

CATALOGUE - CATALOGUS

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

EDITIONS JEULOGIC-CHIRON

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

EDITIONS ISHI PRESS

Série élémentaire :

- G 10 In the beginning / Ishigure
 - G 11 38 basic joseki / Kosugi & Davies
 - G 12 Tesuji / Davies
 - G 13 Life and Death / Davies
 - G 14 Attack and Defense / Ishida & Davies
 - G 15 The endgame / Ogawa & Davies
 - G 16 Handicap go / Nagahara & Bozulich
-
- G 1 Modern joseki and fuseki (tome 1) / Sakata
 - G 2 Basic techniques of go / Haruyama & Nagahara
 - G 3 Moder joseki and fuseki (tome 2) / Sakata
 - G 5 The middle game of go / Sakata
 - G 6 Strategis concepts of go / Nagahara
 - G 7 The 1971 Honinbo tournament / Iwamoto
 - G 17 Kage's secret chronicles of handicap go / Kageyama
 - G 18 What's your rating ? / Miyamoto
 - G 19 The breakthrough to shodan / Miyamoto
 - G 21 Dictionary of basic joseki (tome 1) / Ishida
 - G 22 Dictionary of basic joseki (tome 2) / Ishida
 - G 23 Dictionary of basic joseki (tome 3) / Ishida
 - G 24 Enclosure joseki / Takemiya
 - G 25 Appreciating famous games / Ohira
 - G 26 The direction of play / Kajiwara
 - G 27 Kato's attack and kill / Kato
 - G 28 Lessons in the fundamentals of go / Kageyama
- S 1 The treasure chest enigma / Nakayama

NEDERLANDSE BOEKEN

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

ABONNEMENT ANNUËL A - LA REVUE FRANCAISE DE GO : 500 FB
 JAARLIJKSE ABONNEMINT AAN HET TIJDSCHRIFT VAN DE NEDERLANDSE
 GO - BOND : 400 FB

BELGO

TRIMESTRIEL

FEDERATION BELGE DE GO

BP 45 - 1050 IXELLES 1

1

DRIEMAANDELIJKS
BELGISCHE GO FEDERATIE

PB 45 - 1050 ELSENE 1

Janvier - Février - Mars 1985



AVIS IMPORTANT

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

BELANGRIJK BERICHT

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



BELGO
REVUE BELGE DE GO
BELGISCHE GO TIJDSCHRIFT

FEDERATION BELGE DE GO
BELGISCHE GO FEDERATIE

REDACTION / REDAKTIE
P. MORAR
M. GILBERT
J. SAUCIN
M. GINOUX

COLLABORATEURS / MEDEWERKERS
L. DAEMEN
A. MOUCHETTE

DESSINS / TEKENINGEN
M. BEMANS

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

EDITEUR / UITGEVER
Fédération belge de Go
Belgische Go Federatie

CONSEIL D'ADMINISTRATION /
BESTUUR

Directeur de publication :
J. SAUCIN

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

SOMMAIRE - INHOUD

EDITORIAL	4
J. Saucin	
PROBLEMES/PROBLEMEN	6
ECHecs ET GO	8
J. Saucin	
CALENDRIER/ TOERNOOKALENDER	11
GO AROUND THE WORLD	12
HISTOIRE BELGE DU GO	14
M. Gilbert	
LA LEGENDE DE KIBI	15
A. Mouchette	
REGLEMENT DU 1er CHAMPIONNAT DE BELGIQUE	16
REGLEMENT VAN HET 1e BELGISCHE KAMPIONNSCHAP	17
6e CHAMPIONNAT DU MONDE AMATEUR 1984	18
6th WORLD AMATEUR GO CHAMPIONSHIP	20
CLASSEMENT DES JOUEURS AU 8/1/85	21
POUR LE TITRE MEIJIN	22
CONCOURS PARRAINAGE	23
CATALOGUE/CATALOGUS	24

COTISATION ANNUELLE/
JAARLIJKSE BIJDRAGE:

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

COMPTE BANCAIRE/BANKREKENING
310-0543539-37

EDITORIAL

Le go, après des millénaires de pratique en Asie, a fait son apparition dans notre pays depuis une dizaine d'années. Au fil du temps, quelques clubs, éparpillés aux divers coins de la Belgique, ont vu grandir leurs rangs. C'est ainsi que certains comptent actuellement plus de cinquante membres. Malgré tout, le caractère informel de cette expansion a nécessité au début des années 80 la création d'un organe centralisateur afin de permettre aux joueurs et aux clubs de se rencontrer. Pour fêter ses trois ans d'existence, la Fédération belge de go a décidé, dans un souci d'élargissement et de propagande, de créer, d'une part, le premier championnat de Belgique de go, qui aura lieu au début du mois de mars et, d'autre part, de diffuser, quatre fois par an, une revue consacrée au go. La revue BELGO se propose d'informer ses lecteurs sur la vie des clubs et de leurs membres. Elle envisage de traiter, dans des articles et numéros spéciaux, de problèmes de stratégie et de tactique. On y trouvera également des commentaires à propos de l'une ou l'autre partie intéressante qui se sera déroulée dans l'un de nos clubs ou à l'étranger. Le présent numéro comporte déjà une analyse de la finale pour l'attribution du titre MEIJIN qui s'est déroulée les 14 et 15 novembre derniers entre CHO CHIKUN et HIDEO OFAKE. Des problèmes vous sont également proposés avec différents degrés de difficultés. Des textes de fond, ainsi que des critiques d'ouvrages sont également prévus. Une première liste bibliographique figure en fin de numéro.

