

Fédération Belge de Go - Belgische Go Federatie

België-Belgique
P.B.
Gent X
3/5516

Voorzitter Jan Bogaerts
Jan Mulsstraat 110
1853 Strombeek-Bever
tel. 02/267.98.97

Penningmeester Margo Brissinck
Henry Dunantlaan 13/7
1140 Brussel
tel. 02/726.07.62

Bruxelles - Pantin
Café 'Le Pantin'
Chaussée d'Ixelles 355
1050 Bruxelles
samedi/zaterdag 15h-19h

contact David Hanon Nicolas Dandois
Rue Général Henry 171 Rue de la Brasserie 64
1040 Bruxelles 1050 Bruxelles
02/649.58.15

Brussel - Greenwich
Café 'Le Greenwich'
Rue des Chartreux 7
1000 Brussel
donderdag/jeudi 20h

contact Jean-Denis Hennebert
Avenue du Jonc 15
1180 Bruxelles
tel. 02/332.04.69

Leuven
Café 'den Amadee'
Muntstraat
3000 Leuven
dinsdag/mardi 20h

contact Peter Leyssens
Strijdersstraat 63 bus 26
3000 Leuven
tel. 016/23.79.19

Louvain-La-Neuve
Café 'La Rive Blanche'
Rue des Wallons 64
1348 Louvain-La-Neuve
mardi/dinsdag 20h

contact Bernard Frank
Route de Beaumont 88
1380 Lasne
tel. 010/45.45.81

Antwerpen
Café 'Zurenborg'
Dageraadplaats 4
2018 Antwerpen
maandag/lundi 20h

contact Marcel Van Herck
Brialmontlei 66
2018 Antwerpen
tel. 03/230.19.25

Gent
Café 'De Ronde'
Kortrijksesteenweg 1
9000 Gent
maandag/lundi 20h

contact Stefan Verstraeten
Charles de Kerchovelaan 355
9000 Gent
tel. 09/221.25.98

Liège
Taverne Saint-Paul
8 Rue Saint-Paul (1er etage)
4000 Liège
mercredi/woensdag 19h30

contact Vincent Croisier
65 Boulevard d'Avroy
4000 Liège
tel. 04/223.65.10

Geel contact Guy Belmans, Zwanenstraat 23, 2440 Geel. tel. 014/58.00.83
Namur contact Marc Cells, Chemin des Matines 10, 5100 Wépion. tel. 081/46.23.03

BGF/FBG@Internet:

<http://www.ping.be/gopera/go/>

B E L G O



'Sometimes I feel that my life is nothing but a game of go, and that I am desperately placing my stones in an attempt to both hold the territory I have already wrested for myself, while at the same time foreying out to capture new territory.'
(Tali Cohen)

50 April 1998
Avril 1998

Afgifttekantoor Gent X, Drie maandelijks - Trimestriel.

Verantwoordelijke Uitgever: Stefan Verstraeten, Charles de Kerchovelaan 355, 9000 Gent.

Jean Denis HENNEBERT
Avenue du Jonc 15
1130/Bruxelles

Fédération Belge de Go - Belgische Go Federatie belgo 50 - april/avril 1998.

medewerkers in alfabetische volgorde/collaborateurs en ordre alphabétique:

Jan Bogaerts, Margo Briessinck, Vincent Croisier, Gianni dalla Giovanna, Ingrid De Doncker, David Hanon, Jean-Denis Hennebert, Frank Segers, Dieter Verhofstadt, Stefan Verstraeten, Alain Wettach

URL BGF/FBG: <http://www.ping.be/gopera/go/>

e-mail belgo: stefan.marleen@club.innet.be

deadline belgo 51: 19 juni 1998/19 juin 1998

soundtrack belgo 50: w.a. mozart - requiem kv 626, marisa monte - rose and charcoal, david bowie - the singles collection

!!!

Sommaire Inhoud

50

- p. 2 Nieuws/Actualités
*Finale Belgisch Kampioenschap, Leuven 1998,
Europees Nieuws, North American Masters
Tournament, Professioneel*
- 7 C/Klassement
- 8 Quelques suggestions pour sortir des sentiers battus
- 9 Hitchhiker's Guide to Go
- 10 Verslag van de Algemene Vergadering (14/12/97)
- 12 Compte-rendu de l'Assemblée Générale (14/12/97)
- 14 Kyu game
Segers-Briessinck
- 20 La bibliothèque idéale
- 22 Gemengde Opgaven
- 23 C'était il y a...
- 25 NAMT
Niu-Kerwin
- 28 The teaching problem
- 31 Qijing Shisanpian
- 32 Agenda

Nieuws Actualités

Het belangrijkste sportieve nieuws van de laatste maanden viel ultraaard te rapen op het Belgische Kampioenschap, wat de wielersfans daar voor de rest ook van mogen denken. In deze Belgio krijgt u al een verslag voor volgende editie werkt de redactie al aan een aantal partijbesprekingen. Het achste tornooi van Leuven is gestreden, zoals u zal lezen. Over de vervagende Europese grenzen werd her en der ook om nationale titels gestreden, en de Europese GP draait terug op kruissnelheid. In het Verre Oosten viel dit keer weinig amateurnieuws te rapen, maar des te meer professioneel. Dat was er bovendien ook uit de Far West.

Belgisch Kampioenschap 1998 - Finale

Tijdens de weekends van 28 februari - 1 maart en 14 - 15 maart traden tien gladiatoren in het strijdperk om te bepalen wie zich voor een jaar Belgisch kampioen mag noemen. De arena was het Brusselse café *Greenwich*, bekend van de gelijknamige club.

De tien deelnemers waren de zes eerstgeplaatsten van de finale van verleden jaar, aangevuld met de vier eersten uit de voorrondes. De belangrijkste afwezige was Jan Bogaerts die zich in deze periode bezighield met zijn *frequent-flyer* rekening naar de VS te spekken. Bijgevolg kon de eerste reserve, Mario Huys, ook deelnemen.

De formule van het Belgisch kampioenschap bestaat uit een round-robin van negen ronden.

De eerste verrassing kwam meteen op de eerste dag. Mario Huys bewees dat zijn aanwezigheid niet geheel onterecht was en versloeg Alain. Tijdens het tweede weekend deed het nog eens dunnetjes over en versloeg ook Michel. En de andere spelers hadden ook al de moeite van de wereld om Mario op afstand te houden. Olivier

bijvoorbeeld stond in het midden van de partij tegen een achterstand van meer dan 20 punten aan te kijken, maar dankzij een superieur eindspel kon hij toch nog de winst opstrijken (zij het met een miniem verschil van 1,5 punten).

Pierre Kim had zich ook binnengewerkt in de finale via de voorrondes en zette ook een meer dan behoorlijke prestatie neer met vijf overwinningen.

De einduitslag zag er als volgt uit (tussen haakjes worden de SODOS-scheidingspunten aangegeven):

1. Michel Wettach	7	(33)
2. Alain Wettach	7	(29)
3. Olivier Dodinval	6	
4. Pierre Kim	5	(16)
5. Mark Cumper	5	(15)
6. Margo Briessinck	4	(12)
7. Pierre Sevenants	4	(11)
8. Chi-Yiu Wong	3	
9. Mario Huys	2	(14)
10. Claude Burvenich	2	(8)

Michel Wettach neemt dus de fakkel over van Jan Bogaerts.

De Belgische vertegenwoordiging op het Wereldkampioenschap wordt bepaald aan de hand van de verzamelde WAGC-punten. De stand na de finale is:

Alain Wettach	16,5
Michel Wettach	12,125
Olivier Dodinval	5,5
Chi-Yiu Wong	5,125
Pierre Kim	2,5
Mark Cumper	2,5
Margo Briessinck	1,5
Pierre Sevenants	1

Alain Wettach zal bijgevolg in 1999 voor de vierde keer in zijn go-carrière de Belgische eer gaan verdedigen in Japan. (MB)

Leuven 1998

Waarom ligt het? Ik heb er geen flauw idee van, maar het aantal deelnemers aan het tornooi van Leuven varieert van jaar tot jaar op twee verschillende niveaus: nu eens in de 20 spelers, dan weer tussen 30 en 40. 1998 was weer een 20'er-jaar met naast een aantal oude bekenden zoals Gianni en Jean-Marie, nieuwkomers uit binnen- en buitenland.

In de onderste regionen verdedigden de in theorie zwakkere spelers zich meer dan behoorlijk. Na enkele onderlinge gevechten konden onder andere Dirk Mallezie en Marc Celis, ondanks de maar spaarzaam toegestane voorgift, heel wat sterkere

tegenstanders verslaan.

Bovenaan bleef het, zoals het de laatste jaren de gewoonte geworden is, tot het laatste ogenblik spannend nadat favoriet Jan Bogaerts zondagmorgen verloor van Marc Cumper, die in de tweede ronde al een nederlaag had opgelopen.

Dankzij die overwinning zag het er lange tijd naar uit dat Marc het tornooi zou winnen op weerstandspunten, maar in de laatste ronde verloor hij van de Nederlandse shodan Arend Van Oosten. Jan zelf liet geen steek meer vallen zodat hij het tornooi toch op een ongedeelde eerste plaats afsloot: meteen zijn tweede titel op rij in Leuven.

Frank Segers



Europees nieuws

Kees&Co - Op het Oude Continent organiseren ook de meeste andere landen een nationale titelstrijd om de beste go-speler aan te duiden. In Nederland verwachtte iedereen Guo Juan 7 Dan, maar ze had het lastiger dan verwacht. In het tornooi verloor ze verrassend van Michiel Eijkhout en eindigde daardoor gelijk met Gilles Van Eeden, die alleen van Guo verloor. In de beslissende tweekamp over drie partijen verloor Guo de eerste en Gilles de tweede partij. Bij het verschijnen van dit nummer was de derde partij nog niet gespeeld, dus die uitslag houden we u nog tegoed. De kampioene bij de dames is wel bekend: René Frehée 1 kyu volgt zichzelf op.

In Duitsland werd Egbert Rittner 6 Dan eind vorig jaar al opnieuw *Deutscher Meister*. In Groot-Brittannië heroverde Matthew Macfadyen 6 Dan de titel door in een tweekamp Charles Matthews te verslaan. Ramon Soletti 4 Dan Enzo Pedrini 3 Dan met 3-2, en werd daarmee Italiaans kampioen. Vesa Laatikainen 5 Dan smeerde Matti Siivola 5 Dan een 2-1 nederlaag aan. Aan de namen merkte u al dat het tussen hen om de felbegeerde Finse titel ging...

Ah, la jeunesse! - Eind februari en begin maart werd het *Europees Kampioenschap voor de jeugd* afgewerkt. Net als vorig jaar was Dmitriy Bogatskiy 6 Dan (I) uit de Oekraïne de sterkste bij de -18 jarigen. Hij won al zijn partijen. Vergezellen hem naar het Wereldkampioenschap in China in augustus: Diána Köszegi 4 Dan uit Hongarije, Martin Kuzela 3 Dan uit Tsjechië en Merlyn Kuin 1 Dan uit Nederland. Bij de -12 jarigen was de Tsjech Andrej Silt 3 kyu de beste. Op de tweede plaats eindigden Tommy Hollmann 2 kyu en de Russische Natalia Kovaleva 2 kyu gelijk. Slechts een van hun beiden mocht mee naar China, en het lot wees Natalia aan; Tommy is reserve. Ziet de toekomst van het Europese go er niet schitterend uit, mensen?

Grand Prix - Ook de *Europese Grand Prix* weer op kruissnelheid gekomen. Wie in Brussel met de punten ging lopen, wist u al, dus komt hier een overzicht van de andere toernooien.

In Londen was Guo Juan de beste, voor Shutai Zhang en de Britten Cocke, Rickard and Macfadyen. De puikere resultaten van de Belgen staan in volgende tabel.

18	A Wettach	5/8
39	M Wettach	4/8
40	M Cumper	4/8

46	O Dodinval	4/8
81	B Malson	6/8
103	G Dalla Giovanna	5/8

In februari won Soltan Leszek 6 Dan in Praag. Vladimir Danek 6 Dan was daar derde. Praag ligt ver van België.

Go Seigen had beloofd naar *Barcelona* te komen, maar moest wegens ziekte verstek laten gaan. Toernooiwinst ging daar naar Kong Xian Ming 8 Dan prof uit China, voor de Japanse 7 Dan prof Yoshitaka Kaoru. Derde was Guo Juan. Het kan eigenaardig overkomen dat professionelen meespelen in een Europees Grand Prix toernooi, maar naar verluidt werd er om enkele bijzonder fraaie prijzen gespeeld. Olivier Dodinval leverde een opgemerkte prestatie door 4 uit 5 te halen met overwinningen op 2 Japanse 4 Dans, en een Japanse en een Oostenrijkse 3 Dan. Gianni dalla Giovanna werd 75ste in dit sterk bezette toernooi.

