BELGO

TRIMESTRIEL
FEDERATION BELGE DE GO
BP 45 _ 1050 IXELLES 1

8

DRIEMAANDELIJKS
BELGISCHE GO FEDERATIE
PB 45 _ 1050 ELSENE 1

octobre - novembre - décembre 86

LISTE DES CLUBS EN BELGIQUE

BRUXELLES-MIDI, lundi de 16h30 a 23h00, Palais du Midi, section echecs dames - bridge, 2e etage, rue Roger Van der Weyden 9 - 1000 Bruxelles. Contacts: J. Saucin, club de go de Bruxelles, rue Roger Van der Weyden 3 - 1000 Bruxelles; J. Saucin - rue de la Liberte 21 - 6239 Pont-a-Celles. Tel.: 02/512.79.50 ou 02/512.66.90 ou 511.19.30 (poste 577) ou 071/84.64.98. Alain Mouchette - rue des Francs 48 - 1040 Bruxelles. Tel.: 02/733.27.32. Jean-Pierre Saucin - rue Frans Vervaeck 139 - 1080 Bruxelles. Tel.: 02/427.49.97.

BRUXELLES-ULB, mardi et jeudi, de 12h00 a 14h00 (d'octobre a mai), prefabrique derriere la cite, campus du Solbosch, Universite libre de Bruxelles, av. Paul Heger - 1050 Bruxelles. Contact: Philippe GEORIS rue Wayenbero 61 1040 Bruxelles tel.: 02/640.51.17

BRUXELLES-AEZ, jeudi, de 12h00 a 14h00, Ministere des Affaires economiques, rue de l'Industrie 6 (5e etage) - 1040 Bruxelles. Contacts: Daniel Derbaudrenghien. Bibliotheque du Fonds Quetelet (1er etage), rue de l'Industrie 6 - 1040 Bruxelles ou Av. du Centenaire 57 - 1400 Nivelles. Tel.: 02/512.79.50 ou 02/512.66.90 ou 511.19.30 (poste 180) 071/84.28.40 (le soir). Joel Saucin, voir coordonnees ci-dessus.

LOUVAIN-LA-NEUVE, mardi, de 19h00 a 24h00, Universite Catholique de Louvain, auditoire 'Barb 04', Place Ste Barbe, site universitaire de Louvain-la-Neuve. Contact: Pierre Sevenants, rue de Profondsart 10 - 1342 Limelette. Tel. 010/41.57.50.

WATERLOO, vendredi, de 19h45 a 23h45, foyer socio-culturel, 1er etage, rue de la Station 17, 1410 Waterloo. Contacts: Marc Ginoux, dreve des Renards 95 - 1180 Bruxelles. Tel.: 02/374.28.84. Michel Gilbert, place Loix 18 - 1060 Bruxelles. Tel.: 02/517.33.65 (bureau)

FEDÉRATION BELGE DE GO BP 45 - 1050 Ixelles 1 Compte bancaire: 310 - 0543539 - 37
BELGISCHE GO FEDERATIE PB 45 - 1050 Elsene 1 Bankrekening: 310 - 0543539 - 37

Etre membre permet de participer au championnat, aux interclubs et aux tournois, de recevoir BELGO, d'être repris dans le classement des joueurs belges et d'obtenir des réductions sur des livres, des abonnements et du matériel de go.

Het lidmaatschap houdt in: de deelname aan het kampioenschap, de interclubs en de toernooien; de opname in het rangschikking van Belgische spelers; korting op boeken, abonnementen en materiaal.

ABONNEMENTS 1 an, 4 numéros - gratuits pour les membres de la Fédération belge de Go.
/ABONNEMENTEN 1 jaar, 4 nummers - gratis voor leden van de Belgische Go Federatie.
COTISATION ANNUELLE: Adultes/volwassenen 800 FB Chômeurs/werklozen 500 FB
JAARLIJKSE BIJDRAGE: Etudiants/studenten 500 FB Etrangers/buitenl. 500 FB
moins de 18 ans/minder dan 18 jaar 300 FB

BELGO
REVUE BELGE DE GO
BELGISCHE GO TIJDSCHRIFT

FÉDERATION BELGE DE GO
BELGSICHE GO FEDERATIE

REDACTION / REDAKTIE

M. GILBERT
M. GINOUX
A. MOUCHETTE
J. SAUCIN

COLLABORATEURS/MEDEWERKERS

D. DERBAUDRENGHIEN
V. PETIT
J.D. HENNEBERT
G. DUSAUSOY
P. SEVENANTS

TRADUCTION / VERTALING

L. DAEMEN

DESSINS / TEKENINGEN

M. LEMANS
J. SAUCIN

EDITEUR / UITGEVER

Fédération belge de Go
Belgische Go Federatie

DIRECTEUR DE PUBLICATION/
HOOFDREDAKTEUR

J. SAUCIN

SOMMAIRE - INHOUD

EDITORIAL / REDACTIONEEL 4
J. Saucin.
TEST POUR HUITIEME KYU 6
R. Kaiho.
LA NEUVIEME PIERRE OU L'OEIL DU DEMIURGE 12
D. Derbaudrenghien.
LA DOUBLE ATTAQUE DE COIN SUR UNE PIERRE AU POINT 4-4 21
J.D. Hennebert.
UNE PARTIE A NEUF PIERRES 28
R. Polak.
JEU DE GO ET POLEMOLOGIE 30
J. Saucin.
LES PROBLEMES DE L'ONCLE GUY 39
G. Dusausoy.
PROBLEMES / PROBLEMEN 41
REGLEMENT VAN HET KAMPIOENSCHAP '87
RÉGLEMENT DU CHAMPIONNAT 1987 43
GLOSSAIRE DES TERMES QUI REVIENNENT FREQUEMENT DANS LE JEU DE GO 45
BIBLIOGRAPHIE 47
SECOND TOURNOI INTERNATIONAL DE GO DE BRUXELLES 49
P. Sevenants.
REGLES DU JEU DE GO 51
EN SUPPLÉMENT:
BELGO, LE JEU DE GO DE LA BELGIQUE...

EDITORIAL

Nous voici arrivés au bout de cette seconde année de parution. Lentement, la routine s'installe. Une fois encore, cette saison s'est révélée intéressante et déroutante. La première surprise est venue de Vincent Lemaître, qui après six mois de pratique, est devenu détenteur du titre national. La seconde surprise a été la fantastique seconde place obtenue par Pierre Sevenants lors du 2e Tournoi international de Bruxelles. La troisième, enfin, nous vient de Guy Dussausoy, qui réalisa une très belle prestation lors des championnats du monde amateur. Pour le reste, il y eut quelques déconvenues. Je pense, entre autres, au peu de participants lors de notre deuxième tournoi de Bruxelles; je pense également au peu de progrès de notre élite nationale. Certes, le niveau moyen s'améliore, mais la barre de 1er dan, fixée en ce début d'année, n'a toujours pas été franchie. Au contraire, on tend à une agglutination au niveau de 3e, 4e kyu, ce qui promet pour les prochains championnats nationaux. Enfin, aucun nouveau club n'a rejoint notre quintette de base. Le nombre de membres stagne également. Mais, trêve de pessimisme, reconnaissons qu'avec les premiers interclubs qui ont eu lieu en ce mois de décembre, notre fédération affiche toujours autant de dynamisme. Bref, dans l'ensemble, je crois que cette année écoulée aura été positive, surtout dans le chef de certains joueurs, comme Dodinval, Georis ou Mouchette. Quant aux autres, je ne peux que leur conseiller de prendre exemple sur nos trois camarades afin que l'année qui vient soit encore meilleure. Bonne année à tous !!!

Joël SAUCIN.

EDITORIAAL

Ons tijdschrift is nu twee jaar jong en het begint nu stilaan op wieltjes te lopen.
Het voorbije seizoen was zeer interessant en spannend.
Voor de eerste verassing zorgde Vincent Lemaître, die na amper zes maanden oefening de nationale titel verwierf.
De tweede revelatie kwam van Pierre Sevenants, die op het 2e Internationale Tornooi te Brussel de tweede plaats wegkaapte.
En de derde is de zeer goede prestatie van Guy Dussausoy op het Wereldkampioenschap voor amateurs.
We mogen wel de enkele tegenvallers van dit seizoen niet vergeten, zoals de geringe belangstelling voor ons 2e tornooi in Brussel en de stagnatie van onze nationale elite. Het algemene niveau verbetert, de meeste leden bereiken de 3e, 4e kuy, wat wel een belofte inhoud voor het nationale kampioenschap, maar de stap naar de 1e dan die in het begin van het seizoen werd vooropgesteld, is nog niet gezet.
Geen enkele nieuwe club heeft zich bij ons aangesloten en ons aantal leden steeg niet. Maar genoeg pessimisme, in het zicht van de eerste interclubs in deze maand december toont onze federatie een overvloed aan dynamisme.
Samengevat, denk ik dat we voor dit jaar een positieve balans kunnen voorleggen, zeker voor enkele spelers zoals Dodinval, Georis en Mouchette. Aan de andere spelers kan ik enkel aanraden het voorbeeld van onze vrienden te volgen zodat het volgend jaar nog beter zal worden.
Voor allen nog de beste wensen voor 1987

Joël SAUCIN

TEST POUR HUITIÈME KYU

Salut les p'tits gars. Cette fois, je vous ai concocté pour votre trimestriel bien aimé (et peu lu) une petite rubrique de derrière les fagots. C'est bien simple, après la lecture hypothétique de ce chef-d'oeuvre, le niveau moyen de la Belgique va progresser au moins de deux crans. C'est tout dire! Mon sondage intuitif m'a révèlé que la majorité d'entre vous était actuellement dans les eaux stagnantes de 7e à 9e kyu. Comme l'ambition vous démange chaque matin au petit déjeuner, je me suis permis, grâce à la baguette magique de ma plume, de vous faire sauter directement à 5e kyu. Ne me remerciez pas, je suis simplement tombér sur un vieil article de Rin Kaiho qui dénotait les erreurs courantes de notre manque de perspicacité... bonne lecture!