Par ailleurs, la fédération me charge d'informer toute personne ou groupe qui désirerait fonder un club, qu'elle met à leur disposition une aide matérielle et financière, ainsi qu'un soutien publicitaire et technique. Tout nouveau club adhérent se voit dorénavant prêter cinq magnifiques gobans et jeux de pierres à titre définitif. Un appui logistique en personnel et en gestion (programmes informatiques, ...) est également mis à la disposition des associations pour leurs problèmes d'administration et d'organisation. Je profite de l'occasion pour rappeler succinctement les quelques avantages offerts par la Fédération à ses membres et aux clubs adhérents. Chaque affilié bénéficie d'un abonnement gratuit à la revue nationale BELGO (quatre numéros par an); d'importantes réductions, parfois de l'ordre de cinquante pourcent, lui sont proposées, d'une part, sur l'abonnement des revues française et hollandaise de go, et, d'autre part, sur les ouvrages et le matériel (goban et pierres) nécessaires pour sa pratique. Tout adhérent est repris au classement national qui est diffusé chaque fois dans la revue BELGO. Ce classement évolue en fonction des résultats des parties jouées par chacun et envoyés périodiquement par les clubs à la fédération. L'inscription au

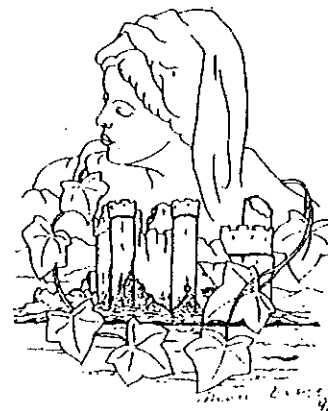
championnat de Belgique est gratuite, et, enfin, nonobstant ces divers avantages, chacun contribue, par son adhésion, au développement du go en Belgique, et ce, pour la modique somme annuelle de cinq cents francs pour les adultes, de trois cent cinquante, pour les étudiants, et de cent francs pour les moins de dix-huit ans.

Il est à remarquer que notre pays connaît en matière de go un sérieux retard, aussi bien vis-à-vis des pays asiatiques qui le pratiquent depuis plus de trois mille ans, que de certains pays occidentaux qui y jouent depuis un siècle. Notre but est dès lors d'assurer au go la diffusion la plus large possible afin qu'il accède à la place qu'il mérite, c'est-à-dire la première parmi les jeux d'esprit.

A cette fin, je vous rappelle, amies et amis du go, que nos pages vous sont largement ouvertes et que nous nous ferons un plaisir d'y accueillir tous vos articles, informations et propositions éventuels. Nous recherchons également des personnes bénévoles pour la dactylographie et la mise en page des articles. Si certains parmi vous se sentent une âme d'artiste, qu'ils n'hésitent pas à nous faire parvenir leurs oeuvres. Pour tout contact, une seule adresse: Fédération belge de go, B.P. 45 - 1050 Ixelles 1.

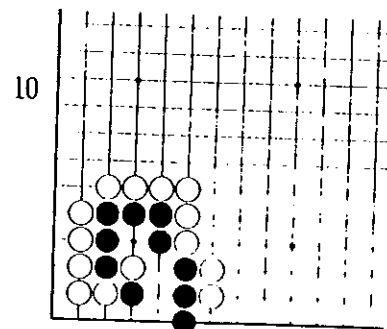
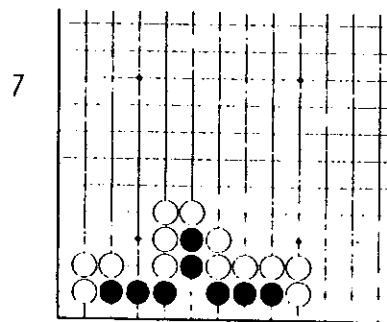
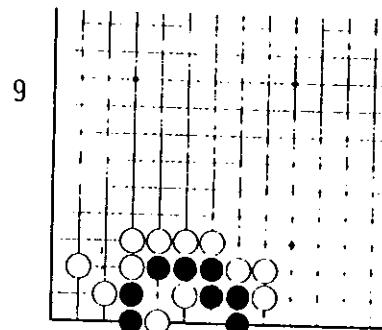
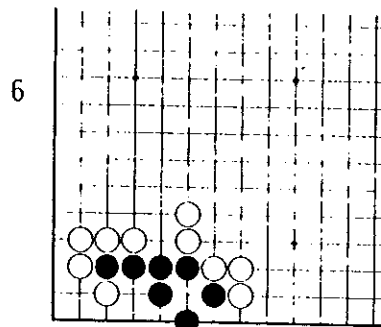
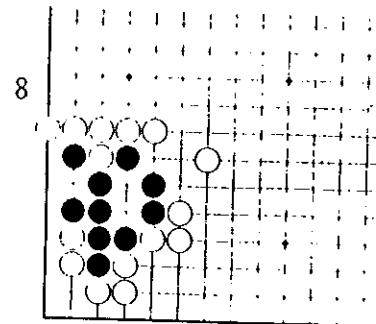
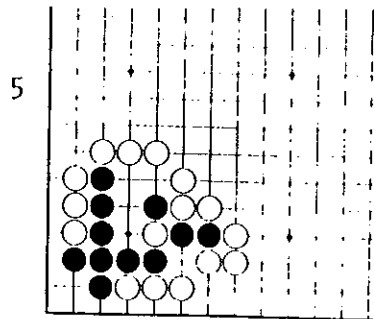
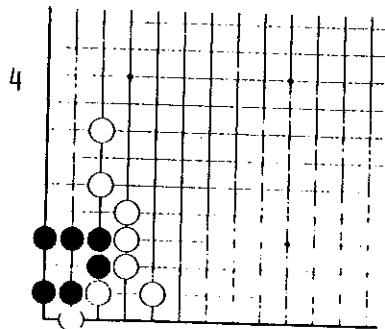
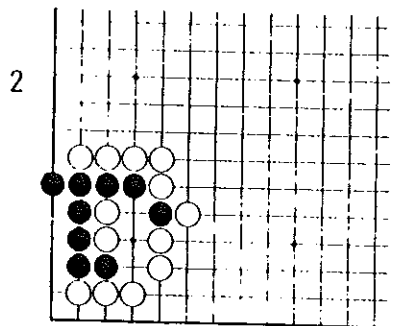
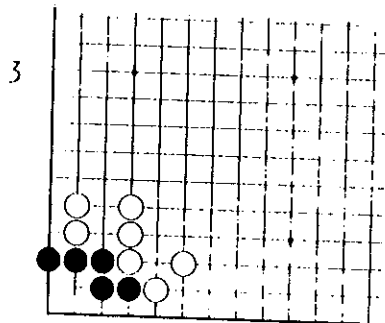
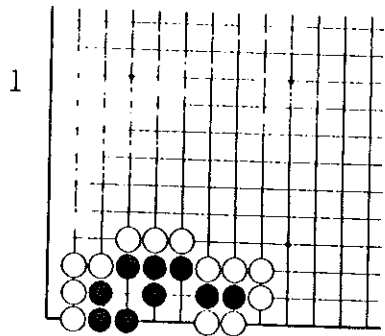
A toutes et à tous, je souhaite beaucoup de plaisir à la lecture du présent numéro et, dans l'attente de vos nouvelles, je vous souhaite de nombreuses parties en cette nouvelle année.

