

Fédération Belge de Go - Belgische Go Federatie

Président:
Nicolas Dandois
Rue du Collège 76
1050 Bruxelles

Penningmeester:
Margo Briessinck
Henry Dunantlaan 13/7
1140 Brussel
tel. 02/726 07 62

Antwerpen
• Café 'Zurenborg'
Dageraadplaats 4
2018 Antwerpen
maandag/lundi 20h
contact:
Marcel Van Herck
Brialmontlei 66
2018 Antwerpen
03/230 19 25

Gent
• Café 'De Rotonde'
Kortrijksesteenweg 1
9000 Gent
maandag/lundi 20h
contact:
Stefan Verstraeten
Charles de Kerchovelaan 355
9000 Gent
09/221 25 98

Bruxelles-Brussel
• Café 'Greenwich'
Rue des Chartreux 7
1000 Brussel
donderdag/jeudi 20h
contact:
Jean-Denis Hennebert
Avenue du Junc 15
1180 Bruxelles
02/332 04 69

Leuven
• Café 'Den Amadee'
Muntstraat
3000 Leuven
dinsdag/mardi 20h
contact:
Johan Segers
Windmolenveldstraat 200
3000 Leuven

Brussel-Bruxelles
• Café 'Le pantin'
Chaussée d'Ixelles 355
1050 Bruxelles
samedi/zaterdag 15h-19h
contact:
David Hanon
Rue Général Henry 171
1040 Bruxelles
02/649 58 15

Liège
• Café 'Le Shamrock'
Rue Louvrex 1
4000 Liège
mercredi/woensdag 19h30
contact:
Vincent Croisier
Boulevard d'Avroy 65
4000 Liège
04/223 65 10

Bruxelles-Brussel
• Foyer culturel - scientifique ULB
Boulevard de la plaine - accès 2
1050 Bruxelles
mardi 20h

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
010/45 45 81

Geel, contact Guy Belmans, Zwanenstraat 23, 2440 Geel, tel: 014/58 00 83
Namur, contact Marc Cellis, Ch des Malines 10, 5100 Wépion, tel: 081/46 23 03

BGF/BFG@internet; <http://www.ping.be/gopera/go/>

België-Belgique
P.B.
1000 Brussel 1
1/17/17

BELGO 56

Jean-Denis HENNEBERT
Avenue du Junc 15
1180 Bruxelles



- What do I tell the kids?
- Tell them, I have gone fishing.

(Sheriff Brody to his wife,
at the moment of leaving for the big shark hunt in "Jaws")

Oktober - November - December 1999
Octobre - Novembre - Décembre 1999

Editorial

At the start of this 56th Belgo, I would like to thank Stefan for all the work he did for Belgo from the 42nd issue up to this one.

For the first time since long, the reader will find a word of the president for which I was not to thank him as, according to Momo, that is one of the President's tasks.

Next to international news and some of the usual topics, there will be a closer follow-up of a few finals in important professional tournaments. You will find games from the Fujitsu Cup and the five games of the Gosei title match. Jan has promised me to write for each issue of Belgo an "interesting" analysis of a professional game, which is warmly recommended for the interested go kibitzer. I suggest that all hesitators should take their pencils to join Nicolas, Vincent, Dieter, Jean-Denis, Jan and our two cartoonists to make the next issues of Belgo even more diverse and interesting to read.

Sincerely yours,

Ingrid

Fédération Belge de Go Belgische Go Federatie **belgo 56**

oktober/octobre 1999

*medewerkers in alfabetische volgorde/
collaborateurs en ordre alphabétique:*

Jan Bogaerts,
Vincent Croisier,
Nicolas Dandois,
Olivier Drouot,
Jean-Denis Hennebert,
Dieter Verhofstadt,
Stefan Verstraeten,
Alain Wettach

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

*e-mail belgo:
jan.bogaerts1@planetinternet.be*

deadline belgo 57: 20 december 1999

Inhoud/Contenu

Mot du président.....	2
Professioneel.....	4
Fujitsu.....	5
Gosei.....	7
Intermezzo.....	10
Meijin.....	11
Obayashi '99	16
Partie commentée par Alain.....	18
C'était il y a (14).....	22
Comparer le classement amateurs.....	24
Vrijheden tellen (3).....	26
Klub fauna des clubs.....	33
Les retrouvailles du go.....	34
CKlassement.....	36
Tournaments.....	38

Le petit mot du président...

Cher(e)s membres,

Voici enfin venu le moment que vous attendiez tous, le fameux et traditionnel (paraît-il) petit mot du président. Pour mon premier article dans notre prestigieuse revue BELGO (l'accouchement a été long et difficile mais tout arrive, n'est-ce pas J-D ?), j'aimerais en premier lieu faire un petit bilan des mois écoulés depuis que j'occupe les fonctions de Président au sein de notre Vénérable Fédération. Il a bien sûr tout d'abord fallu assurer la transition en douceur entre l'ancien et le nouveau C.A. - merci à Jan Bogaerts qui a bien voulu accepter de participer en tant que membre advisor (si, si c'est indiqué comme cela sur le site internet) à nos fréquentes réunions du C.A. et d'assurer l'organisation des activités annuelles de la Fédé telles que le stage (40 participants et une machette cette année !), la finale des Championnats et bientôt le tournoi de BXL.

Mais que s'est-il passé d'autre me direz-vous?

o Depuis le mois de janvier, toutes les réunions du C.A. sont consignées dans des P.V. élaborés par notre valeureux secrétaire (merci Momo !). Copie de ces P.V. sont bien sûr envoyés aux membres du C.A. mais également à tous les responsables des clubs. J'en appelle donc aux responsables de clubs pour diffuser ces P.V. auprès de leurs membres. Ceci devant permettre une meilleure communication entre la Fédération et les membres et assurer ainsi un feedback permanent.

o Jan Bogaerts (encore lui) a été l'instigateur et l'instructeur d'une série de 4 X 2h de cours pour débutants (<12k) qui ont été donnés à Gand. Demandez aux participants, ils étaient ravis. Jan a même écrit un manuel de cours (disponible en néerlandais). Il reste à traduire

celui-ci en français (avis aux amateurs bilingues!) et à organiser un 2ème cycle.

o Grâce à Vincent, le classement des membres est réactualisé 2X plus rapidement qu'auparavant, c'est-à-dire 1X tous les mois et demi. Celui-ci est disponible sur internet !

o Notez également que le C.A. a approuvé la participation de Claude Burvenich et d'Alain Wettach à l'International Pair Go Championship qui se déroulera au Japon dans le courant du mois de novembre. On leur souhaite bonne chance !

Et le futur ?

Etant donné qu'une fédération active et dynamique doit fonctionner de pair avec les principes de transparence (ô quel beau mot), de communication et de participation active, je pense qu'il est utile que TOUS les membres soient informés des projets qui sont en gestation et des changements qui seront opérés prochainement. Ces points pourront d'ailleurs être discutés à l'occasion de la prochaine Assemblée Générale de la Fédération (petit rappel, celle-ci aura lieu le 5 décembre 1999, à 14h au Greenwich) qui, je l'espère, attirera une foule dense et compacte (pas trop quand même). Voici donc quelques propositions, projets, idées et initiatives qui, selon moi, méritent réflexion et participation de tous.

o Du côté des changements "institutionnels", il sera procédé à la modification du règlement des Championnats de Belgique. Le C.A. proposera à l'A.G. une modification de celui-ci sur base des principes suivants :

- il sera désigné un arbitre souverain pour signaler le début des rondes et trancher tous les désaccords
- chaque ronde ne pourra commencer que lorsque toutes les parties de la ronde précédente auront été jouées
- tout report de parties ou d'inversion de rondes seront exclus.
- il y aura non plus 6 joueurs préqualifiés mais 5 (avec effet pour le Championnat 2001)

o Suite à la démission de Jésus Millor au poste de responsable de la promotion, il faudra élire un remplaçant. Jan Bogaerts s'est d'ores et déjà proposé à ce poste avec l'idée qu'il faudrait une équipe de 3 à 4 personnes motivées pour l'aider dans sa tâche. Et je peux vous assurer qu'il y aura du travail ! (aide à la création de nouveaux clubs, cours dans les écoles ou ailleurs, support des activités des clubs, développer du matériel promotionnel, et j'en passe et des meilleurs).

o Du côté du BELGO, Ingrid a repris le flambeau d'éditeur responsable depuis la parution du précédent numéro. Les articles en tous genres étant toujours la bienvenue.

o Du côté des initiatives des membres, Dieter propose d'organiser un "Grand Prix" des tournois belges. L'idée est excellente, mais les modalités restent encore à définir...

o A propos du tournoi de BXL : la Fédération est toujours à la recherche de sponsors (des contacts ont été pris mais n'ont pas encore aboutis...). L'idée du sponsoring étant d'allécher les joueurs par des prix attrayants (qui n'a pas encore empêché un des fameux billets de 100 ou 200 NGL à l'Obayashi Cup d'Amsterdam ? heu, moi...). Vous aurez peut-être également remarqué que cette année le tournoi sera gratuit pour les jeunes de (-) de 14 ans.

o Je rappelle également qu'il existe un budget spécial destiné aux clubs pour des activités de promotion. Deux lignes budgétaires distinctes existent pour de telles activités :
1. promotion au sens strict : 10.000 BEF / an
2. soutien aux clubs : 8.000 BEF / an

Dans le futur, ce budget sera coordonné par le responsable de la promotion qui centralisera les demandes et assurera le lien avec les membres du C.A.

A l'heure actuelle (pour l'exercice 1999), seul

le club de Liège a introduit une demande de financement pour une activité de promotion dans le cadre de la foire des jeux à Liège.

o Last but not least, j'ai été contacté récemment par un groupe de consultants spécialisés en formations d'entreprises, qui désirent mettre en place un projet de formations en stratégie d'entreprises ayant comme "support ludique", le jeu de Go. La collaboration avec la Fédération s'établirait, en principe, sur les bases suivantes:

1. Former et enseigner le Go au groupe de consultants qui sera chargé de mettre en place le projet (1 jour par semaine)
2. Participer à l'élaboration de mini-scénarios de stratégie d'entreprise illustrés par des principes du Go
3. Effectuer des formations d'apprentissage du Go en entreprise à raison d'une demi-journée par module de formation.

Ce projet nécessitera vraisemblablement l'intervention de plusieurs personnes. Plus de détails seront communiqués en temps utiles via les responsables de club. Les personnes intéressées sont donc invitées à se manifester... (le projet est sensé se mettre en place très rapidement). De plus, dans la mesure où toutes les interventions de la Fédération seront rémunérées, une réflexion sur la participation de chacun et sur l'utilisation des éventuels gains financiers pour la Fédération sera entamée rapidement par le C.A.

Goïstiquement vôtre,

Nicolas Dandois

Professioneel go - actueel

Internationaal

Fujitsu

Er zijn nogal wat wereldkampioenschappen in de go-wereld. Tornooien met internationale bezetting heten doorgaans x-cup, en kunnen ieder met enig recht aanspraak maken op de naam wereldkampioenschap.

Bekendste voorbeelden zijn: de Ing cup (Taiwan, 4-jaarlijks), de Fujitsu-cup (Japans), de Chun-Lan cup, de Samsung cup, de LG cup (Koreaans), de Tongyang cup.

De Fujitsu-cup, een Japans gesponsord wereldkampioenschap, is gewonnen door Koreaan Yoo Chang-Hyok. Deze heeft voordien de Fujitsu ook al wel gewonnen (in '93 en '94) en won ook de derde Ing cup in '96. Wij tonen de halve finales en de finale tegen Ma Xiao Chun (winnaar in '95).

Japan

Gosei

Yoda Norimoto is zijn Gosei titel kwijt aan Kobayashi Koichi. Die is nu al Judan, Tengen en Gosei. Yoda was nochtans goed begonnen met een 2-0 voorsprong. In dezelfde periode won hij van Koichi voor het uitdagerschap van de Meijin (zie verder). Toen keerden de kansen echter: 2-3 en Yoda is van zijn enige titel verlost.

Meijin

Titelhouder is de onvermijdelijke Cho Chi Kun. De league was weer eens erg spannend. Yoda Norimoto (Gosei) deed het in het begin goed. Naar het einde toe verslapte hij wat en leek Ryu Chikun de beste kansen te hebben. Na de laatste ronde (waarin Ryu verloor) bleken Yoda, Kobayashi Koichi en Ryu gedeeld bovenaan te staan met ieder een 6-2 score. In dergelijk geval spelen de twee best geplaatsten van vorig jaar een beslissingspartij. Ryu lag er dus al direct af. Kobayashi is aan een enorme comeback

bezig op de Japanse titelscene. Hij had ook van Yoda gewonnen in de league. De playoff werd echter met een half puntje door Yoda gewonnen. Wij brengen als becommentarieerde partij de laatste ronde partij waarin Ryu met een half puntje van O Rissei verloor. Hot news flash (23 Oktober): Cho heeft zijn titel verdedigd met 4-1. Partijen in het volgende nummer.

China

In het Mingren tornooi, de Chinese tegenhanger van Meijin, staat Ma Xiaochun 2-0 voor.

Ma Xiaochun is al sinds jaar en dag titelhouder. Hij werd voor de eerste keer Mingren in 1990 en is sindsdien ongeslagen. Zijn uitdager, Chang Hao speelt voor de eerste maal de finale.

Er wordt gespeeld naar drie gewonnen partijen.

Chang Hao won intussen wel met 3-1 de 13de Tianyuan titel tegen Liu Xiaoguang. Hij verlengt hiermee zijn titel voor de "zoveelste keer, nog opzoeken".

Korea

In het Kisung tornooi staat Lee Changho 2-0 voor tegen Mok Jin Seok. Hier wordt er gespeeld naar 4 gewonnen partijen.