Joël SAUCIN.

Supposez que vous puissiez battre un Shodan deux ou trois fois à neuf pierres. Dès lors, vous pouvez raisonnablement juger être devenu 8e kyu, et, dans votre soif de progrès, demander à Blanc de réduire l'handicap d'une pierre. Ceci vous ouvre la voie royale (chère à Malraux) qui vous ménera sagement vers le niveau de 5e kyu. Pour accélérer ce processus, vous ne devez jamais oublier une chose importante: AYEZ UN ESPRIT AGRESSIF !!! C'est vrai que vous pouvez remporter une partie à handicap tout en restant défensif, mais si vous désirez apprendre à attaquer les pierres faibles de Blanc, vous progresserez davantage.

La balance sur l'ensemble du go-ban.

Beaucoup d'amateurs se préoccupent de petites situations localisées sans prendre en considération l'ensemble de la situation. Les débutants prennent essentiellement leur pied en tuant et capturant les pierres adverses, aussi ne voient-ils pas la forêt derrière les arbres. Il est, bien entendu, naturel d'essayer de capturer les pierres adverses, mais leur meurtre et leur élimination n'est pas essentiel dans le jeu. Avoir une vision d'ensemble est toujours requis et à chaque nouvelle situation correspond un point vital qui prédomine sur la totalité du go-ban.

Afin de vous familiariser avec cette vision du jeu, je vous propose quelques tests.

Problème 1. A Noir de jouer. La séquence jusqu'en 11 est considérée comme un joseki. Où Noir doit-il maintenant jouer ?

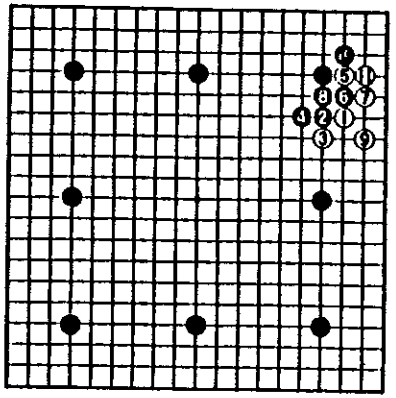
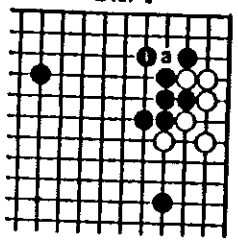


Diagramme 1. (Vision étroite) La connection de noir 1 est d'importance mineure. Vous avez dévié du bon chemin...

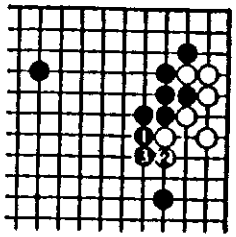
Diagramme 2. (blocage) Le point principal est noir 1. Par ce coup, vous consolidez votre mur, tout en confinant les pierres blanches sur le côté droit de la grille. Le blocage des pierres adverses coupe toute possibilité d'ouverture vers le centre et le mur, ainsi constitué, exerce une énorme influence sur l'ensemble du go-ban. Bien entendu, la position de ⓐ est également favorable.

Diagramme 3. (Satisfaction) Vis-à-vis de la coupe de blanc 1(kiri), vous pouvez répondre par 2 et par 4, abandonnant le territoire du coin. Vous pouvez être satisfait du résultat, du fait que vous avez assuré un énorme territoire, en haut, tout en ne concédant que le coin.

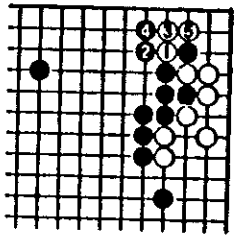
Dia. 1



Dia. 2



Dia. 3



Provoquer la faillite de Noir

La tactique habituelle de Blanc, dans une partie à handicap, est d'attaquer Noir en attendant la faute. Déjouer le plan de Blanc en conservant votre calme et en démasquant ses coups d'intimidation. Il est certain que Blanc attend un faux pas de votre part.

Problème 2. A Noir de jouer. L'intention de Blanc est, si possible, d'amener la bagarre. S'il vous plait, veillez à répondre calmement vis-à-vis de cette pierre d'invasion.

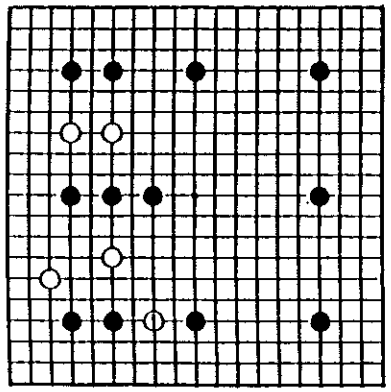
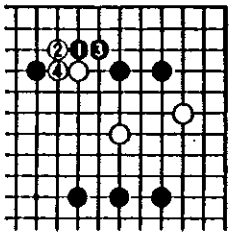


Diagramme 1. (Fait peu de cas de votre pierre). C'est un exemple typique d'un mauvais coup. Il fortifie effectivement le coin, mais il renforce en même temps les pierres blanches. En fait, votre erreur est d'avoir complétement ignoré l'existence de ⓐ

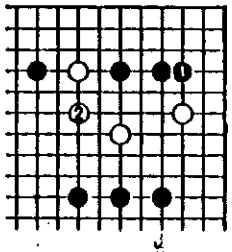
Diagramme 2. (Meilleur, mais insatisfaisant). Vous pouvez tout aussi bien défendre le coin en jouant 1 comme dans le dia. précédent. Mais, c'est également simplet dans la mesure où vous laissez Blanc s'échapper en 2.

Diagramme 3. (Offensive active) Vous devez adopter une attitude positive: l'offensive active de noirs 1 et 3 est la meilleure et la plus sévère. Par cette contre-attaque, l'intimidation de Blanc se révèle vaine; Blanc n'a absolument rien réalisé, il est séparé et est exposé à l'assaut de Noir. Regardez le dia. 3 et vous verrez d'un coup d'oeil que toutes les pierres noires travaillent ensemble et sont pleines de vie, même la pierre noire est pleinement utilisée.

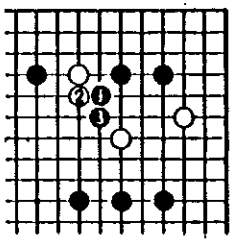
Dia. 1



Dia. 2

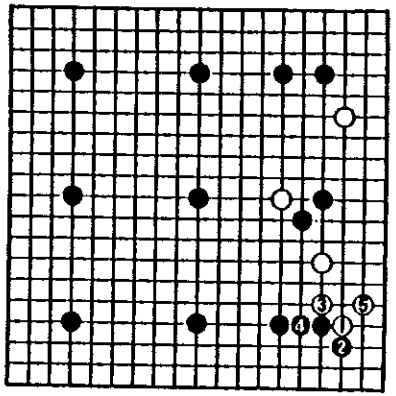


Dia. 3



Le point faible de l'adversaire

Le joueur le plus faible qui reçoit un certain nombre de pierres d'handicap est tellement anxieux concernant ses propres pierres, et ce durant toute la partie, qu'il ne parvient pas à rechercher les points faibles du joueur le plus fort. Il faut dès lors apprendre à avoir également un oeil sur les positions faibles de Blanc afin de les mettre à profit lors d'une attaque de Noir. C'est pour cette raison que le jeu de Go est, somme toute, une succession de batailles.



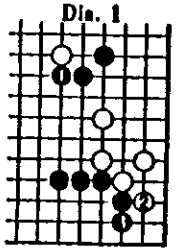
Problème 3. A Noir de jouer. Noirs 2 et 4 sont les réponses habituelles à l'encontre de blancs 1 et 3. Comment devez-vous jouer après blanc 5 ?

Diagramme 1. (Fortifie Blanc) 'La première chose à faire est de défendre mes propres pierres' pense un débutant, et dès lors, il joue 1. Ensuite, Blanc sautera sur l'occasion pour jouer 2. Pour dire la vérité, Blanc trépigne de joie dans de telles occasions.

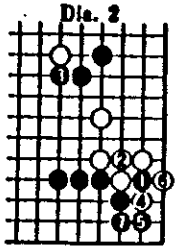
Diagramme 2. (Insatisfaisant) Si vous jouez en 3 après avoir obligé Blanc à répondre à l'ate en 1, c'est déjà nettement meilleur que dans le dia. 1. Cependant, le résultat est encore loin d'être satisfaisant pour Noir du fait que blancs 4 et 6 sont d'excellents coups afin de lui permettre de vivre.

Diagramme 3. (Attaquez Blanc!) Le plus sévère mouvement est le sagari (descente) de noir 1. Il prive le groupe blanc de ses fondations et le laisse sans aucune base. Blanc peut seulement s'échapper par le centre, aussi Noir joue ensuite tranquillement en 3. Cet oshi (poussée) en 3 sert à la fois à s'échapper et à attaquer, alors que dans les diagrammes précédents, ce n'était qu'un simple coup défensif. Après tout, l'offensive est la meilleure défense, non seulement dans la guerre, mais également dans le jeu de go.

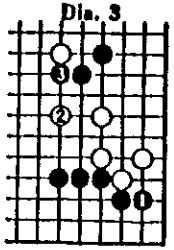
Dia. 1



Dia. 2



Dia. 3



Pas de nouveau progrès

Même quand il existe une multitude d'autres alternatives, certains utilisent constamment la même méthode sans chercher quel serait éventuellement le meilleur coup à jouer. Ce n'est dès lors pas étonnant que ces joueurs progressent si lentement, ou ne veulent pas du tout progresser. Ne soyez pas timide pour essayer n'importe quel coup plausible. Il n'y a aucun doute que plus vous connaîtrez de différentes méthodes, plus vous deviendrez fort. Lorsqu'il existe une alternative, vous devez sauter sur l'occasion et tenter votre chance.