In *Wenen* waren de eerste vijf plaatsen voor Vladimir Danek, Csaba Merö, Radek Nechanicky, Victor Bogdanov en Leon Matoh. En eindelijk (sic) viel er weer wat te beleven op het juridische vlak. Victor Bogdanov protesteerde namelijk tegen de derde plaats van Nechanicky. Bogdanov had namelijk één schamel weerstandspunt minder, maar vond dat Nechanicky er teveel had gekregen voor zijn overwinning in de eerste ronde tegen de Koreaanse 4 Dan Song, die meteen na zijn nederlaag het toernooi verliet. Beste en tevens enige Belg was Olivier Dodinval, met 3/6.

In *Parijs* komt traditioneel heel wat volk opdagen. Dit jaar waren het er 259, waaronder ook Belgen. Toernooiwinst was er voor Shutai Zhang 7 Dan, voor Lee Hyuk 7 Dan en Guo Juan 7 Dan. Vladimir Danek kreeg voor zijn doen veel klop en eindigde pas 31ste met 2 uit 6. Bij de Belgen hield Mario weer lelijk huys in zijn deel van de tabel. Hoewel hij zich als 3 kyu had ingeschreven, haalde hij niettemin 4 uit 6. Mario gaat duidelijk sneller vooruit dan de

Klasseringscommissie kan volgen... Het volledige overzicht van de Belgische deelnemers ziet er als volgt uit.

113	Huys Mario 3kyu	(4/6)
150	Briessinck Margo 1kyu	(0/4)
208	Van Herck Marcel 8kyu	(3/6)
212	Leysens Peter 6kyu	(1/6)
251	Mallezie Dirk 14kyu	(3/6)

Dit alles leidt, na enige eenvoudige berekeningen, tot volgende tussenstand.

1.	Vladimir Danek	CZ	6D	46.5	(5)
2.	Victor Bogdanov	RUS	6D	38	(3)
3.	Guo Juan	NL	7D	37	(3)
4.	M. Macfadyen	GB	6D	32.5	(3)
5.	Merö Csaba	HUN	5D	32	(4)

North American Masters Tournament - In de Verenigde Staten wonen een aantal professionele go-spelers, en de Amerikaanse federatie vond het dan ook nodig voor deze mensen een inspanning te doen. Het is uiteraard minder eenvoudig om in de VS met go je brood te verdienen, dan in Japan of Korea. Het NAMT toernooi, georganiseerd door de AGA met steun van de Ing Foundation, beoogt drie doelstellingen: het promoten van Amerikaanse professionele activiteit, een basis vormen voor een Amerikaans profsysteem en het uitbreiden van go-activiteiten in de VS in het algemeen.

Onder de deelnemers aan het toernooi vinden we bekende namen terug: Yang Yilun, Rui Naiwei, en ook de in Japan verblijvende Michael Redmond. Ook voor Europeanen is dit een leuk toernooi om te volgen, want alle partijen worden op de Internet Go Server (IGS) gespeeld. Wel op de onmogelijkste uren, uiteraard...

Het toernooi zelf bestaat uit drie ronden: een *Promotional Round*, waarin enkele mindere goden strijden voor een plaats in de tweede *Challenger Round*, en tenslotte een *Title Match*. We houden u op de hoogte van het verloop van het NAMT, en publiceren op pagina 25 een partij. ☞

Professioneel

Kisei - Lezers die, afgaande op het deskundig advies van de redactie begin dit jaar, hun volledige fortuin op Yoda Norimoto zetten voor de Kisei titel, zijn hun centen kwijt. Cho Chikun zit onwrikbaar op zijn diverse tronen en poeierde Yoda met droge 4-2 cijfers af bij de verdediging van de belangrijkste daarvan. De tweekamp verliep trouwens eenzijdiger dan de score aangeeft. Voor Yoda goed en wel aan het bord plaatsgenomen had, stond het al 3-0. Vooral in de derde partij, waarin hij na 93 zetten diende op te geven, was Cho indrukwekkend. Yoda bewees wel dat zijn reputatie van mentaal sterk speler gegrond is, door de twee volgende partijen te winnen. Niettemin moeten de kenners die op een definitieve doorbraak van Yoda en het einde van de Cho-hegemonie hoopten, teleurgesteld zijn.

O₂ - Cho kent ook de naam van de laatste man die tussen hem en eeuwige roem staat. Wanneer hij in mei en juni O Rissei weet te verslaan, wordt Cho de eerste man op onze planeet die de Honinbo tien keer na elkaar zou winnen, wat uiteraard een nauwelijks te bevatten prestatie is. O Rissei eindigde in de liga ex-aequo met zijn naam- en landgenoot O Meien, en versloeg hem met 1.5 punten in het beslissende onderlinge duel. O is - net als de andere O trouwens - geboren in Taiwan, maar hij bouwt zijn professionele carrière uit in Japan. De voorbije jaren is hij een constante in het topgo, met onder andere het veroveren van de Oza titel in 1995 en een finaleplaats in de Fujitsu Cup. In 1998 doet hij het bijzonder goed. Hij won de 2de LG Cup door in de finale Yoo Changhyuk met 3-2 te verslaan. (De LG Cup is de recentste van de reeks wereldkampioenschappen.) En in de Meijin-liga gaat hij voorlopig aan de kop,

met drie overwinningen uit drie partijen. Cho hoeft trouwens niet gewaarschuwd te worden voor O Rissei. De laatste 9 partijen tussen beide heren heeft O allemaal gewonnen. We zullen gauw zien of hij dat ook kan in partijen over twee dagen...

Honda - Het voorjaar is een drukke periode in Japan. Ten bewijze daarvan de volgende waslijst. Nishida Terumi 5 Dan versloeg Ogawa Tomoko 6 Dan - die u misschien kent van haar voortreffelijke boekje over de theorie van het eindspel - in de tweekamp om de tiende Meijin voor vrouwen. Honda Kunihisa 9 Dan, de knuffelprof van de Gentenaars, mag zich winnaar van de Ricoh Cup, ofwel kampioen rengo noemen. De vrouw die dat ook mag, is Aoki Kikuyo 6 Dan. Honda verloor wel de finale van de 45ste NHK Cup tegen Yoda Norimoto, die ook nog de duurste van de kleinere titels won: de NEC Cup. Verliezend finalist was Cho Chikun. Cho verloor ook in de finale van de 6de Japan Tobacco Cup aan Kato Atsushi 6 Dan. De 20ste Kakusei is Rin Kaiho. En de 27ste Shin'etsu toernooi tenslotte ging naar Yamada Kimio.

Judan - Uit het vorige overzicht kan u opmaken dat de redactie wel degelijk redenen had om Yoda te tippen. Ook een andere tip, Hikosaka Naoto, maakt het vertrouwen waar. (U herinnert zich ongetwijfeld de derde tip, Takemiya Masaki. Een telefoontje naar Takemiya's omgeving leerde dat die het op dit moment weliswaar niet goed doet, maar dat hij bezig is invloed op te bouwen om die in de tweede helft van het jaar uit te spelen.) De man staat voorlopig 2-1 voor in de Judan tweekamp, en heeft dus aan één overwinning genoeg om Kato Masao zijn titel af te luizen. Het heeft trouwens niet veel gescheeld



Nishida



Ogawa

of Kato had Cho Chikun tegenover zich in de tweekamp. Had die niet nipt verloren van HN, hij had zijn hegemonie kunnen uitbreiden tot de vier grootste titels.

Baduk - Het enige go-land wat qua voorspelbaarheid moeiteloos met Japan kan wedijveren, is Zuid-Korea. Ook daar is het Kisung toernooi gespeeld, en zoals bekend is de sterkste man daar Lee Chang-ho. Lee klopte in het zoveelste duel Cho Huun-hyun met 3-2. Voor de 41ste Guksu titel (nationaal kampioen) rekende Lee af met Seo Bong-soo. Voor de 19de Gukgi werd Yang Jae-ho met kurkdroge 3-0 cijfers terug naar zijn studieboeken gestuurd. Voor de 15de Daewang titel tenslotte was opnieuw Cho Huun-hyun slachtoffer. Dit keer werd het - o spanning! - 3-1. De lezer is allicht op de hoogte van de precaire financiële toestand van de Aziatische economische tijgers. Gezien de bevredigende snelheid waarmee de titels en de wons binnenstromen, ligt Lee er voorlopig niet wakker van. O ja! We zijn vorige editie nog vergeten bevestigen dat Lee de Samsung Cup heeft gewonnen. Tegenstander was Kobayashi Satoru, score 3-0. En binnenkort speelt hij de finale van nog een WK, de 9de Tong Yang Securities Cup, tegen Yoo Chang-hyuk.

Wei qi - Naar China dan, waar Chang Hao de 11de Tengen veroverde door Ma Xiaochun met 3-1 te verslaan. De 2de Chinese NEC Cup was voor Shao Weigang 8 Dan, die Cao Dayuan versloeg.

Fujitsu Cup - In de vorige editie berichtten we al hoe Catalin Taranu 2 Dan het enige Europese ticket veroverde voor de internationale Fujitsu Cup. Noord-Amerika vaardigt Michael Redmond 8 Dan af, Taiwan Chou Chun-hsun 7 Dan en Zuid-Amerika Fernando Aguilar 6 Dan, de enige amateur in het gezelschap. Op 11 april werd de eerste ronde gespeeld, waarin Catalin Taranu volgens de verwachtingen verloor van Lee

Chang-ho, en Fernando Aguilar van Yoo Chang-hyuk. De enige onverwachte verliezer was Seo Bong-soo, die van Michael Redmond verloor. De Amerikaan had toen trouwens een superweek, want in het Oza toernooi wist hij twee dagen eerder ook al Cho Chikun te verslaan. In de tweede ronde, op 13 april, ging Redmond er echter uit tegen O Rissel. Andere opvallende slachtoffers, en hun respectieve beulen, waren Kobayashi Koichi (tegen Chang Hao), Cho Chikun (tegen Yu Bin) en Ishida Yoshio (tegen Lee Chang-ho). De kwartfinales zijn als volgt samengesteld.



Feng Yun

Lee Chang-ho vs. Yu Bin
Hikosaka Naoto vs. Cho Hoon-hyun
Yoo Chang-hyuk vs. Ma Xiaochun
O Rissel vs. Chang Hao

Vrouwen - De Bohae Cup, het wereldkampioenschap voor vrouwen, is gewonnen door de in de San Francisco, USA wonende Chinese Rui Naiwei 9 Dan. Ze won van Feng Yun 9 Dan met 2-0. Het is al de derde keer in vier jaar dat Rui deze titel wint. (SV)



CKlassement

37 av 26/06

Voici présenté ci-dessous le nouveau classement de la fédération belge. Les changements les plus visibles sont les indicateurs distinguant les personnes qui n'ont pas versé leur cotisation à l'heure où le classement est tiré. Ils sont signalés par une astérisque et disparaîtront de la liste dans trois mois si aucun changement n'est enregistré. Les clubs du Pantin, Greenwich et Liège ont remis des résultats. Les tournois pris en compte sont : Londres, Leuven, Vienne, Barcelone et la finale du championnat de Belgique. Des tournois internes aux Greenwich et Pantin sont aussi considérés. Les niveaux de messieurs Cao, Welkomme et Arndt ont été modifiés en suivant l'avis de la commission de classement. (VC)

• Bogaerts Jan	297	3Dan	275	• Van Praag Yannick	-481	5kyu*	-430
- Chen Qi	281	3Dan*	278	• Smeyers Bart	-491	5kyu*	
• Wettach Alain	264	3Dan	255	• Mouchette Alain	-492	5kyu*	-475
• Wettach Michel	195	2Dan*	135	• Croisier Vincent	-510	5kyu	-467
• Dodinval Olivier	191	3Dan*	169	• De Villers Mourad	-525	6kyu	
• Cumper Mark	157	2Dan	162	- Moutarde Denis	-527	5kyu*	
- Huang Yong-Sen	142	2Dan*	202	- Pohl Denis	-546	5kyu*	
• Ginoux Marc	70	1Dan	*	• Dedobbeleer Bruno	-547	6kyu*	
• Sevenants Pierre	68	1Dan	43	• Chislain Michel	-561	6kyu	
• Wong Chi-Yiu	45	1Dan	97	• Tavernier Karel	-586	6kyu	-605
• Segers Frank	-19	1Dan	100	• Hanon David	-591	6kyu	-598
• Kim Pierre	-28	1kyu*	16	• Ottmer Thomas	-594	6kyu*	
• Okayama Masanobu	-54	1kyu		• Van Dixhoorn Bert	-641	6kyu	-606
• Briessinck Margo	-69	1kyu	-115	• Verstraeten Stefan	-641	7kyu	-749
• Kuhn Frauke	-71	1kyu		• Laurent Alain	-649	7kyu	-637
• Kikushi Takahisa	-76	1kyu		• Tasia Thierry	-650	7kyu	-664
• Burvenich Claude	-84	1kyu	-075	- Platteborse Pascal	-666	7kyu*	-606
• Dusausoy Guy	-84	1kyu		• Ramon Jan	-685	7kyu	-441
• Belmans Guy	-135	2kyu*	-164	• Dohogne Yves	-689	7kyu	-615
• Hospel Ton	-192	2kyu*		• Leysens Peter	-691	7kyu	-607
• Maison BenoCet	-203	3kyu	-248	• Meyers Alex	-692	7kyu*	
• Massar Marc	-234	3kyu		• Schepers Stefan	-728	8kyu	-717
• Georis Philippe	-274	3kyu	-207	• Aerts Ives	-730	8kyu	
• Vanroy Jean-Marie	-311	3kyu	-296	• Aron Frédéric	-739	7kyu*	
• Huys Mario	-336	4kyu	-209	• Vanden Dooren Blaise	-749	8kyu	
• Welkomme Denis	-350	4kyu	-338	• Braye Renaud	-755	8kyu	-741
- Levier Hubert	-350	4kyu*		• Hermann Raphael	-770	8kyu	-825
• Hendrichs Lucien	-370	4kyu		• Simar Claude	-782	8kyu	
• Hennebert Jean-Denis	-376	4kyu	-344	- Destree Thomas	-782	7kyu*	
• Dalla Giovanna Gianni	-380	4kyu	-456	• De Doncker Ingrid	-827	8kyu	-830
• Verhofstadt Dieter	-388	4kyu	-415	• Van Herck Marcel	-835	8kyu	-744
- Robeys Koen	-422	4kyu*		• Dehon Eric	-845	9kyu*	
• Dandois Nicolas	-423	5kyu*	-387	• Cao Quoc Tai	-857	9kyu	
• Frank Bernard	-455	5kyu	-380	• Matkovic Ramirez J.-P.	-920	9kyu	
• Lambot Denis	-466	5kyu*		• Richard Raoul	-930	10kyu*	

