

Fédération Belge de Go - Belgische Go Federatie

Voorzitter: Jan Bogaerts
 Jan Mulsstraat 110
 1853 Strombeek-Bever
 Tel. 02/267.98.97
 Sekretaris: Ingrid De Doncker
 Idem
 Trésorier: Jean-Denis Hernebert
 Avenue du Jone 15
 1180 Bruxelles NIEUW I
 Tel. 02/332.04.69

Brussels-Pantin

Café "Le Pantin"
 Chaussée d'Ixelles 355
 1050 Bruxelles
 Samedi de 15h à 19h / Zaterdag van 15u tot 19u

Contact: Thomas Destrée
 Rue de Mellery 75
 1495 Villers

Brussels-Greenwich

Café "Le Greenwich"
 Rue des Chartreux 7
 1000 Brussel
 Donderdag vanaf 20u / Jeudi à partir de 20h

Contact: Jan Bogaerts
 Zie adres hierboven

Leuven

Verbiesthuis - Atrechtcollege
 Naamsestraat 63
 3000 Leuven
 Dinsdag vanaf 20u

Contact: Bart Smeyers
 Oude Baan 77
 3370 Boutersem
 Tel. 016/73.47.80

Louvain-La-Neuve

Café "La Rive Blanche"
 Rue des Wallons 64
 1348 Louvain-La-Neuve
 Mardi à partir de 20h

Contact: Michel Ghislain
 Rue des Wallons 64, b 109
 1348 Louvain-La-Neuve
 Tel. 018/41.03.03

Antwerpen

Café Zurenborg
 Dageraadplaats 4 NIEUW I
 2018 Antwerpen
 Maandag vanaf 20u

Contact: Marcel Van Herck
 Brialmontlei 66
 2018 Antwerpen
 Tel. 03/230.19.25

Gent

Kortrijksesteenweg 1
 9000 Gent
 Donderdag vanaf 20u

Contact: Stefan Verstraeten
 Jozef Paelinckstraat 18
 9041 Gent
 Tel. 09/251.06.94

Liège

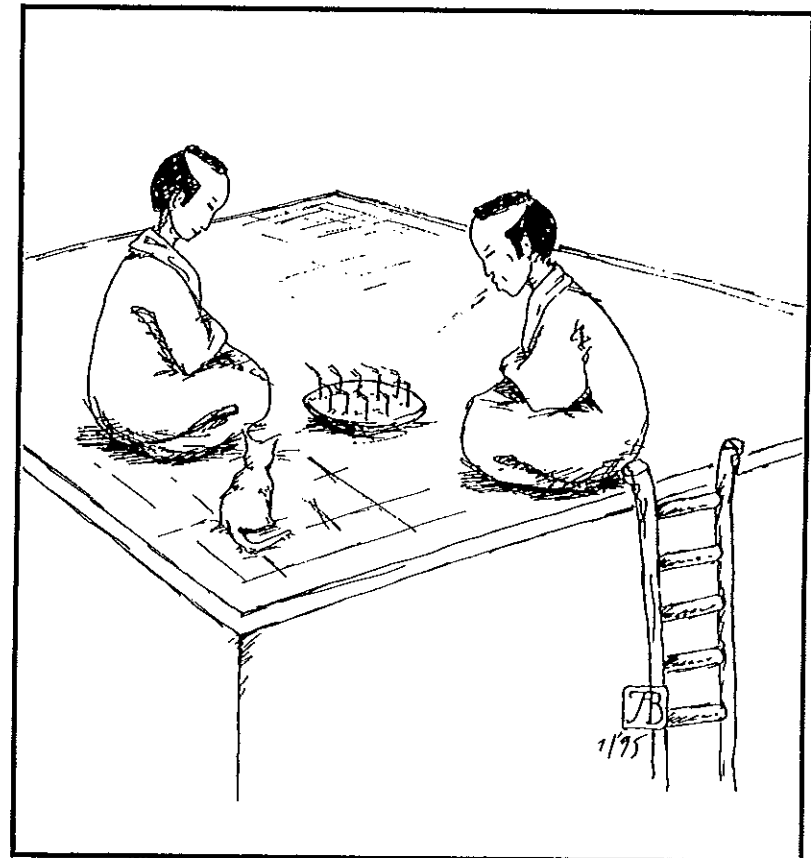
Café "Le Charlemagne"
 Place de la République 7
 4000 Liège
 Mercredi à partir de 19.30h

Contact: Vincent Croisier
 Rue des Acacias 45
 4000 Liège
 Tel. 041/52.08.25

Geel: Contact: Guy Belmans, Zwanenstraat 23 2440 Geel, tel. 01-4/58.00.83

Afgiftekantoor: Leuven 3
 Driemaandelijks - Trimestriel

BELGO 40



V.U.: Frank Segers
 Nerviërsstraat 60
 3000 Leuven

Oktober 1995 Octobre

Inhoud - Sommaire

Tuchola 1995	2
Klubnieuws	9
Classement national	11
BK 1996 - CB 1996	13
Europees Kongres 1996	13
Histoire du Go (11)	14
Obayashi Cup	17
Eindhoven	18
Internationaal nieuws	20
Gemengde Opgaven	23
Le classement des professionnels	25
Partie Historique (11bis)	27
The seven deadly sins of Go	29
Solutions	32
Tornooikalender	33

Redactioneel

Ik wil speciaal de aandacht vestigen op de aankondiging op p. 13 aangaande het Belgisch Kampioenschap. De voorronde zal dit jaar namelijk al in november plaatsvinden en niet in februari zoals gewoonlijk.

Om tegemoet te komen aan de vraag van enkele tweetalige landgenoten - die jammer genoeg geen Frans of Nederlands als tweede taal machtig zijn, maar Engels - hebben we in dit nummer ook een artikel in het Engels voor u klaar. Het komt speciaal voor u van de andere kant van de wereld. Veel plezier ermee.

Belgo 40 Oktober/Octobre 1995

Redactie/Rédaction: Jean-Denis Hennebert, Frank Segers

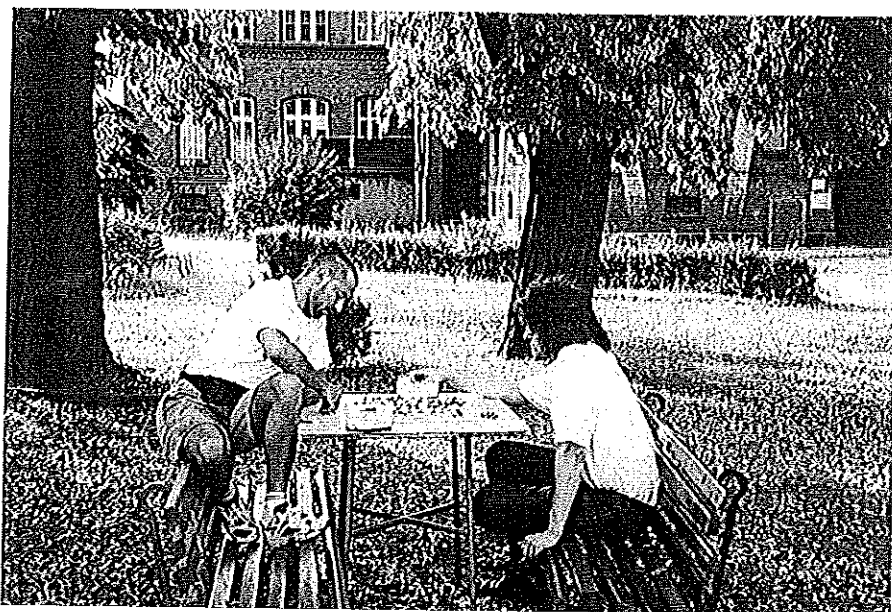
Medewerkers/Collaborateurs: Jan Bogaerts, Ingrid De Doneker, Alain Wettach, Bart Smeyers, Margo Briessinck, Luc Bongaerts, WFC Taylor, Olivier Dodinval

Tekening omslag/Dessin première page: Bénédicte Adriaens

Goban-software: Denis Lambot

Abonnement: 800 BF, over te maken op rekening 310-0543539-37 van de Belgische Go Federatie; 800 FB, à transmettre au compte 310-0543539-37 de la Fédération Belge de Go.
Voor BGF-leden: gratis Pour les membres FBG: gratuit.

Tuchola 1995



Een partijtje tussen twee ronden door.

Na Praag in 1993 vond het Europees Kongres dit jaar plaats in een ander land achter het voormalige IJzeren Gordijn, namelijk in Polen, in Go-land vooral bekend vanwege topspeler Janusz Kraszek en zijn computerprogramma 'Star of Poland'. Een uitstekende gelegenheid dus om eens een kijkje te nemen in een land waar je anders niet zo makkelijk komt. Althans dat dachten wij, maar de meeste Belgische Go-spelers waren blijkbaar een andere mening toegedaan, want op Guy Belmans en ondergetekende na vond niemand anders de weg naar Tuchola.

Nu stelt Tuchola, zo'n 150 km ten zuiden van Gdansk, op zich ook niet zoveel voor: een provincienest met 14.000 inwoners, welgeteld twee restaurants en een bosbouw-hogeschool, waar het hele Kongres plaats vond en waar -met de nodige improvisatie- heel wat mogelijk bleek.

Zoals gebruikelijk waren de twee weken weer propensvol gevuld met allerlei toernooien, neventoernooien en andere activiteiten. Gespreid over twee weken namen 380 spelers deel aan het hoofdtoernooi (EK) en waren er 281 deelnemers voor het weekendtoernooi. Daarnaast kon men zich tegoed doen aan het rapid-toernooi, het vluggertjestoernooi, het 9x9 en 13x13-toernooi, een voetbal-, tafeltennis- en badmintontoernooi en het paren- en rengo-toernooi. Last but not least kon er gewandeld worden in de bossen (al lagen die op enkele km van Tuchola) en gezwommen worden in één van de vele meren en meertjes in de omgeving.

De opening van het Kongres werd opgeluisterd door een toespraak van de burgemeester (in zijn beste pak en apetrots) en het trompet- en klaroengeschal van een trio in jagersuniform dat aan de plaatselijke school leek verbonden te zijn (ook op de sluitingsceremonie waren zij van de partij). Op dat ogenblik waren een heleboel topspelers zoals Guo Juan, Shen Guangji, Matthew Macfadyen, Robert Rehm, Frank Janssen en Frans-Josef Diekhut nog niet aanwezig zodat het er even naar uitzag dat we een relatief onbekende Europees kampioen zouden krijgen, maar Guo, Macfadyen en Rehm daagden later toch nog op. Voor Rehm was het zijn 25ste Kongres op rij!

Er waren spelers uit 25 landen en de grootste delegaties kwamen uit Duitsland, Nederland en Roemenië. Verder waren volgende professionele spelers aanwezig: Akinobu Torawa (9 dan, Japan), Matsatake Saijo (8 dan, Japan) -hij kreeg al bij de openingsceremonie een staande ovatie-, Hua Xueming (7 dan, China), Wu Zhaoyi (7 dan, China) en Chun Poo-jo (7 dan, Korea).

Het hoofdtoernooi dan. Uitgesproken favorieten waren de 'Oosterlingen' Guo Juan, Miyakawa Wataru en Sumikura Yasuyuki. Langs Europese kant moesten enkele oudgedienden zoals MacFadyen, Gerlach, Colmez, Danek,... en aanstormende nieuw (Roemeens) talent het vaandel hoog proberen te houden.

Het verre oosten won onvertuigend door afgescheiden de eerste drie plaatsen in te nemen. De beslissing viel in de vijfde en zesde ronde waar Guo eerst Miyakawa en nadien Sumikura versloeg, waarna ze ook nog de rest van het toernooi ongeslagen afwerkte. Miyakawa won het onderlinge Japanse duel met Sumikura en werd zo tweede. Acht Europeanen eindigden met zeven punten: Christoph Gerlach werd vierde op weerstandspunten, voor Colmez, Séailles en Macfadyen. De twee Belgen deden het behoorlijk goed met 5/10 en 6/10.