Problème 4. A Noir de jouer. Blanc a joué 1 et 3 dans l'espoir de former un oeil afin de se sauver. Vous pouvez imaginer différentes réponses, mais laquelle est la plus sévère ?

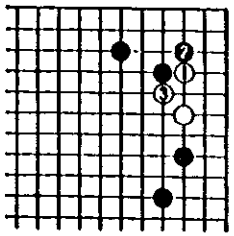
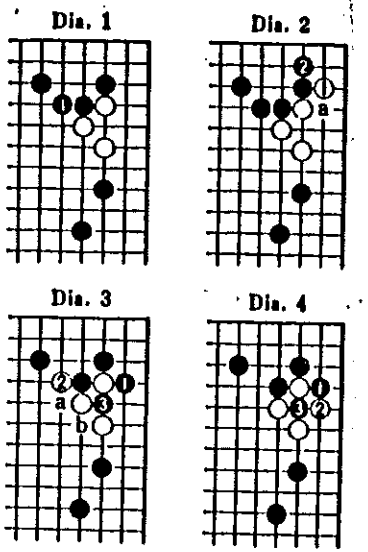


Diagramme 1. (Facile) Noir 1 est le plus facile et neuf joueurs sur dix répondront de cette manière.
Diagramme 2. (Faible) Après le dia. 1, ils joueront souvent en 2 vis-à-vis de blanc 1, mais en fait, Noir devrait plutôt couper en 'a' à la place de descendre en 2.
Diagramme 3. (Méthode drastique). Noir peut résolument jouer en 1. Si Blanc joue en 2, Noir capture, bien entendu, les pierres en 3, tout en conservant deux menaces potentielles en 'a' et en 'b'.
Diagramme 4. (Rien à craindre). Blanc peut essayer de résister par ko en jouant en 2, mais ce n'est pas du tout terrible; c'est simplement un trait fallacieux. Tout ce qui vous reste à faire c'est de mettre un terme à ce combat de ko en connectant après la capture d'une pierre. En ce début de partie, Blanc souffrira de son insuffisance en matériaux de ko.



Contre-offensive

Le coup mystérieux de Blanc rend généralement Noir nerveux. Il se sent en totale insécurité et flanche devant l'étrange mouvement dessiné par Blanc. Il n'y a cependant pas à reculer car il ne s'agit pas du tout de sorcellerie de la part de Blanc. Au contraire, il y a lieu, dans ce cas là de contre-attaquer sans la moindre hésitation dès que vous le voulez.

Problème 5. A Noir de jouer. Blanc est si téméraire qu'il tente un audacieux coup tel qu'il est montré dans le diagramme suivant. Où allez-vous jouer pour contrer celui-ci ?

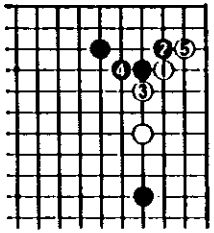
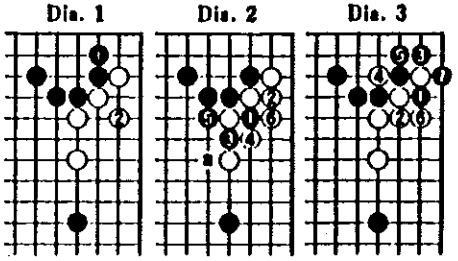


Diagramme 1. (Sans réflexion). Si vous jouez de la manière indiquée dans le dia. 1, vous avez surévalué la puissance hypothétique de Blanc. Cette réponse est trop passive et permet aux pierres blanches de se sauver facilement grâce à un kaketsugi en 2. Le groupe blanc est rempli d'yeux.
Diagramme 2. (Préparation de Blanc).
Vous pouvez imaginé répondre par un kiri en 1, mais Blanc sortira un coup subtil de sa manche: l'astucieux contre-ate à l'égard de noir 3. Noir ne peut briser le watari de Blanc (liaison par en-dessous) et lui permet ainsi de connecter l'ensemble de son groupe et de se sauver. Cette séquence est cependant plus profitable pour Noir que la réponse passive montrée dans le dia.1. Noir, en effet, peut bloquer le groupe blanc en jouant en 'a' au coup suivant.
Diagramme 3. (Sans aucun souci) Vous ne devez pas vous décourager, mais simplement mettre en atari une pierre par 1 et 3. Face à cette contre-attaque, Blanc n'a d'autre alternative que de jouer 4 et 6. Il n'est donc pas nécessaire d'être nerveux puisque blanc 4 ne peut être actuellement mis à profit.



Rin Kaiho (traduit de Go Review)
(A suivre...)

LA NEUVIÈME PIERRE OU L'OEIL DU DÉMIURGE

Ce qui paraît stable n'est qu'illusion devant le néant. Les ambitions les plus folles comme les monolythes orgueilleux de nos Babylones spirituelles ne sont que poussières en sursis devant l'ouragan des forces primordiales. Derrière l'image tridimensionnelle du tableau mouvant qu'est notre monde de représentation, se cachent des volontés supérieures échappant à tout diagnostic scientifique ou religieux. Le moment et l'endroit où cette volonté cosmogonique peut s'appliquer resteront inconnus à jamais pour l'étroite perception humaine. Seuls quelques initiés, ayant perdu leur âme à la lecture de textes trop anciens pour être évoqués, connaissent les clés de ce savoir maudit.

++
+

Niché au creux d'une mégalopole moderne, l'appartement de Frédéric ressemblait à beaucoup d'autres de ces studios préfabriqués en série pour compléter en système compactable les ruches où crève à petit feu ce qu'il est convenu de nommer 'vie humaine'. Il avait loué cet appartement sans trop se soucier de la laideur du paysage, des formes linéaires des constructions étalant leurs cîmes grotesques sur fond de ciel délavé, des courses inutiles de ces longs rubans bruyants et nauséabonds ruisselant de paires d'yeux rouges ou jaunes selon le sens de leur dérive. Pas même un regard pour le drugstore noyé de lumière au néon et pour ces publicités tapageuses mêlant sourires sans joie aux hamburgers tièdes et mous. L'avantage du logis était qu'il se trouvait au sommet de l'Everest bétoné ce qui donnait l'impression, les nuits de ciel dégagé, d'être plus proche des galaxies. Frédéric avait peu de passions, pour ainsi dire aucune, sauf la pratique d'un jeu, non, d'un art, connu sous le nom de Go. Sa vie professionnelle commençait à huit heures tous les jours dans le giron protecteur d'une grande compagnie d'assurances. Il quittait son carcan d'H.L.M. pour s'enfoncer dans les entrailles disciplinées d'une terre meurtrie d'ouvrages

utilitaires, tel le métro. Le long corridor sombre violé par la rame n°1, bondée de séïdes anonymes du grand capital, portait son destin, comme ceux des autres zombies, vers l'Eden factice gorgé de bureautique. S'extrayant avec difficulté du catafalque régulateur de nos grandes cités, il s'insérait docilement à la troupe des employés et des fonctionnaires. A peine vomi par une bouche de métro, abysse méphitique dans le gruyère de la ville, il recherchait quelques bouffées d'air un peu moins pollué dans l'espace 'libre' qui le séparait de l'immeuble tout illuminé de rectangles jaunes, tel un arbre de Noël futuriste. Avalé par l'immense porte à tourniquet où se ruait la multitude, il s'installait mécaniquement à la place qu'il lui revenait dans la ruche bourdonnante du service 'Comptabilité'. Là, jusqu'à treize heures précises, son horizon n'était constitué que de bordereaux zébrés d'indications en lettres rouges ou noires. Mais à treize heures une, le décor basculait dans un oubli temporaire et Frédéric, après avoir rapidement englouti un dîner à la limite du comestible, virait de bord en direction de la salle de détente où l'attendait Luc, son double philosophique du service 'Paiements'. Penchés pendant presque une heure sur la table de jeu à l'image de médecins scrutant des sujets anatomiques, ils recréaient en duo un monde aux lois différentes de l'environnement qu'ils subissaient quotidiennement. Devant le carré du Go-ban aux trois cent soixante et une intersections, Luc et Frédéric bâtissaient leurs murailles de pierres noires et blanches, tout en construisant d'autres murs invisibles entre eux et le monde. Le jeu de Go était pour eux une recherche métaphysique d'équilibre et une représentation symbolique de toutes les interactions de l'existence. Sur cette surface d'un lac, se posaient les 'pétales' noires et blanches, leur psychisme personnel et leur caractère établissaient les frontières et les formes propres à leur univers mental. Ils avaient bien essayé, au début, de partager cette passion avec d'autres collègues, mais chaque fois, l'appât du gain et la formulation d'une hiérarchie inutile avait brisé la magie des parties. Les deux 'goïstes' étaient simplement considérés comme des originaux, en marge des pôles d'intérêts qui motivaient les conversations du commun des mortels.

