

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 Hennebert
Avenue du Jone 15
1180 Bruxelles
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 Destrie
Rue de Meléry 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

Verblijeshuis - Atrechtcollege
Naamsstraat 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. 010/41.03.03

Antwerpen

Café Zurenborg
Dageraadplaats 4
2018 Antwerpen
Maandag vanaf 20u

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

Gent

Café De Rotonde
Kortrijksesteenweg 1
9000 Gent

Maandag vanaf 20u Nieuw !

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

Liège

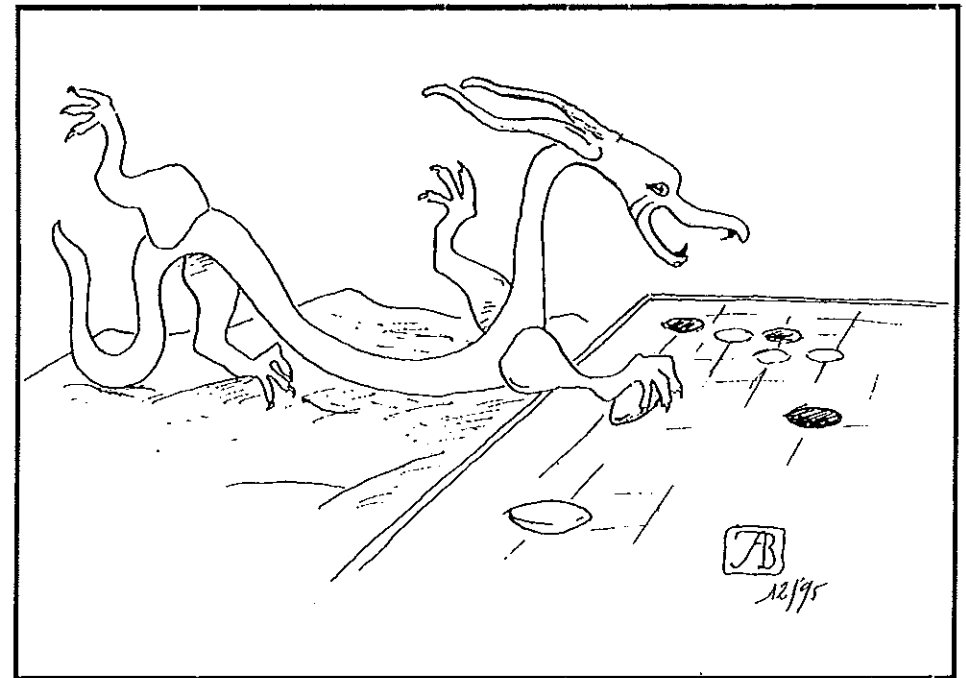
Café "Le Charlemagne"
Place de la République 7
4000 Liège
Mercredi à partir de 19.30h

Contact: Vincent Croisier
Rue des Acacias 45
4000 Liège
Tel. 041/52.03.25

Geel: Contact: Guy Belmans, Zwannenstraat 23 2440 Geel, tel. 014/58.00.83

Afgiftekantoor: Leuven 3
Driemaandelijks - Trimestriel

BELGO 42



V.U.: Frank Segers
Nerviërsstraat 60
3000 Leuven

April 1996 Avril

Inhoud - Sommaire

Finale du Championnat de Belgique	2
Leuven 1996	3
<i>Wiersma - Wong</i>	
Verslag Algemene Vergadering	8
Comptes 1995 - Budget 1996	9
Classement National	12
Principe et fonctionnement du classement	15
De Kisei-titel in Amsterdam	17
<i>Kobayashi Satoru - Cho Chikun</i>	
<i>Kobayashi Satoru - Cho Chikun</i>	
Internationaal nieuws	22
<i>Chang Hao - Otake Hideo</i>	
Histoire du Go (13)	25
Partie Historique (12)	31
<i>Lévy - Schlemper</i>	
Gemengde Opgaven	35
Lexique de base des termes japonais	37
Tornooikalender	41

Belgo 42 April/Avril 1996
Redactie/Rédaction: Jean-Denis Hennebert, Frank Segers
Medewerkers/Collaborateurs: Jan Bogaerts, Olivier Dodinval, Ingrid De Doncker, Alain
Wolfaach, Ron Polak
Tekening omslag/Dessin première page: Benoît Adriaens
Goban-software: Denis Lambot
Cartoons: Andreas Fecko (Deutsche Go-Zeitung)

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

Finale du championnat de Belgique

C'est Leuven qui, cette année accueillait la finale du championnat de Belgique. En consultant la liste des participants on remarque plusieurs absents de marque qui ont déclaré forfait pour diverses raisons: Mr. Kang, P. Sevenants et T. Hospel. On peut regretter que le tournoi le plus richement doté (il y a le voyage au Japon à la clé) et le plus prestigieux pour les joueurs belges ne parvienne plus à attirer tous les meilleurs. Qu'à cela ne tienne, les candidats à la relève ne manquaient pas et ont fait mieux que se défendre.

Dès la première ronde, on allait entrer dans le vif du sujet puisque les hasards du tirage faisaient se rencontrer deux des candidats les plus sérieux à la victoire Jan Bogaerts et Olivier Dodinval. Notre président allait sortir vainqueur de ce duel alors que la partie avait longtemps semblé tourner à l'avantage d'Olivier. Pendant ce temps, Margo Briessink réalisait la première performance surprenante du tournoi en prenant la mesure de Michel Wettach.

A la deuxième ronde, Olivier, nullement décontenancé par sa défaite un peu malheureuse de la ronde précédente, parvenait à battre Alain Wettach pendant que Jan prenait la tête en venant à bout d'un Margo pas encore remis de sa performance de la ronde précédente. Dès la troisième ronde, tout était à refaire puisque Jan devait s'incliner devant Alain.

Après trois rondes, plus personne n'était invaincu et les principaux prétendants à la succession d'Alain gardaient toutes leurs chances. Dans la suite du tournoi, Olivier et Jan allaient cependant encore laisser filer chacun une partie, respectivement contre Michel Wettach et Chi-yu Wong tandis que l'auteur de ces lignes parvenait à remporter toutes ses parties et, par là même, à renouveler son titre.

	We	Ki	Wo	Be	Do	Bo	We	VR	Du	Br	Pt	Pl
M. Wettach		0	1	1	1	0	0	1	1	0	5	4
Kim	1		0	1	0	0	0	1	0	1	4	7
Wong	0	1		1	0	1	0	1	1	0	5	5
Belmans	0	0	0		0	0	0	1	1	0	2	9
Dodinval	0	1	1	1		0	1	1	1	1	7	2
Bogaerts	1	1	0	1	1		0	1	1	1	7	3
A. Wettach	1	1	1	1	0	1		1	1	1	8	1
Van Roy	0	0	0	0	0	0	0		0	1	1	10
Dusausoy	0	1	0	0	0	0	0	1		0	2	8
Briessink	1	0	1	1	0	0	0	0	1		4	6

A côté du titre de champion de Belgique, le tournoi avait également pour but de désigner le représentant belge au championnat du monde amateur de l'an prochain. Olivier devançant Jan au nombre de points WAGC des années précédentes, c'est à lui qu'incombera la (lourde) tâche de représenter la Belgique l'an prochain.

Derrière les trois premiers, on accordera une mention particulière à Margo Briessink qui s'est offert le scalp de deux shodan. Il y a de la promotion dans l'air...

A. Wettach

Leuven 1996

Nadat het aantal deelnemers de vorige jaren wat achteruit was gegaan, waren er dit jaar opnieuw 30 spelers komen opdagen voor de zesde editie van het Leuvens tornooi, dat voor het eerst volledig plaatsvond in "De Spuyse". Traditioneel waren de spelers tussen 5 en 11 kyu weer talrijk aanwezig. Aan kop van het deelnemersveld waren drie Belgische shodans present, maar de favoriet voor de eindoverwinning was toch Ruud Wiersma, een Nederlandse derde dan, die vorig jaar ook al op het tornooi van Luik was.

Na de twee rondes op zaterdag hadden zich nog geen verrassingen voorgedaan. Wiersma en Chiyu Wong, die Jan Bogaerts had verslagen, gingen ongeslagen op kop. Het duel tussen die twee op zondagmorgen werd dan verrassend beslist in het voordeel van Wong (zie partij hieronder). Pierre Kim verloor eveneens verrassend van Gianni Dalla Giovanna. De strijd leek gestreden, maar in de vierde ronde maakte Wong het weer spannend door van Pierre Sevenants te verliezen. Gianni zet intussen zijn zegereeks door door van Guy Belmans te winnen. Hij haalt daarmee vier op vier!

Voor de laatste ronde zijn er nog drie man die in aanmerking komen voor de eindoverwinning: Wiersma en Wong, die de sterkste tegenstand al achter de rug hebben, en Sevenants, die tegen Jan Bogaerts moet. Zowel Wong als Wiersma winnen, maar Wong heeft één Sodos-puntje meer, zodat hij voor de tweede keer het tornooi wint. Sevenants verliest van Bogaerts, die daarmee derde wordt. Jean-Marie Vanroy verslaat Guy Belmans in de laatste ronde en hijst zich zo met vier overwinningen op de vijfde plaats, voor de vier 1-kyu's.

De uitslag:

		MM	1	2	3	4	5	Pt	MMSOS
1. Wong Chi-yiu	1D	15	6+	3+	2+	4-	8+	4	19 89 71
2. Wiersma Ruud (NL)	3D	15	7+	4+	1-	3+	6+	4	19 89 70
3. Bogaerts Jan	1D	15	10+	1-	6+	2-	4+	3	18 89
4. Sevenants Pierre	1D	15	14+	2-	10+	1+	3-	3	18 87
5. Vanroy Jean-Marie	3k	14	9-	11+	14+	7+	10+	4	18 81
6. Kühn Frauke (D)	1k	15	1-	12+	3-	14+	2-	2	17 87
7. Kim Pierre	1k	15	2-	14+	8-	5-	11+	2	17 85
8. Dalla Giovanna Gianni	5k	13	11+	16+	7+	10+	1-	4	17 83

9. Segers Frank	2k	14	5+	10-	-	13+	-	2	17	50
10. Bolmans Guy	1k	15	3-	9+	4-	8-	5-	1	16	88
11. Briessinck Margo	3k	14	8-	5-	12+	16+	7-	2	16	78
12. Maison Benoît	5k	13	18+	6-	11-	15+	14+	3	16	68,5
13. Hennebert Jean-Denis	4k	13	-	-	15+	9-	17+	2	17	47
14. Diedrich Walter (NL)	1k	15	4-	7-	5-	6-	12-	0	15	86
15. Tasia Thierry	7k	12	17+	21+	13-	12-	20+	3	15	75
16. Ramon Jan	7k	12	20+	8-	19+	11-	22+	3	15	74
17. Tyberghein Jorrit	6k	12	15-	22+	26+	21+	13-	3	15	71,5
18. Smeyers Bart	5k	13	12-	19+	-	-	-	1	15	30
19. Huijgen Alfons (NL)	7k	12	26+	18-	16-	20-	24+	2	14	71
20. Croisier Vincent	9k	11	16-	24+	27+	19+	15-	3	14	70
21. Huys Mario	9k	11	23+	15-	22+	17-	28+	3	14	67
22. Verhofstadt Dieter	9k	11	24+	17-	21-	26+	16-	2	13	70,5
23. Be Duc Louis	10k	10	21-	28+	30+(9)	27+	25-	3	13	64,5
24. Inal Umut	9k	11	22-	20-	29+(9)	28+	19-	2	13	64
25. Verstraeten Stefan	11k	10	30+(9)	26-	28-	29+(9)	23+	3	13	63
26. Bongaeerts Luc	7k	12	19-	25+	17-	22-	-	1	13	55
27. De Doncker Ingrid	9k	11	-	-	20-	23-	29+(9)	1	13	39
28. Van Zwieten Annel.(NL)	11k	10	29-(9)	23-	25+	24-	21-	1	11	
29. Matkovic-R. Jean-Paul	17k	7	28+(9)	30+(7)	24-(9)	25-(9)	27-(9)	2	9	
30. Celis Marc	23k	4	25-(9)	29-(7)	23-(9)	-	-	0	5	

De beslissende partij voor de overwinning:

Zwart: Ruud Wiersma, 3D

Wit: Chiyu Wong, 1D

Kommentaar: Ron Polak, 4D

Zo af en toe valt mij weer de beurt een partij-commentaar te schrijven.