Joël SAUCIN



PROBLEMES

Problèmes de vie et de mort destinés aux joueurs de niveaux +/- 9 kyu.
Dans tous les cas à noir de jouer.



ECHECS ET GO

De tout temps, des joueurs se sont adonnés à la fois au go et aux échecs. L'exemple le plus célèbre est bien entendu celui de l'ancien champion du monde, Edward LASKER, qui fut également un brillant joueur de go et rédigea, à ce titre, l'un des meilleurs ouvrages stratégiques en langue occidentale. (1)

Il faut reconnaître que ces deux grands jeux d'esprit exigent, de la part de ceux qui les pratiquent, à la fois étude, entraînement et concentration. Au-delà d'une préparation draconienne, le go et les échecs ont également en commun leur lieu d'origine et leur date de naissance. Tous deux sont apparus en Chine lors du troisième millénaire avant J.C. Quant à leurs créateurs, les légendes abondent: divers empereurs et philosophes assumant leur paternité respective.

Il faut reconnaître qu'au-delà de ces ressemblances, il existe une infinité de points de divergence. Tout d'abord, en ce qui concerne le support. Les échecs se déroulent sur un damier, alors que le go se pratique sur un tablier. Les pions, au lieu d'être déplacés à l'intérieur des cases, sont posés aux intersections des lignes et n'en bougent plus, excepté en cas de prise. Cela signifie que nous avons, d'une part, un système dynamique et, d'autre part, un ensemble statique. La position des pions est également différente. Aux échecs, ils sont rangés en deux lignes horizontales, de part et d'autres de la ligne médiane et l'ordre des pièces est prédéterminé. Il n'y a, en fait, que vingt possibilités d'entamer une partie. A l'inverse, le goban est complètement vierge au début et les pierres y sont déposées les unes à la suite des autres sans aucune délimitation des deux camps. Il existe donc, au départ, trois cent soixante et une ouvertures possibles. La superficie de chacun des jeux est également différente. Les échecs se déroulent sur soixante-quatre cases; alors que le go requiert trois cent soixante et une intersections. Si aux échecs, les pièces ont diverses valeurs, en go, les pierres sont identiques tant qu'elles demeurent dans leur boîte c'est uniquement en fonction de l'endroit où elles sont posées qu'elles acquièrent une certaine puissance. Les possibilités en go sont donc démultipliées. Par contre, il est rare que l'ensemble des pierres soit utilisé. Celles-ci étant respectivement de cent quatre-vingts blanches et de cent quatre-vingt-une noires, leur sacrifice comporte une tout autre connotation.

L'objectif même du jeu est virtuellement différent. Le but des échecs est de gagner en prenant le Roi de l'adversaire, le but du go est de contrôler un maximum de territoires en capturant éventuellement des pierres ennemies, l'idéal étant

d'ailleurs de vaincre sans faire de prisonnier. Si l'on veut pousser plus loin le raisonnement, l'on peut dire qu'en go, l'objectif n'est pas d'abattre son adversaire, mais bien de collaborer avec celui-ci afin d'obtenir un équilibre final quant à la répartition des territoires. Ceci est d'autant plus évident que chacun des joueurs est soumis à une "ascèse" dans sa recherche d'un ensemble purement esthétique. Cet aspect n'est d'ailleurs pas en contradiction avec une certaine efficacité puisqu'il apparaît que les ensembles géométriques sont plus opérationnels du fait qu'ils requièrent moins de coups et se conforment à la règle fondamentale de l'économie.

Tout cela nous amène à affirmer que le go colle davantage à la réalité, militaire ou concurrentielle, que le jeu d'échecs, même si sa nature statique l'en éloigne quelque peu. Les grands stratèges du marketing ou de la guerre ne s'y sont d'ailleurs pas trompés, et je n'en prendrai pour exemple que Mao Tsé-Toung ou Sun Tzu qui y ont chacun recouru pour établir leurs plans de campagne et développer leurs théories. (2)

Je ne peux que vous renvoyer respectivement à vos échiquiers et vos gobans pour appréhender les diverses spécificités de chacun de ces jeux. Bon amusement!

Joël SAUCIN

(3) L'anti-échecs.

Qu'il nous soit permis de résumer ici tout le mal que nous pensons des Echecs.

1. C'est un jeu féodal, fondé sur l'exaltation du tournoi et de l'inégalité sociale.
2. C'est un jeu dont les règles varient tous les trois siècles.
3. C'est un jeu d'une antiquité contestable (à peu près contemporain de la canasta !)
4. C'est un jeu qui (comme les Dames !) ne connaît que trois issues sans nuances : la victoire, la défaite, le nul. On gagne, on perd, certes, mais on peut ne gagner que d'un point, ce qui est l'un des suprêmes raffinements du Go.
5. Pis d'abord, c'est un jeu qui rend pas poli !
6. Deux joueurs de force différente ne peuvent pas jouer ensemble avec intérêt pour le plus fort.
7. Une partie d'Echecs dure tout au plus trente coups.
8. C'est un jeu confus car il n'y a pas deux pièces qui font la même chose.
9. Nous ne savons pas jouer aux Echecs.»

(4) Comparaison du jeu d'échecs et du go.