De uitslag:

			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	MM	Pt	SOS
1.	Guo Juan	Ned	7D	xx+	xx+	xx+	5+	3+	2+	xx+	4+	7+	6+	33	10 294
2.	Miyakawa Wataru	Fra	6D	xx+	xx+	xx+	4+	xx+	1-	5+	3+	13+	15+	32	9 293
3.	Sumikura Yasuyuki	Jap	7D	xx+	9+	8+	20+	1-	12+	xx+	2-	11+	4+	31	8 298
4.	Gerlach Christoph	Dui	5D	xx+	12+	xx+	2-	15+	7+	6+	1-	9+	3-	30	7 301
5.	Colmez Pierre	Fra	5D	xx+	xx+	18+	1-	20+	xx+	2-	11-	xx+	16+	30	7 295
6.	Séailles Jef	Fra	5D	xx-	xx+	xx+	13+	10+	9+	4-	14+	12+	1-	30	7 293
7.	MacFadyen Matthew	GB	6D	xx+	xx+	13+	xx-	8+	4-	xx+	xx+	1-	18+	30	7 291
8.	Groot Matti	Ned	4D	15+	17+	3-	xx+	7-	xx+	14-	xx+	xx+	xx+	30	7 290
9.	Danek Vladimir	Tsj	5D	xx+	3-	xx+	xx+	19+	6-	xx+	xx+	4-	xx+	30	7 288
10.	Muller Cas	Ned	5D	xx-	xx+	xx+	18+	6-	16-	xx+	xx+	xx+	xx+	30	7 287
11.	Bisca Mihai P.	Roe	5D	14+	xx-	xx+	xx+	xx+	xx-	xx+	5+	3-	15+	30	7 283
12.	Ghioc Const.	Roe	4D	19+	4-	xx+	17+	xx+	3-	15+	16+	6-	11-	29	6 292
13.	Crasmaru Marcel	Roe	5D	xx+	xx+	7-	6-	xx+	xx+	xx+	xx+	2-	xx-	29	6 286
14.	Firnhaber Marco	Dui	4D	11-	xx+	xx+	xx-	xx+	xx+	8+	6-	15-	xx+	29	6 285
15.	Schluster Malte	Dui	5D	8-	xx+	xx+	xx+	4-	xx+	12-	20+	14+	2-	29	6 285
16.	Rehm Robert	Ned	5D	xx+	xx-	xx-	xx+	18+	10+xx+	12-xx+	5-	29	6	284	
17.	Plyushch Yuriyi	Oek	5D	xx+	8-	xx+	12-	xx-	xx+	xx+	xx-	xx+	xx+	29	6 284
18.	Matoh Leon	Slo	5D	xx+	xx+	5-	10-	16-	xx+	xx+	xx+	xx+	7-	29	6 284
19.	Gomenyuk Andrei	Rus	5D	12-	xx+	xx+	xx+	9-	xx-	xx+	xx-	xx+	xx+	29	6 283
20.	Soldan Leszek	Pol	5D	xx+	xx+	xx+	3-	5-	xx-	xx+	15-	xx+	xx+	29	6 283

105. Taari Harry	Zwe	1D	26	6
106. Tautorat Guido	Dui	1D	26	6
137. Ekholm Erik	Zwe	1k	25	6
142. Engels Andre	Ned	1D	25	5
143. Ziegler Karsten	Dui	1D	25	5
147. Müller Martin	Dui	1k	25	6
149. Sorensen Klaus	Den	2k	25	7
161. Abrahamsson J.	Zwe	2k	24	6
166. Donnelly Paul	Ier	1D	24	4
168. Segers Frank	Bel	2k	210+ 147-244+196+212+166+ 105- 143-161+ 137-	24 6 239
171. Belmans Guy	Bel	1k	178+ 106- 188- 149-249+233+ 142- 183-203+210+	24 5 237
178. Jantunen Markku	Fin	1k	24	5
183. Hauberg Stefan	Dui	2k	24	6
188. Lindstroem S.	Zwe	2k	24	6
196. Chu Meng-Ing	Ned	1k	23	4
203. Hrie Jan	Tsj	2k	23	5
210. Jochum Markus	Dui	2k	23	5
212. Neuman Norbert	Dui	2D	23	2
233. Relleke Sibbe	Ned	1D	22	2
244. Kühn Frauke	Dui	1k	21	2
249. Bizardt Philippe	Fra	2k	21	3

Een overzichtje van de andere resultaten. Sumikura won het rapid-tornooi met een perfecte score van 16/16, voor een Poolse 15 kyu met 15/16. De Duitse 2 Dan Thomas Schmid won het 9x9 tornooi, voor Dick Riedeman (Ned, 3 Dan) die het 13x13 tornooi won. Het vluggertjes-tornooi was een Roemeense aangelegenheid met drie spelers bij de laatste vier. Lucian Deaconu (5 Dan) won in de finale van zijn landgenoot Bobo Castaliu (6 kyu). Guo Juan won samen met Rob Kok (Ned, 2 Dan) het paren-go. Guo won dit tornooi ook al in Praag en Maastricht. Haar partner is ieder jaar een zwakkere speler. Volgend jaar wil ze proberen de titel te heroveren met een 1 kyu als partner!

Rest mij nog alleen u te melden dat de avonden zeer gezellig werden doorgebracht met liters bier, Poolse pizza, een -zelf georganiseerde- disco voor de liefhebbers en natuurlijk nog veel meer Go. Zij die al een Kongres hebben meegemaakt zullen weten wat ik bedoel, de andere moeten volgend jaar maar eens een kijkje komen nemen in Italië.

Frank Segers

Twee partijen dan, om te beginnen de 'finale' tussen Guo Juan en Miyakawa Wataru.

Zwart: Guo Juan, Ned 7D

Wit: Miyakawa Wataru, Jap 6D

Kommentaar: Guo Juan en Wu Zhaoyi, pro 8D

W 24 Moet op 25. Het is belangrijk om naar het centrum te ontwikkelen.

Z 27 Zwart heeft eigenlijk geen tijd om hier te spelen. Een uitbreiding van haar muur is belangrijker. Moet dus op 28.

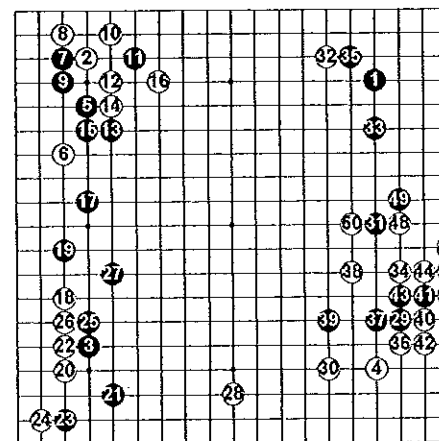


Fig. 1: 1-50

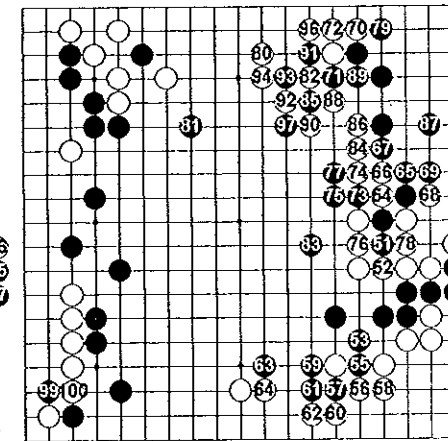


Fig. 2: 51-100, ko 95,98

W 34 Wu hield niet van deze invasie omdat wit nu onder druk komt te staan.

W 70 Moet op 71. Wit moet naar het centrum. Tot 77 is de voortzetting goed voor zwart.

Z 83 Moet meteen op 85

Z 91 Een grote fout. Zwart moet gewoon strekken op 92 (nobi).

W 94 Wit moet de ko dekken.

W 96 Wit moet aan de buitenkant dekken op 97.

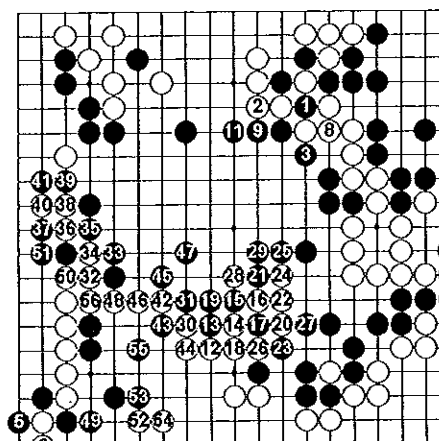


Fig. 3: 101-156, ko: 4, 7, 10

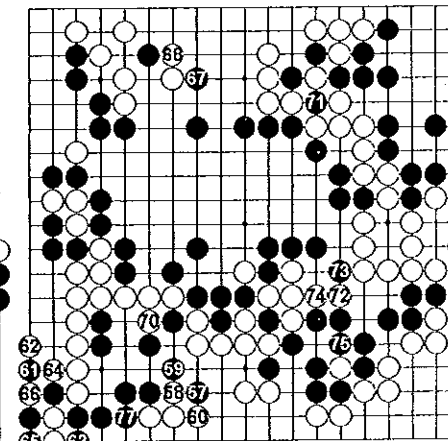


Fig. 4: 157-179, 69 op 61, 76 ?, 78 op 66, 79 verbindt

Z 133 Tot 111 loopt de partij weer goed voor zwart, maar 133 is slecht. Gewoon blokkeren op 134 is het beste.

Z 145 Zwart moet atari geven, links van 128. Ik had op dit ogenblik een goede partij, maar ik rekende het slecht uit, zei Guo achteraf. Rond 148 raakt wit in byo-yomi.

Z 149 Dit geeft wit de mogelijkheid de partij ingewikkelder te maken. Na wit 152 zit zwart in nesten links onderaan. Misschien had ze beter op 156 kunnen knippen met 149.

Onder tijdsdruk maakt wit de fatale blunder met 178. Hij moet natuurlijk ingooien op het 2-2 punt, dan is het nog altijd ko en zwart heeft geen grote dreigingen. Wit was zo van de kaart door deze misstap dat hij kort nadien op tijd verloor.

Zwart: Frank Segers, 2k

Wit: Karsten Ziegler, Dui 1D

Kommentaar: Saijo, pro 8D

W 10 Saijo zou zelf hier niet gespeeld hebben.

W 18 Normaal is hier een zet op A. Nadat wit twee wijde uitbreidingen heeft gemaakt van zijn 3-3 steen is een zwarte reductie op 19 ideaal.

W 20 Verkeerde kant. Beter is wit B, zwart C, wit D, zwart E, Wit F, dat dat een goed punt wordt.

Z 23 Afschuwelijk slecht. Het is alsof zwart zijn eigen stenen knipt. Moet op F.

W 26 Wit snijdt het zwarte gebied in twee stukken, hij staat er nu goed voor.

W 28 Normaal is een zet op G,...

Z 29 ...want nu dwingt wit zwart om ter plekke te leven.

W 30 Deze zet zag ik met plezier komen. Met de steun van 17 kan zwart wit nu opjagen. Volgens Saijo is deze zet te dun en kan hij nog altijd beter op G spelen, waarna zwart 30 volgt en wit kan invaderen op H.

Z 39 Beter op 40

Z 43 Slecht. Zelfs al leeft zwart rechtsboven (wat volgens Saijo na enig rekenwerk wel het geval is) dan kan zwart beter een uitgang naar het centrum houden en moet hij zich niet laten insluiten. Zwart kan beter op 46 spelen of eerst eens kijken wat wit antwoordt op K.

W 46 Toen deze zet op het bord verscheen zette Saijo meteen een zwarte steen op L en zei dat het spel nu volgens zwarts wensen aan het verlopen is.

Z 49 Maar ik zat wat teveel met het opjagen van de witte groep in mijn hoofd en besloot dus eerst hier te spelen. Kommentaar: Ow, wat gebeurt er nu als wit op 50 speelt?