Als het partijen zijn met veel grove blunders erin, dan heeft uw verslaggever het niet zo moeilijk. Deze partij heb ik dan ook rustig drie keer nagespeeld, alvorens ik kon overgaan tot het onderstaande verslag.

De partij begint met een rustige opzet. Zwart 5 had ik als chinees-fuseki verwacht even boven 17 of 21. Echter Ruud koos voor een ikken-shimari.

Wit gaat met 10 in de aanval, hij voelt er weinig voor gebied te maken met een zetje op 13; want dan had hij wit 8 liever op de vierde lijn zien staan.

Zwart 11 duurde enige tijd voordat het tot me doordrong, dat dit niet goed is.

Zwart moet onmiddellijk op 13 spelen.

Gaat wit 12 nu ook al op jacht naar het bezetten van dame(=neutrale punten)? Wit kan op 13 zwart's basis ondermijnen. Zwart kreeg nu de kans het vege lijf te redden. Wit 14 had beter op 38 gespeeld kunnen worden, want dan dreigt dia1.

Zwart 17 stond misschien beter op 21, gezien het vervolg van de invasie op 20.

Zwart 19 is een bekende en elegante manier om alle knippunten te dekken.

Wit begint het zwarte moyo te slopen, en mijn indruk is dat zwart wel erg vredelievend is. Als zwart 17 op 21 had gestaan dan had zwart wit eenvoudig kunnen omsingelen zoals in dia2.

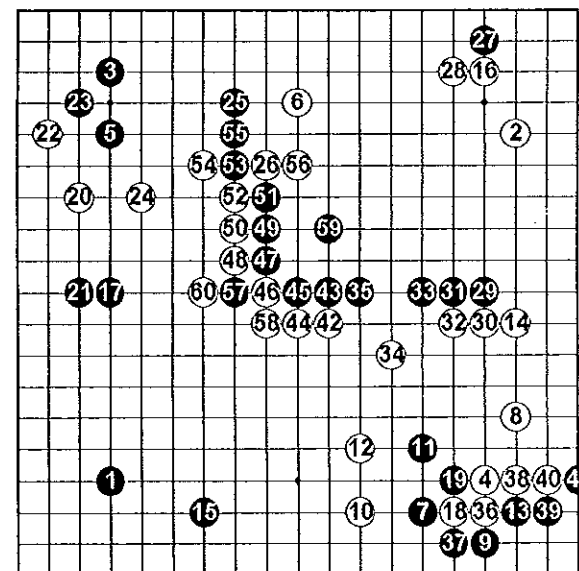


Fig.1: 1-60

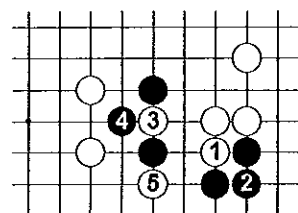
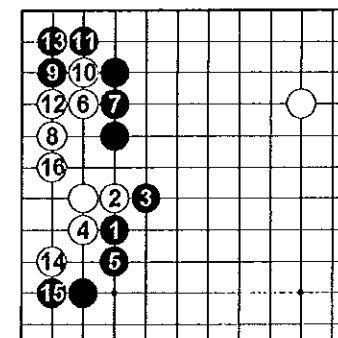


Diagram 1



Dia. 2

Zwart 21 geeft min of meer toe aan het feit dat zijn stenen niet optimaal op het bord staan. Volgens mij zou zwart het beste zijn ikken-shimari kunnen versterken door op de derde lijn naast 23 te spelen. Een witte ikken-tobi wordt dan onmiddellijk beantwoord met een nozoki(=peep), dus wit zou met lichte vorm kunnen vluchten met een keima; de zet net onder 24.

Wit 22 is enigzins voorzichtig, ik zou onmiddellijk op 23 gespeeld hebben.

Zwart kan het zich dan permitteren deze steen af te knippen, zie dia3., omdat de ladder goed loopt voor zwart.

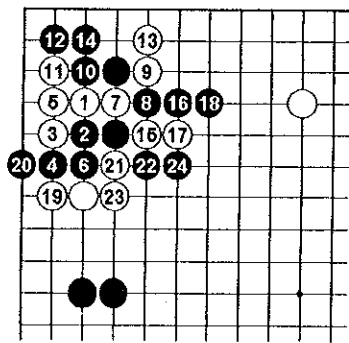


Diagram 3

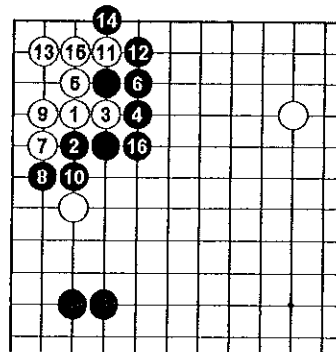


Diagram 4

Echter wit kan de hoek pakken in sente (zie dia.4), maar ook de situatie laten zoals hij is, totdat de ladder van dia.3 niet meer loopt voor zwart. Dan komt de atari op steen 19 in aanmerking, zodat zwart niet meer de ladder kan spelen.

Zwart 25 getuigt ook al niet van een agressieve instelling; een kata (=schouderlag) schuin boven wit 6 zou wit voor een zwaar dilemma kunnen plaatsen.

Moet hij nu zijn zwakke sliert, danwel steen 6 versterken?

Wit 26 vergroot wit's moyo, maar helpt de zwakke steentjes niet echt.

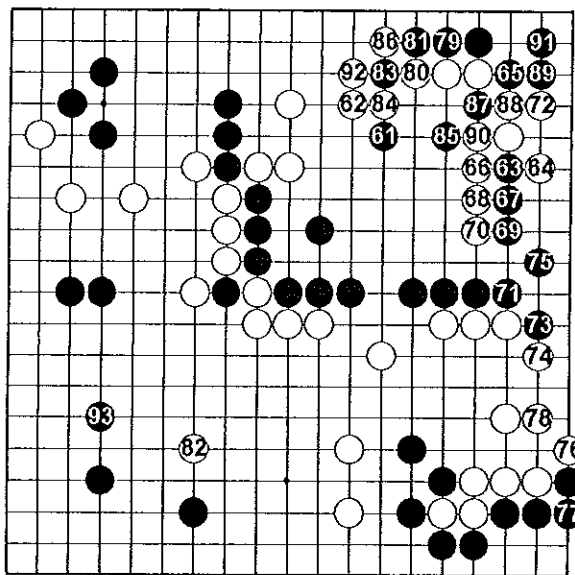


Fig.2: 61-93

Ruud Wiersma schrikt schijnbaar van de rust, die Chi-Yiu meestal uitstraalt, en verplicht zich daardoor tot het reduceren van wit's potentieel. Hij begint met een probeerzet op 27 en verschuift daarna het slagveld naar de kata op 29.

Tot en met 35 lijkt alles normaal te verlopen, echter na de voorhanden 36-38-40 draait wit de duimschroefjes aan met een stevige omsingeling t/m 60. Het zwakke witte sliertje is nu netjes verbonden, maar de partij is nog lang niet gespeeld.

Zwart 61 lijkt wat bangig. Zwart zou een iets diepere invasie mogen proberen om

zodoende meer druk op de stenen 6-26-56 te leggen. Of hij zou kunnen kiezen voor een kosumi (=diagonale zet) vanuit zwart1 om zodoende zijn hoekgebied linksonder af te scherm.

Zwart gaat met zwart 63 op zoek naar een duidelijker tweede oog.

Wit 72 kan beter op 88 gespeeld worden, zodat wit betere vorm heeft.

Intermezzo

Vorm is een zeer belangrijk begrip in GO. Het aantal ko-dreigingen, dat een speler heeft, is een belangrijk wapen, omdat een cruciaal ko-gevecht vrijwel ieder moment in een partij kan ontstaan. Speelt iemand mooie vorm dan heeft zijn tegenstander meestal niet zoveel ko-dreigingen.

Wit 76 -78; nu is het schijnbaar wits beurt om bang te worden; wit maakt zijn groep wel levend, maar deze kon toch niet afgeknippt worden in het centrum.

In aanmerking kwam een zet boven 93, waarna de twee zwarte stenen linksmidden in de tang worden genomen.

Wit 82 is een misser, wederom komt de uchi-komi (=goede invasie) boven 93 in aanmerking.

Zwart maakt vervolgens zijn groep rechtsboven levend, waarna hij terugkomt om 93 te spelen. Deze zet laat nog teveel mogelijkheden in de hoek over, daarom zou ik toch liever de eerder besproken kosumi vanuit 1 gespeeld hebben.

Nadat wit is gaan leven in de linksonderhoek, had zwart het best zijn knippunt mogen dekken door rechts naast 112 te spelen. Wit zal dan eendaags de zwarte centrumsteen eruit moeten meppen.

Nadat wit in de partij met de logische zetten 112 en 114 geknipt heeft, moet zwart eerst gaan leven aan de linkerkant.

Wit 122 is een mooie tesuji, zoals uit het vervolg blijkt kan zwart deze steen niet afknippen en had dus beter op 127 kunnen spelen.

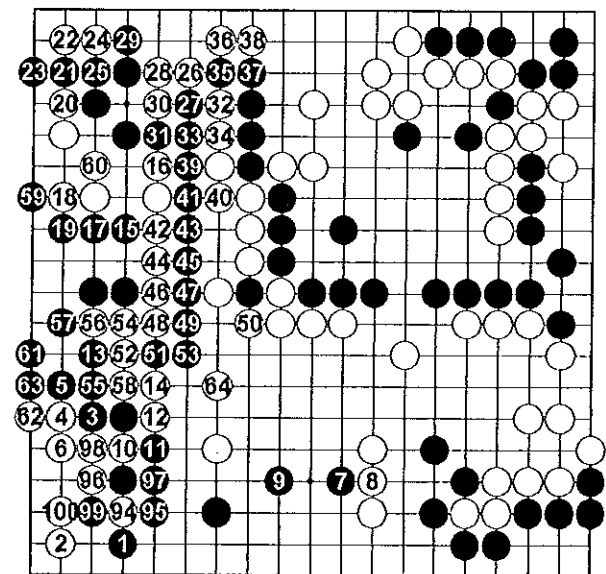


Fig.3: 94-164

De hele variant krijgt een tamelijk geforceerd karakter. Na wit 164 kan zwart nog wel gaan leven in de in de linkerboven hoek door op het 2,1-punt boven 122 te spelen, zoals in dia.5

Zwart is al een vijftal stenen kwijt geraakt en bovendien mag wit aan het eindspel beginnen, terwijl hij al meer punten op het bord heeft dan zwart.