Ayant épuisé toutes les joies et les peines de la vie, connaissant la pâle tiédeur sensuelle des aurores où l'amour se ternit et l'ennui désespéré des conventions sociales inhérentes à la vie en couple; ayant vu fuir les amis et ricaner les autres, tous deux synthétisaient l'essence de toute chose dans cette conjugaison mixte du Ying et du Yang, version ludique du Tao des anciens. Outre leurs parties au bureau, ils se réunissaient fréquemment le soir dans un café de banlieue où le patron les abandonnait dans un coin entre deux verres de bière et l'inévitable Go-ban. Au fur et à mesure que leur quête de perfection stratégique se structurait, les deux individualités se modifiaient selon leur démarche propre en cours de jeu. Le symbolisme du Go prenait même trop de place, envahissant leurs rêves, transcendant leurs phantasmes. Luc et Frédéric en étaient venus à s'identifier chacun à l'une des deux couleurs du combat. Frédéric, plus faible, recevait toujours les pierres noires, avec un handicap de plusieurs unités qui variait selon ses résultats ou le sens de l'humour de son partenaire. Luc voyait la vie en blanc. Le premier se sentait une pierre noire à la recherche de 'libertés' pour vivre. Le second, pouvait mentalement circonscrire l'étendue de l'influence de Frédéric par la seule pose d'une sentinelle claire. Leur rapport dans la vie ressemblait étrangement à un Fuseki éternellement recommencé. L'un protégeait peureusement les coins du Go-ban par quelques Kogeima ou autre clé de coin. L'autre répondait par Tsuke Koshi ou s'assurait plus sagement des bases de vie pour d'énormes Moyos que Frédéric essaierait, inutilement d'ailleurs, d'investir. Le premier était réservé, sempiternellement distrait, comme absent; Luc embrassait les difficultés de la vie avec plus de justesse et saisissait au premier coup d'oeil les 'pièges' du jeu comme ceux de l'existence.

Comme la nervosité d'une femme quelques jours avant le terme de sa grossesse, les deux amis attendaient, anxieux, l'échéance qui les ménerait au tournoi de Go organisé par la fédération nationale. Le but n'était certes pas de gagner, puisque le titre tous les ans revenait à un maître d'origine chinoise de force huitième dan amateur: Kim Lu Tseu. Le suprême honneur visé par chaque concurrent consistait à se retrouver dans le dernier carré des quatre finalistes et ainsi de se mesurer à l'initié venu d'Asie.

Les éliminatoires commençèrent et Frédéric fut battu dès le second tour à cause d'une erreur impardonnable consécutive à la perte d'un coin. Luc, au contraire, étonna ses amis par une régularité prodigieuse et une évaluation systématique des faiblesses de l'adversaire. Dans le dernier round qualificatif, il prit le meilleur sur le Japonais Tanakaré, son ancien maître, et ce, à la surprise générale. Le stratège nippon fut même fort impressionné et bizarrement inquiet de la tournure des événements. Quelque chose en lui s'insurgeait contre cette victoire qui tenait du prodige...

Les premières rencontres du dernier tour s'achevèrent sur des victoires de Luc et bien entendu de Lu Tseu. L'ultime rencontre devait les opposer et déciderait du vainqueur final, lequel serait sacré champion national. Toute la fédération était présente dans la salle brillamment éclairée pour ce choc inusité. Le jeune challenger contre le vieux sage asiatique. Chacun accordait des chances à Luc selon une gamme d'appréciation personnelle qui oscillait entre 5% et 1% de réussite pour lui. Luc ne pensait qu'à l'honneur de rencontrer celui qu'il avait tant admiré pendant de longues années et ne prêtait guère d'attention à des spéculations aussi prosaïques. La partie commença dans un silence de plomb. Un grand tableau magnétique situé derrière les deux protagonistes renseignait la centaine de spectateurs privilégiés présents ce soir-là.

Début classique de partie à handicap de huit pierres où rapidement Lu Tseu prit la situation en main et sépara avec intelligence les groupes noirs. Vers le cinquantième coup, la physionomie générale du jeu condamnait irrémédiablement le camp noir à l'abandon. Luc savait très bien que plus aucun coup ne pouvait déstabiliser Blanc et ses nombreux verrous de sécurité contre l'invasion de Noir. Un simple calcul du décompte des points de chaque camp confirmait la suprématie de la vision du jeu selon le huitième dan. C'est alors qu'un événement proprement incroyable sidéra l'assistance. Luc ne voulant pas décevoir son maître en abandonnant trop tôt, plaça une pierre sur l'intersection centrale, place de la neuvième pierre d'handicap. L'asiate sembla réfléchir quelques instants puis écarquilla les yeux et recula son torse d'un coup brusque comme sous l'effet d'une brûlure soudaine. Longuement, il ferma les yeux, puis

les rouvrit en fixant cette pierre isolée au centre de sa gigantesque zone d'influence, qu'il contrôlait pleinement depuis plusieurs coups. Lu Tseu se leva avec sérénité et annonça cette courte phrase tout bonnement incroyable en une telle circonstance:

- 'J'abandonne, je vous remercie pour cette partie...'

Des exclamations fusèrent du public, le juge qui surveillait la partie et notait les coups en lâcha son crayon! Transformé en un instant en une statue de marbre, Luc ne sut que répondre...
La soirée se termina en un brouhaha de conversations animées concernant ce cinquante-deuxième coup de Noir. Personne ne comprenait la décision du Chinois. Chacun y allait de sa théorie: coup de fatigue, dépression nerveuse, désintérêt pour un championnat trop facile, etc... Luc fut sacré champion national sous les regards moqueurs ou réprobateurs de tous. Le soir même, alors que notre vainqueur à la Pyrrhus était plongé dans un abîme de réflexions, son téléphone sonna.

- 'Allo'.
- 'Je suis bien chez Monsieur Luc V... ?'
- 'Oui, c'est lui-même, à qui ai-je l'honneur ?'
- ' Bonsoir, Monsieur. Veuillez me pardonner cette intrusion dans votre tranquilité, je suis Kim Lu Tseu'.

Luc n'en revenait pas! C'était la première fois que le Maître l'appelait chez lui; un coup de fil du Bon Dieu ne l'aurait guère plus surpris!

- 'Je ne vous dérangerai pas longtemps et d'ailleurs ce que j'ai à vous dire tient en peu de mots. Voilà, je suppose que vous êtes assez étonné par ma conduite de ce soir. Je ne pouvais guère agir autrement étant donné la révélation sublime et terrible que votre stratégie a mis en lumière. Sachez simplement que l'évolution de votre tactique répond à une vieille clé magique connue par quelques initiés en Orient. Est-ce un hasard ou est-ce une volonté du destin si c'est un Européen qui l'a retrouvée, je n'en sais rien. Quelqu'il en soit, j'ai un conseil à vous donner: NE CHANGEZ RIEN A VOTRE TACTIQUE, tous vos coups sont excellents, croyez-moi. Vous êtes l'instrument d'une fatalité que nul ne peut arrêter'.

- 'Mais, Maître, je ne comprends pas, que voulez-vous d...'
- 'Non, jeune homme, c'est inutile. Tout vient à point nommé, le Ying et le Yang ont chacun leur tour et forme le tout, l'Un, le tao primordial. Sache te taire et joue au Go. Ne regarde que le jeu et tes groupes, insinue-toi en eux, la logique des choses te fera découvrir le sens de tes actes. As-tu une femme, des enfants ?'
- 'Non, Maître, je suis seul et je n'ai que deux amis, Frédéric A... et un chien déjà vieux'.
- 'Alors, garde ton chien près de toi et joue avec ce Frédéric, car il n'est pas bon de se rendre devant les dieux sans un compagnon'.

Un 'clic' sonore mit fin à cette étrange conversation et Luc resta de longues minutes devant le combiné redevenu muet.
Il médita pendant des heures au sens des paroles du Chinois et cette nuit fut blanche de groupes de pierres s'entremêlant entre l'obscurité collant aux objets de la pièce et la surface pâle du plafond.
Au petit matin, c'est un homme soucieux qui vint se présenter devant l'interphone dans le hall d'entrée de l'immeuble où habitait Frédéric. Celui-ci, ayant refait pendant toute la nuit la fameuse partie, écouta les révélations de son ami et supputa à l'unisson de tous les témoins de ce drame les causes de ce geste et maintenant de ces paroles sibyllines. Plus jamais Kim Lu tseu ne réapparut au cercle de Go et un jour la nouvelle de son suicide éclata comme une bombe dans le petit monde des joueurs de cet art millénaire. Luc se sentit personnellement responsable de cette mort et démissiona, suivi comme une ombre par son ami. Toute sa personnalité avait été transformée par cette partie et celui qui aurait dû devenir le nouveau maître au niveau national, devint un homme traqué et recherchant la solitude. On ne le vit plus jamais à aucun tournoi, refusant avec fermeté mais correction, toutes les invitations d'où qu'elles viennent, se bornant à rencontrer Frédéric tous les jours, qui, lui, restait désespérément au stade de 10e kyu...