Z 51-53 Dit kan eigenlijk niet, maar ja, wij zijn dan ook geen professionals.

W 54 Slecht. Wit kan op de volgende manier het semeai winnen: wit 69, zwart 68, wit 74, zwart A, wit 59, zwart 56, wit B.

W 58: Slecht. Wit moet nog altijd op B spelen. Het is niet het ogenblik om de knipstenen te offeren.

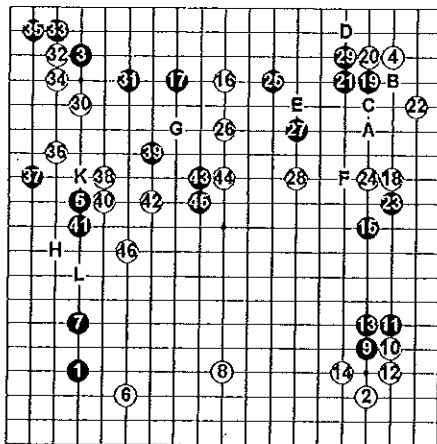


Fig. 1: 1-46

Z 63: Slecht. Normaal is een zet op C, of toch minstens op 70. Ik was bang voor een witte zet op 65 en het daarop volgende semeai aan de linkerkant, maar na enige analyse van Saijo bleek die vrees ongegrond. Nu krijgt wit wel een erg grote hoek.

W 70 Slechte techniek. Beter is een zet op 76. Dat laat minder aji achter. Bovendien heeft zwart nu nog de (gote) zet op 99.

Z 71 Slecht. Ik kon mijn aanvalsdrijf weer eens niet bedwingen. Moet natuurlijk op 75. Saijo: "Wij professionals zijn blij als we de tegenstander kunnen dwingen twee ogen te maken". Zwart 73 is daarbij dan nog eens aji-keshi omdat zwart zijn eigen vrijheden afneemt.

W 78 Moet natuurlijk op C.

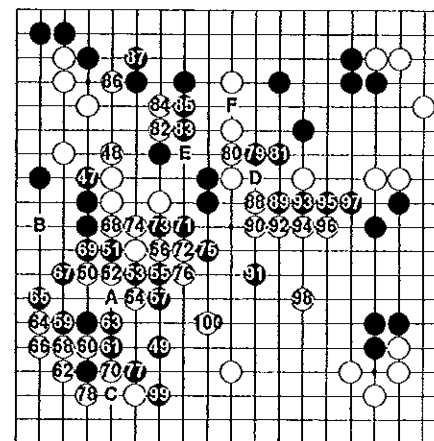
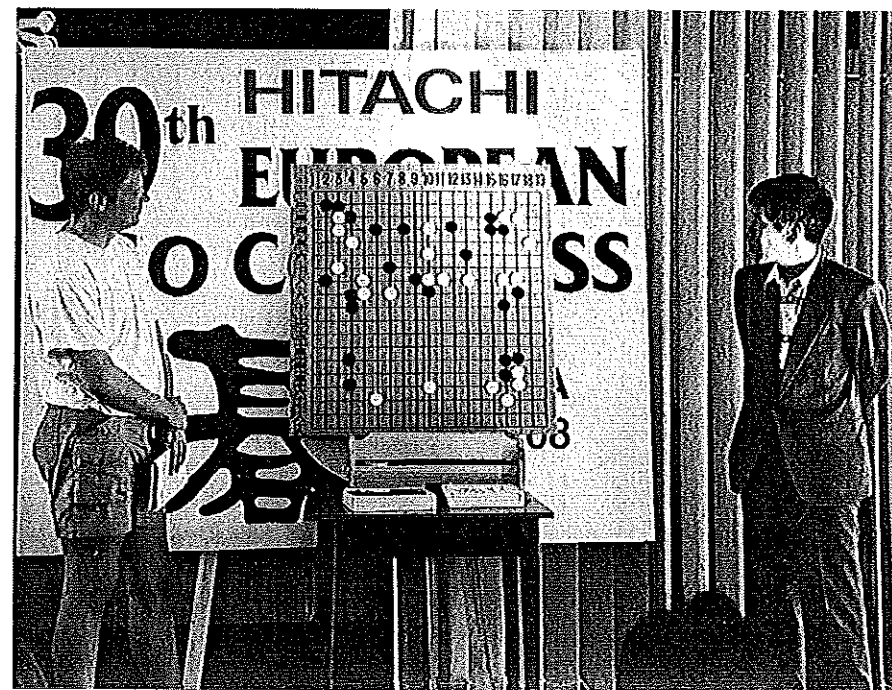


Fig. 2: 47-100



Deskundige kommentaar van Saijo.

- Z 79 Nog een abominabel slechte zet. Saijo: "In dergelijke omstandigheden kijken wij eerst naar een mogelijke zet op D of op 80. Pas in laatste instantie zullen we aan een 'peep' denken." Als zwart wil knippen moet hij meteen op 81 spelen.
- W 84 De beurt aan wit om een zeer slechte zet te spelen. Hij kan knippen met een zet op E. Na 84 gaat dat niet meer wegens een gebrek aan vrijheden. Bovendien kan zwart na 85 op F knippen.
- W 96 Wit kan deze zet beter achterwege laten. Nu dwingt hij zwart om met 97 de aji hier op te ruinen.
- W 100 Zet een ladder op met G, maar dat had ik helaas over het hoofd gezien.

Z 1 Zwart moet eerst op 8 verdedigen omdat wits groep dan nog niet veilig is.

W 2 Een zet op 8 is groter.

W 10 Beter op 46.

Z 11 Moet ook op 46, dan leeft zwart aan de onderkant en moet hij zich geen zorgen maken over de knip die nog in zijn verbinding naar boven zit. Ik kreeg opeens schrik dat mijn groep aan de linkerkant wel eens dood zou kunnen gaan.

Z 13 Ik zat hier ongeveer in byo-yomi en speelde dus maar op veilig, maar dit is wel defintief de verliezende zet. Om in de partij te blijven moet zwart op 18 spelen. Het is niet meteen duidelijk of hij dat redt, maar na deze zet wordt het ook mogelijk de witte stenen 18 en 24 uit figuur 1 af te knippen. Nadat wit onderdoor verbindt staat hij gewonnen. Na nog wat slecht eindspel van zwart wint wit met 23 punten.

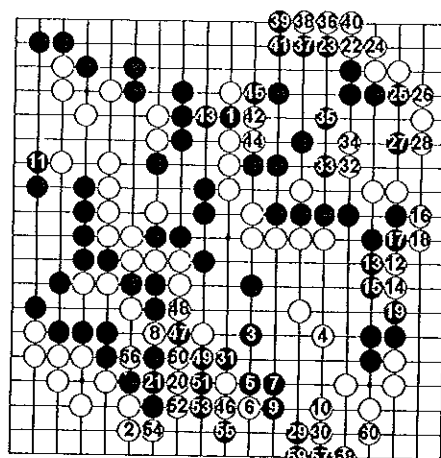


Fig. 3: 101-160

Klubnieuws

LEUVEN

Op 8 juli werd, laat ons zeggen om het klubseizoen 94/95 af te ronden, een ééndagswedstrijd georganiseerd tussen de Chinezen(+ één Ko reaan) en de autochtonen van onze klub. Plaats van gebeuren was ons klublokaal, het China-Europa in- stituut. Van beide teams waren 5 spelers opgetrommeld die tegen elkaar uitkwamen volgens een formule van vaste tegenstander (volgens sterk te) waarbij tussenbeiden twee partijen gespeeld werden (éénmaal wit en éénmaal zwart).

Frank kwam uit tegen een Koreaanse speler (die op dat ogenblik in Leuven vertoefde en ..., zoals alle bijna Koreanen Kim noemde). Beide waren geen totaal onbekenden voor elkaar vermits ze diezelfde week al een wedstrijd gespeeld hadden (winst voor Frank). Frank was ook nu sterker en won zijn beide partijen.

De andere Chinese tegenstanders waren overigens allemaal spelers die geregeld in de Leuvense klub opduiken. Margo ontmoette een evenwaardige tegenstander en won dus verdienste lijk zijn beide partijen. Zelf (Bart) had ik een te sterke tegenstander hoewel ik mijn zwarte partij bijna gewonnen had (ware er niet de primitieve Smeyers-blunder in het late middenspel).

Jorrit zorgde voor een goeie prestatie (tegen een 3 kyu sterkere spe ler) en tegelijk voor het enige gelijkspel. Beide spelers wonnen hun zwarte partij. Luc verloor zijn twee partijen tegen een duidelijk sterkere Chinese kapitein (die zichzelf misschien tenonrechte als zwakste Chinees had aangeduid).

Uitslagen : Chinezen	:	Vlamingen	5-5
Kim Dong-Ju (2 k)	-	Frank Segers (2k)	0-2
Wang Jiancheng (3k)	-	Margo Briessinec (4k)	0-2
Hao Jianbin (3k)	-	Bart Smeyers (5k)	2-0
Wi Peigian (4k)	-	Jorrit Tyberghien (7k)	1-1
Gao Xiang (4k)	-	Luc Bongaerts (7k)	2-0

Bart Smeyers

LIEGE

Suivant ainsi l'exemple de Leuven et de Louvain-la-Neuve, la dynamique équipe du tout jeune club de go de Liège avait fixé rendez-vous à tous les amateurs le week-end des 23 et 24 septembre pour la première édition du tournoi de la cité ardente. Bonne surprise du côté de la participation puisque pas moins de 32 joueurs se sont retrouvés au café "Le vieux Guillemins".

Le tournoi présentait même un caractère international puisque, à côté des joueurs belges 4 joueurs d'Outre-Quévrain et un d'Outre-Moerdijk avaient fait le déplacement. Logiquement, la victoire finale ne devait pas échapper à un des 4 joueurs en Dan présents, à savoir le Néerlandais Ruurd Wiersma (IID), le Roumain carolomacérien Szerbam Critescu (IID) et les Bruxellois Alain Wettach (II D) et Jan Bogaerts (ID).

En fin de compte, la logique fut respectée puisque Ruurd Wiersma parvint à battre tous ses adversaires et, par la même occasion, à remporter le tournoi. Derrière l'invincible batave, la deuxième place revint à Alain Wettach devant Jan Bogaerts.

A signaler également, les bonnes performances de de Jorrit Tyberghein (Leuven - 7 K), Vincent Croisier (Liège - 12 K) et Marc Bair (Liège - 25 K).

Au rang des satisfactions, on notera le bon comportement des joueurs locaux qui, dans l'ensemble, ont fait honneur à leur classement. Gageons que ce franc succès sur toute la ligne incitera nos valeureux Liégeois à persévérer et surtout, à récidiver l'année prochaine.

N.B. Pour ceux qui l'ignoraient, les carolomacériens sont les habitants de Charleville-Mézières.

Alain Wettach

ANTWERPEN

De klub van Antwerpen is opnieuw verhuisd naar het café waar ze de eerste jaren te gast was, nl. Café De Zurenborg, Dageraadsplaats 4, 2018 Antwerpen.

Ook het Antwerps tornooi zal in De Zurenborg plaatsvinden !!