• Robert Eric	-955	10kyu	Huysenstruyt Stefaan	-1620	16kyu*
• Arndt Hubert	-971	10kyu*	• Mechelynck Antoine	-1621	17kyu*
• El Aydam Mohamed	-982	10kyu	Bair Marc	-1637	17kyu*
• Unut Inal	-989	9kyu*	De Sloover Etienne	-1650	17kyu*
• Juliam Phillippe	-1064	11kyu	Thieri Jean-Marc	-1678	17kyu*
• Fabre Bernard	-1115	11kyu	Beeckmans Emmanuel	-1687	17kyu*
- 1030 • Pattyn Bart	-1128	11kyu	Bodenstein Christophe	-1750	18kyu*
Bachelart Bernard	-1139	12kyu*	Venant Patricia	-1935	20kyu*
• De Maeyer Gert	-1180	12kyu	• Willems Paul	-2020	21kyu
- De Staercke Philippe	-1191	12kyu*	• Detournay Jean-Michel	-2035	21kyu
• Melresonne Henri	-1200	13kyu	• Falisse Jean-Marie	-2196	22kyu
• Millor Jesus	-1221	13kyu	- Hertecant Steve	-2235	23kyu*
- Meuter Roger	-1250	13kyu*	• Pacucci Dominique	-2244	23kyu
• Mailliet Yolande	-1274	13kyu	Jacquet Antoine	-2300	23kyu*
• Marchand Lieven	-1352	14kyu*	- Scholz Angelica	-2450	25kyu*
• Versaen Misha	-1383	14kyu	- Blomaert Jean-Claude	-2450	25kyu*
• Celis Marc	-1387	14kyu	- Scalbert Olivier	-2450	25kyu*
• Slaedts Patrick	-1398	14kyu	- Vandervennet Yves	-2450	25kyu*
- 1488 • Mallezie Dirk	-1423	15kyu	• De Radigues Eric	-2450	25kyu
• Mogensen Omer	-1431	14kyu	• Baeten Olivier	-2450	25kyu
• Van Deun Patrick	-1432	15kyu	• Calus Rik	-2450	25kyu
De Lyssnlder Olivier	-1450	15kyu*	• Ceulers Koen	-2450	25kyu
De L'Ecluse Han	-1451	14kyu*	• De Haeck Sam	-2450	25kyu
- Vanderlinden Bruno	-1452	15kyu	• Huys Chris	-2450	25kyu
- Hellas Michel	-1494	15kyu*	• Le Creurer Yvan	-2450	25kyu
• Wegnez Pierre	-1501	16kyu	• Pahaut Laurent	-2450	25kyu
• Borlee Benoit	-1550	16kyu	• Sebillie Robert	-2450	25kyu
• Nowak Patrice	-1615	17kyu			
			- Dupont Michel	-2450	25kyu

Quelques suggestions pour Sortir des sentiers Battus...

Pour les parties à égalité: le komi voyageur

Il y a négociation au début de la partie. Le joueur offrant le plus haut komi joue avec les noirs. Avantage: finies les controverses autour de ce que doit être le "komi", les joueurs eux-mêmes prennent la responsabilité de le fixer de commun accord.

Pour les parties à handicap: handicap chinois

Au lieu de disposer les pierres selon une configuration fixe (dit handicap japonais; ex: à 4 pierres de handicap, les 4 "hoshi"), le joueur noir les dispose où il le souhaite. Avantages: permet de jouer à plus de 9 pierres de handicap et de ne pas figer les débuts de parties dans des séquences archi-connues.

Hitchhiker's Guide to Go

Voici un texte paru en 88 dans KIWI-GO, la revue de GO de Nouvelle-Zelande. (DH)

(Another pause, and many puzzled faces.)

Kami Kaze:

How many squares are there on a go board? Go away and think about it and write your answer down before reading on!

crowd:

Well how many squares are there on a go board then?

20 kyu:

361 of course.

Kami Kaze

It is perfectly true that the smaller areas are rectangles, and each of these is one twelfth longer than it is wide. Therefore, if we take an area twelve rectangles long and thirteen wide, we have a large square, and this is the only size which works. There are (19-12) x (19-13) or 42 such squares. The answer is forty-two.

"Wrong" says Kami Kaze.

10 kyu:

No silly, that's the number of vertices. There are 18x18 or 324 squares.

Douglas Adams

We all knew the answer, it's the question that we didn't know. Thank you Kami Kaze, the whole question of the meaning of Life, The Universe and Everything is simply "How many squares are there on a go board?"

"Wrong" says Kami Kaze.

(A pause follows, but frantic calculations occur.)

1 dan:

Aha, there are also squares 2x2 and 3x3 and so on, which means that the total is 18x18 + 17x17 and so on making a grand total of 2109!

Marvin:

I tried to tell them, but you know what humans are like, they have the attention span of a dead gnat. Here I am with a brain the size of a planet, and having worked out all the possible games of go, the meaning of life is to have two eyes except in seki when

crowd:

Aaaahh very clever!

crowd:

Which restaurant shall we eat at tonight? (The crowd departs leaving Marvin talking to himself.)

"But wrong" says Kami Kaze.

3 dan:

You've forgotten that they aren't squares, they are rectangles. There are no squares on a go board!

Marvin:

I can tell you what the strictly correct komi is if you really want to know? Oh never mind me, just carry on. I haven't got any feelings of course...

crowd:

That's a dirty trick.

"And still wrong" says Kami Kaze.

Verslag van de Algemene Vergadering 14/12/97

Aanwezig:

Vincent Croisier, Pierre Kim, Margo Briessinck, Jean-Denis Hennebert, Jan Bogaerts, Gianni Dalla Giovanna, David Hanon, Alain Laurent, Peter Leyskens, Chi-Yiu Wong.

Punten die op de vergadering besproken werden:

- ✻ Toevoegingen
- ✻ Goedkeuring verslag vorig jaar
- ✻ Activiteitenverslag
- ✻ Rekeningen 1997
- ✻ Projecten
- ✻ Clubs
- ✻ Budget 1998
- ✻ Belgo
- ✻ Verkiezing nieuw bestuur en klassementscommissie

0. Er waren geen toevoegingen.

1. Goedkeuring verslag van vorig jaar:

Unaniem goedgekeurd.

2. Activiteitenverslag

- ✻ Een 2de stage werd gehouden met beperkt succes
- ✻ 7 clubs namen deel aan de interclubs. Gent won.
- ✻ Er werden 5 toernooien gehouden: Letven, Louvain-La-Neuve, Luik, Brussel en ULB.
- ✻ Voor de eerste maal werd een Europees Pair-Go Championship gehouden: Alain en Claude

namen eraan deel voor Belgie.

✻ Belgo: -opmerkelijk veel Nederlands -mededelingen van de Belgische Go-Bond en toernooiaankondigingen zullen voortaan in twee talen gebeuren.

✻ Toernooien in het buitenland: er waren weer veel Belgen op het Europees congres (Marseille), Olivier ging naar Japan (WAGC), Claude naar Korea voor het WWAGC.

✻ Promotie: in Eeklo en Antwerpen trokken enkele moedigen naar beurzen. Bedoeling is niet zozeer leden aan te trekken, als wel om go te tonen

✻ Er is nog promotiemateriaal voorhanden

✻ De werking van het klassement werd opnieuw bekeken en licht herzien.

✻ Een inventaris van het materiaal werd opgesteld na het toernooi van Brussel, waarna het materiaal terug verdeeld werd over de clubs.

3. Rekeningen 1997

De rekeningen werden goedgekeurd.

4. Projecten

✻ stage 1998: deze zal opnieuw doorgaan in Hoge Rielen, maar met lagere kosten dan vorig jaar: 17 bedden + camping. (zoals 2 jaar geleden). De datum is 15-17 mei 1998

✻ de nieuwe clubs in wording zijn: ULB, Brasserie en de Greenwich op zondag

✻ er is momenteel geen bezoek van professionele spelers gepland

✻ voorstel om cursus te geven: clubs kunnen sterke spelers aanspreken. Elke club kan het demonstratie Go-Bord gebruiken.

✻ Er werden veranderingen aangebracht aan het klassement. Geopteerd werd voor een klassement dat de speelsterkte weergeeft. Dit houdt in dat manuele aanpassingen mogelijk blijven op vraag van de clubverantwoordelijke.

✻ Een depot met nieuw materiaal (borden, stenen) van goede kwaliteit aan een zeer redelijke prijs wordt aangelegd door de bond. Leden kunnen hiervan gebruik maken.

5. Clubs

Het nieuwe project voor de clubs heeft als doel de clubs te bevestigen in hun rol van bouwsteen van de federatie. Daarom krijgen de clubs meer verantwoordelijkheid, en ook meer inbreng.

✻ decentralisatie

✻ lidgeld wordt nu opgehaald in de clubs zelf, 500 fr gaat vast naar de federatie

✻ een deel van het materiaal van de federatie wordt verkocht aan de clubs (aan lage prijs)

✻ op de Algemene Vergadering van 1998 zal een ontwerp voorgelegd worden om de statuten te veranderen in volgende zin:

1) De clubs zijn de leden van de federatie.

2) Spelers sluiten zich aan via een club.

✻ Promotiegeld kan bijvoorbeeld besteed worden aan verplaatsingen van lesgevers.

6. Budget

Na enige discussie werden volgende items toegevoegd aan het budget:

✻ Verplaatsingen voor interclubs worden terugbetaald.

✻ In 1999 beginnen interclubs in januari 1999 i.p.v. september 1998.

7. Belgo

✻ een project is gaande om de kosten van 1 exemplaar te kennen

✻ Belgo wordt geschreven door en voor de leden, waarvan akte.

✻ Officiële mededelingen gebeuren in 2

talen

8. Verkiezing

✻ Het nieuwe bestuur van de Belgische Go-federatie is: Jan Bogaerts, Gianni Della Giovanna, Peter Leyskens, Vincent Croisier en Margo Briessinck.

✻ De klassementscommissie bestaat voor 1998 uit: Jan Bogaerts, Jean-Denis Hennebert en Chi-Yiu Wong.

✻ Gelieve aan uw clubverantwoordelijke te vragen of hij zich tot deze personen wil richten voor aanpassingen van uw klassement.

Ingrid De Doncker

Toevoeging van de voorzitter:

Op de bestuursvergadering van 4 April is Peter Leyskens teruggetreden als bestuurslid. Overeenkomstig de statuten heeft het bestuur een vervanger gezocht en gevonden: Ingrid De Doncker (uittredend secretaris van vorig jaar). ☐

碁

Compte-rendu de l'Assemblée Générale du 14/12/97

Présents:

Vincent Croisier, Pierre Kim, Margo Bressinck, Jean-Denis Hennebert, Jan Bogaerts, Gianni Dalla Giovanna, David Hanon, Alain Laurent, Peter Leysens, Chi-Yiu Wong.

Points à l'ordre du jour:

- ✻ Ajout
- ✻ Approbation du compte-rendu de l'année précédente
- ✻ Rapport d'activités
- ✻ Comptes 1997
- ✻ Projets
- ✻ Clubs
- ✻ Budget 1998
- ✻ Belgo
- ✻ Election du nouveau conseil et de la commission de classement

0. Aucun ajout.

1. Approbation du compte-rendu de l'année précédente:

Approuvé à l'unanimité.