Tornooi: 12de Fujitsu Cup, 1ste halve finale, gespeeld op 3/7/99, Osaka, Japan
Zwart: Ma Xiaochun, 9 dan pro
Wit: Kobayashi Satoru, 9 dan pro
Resultaat: Zwart wint met 5.5 ptn

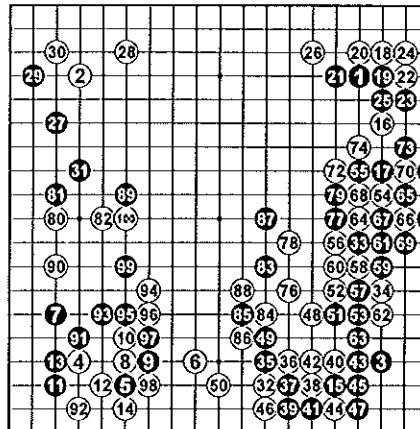


Fig 1: 1-100

Tornooi: 12de Fujitsu Cup, 2de halve finale, gespeeld op 3/7/99, Osaka, Japan
Zwart: Cho Chicun, 9 dan pro
Wit: Yoo Changhyeok, 9 dan pro
Resultaat: Wit wint met 4.5 ptn

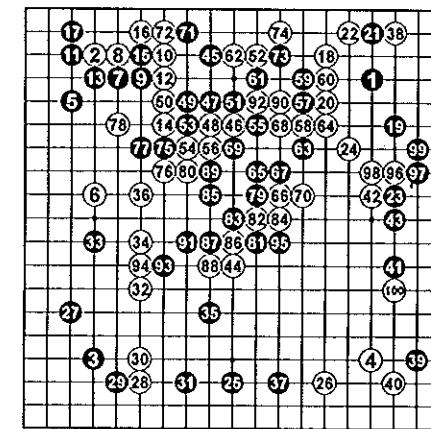


Fig 1: 1-100

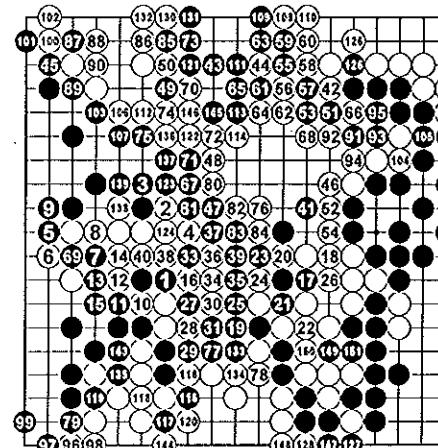


Fig 2: 101-253
32 op 27, 129 op 51, 152 op 53, 153 op 66

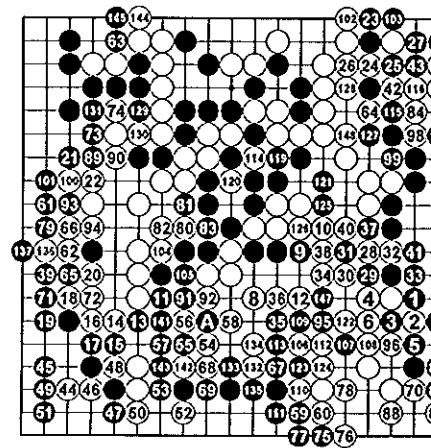


Fig 2: 101-248
97 op 2, 140 op A, 146 op 31

Tornooi: 12de Fujitsu Cup finale,
gespeeld op 8/7/99,
Osaka, Japan

Zwart: Yoo Changhyeok,
9 dan pro

Wit: Ma Xiaochun,
9 dan pro

Resultaat: Zwart wint door opgave

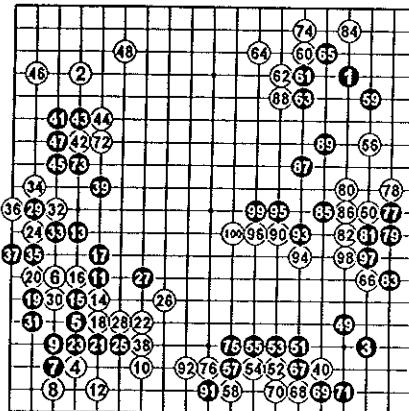


Fig. 1: 1-100

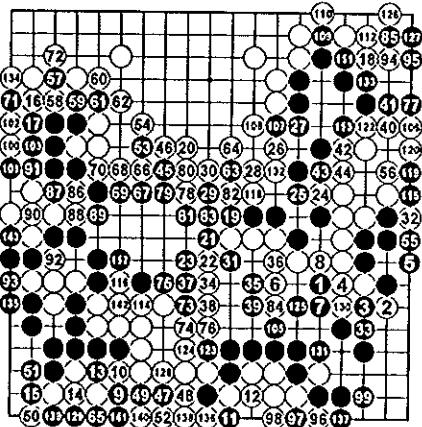


Fig. 2: 101-244
104 op 102, 121 op 32, 144 op 97



Tornooi: Gosei Titel, 1ste ronde gespeeld op 9/7/99
Hieikaku, Kyoto, Japan

Zwart: Kobayashi Koichi,
Judan

Wit: Yoda Norimoto,
Gosei

Resultaat: Wit wint met 0.5 punt

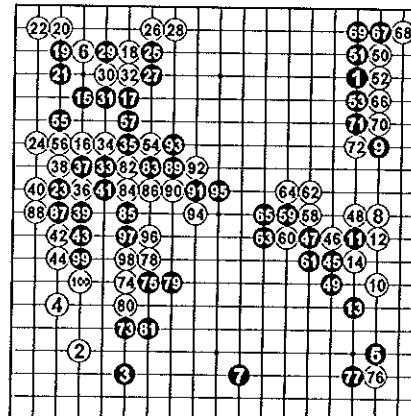


Fig. 1: 1-100

Tornooi: Gosei Titel, 2de ronde gespeeld op 19/7/99
Hieikaku, Kyoto, Japan

Zwart: Yoda Norimoto,
Gosei

Wit: Kobayashi Koichi,
Judan, Tengen

Resultaat: Zwart wint met 5.5 punt

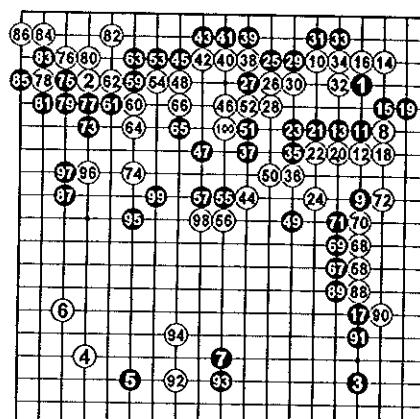


Fig. 1: 1-100

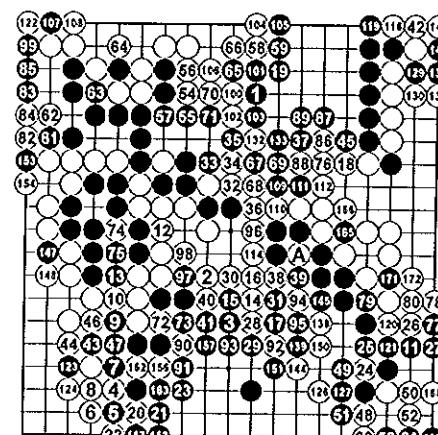


Fig 2: 101-222
115 op A; 118 op 5; 125, 131, 137, 143,
149, 155, 161, 167, 173 op 107; 128,
134, 140, 146, 152, 158, 164, 170, 175
op 122; 159 op 129; 160 op 135; 174 op
153

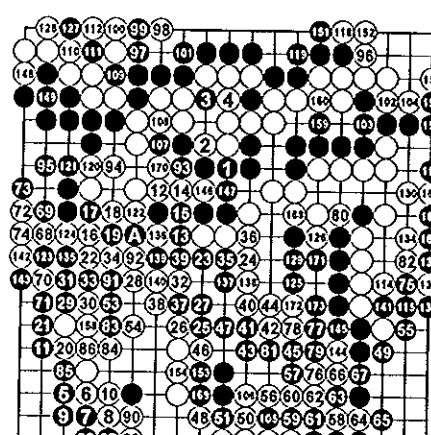


Fig. 2: 101-273
150 op A

Tornooi: Gosei Titel, 3de ronde
gespeeld op 25/7/99
Kagawa Pref., Japan

Zwart: Kobayashi Koichi,
Judan, Tengen

Wit: Yoda Norimoto,
Gosei

Resultaat: Zwart wint met 2.5 punt

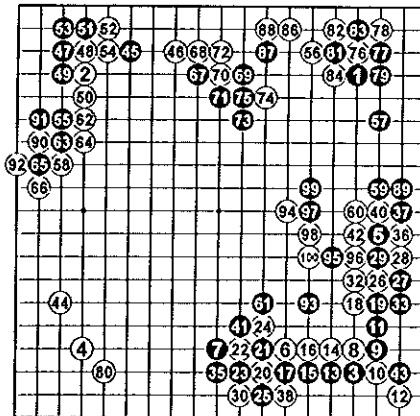


Fig. 1: 1-100
31 op 21, 34 op 20, 39 op 21, 85 op 76

Tornooi: Gosei Titel, 4de ronde
gespeeld op 19/8/99
Kagawa Pref., Japan

Zwart: Yoda Norimoto,
Gosei

Wit: Kobayashi Koichi,
Judan, Tengen

Resultaat: Wit wint door opgave

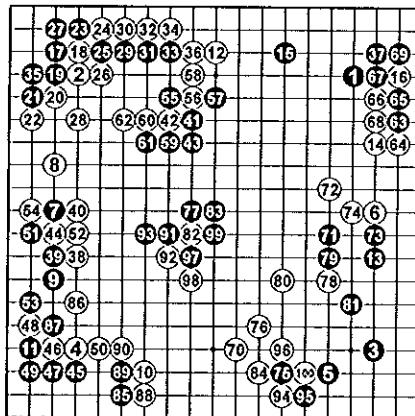


Fig. 1: 1-100

Tornooi: Gosei Titel, 5de ronde
gespeeld op 26/8/99
Shizuoka, Japan

Zwart: Kobayashi Koichi,
Judan, Tengen

Wit: Yoda Norimoto,
Gosei

Resultaat: Zwart wint met 1.5 punt

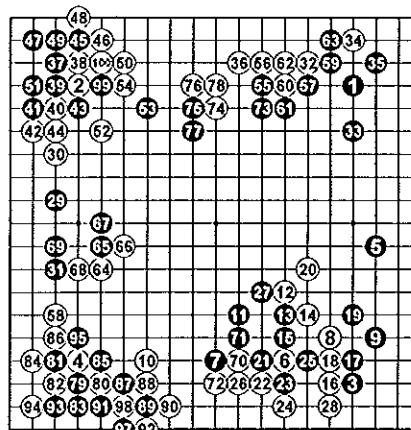


Fig. 1: 1-100

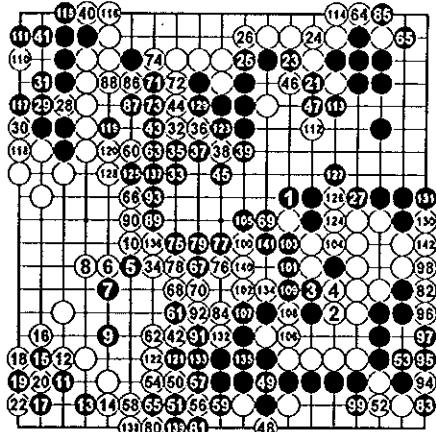


Fig. 2: 101-242

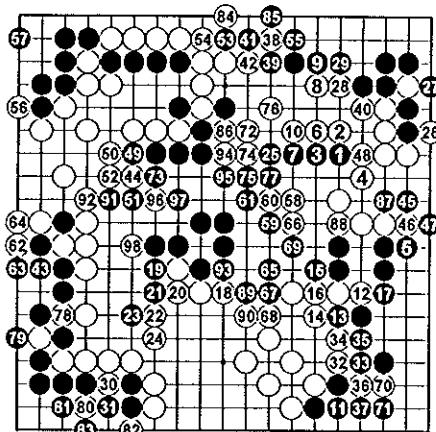


Fig. 2: 101-198

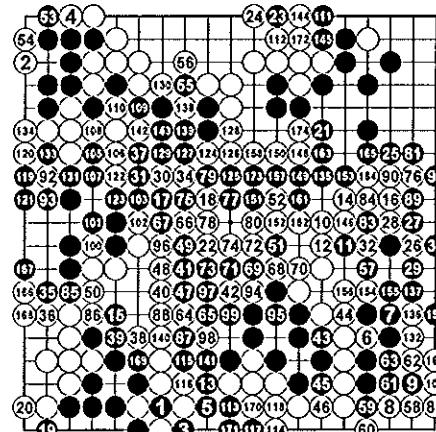
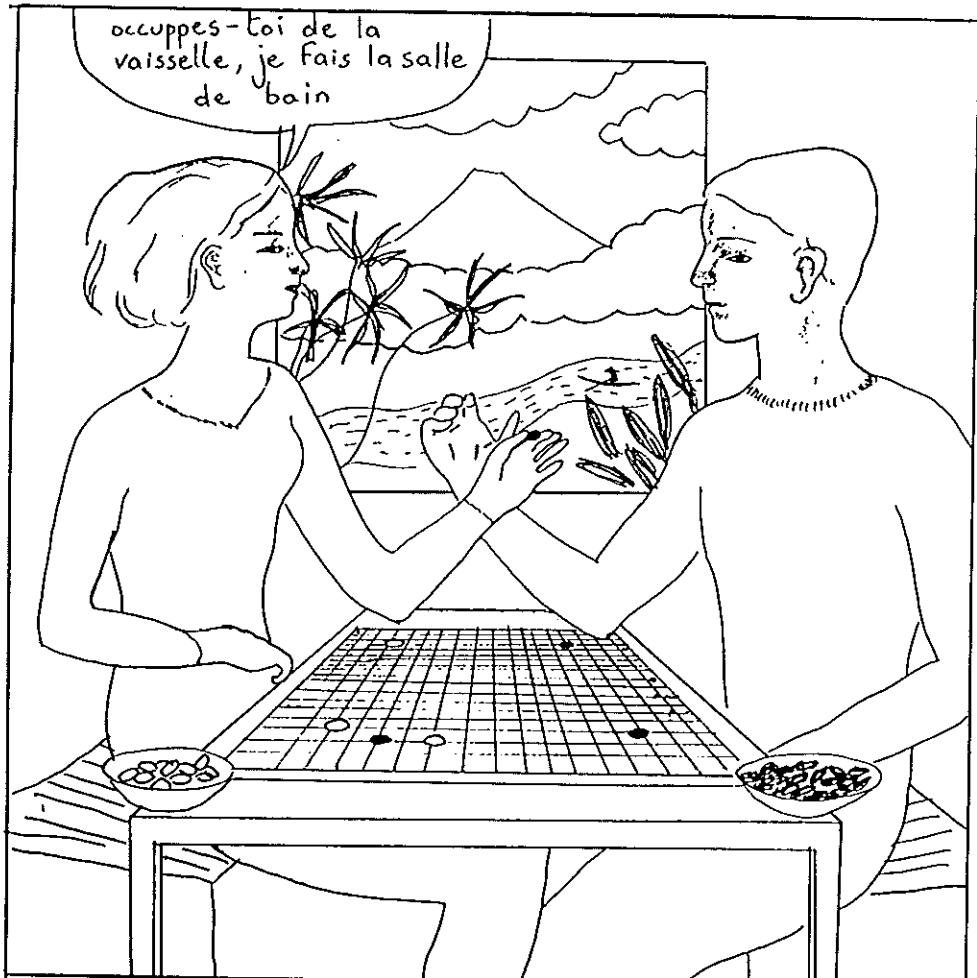


Fig. 2: 101-198
147 op 32, 175 op 92, 176 op 55

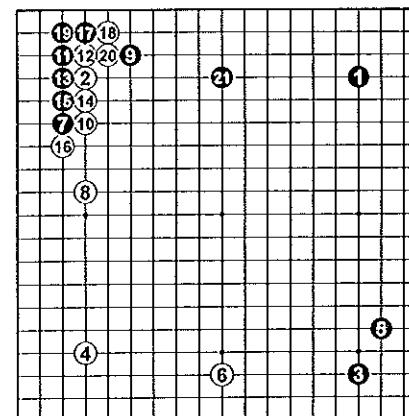




Tornooi:	Meijin League, laatste ronde gespeeld op 5/8/99 Shizuoka, Japan	Zoals vorige keer geldt ook hier weer dat ik niet pretendeer het beter te weten, maar de partij wat wil bijlichten voor andere sukkelaars zoals ikzelf.
Zwart:	O Rissei, Oza	
Wit:	Ryu Shikun	
Resultaat:	Zwart wint met 0.5 punt	

O Rissei is de Oza titelhouder. Hij staat bekend als een krachtige speler, die vaak slechte stellingen weet 'om te keren'. Voor de grote titels heeft hij al een paar verloren matchen tegen Cho Chi Kun achter de rug. Ryu Shikun is een hele sterke speler die, zoals elders te lezen is, deze partij moet winnen om uitdager te worden. Hij is al Tengen en Oza geweest, maar heeft momenteel geen titel.