JEU DE GO	JEU D'ÉCHECS
1. Jeu à information complète	1. Jeu à information complète
2. Modèle des processus révolutionnaires de type communisme chinois	2. Modèle de la stratégie militaire occidentale
3. Jeu stratégique favori des lettrés chinois depuis la dynastie Han (206 av. J.-C.)	3. Jeu adopté par la noblesse du moyen âge occidental
4. Encerclement mutuel	4. La partie se gagne au centre
5. Terrains morts	5. Structures bloquées
6. Sphères d'influence	6. Aile dame-Aile roi
7. Déc. apte à la fin du jeu	7. Fin radicale (violente)
8. Pierres immobiles	8. Pièces mobiles
9. Dancier vide au départ	9. Toutes les pièces sont sur l'échiquier au départ
10. Rythme lent	10. Rythme marqué par la pendule
11. Victoire relative	11. Victoire sans partage
12. Erreur tactique non fatale	12. Erreur tactique fatale
13. Se décide à l'extérieur (-> sur les bords) : masses paysannes	13. Se décide au centre : structure élitiste
14. Égalité des pierres	14. Hiérarchie des pièces
15. Pas de sens prédéterminé	15. Sens induit au départ : le Roi
16. Variabilité des points sensibles	16. Variabilité des points sensibles (dans une certaine mesure)
17. Valeur immuable des pierres	17. La valeur ne cesse de changer
18. Centrifuge	18. Centripète
19. Système binaire espace matériel	19. Système ternaire espace temps matériel
20. Division régionaliste	20. Image de l'état centralisé

- (1) Edward LASKER - Go and go-moku, the oriental board games - N-Y, Dover, 1960, 215 p.
Voir également du même auteur, Modern Chess Strategy, with an Appendix on Go, N-Y, Mac-Key, 1950.
- (2) Scott A. BOORMAN - Go et Mao - Paris, éd. du Seuil, 1972, 215 p. Mao Tsé-Toung - Oeuvres choisies, II, Pékin. Sun Tzu - L'art de la guerre - Paris, Flammarion, coll. Champs, 1972, 261 p.
- (3) Pierre LUSSON, Jacques ROUBAND, Georges PEREC - Petit traité invitant à la découverte de l'art subtil du Go, Christian Bourgeois, Paris, 145 p.
- (4) J. DEXTREIT, N. ENGEL - Jeu d'échecs et sciences humaines - Paris, Payot, 1981, 173 p.

CALENDRIER - TOERNOOKALENDER

FEV - FEB 16 -17 Brême - Bremen
Contact - Inlichtingen J. FASSBENDER
Witzlebenst. 217
D - 2800 BREMEN 41
Tel. 0421 -477434

MAR - MRT 2 - 3 Championnat de Belgique
Belgish Kampioenschap
Contact - Inlichtingen
Fédération belge de Go
Belgische Go Federatie
B.P. 45 Ixelles 1

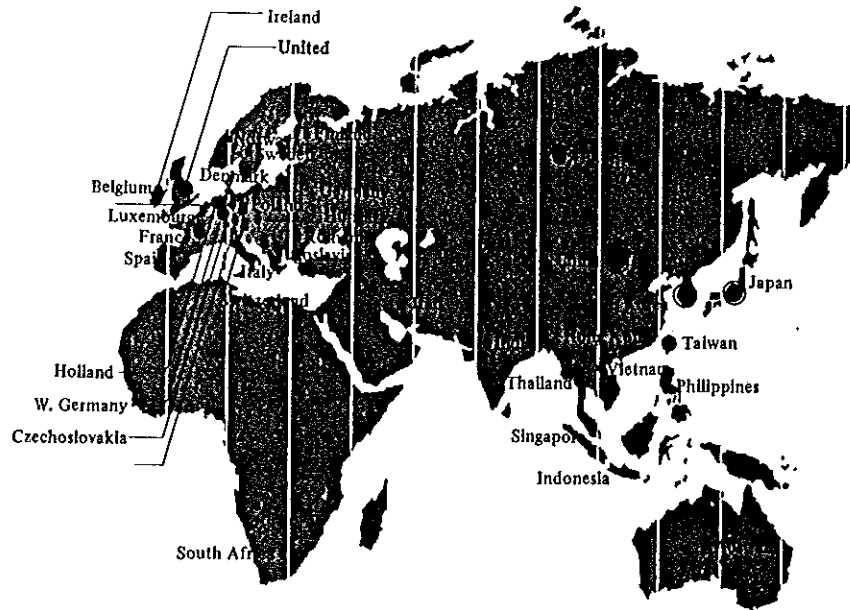
16 - 17 Strasbourg - Open
Contact - Inlichtingen J.P. PERNOUD
3 rue Véronèse
67200 STRASBOURG
Tel. (88) 363896

AVR - APR 6 - 7 - 8 Paris - Parijs
Contact - Inscription
Inlichtingen - Inschrijvingen
Fédération belge de Go
Belgische Go Federatie
B.P. 45 Ixelles 1



Countries Playing in the 6th WAGC

Hong Kong, Japan, China, Philippines, South Korea, Singapore, Thailand, Austria, Denmark, Czechoslovakia, F.R. Germany, Finland, France, Hungary, Italy, Netherlands, Norway, Poland, Spain, Sweden, Switzerland, United Kingdom, Yugoslavia, Canada, U.S., Mexico, Australia, New Zealand, Brazil, Argentina (30 countries)



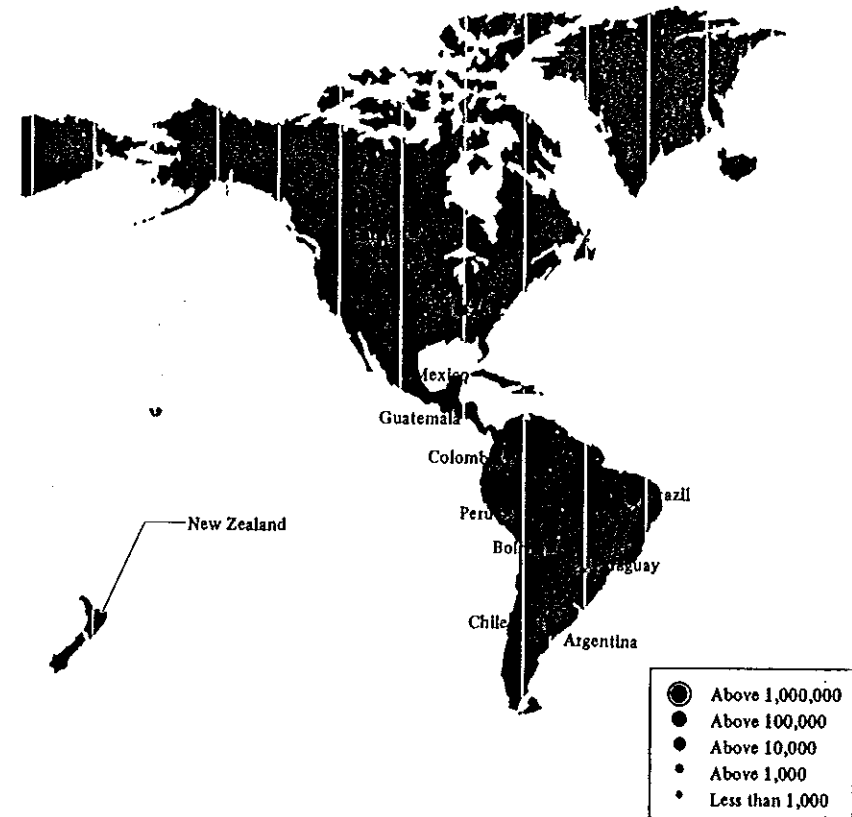
GO ASSOCIATIONS OF THE OTHER MEMBER COUNTRIES