++
+

Cette soirée du 21 juin n'avait rien de spécial sur les autres soirées, sinon qu'un peu partout en Europe, des hommes et des femmes attachés à leurs traditions, fêtaient le Solstice d'Eté. Après son travail harassant et la fuite éperdue de l'homme seul à travers le dédale des rues encombrées d'automobiles grimaçantes et de lumière stérile, Luc regagna sa maison avec un sombre pressentiment. Depuis plusieurs jours, il déclinait mentalement vers une forme d'hébétude devant les gestes quotidiens de sa vie. Un grand néant s'était ouvert en lui comme une blessure commise par une arme invisible, le laissant perdu au sein d'un désert peuplé de pierres de Go semblant vivantes et se moquant de lui. Vers neuf heures du soir, il s'installa à la fenêtre de sa chambre et fixa les nombreuses étoiles qui souriaient en une symphonie de lumières clignotantes. Il compara cette pluie de diamants à autant de pierres blanches sur un Go-ban de satin en deuil, esquissant mentalement les territoires vivants et ceux qui étaient menacés, en une stratégie sidérale. Il imagina le nombre de parsecs qui séparent tel ou tel point lumineux entre eux et les compara aux ridicules millions de kilomètres qui nous éloignent du soleil, sachant que l'étoile la plus proche dans notre galaxie est trois cent mille fois plus lointaine que notre vieux Hélios divin! Quelque chose, comme un signe, cligna dans l'infini et Luc fixa son attention sur Aldébaran dans la constellation du Taureau. Il revit en une fraction de seconde le regard de Lu Tseu et décida soudainement de prendre Césame, le vieux boxer familier, avec lui et d'aller vers Frédéric qui devait l'attendre depuis des heures. Le trajet d'une demi-heure se passa dans une féerie de songe. Luc voyageait sous la voûte cloutée des minuscules tâches de lumière, portant en lui un message dont pourtant il ignorait le sens. Presque avec précipitation, il s'engouffra dans le hall d'entrée du building et sonna plusieurs fois sur la petite 'pierre' blanche du tableau d'appel. Frédéric ne fut guère surpris de le voir si tardif, connaissant les phantasques sauts d'humeur de son ami. Tous deux échangèrent des propos banals dans une atmosphère assez tendue, comme avant un orage dont les prémices courent le long de la peau en vous piquant légèrement. Le duo s'installa autour du Go-ban et pour la première fois depuis qu'ils jouaient ensemble, Luc demanda à son compagnon de choisir les pierres blanches et de jouer à égalité. Frédéric d'abord étonné, puis honoré de cette marque d'estime, plaça la première pierre dans le coin nord-ouest en Ikken-Tobi auquel Luc répondit par un Ikken-Tobi Kakari très traditionnel. Tout au long du Fuseki, Frédéric garda le Sente puis se retrouva en Gote vers le début du Chuban. Sans s'en apercevoir, les deux hommes refaisaient, coup pour coup, la partie de Luc contre Lu Tseu en finale du tournoi national. Pas un mot ne fut échangé entre-eux

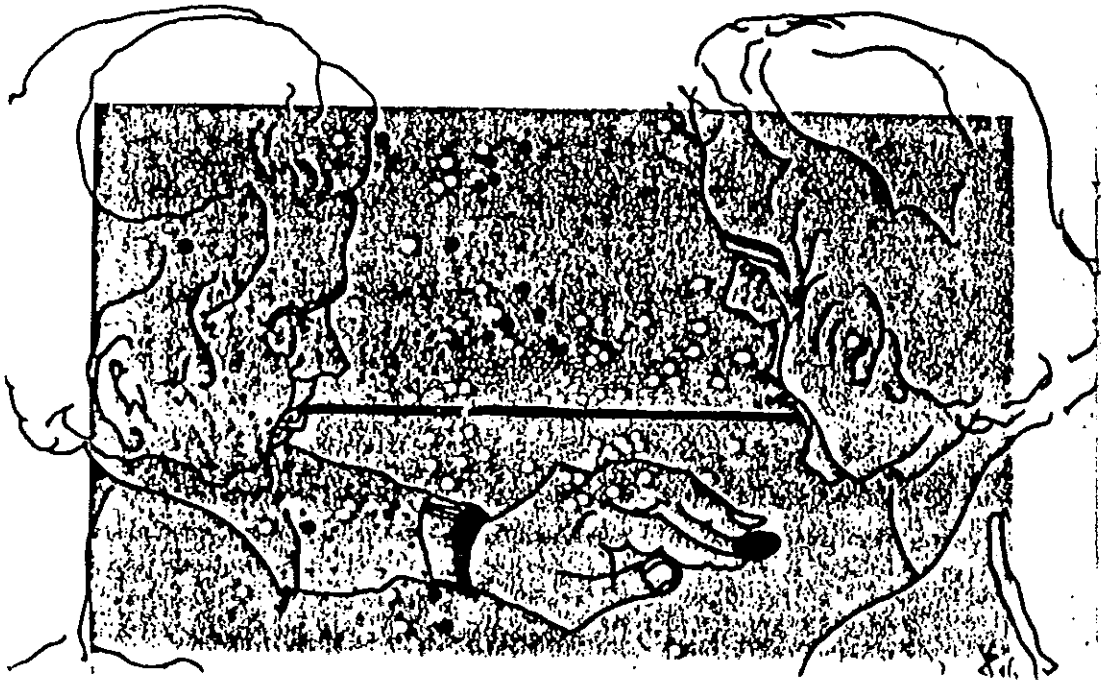
et Luc vit, sans surprise, son ami répondre avec le talent d'un Maître à ses attaques. Tous deux étaient maintenant hors du monde, jouant des rôles dans une stratégie qui les dépassaient, annihilant leurs personnalités par la pose des pierres automatiquement, tous deux devenu automates dociles soumis à une volonté supérieure. Son cinquante et unième coup joué, Frédéric regarda par la fenêtre et ne vit même pas le cinquante-deuxième coup de Noir au centre du Go-ban, connaissant déjà le déroulement de cette phase. Le geste lent de Luc souleva les quelques grammes de la pièce en verre et semblable à une feuille d'automne bercée par un vent très doux, elle retomba vers l'intersection centrale, place de la neuvième pierre d'handicap, oiseau sombre crevant le ciel de l'harmonie blanche du Moyo central. Frédéric ne prêtait plus attention au monde, ni à lui-même; son être tout entier était tendu vers Aldébaran ou Capella, semblant ricaner au milieu du rectangle noir que dessinait la fenêtre. Scène passée au ralenti dans un film, il se leva doucement et quitta son siège pour marcher, en un geste d'adieu, vers la toile obscure de l'immensité du cosmos. La cinquante-deuxième pierre noire atterrit sur le point central au même moment où Altaïr, l'étoile de l'Aigle, éclata en une supernova dans un concert de rires démoniaques...

Ce qui arriva ensuite, aucun historien ne saura jamais l'écrire. Nulle plaque commémorative, aucune stèle ne le signalera dans aucun point de l'univers. Par un hasard ou un destin connu seulement des dieux, l'appartement de Frédéric se situait au centre d'une région où des forces telluriques puissantes dormaient depuis des millénaires. Le centre de cet appartement était occupé par le salon de jeu et au milieu de celui-ci, le Go-ban. Et au centre du Go-ban...
Par un mécanisme alchimique et une suite de coups stratégiques bien précis, la partie de Go formait la clé dont le cinquante-deuxième coup était le point final. Comparable au pentacle de magie noire qui transforme les éléments de la matière et attire des forces interdites, cette clé ancestrale transcendait la pierre noire jouée en une force d'anti-matière annihilant tout autour d'elle. Les réactions en chaîne qui se créèrent consécutivement furent trop rapides et trop complexes que pour être rapportées. La planète 'Terre' se recroquevilla sur elle-même tout en gardant sa masse initiale. Le stade pulsar-étoile fut atteint en quelques minutes et l'étoile ainsi formée s'effondra sur son propre noyau en creusant un 'puits' dans le 'continuum' de l'univers. La force de gravitation augmenta encore et la lumière, les ondes ainsi que la matière libre se mirent à tournoyer autour d'un 'trou' plus sombre que la nuit de la Création. Ce qui pour nos savants était un 'trou noir' repéré dans le ciel sous le nom

de Cygnus-X 1, se mit à gober notre système solaire, mygale de jais avide de victimes sans défense...
Perdue dans le chaotique maelström des forces de neutrons éclatés, une pierre de Go, noire elle-aussi, tourbillonait en une danse frivole, dernière preuve de l'existence d'une civilisation créée par hasard ou par plaisanterie par des dieux fous...

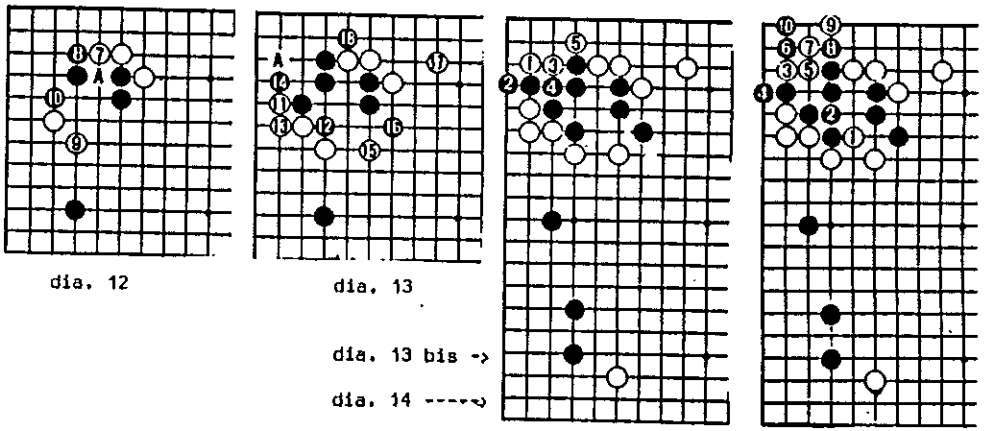
Quelque part, aux confins du vide, un rire gigantesque, maléfique et moqueur salua cette naissance. Sur un Go-ban, sans limite, un dieu venait de capturer une pierre blanche en Atari, oubliée par distraction, et de placer sa propre pierre noire. Azatoth, le dieu fou et débile, abandonna en hurlant de rage, face à l'entité difforme de matière élémentaire qui lui servait de partenaire...
Les dieux en rient encore...

Daniel DERBAUDRENGHIEN



LA DOUBLE ATTAQUE DE COIN SUR UNE PIERRE AU POINT 4-4 (SUITE)

e) Poussée blanche dans le coin.