2. Rapport d'activités

- ✻ Un 2eme stage a été organisé mais n'a connu qu'un succès limité.
- ✻ 7 clubs ont participé aux interclubs. Gand a gagné.
- ✻ 5 tournois ont été organisés en Belgique: Leuven, Louvain-la-Neuve, Liège, Bruxelles et ULB.
- ✻ Alain et Claude ont représenté la Belgique au Championnat européen de Pair-Go, organisé cette année pour la première

fois.

✻ Belgo: beaucoup de textes sont en néerlandais
-les communications de la Fédération belge de Go ainsi que les annonces de tournois seront publiées dans les deux langues.

✻ Tournois à l'étranger: beaucoup des Belges ont été au congrès européen (Marseille), Olivier est allé au Japon (WAGC) et Claude en Corée (WWAGC).

✻ Promotion: quelques courageux ont été attiré par des bourses de jeux à Eeklo et Anvers. L'objectif n'est pas d'y recruter des nouveaux membres mais plutôt d'y présenter le jeu de go.

✻ Du matériel de promotion est encore disponible.

✻ Le système de classement a été une nouvelle fois repensé et légèrement revu.

✻ Un inventaire du matériel a été effectué juste après le tournoi de Bruxelles, après quoi ce matériel a été distribué aux clubs.

3. Comptes 1997

Les comptes ont été approuvés.

4. Projets

✻ Stage 1998: il aura de nouveau lieu au Hoge Rielen, mais à un coût moindre que l'année précédente: 17 lits + camping. (comme il y a 2 ans). La date est fixée au 15-17 mai 1998.

✻ Les nouveaux clubs en formation sont: ULB, Brasserie et le Greenwich (le dimanche).

✻ Il n'y a pour le moment aucune visite prévue de joueurs professionnels.

✻ Proposition de cours: les clubs peuvent

s'adresser aux forts joueurs. Tous les clubs peuvent utiliser le Go-Ban de démonstration.

✻ Des changements seront apportés au classement. Il a été décidé que le classement doit être plus proche de la force des joueurs. Cela peut se faire par réajustement manuel du classement à la demande des responsables de clubs.

✻ Le comité a mis en place un dépôt de matériel neuf (planches, pierres) de bonne qualité et à prix très raisonnable. Les membres peuvent en bénéficier.

5. Clubs

Le nouveau projet lié aux clubs a pour but de confirmer les clubs dans leur rôle de pilier de la fédération. Pour cela, les clubs ont reçu plus de responsabilités.

✻ Décentralisation.

✻ La cotisation est maintenant réclamée par les clubs, 500 fr. vont à la fédération.

✻ Une partie du matériel de la fédération a été vendu aux clubs (à bon prix).

✻ Lors de la prochaine Assemblée Générale de 1998 un projet de modification des statuts sera soumis aux membres afin que:

- 1) les clubs soient membres de la fédération;
- 2) les joueurs fassent partie d'un club.

6. Budget

Après quelques discussions les points suivants ont été ajoutés:

✻ le budget pour la promotion peut être utilisé par exemple pour le remboursement des enseignants;

✻ les déplacements des Interclubs sont remboursés mais les prochains Interclubs commenceront en janvier 1999 et non plus en septembre 1998.

7. Belgo

✻ Un projet est en cours pour connaître le coût d'un exemplaire.

✻ Le Belgo est écrit pour les membres par les membres, ne pas l'oublier!

✻ Les communications officielles seront

dans les 2 langues.

8. Election

✻ Le nouveau conseil de la fédération Belge de Go se compose de: Jan Bogaerts, Gianni Dalla Giovanna, Peter Leysens, Vincent Croisier et Margo Briessinck.

✻ Font partie de la commission de classement pour 1998: Jan Bogaerts, Jean-Denis Hennebert et Chi-Yiu Wong.

✻ Veuillez demander à votre responsable de club de s'adresser à ces personnes pour un réajustement de votre classement.

Ingrid De Doncker

Communication du président:

Lors de la réunion du conseil du 4 avril, Peter Leysens s'est démis de ses fonctions. Conformément aux statuts le conseil a recherché et trouvé un remplaçant: Ingrid De Doncker (secrétaire sortante). ☒

Kyu Game

Wat denken 1kyu spelers zoal?

Deze partij werd gespeeld op het toernooi van Leuven tussen Frank Segers (zwart) en Margo Briessinck (wit). Het commentaar bij de zetten is van de spelers zelf, waarin ze proberen uit te leggen waarom ze een bepaalde zet doen, nu juist dat joseki kiezen, ...

Tussendoor wordt commentaar gegeven door Alain Wettach op de partij en onze redeneringen.

Frank et Margo ont commenté leur partie du tournoi de Leuven et m'ont demandé de jeter un coup d'œil de 3ème Dan sur la partie et sur le commentaire. Frank et Margo ont surtout axé leur commentaire sur les raisons qui les ont poussé à jouer tel ou tel coup et j'ai essayé de faire de même. Si vous rejouez la partie, vous pourrez donc voir, au-delà des séquences techniques, comment un joueur fort réfléchit pendant une partie. Je pense que l'exercice est particulièrement instructif pour les joueurs de tous niveaux. A vos goban!

Zwart - Frank Segers 1 Dan
Wit - Margo Briessinck 1 kyu

1 Ik heb al vele partijen tegen Margo gespeeld en alhoewel wij ongeveer even sterk zijn, heb ik - denk ik toch - de meeste gewonnen. Bij aanvang van de partij deed hij dan ook een beetje defaltistisch, maar aangezien hij mij bij onze laatste partij op de voorronde van het BK van het bord had gespeeld, zag ik niet goed in waarom.

2 Iedereen heeft zo zijn eigen fuseki-stijl. Ik speel niet graag op hoshi-punten en verkies meestal 3-4 punten. Het 3-4 punt van W2 bereidt een later kakari tegen Z1 voor. Op het andere 3-4 punt spelen, lijkt

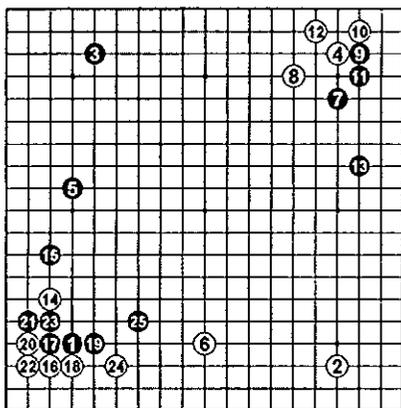


Fig. 1: 1-25

me fout omdat dat geen rekening zou houden met Z1; in dat geval zou Wit meteen een kakari kunnen spelen vooraleer in een andere hoek te spelen.

4 Nog een 3-4 punt. Ik had even overwogen om op het 3-5 (één positie meer naar links) of het 4-5 punt te spelen; het probleem is dat ik waarschijnlijk geen kans zal hebben om daar een shimari te maken - Zwart zou waarschijnlijk als eerste onder W4 spelen met als gevolg dat ik waarschijnlijk een muur krijg, maar gezien de positie van Z3 (op de vijfde lijn) is de invloed en het nut van een dergelijke muur moeilijk in te schatten.

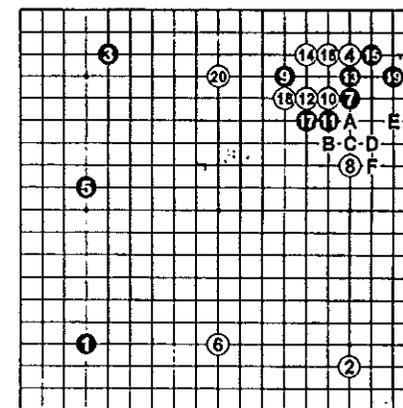
5 Een beetje experimenteren kan geen kwaad. De gedachte achter deze zet is Wit in de bovenhoek te lokken om hem nadien zo lang mogelijk te kunnen opjagen.

6 Ik benader een (pseudo) Chinees fuseki het liefst vanop een afstand. Als ik meteen een kakari zou spelen (op W24) verwacht ik een zwarte pincer waarop ik als enig zinnig antwoord san-san kan spelen, waarna ik ingebetonned wordt in de hoek en Zwart

een muur krijgt die goed samenwerkt met Z5... hetgeen ik niet wil.

8-12 Bij de keuze van een joseki laat ik me door een paar overwegingen leiden: wil ik invloed, gebied, sente, ... In dit stadium van de partij ben ik vooral geïnteresseerd in invloed én sente. Ik kies dit joseki (de paardensprong) omdat het zich ontwikkelt in de richting van Z3. Ik zal daar waarschijnlijk wel ooit moeten invaderen en dan kan het helpen als ik daar al iets in de goede richting heb staan. Bijkomend voordeel is dat ik verwacht sente te hebben. Een alternatief zou zijn om tsuke te spelen (plakzet rechts van Z7): het gevaar bestaat dan echter dat Zwart één of andere versie van het nadare-joseki speelt (wat logisch lijkt), zodat een invasie rond Z3 een hoop problemen kan opleveren. Het tsuke-hiki-joseki is ook een eenvoudige mogelijkheid en lijkt ook sente te geven, maar ik zal waarschijnlijk geneigd zijn om nadien een shimari te maken in de benedenhoek zodat ik toch geen sente heb. Daarom kies ik voor het eenvoudige invloedsjoseki.

A mon avis, une tenaille (hasami) aurait été préférable. Un tel coup a l'avantage de jouer sur deux tableaux: c'est à la fois une pince et un coup de développement du coin sud-est qui travaille bien avec Blanc 6. La séquence du Dia.1 aurait pu suivre. A cause de l'aji de la coupe en A, Blanc est en bonne position pour faire face à une invasion noire dans cette zone. Notez que Blanc ne peut pas couper immédiatement en A, mais il dispose de plusieurs coups dans cette zone qui menacent la coupe (B, C, D, E, F par exemple). Blanc n'a pas intérêt à menacer la coupe tout de suite. A ce stade, il vaut mieux laisser toutes les options ouvertes. Si un combat se développe à proximité de ce point de coupe (suite à une invasion), Noir devra aller à la bataille avec une épée de Damoclès suspendue au-dessus de sa tête. Après la séquence de la partie, le groupe noir est très solide et Noir peut donc plus facilement contrôler le développement d'un éventuel moyo blanc dans le coin sud-est.



Dia. 1

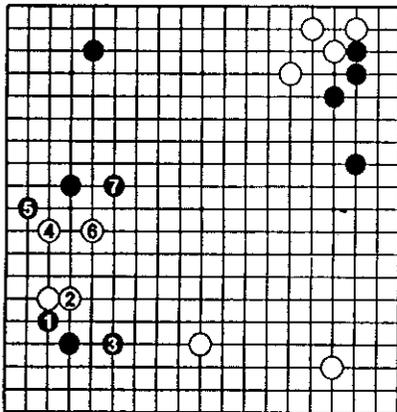
14 Ik heb dus sente en wil op drie plaatsen spelen, namelijk in één van de drie andere hoeken. Een shimari maken rechtsbeneden lijkt me te traag en dat kan ik me als Wit niet veroorloven. Linksboven spelen resulteert waarschijnlijk meteen in een gevecht dat mogelijk de rest van de partij kan domineren, daar wacht ik dus nog liever even mee. Er blijft dus de kakari tegen Z1 over, maar welke? De kakari op W24 is eenvoudig en Zwart zal waarschijnlijk rustig antwoorden met een Ikken-tobi; maar als ik nadien linksboven speel zou zwarts moyo links snel gebied kunnen worden door de druk die ontstaat op de invaderende groep. Ik speel dus een kakari langs de andere kant. Ik verwacht een klemzet (een andere zet zou niet consistent zijn met de moyo-strategie van Zwart en zou een slecht resultaat geven voor Zwart).

15 Een moeilijke keuze. Als ik gewoon rechts van Z1 speel, dan kan Wit zich wat te gemakkelijk stabiliseren.

Contrairement à ce que semblent penser Frank et Margo, je crois que la tenaille en 15 est une erreur. En effet, ce coup permet à Blanc de prendre trop facilement le coin (en sente s'il vous plaît) et surtout, après le joseki qui se termine avec Noir 25, Noir n'a pas utilisé sa pierre en 5 qui est surconcentrée. Pour prendre le problème

par un autre bout, joueriez-vous en 5 après le joseki qui a suivi la pince en 15? Non, bien sûr, un shimari dans le coin nord-ouest ou (mieux) un coup d'approche dans le coin sud-est sont beaucoup plus importants. Mais alors, comment utiliser Noir 5?

Une possibilité est la séquence du Dia.2 qui permet à Noir d'utiliser toutes ses pierres et de développer un moyo dans le coin nord-ouest en maintenant la pression sur le groupe blanc. D'un point de vue territorial, Noir n'est certainement pas plus mal placé que dans la partie car il garde une option sur le coin (Blanc ne peut pas se permettre d'envahir le coin tant que son groupe n'est pas stabilisé) et Blanc n'a pas construit grand chose. L'erreur stratégique de départ est de vouloir à tout prix faire du territoire entre Noir 1 et noir 5.