1. Argentina	G. E. Zucal	Araoz 2730 - 60, 1425 Capital Federal	71-3182
2. Australia	N. Smythe	28 Fergusson Crt., Deakin ACT 2600	062-733108
3. Austria	Dr. A. Krieglger	1030 Wien, Rechte Bahngasse 28/2	7238335
4. Brazil	T. Takamori	Rua Maria Figueiredo, 350 Sao Paulo	289-4062
5. Canada	T. Bognar	8982 St. Hubert, Montreal, Quebec H2M1Y6	387-1646
6. China		Ti-yu-guan Lu 9, Peking	753110
7. Czechoslovakia		D. Prokop Laubova 8, 130-00 Praha 3, CSSR	276565
8. Denmark	F. Hansen	Nordre Fihavngsgade 24, 2100 Copenhagen Ø	269460
9. Finland	K. Alho	Kuusitie 8 A 14, 00270 Helsinki 27	90-483401
10. France	Ms D. Cornuejols	B.P. 9506, 75262 Paris Cedex 06	707-0406
11. F.R. Germany	M. Stassny	Am Burgturm 2, D-4048 Grevenbroich 1	02181-4201
12. Hong Kong	W. S. Kan	458 Nathan Rd., 8th Flr., B Flat, Kowloon	3-857728
13. Hungary	Dr. K. Vekey	Nevtelen utca 13, Budapest XXII	686-000
14. Italy	R. Rinaldi	Via La Marmora 18, Milano	02-581523
15. Japan	Y. Oeda	Overseas Dept., Nihon Ki-in, 7-2, Gobancho, Chiyoda-ku, Tokyo.	263-2464
16. Korea		13-4 Kwanchul-Dong, Chongro-gu, Seoul	723-0150
17. Mexico	C. Torres	Watteau 15-2, Col. Nonoalco, Delegacion Benito Juarez 03720	563-2302
18. Netherlands	J. H. van Frankenhuyson	J. Verhulststraat 125, 1071 NA Amsterdam	020-739232
19. New Zealand	C. Jackson	12 Newport St., Christchurch 6	883-735
20. Norway	M. Skogen	Kzempevelen 13 E, N-4600 Kristiansand Syd	4291373
21. Philippines	J. Lua	Enterprise Bldg., Rm-906 S24 Quintin	

GO AROUND THE WORLD

THE WORLD GO POPULATION

(c. ranka, january 85)



22. Poland	L. Dzulowicz
23. Singapore	C. G. Hor
24. Spain	A. W. An-Po
25. Sweden	P. I. Olsson
26. Switzerland	T. Takase
27. Thailand	S. Tansittipat
28. United Kingdom	N. R. Tobin
29. U.S.A.	T. G. Benson
30. Yugoslavia	P. Gaspari
31. Romania	G. Paun

Paredes St., Binondo Manila, 40-32-91/95 Local 6
 Nowy Swiat 47/3a, P 00-042 Watszawa
 Dept. of Mathematics, Faculty of Science, NUS,
 Kent Ridge Rd., Singapore-0511 7756666 Ext. 2083
 Vallehermoso 89, Madrid
 Oringevagen 77, S-13549 Tyreso 08-770-0927
 20 Ch. des Grangettes, 1224 Chene-bougerle,
 Geneve 489541
 70/16 So. Watanawonase Rachprarop Rd., Bangkok
 10 West Common Rd., Uxbridge,
 Middlesex UB8 1NZ 0895-30511
 617 West End Avenue Apt. 9A, New York,
 N.Y. 10024 212-724-9302
 Alesova 3, 61210 Ljubljana-Sentvid 061-52-111
 Institute of Mathematics Str., Academiei 14,
 Bucaresti 70109

HISTOIRE BELGE (DU GO)

Personne ne peut revendiquer d'avoir été le premier à jouer au go en Belgique. Ce dont on est sûr par contre, c'est qu'à Liège est né le premier club du pays sous l'impulsion de Gérard LEBLANC peu avant les années 80 (disparu depuis). Pendant ce temps, dans le Brabant, deux foyers distincts cherchaient tous azimuts à gonfler leurs effectifs; le cercle d'amis gravitant autour de Thierry DEMEY et le groupe HENDRICHS, GILBERT, GARRATT et CLAYTON. La Revue française (°) de Go n° 5 nous mettait en contact. Le go belge allait prendre une autre dimension. Une première rencontre eut lieu chez Thierry DEMEY. Jamais autant de joueurs de go ne s'étaient retrouvés autour d'une même table en Belgique. Nous étions plus de dix. Rendez-vous est pris pour la semaine suivante, mais cette fois, chaque groupe apportera son "maître": TCHANG, coréen, III DAN avec Thierry, NANTO, japonais, V DAN avec nous. Quel souvenir pour tous les petits Belges présents ce jour là! Jamais autant de DANS réunis autour d'un goban belge! Huit à eux deux!

Cette fois l'engouement est énorme ... mais le local trop petit. Il faut se décider. Il faut fonder un club. Dans le même élan, la fédération allait voir le jour début 82.

Après un début plus que prometteur (20 joueurs en moyenne), malgré l'appui de MM. NANTO et TCHANG, malgré la venue en Belgique de MUTO, IV DAN, malgré un match aller-retour avec LILLE, le club était en perte de vitesse. Chaque semaine voyait des joueurs disparaître. Impossible à sauver, le club de Bruxelles était mort, bien mort. Profitant des coordonnées de joueurs, récoltées çà et là, profitant des erreurs commises dans le passé et dont il fallait tenir compte pour l'avenir, je décidai de fonder un club à Waterloo début 84.