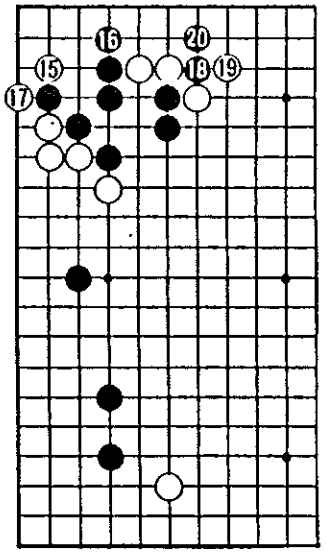
dia. 12 dia. 13

dia. 13 bis ->

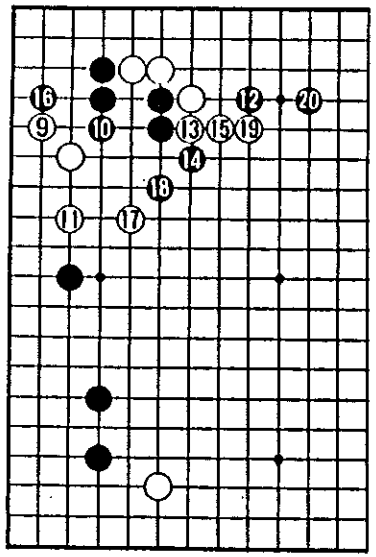
dia. 14 ----->

Noir bloque avec 8 l'avance blanche. Blanc sort alors sa pierre de gauche tout en menaçant de couper en 'A' obligeant ainsi Noir à défendre en 10. Nous voyons dans le dia. 13 Blanc en profiter pour faire sabaki (c-à-d une forme légère, facile à défendre ou à dégager de l'influence ennemie) avec son groupe de gauche et stabiliser son groupe du bord nord alors que, de son côté, Noir vit facilement dans le coin, mais en gote (en perdant l'initiative), car en l'absence de son dernier coup 18, il serait vulnérable à une invasion de coin en 'A' qui menacerait de faire le pont, soit avec les pierres blanches du bord ouest, soit avec celle du bord nord (voir le dia. 13 bis).
Avant de développer le joseki suivant, il convient de faire une série de remarques sur cette dernière variante.

1 - Cette dernière possibilité explique pourquoi il est tabou pour Blanc de faire atari avec 1 (voir dia. 14), car alors la possibilité de jouer en 3 dans ce même diagramme disparaît grâce au tesuji (coup remarquable) de noir 6.



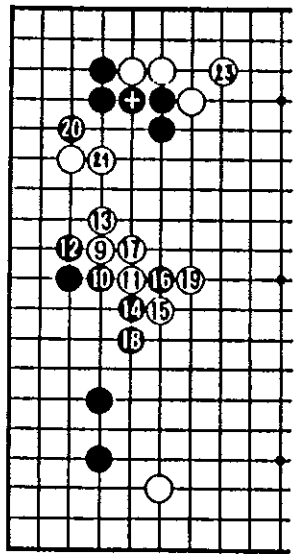
dia. 15



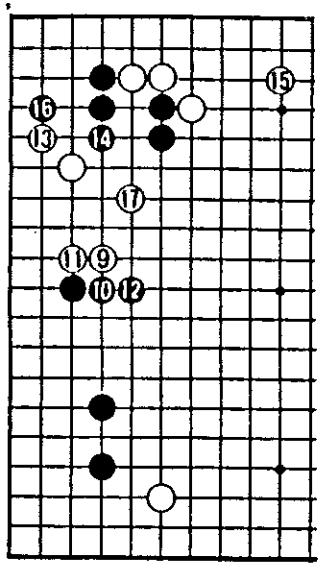
dia. 16

2 - 'Trop de précipitation nuit' dit le proverbe. C'est ainsi que si, au lieu de jouer 15 dans le dia. 13, Blanc joue tout de suite au point 3-2, Noir attaquera calmement le groupe blanc du bord ouest afin d'obtenir une position finale bien meilleure que celle de Blanc (voir dia. 15).

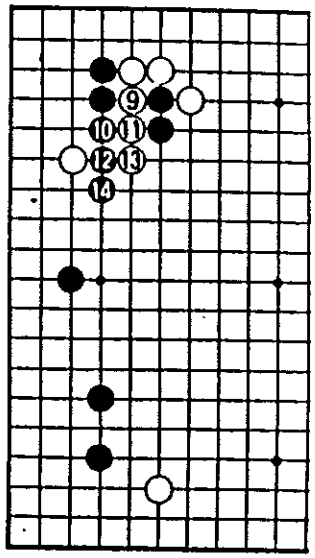
3 - Une variante possible (dia. 16) consiste pour Blanc à faire l'extension en diagonale de l'autre côté. Il est conseillé à Noir de répondre simplement en 10 et, pendant que Blanc cherche à stabiliser ses deux pierres du bord ouest, de prendre ensuite en tenaille l'autre groupe blanc - l'obligeant ainsi à prendre une forme lourde et laide - avant de protéger le coin avec 16 et de fuir sur le bord ouest avec 20, tout en maintenant les deux groupes blancs 'sous pression'.



dia. 17 (+)=22



dia. 18



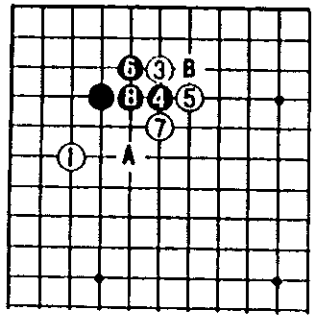
dia. 19

4 - Une autre variante mise à la disposition de Blanc découle d'une attaque à l'épaule sur la pierre de tenaille, si celle-ci se trouve sur la troisième ligne (voir dias. 17 et 18). Dans le dia. 17, blanc 9 est un coup abusif auquel Noir répond par un kikashi en parvenant en fin de compte à transformer en territoire sûr une bonne partie du bord tout en conservant de surcroît l'initiative. Le résultat final est donc très favorable pour Noir.
Dans le dia. 18, Blanc ne commet pas de coup abusif et tente de stabiliser ses deux groupes. Mais, ici aussi, Noir parvient à renforcer son bord et à protéger son coin. En conclusion, nous pouvons affirmer que l'attaque à l'épaule n'est pas recommandable pour Blanc.

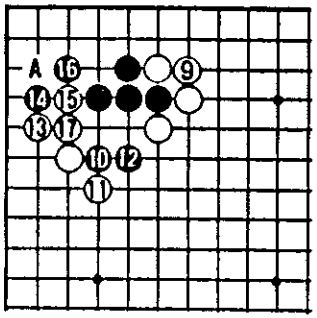
5 - Troisième et dernière variante: que se passe-t-il si Blanc décide de couper tout de suite ? Comme le montre le dia. 19, le résultat final ne lui sera pas non plus favorable: Noir se contentera de sacrifier deux pierres en échange d'un gros territoire sur le bord.

II. Tsuke-Osae.

Lorsque Noir préfère assurer un territoire de coin plutôt que d'attaquer l'une ou l'autre des pierres blanches, il peut jouer le tsuke-osae en lieu et place du tsuke-nobi (voir dia. 20).



dia. 20 2 tenuki



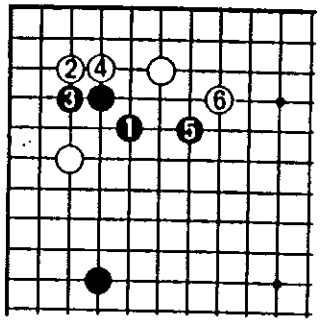
dia. 21

Après noir 8, Blanc peut enfermer Noir en jouant au point 'A', mais, dès lors, il laisse à Noir la possibilité d'agrandir substantiellement son territoire sur le bord nord en coupant en 'B'. Le mur blanc paraîtra ainsi quelque peu inconsistant. Ce coup devra donc être réservé au cas où Blanc a un intérêt tout particulier à se forger une influence sur le bord ouest. Plus souvent, Blanc connectera en 9 comme dans le dia. 21, permettant à Noir de sortir vers le centre en jouant tsuke-nobi 10 et 12. A quoi Blanc répondra par le kosumi déjà étudié précédemment. A la fin de la séquence, Noir peut vivre aisément dans le coin, en connectant en 'A', coup qui est de plus sente dans la mesure où il oblige Blanc à stabiliser son groupe sur le bord ouest pour une extension. Notons toutefois que Noir peut préférer jouer lui-même une pierre sur le bord ouest. Auquel cas, il devra évidemment s'abstenir de jouer 'A'. De toute manière, même si Blanc capture en 'A', Noir peut vivre facilement dans le coin.

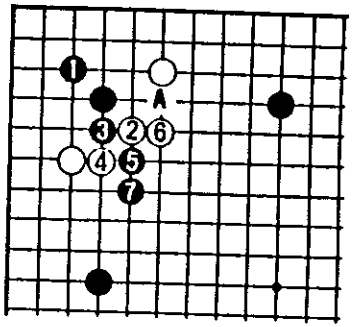
Remarque: diverses variantes de tsuke-osae sont possibles. C'est ainsi que, par exemple, Blanc peut choisir de jouer 9 en 'B'. Nous n'étudierons pas ces diverses variantes en détail, faute de place.

III. Kosumi noir au point 3-3 ou au point 5-5.

Quoique le tsuke-nobi et le tsuke-osae soient les josekis les plus classiques, Noir peut également jouer directement un kosumi, soit pour sortir vers le centre et couper les pierres blanches (voir dia. 22), soit pour protéger son coin en jouant au point 3-3 (voir dia. 23). Dans le premier cas, Blanc répond invariablement par une invasion au point 3-3, laissant Noir bloquer l'un ou l'autre côté. Pour rappel, il lui est conseillé de le faire du côté de la pierre la plus faible. Dans le second cas, Noir défend directement le coin en jouant lui-même au point 3-3, tactique particulièrement efficace dans les parties à fort handicap (8 ou 9 pierres), lorsque Noir a déjà des pierres noires sur les hoshis des bords adjacents au coin étudié. Si Blanc tente d'enfermer Noir, ce dernier pousse et scinde Blanc en deux groupes faibles tout en vivant aisément dans le coin (voir dia. 23).

