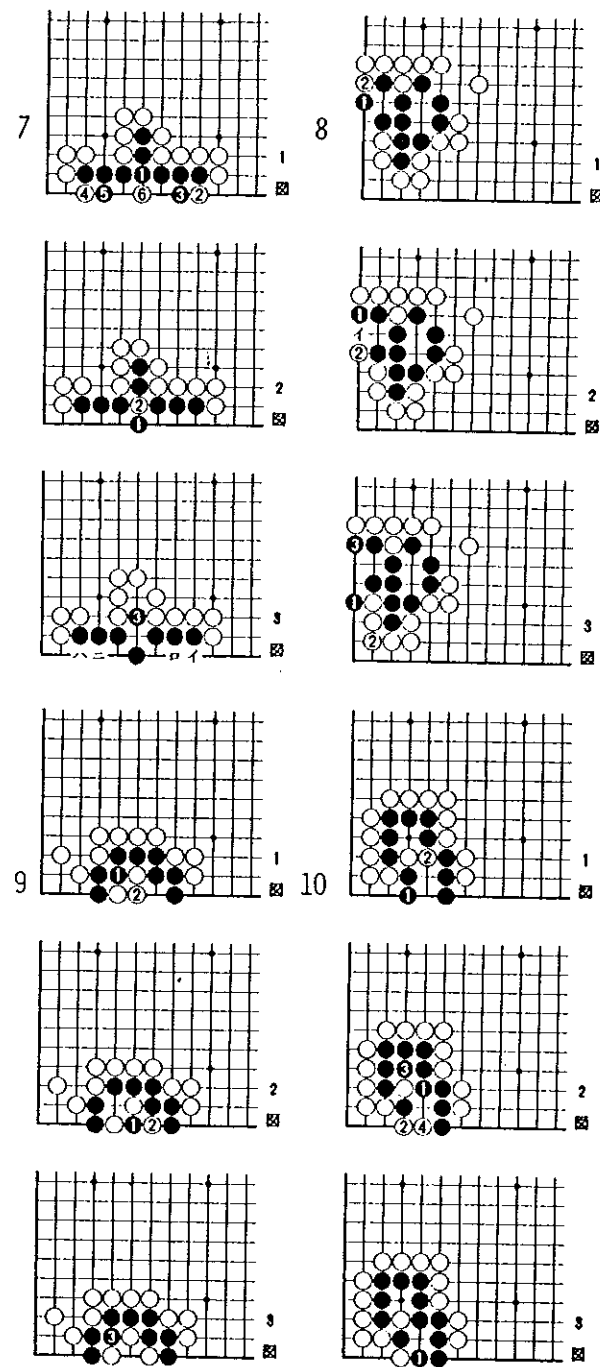
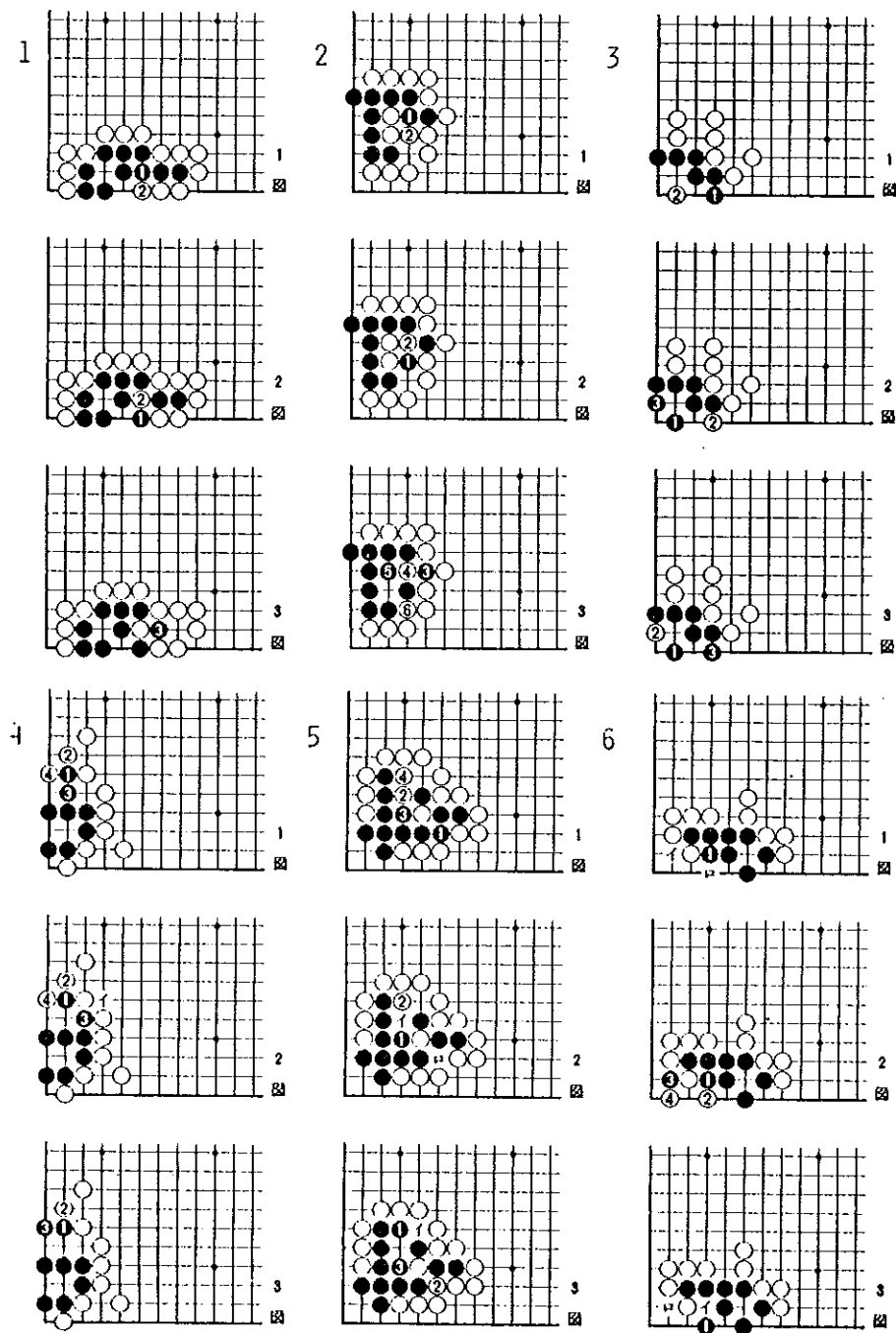
Statut ? (vivant, mort ou ko)