Dia. 2

16 Na de pincer spring ik in de hoek omdat het te verwachten joseki (dat ook effectief gespeeld wordt) geen al te slecht resultaat geeft (én sente op de koop toe).

18-24 Ik ben tevreden met dit resultaat: redelijk wat punten in de hoek en W14 is zo'n vervelende steen die nog een hoop aji bevat, zodat een reductie van zwarts moyo later relatief eenvoudig kan zijn (als ik de kans krijg).

25 Dit is zeker sente.

Noir 25 est-il vraiment sente? Non, ce coup menace de jouer au contact de Blanc 24 et Blanc doit alors répondre en jouant sous 24. Noir 25 menace donc de jouer un bon kikashi, mais sans plus. Blanc a donc tout à fait raison d'aller voir ailleurs.

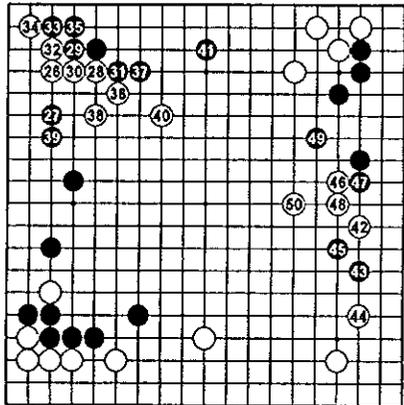


Fig. 2: 26-50

26 Nu is het moment gekomen om in de hoek linksboven te springen. Ik overweeg twee invasiepunten: het gespeelde W26 en op W32. Achteraf gezien denk ik dat sansan spelen eenvoudiger is: het zou niet al te moeilijk zijn om lokaal te leven. Maar gezien mijn destructief karakter wil ik de tegenstander niet al te gemakkelijk veel invloed laten maken en dus speel ik op W26.

Margo aurait effectivement dû maîtriser son impulsion destructive et jouer au sansan pour vivre calmement (notez que Noir n'a aucun moyen d'enfermer Blanc dans le coin). Blanc 26 permet à Noir de développer une attaque et Blanc se retrouve avec un groupe flottant dans une zone d'influence noire.

27 De witte onderkant blijft nu open voor invasie. Jammer dat Wit met 26 niet op 3-3 gespeeld heeft, dat zou nog interessanter zijn, maar dit is toch wat ik wilde.

28 Ik zet mijn strategie om Zwart gescheiden te houden verder: ik denk niet dat ik zo eenvoudig in de hoek kan leven, dus moet ik toch beginnen lopen. Weglopen

met een kosumi lijkt me wat te traag, en ik wil ook niet al te veel in de richting van zwarts moyo lopen om dat zo open mogelijk te houden voor een reductie later.

29 Ik wil geen hane spelen rechts van W28 omdat Wit dan te gemakkelijk leeft in de hoek en ik met de verkregen dikte rechts niet veel ben.

30 Ik zie niet direct een andere mogelijkheid.

31 Op W32 is onmogelijk, want dan drukt Wit mij plat.

32-34 Eerst nog even snel iets maken dat op een basis lijkt.

33 Wit mag niet in de hoek leven!

35 Wie a zegt moet ook b zeggen, maar dit is natuurlijk afschuwelijke vorm. Een hangende verbinding is al niet beter wegens het zwarte gebrek aan vrijheden.

36 Ik kan maar één oog maken in de hoek, dus moet ik nog altijd weglopen. Het is alleen vervelend dat ik op die manier gemakkelijke punten geef aan Zwart.

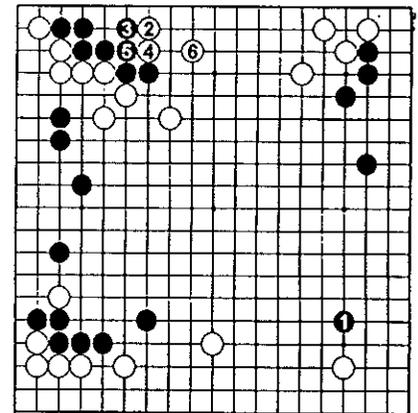
37 Oef! Ik had mij al aan een peep boven 37 verwacht, waarna ook ik geen ogen meer heb, maar zo helpt Wit mij mijn vorm te herstellen.

38 Ik moet mijn knip dekken. Dit lijkt me de meest elegante manier, het lijkt zelfs een beetje op een oog...

40 Ik ben geneigd om nu mijn moyo rechtsonder uit te breiden of een kakari te spelen tegen zwarts gebied bovenaan. In beide gevallen zou ik mij een hoop problemen op de hals halen aangezien mijn groepje linksboven nog niet écht stabiel is. Daarom verkies ik om nog wat verder te springen. Ik denk dat die groep nu wel voor zichzelf zal kunnen zorgen.

41 Zo, daarmee ben ik gestabiliseerd en Wit heeft nog niet definitief twee ogen. Het doel van Z3 is dus bereikt, al is het alleen maar dankzij de hulp van Wit.

Un bon coup défensif. C'est le moment d'être patient et de jouer solidement pour maintenir la pression sur le groupe blanc. Si Noir ne joue pas en 41, le nozoki (menace de coupe) du Dia.3 risque d'être très gênant dans le futur. Ainsi, si Noir joue 41 dans le coin sud-est, Blanc peut l'ennuyer sérieusement en contre-attaquant comme dans le Dia.3 par exemple.



Dia. 3

42 Het laatste grote punt bevindt zich ergens aan de rechterkant van het bord. Ik twijfel tussen een shimari en een groter moyo maken. Uiteindelijk kies ik voor de grote uitbreiding. Ik had ook nog één punt dicht bij Z13 kunnen spelen, maar zoals ik nu gespeeld heb, heb ik daar de halve structuur van een Chinees fuseki. Als Zwart nu een kakari speelt tegen W2 dan kan ik hem op de klassieke manier ontvangen volgens de strategie van het Chinees fuseki (ik verwacht niet dat W42 in dat geval erg onder druk zal komen te staan omdat Zwart ook zwak is).

Je pense qu'ici, comme le groupe noir du bord nord-est est solide, il était préférable de jouer un shimari.

43 Ik twijfelde tussen een kakari tegen W2 (twee punten lager) of deze zet. De kakari leek mij echter wat te diep en aangezien mijn groep rechtsboven sterk is, moet Z43 kunnen.

Pourquoi pas un kakari (approche de coin)? Un tel coup aurait permis à Noir de se stabiliser beaucoup plus facilement tout en maintenant la pression sur Blanc 42.

44 Ik had me totaal niet aan een dergelijke pincer verwacht. Ik maak dus maar een shimari en hoop op het beste voor W42.

Blanc 44 est excellent et tire parti de l'erreur de noir.

45 W44 is nogal gulzig, dus moet ik nu W42 aanvallen. Als ik een ikken-tobi speel, dan kan Wit later nog verbinden, dus wordt het deze kosumi.

46 Ik moet dus weer gaan lopen, maar wil Zwart (Z43 en Z45) niet te sterk maken door erop te gaan leunen.

47 Bedoeld om de witte vorm te ruïneren.

48 Onvermijdelijk, als ik de twee zwarte steentjes nog wil aanvallen, dan moet ik zeker geen knippen op het bord zetten.

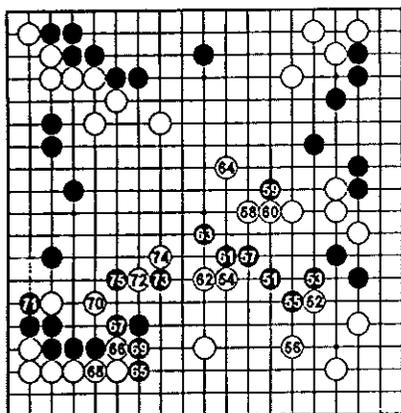


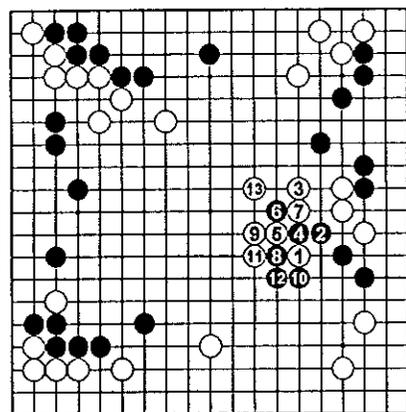
Fig. 3: 51-75

49 De druk op de witte stenen houden.

Je pense que Noir 49 est une erreur de direction. Nous avons ici une course de vitesse entre deux groupes faibles et le premier qui prend l'initiative aura l'avantage. Noir n'a rien à craindre pour son groupe du bord nord-ouest et Blanc ne peut pas se connecter dans cette direction. Il fallait donc s'occuper des pierres 43, 45 en sautant vers le centre.

50 Ik wil een aanval beginnen op de twee zwarte steentjes, maar direct op W60 spelen lijkt me achteraf gezien logischer.

Je pense que Blanc peut prendre l'avantage et profiter du fait que Noir a négligé de s'étendre vers le centre avec son groupe 43, 45. Une possibilité est de jouer un boshi (1 dans le Dia.4). Après 13 dans le Dia.4, Blanc est complètement tiré d'affaire et contrôle le centre du goban, tandis que Noir n'a toujours pas 2 yeux et doit donc jouer prudemment dans cette zone.



Dia. 4

51 De keuze was tussen deze zet en een gewone ikken-tobi. Met Z51 kom ik sneller weg, wat niet slecht is aangezien ik mij in een witte invloedssfeer bevind. Je krijgt er dan natuurlijk wel vervelende dreigzetten zoals W52 bij.

52 Een peep in een poging om zwart in slechte vorm te forceren.

53 Goede vorm.

54 Een boshi: kwestie van mijn bedoelingen duidelijk te maken... voor het geval het nog niet duidelijk zou zijn.

55 Aangezien hij niet verdedigt onderaan zullen we eens zien hoe hij hierop reageert. Dat is bovendien goede vorm en helpt om ter plaatse te leven, mocht dat nodig zijn.

56 Ik laat me niet verleiden om mijn kikashi-steen rechtstreeks te redden. De tegenstander tegenwerken is één van de aangename aspecten van go...

57 Direct onderaan invaderen, bv. links naast W56, of eerst ontsnappen. Toch maar eerst ontsnappen, Wit moet tenslotten ook op zijn steentjes boven letten.

Frank prend la bonne décision. Une invasion du bord sud serait en effet très dangereuse pour le moment.

58 En we lopen verder...

59 Dit lijkt mij goede timing te zijn voor deze peep.

60 «Even a moron connects against a peep», dixit Kageyama...

62 Ik begin al allerlei plannen uit te denken van hoe ik de aji van W14 verder kan gaan gebruiken.

64 Ik verbind min of meer mijn twee zwakste groepen.

65 De honte-zet is waarschijnlijk een ikken-tobi links van Z63, maar als Wit dan zijn onderkant dichtmaakt, dan heeft hij meer gebied. Ik kan dan wel een dubbele aanval beginnen tussen W40 en W64, maar ik ben niet zeker of één van die twee groepen dan sterft.

66-68 Vooraleer te verbinden, creëer ik eerst nog een paar knippunten.

Blanc 66 aurait été meilleur sous Blanc 24. Noir ne profite pas de cette erreur et joue en 67 au lieu de d'abord pousser en 68.

70 Ik kan niet meteen knippen, dus speel ik een kikashi.

71 Als ik verbind, dan speelt Wit op Z71, wat nog gevaarlijker is.

72 Een vage zet waarmee ik een paar dingen tegelijk wil doen. Enerzijds de knip met W70 wat dreigender maken, en anderzijds de aanval op de zwarte sliert verder zetten.

73 Voor ik verbind, toch even knippen.

74-78 Meer van hetzelfde...

75 Dit kon ik allemaal niet zo goed uitrekenen, we zien wel.

77 Wit kan nu in ieder geval niet direct knippen.

79 Nu ik links sterk ben, kan ik me dit wel veroorloven.

Noir 79 est dangereux pour le groupe noir central. L'invasion, même si elle réussit, va renforcer Blanc. Etait-il vraiment nécessaire d'envahir alors que le bord est ouvert?

80 Ik moet heel die zwarte handel gescheiden houden.

82 Ik overweeg even een furikawari door W54 en W80 te verbinden, maar dan moet ik wel zeker zijn dat ik de zwarte sliert dood krijg. Er is nog zoveel gerommel mogelijk in de hoek dat ik niet zeker ben dat een dergelijke uitwisseling gunstig zal aflopen.

84-90 Offersteentjes noemen ze dat...

85 Ik had bijna de reflex om boven W6 te spelen om te verbinden, maar dit is natuurlijk veel beter.

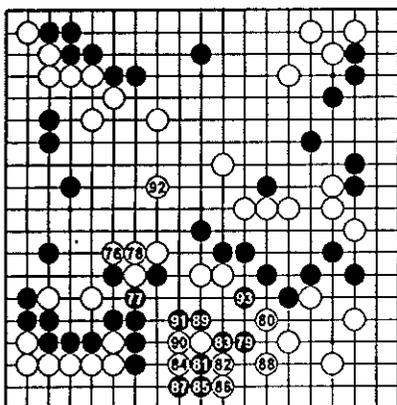


Fig. 4: 76-93

92 Ik zit met drie potentiële knippunten, waarvan ik er maar één kan dekken. De aanval op de zwarte sliert heeft niet genoeg opgeleverd. Ik schat dat ik op dit moment

ongeveer 10 à 15 punten achtersta.