Kortom een mooie overwinning voor Chi-Yiu en het Belgische GO.

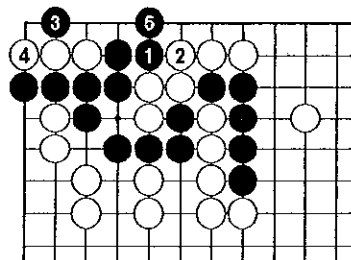


Diagram 5

Verslag algemene vergadering

Waren aanwezig : Jan Bogaerts, Alain Wettach, Margo Briessinck, Jean-Denis Hennebert, Frank Segers, Olivier Dodinval, Pierre Sevenants, Gianni Dalla Giovanna, Vincent Croissier en Ingrid De Doncker.

De vergadering vond zoals reeds enkele jaren de gewoonte is plaats in het Talencentrum van Sint-Gillis. Ondanks de lage opkomst werd het toch een lange vergadering waarvan hier een beknopt verslag volgt.

Volgende punten stonden op de dagorde:

Goedkeuring van het verslag van vorige Algemene Vergadering.

Activiteitenverslag van de voorzitter.

De voorzitter bracht een overzicht van de activiteiten van het voorbije jaar. Daarbij ging veel aandacht naar de clubs: De zeven Belgische Go-clubs hebben elk een autonome werking. Brussel (Pantin), Leuven, Louvain-La-Neuve en Antwerpen kunnen bogen op hun jarenlange traditie. Gent en Luik gaven hun clubs een stevige basis. Brussel (Greenwich) kende een moeizame start, maar is intussen een drukbezochte club geworden.

Ook het aantal toernooien nam toe. Luik organiseerde zijn eerste weekend toernooi. Antwerpen hield een rapid toernooi. Het aantal leden bleef hierbij niet achter en nam dus toe. Het tiende toernooi van Brussel kende ietwat minder deelnemers, niettemin werd er toch besloten om een toernooiboek samen te stellen ter gelegenheid van de tiende vergadering. De interclubs zijn van start gegaan met de bereidwillige medewerking van Gianni. Hij stelde zich opnieuw kandidaat om de interclubs 1996 te organiseren.

Financieel verslag door de penningmeester en budget voor 1996.

Na enige verklarende uitleg bij de cijfers uit het jaarrapport werd dit door de aanwezigen goedgekeurd. Hieronder kan u dit rapport vinden.

Doelstellingen voor 1996.

Eén van de doelstellingen voor 1996 is het houden van een Go-stage. Dit idee werd enthousiast onthaald. Zoals hierboven reeds aangestipt zal er voor de tiende verjaardag van het toernooi van Brussel een boekje met partijen worden uitgegeven. De prijs hiervan zou 50 fr bedragen voor leden en 100 fr voor niet-leden. (Drukkosten zullen gedeeltelijk opgevangen worden in het budget van de bond.)

De interclubs worden opnieuw georganiseerd. Het Belgisch kampioenschap zal in principe telkens op en andere plaats georganiseerd worden, voor 1996 zal Leuven dit genoeg hebben.

Statutaire verkiezing van het bestuur.

Het huidige bestuur (Jan Bogaerts, Alain Wettach, Jean-Denis Hennebert, Margo Briessinck en Ingrid De Doncker) werd unaniem herkozen. Verkiezing van de classificatiecommissie: Olivier Dodinval, Alain Wettach en Denis Lambot.

Bijkomende agendapunten.

De voorzitter zal zich een antwoordapparaat aanschaffen. Er wordt gesuggereerd het toernooi van Brussel (van België) eventueel een keer elders te houden. Na enige discussie wordt deze mogelijkheid naar later verschoven. De voorzitter maakt bekend dat het bestuur een nieuw reglement voor het nationaal kampioenschap heeft goedgekeurd, hetwelk in Belgo verschijnt.

Frank Segers vraagt of er kandidaten zijn om mee te werken aan Belgo. Bedoeling is dat er nog anderen zijn die weten hoe Belgo gemaakt wordt. Ingrid De Doncker stelt zich hiervoor kandidaat.

Ingrid De Doncker

COMPTES 1995 FEDERATION BELGE DE GO

(au 18/12/95 -date de l'AG ; en milliers de fb)

1. COMPTES DE RESULTATS 1995

1.1. Recettes

Colisations 1995	50
Résultats nets tournoi BXL (v. détails)	0
TOTAL RECETTES	50

1.2. Frais

Colisation International Go Federation	7
Colisation European Go Federation	2
Frais administratifs (non liés au tournoi)	8
Publication du Belgo	20
Autres frais	3

Provision visite professionnels (2 ^{ème} volet)	7 (2 ^{ème} dotation à provision, sur 3 prévues)
Amortissement matériel	2 (1 ^{ère} dotation sur matériel investi en 1995)
TOTAL FRAIS	49
RESULTAT NET COMPTE RESULTATS	1

Annexe: détails tournoi de Bruxelles (solde équilibré)

recettes:		dépenses:	
inscriptions	50	prix distribués	47
vente bar	33	fourniture bar	20
		location salle	14
		frais adminis	2

BUDGET 1996

1.1. Recettes

Cotisations 1995	55	(40 X 800 fb, 40 X 500 fb, 12 cot. partielles)
Résultats nets tournoi BXL	0	(v. détail ci-dessous)
Vente numéro spécial tournoi BXL	7	(50 n° à 100,- fb, prix non membre)
		(+ 50 n° à 50,- fb, prix membre)
TOTAL RECETTES	62	

1.2. Frais

Cotisation International Go Federation	4	
Cotisation European Go Federation	2	
Frais administratifs (non liés au tournoi)	8	
Publication du Belgo	23	
Publication numéro spécial tournoi BXL	8	(100 numéro à 80,- fb)
Autres frais		
publication CA Moniteur	2	
autres autres	3	
liquidation dettes 95	7	(cf. dettes du bilan)
Location salle championnat de Belgique	0	
Provision visite professionnels (3 ^{ème} volet)	7	(3 ^{ème} et dernière dotation prévue)
Amortissement matériel	2	(2 ^{ème} dotation sur 3 prévues au total)

TOTAL FRAIS	66
RESULTAT NET COMPTE RESULTATS	-4

Détails tournoi de Bruxelles (solde équilibré)

recettes:		dépenses:	
inscriptions	50	prix distribués	46
bar	14	location salle	14
		frais adminis	4

A quoi servira votre cotisation en 1996?

Ailleurs dans ce numéro, vous trouverez le budget 1996 tel qu'il a été adopté par l'Assemblée Générale de décembre 1995.

Comme ce tableau apparaîtra vraisemblablement pour la plupart d'entre vous quelque peu abstrait, je souhaiterais ci-dessous en dégager l'essentiel en illustrant ce qu'il signifie en terme coût/poste de dépense.

Selon votre situation, votre cotisation s'élève à 500 fb (étudiants, chômeurs, nouveaux venus) ou à 800 fb.

Le budget (sur base du réel 1995) estime la cotisation moyenne par membre à +/- 600 fb.

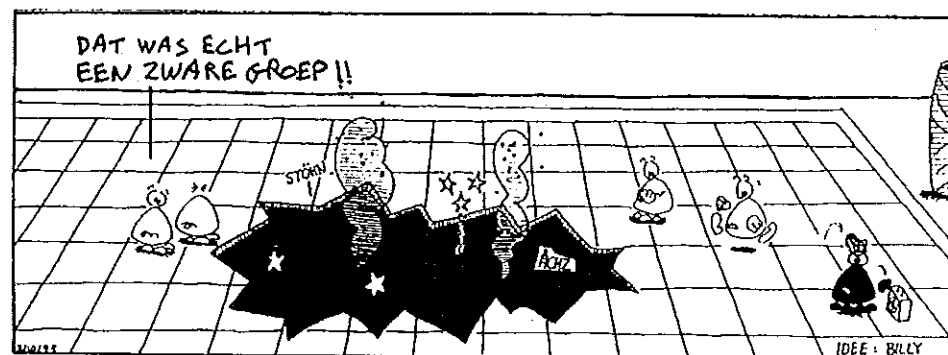
Le budget prévoit une dépense par membre pour 1996 (base de calcul: 93 membres) qui se ventile ainsi:

- trimestriel BELGO: 240 fb (soit 60 fb/numéro)
- accueil de pros/instructeurs: 75 fb
- frais administratifs: 85 fb
- cotisations internationales: 65 fb
- frais de déplacement interclubs: 65 fb
- publication numéro spécial tournoi BXL: 45 fb
- autres frais (amortissement,...): 70 fb

TOTAL 645 fb

Ce qui devrait nous donner un résultat légèrement déficitaire (de l'ordre de 45 X 93 = 4200 fb).

remarque: le budget suppose que le (11^{ème}) tournoi de Bruxelles et le stage seront équilibrés.



Classement national

Date: 01-04-1996

Nom	Prénom	Niveau	Niveau	FBG
Wettach	Alain	186	2	Dan
Dodinal	Olivier	181	1	Dan
Bogaerts	Jan	149	1	Dan
Ruan	Zihang	99	1	Dan
Lemaitre	Vincent	98	1	Dan
Wettach	Michel	96	1	Dan
Sevenants	Pierre	92	1	Dan
Wong	Chi-Yiu	84	1	Dan
Ginoux	Marc	74	1	Dan
Kang	Yoon-Seop	73	1	Dan
Van Ees	T.C.	50	1	Dan
Zhang	Giuru	50	1	Dan
Kim	Pierre	-65	1	Kyu
Dusausoy	Guy	-101	1	Kyu
Segers	Frank	-142	2	Kyu
Belmans	Guy	-161	2	Kyu
Burvenich	Claude	-164	2	Kyu
Briessinck	Margo	-199	3	Kyu
Hospel	Ton	-216	3	Kyu
Vanroy	Jean-Marie	-240	3	Kyu
Georis	Philippe	-277	3	Kyu
Dalla Giovanna	Gianni	-283	4	Kyu
Han	Baoming	-349	3	Kyu
Hendriks	Lucien	-370	4	Kyu
Hennebert	Jean-Denis	-405	4	Kyu
Robeys	Koen	-423	4	Kyu
Massar	Marc	-426	5	Kyu
Lambot	Denis	-438	5	Kyu
Pohl	Denis	-451	5	Kyu
Maison	Benoît	-463	5	Kyu
Frank	Bernard	-476	5	Kyu
Mouchette	Alain	-484	5	Kyu
Smeyers	Bart	-495	5	Kyu
Ghislain	Michel	-546	6	Kyu
Dandois	Nicolas	-573	6	Kyu
Dedobbeleer	Bruno	-589	6	Kyu
Tyberghein	Jorrit	-598	6	Kyu
Ottmer	Thomas	-600	6	Kyu
Van Dixhoorn	Bert	-611	6	Kyu
Van Praag	Roland	-650	7	Kyu
Van Praag	Yannick	-650	7	Kyu