Ik geef kort commentaar bij de partij en geef wat 'referentiecijfers' bij het late eindspel zodat je kan kijken hoe je het er af brengt (en of ik wel gelijk heb). Voor spelers die de gebruikte terminologie over het eindspel beter willen beheersen, raad ik het uitstekende "Elementary Go Series, Vol.6: The Endgame" aan, van Ogawa en Davies. Laat je echter niet vangen aan het woordje "elementary".



Figuur 1 (1-21)

Figuur 1 (1-21)
Zwart 5: Dit zwarte shimari (hoek-insluiting) door twee stenen van dezelfde kleur 'kijkt' naar links. Zwart zou graag aan de onderkant als eerst spelen, omdat hij dan een diepe mojo kan maken: zet 5 zal al op de 5de rij staan. Wit verhindert dat. In diagram 1 is de rechterkant dringender, omdat het shimari andersom staat.
Wit 8: Een uitbreiding en klemzet tegelijk. Wit heeft nu een 'double wing extension': uitbreiding van de linkeronderhoek in twee richtingen.
Zwart 9: Het alternatief is diagram 1.

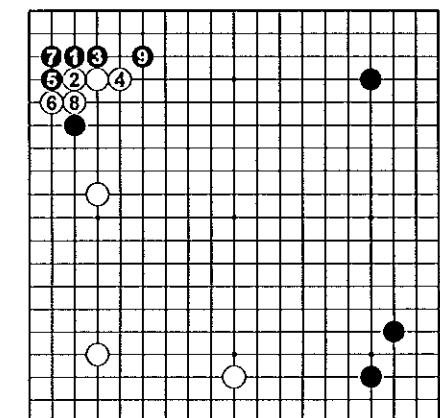
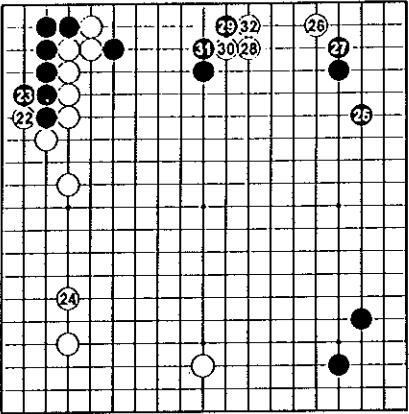


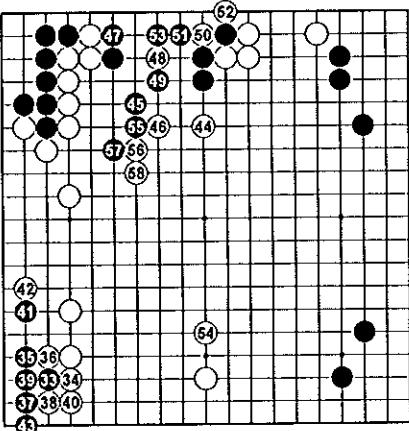
Diagram 1
Zwart 21: Goed uitgebalanceerde zet die verhindert dat de witte muur werkzaam wordt.

Figuur 2 (22-32)
Wit 22: De uitwisseling voor 23 zorgt ervoor dat wit de zet onder 22 met atari kan beantwoorden.
Wit 24: Versterkt de basis van de mojo.
Zwart 25: Zwart speelt tot nu toe meer territoriaal. Deze zet heeft niet de bedoeling onmiddellijk een mojo te maken.
Wit 26: Wit probeert zo te spelen dat de



Figuur 2 (22-32)

muur links enig effect heeft, de hoek van zwart niet te groot wordt en hij zijn mogelijkheden onderaan niet bederft. Vandaar deze zet, die verband houdt met het feit dat 21 op de vierde rij staat.
Wit 32: Wit is voorlopig veilig. Zwart wil niet noodzakelijk punten met de groep aan de bovenrand. Hij pakt nu de laatste hoek van wit aan.



Figuur 3 (33-58)
Wit 38: De diagram 2 variant legt meer de nadruk op de linkerkant. Door de knippunten in de buurt van steen 16 heeft dat minder zin. Zwart zou met zijn groep aan de bovenkant minder problemen hebben, omdat wit bij eventueel opjagen

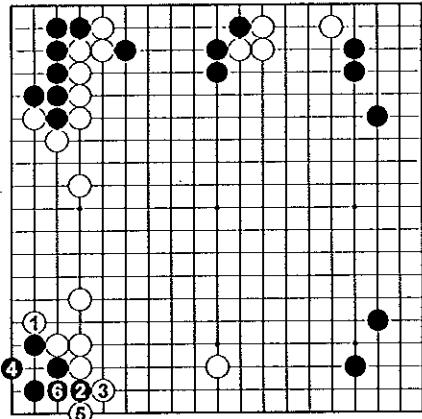
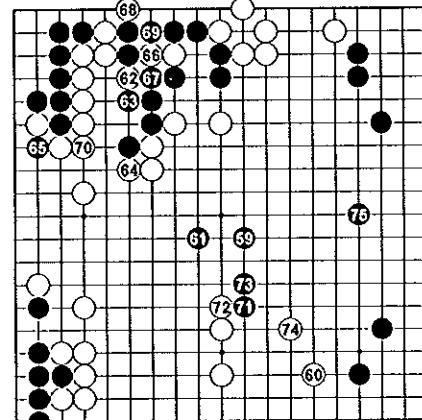


Diagram 2

(richting centrum) zijn eigen gebied zou beschadigen.
Wit 44: Bovenop 41 spelen is sente, maar wit hoopt dit nog voor een ko te gebruiken. 44 en 46 zijn in de goede richting. Wit ontwikkelt zijn potentieel gebied aan de onderkant.
Zwart 55-57: Zwart probeert er voor te zorgen dat nemen van steen 22 niet met atari kan beantwoord worden. Zodoende is de linkerkant momenteel niet interessant.



Figuur 4 (59-75)

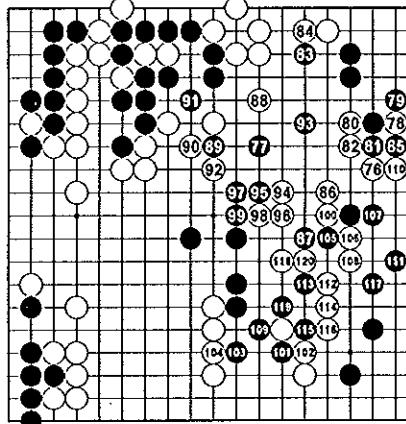
Zwart 59: Deze zet is hoognodig. De nu volgende zettenreeks moet je goed bekijken. In plaats van zijn gebied uit te beschermen, wat noodzakelijkerwijs een terugtrekkende beweging is, maakt wit gewoon elders

potentieel gebied. Denk aan het spreekwoord: op de grens van twee mojo's spelen.

Wit 68 op 69 zou door zwart 68 weerlegd worden.

Zwart 73: Nu kan zwart toch wel aan gebied rechts beginnen denken.

Wit 74: Speelt nog een keertje verder op het kruispunt van twee mojo's, alvorens er echt in te duiken. In verband met de diepe invasie van wit is het belangrijk in het oog te houden dat elke zet die de zwarte boven groep werkelijk van de rechterkant afsnijdt, sente is (zwart moet dan een tweede oog maken). Daarom kan wit vrij diep gaan.



Figuur 5 (76-120)

Zwart 91: Hoogstnodig, zie diagram 3.

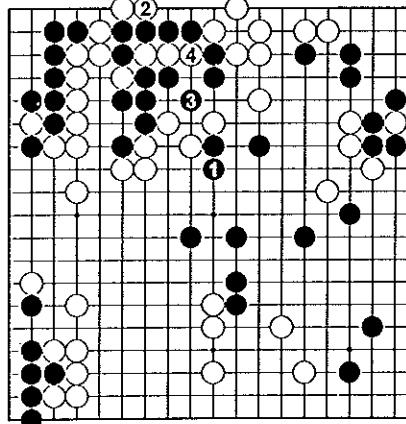


Diagram 3

Zwart 95: Blijft hardnekkig de witte steentjes hinderen.

Zwart 119: De diagram 4 variant werkt niet goed voor zwart.

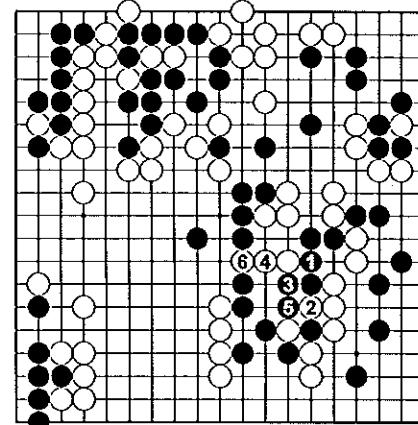
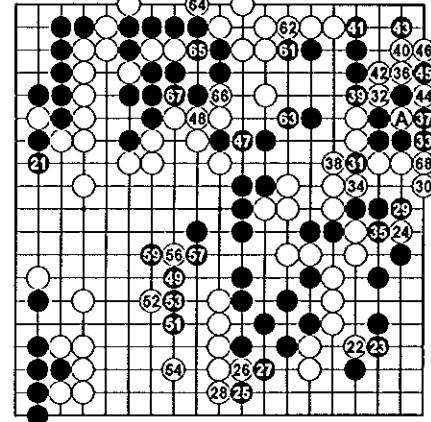


Diagram 4

Figuur 6 (121-168)

Zwart 121: Hele grote eindspelzet.



Figuur 6 (121-168) 50, 58 ko op 44, 55 ko op 45, 60 op A

Zwart 141: De variant in diagram 5 lijkt op het eerste gezicht 'gezonder', maar na wit 6 leeft wit en staat de zwarte hoek op het punt geknipt te worden (en hij heeft maar 1 oog!).
Wit 168: Wat nu rest is een heel spannend eindspel.

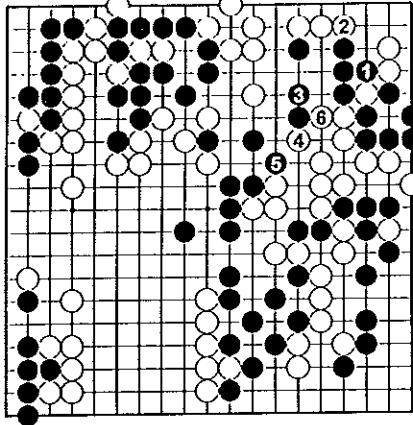
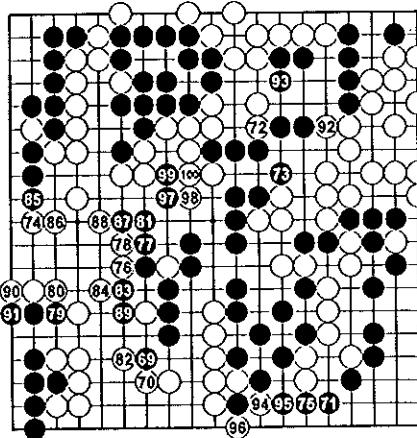


Diagram 5

Figuur 7 (169-200)

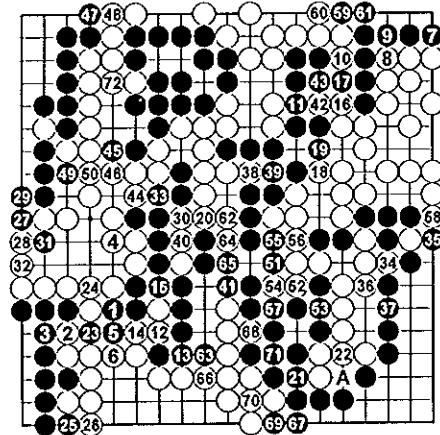
Wit 174: Ik begrijp niet goed waarom wit hier niet de sente zet 179 meeneemt.
Wit 190: Deze zet is sente (zie je waarom?). Na wit 191 zou zwart een puntje minder in de hoek maken, maar wit zou in grote eindigen. De gespeelde zet is dus veel beter.



Figuur 7 (169-200)

Intussen zijn we bij het kleine eindspel aangekomen en we zullen verder proberen weer te geven hoe de zetten stilaan kleiner en kleiner worden. Dit zal de geïnteresseerde lezer in staat stellen na te gaan of hij/zij er iets van begrijpt. De zetten die duidelijk sente zijn zullen we hier niet vermelden.

Wit 194: 8 punten gote,
Zwart 197: niet zo erg groot, maar wel sente
(de steen afknippen zou groot zijn).



Figuur 8 (201-271)

Zwart 205: 5 punten

Wit 206: 2 punten in reverse sente (een zwarte zet op 206 zou in sente 2 witte punten afnemen); berekening van de waarde van de zet $2 \times 2 = 4$. Reverse sente zetten worden met twee vermenigvuldigd om hun waarde bij benadering vast te stellen.
Zwart 207: 2 punten in reverse sente = 4. Steen 152 vangen is vergelijkbaar in grootte.
Wit 218: 3 punten als zwart niet antwoordt, zwart antwoordt omdat 219 2 punten reverse sente = 4 punten waard is.
Zwart 225: 1 punt in sente.

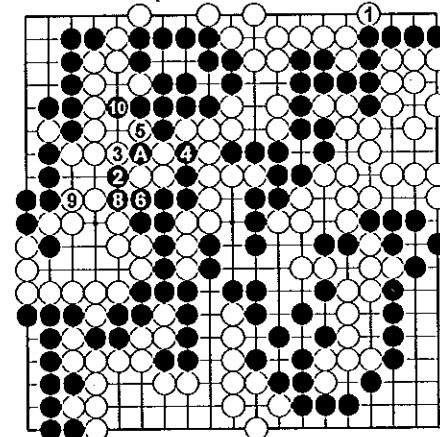


Diagram 6 (7 op A)

Zwart 227: 3 punten; zwart 230 zou 2 punten reverse sente maken, maar de steen die in de partij op 233 komt helpt dan weer, **Wit 244:** verhindert diagram 6, waarin de witte steen hangt en wit op het einde van de partij steen 231 nog moet atari zetten, de waarde van 244 is ongeveer 2 punten, **Zwart 257:** als zwart een witte zet op 257 toelaat, kost dit veel meer dan een punt, omdat wit 268 nog een verder punt rechtsonder dreigt te nemen (op A).