Ce coup perd la partie. La dernière chance de Blanc est d'attaquer les pierres noires centrales. Pour cela, il fallait absolument empêcher Noir de connecter en jouant en 93.

93 Nu ik hier kan verbinden (als Wit knipt, vang ik de stenen W54 en W62), sta ik er goed voor. Ik ben overal sterk en Wit moet nog oppassen op zijn groepen linksboven en rechtsmidden. Als ik nadien W54 en W62 ook effectief kon vangen, wist ik dat ik gewonnen stond.

Lorsque Noir connecte son groupe avec 93, il ne peut normalement plus perdre car il a une avance de plus de 10 points et n'a plus aucune faiblesse. ☒

La Bibliothèque Idéale

Sans être un théoricien fanatique, j'ai néanmoins accumulé au cours de ma "carrière" goïstique une quinzaine de bouquins de go.

Sans les avoir tous lus, je me suis néanmoins forgé une opinion du contenu de chacun d'entre eux en les feuilletant. C'est pour laquelle je vous livre (sic) ci-dessous quelques commentaires personnels à leur propos. J'espère que d'autres pourront compléter cette liste avec les livres parus plus récemment car malheureusement mes dernières acquisitions remontent à 7-8 ans, (époque où je me suis convaincu qu'il convenait que je lise d'abord les ouvrages déjà en ma possession avant d'en acquérir de nouveaux).

Dans cette première partie, j'aborde les 7 livres constituant la série "elementary go serie" (actuellement en cours de réédition) qui sont spécialement destinés aux joueurs de force moyenne.

1. "In the Beginning: the opening in the game of Go" (151 p.)

Auteur: Ishigure (8-d)

Objet: les principes fondamentaux du "fuseki" (à égalité)

Niveaux extrêmes concernés: 18 à 6 kyu

Niveau idéal (niveau auquel la lecture en sera la plus profitable): entre 16 et 10 kyu

Appréciation globale: 18/20 (qualité: 8/10, utilité: 10/10) (utilité évaluée pour un joueur du niveau idéal indiqué)

Commentaire: bouquin fondamental pour la compréhension de la stratégie du jeu de go. C'est le bouquin qui m'a personnellement le plus apporté (j'étais 11 kyu). Seul reproche: un peu trop "basique" pour ceux qui souhaiteraient aller plus loin.

2. Thirty eight Basic Joseki (239 p.)

Auteur: Kosugi (5-d) et Davies (5-d amateur)

Objet: les séquences de coins (dites "joseki") les plus courantes

Niveaux extrêmes concernés: 16 à 1 kyu (!)

Niveau idéal: entre 11 et 6 kyu

Appréciation globale: 10/20 (qualité: 7/10, utilité: 3/10)

Commentaire: un danger: inciter le lecteur à "étudier" par coeur ces "joseki" au lieu de les comprendre. Un défaut: le manque d'exemples tirés de parties réelles. A considérer comme un ouvrage de référence ayant le mérite de rester accessible au joueur de force moyenne. Ce n'est pas certainement pas un "must".

3. Tesuji (200 p.)

Auteur: Davies (5-d amateur)

Objet: les coups tactiques ingénieux: comment couper les pierres, gagner des libertés, connecter, sacrifier à bon escient,...

Niveaux extrêmes concernés: 15 à 2 kyu

Niveau idéal: entre 13 kyu et 7 kyu

Appréciation globale: 17/20 (qualité: 8/10, utilité: 9/10)

Commentaires: un "must" pour se débrouiller dans les combats tactiques. Un défaut: le livre est un peu "bavard" alors que souvent les diagrammes parlent par eux-mêmes.

4. Life and Death (157 p.)

Auteur: Davies (5-d amateur)

Objet: étude systématique de techniques pour tuer ou faire vivre un groupe encerclé (problèmes de vie et mort dits "tsumego"); en particulier, application de ces techniques aux formes de coin "classiques".

Niveaux extrêmes concernés: de 16 kyu à 1 kyu

Niveau idéal: entre 12 kyu et 5 kyu

Appréciation globale: 16/20 (qualité: 8/10, utilité: 8/10)

Commentaires: même ceux qui ont horreur des "tsumego" devraient y passer s'ils souhaitent progresser. La plupart des "tsumego" présentés sont un peu trop difficiles pour les "double digit" kyu, mais il est toutefois important que le néophyte s'y lance le tôt possible (quitte à se limiter aux premiers chapitres) afin de développer précocement son intuition des "points

vitaux".

Je n'ai pas lu des autres bouquins de la série, mais voici l'impression que j'en ai retirée en les feuilletant:

5. Attack and Defense (250 p.)

Auteur: A. Ishida (9-d) et Davies (5-d amateur toujours)

Objet: comment mener des combats à grande échelle durant le milieu de partie ("chuban"): les principaux coups d'attaque et de défense, les techniques d'invasion et de réduction d'un territoire ennemi, les batailles de "ko",...

Niveaux extrêmes concernés: 12 à 2 kyu

Niveau idéal: entre 9 kyu et 5 kyu

Appréciation globale: 15/20 (qualité: 8/10, utilité: 7/10)

Commentaire: présente multitude d'instruments découlant des notions stratégiques et tactiques de base appliquées dans le contexte du milieu de partie, le plus souvent tirés de parties réelles. Attention: le bouquin doit se lire directement sans poser les (trop nombreuses) pierres reprises dans les diagrammes, ce qui demande une certaine habitude vu la longueur de certaines séquences. Livre très touffu, manquant parfois de lignes directrice ce qui donne parfois un sentiment de confusion. Il s'agit d'un livre plutôt de perfectionnement (sa lecture est d'ailleurs conditionnée par celle préalable des tomes 1 et 3).

6. The Endgame (211 p.)

Auteur: Ogawa (4-d) et Davies (5-d amateur)

Objet: la fin de partie ("yose"): comment compter la valeur des coups, les "tesuji" de fin de partie.

Niveaux extrêmes concernés: 10 kyu à 2 dan (!)

Niveau idéal: entre 6 kyu et 1 kyu

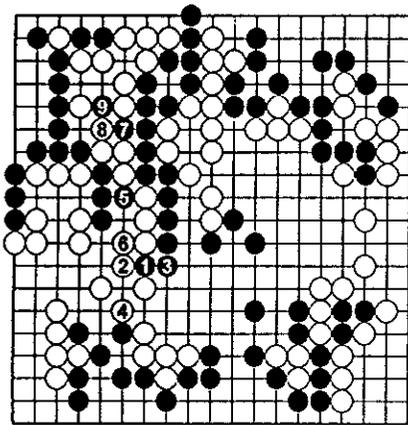
Appréciation globale: 12/20 (qualité: 8/10, utilité: 4/10)

(Suite à la page 30)

Gemengde Opgaven

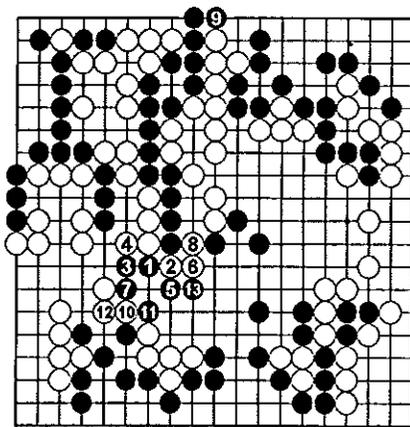
Oplossing opgave 15.

De meest voor de hand liggende verdediging voor wit is deze in Diagram 1. Zwart dekt dan gewoon met 3 en heeft dan twee dreigingen. De eerste is 4, waarna Zwart gemakkelijk 5 stenen vangt. Als Wit deze dreiging dekt door zelf 4 te spelen, volgt 5. 6 is de enige verdediging tegen de snap-back en daarna is het makkelijk: alleen 9 nog even vinden.



Dia. 1

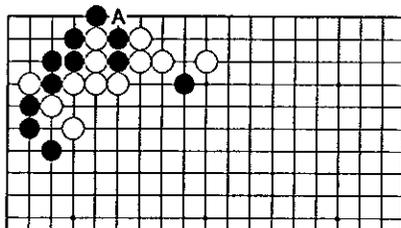
De tweede verdediging zie je in Diagram 2. Dan zijn er ook veel meer mogelijkheden. De getoonde variant is de simpelste denk ik. Je moet alleen opletten 8 niet te knippen want dan hangt dame-zumari op de zwarte sliert in de lucht. Links onder (2-2 punt), rechtsonder (hane en verbinding) en rechts heeft Zwart nog eindspel en het staat dan ook gewonnen. Wit gaf na 1 gewoon op.



Dia. 2

Opgave 16.

Uit de partij Cho Chi Kun (Zwart) - Fujisawa Shuko (Wit), Kisei kwartfinale, 91. Als Zwart de twee steentjes kan dekken op A, dreigt er al direct een knip. Is de verbinding mogelijk (***)? (JB)



Opgave 16

C'était il y a...

Les principaux événements des 1er trimestres 1978 et 1988 furent les suivants.

Il y a 20 ans

Monde

A quelques semaines d'intervalle, l'Américain James Kerwin et l'Autrichien Manfred Wimmer (ce dernier est décédé en 1995) deviennent les deux premiers occidentaux à passer professionnel.

Kato Masao se console de sa défaite dans le "Kisei" en prolongeant son titre de "Judan" pour la troisième année consécutive en battant Rin Kal-Ho 3 victoires à 1.

Europe

Les informations de ce 1er trimestre 1978 nous proviennent exclusivement de Grande-Bretagne, faute d'informations intéressantes d'autres pays.

1. Peu après avoir été nommé 6-dan (à l'époque, il n'y avait en Europe qu'un seul autre 6-dan: l'Allemand Jürgen Mattern), le sempiternel champion de Grande-Bretagne Jon Diamond (champion depuis 1965) décide d'abandonner le go de compétition, celui-ci devenant à ses yeux trop exigeant et trop "time consuming".

2. Les joueurs de go n'ont pas attendu Internet pour jouer des parties avec des adversaires situés à des milliers de kilomètres sans devoir se déplacer: témoin cette rencontre Londres-Leningrad par téléphone en avril 1978. Ce match, sponsorisé par la "Japan Air Lines" (faute d'Internet, il valait mieux qu'il eût un sponsor!), se termina par un match nul. Les équipes étaient composées de Diamond (6-d), Goddard (5-d), Mac Fadyen (5-d) et du jeune Pirani (3-d) côté britannique, et de Astakhine (5-d), Nilov

(5-d), Vasiliev (4-d) et Surupov (3-d) côté russe.

3. Suite aux dernières promotions, le nombre de "dan" britanniques cumulés atteint 100. Les meilleurs joueurs sont, outre ceux du match par téléphone, Paul Prescott (5-d) et David Mitchell (4-d). Il y a de surcroît 7 sandan, 12 ni-dan et 31 sho-dan.

Il y a 10 ans

Monde

Contrairement à ce qu'il s'était passé 10 ans auparavant, Kato ne pourra se consoler pas de sa défaite dans le "Kisei-sen" en remportant le "Judan-sen": il est battu de justesse (3-2) par Cho Chi-Kun.

Dans le match Chine-Japon (coupe NEC), où nous avons laissé les 2 meilleurs de chaque équipe en lice, le n° 2 chinois (Ma), après avoir battu Takemiya, perd contre le capitaine d'équipe Kato. Ce dernier mord toutefois la poussière dans la finale face à Nieh. Nieh offre ainsi la 4ème victoire consécutive à la Chine et reste toujours invaincu dans les 9 (!) parties qu'il a joué depuis la création de cette compétition en 1985.

En avril, le 1er tour de la 1ère édition de la 1ère coupe du monde, la coupe "Fujitsu" (entre-temps sont apparues la coupe Ing taïvannaise et la coupe Tongyang coréenne) voit la victoire des favoris: Nieh, Kato, Rin, Cho Chi-Kun, Takemiya, Ma, Kobayashi K... (ce dernier remportant le match-phare de ce premier tour contre Cho Hun-Hyun, le n° 1 coréen). Nieh avait hérité d'un adversaire moins coriace en la personne du représentant européen (même si finalement ce dernier tira son épingle du jeu en faisant longtemps jeu égal).

Europe

Celui-ci étalt le néerlandais Ronald Schlemper (7-d) (who else?) qui avait remporté invaincu le tournoi de qualification zone Europe de la coupe "Fujitsu" devant le français Frédéric Donzet (5-d) et l'Allemand Hans Pietsch (4-d).

L'Autrichien Helmut Hasibeder (6-d) devient champion d'Autriche et le jeune Marco Leipert (3-d) surprend en devenant celui de l'RDA.