Tasia	Thierry	-651	7	Kyu
Jansens	Marc	-689	7	Kyu
Meyers	Alex	-702	7	Kyu
Croisier	Vincent	-705	8	Kyu
Tavernier	Karel	-721	8	Kyu
Destree	Thomas	-725	7	Kyu
Ramon	Jan	-729	8	Kyu
Schepers	Stefan	-737	8	Kyu
Aron	Frédéric	-739	6	Kyu
Aerts	Ives	-772	8	Kyu
Vanden Dooren	Blaise	-789	8	Kyu
Huys	Mario	-807	9	Kyu
Van Herck	Marcel	-812	8	Kyu
Dehon	Eric	-857	9	Kyu
Bongaerts	Luc	-863	7	Kyu
Verhofstadt	Dieter	-865	9	Kyu
Unut	Inal	-893	9	Kyu
Laurent	Michel	-923	10	Kyu
Sone	Yu	-934	9	Kyu
Leyssens	Peter	-940	9	Kyu
Lobet	Stefan	-942	9	Kyu
Peelman	Peter	-949	10	Kyu
De Doncker	Ingrid	-974	9	Kyu
Cennamo	Carmelo	-1035	11	Kyu
Pattijn	Bart	-1061	11	Kyu
Daniels	Tim	-1072	11	Kyu
Be Duc	Louis	-1082	10	Kyu
Verstraeten	Stefaan	-1117	12	Kyu
Van Santvliet	Wouter	-1150	12	Kyu
Meiresonne	Henri	-1163	12	Kyu
De Staercke	Philippe	-1171	12	Kyu
Dusausoy	Marc	-1203	13	Kyu
De Villers	Mourad	-1236	13	Kyu
Dans	Renaud	-1264	13	Kyu
DeBel	Bruno	-1298	13	Kyu
Fabre	Bernard	-1359	14	Kyu
De L'Ecluse	Han	-1382	14	Kyu
Robert	Eric	-1416	15	Kyu
Braye	Renaud	-1434	15	Kyu
Maillet	Yolande	-1473	15	Kyu
Bachelart	Bernard	-1484	14	Kyu
Huysenstruyt	Stefaan	-1506	15	Kyu
Hermann	Raphael	-1539	16	Kyu
Slaedts	Patrick	-1550	16	Kyu
Vertongen	Mark	-1567	16	Kyu
Thieri	Jean-Marc	-1663	17	Kyu
Mogensen	Omer	-1701	14	Kyu

Principe et fonctionnement du classement

Cet article vise à expliquer aux nouveaux membres et à rappeler aux anciens les principes essentiels de notre classement.

D'autre part, vous trouverez ailleurs dans ce numéro une réponse aux critiques exprimées par certains à propos de la fiabilité du classement.

1. Pourquoi un classement ?

Finalement, sa vertu première est de permettre à chacun de s'amuser davantage en permettant aux joueurs de déterminer le nombre de pierres de handicap qui rendra théoriquement la partie la plus équilibrée et donc la plus intéressante pour les 2 parties.

Il sert évidemment également d'étalon pour juger des progrès aussi bien dans l'absolu que par rapport aux autres.

2. Où et quand est-il publié et qui concerne-t-il ?

Le classement belge officiel est publié au minimum tous les 3 mois dans chaque Belgo. Il ne reprend que les joueurs membres.

3. Comment l'interpréter ?

A côté de votre nom, vous voyez 2 chiffres:

- le premier chiffre donne votre niveau en points (ex: - 610, qui signifie 7 kyu fort, - 790, qui signifie 8 kyu faible, 50 qui signifie 1 dan moyen,...)
- le deuxième chiffre indique votre classement officiel (ex: 7 kyu).

4. Pourquoi 2 chiffres différents ? A quoi servent-ils en pratique ?

C'est le niveau officiel qui détermine le niveau auquel un joueur doit s'inscrire dans un tournoi.

C'est le niveau-points qui doit être pris en considération dans les parties de club pour déterminer le handicap normal entre 2 joueurs (en arrondissant la différence) (*).

Lorsque les 2 joueurs ne connaissent pas leur niveau-points, ils se référeront à leur classement officiel.

(*: rappel aux responsables de club: c'est la raison pour laquelle vous devriez, si vous le faites pas encore, afficher une copie de ce classement du Belgo dans votre club).

Slaedts	Patrick	-1707	16	Kyu
Matkovic Ramirez	Jean-Paul	-1788	18	Kyu
De Maeyer	Gert	-1796	18	Kyu
Borlee	Benoit	-1834	19	Kyu
Marchand	Lieven	-1888	19	Kyu
Laurent	Alain	-1950	20	Kyu
Vanden Weghe	Xavier	-2000	20	Kyu
Baeck	Herman	-2057	21	Kyu
Vanden Weghe	Lawrence	-2200	22	Kyu
Fairon	Dominique	-2212	20	Kyu
De Cokere	Ilse	-2300	23	Kyu
Bair	Marc	-2316	21	Kyu
Scholz	Angelica	-2450	25	Kyu
Boulvin	Olivier	-2450	25	Kyu
De Sloover	Etienne	-2450	25	Kyu
Jacquet	Antoine	-2450	25	Kyu
Celis	Marc	-2628	23	Kyu

Reponses à certains critiques concernant le classement

Certains se plaignent que le classement ne semble pas refléter correctement la force de certains joueurs et en arrivent parfois à remettre soit le programme de calcul informatisé, soit le responsable de l'encodage, Olivier, en cause !

A ceux-ci, nous répondons ceci:

- par son essence même, le classement ne peut qu'entériner avec retard les progrès enregistrés par certains joueurs puisqu'il tient compte des résultats de parties remontant en moyenne à 6 semaines !
Ainsi, son but est plutôt d'officialiser une situation de fait.
- nous sommes persuadés que le programme de classement est (jusqu'à preuve du contraire) fiable et qu'Olivier fait consciencieusement son travail.
Mais pour que les résultats de parties soit encodées, il faut évidemment qu'ils parviennent à Olivier et nous pensons que c'est souvent là que le bât blesse !

Il est indispensable que dans chaque club:

- Des feuilles de notations des résultats de parties soient disponibles (et que tous les joueurs sachent où elles se trouvent)
- Les vainqueurs aient la discipline de noter leur victoire sur ces feuilles
- Une personne soit volontaire pour envoyer une fois tous les 3 mois au moins (ce n'est pas un travail monstrueux !) l'ensemble des feuilles de notations de parties à Olivier.

En conclusion, pour améliorer les choses, il suffit d'un peu de volonté d'auto-organisation au niveau du club !

5. Quel est le lien entre ces 2 chiffres ?

a) jusqu'au niveau 5 kyu y compris, le niveau officiel du joueur correspond au meilleur niveau-points qu'il a obtenu (cf. point 6 a)

b) le classement officiel d'un joueur à partir du niveau 4 kyu y compris est du ressort exclusif de la Commission de Classement (composée de Alain Wettach, de Olivier Dodinval et de Denis Lambot)

6. Comment évolue-t-on dans le classement ?

Vous pouvez évoluer dans ce classement sur base soit des résultats des parties que vous avez joué dans votre club, soit sur base des résultats que vous avez obtenus dans les tournois auxquels vous auriez participé.

Tous vos résultats (à condition qu'ils lui soient envoyés !) sont encodés par Olivier Dodinval dans un PC dans lequel un programme calcule automatiquement votre nouveau niveau-points.

Sans entrer dans les détails de ce programme relativement complexe, sachez que les principes de base sont les suivants:

a) *le classement officiel d'un joueur reste définitivement acquis (un joueur n'est jamais rétrogradé).*

Ainsi, par exemple, un joueur qui a un jour atteint - 690 restera 7ième kyu même si, suite à des mauvais résultats ultérieurs, il devait se retrouver à - 850)

b) *les parties de tournois «valent» beaucoup plus que les résultats de partie de club*

c) *plus votre niveau est faible, plus il est «instable».*

Ainsi, par exemple, l'enjeu (c-à-d le nombre de points pouvant être gagné ou perdu) d'une partie à égalité entre deux 15ème kyu est de 50 points (= enjeu max. pour une partie), entre deux 10ème kyu de 20 points, entre deux 5ème kyu de 10 points, entre deux 1-dan de 7 points)

d) *pour le joueur qui donne le handicap, plus le handicap est élevé, plus faible est l'enjeu de la partie pour lui; en revanche, pour le joueur le plus faible, l'enjeu reste identique à celui d'une partie à égalité.*

7. Comment cela fonctionne-t-il en pratique (du moins théoriquement !)

7.1. Pour les parties de club

Le principe est le suivant: au moins une fois par trimestre, peu avant la publication du Belgo (deadlines: 20/03, 20/06, 20/09, 20/12), le responsable du classement de chaque club rassemble et envoie les feuilles de résultats de parties jouées pendant ce trimestre à notre responsable national, Olivier Dodinval (av. Liebrecht, 84 à 1090 Bruxelles, 02/478.28.25). Celui-ci encode

alors ces résultats dans son PC et sort un classement actualisé qui sera publié dans le Belgo.

7.2. Les parties de tournois

Les participants à un tournoi international sont priés de demander au responsable du tournoi d'envoi le listing des résultats à leur attention (ou à celle d'Olivier). La suite de la procédure est alors identique à celle du point précédent.

Remarque: à défaut de listing, il faut indiquer les éléments minimum suivants: le nombre de rondes du tournoi, le nombre de victoires ainsi que le résultat final des adversaires que vous avez rencontré.

De Kisei-titel in Amsterdam

Op 17 en 18 januari werd in Amsterdam de eerste partij van de Kisei titel gespeeld tussen titelverdediger Kobayashi Satoru en uitdager Cho Chi Kun. Het is stilaan een traditie aan het worden dat de eerste partij van Japanse titelmatches wordt geëxporteerd. Ingrid en ondergetekende namen dus drie dagen verlof (professionals spelen natuurlijk ook tijdens de week) en trokken naar Amsterdam.

Op dinsdagavond was er eerst de openingsreceptie. De ster van deze gebeurtenis was Takemiya Masaki. Die heeft zojuist de Meijin titel van Kobayashi Koichi (niet te verwarren met Satoru) afgepakt en is dus weer helemaal terug. Hij was uitgedost in een purperen jasje en Hollandse klompen met zijn naam erop. Je zou het hem niet nageven dat hij zo sterk is.

Na een tijdje receptie brachten de vertegenwoordigers van het Amsterdams stadsbestuur, de



Takemiya op zijn klompen, met rechts van hem Erik Puydt en Iwamoto Kaoru.



Titelverdediger Kobayashi Satoru

keer na fouten van Cho in byo-yomi. Zoiets geeft de burger moed, en een half jaarje later won Satoru ook de Gosei titel van Rin Kai Ho. En nu is dus Cho al onmiddellijk weer uitdager. Dat belooft. De meeste personen met wie ik sprak gaven Cho iets meer kans voor deze eerste partij.