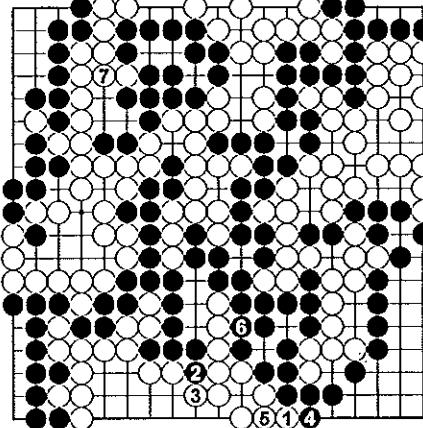


Diagram 7

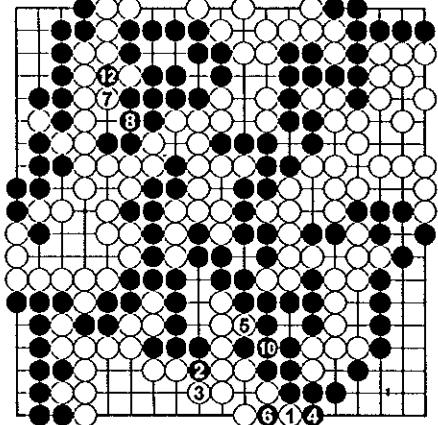


Diagram 8 (9 op 1, 11 op 6)

Wit 258: 2 punten.

Zwart 259: 2 punten.

Wit 262: 2 punten.

Wit 266: ook na andere zetten zoals in diagrammen 7 en 8, verliest wit met een half punt. In diagram 8 kan wit onmogelijk het ko winnen.

Dit moet een frustrerende nederlaag voor wit geweest zijn.
(JB)

Obayashi '99 - zaterdag

Om de Nederlanders te gaan kloppen in eigen huis, daar moet je vroeg voor opstaan. Tenminste als je een go-speler bent, en de plaats van het treffen het Europees Go Centrum is in Amstelveen, waar jaarlijks de Obayashi Cup wordt gehouden. We waren er ons ten volle van bewust dat de vaderlandse eer die dag, behoudens een mirakel, niet door onze Rode Duivels zou worden gered, en dat wij dan maar onze verantwoordelijkheid moesten nemen. Zo riepen de diverse stamhoofden hun krijgers bij elkaar in Louvain-la-Neuve (Gianni en Bernard), Brussel (Jean-Denis, Alain, Eric en Pierre), Antwerpen (Margo en Pieter), Leuven (Leen, Jan en Chris) en Gent (Carla, Erik, Dirk, Tim, en Dieter).

Van voetbal begrijp ik helemaal niets meer, want op die mooie zomeravond gingen de Belgen 5-5 gelijk spelen in "De Kuip", maar dat het Belgisch go in de lift staat buiten kijf. Maar liefst 4 spelers haalden een 4 op 4, en met 45 overwinningen op 16 spelers lag het gemiddelde dicht tegen de 3 op 4. Proficiat aan Dirk, Erik, Eric en Pieter en toch wel een beetje jammer van die opgevulde "dame" in mijn laatste partij. Gevulde dames is lelijke vorm, zo heb ik ooit een prof horen orakelen.

Al dat moois stak natuurlijk de ogen uit, en organisator Erik Puyt kon bij de prijsuitreiking niet nalaten om openlijk ons klassementsysteem in vraag te stellen. Het is me ook niet ontgaan hoe bij de aanvang een slinkse recuperatiepoging werd ondernomen, door Dirk aan te kondigen als "Mallezie, Dirk, Gent, NL". Enige verwarring ontstond overigens omtrent de spelers van de "Greenwich", je weet wel, dat café waar tot laat in de nacht wordt gespeeld, onder het lieftijdig gefluister van de uitbaters. De plaatsnaam "Greenwich, BEL" kon slechts met moeite worden gelokaliseerd, en er werd

geopperd dat deze spelers wegens het verschil in breedtegraad een uur extra bedenkijd zouden krijgen. Maar genoeg triomfantelijke rhetoriek: de Obayashi Cup is vooral een ontmoetingsplaats voor verwante zielen, en de warme glimlach staat dan ook centraal - zeker als we zoveel winnen, heheh. De Belgen deden wat Belgen in het buitenland doen: samenklossen tot de dood erop volgt. Alleen Jean-Denis had in zijn carrière - die teruggaat tot de tijd dat de dieren nog spraken, meneer - al genoeg vrienden gemaakt om de Europese gedachte kracht bij te zetten. Zijn aankondiging werd gestaafd door een compleet verweerd go-shirt, dat hij wellicht een paar keer extra in de wasmachine heeft gestopt om het wat vooruit te laten gaan.

Weinigen hebben dit gemerkt, maar dit jaar hadden ze ook iets nieuws gevonden voor de kinderen van topspelers. Je weet wel, die peuters die jouw groep doodmaken. Zij droegen in plaats van een plastieken badge een elektronisch bordje om de hals, zodat hun klassement elk uur kon worden aangepast.

Het einde van de Obayashi-cup is ook het evenement waarvoor velen eigenlijk gekomen zijn: de prijsuitreiking. Voor wie dat nog niet wist: drie winstpartijen leveren 100 piek op, vier triomfen 200 piek, en de losers zijn bijna allemaal lucky. Dat is te danken aan sponsor Obayashi, een groot constructiebedrijf met een hart voor go. De loterij had dit jaar wel een stevig intellektje, want de leden van de thuis spelende club "Twee ogen" kwamen in grote getale uit de grabbelton, en showmaster Erik Puyt gaf uiting aan het heersende onrechtvaardigheidsgevoel, toen hij met enige aarzeling winnende loten uitreikte aan Guo Juan en Zhao Pei, zo al begenadigde figuren die niet onterecht een finaleplaats hadden veroverd.

Ik moet wel eerlijk zijn en er bij vertellen dat Zhao Pei haar prijs meteen aan een minder fortuinlijke deelnemer heeft geschonken.

De organisatie verliep vlekkeloos, en de mensen die daarvoor zorgden deden zichzelf tekort door het publiek te bedanken voor de massale pre-registratie. Zondagavond stond de hele uitslag al op internet. Als goed een kwestie van efficiëntie is, begrijp ik waarom Nederland er zo goed in is. Met één Japanner, één Chinees en drie Duitsers konden elf Nederlanders (waaronder Guo Juan, de Nederlandse Branko Strupar) de finale stevig oranje kleuren. Vooral de jeugdige blos op sommige Dan-kaken, geeft de structurele voorsprong van onze noorderburen aan. Laten we hopen dat de diverse jeugdprojecten - zoals bijvoorbeeld Brugge en Charleroi - binnenkort ook hier tot een verjulingskuur mogen leiden.

Op het einde wist gastheer Erik Puyt met zijn humoristische invalen geen blijf, wat tot grote hilariteit leidde bij vrienden en sympathisanten, maar tot enige wanhoop bij de mensen die nog driehonderd kilometer voor de boeg hadden. De grootste bewondering wens ik tot slot uit de spreken aan die andere Erik, wiens exploten ik met stijgende verbazing heb gevolgd en die mij ervan heeft overtuigd om het spelletje "Tombraider" en een wijnkelder aan te schaffen.

(DV)

De finalisten: (naam, graad, partijen, overwinningen)

1.Zhao Pei	6d PRC	40+	7+	12+	4+	4
2 Katsura Atsushi	7d JP	31+	29+	9+	5+	4
3 Juan Guo	7d NL	18+	16+	17+	8+	4
4 Dickhut Franz-Josef	6d DEU	20+	26+	11+	1-	3
5 Nijhuis Emil	5d NL	32+	25+	6+	2-	3
6 Kuin Merlijn	3d NL	21+	10+	5-	27+	3
7 Nijhuis Caspar	4d NL	24+	1-	30+	19+	3
8 Gerlach Christoph						

6d DEU	30+	22+	35+	3-	3
9 Groenen Geert					
5d NL	19+	38+	2-	18+	3
10 Eijkhout Michiel					
5d NL	33+	6-	22+	16+	3
11 Wiersma Ruurd					
4d NL	13+	39+	4-	21+	3
12 Janssen Frank					
6d NL	41+	23+	1-	26+	3
14 Claesen Tonny					
4d NL	16-	28+	39+	20+	3
15 Verhagen Rudi					
5d NL	42+	17-	38+	25+	3
17 Liesegang Stefan					
4d DEU	28+	15+	3-	13-	2

(de nummer 16, Erik Kaper, gaf forfait voor de finale)

De Belgen: (plaats, naam, graad, club, overwinningen)

Kim Pierre	1d,	Greenwich,	1
Ramon Jan,	1d,	Leuven,	1
Briessinck Margo	1k,	Antwerpen,	2
Verhofstadt Dieter	3k,	Gent,	3
Dalla Giovanna G.	4k,	LLN,	3
Frank Bernard	4k,	LLN,	3
Hennebaut J-D	4k,	Greenwich,	3
Alain Laurent	5k,	Greenwich,	3
Beyens Pieter	9k,	Antwerpen,	4
Mallezie Dirk	12k,	Gent,	4
Lorrain Eric	13k,	Greenwich	4
Willaert Leen	15k,	Leuven,	3
De Bruyn Erik	16k,	Gent,	4
Huys Chris	15k,	Leuven,	1
Wauben Carla	18k,	Gent,	3
Mallezie Tim	20k,	Gent,	2

Meer kom je te weten op: <http://www.xs4all.nl/~egcc/>

(DV)

3

Partie commentée par Alain Wettach pour le club du «Greenwich» (24/06/99)

Noir : Jean-Denis Hennebert (4-k)

Blanc : Dieter Verhofstadt (4-k)

Komi : 5,5 points

Partie amicale jouée le 17/06/99 au «Greenwich»

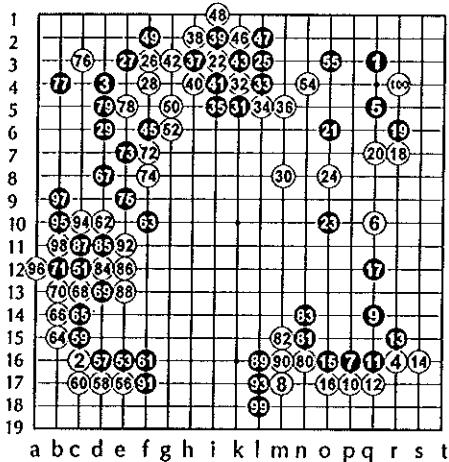


Figure 1 (1-100)

6: meilleur en 26 ou en 43 car le «verrou de coin» noir 1+5 «regarde» plutôt le bord supérieur que le bord ouest

8: OK, prendre 7 en tenaille pour profiter de la présence de 6

9: dangereux, car Dieter pourrait couper ce saut de cheval

(rmq: un saut de cheval se coupe normalement en jouant à la «charnière» (ici en P5) et non en commençant par le coup en diagonal (ici en Q5). Certes, cette coupe n'est pas jouable par l'instant car l'escalier est bon pour noir (cf séquence blanc P5, noir Q5, blanc Q4, noir O5), mais une attaque de coin en 26, un excellent coup stratégique à ce stade de la partie, la rendrait possible.

10: mauvais, caa) la coupe susmentionnée n'est maintenant plus possible

b) blanc risque d'être enfermé dans le coin (cf commentaire ci-dessous)

11: l'alternative noir 16, blanc 12, noir 15, blanc en S4 aurait donné un excellent résultat pour Noir; il enferme Blanc dans le coin en isolant les pierres 6 et 8.

Le coup de la partie n'est certes pas mauvais mais n'isole que la pierre 6.

17: très mauvais ! erreur de direction: si c'est un coup défensif, il n'était pas indispensable, le groupe 7a15 étant assez flexible pour l'instant pour éviter toute attaque dangereuse; si c'est un coup d'attaque, il rate complètement son objectif: le coup 18 est une extension idéale pour Blanc.

Nettement meilleur était Q12 qui attaque la pierre 6 dans la bonne direction (toujours pousser les pierres faibles de l'adversaire vers ses murs).

19: grand dans la mesure où empêche Blanc de glisser dans le coin en S15.

Mais:

a) 22 est également grand (voire plus grand?).

b) localement, il est meilleur de jouer en «111» qui d'une part laisse plus de possibilité d'attaque sur le groupe 6-20 plus tard si Blanc ne défend pas et qui défend d'autre part le coin beaucoup plus solidement (cf possibilité d'un coup blanc en «100»).

23: coup d'attaque beaucoup trop vague; Blanc a 2 portes de sortie: 24 et P9. JDH a perdu dans l'échange 23-24. L'idée d'attaquer est bonne, mais il faut initier l'attaque avec P12 (si alors blanc Q11, noir poursuit avec 23, suivi probablement de blanc P9, noir N8, et Blanc devra alors chercher à vivre petit via blanc R8, noir R7, blanc R9; Noir en profite pour construire au passage une énorme influence)

30: coup calme (lent ?) visant la défense du groupe du bord et préparant une érosion du

bord noir

31: bon: attaque en construisant

32: mauvais: «aji-keshi»: cette coupe ne fait que renforcer Noir sans rien apporter à Blanc

34: Alain est surpris: il s'attendait à l'atari en 35. Cette coupe est clairement abusive.

Après que Noir s'est connecté (cf 37-39), Dieter se retrouve avec 2 pierres lourdes et inutiles (34-36)

37-39: joli «tesuji» classique pour connecter toutes les pierres noires localement

44: beaucoup trop lent: il faut sortir en jouant 45 ou 52 !

45: meilleur en 46

50: un coup inutile : le groupe est déjà vivant (50 et G19 sont «mias»: si noir joue l'un, blanc joue l'autre)

51: excellent !

52: à nouveau trop lent. La partie devient favorable à JD.

57: correct ! 91 (suivi de 58 et 61) aurait été une erreur car Noir aurait construit un mur tourné vers le bord sud où il ne peut pas espérer faire un gros territoire (Blanc y est déjà solidement installé)

60: correct : 91 aurait été dangereux à cause de la possibilité de la coupe en 60 (qui lance un combat local complexe dans lequel la présence de la pierre 51 joue un rôle crucial (étudiez les variations vous-même si vous le souhaitez)

61: excellent :

a) avec le coup de forme normal dans cette position (D6), Noir aurait été «surconcentré» vu la présence de la pierre 51

b) 61 limite tout développement important potentiel de Blanc sur le bord sud

A ce stade, JDH est clairement en avance:

1. tous ses groupes sont stables

2. la «balance des territoires» est encore en équilibre à ce stade, mais seul JDH a des perspectives d'accroissement territorial important (sur le bord ouest).

Faisant ce raisonnement, Dieter décide de jouer «hard» pour renverser le courant de la partie et tente avec...

62: une invasion un peu abusive, mais Dieter a estimé à juste titre qu'un coup calme d'érosion en F10 ou G10 (auquel Blanc répondrait en 62) donnerait définitivement trop de points sûrs à JDH.

63: correct : Les coups E8 ou E9 (proposés par le public lors du commentaire public d'Alain) sont trop mous : Dieter sortirait trop facilement sa pierre d'invasion (avec 63 si E8, avec E11 si E9) en ayant bouffé un gros morceau du territoire noir sans que celui-ci gagne quoi que ce soit (si ce n'est être surconcentré !).