Les interclubs des Pays-Bas auxquels participent...36 équipes (de 3 joueurs, il est vrai) sont remportés par Eindhoven-1. Les champions sortant (Amsterdam 1) décroivent (5ème).

Le britannique Terry Stacey, un des meilleurs joueurs européen, se tue dans un accident de moto. Terry venait de remporter le tournoi de la Saint-Sylvestre à Londres sur le score époustoufflant de 8 sur 8.

Le principal tournoi de week-end européen, le tournoi pascal de Paris, réunit un peu plus de 300 participants. C'est sans surprise le Coréen Yoo Jong-Su ("6-d") qui l'emporte invaincu (après être toutefois revenu de très loin dans sa partie contre son dauphin, le Français André Moussa (5-d)). Jean-François Séailles (5-d) termine médaille de bronze (4/6).

Parallèlement au tournoi principal, un tournoi réservé aux moins de 18 ans désigne un jeune Autrichien inconnu au bataillon, Wolfgang Schmidle (1-d), pour représenter l'Europe au prochain championnat du monde des jeunes. Le favori, le Français Farid Benmalek (3-d) ne termine que 3ème.

Les résultats des autres tournois importants du 1er trimestre 1988 sont les suivants:

- Brême (104 p.): 1. Egbert Rittner (5-d) (RFA)
- Castrop (100 p.): 1. Ralf Hohenschürz (3-d) (RFA)
- Prague (Grand Prix) (180 p.): 1. Matthew

Mac Fadyen (6-d) (GB)

- Hannover (GP) (132 p.): 1. Jürgen Mattern (6-d) (RFA)

- Göteborg (GP) (28 p.): 1. Hans Pietsch (4-d) (RFA)

Signalons enfin que la Revue Néerlandaise de Go ("Nederlandse Go Tijdschrift") fête ses 25 ans d'existence par un superbe numéro spécial retraçant l'histoire du Go là-bas depuis 1963.

Belgique

Premier grand changement de direction au sein de la FBG: Michel Gilbert, "père du go belge" et président du Conseil d'Administration depuis la fondation de la FBG en 1982, démissionne (manque de temps) et est remplacé par Guy Dusausoy. Celui-ci préside un Conseil d'Administration assez pléthorique puisque composé de 14 personnes (dont des vice-présidents à la pelle, des secrétaires adjoints, des responsables matériel et même un responsable "jeunesse et développement"). Pas si mal pour une fédération "forte" de 44 membres!

Autre "révolution": après 3 ans d'existence, le "Belgo" change d'équipe rédactionnelle: le rédacteur en chef Joël Saucin démissionne au profit du duo Alain Wettach/Olivier Dodinval. L'idée de départ (qui restera éphémère) était de sortir 6 "Belgo" par an plutôt sous forme de bulletin.

Vincent Lemaître (1-k) conquiert son 2ème titre de champion de Belgique en battant Guy Dusausoy (2-k) en finale.

Enfin, le classement de mars est toujours emmené par un trio de 1-k: Marc Ginoux, Alain Wettach et Vincent Lemaître. Quarante-quatrième et lanterne rouge: le néophyte Jean-Marie Vanroy. (JDH) 

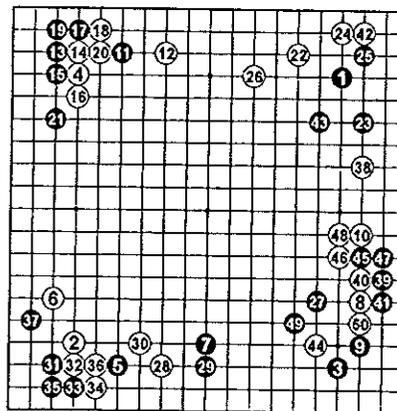
NAMT

Deze partij werd gespeeld in het kader van het North American Masters Tournament. Spelers zijn Xianxian Niu 3 Dan en James Kerwin 1 Dan, en het commentaar is van Michael Redmond 8 Dan. Om juridisch helemaal in orde te zijn:

"Permission to reproduce this game is granted, provided proper credit is given to the tournament sponsors: American Go Association and the Ing Educational Foundation. Use of this game is an understanding and agreement of this notice. Game record produced courtesy of IGS, I.Net Technologies, Inc."

Dit gezegd zijnde:

Zwart: Xianxian Niu 3 Dan
Wit: James Kerwin 1 Dan



Dia. 1: 1-50

W30: Ik zou spelen zoals in de variaties.

W44: Dit is een overplay. De variatie in Fig. 3 is normaal.

Z55: Als gevolg van het gevecht tot 55 is de witte groep zijn oogvorm kwijt zonder dat

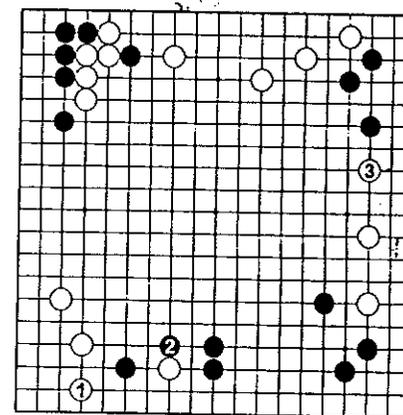


Fig. 1: variatie 1 W30

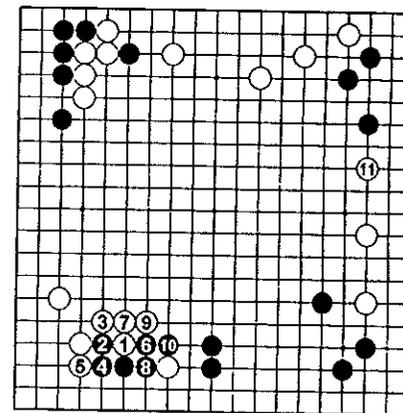


Fig. 2: variatie 2 W30

dat iets opbrengt aan gebied.

W62: Op dit punt in de partij hangt het resultaat af van wat gebeurt met de witte invloedssfeer in het centrum. Zwart zal nu een aanval op de rechtse witte groep gebruiken om in het centrum te proberen komen.

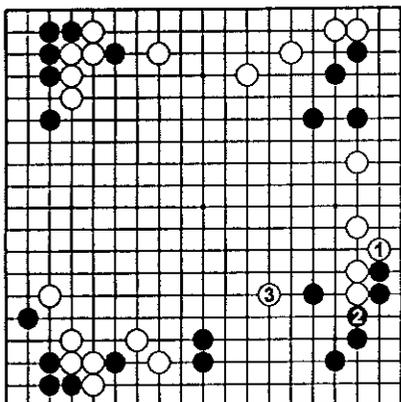
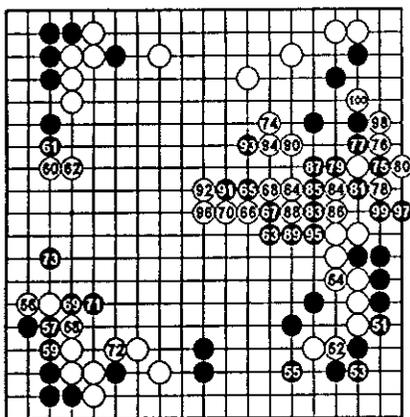


Fig. 3: variatie W44

Z69: Zwart moet spelen zoals in de variatie in Fig. 4. Dit leidt tot een moeilijk gevecht, maar is goed voor Zwart wanneer de rechter bovenhoek leeft.



Dia. 2: 51-100 (82 op 75)

W70: Wit mikt op een groot centrum.

W74: Nog steeds hangt het resultaat af van het centrum. Als Wit hier wegkomt in sente en de linkerkant kan beschermen, is dat een succes voor hem.

Z81: Na deze zet raakte Wit in de problemen: de variatie in Fig. 5 ziet er het beste uit voor hem. Dankzij de fout van Wit in de partij heeft Zwart een beslissend voordeel.

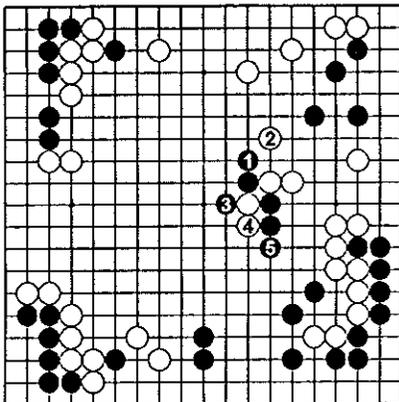


Fig. 4: variatie Z69

Z83: Zwart krijgt hier de kans om Wit te splitsen terwijl hij zelf verbindt: dit keert de rollen van aanvallende en verdedigende om.

Z103: Nu moet Wit aan de linkerkant beschermen. Als hij de aji aan de rechterkant aankant, heeft hij nog een kans om te winnen.

W114: Wit moet de variatie in Fig. 6 spelen.

Z107: Deze zet op 117 is moeilijker voor Wit.

W122: Wit moet deze atari niet spelen, aangezien Zwart toch niet kan doorbreken.

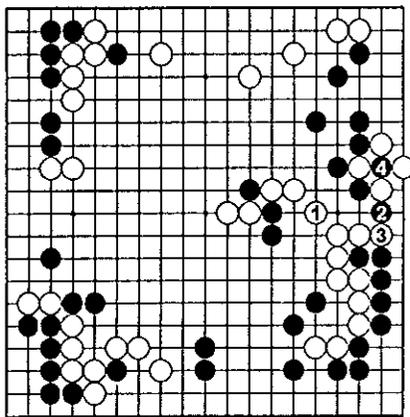
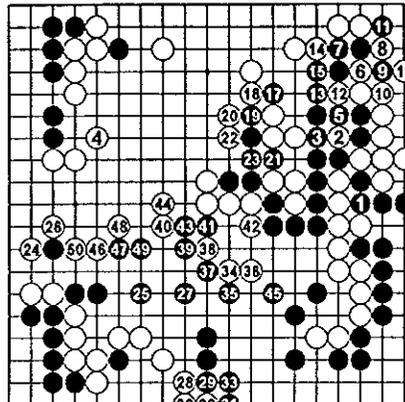


Fig. 5: variatie W82



Dia. 3: 101-150

Z125: Het is veiliger voor Zwart om aan de linkerkant te spelen. Fig. 7 toont een gemakkelijke overwinning voor Zwart.

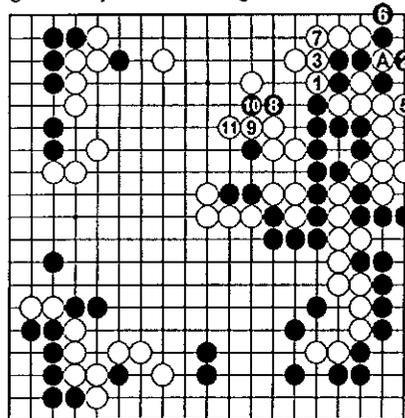


Fig. 6: variatie W114 (4 op A)

Z145: Met de variatie in Fig. 8 lijkt Zwart nog een kans op de overwinning te hebben. Na deze variatie heeft Zwart 9 punten meer op het bord, of na de ING-komi van 8 punten, een overwinning van 1 punt.

Zwart geeft op na zet 194. (SV)

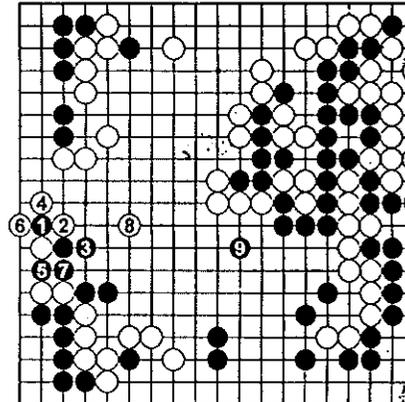


Fig. 7: variatie Z125

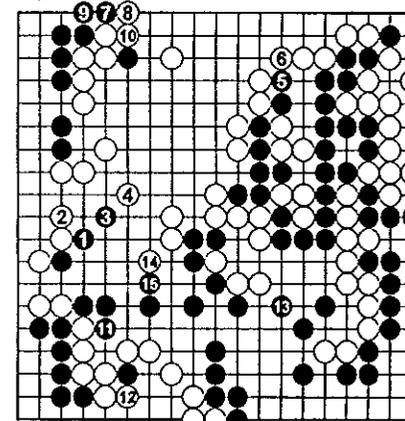
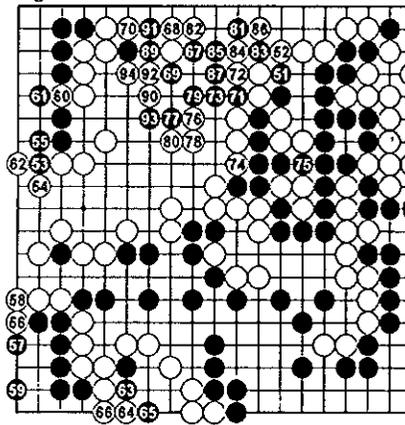


Fig. 8: variatie Z145



Dia. 4: 151-194 (188 op 183)

The Teaching Problem

(contribution basée sur un article paru dans le "British Go Journal n° 78 du printemps 1990 dont l'auteur, Francis Roads, l'actuel président de la Fédération Européenne de Go se consacre depuis 40 ans à l'apprentissage du jeu à des débutants).