Zwart: Kobayashi Satoru

Wit: Cho Chi Kun

Commentaar is een weergave van het profcommentaar

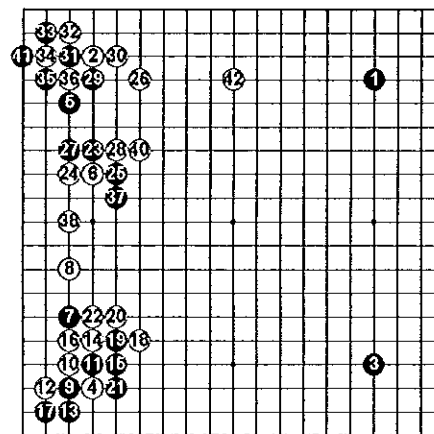
De opening links onder is "standaard" en kan je in de boeken terugvinden. 22 kan ook 18 en 20 verbinden. Het resultaat is enige dikte voor wit en een hoek voor zwart. De aandacht verschuift nu naar steen 5. Zwart moet rekening houden met de witte dikte.

European Go Federation en de Nihon Kiin hun obligate woordje, waarna de opponenten voor het voetlicht traden en enkele Japanse volzinnen debiteerden. Bij Kobayashi gebeurde dat vrij vlak zoals je zou verwachten. Cho liet echter telkens geruime tijd tussen zijn korte zinnnetjes en nu begrijp ik waarom go-cartoonist Maco Cho eens afbeeldde als een vulkaan die op uitbarsten staat. Dan bracht Iwamoto Kaoru (van wie ik go leerde, zij het in boekvorm) het "kampai" (scholl) uit en kon de receptie beginnen. Tevens konden wij enkele kiekjes maken van de Japanse toppers, die zich dit glimlachend lieten welgevallen.

De volgende dag dan werd er begonnen. Deze jongens beginnen er 's morgens vroeg (9 uur) aan, hebben een lunchpauze, gaan dan verder tot ongeveer 5 uur, gaan de volgende dag weer verder om 9 uur, lunchpauze en dan tot de finish.

Even de voorgeschiedenis. De Kisei titel bestaat 20 jaar (vrij jong) maar heeft nog maar vier verschillende titelhouders gehad: eerst zes jaar Shuko Fujisawa, dan drie jaar Cho, dan acht jaar Kobayashi Koichi, en toen werd Cho voor de eerste keer sinds zijn verlies van de titel uitdager en pakte hem weer af van Kobayashi (94). Ik dacht dat hij hem nu wel een tijdje zou bijhouden, maar het jaar daarop verloor Cho de titel gelijk weer aan Kobayashi Satoru, met 4-2.

Een enorme verrassing omdat Satoru nog nooit één van de zeven Japanse toptitels had gewonnen (de Kisei is de hoogste, want de duurste). Cho stond meestal wel wat beter, maar Satoru won een paar



Figuur 1: 1-42

vervolg met de ko is natuurlijk: zwart 32 toelaten zou slecht zijn en zwart wil op zijn beurt niet 33 op 34 spelen vanwege te toegeeflijk. Zwart beëindigt het ko nadat wit de grote zet 40 speelt.

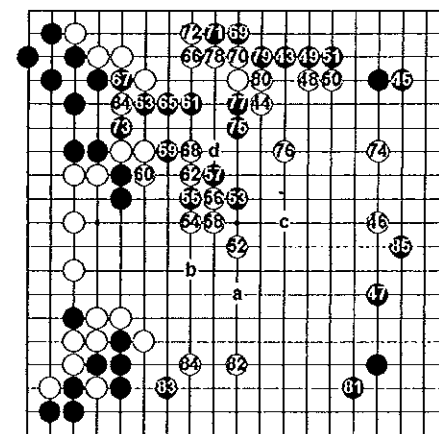
Dit was het einde van de eerste dag! Men moet zich realiseren dat al deze zetten slechts traagjes en na veel rekenen en denken geproduceerd worden. Iedereen krijgt dus de kans om eens goed na te denken over de stelling. Voorlopig vonden de profs dat wit wat beter stond. Het resultaat linksboven heeft zwart slechts een plaatselijke groep opgeleverd, terwijl wits stenen op grotere schaal werken. Zwart heeft over het hele bord al wel meer vast gebied.

42 was de zet in de enveloppe. Dit werd weer een tamelijk "vaste" zet gevonden. Een punt verder naar rechts was ook mogelijk. Het punt boven 50 is iets minder: zwart zou dan rechts van 42 antwoorden, om de samenwerking van de witte stenen te verstoren. 44 is een mooi punt. Een zwarte zet daar zou lastig zijn voor wit. 45 werd geïnterpreteerd als een bewijs dat zwart vond dat hij achterstond: hij probeert snel punten bij te maken.

48 was een verrassing voor Yasuda. 48 en 50 leggen de vorm vast en het is dus niet langer mogelijk boven 50 binnen te vallen. Dit zou eventueel een mogelijkheid worden in de loop van het centrale gevecht dat zal

Na 25 verwachtten de profs onmiddellijk 28. Daarop zou dan 30 komen (geen drukfout) waar het voor wit moeilijk antwoorden is omdat hij ook aan zijn knipsteen moet denken. 26 verraste en werd blijkbaar een beetje te kalm gevonden. 27 is uitdagend maar ook logisch. Wit knipt natuurlijk en dan was 29 al weer een verrassing. Yasuda sensei, die hier het commentaar gaf, was ervan overtuigd dat zwart in plaats van 29, 38 had gepland, maar hier van gedachte veranderd was. Over wat er dan gebeurd zou zijn, durfde hij zich niet goed uitlaten.

Als wit 30 op 31 speelt kan zwart eerst onder 30 peepen en dan met 40 de knipsteen vangen. 30 is dus de zet. Het



Figuur 2: 43-85

gaan volgen als zwart de witte moyo aanpakt. Het vastleggen van de vorm geldt dan weer als een bewijs dat ook wit vindt dat hij (wit) beter staat.

Op dit punt vroeg Yasuda sensei, die veel met lesgeven aan kinderen bezig is, aanwezige kinderen en niet-Dans naar voren te komen en hun zet te geven. Ingrid had zich discreet opgesteld maar ging ook voor de bijl. De suggesties waren meestal ergens rechts van 18-20 of in de buurt van 74. Het laatste is echter te plaatselijk en kijkt niet naar het hele bord. Wedijveren met zwart in het maken van groepjes is niet meer mogelijk voor wit. Hij moet al zijn geld op de moyo zetten.

Na 52 moet zwart een beslissing nemen: de moyo reduceren of binnenvallen. Reduceren zou gebeuren met zwart a, wit b, zwart 82. Dit was een mogelijkheid volgens de profs. Satoru ging er echter tegenaan met 53. Yasuda begon nu uitgebreid uit te leggen dat je in zo'n geval moest doorgaan en zwart met iets zoals c aanvallen. Maar Cho speelde 54. Hier was het middag (tweede dag) en moesten wij huiswaarts gaan. De rest van het commentaar heb ik dus niet en ik laat me liever niet zelf uit over de zetten van topspelers. De rest van de partij laat ik dus ongemoeid. Er volgt een fase waarin wit niet echt grip krijgt op de zwarte stenen en vervolgens begint zwart in snel tempo hoeken af te maken. Wit geeft op na 85. Vorig jaar verloor Cho er eenje van Kobayashi in goed 60 zetten.

Jan Bogaerts

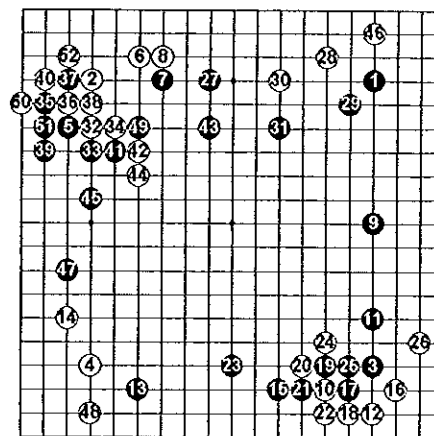
(Nvdr. Uit het verslag in het Nederlandse tijdschrift Go blijkt dat 74 de verliezende zet was. Cho had waarschijnlijk de keima 75 over het hoofd gezien. Die deukt het witte centrum in sente in. Bovendien moet Cho met een holle driehoek dekken. Wit had op d moeten spelen. Zwart antwoordt op 74, maar dan krijgt wit de tijd om de hoek rechtsonder binnen te vallen.)

Van Alain Wettach kregen we het volgende verslag over de rest van de titelmatch en de beslissende partij.

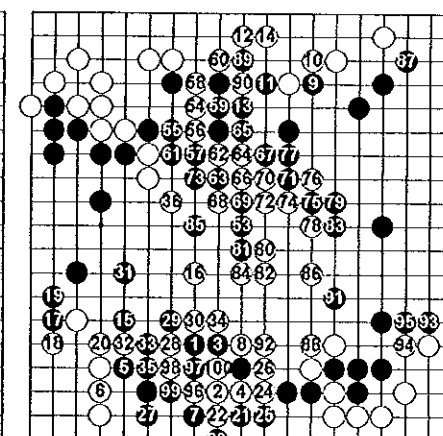
Au mois de janvier se déroulait à Amsterdam la première ronde de la finale du Kisei, le tournoi le plus richement doté au Japon. A cette occasion, le tenant du titre Kobayashi Satoru l'avait emporté sur le challenger Cho Chikun. Cho, un habitué des grandes finales, ne se laissa pas décontenancer par cette défaite initiale puisqu'il parvint à remporter les trois parties suivantes. Il faut savoir que le titre de Kisei est attribué au premier joueur qui remporte quatre parties et, après ces trois défaites, Kobayashi se trouvait donc en situation de kadoban (il ne pouvait plus perdre). Les deux parties suivantes tournèrent à l'avantage du tenant du titre et tout était donc possible dans la dernière partie.

Kobayashi Satoru (noir) - Cho Chikun (blanc)

La partie est une véritable opposition de styles. Dès le début, Kobayashi opte pour une stratégie de gros moyo en préparant un sanrensei (nom donné à la formation des pierres 1,3 et 9) avec l'inhabituelle attaque à l'épaule en 7, tandis que Cho prend des points sûrs au début et de se fie à sa capacité de "shinogi" pour envahir le moyo noir par la suite, une stratégie qui lui a maintes fois réussi par le passé.



Figuur 1: 1-52



Figuur 2: 53-136

Noir 41 est le coup sous enveloppe à la fin de la première journée.

Les hostilités commencent vraiment avec blanc 62. Lorsque blanc joue 86, il est plus ou moins en sécurité. Remarquez comme il a utilisé l'aji de 42 et 44 pour stabiliser son groupe.

Avec 96, blanc déclenche le combat décisif qui tourne en sa faveur.

Noir abandonne après blanc 136.



Internationaal nieuws

Wereldnieuws

Japan-China: Nadat Chang Hao zowat de hele Japanse ploeg naar huis had gestuurd, is het nu aan ploegkapitein Otake Hideo om zwaar uit te halen. Hij versloeg Chang door op behendige manier al diens aanvallen af te slaan (zie partij hieronder, Otake heeft wit). Daarna verdedigde hij zich weer knap tegen Yu Bin. Vervolgens moesten eind januari ook Liu Xiaoguang en Cao Dayuan opgeven, zodat de stand nu nog 6-5 in het voordeel van China is. De volgende klip voor Otake belooft weliswaar heel zwaar te worden. Hij moet het opnemen tegen tweevoudig wereldkampioen Ma Xiaochun. Daarna wacht hem eventueel nog Nie Weiping.