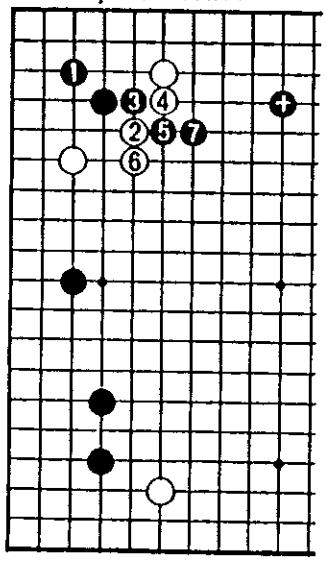


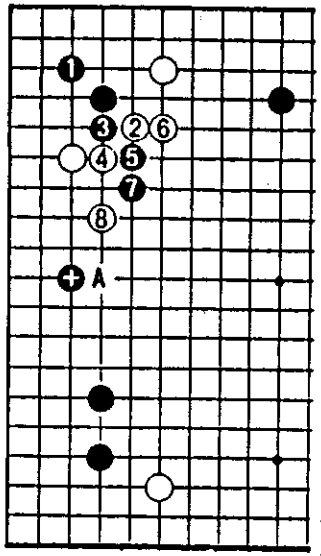
dia. 22



dia. 23

N.B.: Dans le cas où Noir défend son coin, il est à noter que si l'une des deux pierres noires situées au milieu du bord adjacent se trouve sur la troisième ligne, Noir devra pousser dans la direction de l'autre pierre. Comparez les diagrammes 23bis et 23ter: dans ce dernier diagramme, le point 9 est idéal pour Blanc.





dia. 23 bis -->

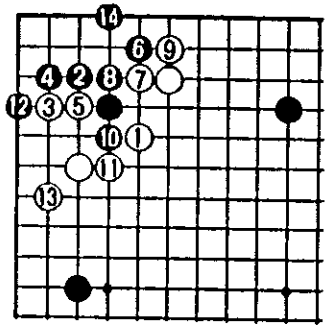
dia. 23 ter ----->

C. CONCLUSION

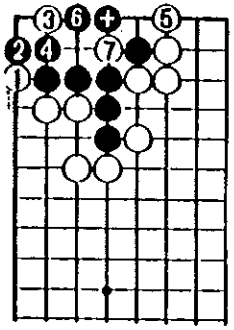
Il y a finalement peu de choses à craindre d'un double kogeima kakari: Si Noir dispose d'une pierre située sur un des deux bords, il pourra toujours s'arranger pour capturer la pierre blanche affaiblie par sa présence (voir le tsuke-nobi et le kosumi au point 5-5). S'il dispose de deux pierres sur chacun des bords adjacents, il pourra attaquer les deux groupes blancs si Blanc tente de l'enfermer après l'excellente réponse noire au san-san (point 3-3); enfin, s'il ne dispose d'aucune pierre sur les bords adjacents, il peut toujours s'assurer aisément une forme vivante en jouant la variante tsuke-osae

Remarque finale: que se passe-t-il lorsque Noir ne répond pas à un double kogeima kakari et que Blanc enferme le coin noir avec une troisième pierre au point 5-5 ?

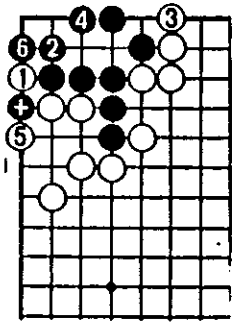
D'emblée, signalons qu'il n'est pas du tout recommandé pour Noir de se laisser enfermer ainsi, étant donné l'influence énorme qu'il laisse à Blanc et qui rayonnera durant toute la partie sur l'ensemble du go-ban. Noir, cependant, peut encore assurer sa survie comme le montre le dia. 24 ci-dessous. Signalons que Noir ne doit pas oublier le coup 12, sinon il meurt (voir dia. 24 bis). Par contre les deux diagrammes suivants prouvent que s'il n'a pas oublié le fameux coup 12 du dia. 24, il est sûr de survivre à toute vélleité meurtrière de Blanc.



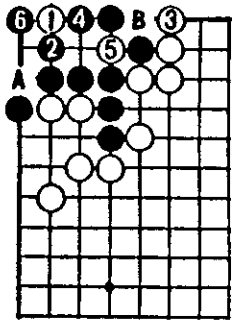
dia. 24



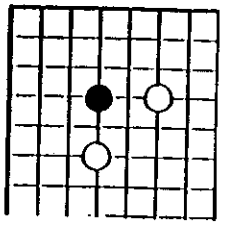
dia. 24 bis



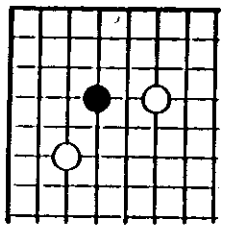
dia. 24 ter



dia. 24 quater



dia. 25



dia. 26

Jean-Denis HENNEBERT.

Dans le prochain article, nous étudierons les deux autres doubles kakaris possibles représentés aux dias. 25 et 26.

Bibliographie: Kosugi et Davies - 38 basic joseki - Ishi Press
Nagahara et Bozulich - Handicap go - Ishi Press
Nagahara et Haruyama - Basic techniques of go - Ishi Pres

DÉBUTANTS

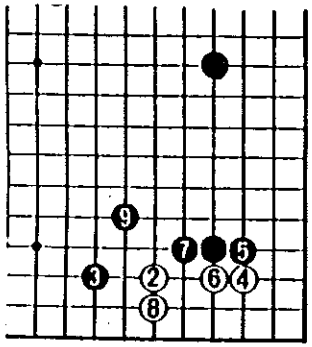
UNE PARTIE À 9 PIERRES

Noir: VAN BELLINGHEN (18 kyu)
Blanc: POLAK (1er dan)

Noir 5: meilleur en 11

Noir 7: doit être nobi en 8 ou hane en 9

Noir 13: la base constituée par les deux keima n'est pas si solide: le keima ci-dessous est meilleur.



Noir 15: Très difficile. La coupe en 16 ne travaille pas aussi bien.

Blanc 16: cherche la difficulté

Noir 19: devrait coupé en 20 Ensuite: blanc A, noir 19 et Blanc doit d'abord capturer la pierre 9, ce qui permet de défendre sur une base solide avec 23 ou 22

Blanc 20: un triangle vide qui satisfait blanc.

Noir 23: seulement nécessaire lorsqu'il y a une pierre blanche en A.

Blanc 24: une invasion au san-san devrait être un coup excessif du fait que Noir peut répondre en 25, menaçant de connecter en-dessous.

Blanc 26-28: échanges inutiles, aji-keshi (= perdre la possibilité de jouer au san-san)

Noir 33: force Blanc à renforcer sa pierre en 30. 98, ou peut-être même 41 auraient été meilleurs.

Noir 37: simplement en 38 (= nobi)

Noir 45: Tewari (= change l'ordre des mouvements). Blanc joue d'abord 46, Noir doit-il jouer le kosuni-tsuke en 45? Non, il jouera en 44 et divisera blanc en deux groupes sans yeux.

Noir 65: kaketsugi offre à Blanc un bon atari en 66. Il aurait été meilleur de jouer un kaka tsugi en 67 ou de couper en B.

Noir 77: D'abord jouer l'atari en 78.

Noir 81: Une bonne base aurait été de défendre en 85.

Noir 91: le nobi en 95 doit être joué.

Noir 97: essaie de vivre sur le côté droit.

Noir 99: petit yose. Le plus grand yose est probablement noir 105.

Noir 101: Noir doit tranquillement jouer en 105 afin de rendre difficile la survie de Blanc.

Noir 117: simplement capturer la pierre, Blanc jouera C pour vivre en menaçant les deux pierres en gote.

Noir 119: doit être joué en D, Blanc, dès lors, capture, Noir joue en E, mais il a encore du retard.

Blanc 120: Noir se résigne.

Ron POLAK.

avoir deux yeux, mais dont les territoires ne peuvent être comptés en fin de partie. En fait, il s'agit d'une situation ou deux groupes adverses s'interpénètrent en conservant au moins deux dames. Si l'un des deux joueurs pose une pierre sur l'un de ces dames, il condamne son groupe. Dès lors, ni l'un ni l'autre n'a intérêt à y jouer.

Semeai: combat confus et incertain entre deux groupes adjacents pour former deux yeux.

Sente: l'initiative. Celui qui conserve celle-çi peut obliger son adversaire à répondre à chacun de ses coups. Il dicte dès lors le sens de la partie.

Shibori: tactique consistant à offrir un pion à l'adversaire en sacrifice pour obtenir un avantage plus important.

Shi-cho: poursuite en zigzag, en escalier, dans laquelle le groupe poursuivi est à chaque coup mis en échec.

Shimari: verrou de coin de deux pierres.

Shodan: premier Dan, le rang de Dan le plus bas.

Tesuji: combinaison gagnante ou profitable; un beau coup.

Tobi: saut d'un ou plusieurs intervalles.

Utte-gaeshi= snap-back: tactique de sacrifice obligeant l'adversaire à faire une prise qui lui enlève des libertés pour pouvoir lui capturer ensuite un groupe par dame-zumari.

Yose: la fin de la partie, au cours de laquelle il ne reste plus que de petits engagements à disputer.

RÉSULTATS DU PREMIER CHAMPIONNAT NATIONAL INTERCLUBS

Classement de la première division

1° - *Waterloo 1:*	8/9
2° - UCL:	5/9
3° - *Bxl-Midi 1:*	3/9
4° - ULB:	2/9

Classement de la deuxième division

1° - *Bxl-Midi 2:*	7/9
2° - *Waterloo 2:*	5/9
3° - *Bxl-Midi 3:*	4/9
4° - AEZ:	2/9

Prochainement, une rencontre de barrage sera organisée entre l'ULB et Bxl-Midi 2.