The Teaching Problem:

When you are giving a beginner his first lesson in go, what would you hope to have taught him by the end of the session ?

Solution to the Teaching Problem:

I suggest the following 3 objectives in descending order of importance:

1. to have left the newcomer with the impression that go is fun
2. to have made him feel that as a beginner he is just as welcome as any other member of your club
3. to have taught him the bare minimum about the rules to enable him to play again

The key words in the above is "play again": if he does not come back to the club after the 1st lesson for a second try, your lesson was a failure, however clear may have been your exposition of the tsuke-nobi joseki. (...)

Comment traduire cette approche dans la pratique?

Nous pouvons reformuler le problème en affirmant que si une initiation a effectivement comme objectif d'apprendre au débutant à jouer au go, elle n'a de sens que si le néophyte revient jouer parce qu'il a compris que le go est un jeu chouette et que l'ambiance du club est sympa.

Et pour cela, il faut au minimum

a) qu'il se sente accueilli dans le club

(Francis Roads - FR: "Nearly all the material

so far written is about teaching the actual technique of the game (in what order and how the rules and basic concept should be taught,... but I wonder if we have given enough thought to the FEELINGS and impressions with which the male-dominated world of go leaves the beginner" (...)) "It is no good telling beginners they are welcome: they must FEEL welcome!"

(remarque: en particulier, il est important qu'on lui propose d'apprendre les règles en faisant un pas vers lui (FR: "How many times have you heard a new arrival at the club say, "No thanks, I won't actually play tonight, I'll just watch" ? take him at his words at your peril ! What he is probably thinking is, "I'd love to have a go, but it all looks very complicated, and I'll probably make a fool of myself if I play.")

b) qu'il s'amuse pendant cette initiation

Pour s'assurer de cela, il existe une méthode d'apprentissage en 4 étapes qui a fait ses preuves car elle permet au néophyte de mettre immédiatement en pratique les connaissances acquises, ce qui un des principes de base de la pédagogie (plus particulièrement de l'andragogie)

(FR: "Modern education stresses learning by doing, and rightly so. Actually, it is not such a modern idea: an ancient Chinese proverb says: "I hear, and I forget; I see, and I remember; I do, and I understand". (...))

Voici un court descriptif de cette méthode qui distingue 4 phases:

1. Introduction théorique: bien sûr, vous devez commencer par là. Mais limitez-la à une dizaine de minutes (attention, cela passe vite) et donc à l'essentiel des règles concernant la capture des pierres uniquement (pose des pierres, notion de connexion et de chaîne, notion de liberté,

règle de capture); n'hésitez pas à entrecouper votre explication par de petits exercices (ex: compter le nombre de libertés d'une chaîne).

2. Mise en pratique de la théorie: ensuite, faites quelques parties dans lequel le but du jeu sera d'être le premier à capturer une (ou des) pierres à son adversaire. La position initiale sera construite en plaçant au centre du go-ban 2 pierres noires et 2 pierres blanches entrecroisées.

Remarque: après ces 2 étapes, vous pouvez déjà en rester là: normalement, le débutant se sera bien amusé et il reviendra pour une initiation plus poussée. Mais, bien sûr, si vous souhaitez tout deux poursuivre l'initiation, vous passez à la 3ème étape:

3. Notions théoriques complémentaires (15 minutes maximum!): dévoilez le véritable objectif du jeu: la notion de territoire (et le décompte des points) et c'est tout. Ne lui parlez surtout pas encore des yeux, de la vie des groupes,...et encore moins de "ko" et de "seki"!

4. A nouveau, mise en pratique de ces nouvelles notions théoriques: jouez enfin un maximum de parties sur un 9 X 9 à 4/5 pierres de handicap (ou même à égalité, peut importe: le but n'est pas de gagner mais d'expliquer!)

Remarque: si, pendant la partie, le néophyte essaye de faire vivre un groupe en se parachutant dans votre territoire, préciser qu'il se fera inmanquablement capturer: l'apprentissage doit se focaliser pour l'instant sur la connection des pierres, demanière à faire le lien avec les 2 premières phases d'apprentissage.

Quelques remarques concernant cette 4ème étape:

✪ il est primordial de commencer sur un go-ban réduit!

(FR: "Anybody who has taught knows the immense benefit of keeping the weaker player on smaller boards. In summary, they are (a) quick games, (b) understandable strategy, and (c) offer the possibility of very large handicap. If I were dictator of the world, nobody under 10 kyu would be allowed to play go on boards larger than 13 X 13, on the pain of 10 years in the chess camps ! (là, il pousse peut-être un peu - NDLR) (...) What a shame that so many players seem to regard a challenge to a small board as a threat to their virility! I would even suggest that a beginner's first game should be on a 7 X 7 board. "How can you play a meaningful game on such a board?", I hear you ask. Who said anything about meaningful ? Were are trying to teach him the rules, and to give him the impression of how the game works. Meaningfulness can come later, when we teach him more advanced concepts (like making 2 eyes).")

✪ visez plutôt à jouer 3 parties de 20 minutes plutôt qu'une seule de une heure

(FR: "The need to spend most time actually playing re-emphasises once more the need to play many quick games on small boards, rather than spending a whole evening agonising over moves over the full board (...). We need to encourage rapid play, though I would not recommend the use of a clock: beginners often find the situation tense enough already.")

en effet, l'important au début est que le débutant accumule rapidement de l'expérience, qu'il "sente" le jeu à défaut de le "comprendre"

(FR: "Go is not a game of pure intellect and logic; feelings and intuition play their part. (...). We need to let beginners absorb go through experience more than apprehend it through explanation".)

✪ ne critiquez pas systématiquement tous les coups du débutant, mais seulement les plus mauvais d'entre eux (que vous lui

ferez reprendre au besoin); à l'inverse, ne soyez surtout pas avare de compliments chaque fois qu'un coup est raisonnablement bon.

(FR: " There is another general principle of teaching which states that most teachers talk too much (...). There are 2 dangers to watch out for in your commentary (...). One is the well-known "information overload" - I despair when I see people showing to the beginner 12-move sequence which they may have played - joseki in particular are about the last thing to show, the other is to emphasise all the negative aspects of your pupil's play.

If you are criticising every other move, he may understand intellectually (or not!), but you may also be engendering the feeling, "I must be pretty stupid at this! If I get so much wrong. Maybe go is not for me"

En résumé, à la fin de votre initiation de base, le débutant doit avoir envie de revenir. Et c'est ce qu'il fera s'il s'est senti accueilli et s'il s'est amusé pendant l'initiation (ce que la méthode exposée ci-dessus permet). Lorsqu'il reviendra, vous pourrez (devrez) alors poursuivre son initiation (notions d'yeux,...), mais cela, c'est une autre histoire... (JDH) ☒

碁

Suite de la Page 21

Commentaire: ici aussi, il s'agit de perfectionnement. C'est d'ailleurs de loin le tome le plus ardu de la série (en particulier la partie consacrée à la valeur relative des coups, compte tenu de la conservation ou non de l'initiative,...). La partie consacrée aux "tesuji" de fin de partie est quand même abordable et les exercices à choix multiples (tirés de parties réelles) sont instructifs. Néanmoins, selon moi, les notions de base du "yose" peuvent s'acquérir plus agréablement via des commentaires généraux de parties ou via les chapitres consacrés au "yose" dans les livres plus "universels".

7. Handicap Go (200 p.)

Auteur: Nagahara (6-d) et Bozulich (5-d amateur)

Objet: les principes du jeu à handicap aussi bien du point de vue de noir... que de blanc (ce qui est rare!)

Niveaux extrêmes concernés: 18 à 3 kyu

Niveau idéal: entre 16 kyu et 8 kyu

Appréciation globale: 15/20 (qualité: 7/10, utilité: 8/10)

Commentaire: un bon bouquin, très

"pragmatique" puisque après une première moitié théorique traitant des grands principes du jeu appliqués à une situation de handicap, la seconde moitié se compose exclusivement d'exemples de parties réelles (malheureusement presque toutes à faible handicap - 3 pierres) et de problèmes. Un regret: la théorie pourrait être plus développée et aborder les "fuseki" classiques selon les différents handicaps (9-8 pierres, 7-6 pierres,...).

En pratique, si vous êtes intéressé par l'acquisition d'un des livres susmentionnés, vous pouvez

a) les acheter vous-même aux adresses suivantes (à Bruxelles):

"La Maison des Echecs", rue de Belle-Vue 60 (1050) 02/649.39.97; "Dédale", Galerie du Cinquantenaire (1040) 02/734.22.55

Le prix des bouquins tourne autour de 800,-/pièce

b) les obtenir meilleur marché à Amsterdam où la librairie "Het Paard" Haarlemmerdijk 147 tel 020-624.11.71 les vend environ 500,-/pièce.

c) à défaut de pouvoir vous rendre à Amsterdam, vous pouvez le(s) commander pour ce dernier prix à la FBG via votre responsable de club. Vous devez toutefois être disposé à attendre quelques mois en moyenne (ceci vaut également pour les pierres et go-ban). (JDH) ☒

Qijing Shisanpian

Qijing Shisanpian, of 'De klassieke Weiqi Tekst in Dertien Hoofdstukken', is de belangrijkste klassieke Chinese tekst over het weiqi spel. De inleiding geeft meteen aan dat deze tekst drieduizend jaar geleden werd geschreven. Deze Nederlandse vertaling is niet rechtstreeks gebaseerd op de oorspronkelijke Chinese versie - deze culturele drempel is voor de Belgo-redactie nog wat te hoog - maar op een Italiaanse vertaling van Paolo Zanon. De tekst is in de inleidende hoofdstukken nog voer voor filosofen, maar gaandeweg zal de weiqi-speler meer technisch advies herkennen of ontdekken. De spelers-filosofen worden uiteraard het beste bediend.

In dit nummer de inleiding en het eerste hoofdstuk.

Inleiding

De klassieke Weiqi Tekst in Dertien Hoofdstukken werd geschreven door Zhang Ni tijdens de Huangyou periode (1049-1054 V.C.) van de Song dynastie.

Zuozhuan zei: "Zichzelf de hele dag volstoppen met voedsel zonder zich ergens zorgen over te maken is moelijk! Maar wat met weiqi spelers dan? Het is beter een van hen te zijn dan nlets te doen!"

In zijn *Xinlan* schreef Huan Tan: "Er is nu een spel dat weiqi heet, waarvan sommigen zeggen dat het een soort nabootsing van oorlogsvoering is. De vaardige speler, in volle bewustzijn van de opstellingen, plaatst zijn stukken zo dat ze die van de tegenstander omsingelen en wint op die manier. De middelmatige speler, die nochtans op voordelen uit is, slaagt erin zijn tegenstander te isoleren. Daarom moet hij, of hij nu aan de winnende of de verliezende hand is, altijd aandachtig en op zijn hoede zijn, en moet hij ook zorgvuldig rekenen en evalueren om zeker te zijn van de overwinning. De onervaren speler, hoewel hij in staat is de

zijden en hoeken te verdedigen, beweegt in kleine gebieden, zichzelf beperkend tot overleven in kleine stukken gebied."

Sinds de periode van de Lentes en Herfst hebben alle generaties spelers in deze categorieën gehad, zodat de Weg van weiqi altijd voorspoedig is geweest.

De belangrijkste problemen van overwinning en nederlaag worden nu onderzocht, onderverdeeld in dertien hoofdstukken. Stukken uit *Sunzi Bingfa* zijn hier en daar in de tekst ingevoegd.

Hoofdstuk een: over de stukken en het bord

Het getal van de Tienduizend Wezens komt voort uit de Ene. Daarom hebben ook de 361 snijpunten van het weiqi bord hun Ene. Het Ene is het voortbrengend beginsel van de getallen en produceert, als pool beschouwd, de vier kardinale punten.

De 360 snijpunten komen overeen met het aantal dagen in een jaar. Onderverdeeld in vier "hoeken" zoals de vier seizoenen, hebben ze elk 90 snijpunten, zoals het aantal dagen in een seizoen. Er zijn 72 snijpunten op de zijden, zoals het aantal *hou* in een jaar. De 360 stukken zijn gelijk verdeeld tussen zwart en wit, gemodelleerd naar *Yin-Yang*.

De lijnen op het bord vormen een raster dat *ping* heet, en de vierkanten die ze vormen noemt men *gua*. Het bord is vierkant en kalm, de stukken rond en actief.

Sinds mensenheugenis heeft geen enkele speler ooit de stukken op het bord geplaatst op exact dezelfde manier als tijdens een eerder spel. *Zuozhuan* zegt: "Elke dag is nieuw." Om die reden moet de redenering diep gaan en moet de analyse perfect zijn, en moet men een poging doen de processen te begrijpen die naar overwinning en nederlaag leiden. Alleen op die manier is het mogelijk dat te bereiken wat tot nu toe nog niet bereikt is. (SV) ☒