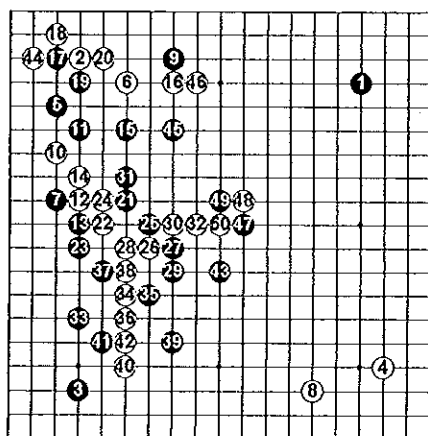


Fig. 1: 1-50

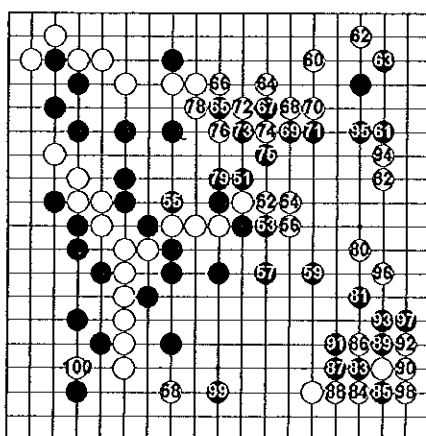


Fig. 2: 51-100; 77 op 67

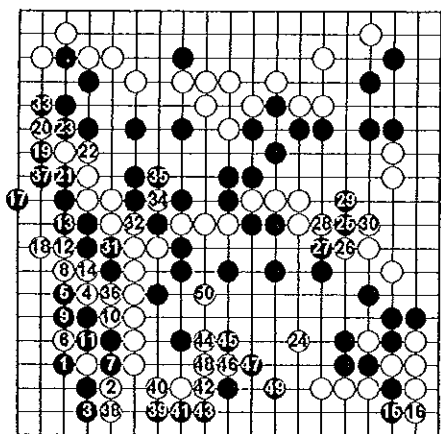


Fig. 3: 101-150

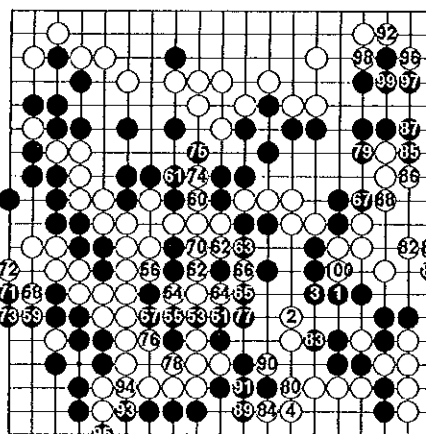


Fig. 4: 151-204; 69 links van 66

Korea-Japan-China: In de driekamp tussen de drie grootste Go-naties is de stand nog ongeveer in evenwicht. Van de Chinese en de Japanse ploeg zijn drie spelers uitgeschakeld, van de Japanse vier. De Chinees Chen Linxin kon drie overwinningen op rij behalen en won daarmee een extra premie van 10.000\$. Twee overwinningen waren er voor Yoo Changhyuk (Korea) en Cao Dayuan (China).

Koreaanse WK: Lee Changho heeft de finale van titelhouder Ma Xiaochun gewonnen, meer details zijn me nog niet bekend.

WK-vrouwen: De Chinese Feng Yun (8D) heeft de finale tegen de Koreaanse shodan Lee Youngsin met 2-0 gewonnen. Ondanks de uitschakeling van titelhoudster Rui Naiwei blijft de kroon dus in Chinese handen.

Ing-Cup: De derde uitgave van dit vierjaarlijks WK dat door de Taiwanese Ing wordt gesponsord gaat rond deze tijd van start. Nie Weiping doet niet mee omdat hij het niet eens is met de Ing-regels en omdat hij vindt dat de Chinese deelnemers niet fair worden behandeld. De Chinese deelnemers zijn Ma Xiaochun, Cao Dayuan, Liu Xiaoguang, Yu Bin en Zhang Wendong, allemaal 9D.

Japan

Kisel: Voor een uitgebreid verslag van de finale tussen Cho Chikun en Kobayashi Satoru verwijs ik naar elders in dit nummer.

Tengen: Alhoewel het er allemaal goed uitzag voor Kobayashi Koichi, is hij er toch niet in geslaagd de Tengen-titel op Ryu Shikun te veroveren. Ryu won de vierde partij met 3,5 punten en de beslissende vijfde met een half punt. Kobayashi speelde goed, maar niet perfect, en Ryu toonde dat hij een speler is die een fout kan afstraffen.

Paar-Go: De tweede editie van de Ricoh Beker paar-go voor professionals werd gewonnen door Kobayashi Koichi en zijn dochter Izumi (shodan). Zij haalden het van de winnaars van vorig jaar, Hashimoto Shoji en Konishi Kazuko.

China

Tianyuan: Liu Xiaoguang mag titelhouder Ma Xiaochun uitdagen voor de Tianyuan-titel (tengen). De finale is een best-of-5 match. Ma versloeg Liu vorig jaar nog met 3-0 voor de Mingren-titel (meijin).

Ba-Wang: Ma is op zijn beurt dan weer de uitdager van Cao Dayuan voor de Ba-Wang-titel. Gezien de onderlinge score tussen Cao en Ma wordt verwacht dat deze laatste zal winnen waardoor hij zijn alleenheerschappij over de Chinese toptitels nog zou vergroten. Ma is momenteel al Mingren, Tianyuan, Da Guo Shou en Qi Wang.

Europa

Duitsland: Lutz Franke, Egbert Rittner, Jens Vygen, Jan Schroër, Stefan Kaitschick en David Schoffel hebben zich geplaatst voor de finale van het nationaal kampioenschap. Samen met de eerste twee van vorig jaar, Felix van Arnhem en Christop Gerlach, mogen zij het later dit jaar tegen mekaar opnemen voor de titel.

Begin januari vond in Freiburg een groots opgezet tornooi plaats. Maar liefst 231 spelers namen deel aan het tornooi en een hele reeks neven-activiteiten zoals een piano-recital en de aanwezigheid van de Japanse prof Saijo Masakata. Dankzij een luxueuse sponsoring waren de prijzen hoog en het inschrijvingsgeld laag gehouden. Het tornooi, dat op een ruime belangstelling van de pers kon rekenen, werd gewonnen door Zhang Shutai, voor Guo Juan en de Duitse kampioen Felix von Arnhem.

Groot-Brittannië: Zhang Shutai heeft het nieuwjaarstornooi van Londen gewonnen. Het tornooi was zeer sterk bezet. Na zes ronden stonden Guo Juan, Zhang, Miyakawa Wataru en Christoph Gerlach voorop. Zij mochten onder hun vier beslissen wie het tornooi zou winnen. In de finale versloeg Guo, naar eigen zeggen, zichzelf door teveel te willen.

Départ de Shen Guang-ji:

Un des tout meilleurs joueur résident en Europe (entre Guo Juan, première et Zhang Shutai, troisième), Shen Guang-ji a quitté récemment l'Europe pour les EU.

L'Europe perd ainsi un de ses rares joueurs classés 7-dan. Il ne reste plus à présent en Europe que Guo et Zhang (éventuellement Miyakawa), les 2 autres 7-dan de service, Schlemper et Van Zeist habitant au Japon !

Shen avait été une année champion amateur de Chine, avant de débarquer en Europe (à Francfort) voici 5 ans. Il avait remporté notre tournoi de Bruxelles 4 années d'affilée de 1991 à 1994.

Nvdr. Na één tornooi waarin hij 4 op 5 haalde is Shen in de Amerikaanse ratinglijst opgenomen als achtste dan (8.3)! Dat is één dan sterker dan in de Europese lijst waar Shen een rating van 7.28 had. Bij de eerste 15 in de Amerikaanse ranking is overigens geen enkele volbloed-Amerikaan te vinden.

Histoire du Go (13)

HISTOIRE DU GO EN COREE

Après le Japon (37 chapitres répartis en 10 parties) et la Chine (8 chapitres; 2 parties), nous dressons dans ce numéro, en 4 chapitres et un seul épisode, un rapide portrait de l'histoire du go en Corée du Sud. Un annexe en fin d'article touchera un mot de l'évolution en Corée du Nord.

1. Une explosion de popularité après un démarrage poussif

Le go (ou plutôt «baduk», comme on l'appelle là-bas) a traditionnellement été considéré, tout comme en Chine, dont l'influence culturelle a toujours été considérable, davantage comme un passe-temps que comme une discipline à travailler, comme ce fut le cas au Japon.

Cette attitude vis-à-vis du jeu explique que longtemps les Coréens vécurent, tout comme les Chinois, dans l'ombre des Japonais. C'est ainsi que jusqu'au milieu des années '70, il n'y avait de champions du «Pays du Matin Calme» qui n'aient été formés au «Pays du Soleil Levant», et, jusqu'à cette date, les meilleurs d'entre eux ne pouvaient encore rivaliser avec les champions japonais.

Tout changea à partir du milieu des années '80, suite entre autres à l'influence de 2 champions prestigieux, Cho Hyun-hun (à ne pas confondre avec son quasi homonyme, Cho Chikun) et Lee Changho, dont les succès internationaux provoquèrent un engouement extraordinaire dans tout le pays, de la même manière dont l'avait fait Nieh avec le «weichì» en Chine à la même époque (ou si préférez un exemple plus occidental, Borg en Suède avec le tennis).

Le «baduk» devint extrêmement à la mode («branché»), le nombre de joueurs doubla en moins de 10 ans (de 1985 à 1993) pour passer de 4 à 8 millions ! De plus, l'engouement fut essentiellement le fait des jeunes, phénomène opposé à celui du Japon où il est rare de rencontrer des joueurs de clubs de moins de 40 ans.

Même de jeunes enfants sont nombreux à suivre des cours privés de «baduk» comme ailleurs ils suivraient des leçons de piano et, pour répondre à cette demande florissante, de multiples écoles de «baduk» se sont ouvertes (l'une d'entre elles est dirigée par Yoo Jong-su dont certains d'entre vous se souviendront); il n'existe pas moins de 5 tournois nationaux dans lesquels les écoliers du pays peuvent s'affronter !

Une preuve de la popularité actuelle du «baduk»: depuis peu, les passionnés coréens disposent d'une chaîne TV qui émet des émissions de «baduk» 10 h par jour, 7 jours sur 7. On croit rêver !

2. L'organisation du go professionnel en Corée

Dans ce contexte, il eût été étonnant que le go professionnel ne fleurissât pas également: si au

milieu des années '80, on comptait une septantaine de pros, en 1990, leur nombre avoisinait la centaine pour s'établir actuellement autour de 140 (parmi lesquels une dizaine de 9-dan), soit le même nombre de pros qu'en Chine. Ce chiffre reste encore éloigné des 350 pros japonais, mais l'écart se rétrécit d'année en année (stable au Japon, + 3/an, en Corée).