64: Dieter ne voit pas comment continuer avec sa pierre d'invasion à ce stade (par ex. s'il essaie de la sortir en jouant 92, Noir l'enferme avec 138). Dès lors, il décide intelligemment d'attendre un moment plus propice (un truc à retenir !) et joue les gros coups d'érosion 64 et suivants.

67: en 70 impérativement !

71: losing move ! : totalement abusif à cause de la coupe en 84 qu'il fallait protéger. Noir avouera après la partie n'avoir envisagé que la coupe en D6 (à laquelle il aurait répondu en E6)

De 72 à 83, le coup le plus important de la partie est de loin 84: celui qui y joue gagne normalement la partie !!

72 et 73: 2 coups idiots et quasi « dame ». En «84» évidemment !

80-82: Blanc prépare la coupe en 84

84: enfin !!

85: dangereux car le groupe noir du bord sud est maintenant virtuellement mort !

89-91: coups désespérés pour le faire vivre malgré tout

92: Dieter loupe le coup de grâce qui passait par un coup en H4 qui aurait probablement tué le groupe noir du bord. Au pire, il serait sorti de la séquence avec l'initiative et aurait donc eu le temps de jouer en 92

93 : maintenant le groupe noir vit...en faisant des points ! JDH limite miraculeusement les dégâts

94 et suivants: mais bien sûr Dieter en prend bien plus encore et capturant les 4 pierres.

A ce stade, Dieter est totalement revenu dans la partie (qui est maintenant serrée)...

Figure 2 (101-144)

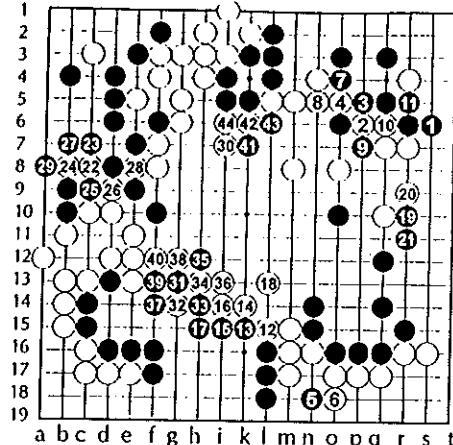


Figure 2 (101-144)

102-104: «aji-keshi» : maintenant le coin noir est définitivement sûr

109: losing move bis: ce coup perd l'initiative puisque Noir est obligé de revenir protéger en 111 (accessoirement, même

«sente», c'est un horrible «aji-keshi») 1
112 et suivants : maintenant, Dieter profite de l'initiative pour prendre la partie en main en entourant un vaste territoire central grâce à une série de coups forçant ponctués de 2 beaux «tesuji».

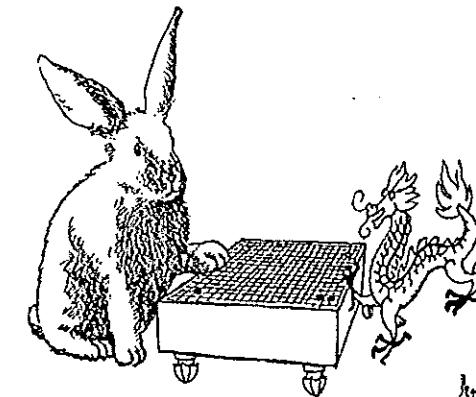
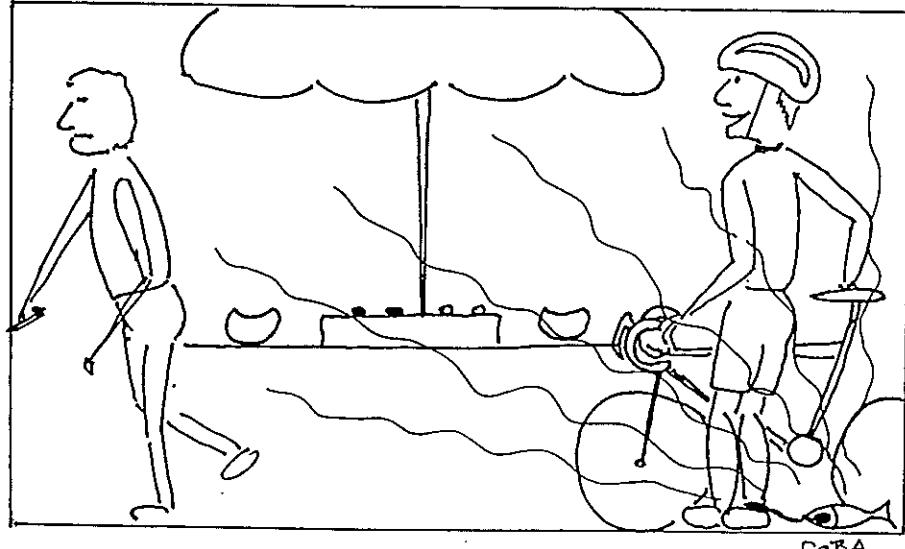
122 : «tesuji» n° 1 permettant de couper les pierres en sente 75 et 63
132-134 : «tesuji» n° 2 permettant de fermer le centre à noir en sacrifiant une pierre

La partie est notée jusqu'au coup 145. A ce stade, Dieter a 10-15 points d'avance (compte tenu du «komi»).

(pour la petite histoire, profitant du relâchement de Dieter, JDH profitera de l'
«aji» des pierres 141-143-21-109 pour transformer le centre en territoire noir () et revenir à son tour dans la partie.

Dieter l'emportera néanmoins finalement, de justesse (2,5 points) mais méritoirement). (JDH)

DIETER IS BACK FROM PORTUGAL.



26th London Open Go Congress

The tournament runs from 31 December 1999 to 3 January 2000, and is held at the Highbury Roundhouse (71 Ronalds Road, London N5). Please remember this is the Millennium and so you are advised to book your transport and accommodation as early as possible!! Full details of the tournament are on the BGA website: <http://www.britgo.demon.co.uk>.

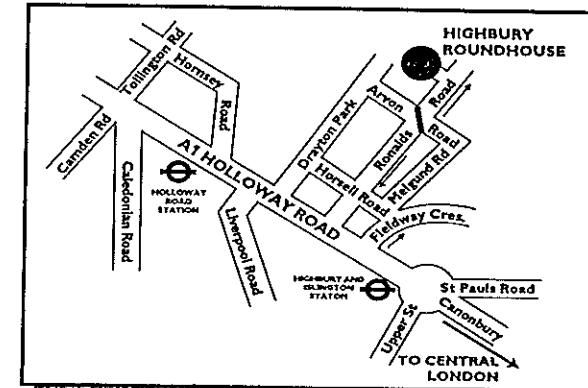
Key points are: Registration from 18:00 on 30th to 10:00 on 31st; Rounds start at 10:30 except for 1st when we start at 12:00. We will have an Indian meal to see in the New Year, and the closing ceremony is scheduled for 18:30 on 3rd January 2000.

Please communicate your entries or enquiries to Geoff Kaniuk via:

E-MAIL: geoff@kaniuk.demon.co.uk.

PHONE/FAX: +44 181 874 7362.

POST: 35 Clonmore Street, London SW18 5EU, United Kingdom.



C'ETAIT IL Y A... (14)

Il y a 20 ans

Monde

Le jeune Cho Chi Kun (22 ans) remporte pour la seconde fois, 3 ans après sa victoire dans le "Oza", un des 7 titres japonais important: le "Gosei" (Cho-Otake 3-0).

La Fédération taïwanaise de Go, forte de 600.000 membres, crée un système de joueurs professionnels, encore embryonnaire à ce jour (4 pros).

Europe

Le championnat d'Europe se déroule en RFA, en présence, parmi d'autres pros, du champion coréen Cho Hun-hyun ! Tous les grands favoris sont présents: Mattern, Schlemper, le champion sortant Hasibeder,... Un outsider, Robert Rehm, est néanmoins à deux doigts de causer la surprise: alors qu'à 2 rondes de la fin, il avait 2 points d'avance sur le peloton, ses nerfs craquèrent brutalement et il se fit rattraper "in extremis" par Mattern et Schlemper (18 ans).

Dans le mini-tournoi de départage, Rehm fut battu par ces derniers qui s'affrontèrent donc dans une partie décisive (que nous avons commenté voici quelques années dans un "Belgo" en tant que symbole de la confrontation entre l'ancienne génération, incarnée par Mattern, 7 fois champion d'Europe entre 1965 et 1975, et la génération montante des p'tits jeunes). L'Allemand gagna néanmoins cette rencontre (et partant son 8ème titre européen !) suite à l'abandon du Jeune néerlandais qui avait pourtant une position gagnante d'après les observateurs. Derrière ce trio, le vétéran Max Rebattu termine 4ème, suivi de Van Zeist et de Mac Fadyen, alors que Hasibeder déçoit en ne terminant que 10ème...

Il y a 10 ans

Monde

La 2ème coupe Fujitsu voit les 2 mêmes finalistes que l'année précédente s'affronter, à savoir Rin Kai-Ho (vainqueur de Suh Bong-su en 1/2 finale) vs. Takemiya (vainqueur de Cho Hyun-hun). Et comme cette année-là, c'est ce dernier qui l'emporte, prolongeant ainsi son titre de champion du monde (version japonaise).

En Chine, le développement rapide du go professionnel conduit à l'apparition de 2 nouveaux titres. Le "Pro Best Ten" est remporté par Nieh Wei Ping devant Liu Xiao-Guang et le "Qiwan" ("Roi du Go") l'est par Qian Yuping.

Le champion mondial des jeunes (tournoi joué à Singapour) est le Coréen Kim Man-su ("4-d") vainqueur en finale d'un 1-d pro chinois. Comme l'année passée, le tchèque Nechanicki (17 ans, 5-d) est l'auteur d'une jolie performance en terminant 4ème.

Europe

Le dernier tournoi comptant pour le circuit des Grands Prix avant le championnat d'Europe est Varsovie. D'un tableau particulièrement relevé émerge le Russe Viktor Bogdanov (6-d) devant l'Autrichien Manfred Wimmer (6-d).

En des temps moins troublés qu'actuellement, le championnat d'Europe se déroule à Nis dans le sud de la Yougoslavie (environ 240 participants).

Pour la 1ère fois depuis 1984, il s'agit d'un tournoi "open" auquel peuvent prendre également part les forts Orientaux, parmi lesquels le grand favori le Coréen Yoo Jong-Su.

Or, ce dernier, ô surprise, ne termine pas vainqueur mais seulement 4ème: il est battu

par l'une des meilleures joueuses japonaises, Nakamura (3ème), par le vainqueur final, un 7-d Japonais, Sogabe et enfin par un...Européen, notre bon vieux Robert Rehm qui avait fait parlé de lui dans le championnat d'Europe de 1979.

L'Européen le mieux classé (2ème) et à ce titre, champion d'Europe, est le Britannique Mac Fadyen (pour lequel c'est déjà le 4ème sacre européen). A noter que Yoo retrouvera ses sensations habituelles en remportant invaincu le tournoi du week-end.

Par ailleurs, le championnat d'Europe clôture la saison des "Grands Prix". L'édition 89-90 est dominée en surclassement par Yoo Jong-Su (108 pts). Pas étonnant: le diabolique Coréen qui s'apprête à retourner définitivement dans son pays natal, a, championnat d'Europe mis à part, remporté les 6 tournois européens auquel il a pris part cette saison ! Ses dauphins sont loin (2. Mac Fadyen (71 pts), 3. Frank Janssen (36 pts).

Yoo joue (et bien sûr remporte) son dernier tournoi en Europe à l'occasion d'un tournoi parallèle organisé à l'occasion de la 1ère partie du "Meijin-sen" (Rin-Awaji) joué mi-septembre à Londres.

Je vous ai certes beaucoup parlé de Yoo mais maintenant, vous en êtes quitte. Enfin, presque car je voudrais encore dresser son impressionnant bilan européen: durant son séjour de 7 ans, Yoo n'aura perdu qu'une quinzaine de partie (sur 500 jouées ?) et seuls 3 joueurs auront réussi à le battre plus d'une fois: Ronald Schlemper (dans un duel de prestige en 9 parties, richement sponsorisé par une compagnie d'assurance néerlandaise, que le Batave perdit... 2-7 !), André Moussa et Robert Rehm ! (de retour au pays, Yoo a ouvert une école de go à Séoul et a conquis voici 3-4 ans un second titre de champion national amateur).

Passage de témoin parfait: le petit tournoi d'Utrecht du mois de juin (50 p.) passera

dans l'Histoire comme le premier tournoi remporté en Europe par Guo, naturellement invaincu malgré un handicap de 2 pierres.

Belgique

En octobre, le "Belgo" renait de ses cendres après une interruption d'un an et ce sous la guidance de 2 nouveaux rédacteurs en chef: Frank Segers et Dominique Debilde. Ce numéro 16 (32 pages) est fort réussi dans l'ensemble.

Le classement national est toujours dominé par les mêmes têtes qu'en 1988: Marc Ginoux, unique "dané" de la terre belge, les frères Wettach, Vincent Lemaître et Pierre Sevenants (1-k). Mais plus loin se profilent des joueurs en progrès tels Jan Bogaerts (3-k) et Alain Vandersteen (alias Ducailou) (4-k).

Quelques résultats de tournois pour notre rubrique "ces Belges du bout du Monde": 4 Belges à Nis: les 2 frères Wettach, Pierre Sevenants et encore Vandersteen (résultat d'ensemble moyen - 5 sur 10 -, comme d'ailleurs ceux de 4 autres Belges à Eindhoven (A Wettach, Dusausoy, Wong + ?).

(JDH)

Comparer les classements amateurs dans le monde: mission impossible?

D'une région du monde à l'autre, l'évaluation de la force d'un même amateur peut varier sensiblement.

Traditionnellement, les niveaux coréens et chinois sont plus « costauds » que les niveaux européens, alors que les Japonais et Américains nous paraîtront au contraire surévalués. Enfin, plus récemment, on a vu l'émergence d'Internet sur lequel co-existent plusieurs serveurs ayant chacun leur norme, mais dont le plus fréquenté (IGS) présente la particularité d'être plus rigoureux qu'un hiver lapon.

Ceci peut être visualisé dans le tableau de correspondance ci-joint :

Europe (*)	1-dan
Japon	3-dan
Corée	2-kyu
Chine	1-kyu
Continent américain	3-dan
IGS	2-kyu

(*) remarque: il semble justifié de considérer l'Europe comme un seul bloc depuis l'existence d'un classement uniforme EGF (et grâce à la quantité d'échanges internationaux): les niveaux européens se sont fortement harmonisés avec le temps. Et même si certaines disparités existent encore, le temps des 1-kyu néerlandais écrasant des 3-d anglais comme il y a 10-15 ans est probablement révolu.

Mais justifions le titre de cet article est affirmant que ce tableau n'est qu'une grossière approximation, mais qu'il est impossible d'être plus précis.