INFO GENERAL

Il y a deux endroits à Bruxelles où on peut acheter des jeux ou des livres de go (Ishi Press!):
 - "La Maison des Echecs", 60, Rue de Belle-Vue, 1050 Bruxelles; 02/649.39.97
 - "Dédale", Galerie du Cinquantenaire, 1040 Bruxelles; 02/734.22.55

Material en boeken kunnen ook in Nederland besteld worden:
 - "Schaak en Gowinkel het Paard", Haarlemmerdijk 147, 1013 KN Amsterdam;
 31/20/624.11.71

Classement national

Date : 01-10-95

Nom	Prénom	Niveau	Niveau FBG
Wettach	Alain	161	2 Dan
Dodinval	Olivier	147	1 Dan
Wettach	Michel	120	1 Dan
Bogaerts	Jan	118	1 Dan
Sevenants	Pierre	105	1 Dan
Ruan	Zihang	99	1 Dan
Lemaître	Vincent	98	1 Dan
Wong	Chi-Yiu	63	1 Dan
Dusausoy	Guy	-83	1 Kyu
Belmans	Guy	-93	2 Kyu
Segers	Frank	-117	2 Kyu
Briessinck	Margo	-235	3 Kyu
Hospel	Ton	-246	3 Kyu
Géoris	Philippe	-270	3 Kyu
Vanroy	Jean-Marie	-301	4 Kyu
Hendriks	Lucien	-370	4 Kyu
Hennebert	Jean-Denis	-392	4 Kyu
Robeys	Koen	-423	4 Kyu
Massar	Marc	-431	4 Kyu
Smeyers	Bart	-444	5 Kyu
Pohl	Denis	-451	5 Kyu
Dalla Giovan	Gianni	-476	5 Kyu
Mouchette	Alain	-486	5 Kyu
Maison	Benoît	-506	6 Kyu
Dedobbeleer	Bruno	-515	6 Kyu
Frank	Bernard	-530	6 Kyu
Lambot	Denis	-542	6 Kyu
Van Dixhoorn	Bert	-570	6 Kyu
Dandois	Nicolas	-577	6 Kyu
Tyberghein	Jorrit	-577	6 Kyu
Ottmer	Thomas	-600	6 Kyu
Ghislain	Michel	-632	7 Kyu
Aron	Frédéric	-659	6 Kyu
Destrée	Thomas	-659	7 Kyu
Jansens	Marc	-689	7 Kyu
Meyers	Alex	-700	7 Kyu
Vanden Dooren	Blaise	-726	8 Kyu
Tasia	Thierry	-738	7 Kyu
Tavernier	Karel	-753	8 Kyu
Ramon	Jan	-760	8 Kyu
Schepers	Stefan	-761	8 Kyu

Bongaerts	Luc	-764	7 Kyu
Aerts	Ives	-807	8 Kyu
Sone	Yu	-851	9 Kyu
Couchard	Philippe	-855	9 Kyu
Van Praag	Roland	-858	9 Kyu
Dehon	Eric	-860	9 Kyu
Richard	Raoul	-930	10 Kyu
Peelman	Peter	-931	10 Kyu
Vanpraag	Yannick	-931	10 Kyu
Croisier	Vincent	-935	10 Kyu
Laurent	Michel	-969	10 Kyu
Verstraeten	Stefaan	-1000	10 Kyu
Van Herck	Marcel	-1036	11 Kyu
De Doncker	Ingrid	-1040	9 Kyu
Be Duc	Louis	-1055	11 Kyu
Pattijn	Bart	-1061	11 Kyu
Daniels	Tim	-1072	11 Kyu
Meiresonne	Henri	-1150	12 Kyu
De Staercke	Philippe	-1200	21 Kyu
Fairon	Dominique	-2117	20 Kyu
Hermann	Raphaël	-2187	20 Kyu
Bair	Marc	-2231	23 Kyu
De Cokere	Ilse	-2300	23 Kyu
Célis	Marc	-2444	23 Kyu
Scholz	Angelica	-2450	25 Kyu
Mogenssen	Omer	-2450	25 Kyu
Binot	Jean-Louis	-2500	25 Kyu

Quelques Remarques.

Margo Briessinck a été promu troisième kyu.
Marc Massar a été promu quatrième kyu.

Le classement des nouveaux joueurs est souvent chaotique. Cela est normal. Il se stabilisera lorsque le niveau réel de ces joueurs sera lui-même relativement stabilisé, et lorsque de plus nombreux résultats auront été encodés.

Le classement d'un joueur ne peut pas changer si je ne reçois pas de résultats de parties le concernant. En d'autres termes, chaque joueur se doit de noter le résultat de ses parties sur la feuille de résultats prévue à cet effet, et chaque responsable de club doit envoyer cette feuille de résultats à l'adresse suivante :

Olivier Dodinval
84 avenue H. Liebrecht, bte 3
B1090 Bruxelles

La date limite pour l'envoi des résultats à paraître dans le prochain BELGO est fixée au 25 décembre 1995.

Belgisch kampioenschap 1996

Eén van de doelstellingen van het huidige bestuur van de Belgische Go Federatie is om het Belgisch kampioenschap elk jaar door een andere club te laten organiseren. Dit jaar zal de club van Leuven instaan voor de organisatie.

De voorrondes zullen plaatsvinden tijdens het weekend van 25 en 26 november 1995 in café Marie-Thérèse (eerste verdieping), Martelarenplein 1, Leuven (tegenover het station van Leuven).

Championnat de Belgique 1996

Un des objectifs du conseil d'administration actuel est de faire organiser le championnat de Belgique chaque année par un autre club. Cette année-ci le club de Leuven sera responsable pour l'organisation.

Les préliminaires se dérouleront au weekend du 25 et 26 novembre 1995 au café Marie-Thérèse (premier étage), Martelarenplein 1, Leuven (en face de la gare de Leuven).

Europees Kongres 1996

Het 40ste Europees Kongres zal volgend jaar plaatsvinden in Italië. Het geheel vindt plaats van 20 juli tot 3 augustus in een hotel in Abano, in de buurt van Padua en Venetië. Omdat de prijs sterk oploopt naarmate u zich later inschrijft, geven we hier al de belangrijkste gegevens (de prijzen zijn in lire).

Akkomodatie: Het **** hotel waar het Kongres plaats heeft: 40.0000 pppn voor een dubbele kamer

Een ander hotel, op wandelafstand: 30.000 pppn voor een dubbele kamer

Camping op 1,5 km: 20.000 voor een auto en tent pn, 10.000 pppn

Inschrijving: 150.000 voor twee weken, 85.000 voor een week, 35.000 voor het weekendtoernooi en 110.000 voor een week + weekend

Reduktie: 33% voor studenten en -18 jaar

Toeslag: Wie na 21 maart 1996 betaalt +5%

Wie na 30 juni 1996 betaalt +10%

Wie ter plekke betaalt +15%

Wie daarentegen voor 31 december 1995 betaalt krijgt een reductie van 5%

U kan minstens 25% van het hele bedrag per cheque betalen aan Linda Poletti, Via G.Pascoli 36, 20097 S.Donato Mil. (MI) of het geld overschrijven op rekening Associazione Italiana Giuoco Go, Credito Italiano Agenzia 279, Metanopoli (MI) Via Alfonsine 18, Banca 2008 C.A.B. 33719, Conto n° 10124/00

Histoire du go (11)

Notre histoire mondiale du go professionnel ne serait pas complète si nous n'y abordions l'évolution qu'il a connu en Chine et en Corée. Voici donc un complément à notre histoire du go consacré d'une part à l'histoire du "weichi" (appellation chinoise du go), d'autre part à celle du "baduk" (nom coréen). L'article de ce trimestre est consacré à la Chine.

1. Naissance, essor et décadence du "wei ch'i" (-2000 (?) —> 1949)

Faisons tout d'abord un rapide retour aux origines: nous avons vu que le go est vraisemblablement né aux confins de l'Inde et de la Chine (au Tibet) voici plus de 4000 ans (ce qui en fait incidemment le plus vieux de stratégie du monde !).

Bien sûr, à cette époque, le go ne se jouait pas exactement comme maintenant et sans entrer plus avant dans de fastidieux détails, signalons la longue coexistence de deux "versions" parallèles, l'une, plus répandue dans le sud de la Chine, la version "Yi", l'autre plus courante dans le nord, la version "Ch'i". C'est sous cette dernière version que le go se propagea dès le 3^{ème} siècle de notre ère en Corée et au Japon alors que jusqu'il y a peu, les Chinois jouèrent sous version "Yi". De même, il en existait deux configurations: une grille 17 X 17 et la grille 19 X 19 qui s'imposera définitivement à partir de la dynastie des Ming (1368-1644).

Dès 1000 avant JC (!), le "wei ch'i" se répand sous ces deux formes, mais ne reste joué que parmi les nobles et les aristocrates. Les premiers siècles de notre ère furent le premier âge d'or du wei ch'i qui est chanté avec émotion par les poètes et joué avec ferveur par les nobles et les seigneurs de guerre. Une anecdote restée célèbre à ce propos: vers 250, deux d'entre eux décidèrent, après s'être livré d'innombrables sanglantes batailles, de vider leur querelle autour d'un go-ban ! (pourquoi ne proposerait-on pas cette solution aux Serbes et aux Bosniaques ?).

La première partie dont on ait retrouvé la trace remonte au 2^{ème} siècle de notre ère !

Malheureusement, même s'il est joué par une classe cultivée (les intellectuels de l'époque), il ne fait pas l'objet d'études théoriques sérieuses. Pour cette raison, le niveau des meilleurs joueurs ne progresse guère comme le prouve l'analyse de parties jouées à plusieurs siècles d'intervalle (ainsi, au 6^{ème} siècle, un champion local peut encore épater la galerie en reconstituant de mémoire les parties qu'il venait de jouer, "performance" en fin de compte à la portée de n'importe quel bon amateur actuel).

Il faudra attendre la dynastie des Tang (7^{ème}-9^{ème} siècles) pour que soient publiés les premiers livres de théorie, au titre souvent poétique, comme par exemple le "Traité de Weichi en Neuf Parties pour nourrir les Rêves des Dragons et des Rois" (sic !). Le plus célèbre de ces ouvrages est sans conteste le "Livre des Passe-Temps Innocents" publié sous la dynastie Song au 10^{ème} siècle; il s'agit là d'un traité de weichi illustré par de nombreuses parties commentées et par d'innombrables problèmes de vie-mort d'un niveau parfois assez élevé.

Mais, alors qu'en terre nipponne, le go connaît l'essor que l'on sait, en Chine, le "weichi" reste considéré comme un simple divertissement, un passe-temps réservé d'ailleurs à l'aristocratie. Ceci explique pourquoi le niveau restera inférieur à celui du Japon: on estime couramment que dès le 17^{ème} siècle, l'écart entre les meilleurs Chinois et les grands maîtres japonais était de l'ordre de 3 pierres de handicap !

L'écroulement de l'empire chinois et les tribulations politiques qui s'en suivirent (révolution dite bourgeoise de 1911, guerres sino-japonaises et guerres civiles entre communistes et nationalistes,...) ne favorisèrent évidemment pas le développement du jeu.

Ce furent entre autres ces raisons qui poussèrent des champions tels Wu Ch'ing-Yuan (alias Go Sei Gen) vers 1930 et plus tard, Lin Hai Feng (alias Rin Kai-Ho) à s'expatrier au "pays du soleil levant".

2. Bienfaits et méfaits du maoïsme (1949 - 1973)

La Révolution de 1949 marqua une première embellie: grâce à la disparition des barrières sociales, le weichi put se propager pour la première fois parmi le simple citoyen. Les premières compétitions "open" sont organisées et des revues commencent à être publiées.

Parallèlement, grâce aux visites de certains pro japonais (parmi lesquels Iwamoto Kaoru et Fujisawa Shuko), le niveau s'améliore graduellement au point qu'à la veille de la révolution culturelle le mot d'ordre devint "rattrapons les Japonais d'ici 10 ans !".

Survint alors la Révolution Culturelle (1966-1973) pendant laquelle le go fut malheureusement cloué au piloris comme jeu médiéval et comme occupation réservée aux bourgeois oisifs. Toutes les activités officielles disparurent, la revue "Wei chi" cessa de paraître, les livres furent interdits de vente voire brûlés (!) et les compétitions interdites. La plupart des champions en herbe (à commencer par le plus prometteur d'entre eux, le jeune Nieh Wei Ping, âgé de 12 ans au début de la Révolution Culturelle) durent ainsi passer les années les plus propices à l'apprentissage à travailler aux champs !