Bibliographie.

Ouvrages parus en français

AROUTCHEFF, Pierre - Le jeu de Go - Editions Hatier, Paris.
FEDERATION FRANCAISE DE GO, SECTEUR 'SCOLAIRES' - initiation au jeu de Go - collection ATARI, Revue française de Go, Paris (17 vol.).
GIRAULT, Roger - Traité du jeu de Go - Stratégie et Tactique - Editions Ludothèque de l'Impensé Radical, Flammarion, Paris (2 vol.).
IWAMOTO, Kaoru - Le guide marabout du Go - Editions Marabout, coll. marabout service, Verviers.
LIM, yoo jong et DICKY, Hervé - Bases techniques du jeu de Go - Editions Jeulogic-Chiron, Paris.
- L'ABC du Go - Editions Jeulogic-Chiron, Paris.
- Le jeu à neuf pierres de handicap - Editions Jeulogic-Chiron, Paris.
LIM, yoo jong et SHIM - Le jeu à six pierres de handicap - Editions Jeulogic-Chiron, Paris.
LIM, yoo jong et LALO - Bien conduire sa partie de Go - Editions Jeulogic-Chiron, Paris.
PEREC, Georges - Petit traité invitant à la découverte de l'art subtil du Go. Editions Christian Bourgeois, Paris.

Revues francophones

Fédération française de Go - Revue Française de Go - BP 95, F-75262 Paris cedex 06.
Fédération belge de Go - Belgo - BP 45, 1050 Ixelles 1, Belgique.
Fédération suisse de Go - Go Suisse - Chapelle 12, CH-2300 La Chaux-de Fonds.

Ouvrages parus en Anglais.

DAVIES et KOSUGI - 38 basic joseki - Editions Ishi Press, Tokyo.
DAVIES - Tesuji - Editions Ishi Press, Tokyo.
- Life and death - Editions Ishi Press, Tokyo.
DAVIES et OGAWA - The endgame - Editions Ishi Press, Tokyo.
DAVIES et ISHIDA - Attack and defense - Editions Ishi Press, Tokyo.
ISHIDA - Dictionary of basic joseki - Editions Ishi Press, Tokyo (3 vol.).
ISHIGURE - In the beginning - Editions Ishi Press, Tokyo.
IWAMOTO - The 1971 Honinbo tournament - Editions Ishi Press, Tokyo.
KAGEYAMA - Lessons in the fundamentals of go - Editions Ishi Press, Tokyo.
KAJIWARA - The direction of play - Editions Ishi Press, Tokyo.
KATO - Kato's attack and kill - Editions Ishi Press, Tokyo.
NAGAHARA et HARUYAMA - Basic techniques of go - Editions Ishi Press, Tokyo.
NAGAHARA et BOZULICH - Handicap go - Editions Ishi Press, Tokyo.
NAGAHARA - Strategic concepts of go - Editions Ishi Press, Tokyo.
NAKAYAMA - The treasure chest enigma - Editions Ishi Press, Tokyo.
OHIRO - Appreciating famous games - Editions Ishi Press, Tokyo.
SAKATA - Modern joseki and fuseki - Editions Ishi Press, Tokyo (2 vol)
- The middle game of go - Editions Ishi Press, Tokyo.
SEGOE - Go proverbs illustrated - Editions Nihon-Kiin, Tokyo.
TAKAGAWA - Vital points of go - Editions Nihon-Kiin, Tokyo.
TAKEMIYA - Enclosure joseki - Editions Ishi Press, Tokyo.

revues anglophones.

Japanese Go association (Nihon-Kiin) - Go Review - Tokyo.
The Ishi Press - Go World - CPO BOX 2126, Tokyo, Japan.
The International Go Federation - The bulletin of the International Go Federation RANKA - 7-2, Gobancho, Chiyoda-ku, Tokyo, 102, Japan.

ouvrages parus en néerlandais.

VIE - Go- het oudste denkspel - Nederlandse Go-bond, PB 1080, 2280 CB Rijswijk.
IWAMOTO - Go voor beginners - Nederlandse Go-bond, PB 1080, 2280 CB Rijswijk.
Nederlandse Go-bond - Europees go kongres 1977 / Rijswijk - Nederlandse Go-bond, postbus 1080, 2280 CB Rijswijk.
INTERPOLIS - Interpolis go tweekamp 1985; Jong-Su Yoo en Ronald Schlemper - Conservatoriumlaan 15, 5037 DM Tilburg.

revues néerlandophones.

Nederlandse Go Bond - Go - postbus 1080, 2280 CB Rijkswijk.
Belgische Go Federatie - Belgo - PB 45, 1050 Elsene.

Adresses des Associations nationales de Go des pays francophones et néerlandophones.

Belgique - Fédération belge de Go/Belgische Go Federatie - BP 45 PB - 1050 Ixelles 1/Elsene 1.
Canada - Canadian Go Association - 90 Forest Grove Drive, Willowdale, Ontario - Canada M2K, 127.
- T. Bognar - 8982 St. Hubert, Montreal, Quebec H2M1Y6.
France - Fédération française de Go - 76 bis rue de Rennes, 75006 Paris.
Go-revue française de Go - BP 95, F-75262 Paris cedex 06.
Pays-Bas - postbus 1080, 2280 CB Rijswijk.
Suisse - Fédération suisse de Go - Chapelle 12, CH-2300 La Chaux-de-Fonds.

SECOND TOURNOI INTERNATIONAL DE GO DE BRUXELLES

Précédant le NABISCO MASTERS de tennis et le GYM MASTERS de Bruxelles, l'illustrissime BIMG (Brussels International Masters of Go) connut sa seconde édition dans cette année de grâce 1986. Historique; tel est l'adjectif qui me semble le mieux qualifié pour décrire ce tournoi.

Dès le vendredi soir, une vingtaine de joueurs planaient au-dessus des go-bans tels des rapaces fixant leurs proies. Tous avides de victoires, ils allaient l'un après l'autre perdre leurs illusions pour faire place au célébrissime, illustrissime, etc... j'ai nommé André Moussa en personne qui remporta donc brillamment le tournoi de blitz.
La présence de ce champion dans notre humble capitale ne pouvait manquer de nous réjouir. Certes, l'événement aurait dû déclencher un effet médiatique extraordinaire, mais le service d'ordre de la fédération belge empêcha toute fuite de renseignements, laissant ainsi l'exclusivité du reportage au plus grand trimestriel de tous les temps: BELGO!!! Michel Gilbert parvint même à dissimuler la présence de Moussa san aux caméras de la RTBF. Mais dans l'épais brouillard d'une matinée d'automne belge, une autre star fit son apparition dans la salle. Frank Janssen, le joueur vedette d'Eindhoven était là lui aussi. Malgré la présence de quelques outsiders de valeurs (Izawa (IID), Polak (ID), Kanda (IVD)), on ne pouvait s'empêcher de penser que la première place était d'ores et déjà la propriété de l'un des deux maîtres du tournoi. Cependant, le suspens restait entier. Qui trouverait-on sur la plus haute marche du podium ?

La première ronde débuta vers 13 heures et ne révèla guère de surprises si ce n'est la défaite d'O. Dodinval face à J.P. Saucin (mais, d'après un célèbre proverbe de Lao Tseu, "errare humanum est..."). Vint ensuite la seconde ronde. Et pendant que je m'imposais facilement face au toujours très vil M. Wettach, une surprise de taille étonna l'assemblée. Frank Janssen s'était incliné face à Izawa ! La troisième ronde fut celle du choc des titans. André Moussa dut cependant s'incliner face à Frank Janssen. Soulignons cependant la belle victoire de Ph. Géoris face à O. Dodinval, tout comme celle de J. Gilbert face à B. Vanbelli-

ghen. Félicitons de suite Jean-Denis Hennebert pour l'organisation de l'hébergement qu'il assuma seul cette année et qui n'a pas posé de problèmes. C'est donc après une nuit récupératrice (quoique peuplée de rêves aux mille tesujis et josekis) que les joueurs entamèrent la quatrième ronde qui fut le siège d'une série de victoires logiques (dont l'excellente performance de B. Vanbellighen face à un 14e kyu douteux nous venant de Reckhausen). A l'issue de cette ronde, les résultats semblaient déjà se préciser. J'occupais seul la première place du classement général devant F. Janssen, alors que Moussa était pointé en neuvième position. Dans la cinquième ronde, je perdis un combat (violent) et ma partie par la même occasion, mais je repris courage en me souvenant de la très célèbre citation de Lao Tseu (cfr. supra). Avant la dernière ligne droite, F. Janssen était en tête et Moussa était troisième. Enfin, le maître hollandais s'imposa face à Wong dans sa dernière partie, tandis que Moussa s'inclinait face à P. Sevenants.

Avec cinq victoires sur six parties, les trois gagnants furent donc F. Janssen (VD, Eindhoven), Sevenants (5K, LLN), Peitsch (14K, Reckhausen).

Je profite de l'occasion pour remercier particulièrement messieurs Gilbert et Ginoux sans qui ce tournoi n'aurait jamais vu le jour. Merci également aux équipes responsables de l'informatisation du classement, de l'inscription, du bar, de l'hébergement, etc...

Enfin, merci à vous tous d'avoir participé (et de ne pas avoir gagné) et à l'année prochaine.

PAR AILLEURS, LES ORGANISATEURS TIENNENT A REMERCIER TRES CHALEUREUSEMENT LA JAPANESE AIR LINES POUR SA COLLABORATION ET LES TRES BEAUX PRIX QU'ELLE A REMIS.

PIERRE SEVENANTS.