La présence quasi permanente de notre 1er DAN de service TSUDA, l'aide de Marc GINOUX, le sérieux de chacun, l'admiration et la motivation devant notre classement permanent, le renouvellement constant de notre effectif devraient faire du club de Waterloo un véritable exemple à suivre pour tous les clubs à venir.

Six mois après Waterloo, naissait, sous le contrôle de Vincent TCHENG, un club à l'ULB dans un milieu idéal pour le développement du jeu. Depuis, une cinquantaine d'étudiants l'ont découvert et se rencontrent deux fois par semaine.

Devant ce succès grandissant, la fédération décidait d'organiser le 1er Championnat de Belgique les 2 et 3 mars prochains et de créer, sous la direction de Joël SAUCIN, cette revue qui nous unira dans notre passion.

L'histoire du go belge ne s'arrête pas ici. L'avenir dépend de vous. De nouveaux clubs doivent voir le jour, encore cet-

(°) Abonnez-vous!

te année. Il faut que chacun s'y attelle. Lisez à ce sujet le règlement de notre concours permanent et gratuit de par-rainage 1985.

Que le meilleur gagne!

Michel GILBERT

LA LEGENDE DE KIBI

Du VII au IX siècle, une vingtaine de missions japonaises sillonnent la Chine pour assimiler tout ce qui caractérise la culture chinoise: le droit, la religion, la philosophie et le jeu.

C'est au septième siècle que se situe l'anecdote de Kibi.

Jaloux de l'intelligence de cet observateur japonais, les Chinois tentent de l'humilier en essayant de le battre dans une partie de wei-ch'i (terme chinois pour go).

Dès le milieu de la partie, Kibi mène, à l'aise, contre trois Chinois qui ne savent plus que faire. Il est vrai que le Japonais triche. Les autochtones se rendent compte qu'une pierre manque et soupçonnent Kibi de l'avoir avalée. Pour prouver le délit, les Chinois le font purger, puis, examinent les excréments devant un Kibi triomphant et hilare qui, par un tour de passe-passe, retient la pierre dans son estomac!

A. MOUCHETTE

REGLEMENT DU 1ER CHAMPIONNAT DE BELGIQUE 1985

- Art. 1 Ce championnat est ouvert à tous les joueurs de nationalité belge et membres de la Fédération. (°)
- Art. 2 Ce tournoi se joue en 7 rondes en système suisse. Toutes les parties se jouent en 1 heure par joueur + 20 sec. de byoyomi, à égalité (sans handicap). Le komi est de 5,5 points.
- Art. 3 Sera déclaré champion de Belgique 1985 le joueur totalisant le plus grand nombre de victoires. En cas d'égalité on fait le total des victoires des adversaires rencontrés, puis on fait le total des places obtenues par leurs adversaires vaincus. Si l'égalité subsiste on tient compte de la partie qu'ils ont jouée ensemble.
- Art. 4 La commission d'arbitrage, formée de trois membres, est souveraine en cas de litige.
- Art. 5 Les pendules seront mises en marche à l'heure précise du début de chaque ronde.
- Art. 6 La Fédération ne prend en charge aucun frais de transport ou du séjour des participants.
- Art. 7 La participation au championnat implique l'acceptation du présent règlement.

(°) FB 500 pour l'année 1985 (étudiant 350 FB, - de 18 ans 100 FB)
 Etre membre permet : - de participer au championnat
 - de recevoir 4 numéros de "BELGO", revue belge de GO
 - d'obtenir la Revue française de Go et/ou hollandaise à des prix avantageux
 - d'obtenir des réductions sur des livres et matériel
 - d'être repris dans le classement des joueurs belges
 - d'apporter sa contribution au développement du Go en Belgique.

REGLEMENT VAN HET 1E BELGISCH KAMPIOENSCHAP 1985

- Art. 1 Iedere deelnemer moet de Belgische nationaliteit hebben en lid zijn van de Federatie. (°)
- Art. 2 Het toernooi wordt gespeeld over 7 rondes volgens het Zwitsers system. Alle partijen worden gespeeld in 1 uur per speler + 20 sec. byoyomi. Iedere partij wordt zonder handicap gespeeld, een komi = 5,5 punten.
- Art. 3 De speler met de meeste overwinningen is Belgisch kampioen. Bij gelijk aantal overwinningen wordt het aantal door de tegenstanders gewonnen partijen geteld en vervolgens het totaal van de door de tegenstanders behaalde plaatsen. Indien er nog geen overwinnaar kan aangeduid worden, houdt men rekening met de partijen die tussen de kanshebbers werden gespeeld.
- Art. 4 De jury, bestaande uit 3 leden, beslist in geval van betwisting.
- Art. 5 De tijd begint te lopen bij het begin van iedere ronde.
- Art. 6 De Federatie staat niet in voor de transport of verblijfkosten van de deelnemers.
- Art. 7 De deelname impliceert de goedkeuring van dit reglement.

(°) 500 BF voor 1985 (studenten 350 BF, - 18 jaar 100 BF)

Het lidmaatschap houdt in : - de deelname aan het kampioenschap
 - 4 nummers "BELGO", het Belgische tijdschrift van Go spelers
 - het Franse en/of Nederlandse tijdschrift te bekomen tegen voordeeltarief
 - korting op boeken en materiaal
 - opgenomen worden in het rangschikking van Belgische spelers
 - bijdragen tot de ontwikkeling van Go spel in België

6ÈME CHAMPIONNAT DU MONDE AMATEUR 1984

PAYS-BAS CONTRE COREE (7È RONDE)
 BLANC: Yoo.Chang-hyeok(Corée)
 NOIR : Ronald Schlemper(Pays-Bas)

Cette partie digne d'éloges mettait en présence un occidental et un des "trois forts"orientaux.