3. Résurrection du "wei chi" (1974-1981)

Suite à la "démaoïsation", le go redevenit "politiquement correct" et les meilleurs joueurs purent à nouveau se livrer en toute sécurité à leur passion. Qui plus est, les autorités marquèrent rapidement leur volonté de promouvoir le jeu par tous les moyens.

Ainsi, en quelques années les Chinois firent donc de remarquables projets: lors de l'une des premières visites de professionnels japonais depuis la fin de la Révolution Culturelle, en 1978, l'équipe chinoise, pourtant composé théoriquement de simples amateurs, tint en échec les 8 professionnels nippons (22 victoires contre autant de défaites). Incidemment, le jeune et encore totalement inconnu Nieh se payait, à l'étonnement des observateurs nippons, le scalp de quatre 9-dan !

Dès lors, les premières éditions du championnat du monde "amateur", mis sur pied à partir de 1979, ne pouvaient évidemment échapper aux Chinois (par la suite, leur décision de ne plus sélectionner que de jeunes espoirs de moins de 25 ans, futurs professionnels par ailleurs, n'y changea pas grand chose). La première édition fut remportée par ...Nieh Wei Ping en personne lequel avait remporté la finale face à un compatriote, Chen Tsu Te. Ces deux finalistes, qui furent classés 9-dan dès que le système professionnel chinois aura été établi 2 ans plus tard, n'éprouvèrent évidemment guère de difficultés face aux "vrais" amateurs japonais. Une anecdote amusante illustre la situation: lors du commentaire public de l'une des parties de Nie, le commentateur, le 9-dan pro Kajiwara, ne comprenant pas un coup de ce dernier, Nieh, "l'amateur" lui en expliqua la raison en développant une séquence complexe d'une bonne vingtaine de coups. Kajiwara en resta, paraît-il, béat d'admiration !

4. Naissance et premiers pas du système professionnel chinois (1981-1985)

Les premiers professionnels chinois, au nombre de 10, firent leur apparition en 1981.

Le système chinois fut constitué sur des principes fort différents du système japonais. Les différences essentielles entre les deux systèmes sont les suivantes:

a) les pro chinois, contrairement à leur collègues nippons, sont en fait des fonctionnaires, salariés payés par l'état central ou les provinces/villes pour enseigner (à côté des compétitions). La plupart des pro doivent passer une partie importante de leur temps à former la jeune génération et leur jeunes collègues.

b) il n'existe pas de classement distinct entre joueur amateur et professionnel; les choses sérieuses commencent à partir de 5-dan car alors le classement doit être entériné par une Commission nationale; en dessous de ce niveau, ce sont les provinces/villes qui attribuent le niveau)

c) pendant les premières années du moins, le fait de passer professionnel ou non ne dépendait pas uniquement de la force réel du joueur, mais bien plus d'une part des capacités pédagogiques du candidat et d'autre part des ressources financières de sa province !

C'est la raison pour laquelle des joueurs à peu près aussi forts que Nie tels Shao Zhen Zhong (champion du monde amateur en 1981), Liu Xiao Guang (4ième de ce championnat en 1980 et en 1981), Tsao Da Yuan (champion en 1982) et Ma Xia Chung (2ième en 1981, champion en 1983 et n° 1 chinois actuel), tous futurs 9-dan, restèrent plusieurs années après l'instauration

du système professionnel de "simples" amateurs. Le cas le plus frappant est celui de Ma qui devint en 1983 le plus jeune 9-dan de l'histoire à 19 ans mais qui ne passa professionnel qu'en...1985 ! (à suivre)

Obayashi cup Amsterdam

Het Obayashi tornooi vindt plaats in het Europees Go Centrum te Amstelveen, een voorstad van Amsterdam. Inschrijven op de dag zelf kan niet meer. De aanmelding gebeurt tussen 9 en 10 uur en omdat het toch zo'n twee en een half uur rijden is, betekende dit vroeg uit de veren. De ontvangst is erg goed. Je wordt vriendelijk ontvangen en krijgt een badge en een cadcautie aangeboden. Dit jaar was dat een zakdoek met verschillende joseki's op. Enkele werknemers van de sponsor Obayashi zijn het hele weekend aanwezig en tussen de rondes door zie je ze wel eens go spelen.

Het tornooi zelf dan. De formule is vrij eenvoudig: zaterdag worden vier rondes gespeeld, met sudden death. De 16 eersten spelen zondag een afvallingsstornooi. Om niet te laat te eindigen volgden de rondes mekaar snel op. Het aantal deelnemers was zo gestegen dat er in vier zalen gespeeld werd. De organisatoren zijn erg gul: vanaf 2 op 4 krijg je een prijs. Naast deze prijzen worden nog heel wat goborden verloot. Dit jaar was er nog een extra prijs voor degenen die een vragenlijst over de tornooiformule hadden ingevuld.

Er waren 13 Belgen naar Amsterdam afgezakt die gezamenlijk 33 op 52 scoorden (63%). Marc Massar maakte zelfs 4 op 4.

Zondag werden dan de finalerondes gespeeld. De finale en een halve finale gaan door in een speciaal daarvoor ingerichte tatami kamer. Het publiek kan de partij volgen via een videosysteem en een demonstratiebord. Een Japanse professional geeft uitleg, wat de mogelijke voortzettingen zijn, wie voor staat.

Het tornooi werd gewonnen door Guo Juan, die de finale won na een blunder van Zhang Shutai bij het spelen van het laatste ko. Anders was het een halfpunts partij geweest. Verliezende halve finalisten waren Frank Janssen en Mark Boon.

De uitslagen van de 13 aanwezige Belgen:

Alain Wettach	2/4	Maro Massar	4/4
Jan Bogaerts	3/4	Jean-Denis Hennebert	2/4
Chi-Yiu Wong	3/4	Gianni Dalla Giovanna	3/4
Guy Belmans	2/4	Benoit Maison	2/4
Frank Segers	1/4	Louis Be Duc	2/4
Margo Briessinck	3/4	Ingrid De Doneker	3/4
Jing-Yi Wang	3/4		

Ingrid De Doneker

In Memoriam

Veelvuldig Duits (14x) en Europees (8x) kampioen Jürge Mattern is op 50-jarige leeftijd aan Aids overleden. Een maand voor Mattern is ook een andere veteraan van de Europese Go-scene, Manfred Wimmer, overleden. Wimmer was 52 en stierf aan een hartaanval toen hij een partij Go aan het spelen was. Wimmer was de eerste westerling die het tot prof schopte in Japan. Na enkele jaren keerde hij terug naar Oostenrijk en werd hij opnieuw amateur. Hij werd 9 maal Oostenrijks kampioen en won twee keer het Europees kampioenschap. Vorig jaar in Maastricht versloeg hij Guo Juan nog.

Verenigde Staten

De Amerikaanse Go-Federatie heeft een toernooi op poten gezet tussen de verschillende (ex-) professionele spelers die in de VS wonen. Het toernooi werd via Internet gespeeld en het ging om een round-robin (ieder tegen ieder) met de volgende zes spelers: Zhujiu Jiang (9D, China), Yilun Yang (7D, China), Xiaoren He (5D, China), Jimmy Cha (4D, Korea), James Kerwin (1D, Japan) en Janice Kim (1D, Korea). Volgens de laatste berichten heeft Jiang het toernooi, dat gesponsord werd door Ing, gewonnen.

De 6 Dan-sectie van het Amerikaans Kongres is gewonnen door Thomas Hsiang. De 2 Dan-sectie werd gewonnen door de Italiaan Enzo Pedrini.

Grand Prix d'Europe

Dit jaar namen maar 128 spelers deel aan het toernooi van *Amsterdam*. Enkele jaren geleden was dit nog één van de grootste toernooien van Europa. Waaraan die neergang te wijten is is moeilijk te zeggen, maar misschien zijn er gewoon teveel toernooien in het Europees Go Centrum. De winnaar van vorig jaar, Shen Guangji, verloor al in de tweede ronde tegen Christoph Gerlach. Shen verloor later ook nog van Guo Juan, wat hem uiteindelijk maar de derde plaats opleverde. Guo won al haar partijen en dus ook het toernooi. Tweede was oudgediende Robert Rehm, die zich zo plaatste voor de Fujitsu-finale in december. Rehm deed het ook bijzonder goed tijdens het toernooi van *Hamburg* waar hij opnieuw op de tweede plaats eindigde. Het onderlinge Chinese duel werd dit maal gewonnen door Shen, die het toernooi ongeslagen afsloot. Guo Juan eindigde op weerstandspunten derde, Malte Schuster werd vierde en plaatste zich zo voor de Fujitsu-finale. Geen Chinezen in *Helsinki*, wel Russen die de eerste twee plaatsen bezetten. De overwinning ging naar Viktor Bogdanov die al zijn partijen won, voor Andrei Gomenyuk. Vladimir Danek werd vierde. Voor de GP in *Warschau* daagden maar 26 spelers op, waarschijnlijk omdat het Europees Kongres een maand later in Polen zou plaatsvinden. De lokale matadores konden dus nog eens schitteren, met een overwinning van Leszek Soldan, een derde plaats voor Janusz Kraszek en een vijfde plaats voor Krzysztof Giedroj. De Tsjechen Danek en Nechanicky eindigden tussenin op de tweede en vierde plaats. Door haar eerste plaats in *Tuchola* wist Guo Juan de eerste plaats in de eindrangschikking van de GP nog af te snoepen van Vladimir Danek.

1. Juan Guo (NI, 7D)	89 (6)
2. Vladimir Danek (Tsj, 5D)	82 (7)
3. Guangji Shen (Chi, 6D)	38 (3)
4. Leszek Soldan (Pol, 6D)	63 (5)

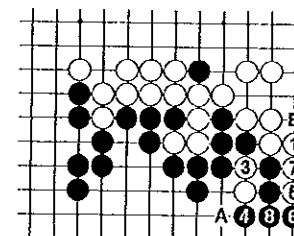
5. Viktor Bogdanov (Rus, 6D)	58 (6)
6. Matthew Macfadyen (GB, 6D)	50 (4)
7. Andrei Gomenyuk (Rus, 5D)	36 (5)
8. Radek Nechanicky (Tsj, 5D)	35 (5)
9. Wataru Miyakawa (Jap, 6D)	34 (2)
10. Ulf Olsson (Zwe, 4D)	33 (5)

Volgende spelers hebben zich geplaatst voor de Fujitsu-finale in december: De 7-dans Guo Juan en Rob van Zeijst, de 6-dans Matthew Macfadyen, Viktor Bogdanov en Frank Janssen, de 5-dans Tibor Pocsai, Robert Rehm, Malte Schuster, Christoph Gerlach, Pierre Colmez, Vladimir Danek, Leszek Soldan, Andrei Gomenyuk en Jef Séailles. De laatste twee plaatsen worden aangewezen door de EGF.

Gemengde opgaven

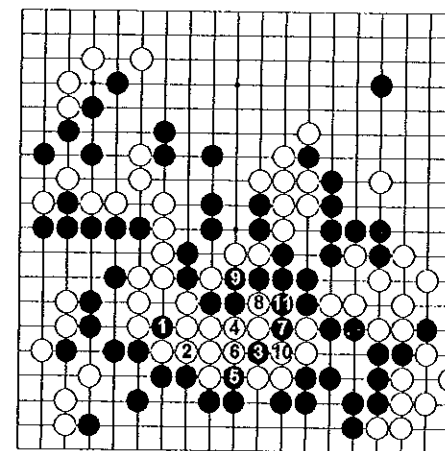
Zoals gezegd, eerst de oplossingen van de opgaven in Belgo 39.