D'autre part, la popularité du «baduk» auprès du grand public ne faisant que croître, les sponsors (journaux, grands groupes financiers, chaînes TV) se sont multipliés, de même fatalement que le nombre de titres (et les primes de victoires y afférentes). Ainsi, il y avait 7 titres pro en Corée en 1980, 13 en 1988, et à présent...une vingtaine (dont 15 titres internes et 5 internationaux) !

Le titre national le plus prestigieux reste le «Wangwi» (Roi), créé en 1966, mais deux autres titres, presque aussi prestigieux ont vu le jour récemment (respectivement en 1989 et en 1993), ce sont: le «Kisung», équivalent du «Kisei» japonais, et le «Baedalwang». Fin 1995, un tout nouveau titre est encore venu se rajouter à cette liste déjà longue: la coupe «TECTRON» (= compagnie pétrolière) dont le premier prix la place d'ores et déjà à la seconde place (après le «Wangwi»).

D'autre part, parallèlement à ces titres nationaux, des titres internationaux, encore bien plus richement dotés que le «Wangwi», sont venus eux aussi se rajouter au cours de ces dernières années: les 2 plus importants sont:

- la coupe «SBS-Jinro» (créée en 1992), qui est l'équivalent (même principe) du match par équipe de la coupe NEC (match Chine-Japon, cf. Belgo n° 41), mais cette fois tripartite
 - la coupe «Tong Yang» (créée en 1989), considérée comme un véritable championnat du monde, version coréenne de la coupe Fujitsu (= championnat du monde version japonaise).
- Comme nous le verrons, les Coréens sont particulièrement brillant dans ces 2 compétitions internationales.

A titre d'information et afin de peaufiner votre culture générale, voici un panorama des 5 principaux titres coréens (sur les 15 existants), avec le prix accordé aux vainqueur et, entre parenthèses, l'année d'origine:

- Wangwi (= Roi) (1966): 2,5 millions fb
- Paedanwang (= Roi du Peuple) (1993): 2 m fb (à noter que ce tournoi se joue par ordinateur interposé !)
- Kisung (= Kisei)(1989): 1,8 m fb
- Kiwang (1974): 1,1 m fb
- Kuksoo (1956): 1,0 m fb

(à titre de comparaison avec les 4 principaux titres japonais: Kisei: 10 m fb, Meijin: 7 m fb, Honinbo: 6,5 m fb, Judan: 3 m fb)

3. Rapide survol de l'histoire du go professionnel en Corée

En fait, l'histoire du go professionnel en Corée du Sud remonte déjà à 1955, date à laquelle fut fondée la Fédération de Go Coréenne sous l'impulsion du meilleur joueur du pays de l'époque, Cho Nam-Chul (qui est par ailleurs l'oncle de Cho Chi Kun). Cho Nam-chul est

considéré à juste titre comme le père du go professionnel coréen.

a) 1955 --> 1975: les premiers champions coréens: Cho Nam-chul et Kim-In

Les premiers titres remontent à la fin des années '50. Ils furent monopolisées par ce même **Cho Nam-Chul** (né en 1923) qui fut l'incontestable n° 1 coréen du milieu des années '50 au milieu des années '60.

Son plus beau fait d'armes est d'avoir conservé pendant 9 années d'affilée (de 1956 à 1964) le principal titre de l'époque, le «Kuksoo» (qui reste encore actuellement un titre important).

Comme nous l'avons déjà dit, les champions coréens de l'époque étaient tous formés au Japon à cette époque. Cho ne faisait pas exception: il avait été un disciple du grand Kitani Minoru (qui forma plus tard la quasi totalité des grandes vedettes japonaises contemporaines) avant de retourner en Corée en 1943...

La deuxième moitié des années '60 vit l'émergence du jeune **Kim-In** (né en 1943), lequel détrôna Cho du «Kuksoo» en 1965 pour conserver ce titre jusqu'en 1970. Kim-In gagna également les 7 premières éditions du plus prestigieux encore «Wangwi».

Kim lui aussi avait été disciple de Kitani. Il était entré dans son école à l'âge tardif de 18 ans, mais était déjà si fort qu'il avait été immédiatement promu 3-dan (comme l'avait été quelque 30 ans auparavant le grand Go Seigen) ! Il était retourné en Corée en 1964 comme 5-dan, et remplaça dès cette époque Cho comme

n° 1 coréen (incidemment, le fait qu'un 5-dan soit n° 1 en Corée est la preuve que les meilleurs coréens de l'époque ne valaient pas leurs homologues japonais).

b) 1975 --> 1990 : l'ogre Cho Hun-hyun

Après un bref interlude (1970-1975) pendant lequel divers champions coréens eurent l'occasion de s'illustrer en triomphant dans l'un ou l'autre titre, un véritable ouragan déferla sur le monde jusqu'alors un peu feutré des pros coréens. Un joueur, un seul, se mit à rasler à peu près tous les titres en jeu et ce jusqu'en 1990, au rythme parfois infernal de 2 parties par semaine ! Ce météore, c'est **Cho Hun-hyun**.

Cho Hun-hyun est né en 1953. Comme tous les espoirs coréens de l'époque, il étudia au Japon (son maître fut Segoe Kensaku). Il passa pro en 1967 et retourna en Corée en 1972 pour faire son service militaire (durée 3 ans !) alors qu'en restant au Japon, il aurait pu en être exempté. Cette exemple de civisme lui valu une grande popularité dans son pays.

Dès la fin de son service militaire, il s'empara avec autorité des 2 plus grands titres existants à l'époque, le «Wangwi» et le «Kuksoo». Il allait défendre victorieusement ces 2 joyaux pendant 3 lustres quasiment sans discontinuité (il ne fut battu qu'une fois dans le Wangwi en

1980 et deux fois dans le «Kuksoo» en 1986-87 par son seul rival, Suh Bong-soo). Insatiable, il jeta également son dévolu sur le «Kiwang» qu'il remporta de 1979 à...1992, à l'exception de 2 années (1980 et 1988) où il fut battu par Suh (bien sûr).

Pour nous résumer, reprenez juste ceci: entre 1976 et 1990, Cho Hyun-hun, en ne considérant que les titres majeurs cités plus haut (le résultat est similaire si on y inclue les autres) a monopolisé 60 trophées sur un maximum théorique de 73 !!

Le seul qui parvint, parfois mais rarement, à grappiller quelques miettes fut Suh Bong-soo (né également en 1953) qui fut son rival malheureux pendant toutes ces années '80. Cho, nettement meilleur, ne fit pas de sentiment à son égard: il reprit (en 1979) jusqu'à son titre fétiche, le «Myungin» (= «Meijin»), dont Suh était détenteur depuis...1971.

Ayant toujours vécu dans l'ombre de Cho, Suh devra bientôt se résigner à rétrograder à la 3ème place, voire même la 4ème, suite à l'émergence de 2 jeunes loustics, Lee et Yoo. Il ne gagnera plus beaucoup de titres coréens après 1990, mais aura un magnifique sursaut (son chant du cygne ?) en remportant en 1993 la seconde édition du titre le plus prestigieux du monde professionnel mondial, la coupe Ing en 1993.

c) 1990 --> ? : le plus prometteur génie de l'histoire du go: Lee Changho

Aussi incroyable que cela puisse paraître, le palmarès de Cho Hyun-hun sera vraisemblablement dépassé par celui de son unique disciple, le plus prodigieux «teenager» de l'histoire du go, Lee Changho.

Lee Changho est né il y a juste 20 ans et n'est encore (sur papier) que 7-dan. Et pourtant, son palmarès ferait déjà pâlir d'envie la quasi totalité des autres professionnels du monde entier !

Dès sa prime enfance (son grand-père lui apprit à jouer à 5 ans), Lee avait montré d'indéniable don pour le «baduk» si bien qu'il était devenu le seul et unique disciple de Cho Hyun-hun.

Tout d'abord, Lee égala le record de Cho Chikun en passant pro à l'âge de 11 ans. Ensuite, il pulvérisa le record du même Cho Chikun en devenant à 14 ans (!) le plus jeune détenteur d'un titre professionnel (Cho Chikun l'avait été à 18 ans).

Autre record, le plus impressionnant à ce jour à mettre à l'actif de ce petit monstre: en 1991, en battant Rin dans la finale de la coupe «Tongyang», il devient le plus jeune champion du monde (et probablement pour longtemps) à l'âge de...16 ans !!!

Sur la scène coréenne, ce petit poucet commence dès 1990 à ravir l'un ou l'autre titre à l'ogre Cho, avant de faire jeu égal avec lui dès l'année suivante. A partir de 1992, Lee prend irrésistiblement l'ascendant pour conquérir à partir de 1993 l'essentiel des titres coréens, ne laissant plus des miettes à son ancien «sensei» (à titre d'exemple: en 1993, son bilan est de 90 parties gagnées contre 19 perdues soit 82 % de victoires - soit, soit dit en passant, une partie tout les 3 jours en moyenne sur toute l'année; quelle vie !, ses revenus de 1993 - 15 millions - s'élèvent alors au double de ceux de Cho Hyn-hun).

Les années '90 consacreront également l'émergence, certes plus relative, d'un autre jeune champion, Yoo Chan-yeok (âgé de 30 ans). Yoo est souvent finaliste en alternance avec Cho avant de se faire l'un comme l'autre rétamé par Lee. Yoo est détenteur du principal titre coréen, le «Wangwi» depuis 1991 mais son plus beau titre de gloire reste néanmoins le titre de champion du monde qu'il obtint en battant Cho Hyun-hun en finale de la coupe Fujitsu de 1991.

4. La domination outrageuse des Coréens dans les compétitions internationales

Nos 4 mousquetaires (Lee, Cho, Suh et Yoo) ne se contentent pas seulement d'écumer leurs tournois: ils se montrent également dominateurs dans les compétitions internationales !

Rien qu'à eux quatre, ils ont déjà remporté 8 championnats du monde sur les 15 éditions organisées jusqu'à maintenant (cf. annexe 1). D'autre part, ils restent également encore invaincus dans la coupe «SBS-Jinro» (match par équipe). Enfin, Cho Hyun-hun est depuis 1994 le seul joueur à avoir remporté chacun des 3 championnats du monde (cf. ci-dessous).

Comme Lee le domine régulièrement sur la scène coréenne, on pourrait en conclure qu'il est donc bien le n° 1 mondial. Cette conclusion est toutefois un peu hâtive, car il faut être conscient de ce que les médias, sponsors et pros japonais accordent beaucoup plus d'importance aux titres nationaux qui sont d'ailleurs bien plus richement dotés (à l'exception de la coupe Ing mais qui n'a lieu que tous les 4 ans).

De plus, comme les pros japonais gardent leur énergie pour les joutes domestiques, ils se font effectivement battre et ceci ne les incite pas à être beaucoup plus motivé (sorte de cercle vicieux).

D'autre part, sans même compter avec les Japonais, Lee aura affaire à forte partie avec le Chinois Chang Hao, aussi jeune et aussi brillant que lui, dont nous avons parlé dans le Belgo précédent.