En effet

1. dans les pays asiatiques susmentionnés « un 1-d peut en cacher un autre »; vu le

nombre de joueurs (environ 8 millions d'amateurs par pays !), il n'y a pas de classement national. Dès lors, même entre deux joueurs d'une même nationalité et de même force nominale, il peut y avoir jusqu'à 4 pierres de différence selon qu'ils jouent dans un club ou dans une région où les niveaux sont « forts » ou « faibles ». Ainsi, par exemple, un 1-d amateur de Pékin (où l'on considère qu'il y a plusieurs dizaines de joueurs de force pro !) jouera sans handicap contre un 5-d d'une province excentrée. Il en va de même en Corée et au Japon.

2. Au-delà de cette raison première, certaines particularités locales, dont vous trouverez quelques exemples seulement ci-dessous, compliquent encore la comparaison:

- au Japon et en Corée (en Chine, je ne sais pas), il est possible d'acheter un diplôme de « dan ». Ainsi, certains PDG japonais afficheront fièrement un diplôme de 5-d derrière leur bureau même s'ils ne connaissent que les règles du jeu)

- en Corée, il y a deux systèmes de classement parallèle : l'un correspondant à peu près au système européen (en plus "costaud", cf supra) et un autre dans lequel un 1-kyu correspond à un « quasi-pro » c-à-d à un 6-d amateur ! Ce système est toutefois en perte de vitesse et la plupart des Coréens connaissent leur niveau dans les 2 systèmes.

- en Chine, il n'y a pas de distinction claire pro vs. amateur et donc parfois, on ne sait pas à quoi s'en tenir. Un exemple concret: Chang Hao, "3-d", fut champion du monde amateur en 1992. Et même quand elle existe, un fort amateur/faible pro peut faire des "aller-retour" entre statuts pro et amateur. Un "hint": en général, les niveaux 1-d à 4-d correspondent à des niveaux amateurs et 5-d à 9-d, à des niveaux pro.

3. Enfin, la comparaison des niveaux nationaux des meilleurs amateurs se double d'une difficulté d'un autre ordre qui ne concerne pas uniquement la Chine: l'absence de consensus sur le lien entre niveau amateur et niveau pro.

En Europe, le consensus actuel est le suivant:

a) le niveau ("rank") amateur le plus élevé est 7-d

b) un 7-d moyen (celui dont le "rating" est de 2700 pts dans le classement européen) est de la force d'un 1-d pro; un 7-d fort (ex: Guo: + 2760 pts) vaut 3-d pro.

Ceci constitue une référence objective de comparaison à partir de laquelle tous les niveaux amateurs peuvent être déterminés par cascade jusqu'au débutant !

Or, actuellement, comme un niveau 5-d américain ou japonais équivaut à un 3-d européen, les meilleurs amateurs de ces pays

jouent là-bas comme 8-d ou 9-d. Imamura, 3 fois champion du monde, joue même comme... 11-d dans son club tokyoïte ! (nb: dans l'échelle américaine, le "rating" de 23 joueurs dépassent 800 et le n° 1 est à 940 soit 9-d moyen, mais le "rank" est plafonné à 7-d).

Tout cela fait un peu désordre et il faudra encore bien des années avant qu'une éventuelle harmonisation se réalise (qui sera peut-être facilité par IGS ?). (JDH)

Advertentie

Publicité

Tiende (!) GO-Tornooi Leuven

Het tiende Leuvense Go-tornooi vindt plaats op 22 en 23 januari 2000 in café "De Spuye", Tervuursevest 101, 3000 Leuven (naast de GB). De tiende uitgave wordt gevierd met extra prijzen en activiteiten !

Formule:

Vijf ronden MacMahon, 75 minuten per persoon, zonder byo-yomi. Als de sterke-verschillen te groot zijn, wordt er met een (beperkte) voorgift gespeeld.

Inschrijvingen:

400 Bf; -13 kyu: 300 Bf; Voorinschrijvingen (voor 19/1): 300 Bf. Om het welkomstgeschenk te ontvangen en kans te maken op de extra prijzen is voorinschrijven noodzakelijk !

Logies:

Logies bij spelers thuis zijn beperkt. Slaapzak en matras meebrengen.

Tijdschema:

Zaterdag: 11-12u. : inschrijven

12.30u : 1e ronde

15.30u : 2e ronde

Zondag: 10.15u : 3e ronde

13.00u : 4e ronde

15.30u : 5e ronde

18.00u : Prijsuitreiking !

Inlichtingen en inschrijvingen:

Frank Segers (32)-(0)16 89.04.45

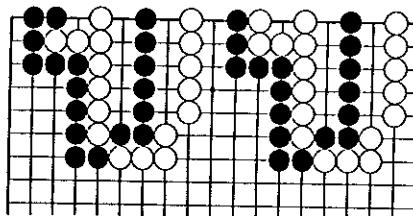
e-mail: frank.segers@vrt.be

Johan Segers (32)-(0)16 20.66.23

e-mail: johan.segers@wis.kuleuven.ac.be

Vrijheden Tellen (3)

Vanaf nu bekijken we gevechten waarbij groepen met ogen zijn betrokken. In dit deel bekijken we gevechten tussen een groep met één oog en een andere zonder ogen. Het referentiediagram toont twee gevechten die er behoorlijk gelijkaardig uitzien. Het geval links is van het type dat we in het vorige deel bekeken: geen ogen en twee of meer binnenvrijheden. Het gevecht aan de rechterkant lijkt misschien bijna identiek: Wit heeft hetzelfde aantal vrijheden en Zwart ook. Niettemin is de situatie zeer



Referentiediagram

verschillend. De witte groep aan de rechterkant heeft een oog, dat wil zeggen: een punt dat volledig omringd is. Dit is een nieuw type gevecht met verschillende eigenschappen. Laten we het onderzoeken.

Type 3 gevechten: Eén oog tegen geen oog

In Diagram 1 kan Zwart niet in het oog spelen op 1. Dit is niet alleen onverstandig, zoals in het geval van eerst op binnenvrijheden te spelen dat we in het vorige deel bespraken, het is bovendien tegen de regels van het spel. Zwart 1 is een illegale zet.

Zwart kan alleen met zijn laatste zet in het oog spelen, wanneer het vangen van stenen hem genoeg vrijheden geven aan het einde van

zijn beurt. Op die manier kan Zwart de witte stenen vangen door eerst op alle andere witte vrijheden te spelen en uiteindelijk in het oog, zoals te zien is in Diagram 2. Maar om dat te doen, moet Zwart op alle witte binnenvrijheden spelen. Wat gebeurt er wanneer hij niets doet? Leeft hij in seki als hij Wit eerst laat spelen?

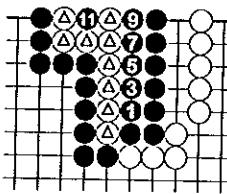


Diagram 2

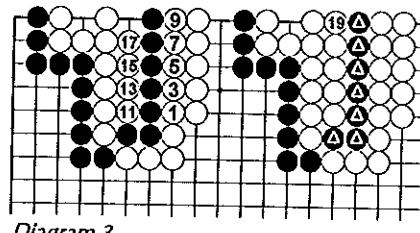


Diagram 3

Diagram 3 toont dat Wit de buitenvrijheden van Zwart kan opvullen en dan verdergaan met de binnenvrijheden. Wanneer Zwart achterover leunt en niets doet, gaat zijn groep dood. In een gevecht waarbij de ene zijde een oog heeft en de andere niet (type 3 gevecht) kan de positie nooit seki worden. Het is een gevecht tot de dood en een kant moet onvermijdelijk verliezen. Aangezien de enige manier voor Zwart om te winnen impliceert dat hij alle binnenvrijheden moet opvullen om in het oog te spelen, tellen alle binnenvrijheden voor de groep met het oog (in dit geval Wit); er zijn geen vrijheden voor de andere groep (hier Zwart). Dit is een van de redenen waarom ik niet hou van de term 'gemeenschappelijke vrijheden' en hen 'binnenvrijheden' noem. Ze zijn helemaal niet gemeenschappelijk. Ze behoren allemaal toe aan de ene kant en geen van hen behoort toe aan de andere kant. Dit is

een belangrijk fundamenteel principe, waar vele spelers zich min of meer vaag van bewust zijn, maar dat ze niet behoorlijk begrijpen en toepassen.

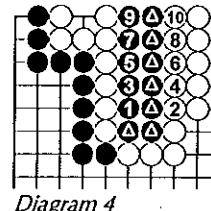


Diagram 4

Zwarts enige kans is dus om alle binnenvrijheden op te vullen terwijl Wit zijn buitenvrijheden opvult. In dit geval verliest Zwart echter, zoals Diagram 4 toont. In Diagram 5 heeft Zwart een extra buitenvrijheid (A).

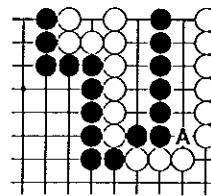


Diagram 5

Deze keer kan Zwart winnen wanneer hij eerst speelt. En als Wit eerst speelt, kan hij winnen door een buitenvrijheid op te vullen. De positie is dus onbeslist. Diegene die eerst speelt, wint. De positie kan geen seki worden.

Diagram 6: laten we de vrijheden in dit gevecht tellen. Zwart heeft zeven buitenvrijheden.

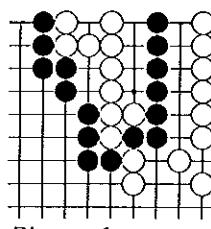


Diagram 6

Dat is alles wat hij krijgt: tel niets van de binnenvrijheden mee voor de kant zonder oog. Zwart heeft dus geen elf vrijheden. Wit telt zijn buitenvrijheden, alle binnenvrij-

heden en de vrijheden in het oog. Dat is twee plus vier plus één, of zeven. Beide kanten hebben hetzelfde aantal vrijheden, dus de positie is onbeslist. Diegene die eerst speelt, wint. De positie kan geen seki worden.

Een oog hebben wanneer de tegenstander

er geen heeft, kan een enorm voordeel opleveren. Je kan alle binnenvrijheden meetellen en bovendien is, zoals we later zullen zien, een groot oog veel vrijheden waard. De kant met het oog is de favoriet om het gevecht te winnen. Als het aantal binnenvrijheden echter beperkt is, en het oog is klein, dan win je niet zoveel. In Diagram 7 zijn beide posities beslist. Aan de

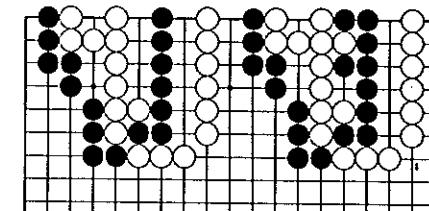


Diagram 7

linkerkant is Zwart dood; aan de rechterkant is Wit dood. Een oog hebben is zeker een voordeel, maar garandeert nog niet dat je het gevecht wint. Let op met gezegdes als: "Ogen winnen semeais". In de praktijk wint de kant met het oog vaak, maar hij leeft niet onvoorwaardelijk, zoals de favoriet in een type 2 gevecht. Het is een gevecht tot de dood dat hij kan verliezen.

Tot nu toe is dit type gevecht redelijk simpel. In echte partijen lezen vele spelers ze echter verkeerd. Het is verleidelijk om binnenvrijheden mee te tellen, ook als je groep geen oog heeft.

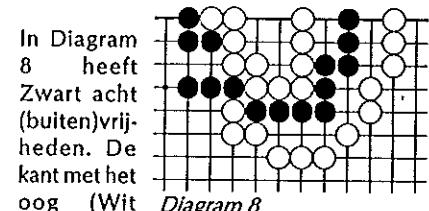


Diagram 8

In Diagram 8 heeft Zwart acht (buiten)vrijheden. De kant met het oog (Wit hier) telt zijn buitenvrijheden, alle binnenvrijheden, en de vrijheden in zijn oog. Dat is dus één plus twee plus wat het oog waard is. Hoeveel denk je? De rest van dit deel bekijkt hoe je de vrijheden in een oog telt.

Hoeveel vrijheden heeft een oog?

Diagram 9: een oog dat 1 punt op het bord omringt, heeft een vrijheid

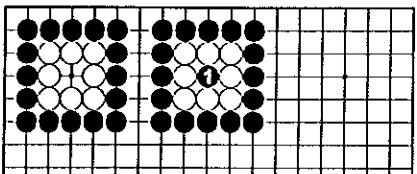


Diagram 9

Diagram 10: een oog dat twee punten op het bord omringt, heeft twee vrijheden

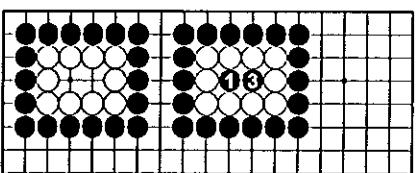


Diagram 10

Diagram 11: hier omringt Wits oog drie punten gebied. Wanneer Wit eerst speelt, kan hij twee ogen maken. De groep leeft dan, dus er is geen manier waarop Zwart de groep kan vangen.

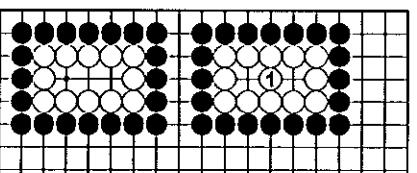


Diagram 11

Diagram 12: wanneer Zwart eerst speelt, moet hij op het juiste punt spelen; op het middenste punt spelen reduceert de oogruimte tot 1 oog.

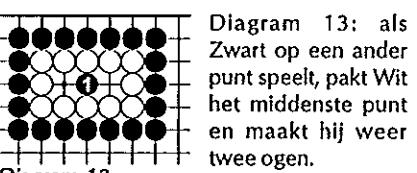


Diagram 12

Diagram 13: als Zwart op een ander punt speelt, pakt Wit het middenste punt en maakt hij weer twee ogen.

Diagram 14: Er zijn drie zetten nodig om een oogruimte van drie punten te vangen.

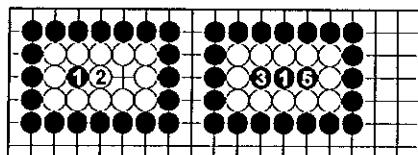


Diagram 13

Diagram 14

Diagram 15: de vorm van het oog heeft geen invloed op het aantal vrijheden, behalve in sommige gevallen die we later zullen zien. Een gebogen driepunts oogruimte heeft precies hetzelfde aantal vrijheden als een rechte.

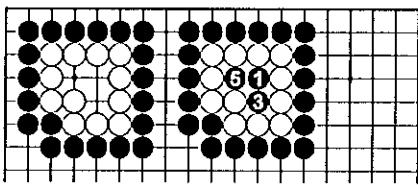


Diagram 15

Diagram 16 toont een aantal voorbeelden van vierpunts oogruimten. Wanneer de vier punten samengepakt liggen in een vierkant, dan kan Wit ze niet met een zet in twee ogen verdelen. Hij zou twee zetten na elkaar moeten doen om twee ogen te maken. De piramidevorm heeft een centraal punt en dit

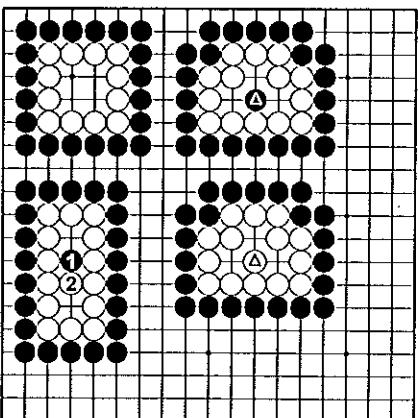


Diagram 16

is het vitale punt voor beide spelers. Zwart moet beginnen met een zet op dit entrale punt om de oogruimte tot een oog te reduceren. Zoniet speelt Wit daar en leeft hij. Een rechte vierpunts oogruimte leeft. Zelfs als Zwart eerst speelt, kan Wit twee ogen maken en is er geen gevecht.