1. Als zwart niet antwoordt op 1, kan wit doordringen tot 5. Zwart kan dit niet verhinderen. Wit 3 is essentieel. Fout zijn: -w1, z tenuki, w7, z5: dit is 2 punten slechter voor wit
-w1, z tenuki, w5?, z7, w3, z8, w4, zA werkt niet



In de partij speelde zwart gewoon w1, z7. Het is van groot belang te begrijpen dat w7, z5, w1 lokaal 1 punt beter is voor wit, maar gote (nahand). Daarna kan zwart elders voortzetten. In de partij kan wit sente houden en intussen de zwarte 1-punt gote zet z1, wB, z7 uitschakelen. Het zal duidelijk zijn dat deze zetten zeer laat in de partij werden gespeeld.

2. Otake staat erom bekend soms snel op te geven uit ontevredenheid met zijn spel. Zo gaf hij de eerste Meijin-matchpartij tegen Kobayashi Koichi in '90 (Frankfort) bij het begin van het eindspel op, op een ogenblik dat Ishida Yoshio de partij als een halfpunter schatte. Het is dus wel eens leuk om hier te kijken wat er gaande is.



A. Dit is de hoofdvariant. 1 was nodig om w10 op 11 te verhinderen. Zwart drie is essentieel.

B. Ook deze variant, die een soort echo van A is, is correct.

Eindhoven

16 en 17 September vond het 19de Brabantse Go Toernooi plaats in Eindhoven. Als we Filip Vanderstappen niet meerekenen trokken vijf Belgen daarheen: Alain Wettach, Chi-Yiu Wong, Benoit Maison, Bernard Frank en ondergetekende. In Eindhoven troffen we verder alleen Nederlanders aan zodat wij het internationale element vormden. Alles bleek voortreffelijk georganiseerd. s Middags kreeg je boterhammen (alleen kaas voor de vegetariërs, ook ham voor de rest) en s avonds was er een heel lekkere Chinese maaltijd (tofu voor de vegetariërs, vanalles voor de rest).

De hoogste 12 borden speekden inderdaad boven onder het oog van Eddie (het monsterje van Iron Maiden) en de Ninja Turtles, terwijl de rest beneden zijn partijen afwerkte temidden foto's van glamourus uitgedoste dansparen. Ik denk dat de plaatselijke dansvereniging zijn lokaal met de goelub deelt. Dit alles droeg bij aan een zeer rustig verloopend en uitstekend ingericht tornooi. Alain, Chi-Yiu en ondergetekende brachten de nacht door bij René van Breugel, die een echte spellenfanaat bleek. Hij was bij machte ons de hele verdere avond te onderhouden met het tonen van zijn verzameling. De homo ludens in zijn ware gedaante. Zondagavond vroeg Fons Bink ons bij zijn afscheidswoord het thuis te vertellen als het goed was geweest, wat we hierbij dus gedaan hebben.

Het tornooi zelf dan. Wel, de Belgen haalden precies de helft, wat mogelijk werd door het gebruik van 5 komi. De bedenktijd was vijf kwartier zonder bio-yomi. In tegenstelling tot de Obayashi cup zorgde dit bij mijn weten niet voor hartverscheurende taferelen. De beste Belg was Bernard Frank (volgens de Nederlanders moet dit andersom, ondanks hun prins) met vier op vijf. Hij versloeg onze gastheer, die in de laatste ronde wraak nam op Benoit. De enige Nederlander die echt last zal gehad hebben van onze aanwezigheid zal Dave De Vos zijn, die zowel van Alain als mij verloor. Als laatste vermeldenswaardigheid nog meegeven dat op zondagochtend, als we Filip Vanderstappen nu wel meerekenen, het op de eerste drie borden België-Nederland was. Spijtig genoeg was de uitslag de ergst mogelijke.

Overigens werd het tornooi na spannende strijd gewonnen door Rudi Verhagen. Ik noteerde al mijn partijen voor ongeveer 80 zetten en in de hoop op navolging geef ik er hieronder een (die ik gewonnen heb natuurlijk).

Wit: Dave De Vos

Zwart: Jan Bogaerts 2de ronde

- z5: Shusaku's kosumi (diagonale zet). Zwart verhindert dat wit hem platdrukt met w5.
w8: Na z5 is de bovenkant niet meer zo interessant. Zwart heeft dit nog niet helemaal begrepen zoals het vervolg toont.
z11: Het normaalste' joseki gaat z81, w80 en dan klemt zwart 8 in. Ik was van plan na wit links van 12 (de gebruikelijke zet) inplaats van het gespeelde 14 ook rechts verder te drukken tegen deze groep door bijvoorbeeld rechts van 10 te plakken.
w14: Wit had dezelfde gedachte en verhindert dit.

Z15: Wil de witte steen verzwaren en hem dan aanvallen met 17. Het probleem is dat wit zowiezo vanboven niet veel verwacht. Eigenlijk neemt zwart dus niets af van wit.

W24: Kan ook knippen.

Z25: Zwak.

W28: Nu blijft een knip over met w79, z78, w'a', z'b', w83 enz. Waarna zwart links naar leven moet grabbelen.

W30: Taisha joseki. Wit kan ook een mojo maken met w33, z36, w30 enz.

Z39: Wit had niet gezien dat deze trap loopt toen hij 30 speelde. Het is hier belangrijk te begrijpen dat onder 37 spelen slecht is voor zwart omdat het slaan van de steen in de trap later dan geen sente meer is.

Z43: Deze zet kreeg achteraf veel bijval. Wit moet nu beslissen waar in te grijpen. Vanwege de steen op 38 is de rechterkant belangrijker dan de onderkant.

Z45: Had op c' moeten.

W46: Beter op 48. De 46-47 uitwisseling is goed voor zwart.

Z53: Niet zo best. Na het vervolg kan zwart gemakkelijk een oog maken omdat d' sente is, maar het offer in gebied is enorm.

Z59: Rechts van 48 was een zeer grote zet.

Z63: Ik dacht dat dit slim was, maar moest al gauw inzien dat mijn hele hoek wegsmeelt.

Z69: Probeert zich te wreken voor de pijnlijke situatie rechtsonder. Nu blijven er wat kansjes om de witte groepen te bestoken. Op zich is de zet ook groot.

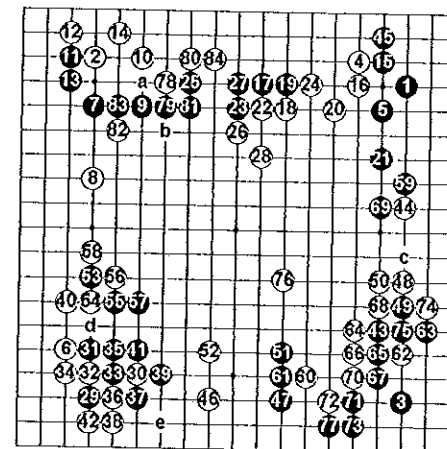
w76: Kan ook op 77 waarna de zwarte groep naar boven loopt en ondertussen probeert wit onder druk te zetten.

78-83: Zwart moet lijdzaam antwoorden. Wit geeft hiermee wel de voormelde knip op.

De zwarte sliert linksboven is niet echt in gevaar. De steen op 45 helpt deze groep wat en links is nog ruimte. De stenen 46-52 zijn vrijwel immuun door de verbindingszet op e'. Na nog vele verwickelingen won zwart uiteindelijk met een kleine 10 punten.

De uitslag:

1. Rudi Verhagen (Ned)	4D	10+	5+	3+	4+	2-	21	4
2. Willem-Koen Pomstra (Ned)	4D	4-	10+	7+	8+	1+	21	4
3. Filip Vanderstappen	4D	6+	9+	1-	11+	13+	21	4
4. Walther Warnaar (Ned)	4D	2+	12+	16+	1-	5=	20,5	3,5
5. Arnoud van der Loeff (Ned)	3D	8+	1-	15+	6+	4=	20,5	3,5
6. Ruud Wiersma (Ned)	3D	3-	14+	9+	5-	16+	20	3
7. Robert Rehm (Ned)	5D	14+	8-	2-	15+	11+	20	3
8. Erik Henselmans (Ned)	3D	5-	7+	18+	2-	19+	20	3



9. Rob Koopman (Ned)	4D	17+	3-	6-	14+	10+	20	3
10. Dick Riedemann (Ned)	3D	1-	2-	23+	17+	9-	20	2
15. Alain Wettach	2D	12-	27+	5-	7-	17+	19	2
16. Jan Bogaerts	1D	19+	17+	4-	26+	6-	19	3
24. Chi-Yiu Wong	1D						17,5	1,5
42. Benoit Maison	5k						13	2
43. Bernard Frank	7k						13	4

Jan Bogaerts

Internationaal nieuws

Wereldnieuws

Japans WK: Na het winnen van de Tongyang Securities Cup (het Koreaanse WK) heeft de Chinese nummer 1, Ma Xiaochun, nu ook de Fujitsu Cup gewonnen. In de finale versloeg hij Kobayashi Koichi in een spannende partij waarin hij lange tijd achter stond. Dankzij zijn vechtlust wist hij het tij toch nog te keren en uiteindelijk met een ruime marge van 7,5 punten te winnen. De uitslagen:

Kwartfinale (winnaars eerst):

Ma Xiaochun (Chi)	-	Rin Kaiho (Jap)
Cho Chikun (Jap)	-	Yu Bin (Chi)
Kobayashi Koichi (Jap)	-	Cao Dayuan (Chi)
Yoo Changhyuk (Kor)	-	Kobayashi Satoru (Jap)

Halve finales:

Ma Xiaochun	-	Cho Chikun
Kobayashi Koichi	-	Yoo Changhyuk

Japan-China: China doet het voorlopig heel goed in de jaarlijkse supergo-match tegen Japan. Nadat Hua Xueming een eerste punt scoorde voor China tegen een Japanse vrouwelijke collega, won de 18-jarige Chang Hao drie partijen op rij voor de Chinese ploeg. Hij versloeg drie eveneens jonge profs, Mimura Tomoyasu, Morita Michiharu en Tengen Ryu Shikun. Zijn volgende tegenstander is Kisei Kobayashi Satoru.

Jeugd-WK: In juli vond in het EGC in Amstelveen het jeugd-WK plaats dat door mijnheer Ing wordt gesponsord en dus ook volgens zijn regels gespeeld. Er waren 20 kinderen, verdeeld in twee groepen: de junior-groep (tot 11 jaar) en de senior groep (tot 19 jaar, voor China, Taiwan, Japan en Korea tot 16 jaar). Zoals te verwachten was hadden de Europese deelnemers niet veel in de pap te brokken. De junior-groep werd gewonnen door de Koreaan Lee Yong-soo, voor de Taiwanese en Chinese deelnemer. Renée Frehé uit Nederland eindigde op de

zesde plaats (van de acht), Antoine Fenech uit Frankrijk was zevende. De senior-groep werd gewonnen door de Chinees Huang Yizhong, voor de Koreaan en de (Chinese) Amerikaan. De Oekraïenr Dimtrii Lyssuk werd zesde op 12), de Duitser Jonas Fincke zevende.

Japan

Honinbo: Cho Chikun heeft zijn Honinbo-titel met verve verdedigd. Hij won drie partijen op rij tegen uitdager Kato Masao om zo de match met 4-1 binnen te halen. Cho won bovendien op een briljante manier de laatste drie partijen. Hij zette overal op het bord zwakke groepen neer en daagde Kato uit ze aan te vallen. Als Kato dat deed, verdedigde Cho en vernietigde intussen Kato zijn gebied.

Gosei: Kobayashi Satoru doet voor de vierde keer een gooi naar de Gosei-titel. De eerste drie pogingen werden afgeslagen door Kobayashi Koichi, maar dit keer moet hij het opnemen tegen Rin Kaiho. Bovendien won hij begin dit jaar de Kisei-titel, wat zijn zelfvertrouwen wel ten goede zal zijn gekomen. Kobayashi verloor de eerste partij tegen Rin, maar won de twee volgende. De derde partij won hij zoals hij dat ook al voor de Kisei tegen Cho deed: kalm blijven en wachten tot de tegenstander in tijdsnood fouten maakt. Rin heeft intussen de vierde partij gewonnen, zodat de stand 2-2 is en er een beslissende vijfde partij nodig is.