Blanc joue



Voici, pour terminer, un problème de Mr S DOWSEY qui relativise bien les choses et montre que même les meilleurs amateurs peuvent succomber devant un problème de vie et de mort d'un groupe de pierres: selon Mr HARUYAMA, 8e Dan, qui mit lui-même près de dix heures à le résoudre, un amateur devrait y consacrer un mois si pas toute une vie pour en venir à bout! A vos Go-bans!!!



PEETSCHAP 1985 - REGLEMENT VAN DE WEDSTRIJD

De belgische Go-federatie richt, gedurende het jaar 1985, een wedstrijd in, dat een Go-spel in België moet bevorderen.

Het doel van deze wedstrijd is het Go-spel aan nieuwe spelers te laten kennen, en ze lid te laten worden van de belgische Go-federatie aan erg voordelige voorwaarden. Het eerste jaar zullen ze inderdaad maar de helft van het jaarlijks lidgeld moeten betalen. Als ze zich inschrijven zullen ze de naam van hun peter moeten aangeven. Deze laatste zal dan een punt per aangeworven speler toegedield krijgen. (°)

Bovendien zal iedere stichter van een klub, buiten de hulp vermeld in het redactioneel, noch eens 5 punten extra-boni verkrijgen.

De eerste prijs bestaat uit een jaarabonnement op de Franse en Nederlandse Go-tijdschriften en Go-materiaal naar keuze, voor een waarde van 1500 FB. Er zullen ook nog meerdere prijzen zijn voor de volgende gerangschikten.

碁

(°) Een inschrijving is natuurlijk alleen maar geldig als de nieuwe speler nog niet aangesloten is.

REGLEMENT DU CONCOURS PARRAINAGE 1985

La Fédération belge de Go organise durant l'année 1985 un concours visant à développer le go en Belgique.

Le but du concours est de faire connaître le go à de nouveaux joueurs et de les faire membre de la Fédération belge de Go à des conditions très avantageuses. En effet, ils bénéficieront pour leur première année d'une ristourne de 50% sur la cotisation annuelle. Lors de leur inscription, ils mentionneront le nom de leur parrain. Celui-ci recevra un point par joueur amené ainsi au go. (°)

Par ailleurs, tout fondateur d'un club, en plus de l'aide mentionnée dans l'éditorial, recevra un boni de cinq points.

Le premier prix sera un abonnement d'un an aux revues française et hollandaise ainsi que du matériel de go, au choix, pour une contre-valeur de 1500 FB. De nombreux prix récompenseront les suivants.

Que le plus persuasif gagne!

碁

(°) Pour que l'inscription soit valable, il faut, bien entendu, que le nouveau joueur ne fasse pas encore partie des joueurs recensés par la Fédération.