Diagram 17 toont dat Zwart een vierpunts oog kunnen vangen in vier zetten, als Wit niet terugvecht tenminste. Maar dat is niet het beste wat Wit kan doen: hij kan er meer vrijheden uithalen.

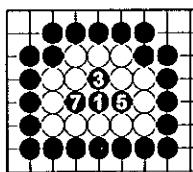


Diagram 17

Diagram 18a: wanneer Zwart met 5 atari geeft, moet Wit de zwarte stenen vangen met 6. Dit geeft Wit een driepunts oogruimte. Zwart speelt het vitale punt met 7 en

vangt dan na nog twee zetten (9 en 11). Hoeveel zetten heeft hij uiteindelijk nodig gehad? Niet zes (1, 3, 5, 7, 9 en 11). We

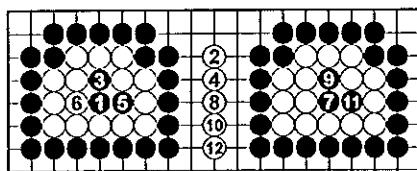


Diagram 18a

tellen alleen die zetten die Wit niet beantwoord heeft, dus wanneer hij kon terugvechten door op zwarte vrijheden te spelen in het gevecht. Wit heeft hier 5 met 6 beantwoord. Dus Wit heeft maar vijf keer de mogelijkheid gehad om elders te spelen (2, 4, 8, 10 en 12). In de posities van Diagram 18b houden we geen rekening met de uitwisseling van A voor B in de reeks Zwart 1, Wit 2, Z3, W4, ZA, WB, Z5, W6, Z7, W8, B9, W10. Er zijn dus vijf zetten nodig om een vierpunts oogruimte te vangen.

Wit 6 in Diagram 18a, waarmee hij binnen zijn eigen oog speelt wanneer hij in atari is,

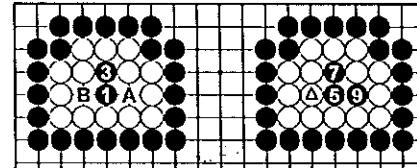


Diagram 18b

maximaliseert het aantal vrijheden van Wit. Te vroeg binnen je eigen oog spelen, dit wil zeggen wanneer je niet in atari bent, is een ernstige fout. In Diagram 19 is Wit 2 min drie vrijheden waard. Het reduceert Wits oogruimte tot een driepunts oogruimte waarin al een steen ligt.

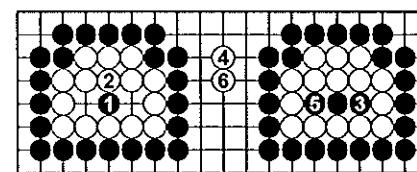


Diagram 19

Ga zelf na dat Wit voor kleine oogruimtes (een, twee en drie punten) zijn aantal vrijheden niet kan opdrijven door de stenen te vangen die Zwart er binnenin speelt. Het is handig om te onthouden dat voor kleine oogruimtes het aantal vrijheden gelijk is aan het aantal punten dat de oogruimte omringt.

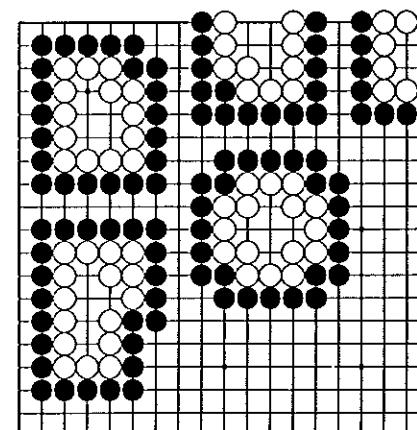


Diagram 20

Ogen die vier of meer punten omringen hebben meer vrijheden dan dat aantal. Ze worden respectievelijk kleine en grote genoemd. Deze namen zijn niet alleen zomaar beschrijvingen: kleine en grote ogen hebben verschillende eigenschappen en het type oog bepaalt het type gevecht, zoals we in latere delen zullen zien.

Diagram 20 toont voorbeelden van vijfpunts oogruimten. Als Wit eerst speelt, kan hij in elk van deze gevallen twee ogen maken. Zwart moet op het centrale punt spelen om dit te voorkomen, de oogruimte te reduceren tot een oog en er een gevecht van te maken. In een van de posities leeft Wit al: compacte oogruimtes zijn slechter om ogen te maken dan lange. Bekijk de andere vijfpunts oogruimtes voor jezelf.

Hoeveel zetten zijn er nodig om een vijfpunts oogruimte te vangen? Diagram 21 geeft het antwoord. Wit kan zijn aantal vrijheden verhogen door elke keer wanneer hij in atari is de zwarte stenen te vangen.

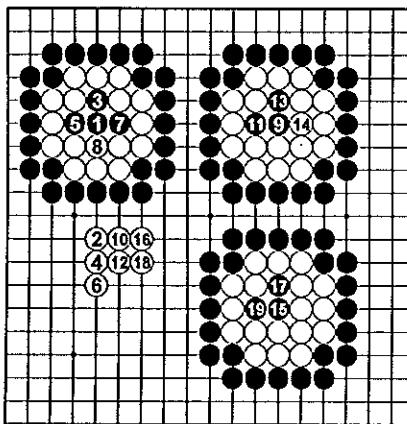


Diagram 21

Wit krijgt acht zetten elders. Als we de beantwoorde zetten negeren (Z7 en Z13), moet Zwart acht zetten spelen: 1, 3, 5, 9, 11, 15, 17 en 19. Er zijn dus acht zetten nodig om een vijfpunts oogruimte te vangen.

Sommige spelers lezen een gevecht graag zet

per zet uit. Anderen gebruiken liever geheugensteentjes, zoals de reeks 1-1, 2-2, 3-3, 4-5, 5-8, 6-12, 7-17. Je hebt de vrije keuze; wat voor jou het beste werkt is OK. Hoe kan je begrijpen hoe de reeks ontstaat, en de volgende waarde voorspellen? Merk op dat voor een vijfpunts oogruimte, Zwart drie onbeantwoorde zetten speelt en dan Wit zijn stenen vangt met de volgende zet; wat overblijft is een oogruimte die een punt kleiner is. Om het aantal vrijheden van de volgende oogruimte te bepalen, voeg je gewoon twee minder dan de oogruimte toe. Een vijfpunts oogruimte heeft zo vijf min twee dus drie vrijheden meer dan een vierpunts oogruimte. Een zespunts oogruimte heeft zes min twee dus vier vrijheden meer dan een vijfpunts oogruimte. Een zevenpunts oogruimte kent nog zin (zeven min twee dus vijf meer dan een zespunts oogruimte); bij grotere oogruimtes kan Zwart niet verhinderen dat Wit de ruimte in twee ogen verdeelt.

Je zou nu in staat moeten zijn om terug te keren naar Diagram 8 en het aantal vrijheden te tellen in het gevecht. De vijfpunts oogruimte van Wit is acht vrijheden waard, maar er liggen al twee zwarte stenen in. Zwart moet dus maar zes zetten meer spelen (8-2) om het oog te vangen als alle andere witte vrijheden zijn opgevuld. Wit heeft dus één buitenvrijheid, twee binnenvrijheden en zes oogruimte-vrijheden, of een totaal van negen. Zwart heeft acht buitenvrijheden en dat is alles. Aangezien Wit meer vrijheden heeft, is de positie beslist: Zwart is dood.

Diagram 22 toont twee voorbeelden van zespunts oogruimtes. Het linkse is de enige vorm met een centraal punt waarmee Zwart

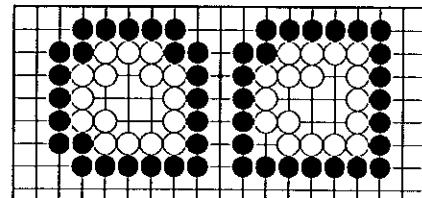


Diagram 22

het kan reduceren tot een oog. Dit is de beroemde 'rabbity six' van James Davies, besproken in 'Life and Death' (een fantastisch boek dat elke go-speler zou moeten lezen). Alle andere zespunts oogruimtes, zoals het rechtse, leven. Bestudeer andere vormen zelf om dat na te gaan.

Diagram 23: het is mogelijk om een zevenpunts oogruimte te doden als je het bijna kan opvullen met een rabbity six. Zwart 1 geeft atari op de witte groep, en Wit moet

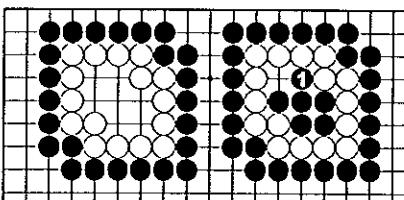


Diagram 23

dus vangen. Wat overblijft is een zespunts oogruimte die je kan doden. Je kan echter geen lege zevenpunts oogruimte doden door er een steen in te plaatsen. Zoals Diagram 24 toont, kan Wit leven in seki. Het is zelfs mogelijk dat de eerste zwarte zet geen

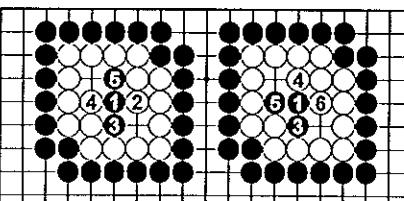


Diagram 24

Diagram 25

sente is (of geen ko-dreiging). In Diagram 25 kan Wit Zwart 1 negeren en nog leven. In de vorm in Diagram 26 dreigt Zwart echter wel degelijk om Wit tot een oog te reduceren: Wit moet dus antwoorden met 2 en een seki maken als hij wil leven. Er zijn echter zeventien zetten nodig om een zevenpunts oogruimte te vangen, dus als Zwart ergens een zwakheid heeft in zijn positie, kan Wit Zwart 1 negeren en er een gevecht van maken.

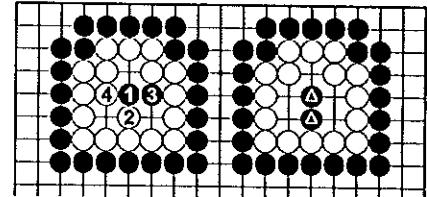


Diagram 26

In eenvoudige posities zijn oogruimte-vrijheden gelijkwaardig aan andere vrijheden. Enkel het totale aantal vrijheden telt. In Diagram 27 hebben beide witte groepen tien vrijheden. Beide groepen hebben vijfpunts oogruimtes. De grootte van een oog wordt bepaald door het aantal

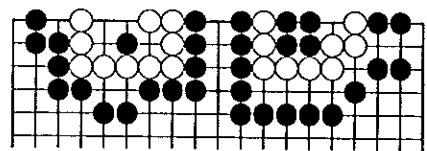


Diagram 27

punten dat het omringt, hierbij geen rekening houdend met de stenen van de tegenstander. Deze verminderen alleen maar het aantal vrijheden. Dit concept, de grootte van een oog, zal later zeer belangrijk worden in gevechten waarbij beide spelers een oog hebben. Tel niet het aantal vrije punten in het oog: kijk naar het gebied dat Wit omsloten heeft.

Tot nu toe heb ik mezelf zorgvuldig beperkt tot solide muren. Laten we nu de klus afmaken door naar een aantal Imperfecties te kijken. In Dia-

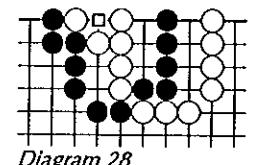


Diagram 28

gram 28 heeft de witte groep geen oog: het is een vals oog. Zwart kan op elk moment op de gemerkte plaats spelen zonder eerst de binnenvrijheden te moeten opvullen. Dit is een type 2 en geen type 3 gevecht. Diagram 29 toont

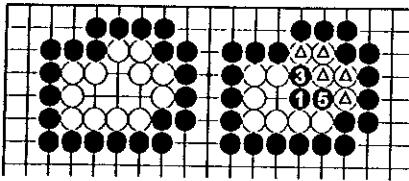


Diagram 29

een 'gebroken' oog. Hoewel deze vierpunts oogruimte een echt oog is (Wit zou Zwart 1 kunnen beantwoorden door een van zijn knippunten te verbinden) heeft het geen vijf vrijheden. Zwart kan de helft van de witte stenen vangen in drie zetten, en als dat het gevecht niet wint, kan hij de rest in een extra zet vangen. Diagram 30 toont drie voorbeelden van vijfpunts oogruimtes. Welke past niet in het rijtje thuis? Het rechtse

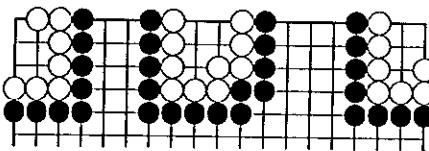


Diagram 30

is een onechte vijfpunts oogruimte. Het is een echt en geen vals oog, maar het heeft geen acht vrijheden zoals een echte vijfpunts oogruimte. Zoals Diagram 31 toont, kan Zwart Wit in vier zetten vangen als hij niets doet. Maar Wit kan niet wachten tot Zwart 5 atari geeft, aangezien hij niet kan vangen

door zelf op 7 te spelen (aangezien Zwart een vrijheid heeft op het 1-1 punt. Wits laatste kans is op 4 spelen zoals in Diagram 32. Maar zoals we zagen in Diagram 19 kost het vrijheden om binnenin je oog te spelen voor je in atari staat. Na

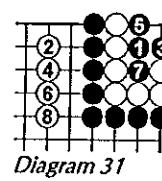


Diagram 31

4 heeft Wit een vierpunts oogruimte met twee stenen in. Zoals je nu al weet, heeft die positie maar drie vrijheden. Geen rekening houdend met de uitwisseling Z3, W4 heeft Zwart een zet gespeeld, Z1, dus kost het Zwart vier zetten om dit oog op te

vullen. Hoe kan je nu uitmaken of een oog dit soort onecht oog is? Het kan alleen voorkomen wanneer Zwart zelf een vrijheid kan omringen (bijv. Het 1-1 punt). Dus als allebei de 2-1 punten onbezett zijn, heeft de oogruimte minder vrijheden dan gewoonlijk. Onechte ogen komen alleen voor in de hoek, niet aan de zijden of in het centrum. En het probleem komt alleen voor bij grote ogen, dus vier of meer punten. In dit deel wil ik alleen de algemene inleiding geven. Nadat we de basistypes gevechten hebben doorgenomen, zal ik nog enkele voorbeelden en problemen geven. Het volgende deel bekijkt gevechten waarbij beide een groot oog hebben.