China

CCTV-cup: Ma Xiaochun heeft zijn CCTV-titel verlengd. In de finale van deze TV-titel haalde hij het, opnieuw van Nie Weiping. De CCTV-cup is één van de vijf grote titels die Ma in eigen land in handen heeft. De andere zijn de Tianyuan, Qiwang, Mingren en Da Gou shou. De andere twee titels, Bawang en nationaal kampioenschap, zijn in handen van Cao Dayuan.

De in Europe bekende vrouwelijke prof Feng Yun is gepromoveerd tot 8-Dan.

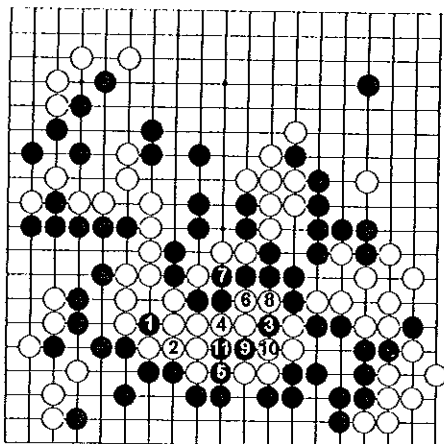
Europa

Groot-Brittannië

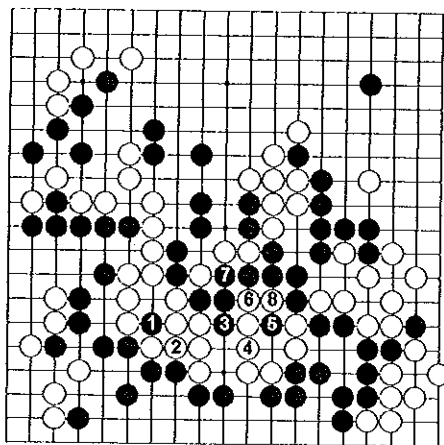
Het Britse kampioenschap paren-go is gewonnen door Nick Webber (3D) en Alison Jones (2D). Zij versloegen in de finale Des Cann (4D) en Kirsty Healy (1k). De eerste partij voor het Brits kampioenschap tussen titelverdediger Shutai Zhang en Matthew Macfadyen is geëindigd op een zege voor Zhang.

Nederland

Frank Janssen (6D) en Liesbeth van Galen (5k) zijn de nieuwe Nederlandse kampioenen parengo. Peter Zandveld (4D) en Marianne Diederer (1k) werden tweede.



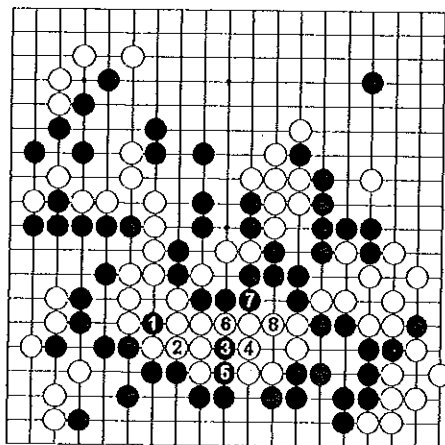
B



C

C. Zwart drie hier is fout. Wit leeft na 4.

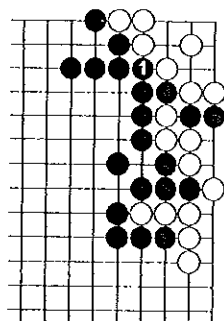
D. Ook hier leeft wit.



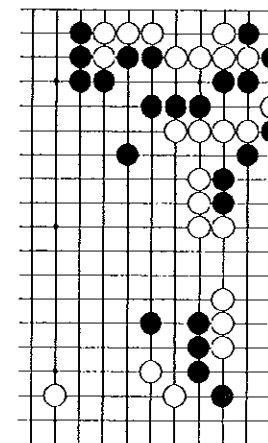
D

En dan de nieuwe opgaven:

1. De eerste opgava komt uit de eerste partij van de Kisei-match 1985 tussen Cho Chikun (zwart) en Takemiya Masaki. Zwart speelt 1, wat op het eerste zicht een damezet is. Wat is er aan de hand?



2. Dit komt uit Erik Puyt (zwart) - Frank Janssen, Nederlands Kampioenschap 1991. Zwart heeft zojuist het witte gebied rechts stevig gedecimeerd met de 4 zwarte steentjes rechts midden. Wat gebeurt er als wit knipt op 1?



Oplossingen in het volgende nummer.

Jan Bogaerts

Le classement des professionnels

Devinette: quel est à votre avis le tournoi le plus important pour la plupart des 320 professionnels japonais: le Kisei-sen ? Vous n'y êtes guère ! la coupe Ing ? point du tout ! le Meijin-sen ? encore moins ! Le tournoi auquel les pros accordent le plus grand prix est un tournoi méconnu: il n'est pas sponsorisé, il ne fait pas l'objet de prix et les résultats qu'y font les pros sont rarement commentés. Ce tournoi est l'Oteai. Il sert à attribuer le niveau en dan des pros (de 1 à 9) et tous les joueurs professionnels (sauf les 9-dan) y participent afin de monter dans l'échelle de niveau.

La raison pour laquelle l'Oteai est si important à leurs yeux est que c'est leur niveau-dan qui détermine leur revenu ! Pour donner un exemple concret, l'argent que touche un pro qui se qualifie pour un grand tournoi est 2 à 3 fois plus important pour un 5-dan que pour un 1-dan alors que l'échelle de revenu entre un 9-dan et ce même 1-dan sera de l'ordre de 5. L'écart de revenu est similaire dans toutes les activités lucratives auxquelles se livrent les pros: parties pédagogiques, commentaires publics, publication d'ouvrage de théories,... (par comparaison, si on considère que le 1-dan est un employé de bureau, le 3-dan sera chef de service, le 5-dan, cadre moyen, le 7-dan, cadre supérieur et le 9-dan directeur). L'Oteai est donc pris très au sérieux par les jeunes puisqu'une progression rapide leur permet de faire parler d'eux (les journalistes sont toujours à la découverte des futures grandes vedettes du go mondial) et que d'autre part, il représente un moyen de s'affranchir financièrement de la tutelle (parfois pénible pour un jeune homme d'une vingtaine d'année) du "sensei" chez qui le jeune pro doit résider jusqu'à pouvoir voler de propres ailes.

Généralement, on distingue les pros "faibles" (tout est relatif !) dont le niveau s'échelonne de 1-dan à 4-dan, des pros de force intermédiaires (5 et 6-dan) et des pros de "top niveau" (à partir de 7-dan). L'écart entre un 1-dan et 9-dan est théoriquement de 3 pierres, pratiquement de 2 pierres.

L'Oteai est un tournoi de consolation constituant le but ultime pour le pro techniquement parfait mais qui n'a pas ce "magic touch" lui permettant de brigrer l'un ou l'autre des grands titres. Rappelons à ce sujet que ceux-ci sont littéralement monopolisés par seulement une petite dizaine de champions alors qu'il y a une bonne soixantaine de 9-dan actifs !

Un principe fondamental de l'Oteai est qu'il n'y a pas de rétrogradation, si bien que le niveau dan d'un joueur indique sa force au moment du sommet de sa carrière plutôt que sa force actuelle. Il n'est donc pas étonnant de voir de jeunes 4-dan de 16 ans battre à plate couture un vieux rat 9-dan 50 ans plus âgé.

Le fonctionnement de l'Oteai est extrêmement complexe. Toutes les parties se jouent sans "komi". Lors de chaque rencontre, 120 points sont répartis entre les deux joueurs en fonction du résultat de la partie, de leur niveau et de la couleur qu'ils avaient.

Ainsi, par exemple, entre deux partenaires de même force, une victoire avec blanc rapporte 105 points, une partie nulle 75 points et une défaite 45 points; dans cet exemple, le joueur noir battu ne gagne que 15 points (120 - 105), 45 points en cas de nulle et 75 points en cas de victoire. Autre exemple: si la différence de niveau est de un dan, une victoire du joueur le plus faible avec blanc lui rapportera 110 points et avec noir 80 points, une partie nulle lui vaudra 50 points avec noir et 80 points avec blanc et une défaite 20 points avec noir et 50 points avec blanc...

Normalement, toutes les parties de l'Oteai opposent des joueurs dont l'écart est de maximum 2 niveau.

Pour obtenir une promotion, un joueur doit garder une moyenne minimale fonction d'un nombre de parties (ex: pour une promotion de 4 à 5-dan, il faut une moyenne d'au moins 75 points sur 16 parties OU de 70 points sur 20 parties OU de 67,5 points sur 24 parties).

Le nombre de parties sur lequel cette moyenne minimale doit être obtenue croît de niveau en niveau alors que parallèlement le nombre de parties jouées durant une année (constituée de 2 sessions: une au printemps, l'autre en automne) diminue au fur et à mesure que l'on monte dans la hiérarchie (de 12 pour un 1-dan à 8 pour un 8-dan). Conclusion logique: le rythme des promotions se ralentit progressivement. Ainsi, si un jeune pro doué peut passer de 1-dan à 3-dan en 18 mois, il faudra au minimum 3 ans à un 8-dan pour atteindre la marche suprême.

Accessoirement, des prix sont attribués chaque année aux joueurs ayant obtenu la meilleure moyenne. Il y a deux classements distincts: l'un pour les joueurs 1 à 4-dan, l'autre pour les joueurs 5 à 8-dan. Annuellement, il y a une trentaine de promotions (dont 2-3 à 9-dan).

En guise de dessert, voici quelques records (japonais) pour les amateurs de statistiques:

minimum de parties pour passer 9-dan: théoriquement, il faut un minimum de 120 parties. Cho Chi Kun parvint à réaliser l'exploit d'y arriver en 111 matchs seulement. En effet, lors de certaines promotions, sa moyenne était déjà si élevée après quelques rencontres que, même

s'il venait à perdre toutes les parties suivantes, sa moyenne aurait encore été suffisante pour une promotion ! (en tenant compte de cette subtilité, il est théoriquement possible d'arriver 9-dan en un peu moins de 100 parties, mais il faudrait être une sorte de mutant)

le plus jeune pro (1-dan): Cho Chi Kun à 11 ans (Go Seigen fut directement promu 3-dan à 14 ans lorsqu'il arriva au Japon en 1928; Doteki -qui décéda à 21 ans - fut 1-dan à 9 ans en 1679)

le plus jeune 9-dan: Cho Chi Kun à 24 ans (suivi de près par Rin et Kiyonari, 25 ans)

les promotions les plus rapides: Kiyonari et Sonoda (10 ans); Ishida (11 ans); Rin, Takemiya et Kobayashi K. (12 ans)

le plus grand nombre de victoires d'affilée: Ishida (30) entre 4-dan (1967) et 7-dan (1970)

le plus grand nombre de parties sans défaites: Cho (encore lui !): 36 matchs entrecoupés de 2 "jigos" (parties nulles)

le premier 9-dan de l'Oteai: Fujisawa Hosai en 1949, suivi par Go Seigen l'année suivante.

Partie Historique (11 bis):

Gennan - Shusaku (suite des commentaires)

Rappelez-vous: nous en étions restés au stade où la position de Shusaku paraissait désespérée suite à un coup remarquable de Gennan Inseki (en 126). Mais Shusaku réussit alors à trouver un magnifique coup de contre-attaque, le fameux "ear reddening move". Mais avant de se pencher sur ce coup, expliquons la raison de cette appellation curieuse.