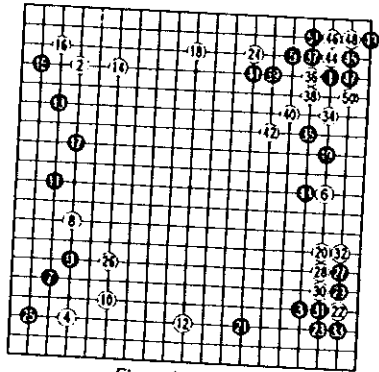


Figure 1 (1 - 51)

FIGURE 1 (1 - 51)

Noir débute très bien cette partie mais 19 ou 25 joué en 26 aurait été meilleur.
 Blanc 40. Blanc devrait couper en 44 maintenant. De son côté noir aurait dû jouer 41 en 47.
 Blanc 44 aide celui-ci à alléger la pression sur son groupe.

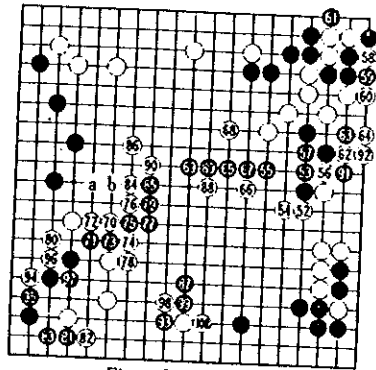


Figure 2 (52 - 100)

FIGURE 2 (52 - 100)

Noir 85. Solide mais "a" est meilleur.
 Noir 87. Noir "a" est toujours le point vital. Si blanc joue "b", noir peut faire une belle forme en s'étendant avec 90.
 Par contre, c'est blanc qui prend l'avantage au centre avec 90.
 Blanc 98. Très agressif.

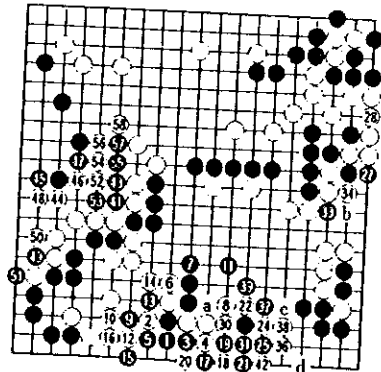
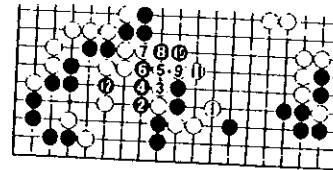
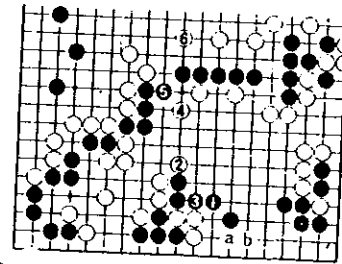


FIGURE 3 (101 - 158)

Ko: 23, 26, 29, 32, 35, 40



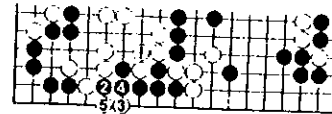
DIA. 1



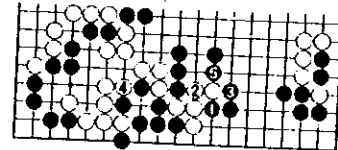
DIA. 2

FIGURE 3 (101 - 158)

Blanc 2. Si en 1 du dia. 1, blanc s'effondre avec la séquence 2 à 12.



DIA. 3



DIA. 4

Blanc 6. Si joué en 9, blanc perd le combat après noir "a".
 Noir 7. Si joué en 1 du dia.2, noir gagne le semeai, mais blanc jouerait 2 en sente après avoir préalablement joué "a" e noir "b", ensuite il attrape le groupe central avec 4 et 6.
 Blancs 12 et 14 donnent à noir une liberté supplémentaire: 12 devrait être joué en 13. Comme montré au dia. 3. Cependant, noir fait grâce à blanc en jouant 17: pour gagner il devait jouer comme au dia. 4.
 Noir 41. La seule menace de ko pour noir était "b" tandis que blanc avait "c", 42, et "d".
 Noir (Schlemper) abandonne après blanc 158.

碁

Top place-getters



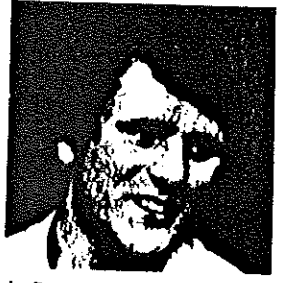
1st: Wang Qun (China)



2nd: Yoo Chang-hyeok (Korea)



3rd: Hirata Hironori (Japan)



4th: Ronald Schlemper (Holland)

6th World Amateur Go Championship

Player	Round							SOS
	1	2	3	4	5	6	7	
1. Wang Qun (China)	1:12	2:9	3:4	4:8	5:7	6:2	7:3	32
2. Yoo (Korea)	1:11	2:15	3:15	4:9	5:1	6:4	7:4	32
3. Hirata (Japan)	1:10	2:7	3:8	4:15	4:2	5:5	5:1	32
4. Schlemper (Holland)	1:27	2:20	2:1	3:11	4:10	5:14	5:2	30
5. Macfadyen (U.K.)	0:8	1:35	2:14	3:17	4:11	4:3	5:7	23
6. Colmez (France)	0:15	0:19	1:22	2:27	3:24	4:9	5:10	21
7. Sue (Yugoslavia)	1:14	1:1	2:25	3:11	3:1	4:8	4:3	31
8. Kan (Hong Kong)	1:5	2:25	2:1	2:1	3:12	3:7	4:20	30
9. Kraszek (Poland)	1:24	1:1	2:13	2:7	3:16	3:6	4:10	30
10. Hansen (Denmark)	0:13	1:14	2:12	3:21	3:4	4:15	4:4	29
11. Bodig (W. Germany)	0:2	1:23	2:10	2:7	2:5	3:17	4:10	27
12. Beck (Austria)	0:1	1:22	1:10	2:19	3:17	4:10	4:15	26
13. Shin (U.S.)	1:10	2:17	2:9	2:4	2:8	3:25	4:10	25
14. Kis Kos (Hungary)	0:7	0:18	1:22	2:23	3:20	3:4	4:24	23
15. An (Australia)	1:30	1:2	1:21	2:25	3:25	3:10	4:12	20
16. Lee (Canada)	1:6	2:25	2:2	2:1	2:9	3:23	3:11	29
17. Olsson (Sweden)	1:22	1:13	2:20	2:5	2:12	2:11	3:28	25
18. Denek (Czech)	0:3	1:20	1:5	2:28	3:21	3:12	3:15	25
19. Tan (Singapore)	0:25	1:6	1:11	1:12	2:28	3:21	3:9	23
20. de la Banda (Spain)	1:28	1:1	1:7	2:22	2:14	3:15	3:4	22
21. Paatero (Finland)	1:28	1:21	2:28	2:10	2:18	2:22	3:20	18
22. Tan (Philippines)	0:17	0:27	0:6	1:9	1:22	2:21	3:28	17
23. Bassarsky (Argentina)	0:28	0:11	1:30	1:11	2:27	2:14	3:25	17
24. Nicolet (Switzerland)	0:9	1:21	2:15	2:28	2:4	2:19	2:11	25
25. Jones (N.Z.)	1:15	1:8	1:7	1:15	2:22	2:20	2:23	24
26. Sasaki (Brazil)	1:23	1:14	1:21	2:21	2:15	2:13	2:17	22
27. Iurlini (Italy)	0:4	1:22	1:28	1:6	1:28	1:28	2:19	20
28. Chairasmisak (Thailand)	0:21	0:18	0:14	0:28	1:30	2:27	2:12	18
29. Quintero (Mexico)	0:20	0:12	1:27	1:18	1:19	2:30	2:11	18
30. Bell-Lund (Norway)	0:15	0:5	0:23	0:22	0:28	0:25	0:27	21