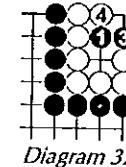


Diagram 32

Samenvatting type 3 gevechten

※ *Wanneer een speler een oog heeft en de ander geen, is de kant met het oog de favoriet. Hij heeft het meeste kans om het gevecht te winnen, want hij krijgt alle binnenvrijheden en de vrijheden in het oog (wat in het geval van een groot oog behoorlijk veel is). De kant zonder oog telt geen van de binnenvrijheden. De favoriet leeft niet onvoorwaardelijk. Het is een gevecht tot de dood en de ene of de andere speler moet verliezen. De positie kan nooit seki worden.*

※ *Kant met het oog: buitenvrijheden, binnenvrijheden, vrijheden in de oogruimte.*

※ *Kant zonder oog: buitenvrijheden.*

In deze tabel vind je een overzicht van het aantal vrijheden van een oogruimte.

	Klein oog			groot oog			
oogruimte	1	2	3	4	5	6	7
vrijheden	1	2	3	5	8	12	17

Richard Hunter (vert. SV)

Klubfauna- Fauna des Clubs

Les brèves du Greenwich

1. Le tournoi interne du printemps qui s'est terminé fin juin a rassemblé 15 participants. Le vainqueur est Alain Laurent avec 6/6. Le tournoi présentait la particularité de se jouer en handicap "libre" (le joueur noir pose ses pierres de handicap où il le souhaite) (avec un maximum de 7 pierres). Entre-temps, le tournoi d'automne a déjà commencé avec près de 20 inscrits. Enfin, un tournoi de blitz (knout-out) se déroulera le 14 octobre.

2. Après 4 rondes d'interclubs (une ronde ayant été reportée à la demande de "Gent"), le "Greenwich" totalise 3 match nul (contre les 2 Louvains et "Le Pantin") et une (courte) défaite contre les "Brasseurs". La politique du club de faire participer un maximum de membres est jusqu'ici bien respectée: 15 joueurs différents (sur un maximum théorique de 16) ont déjà défendu les couleurs du club...

3. le jeudi 24 juin, Alain Wettach a assuré

sur go-ban mural le commentaire d'une partie entre Jean-Denis Hennebert et Dieter Verhofstadt (tout juste revenu du Portugal). Cette initiative a été unanimement appréciée par les spectateurs présents.

4. De temps à autre, le "Greenwich" reçoit la visite de forts joueurs étrangers; ainsi nous visiteront:

- en juin, T.M. Hall (4-d), l'Anglais à la pipe que l'on croirait sorti tout droit d'un "Black et Mortimer" qui se fit rétamé à égalité par Pierre Kim (fraîchement promu 1-d) avant de se venger ensuite (en blitz) sur notre champion de Belgique
- en septembre, le Polonais Leszek Soldan (6-d) qui ne fit qu'une bouchée de Pierre Kim et de Chen Qi (à handicap incorrect il est vrai).

ULB

Le club de l'ULB a changé de jour: le soirée de club cependant est le mardi soir.

Liège

Voyez plus loin dans ce numéro: "Promotion du go à Liège pour Retrouvailles 99".

Les retrouvailles du go

Pour la seconde fois de son histoire, le club de Liège est sorti de sa tour d'ivoire pour se confronter au terrain. La première fois (c'était il y a un an et demi), nous allions à la rencontre d'enfants dans le cadre d'une fête des jeux. L'activité de plein air était plongée dans un soleil radieux qui poussait le public au dilettantisme. Les pierres servaient à faire des châteaux, des dessins et, quand un nuage masquait l'astre, à quelques coups de go. Ils étaient alors souvent inspirés, fruit de la spontanéité et de la clairvoyance de l'enfance. Cette fois, il s'agit d'un festival des associations fréquenté par un public d'adulte aux centres d'intérêt variés qui réagit à la beauté visuelle du jeu, la séduction qu'opère une telle simplicité, la magie qu'exerce la logique insaisissable.

La présentation du jeu est un de ces moments qui permet de poser sur le jeu de go un regard renouvelé en ne considérant pas cette activité comme une corvée mais comme une occasion de redécouvrir une passion ancienne. En écho au sentiment qui naît chez les gens, on peut sentir ressortir de vieux démons enfouis. Pour ce faire, il faut se limiter à donner aux gens les indications qui aident vraiment à comprendre le jeu. Cela passe par l'abandon des termes techniques : les libertés, l'atari, les territoires, les yeux. Car si on doit utiliser pour ces notions des termes abstraits ou détournés de leur sens commun, on s'éloigne de son interlocuteur. Si on n'est pas capable de trouver pour ces éléments du jeu une expression simple, compréhensibles par tous, qui se suffit à elle-même, c'est qu'on est pas prêt à les enseigner. Autant alors ne pas en parler. Et si les questions pleuvent ? C'est bon signe et vous avez déjà réussi.

En observant ces gens réagir devant cette découverte, on peut retrouver ce que l'on a ressenti dans des circonstances identiques. C'était, pour ma part, il y a

quelques années sur un vieux disque de Roxy Music, avec un ami qui ne fut d'aucune aide face à ma détresse, occupé à tenter de se sauver lui-même de cette absence de repère. Depuis lors, tout cela c'est recouvert de préoccupations annexes : les joseki, les tesuji, le jeu intraitable, la vie des groupes, le sente - le gote, les kyu - les dan. Toutes ces notions que l'on a appris d'autres et fait siennes. Mais quand on ignore tout cela, on peut retrouver le jeu simple et intuitif. Si vous réussissez à rester à un niveau naturel, vous aurez des interlocuteurs attentifs, intéressés et, pour certains, qui semblent même vous comprendre. Vous vous étonnerez du peu de temps nécessaire pour l'explication des règles indispensables au jeu : moins de cinq minutes. Vous verrez que votre exposé convient à tous, petits et grands, personnes prédisposées ou non. Et votre interlocuteur sera alors largement disposé à vous accorder une partie avec lui. Vous appliquerez alors le principe fondamental de l'apprentissage : passer rapidement au jeu. Et viendra alors votre récompense.

Vous êtes devant un petit jeu (9x9), devant un quart d'heure de plaisir (15), devant deux pierres de handicap (2), devant un choix (1), devant jouer votre coup (partez!). L'avantage de donner du handicap est que votre interlocuteur ne se retrouve pas devant l'angoisse du tableau vide, qu'il ne doit pas jouer le premier coup. L'avantage de donner deux pierres est qu'après que vous ayez occupé un coin, il peut prendre le dernier et ce sera à vous d'entamer les coups d'approche. Préparez-vous à voir tant de bons coups (des extensions, des connexions, des formes) qu'il faudra faire preuve d'imagination dans les félicitations pour ne pas sembler vous répéter. Et si le temps vous semble long entre ces moments intéressants, voici quelques propositions d'activité pour vous occuper :

Observez l'autre : voyez ses étonnements face à vos coups, ses moues face au doute, ses sourires face à ses erreurs.

Ecoutez l'autre : ses soupirs sur la partie, ses questions sur le jeu, ses commentaires sur lui-même.

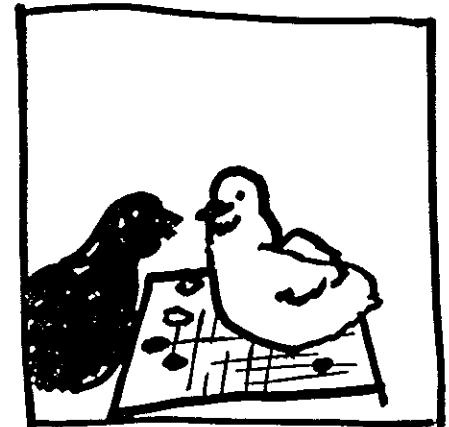
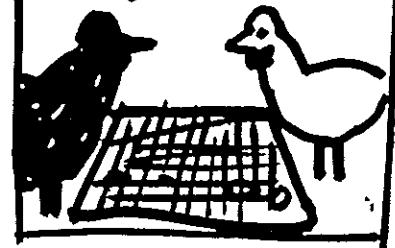
Observez vous : dans vos gestes, dans vos paroles, vous aurez rarement l'occasion de formaliser aussi ouvertement votre vision du jeu, vos aspirations, vos ambitions. Profitez-en.

Ecoutez vous : sentez les vieilles sensations réapparaître, les souvenirs remonter.

Ainsi, je crois que tout le monde à apprendre de ce genre d'exercice et que cela vaudrait la peine d'en faire le premier kata de la fédération, exercice imposé pour pouvoir se considérer comme un joueur complet. Ainsi pourrait-on apprendre les règles du go à une personne qui ne les connaît pas tout en les enseignant à une personne qui les connaît. Peut-être y aurait-il alors parmi la faune des clubs plus de fakir? Des fakirs de 10 kyu, capables de marcher pieds nus sur de la braise, au lieu de fakirs de 20 kyu, capables d'éteindre une allumette à main nue. Peut-être arriverions-nous à réveiller le fakir qui est en nous, endormi sur sa planche à clous?

(VC)

Quand une poule noire rencontre une poule blanche elles jouent au go



mais les parties sont interminables



K-CLASSEMENT

Si, à voir les résultats rentrés, on n'a pas joué dans les clubs belges ces derniers mois, des parties se sont cependant déroulées dans le cadre des rencontres de juin et septembre des interclubs. Des joueurs se sont déplacés à l'étranger. Certains allant en France (Versailles, Charleville-Mézières), d'autres aux Pays-Bas (Obayashi Cup). Les plus courageux allant jusqu'en Slovaquie pour le congrès européen de go. Que ces performances soient saluées par un nouveau classement. Olivier Drouot, Eric Lorrain, Stéphane Verstraeten et France Vrijens n'ont peut-être pas joué, mais ils ont sans doute mis à profit ce temps libre pour bouquiner puisque leur niveau a été réévalué pour cette période par la commission de classement.

Jan Bogaerts	338	4 dan	Lucien Hendrichs	-370	4 kyu
Chen Qi	287	3 dan	Alain Laurent	-411	5 kyu
Alain Wettach	253	3 dan	Denis Pohl	-435	5 kyu
Michel Wettach	224	3 dan	Yves Dohogne	-443	5 kyu
Mark Cumper	210	3 dan	Yannick Van Praag	-458	5 kyu
Chi-Yiu Wong	86	2 dan	Mourad Devillers	-459	5 kyu
Pierre Sevenants	72	2 dan	Renaud Braye	-463	5 kyu
Claude Burvenich	41	1 dan	Bruno Dedobbeleer	-484	5 kyu
Pierre Kim	40	1 dan	Stefan Verstraeten	-524	5 kyu
Jan Ramon	-5	1 dan	Alain Mouchette	-555	5 kyu
Frank Segers	-86	1 dan	Ingrid De Doncker	-532	6 kyu
Takahisa Kikuchi	-69	1 kyu	Johan Segers	-537	6 kyu
Takeshi Oami	-75	1 kyu	Karel Tavernier	-565	6 kyu
Margo Briessinck	-81	1 kyu	Jorrit Tyberghein	-585	6 kyu
Masanobu Okayama	-82	1 kyu	Michel Ghislain	-586	6 kyu
Frauke Kuehn	-97	1 kyu	Tom Watanabe	-587	6 kyu
Guy Dusausoy	-107	1 kyu	Bert Van Dixhoorn	-608	6 kyu
Guy Belmans	-120	2 kyu	Denis Moutarde	-609	6 kyu
Marc Massar	-136	2 kyu	Peter Leyssens	-644	7 kyu
Benoit Maison	-149	2 kyu	Thierry Tasia	-674	7 kyu
Denis Welcomme	-200	2 kyu	Raphael Hermann	-697	7 kyu
Mario Huys	-285	3 kyu	Roland Van Praag	-706	7 kyu
Vincent Croisler	-288	3 kyu	Frederic Aron	-739	7 kyu
Hiroshi Anan	-289	3 kyu	Alex Meyers	-749	7 kyu
Jean-Marie Vanroy	-346	3 kyu	Kei Shinada	-714	8 kyu
Gian Dalla Giovanna	-302	4 kyu	Olivier Drouot	-750	8 kyu
Dieter Verhofstadt	-304	4 kyu	Marcel Van Herck	-759	8 kyu
Nicolas Dandols	-316	4 kyu	Mohamed El Aydam	-789	8 kyu
Jean-Den Hennebert	-318	4 kyu	Blaise Vd Dooren	-793	8 kyu
Bernard Frank	-330	4 kyu	Jesus Millor	-859	9 kyu
David Hanon	-356	4 kyu	Claude Simar	-899	9 kyu
Didier Wojcik	-361	4 kyu	J-P Matkovic Ramirez	-912	9 kyu

Inal Unut	-989	9 kyu	Omer Mogensen	-1452	15 kyu
Pieter Beyens	-909	10 kyu	Chris Huys	-1516	15 kyu
Yolande Mailliet	-910	10 kyu	Dominique Pacucci	-1511	16 kyu
Eric Robert	-959	10 kyu	Stefaan Huysestruyf	-1520	16 kyu
Dirk Mallezie	-1023	11 kyu	Chr. Bodenstein	-1520	16 kyu
Eric Lorrain	-1050	11 kyu	Patrice Nowak	-1530	16 kyu
Didier Jaumotte	-1056	11 kyu	J-M Detournay	-1544	16 kyu
Pierre Wegnez	-1060	11 kyu	David Van Hemelrijck	-1545	16 kyu
Marc Celis	-1074	11 kyu	Eli Van Hemelrijck	-1550	16 kyu
Bart Pattyn	-1096	11 kyu	Antoine Jacquet	-1592	16 kyu
Gert De Maeyer	-1097	11 kyu	Carla Wauben	-1611	17 kyu
Bruno Vanderlinden	-1120	12 kyu	Sam De Haeck	-1615	17 kyu
Philippe De Staercke	-1191	12 kyu	Lieven Marchand	-1799	17 kyu
Henri Meiresonne	-1195	12 kyu	Olivier Baeten	-1763	18 kyu
Dirk Ambtsberg	-1198	12 kyu	Rik Calus	-1783	18 kyu
Patrick Slaedts	-1202	12 kyu	Bruno O'Heix	-1845	19 kyu
Bernard Fabre	-1255	12 kyu	France Vrijens	-1850	19 kyu
Michael Theunissen	-1207	13 kyu	Steve Hertecant	-1870	19 kyu
Erik De Bruyn	-1275	13 kyu	Stephane Vancollie	-1912	20 kyu
Leen Willaert	-1291	13 kyu	Jean-Marie Falisse	-2191	22 kyu
Benoit Lokuli	-1293	13 kyu	Koen Ceulers	-2270	23 kyu
Felix Beeckmans	-1327	14 kyu	Eric De Radigues	-2346	24 kyu
Antoine Mechelynck	-1429	14 kyu	Marcel Karre	-2435	24 kyu
Patrick Van Deun	-1453	14 kyu	Etienne De Sloover	-2450	25 kyu
Stephane Verstraeten	-1450	15 kyu	Xavier Desmaele	-2450	25 kyu
			Frederic Van Poucke	-2450	25 kyu