Comme le potentiel de noir 127 n'était pas aussi immédiatement apparent que celle de blanc 126, les professionnels présents continuaient à être persuadés que Gennan allait gagner. Pourtant, peu après que Shusaku eut joué 127, un humble amateur perdu parmi ces augustes personnages déclara que, lui il était persuadé du contraire. Evidemment, sur le moment, tout le monde se gaussa du personnage. Ce n'est qu'une fois la partie terminée avec le résultat que l'on sait que l'inconnu leur expliqua le sortilège grâce auquel son pronostic s'était révélé supérieur au leur. Voici son secret: pendant que tous les regards restaient braqués sur le go-ban, il avait, lui, fixé le visage de Gennan au moment où Shusaku déposait la pierre en 127. Ce faisant, il avait remarqué que les oreilles du maître avaient soudainement pris soudainement une teinte écarlate. Fin psychologue, il en avait déduit que le Maître était en proie à un profond désarroi et que le jeune Shusaku avait trouvé la faille. Voilà pourquoi ce coup fameux est entré dans l'histoire sous le nom de "ear reddening move" !

Ceci étant dit, 127 est resté célèbre surtout parce qu'il constitue un coup brillantissime. La raison essentielle provient de la plurifonctionnalité de ses objectifs (sic):

- il constitue une défense contre le coup 126
- il agrandit le moyo noir
- il neutralise l'influence blanche voisine
- il prépare une invasion du bord blanc (remarque sous forme de boutade: lorsqu'un 10 k joue ce genre de coup, on parle d'un "dame")

A partir de ce moment, le combat changea d'âme: Noir prend de plus en plus l'initiative...

Blanc 142 est subtil: si Noir protège sa pierre en jouant en 105, Blanc saisit l'occasion de rogner un gros morceau de coin (séquence blanc "b", noir "c", blanc "d"). Remarquez que Noir ne peut pas résister en jouant "d" en réponse à "b". Voyez-vous pourquoi ? (q. 1, niveau *).

Noir ne trouvant pas la riposte décide de lancer une attaque ailleurs avec 143.

Blanc 150 ne peut pas être joué en "153". Pourquoi pas ? (q. 2, niveau ***).

De même, Blanc ne peut pas couper avec 160 au dessus de 159. Pourquoi pas ? (q. 3, niveau **/***).

Après 160, examinez la situation et tâchez de trouver le plus gros coup de "yose" (q. 4, niveau *).

A ce stade de la partie, Noir se retrouve probablement un peu en avance même si Blanc n'a pas commis d'erreur identifiable.

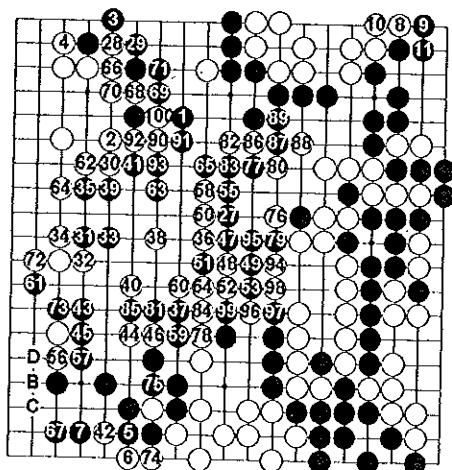
Noir 167 est correct: jouer en 5 laisserait encore la possibilité à Blanc d'aller chercher un ko dans le coin. Le voyez-vous (q. 5, niveau **/***).

Blanc 182 est un premier piège à con: si Noir résiste en jouant en 186, il se fait couillonner. La séquence est difficile mais jolie. Trouvez-la ! (q. 6, niveau ***).

Blanc 190 est un second piège à con: Noir ne peut pas capturer la pierre. Si vous avez trouvé le premier ou à défaut en vous en inspirant, vous devriez trouver celui-ci également (q. 7, niveau **/***).

La partie est notée jusqu'au coup 211 des 325 qu'elle comporta. Le résultat est déjà acquis: Shusaku gagne de 3 points et sa prodigieuse carrière est définitivement lancée...

Solutions p. 32.



The seven deadly sins of Go

(By William Taylor, Christchurch, New-Zealand, found on internet, and copied with kind permission of Bill Taylor)

The characteristic of the former basis of occidental culture, was its devotion to highly moralistic forms of religion, often popularly summed up in lists of "do"s and "don't"s; especially "don't"s! The epitome of this non-sloppy form of medieval superstition, was the classic and ever-popular list of seven deadly sins I was reminded of these when I was looking at a list of proverbs in someone's homepage.

The standard rendering of the 7 deadly sins in medieval thought is -

Pride - this was considered the big daddy of all the sins!

Anger

Lust

Sloth - i.e. laziness;

Avarice - greed, in a financial or at least worldly sense;

Gluttony - also greed, but in the sense of immediate sensual gratification;

Envy

Or by first letters...

P.A.L.S.A.G.E - that would be a nice mnemonic, if it was a real word!

Now it hit me that for each of these, there's a rather closely comparable deadly sin in go. And unless we can rid ourselves of these sins, we will not progress to the level for which our natural ability predestines us. (And no, I am not, nor have I ever been, a card-carrying Calvinist!)

So let's have a look. We will consider each in turn; but as IMHO the big daddy sin for go is avarice, I will promote that to head of the list!

Avarice:

Our club has a common saying: "GREED is the besetting sin of the go player".

And how! Just think - how many games have you chucked by going for too much? Dozens! How many points chucked? Thousands!! You've already cut off half a group, but rather than settle for that and some further gentle progress, you foolishly go for the lot, and blow everything. That's greed! You have your eye on a big point; but rather than play a finalizing urgent gote move in the current fight, you hit the big point. Greed! Your opponent hammers your unsecured group, and soon you're bleeding.

Play the urgent point before the big point, goes the proverb. So true. To do the opposite is greed. Avoid it.

Pride:

In go this is usually called:- lack of respect for one's opponent. It is a well-known failing. You don't think your opponent will see the one tricky way to kill your group, so you leave it. He kills it.

You leave a group hanging slightly, to get in a "forcing" move elsewhere. You know it isn't **really** forcing, but **he'll** never realize that! Pow!

You play with a general lack of care and attention; after all, he's taking three stones from you, the moron! "Hell, I'll beat him without having to exert myself!" Your game never gets up speed. History.

It's all pride; lack of respect for the opponent. It'll kill your go soul!

Anger:

In go, it especially takes the form of revenge. He's just succeeded with an unsound invasion. How dare he! Strike back to show he can't get away with that!!! But no - sit on your hands, and take several deep breaths. No matter if it was sound or unsound, you've still got a game to play. Pretend some silly clubmate has been called to the phone, and you must complete his game.

The opponent falls back in good order from a breakthrough that should have smashed him completely! Don't let it rile you; an unsound push somewhere else to "make up for it" will not help you win! Trying to catch up on disappointments with ill-considered, hasty, over-aggressive moves is a sure way to an early grave.

Calm your anger.

Laziness:

Well, we all know what this is. Slack moves - we all make 'em!

You can't see a really good move straight off to deal with the current situation, so you make do with second best. You play a routine move out of habit, without considering there may be something more special. You defend in what seems the standard manner, in a slightly nonstandard situation, and it all goes wrong, 'coz you didn't look properly.

Too much laziness, and your winning chances will evaporate.

Lust:

No, I'm not speaking of the glamorous opponent on the other side of the table! That form of lust doesn't apply at go; (we should be so lucky!)

But this one does:- lust for battle! Not anger, or revenge. But just plain bloody-mindedness to no purpose. Stirring things up, when proceeding naturally will be quite sound. Creating complications just for the hell of it, when it doesn't really suit your plans. Initiating fights when a simple move would be much more profitable. It's all lust for battle.

One golden lesson we westerners have still not really learned from the Japanese, is the value of patience. There is no need to give into lust for battle before your position is ready for it.

Lust will get you peppered with a shotgun; at the go board!

Gluttony:

As I said earlier, this is distinguished from greed proper, by its aspect of immediate gratification. It certainly happens in go. You cut off a little bit, but rather than progressing onward smoothly, you gobble it up right away by taking it off the board, losing precious time.

"Win the stones and lose the game", goes the proverb. Maybe not always true; but if you spend your efforts scoffing up little bits here and there, when large amounts of influence and future prospects are going begging -that's a real sin!

Too much gluttony and you'll soon be sick; sick of your game, anyway.

Envy:

There is really only one form of this at go, but it is **very** common.

After some initial jostling for position, you think, "My God, he's got a **much** bigger territory than me! I must get into it! Mess it up! Steal it!"

Resist this temptation. Honest toil is better than theft, (usually). And remember, to most of us, the opponent's territory **always** looks bigger than your own. He's probably sitting there thinking the same thing.

So anyway, in a fit of envy, you dive deep into his moyo with an unsound overplay. Ugh. A gentle erasure will be more successful in most cases; and in any event is more likely to leave **him** under pressure than you; whereas the deep invasion will leave **you** gasping for air and losing sente.

Envy is an ugly thing; many a fair game of go has been disfigured by it!

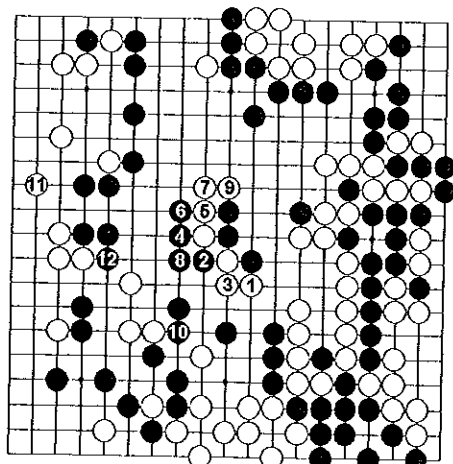
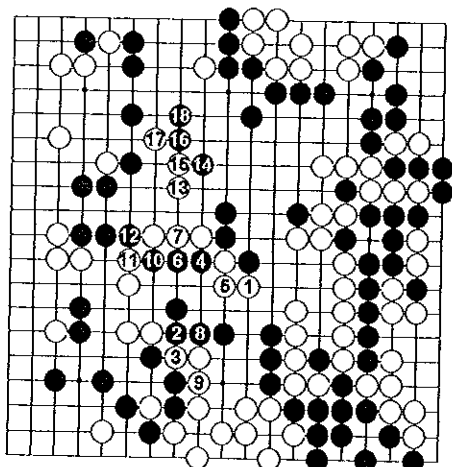
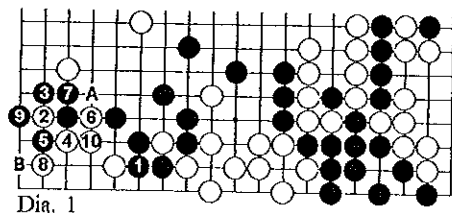
So there are the seven deadly sins of go, to avoid like the plague; (or like death, war or pestilence, though in modern times this last apocalyptic horseman has been retired in favor of pollution).

Maybe I'm exaggerating here, but I'd reckon that anyone worse than 7 kyu can probably gain a whole kyu for each sin, just by eliminating it completely from his game. Do it!

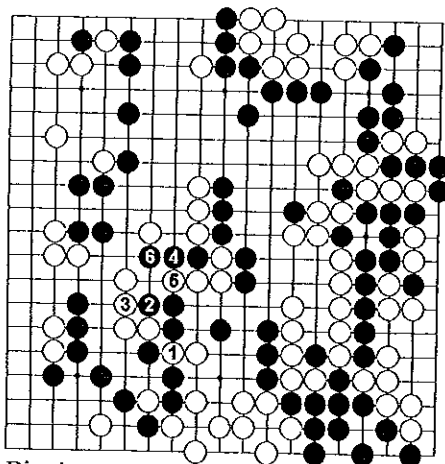
Solutions

1: Blanc peut vivre dans le coin, comme le prouve le dia. 1 (à la fin de la séquence, "a" et "b" sont "miai")

2: Noir gagne le semeai: voyez le dia. 2 ou le dia. 3 (variante)



3: Blanc perd l'un ou l'autre de ses groupes après la séquence 1 à 6 du dia. 4



4: Noir 161 est gote mais énorme (une vingtaine de points): il capture de manière élégante les 2 pierres noir du bord.

5: suite à la jolie séquence du dia. 5, Blanc obtient un ko où il a tout à gagner.