Players are listed in order of placings.

Small numbers after each cumulative score are the opponent's number.

SOS (Sum of Opponents' Scores) was used to break ties.

Note: Chairasmisak and Quintero actually tied for 28th place.

(c. ranka, january 85)

CLASSEMENT DES JOUEURS AU 8/1/85

Ce classement est édité et mis à jour par la Fédération française de Go qui centralise les résultats de joueurs français, suisses et belges. Qu'il nous soit permis de remercier ici Philippe DAUMAS pour sa précieuse collaboration.

1	TCHANG H.	204
2	TSUDA M.	24
3	KAWADA S.	1
4	IIJIMA Y.	-96
5	GILBERT M.	-187
6	HENDRICHS L.	-376
7	DUSAUSOY G.	-417
8	BURVENICH C.	-443
9	SEVENANTS P.	-708
10	CRANSHOFF M.	-774
11	HENNEBERT J.D.	-913
12	GINOUX M.	-928
13	TCHENG V.	-946
14	KATZENEBENBOGEN	-1177
15	PLAMONT S.	-1290
16	THUY M.	-1299
17	SAUCIN J.	-1371
18	WETTACH M.	-1413
19	SAUCIN J.P.	-1483
20	ELIARD N.	-1567
21	WETTACH A.	-1572
22	TOSCANO M.	-1630
23	HUANG F.	-1931
24	MOUCHETTE A.	-1956
25	MARCHAL A.	-2060
26	GILBERT J.	-2109
27	SCUTENAIRE M.	-2180
28	NICAISE F.	-2180
29	DELHAYE N.	-2183

N.B. Le niveau d'un joueur est égal au nombre des centaines +1.
Les nombres positifs correspondent aux joueurs "Dans" et
les nombres négatifs aux "Kyus".

Ex.: 95 = 1e Dan fort

-1085 = 11e Kyu faible

-1010 = 11e Kyu fort

PARTIE 1. POUR LE TITRE MEIJIN
DERNIERE PARTIE

BLANC: Cho Chikun
NOIR: Hideo Otake
Jouée les 14 et 15 novembre 1984

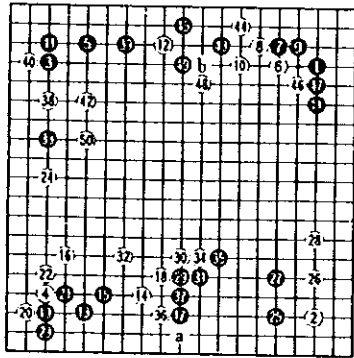


FIGURE 1 (1 - 50)

Noir 37 est inhabituel. En théorie, cela donne une forme inefficace, mais il est plus puissant que "a".
Noir 39 est aussi inhabituel. Au lieu de déclencher une attaque avec le coup traditionnel 50, noir envisage une invasion en 43. Blanc 48. Coup léger, évitant le joseki standard en "b".

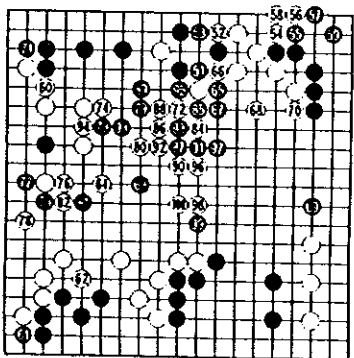


FIGURE 2 (51 - 100)

Le résultat de 53 est un genre de furikawari (échange) de la partie supérieure contre la partie inférieure du côté gauche. Otake regrettait d'avoir joué noir 65, qui aurait dû être joué en 68, suivi de blanc 65 et noir 88. Dans ce cas, noir aurait été capable d'attaquer blanc, car noir 88 aurait bien "travaillé" avec 63. Maintenant, blanc met son groupe en sécurité en jouant jusqu'à 70 et peut espérer gagner la partie.
Noir 75 est une tentative désespérée. L'erreur définitive arrive avec 83. Blanc garde la "sente" jusqu'au 94. 96 et 98 permettent à blanc de contrôler le centre ce qui est suffisant pour gagner. Kato Masao explique dans le dia. suivant ce que Otake aurait dû jouer en 83.

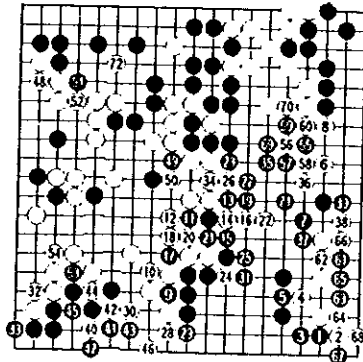
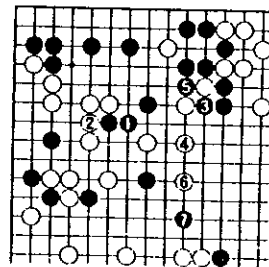


Figure 3 (101 - 172)

Otake abandonne après blanc 172.



DIA. 1

REGLEMENT DU CONCOURS PARRAINAGE 1985

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

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

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

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

Que le plus persuasif gagne!



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