Voilà donc l'image actuelle du go en Corée: un pays dont le démarrage fut certes tardif, encore plus tardif qu'en Chine, mais qui semble déjà avoir résorbé son retard sur ses 2 grands rivaux. Le grand atout des Coréens est la popularité du «baduk» auprès des jeunes. C'est parmi eux que les Coréens peuvent espérer trouver encore d'autres Lee Changho...

Annexe 1:

Nous l'avons dit, les Coréens dominent les compétitions internationales. Nous profitons de l'occasion pour vous offrir en supplément gratuit le palmarès des 3 championnats du monde existant depuis leur origine:

Coupe Ing

(organisée tous les 4 ans, le titre le plus prestigieux du monde, premier prix de 16 m de fb !!)

1989: Cho Hyun-hun - Nieh (3-2)

1993: Suh Bong-soo - Otake. (3-2) (édition dévalorisée suite au boycott chinois; cf. Belgo n° 41)

Coupe Fujitsu

(1er prix: 5 millions fb);

1988: Takemiya - Rin

1989: Takemiya - Rin

1990: Rin - Nie

1991: Cho Chikun - Qian Yuping

1992: Otake - O Rissei

1993: Yoo - Cho Hyun-hun

1994: Cho Hyun-hun - Yoo

1995: Ma - Kobayashi Koichi

Coupe TongYang

(les 2 1ères éditions 90 et 91 étaient réservées aux Coréens) (1er prix = 4 millions fb)

1992: Lee - Rin

1993: Lee - Cho Chikun

1994: Cho Hyun-hun - Yoda

1995: Ma - Nie

1996: Lee - Ma (probablement les 2 meilleurs joueurs mondiaux à l'heure actuelle)

Annexe 2: le «baduk» en Corée du Nord

Etant donné entre autres la situation politique particulière du pays (isolement diplomatique quasi total et état de guerre très froide avec les «frères» du sud), le développement du «baduk» en Corée du Nord est plus laborieux qu'en Corée du Sud.

La fondation de l'Association Coréenne de Go (qui dépend de la Commission des Sports) ne remonte qu'à...1989 Il n'existe bien sûr pas encore de professionnels, mais bien de redoutables amateurs qui, comme dans le Sud, sont souvent encore très jeunes: ainsi, par exemple, les 2 premiers du championnat national en 1992 (Choo et Lee), classés 6-dan ont...11 ans à peine et le jeune Mun Young Sam (6-dan, 14 ans) s'est classé 6ème au championnat du monde amateur 1994 (auquel les Coréens du Nord participent depuis 1991) !

Ces jeunes champions en herbe seront vraisemblablement envoyé en chine afin d'en faire de futurs rivaux de Lee Changho...

Nous n'en sommes certes pas encore là et beaucoup dépendra de l'attitude des autorités vis-à-vis du développement du «baduk» !

Partie historique (12)

Exemple de partie à 5 pierres de handicap: un 1-dan face à un 6-dan.

Vous qui perdez souvent face à l'un de nos 1-dan malgré vos 5 pierres de handicap, voici un article pour vous consoler (ou achever de vous désespérer): un 1-dan peut lui aussi se faire avoir à 5 pierres de handicap face à un autre amateur !

La partie qui de plus illustre remarquablement certains principes du jeu à handicap en est un bon exemple.

Elle est tirée d'un ancien numéro (1983) de la Revue Française de Go et opposait le 1-dan français Claude Lévy (disparu de la circulation depuis lors) au jeune néerlandais Ronald Schlemper, 6-dan, 22 ans, qui revenait d'un séjour d'un an au Japon où il avait été «insei» (apprenti professionnel).

NB: les mots japonais en italique sont repris dans le glossaire à la fin de ce numéro.

Commentaires (d'André Moussa, +/- 15 fois champion de France, inspirés des réflexions de Schlemper).

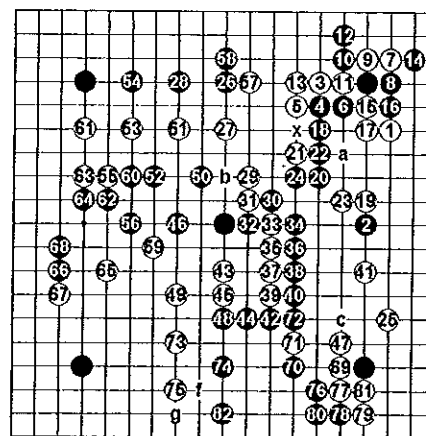


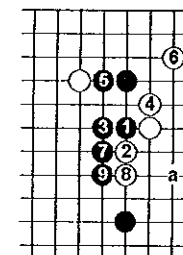
Fig.1: 1-82

Noir: voyez le diagramme 2 et admirez-y le *tesuji* blanc 8 qui menace de capturer le groupe noir du coin (séquence «a» à «d»).

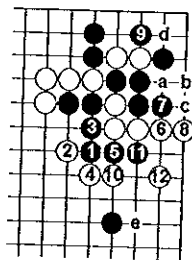
Cette séquence marche même si Noir joue 9 en «e».

La façon moderne de répondre à la tenaille 3 quand la contre-tenaille 2 a été jouée sur la quatrième ligne est de jouer au contact en 17 (cf dia 1). En effet, dans ce diagramme, le coup noir 9 travaille parfaitement bien avec la pierre 2. L'idée du coup joué dans la partie, qui est également correct, est de constituer une force permettant d'attaquer la pierre blanche prise en tenaille.

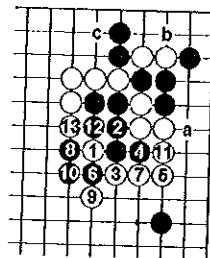
Noir 18 crée une mauvaise forme mais est néanmoins le coup correct: le coup de forme en «a» entraînerait une vraie catastrophe pour



Dia. 1



Dia. 2



Dia. 3

En revanche, elle ne marcherait pas telle quelle si la pierre 2 était placée sur la troisième ligne au lieu de l'être sur la quatrième (néanmoins, même dans cette situation-là, Blanc sortirait très avantage en suivant la séquence du dia. 3 suite à laquelle il constitue un magnifique «shibori».

(autre remarque en passant: dans ce dia. 3, Blanc doit éviter de faire l'échange

a-b trop tôt: d'une part, il n'en a pas besoin, d'autre part, s'il s'abtient de la jouer, il pourra bloquer le côté nord en «sente» (en gardant l'initiative) en jouant en «c» - si Noir ne répond pas à «c», Blanc peut capturer 2 pierres...en «sente» car (dia. 4) Noir doit encore vivre après 5).

Noir 20 est trop mou et se combine mal avec noir 2. En revanche, Blanc 23 est idéal !

Noir 26 est bon (extension prenant aussi en tenaille un groupe blanc faible) mais noir 28 aurait été meilleur en «b» de la figure. Cela aurait permis d'aviver les faiblesses blanches. Blanc prend de l'air avec 29.

Noir 30 n'est pas la bonne forme: il fallait jouer en 34.

La coupe blanche 31-33 est très agressive et probablement abusive.

Noir répond parfaitement jusqu'en 44, mais 46 est trop timide: si Lévy avait joué en «c» de la figure, il aurait délimité une énorme zone d'influence sur le bord sud tout en protégeant sa faiblesse en «d».

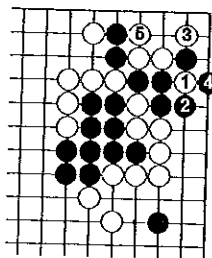
Blanc profite de l'occasion avec 47 qui renverse d'un coup la situation sur le bord sud !

Noir 50 est bon mais 52 et 54 sont à nouveau trop timides: il valait mieux couper les 4 pierres blanches en jouant en «a», résolvant ainsi les problèmes d'une coupe en 72.

Après blanc 57, c'est trop tard et il vaut donc mieux faire «tenuki», par exemple en «e» qui est le plus gros coup à ce stade de la partie. Répondre en 58 est trop passif: l'échange 57-58 est tout bénéfique pour Schlemper.

Noir 60 devrait être en 85 car même après 66-68, il reste du mauvais «aji» autour du groupe noir.

A cause de cet «aji», il difficile d'attaquer le groupe blanc au nord. C'est pourquoi Blanc n'hésite pas à prendre résolument l'initiative au sud tout en renforçant son groupe central,



Un mauvais coup en appelant d'autres, Schlemper semble quelques instants perdre les pédales: il joue un peu n'importe quoi dans le coin sud-ouest (en particulier blanc 127 est stupide: il y avait possibilité d'aller chercher un «seki» en jouant la séquence blanc 128, noir 127, blanc connecte).

Heureusement pour lui, il retrouve ses esprits juste à temps pour enfin bouger dans le coin nord-ouest avec 129 qui exploite l'erreur du coup 94.

Lévy joue agressivement en 134, qui n'est pas forcément mauvais même s'il eût été plus simple de conserver calmement son territoire en jouant 134 en 135 (en laissant Blanc vivre) pour reprendre l'initiative ailleurs (par exemple en jouant 186).

Dans le combat qui suit, Lévy se montre très (trop) combattif. Noir 148 est une imprécision aux lourdes conséquences: si Noir avait joué en 153, la descente blanche en 155 n'aurait pas été «sente» et Noir aurait vraisemblablement tué le groupe blanc (NDLR: cf. la remarque formulée ci-dessus à propos de 76).

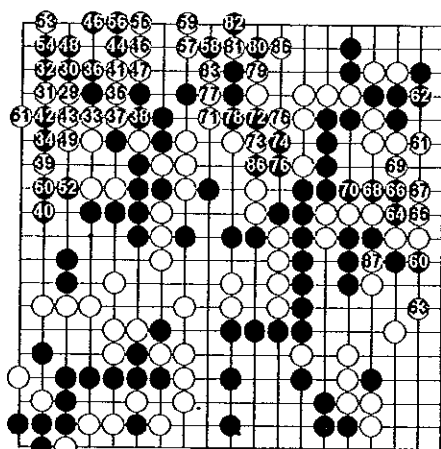


Fig. 3: 129-187; 184 à 181

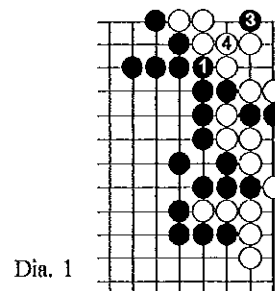
Après 159, Blanc vit en dévastant le territoire noir. Néanmoins, la partie reste bonne pour Noir.

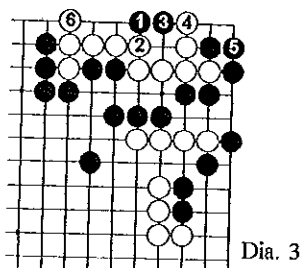
Lorsque Blanc attaque en 171, Noir veut jouer au plus malin en lançant une contre-attaque. Mais c'est lui qui se fait capturer plusieurs pierres sur le bord nord (grâce à une superbe séquence se terminant en apothéose par un «snap-back» de derrière les fagots).

Dès lors, il se retrouve en retard. Il parvient certes à capturer quelques pierres au centre (sauvant ainsi les siennes) mais Schlemper conserve son avantage avec 187. Le suite du «yose» ne présente pas d'intérêt particulier et n'est pas reprise. Finalement, Blanc gagne de 9 points.

Gemengde Opgaven

De oplossingen van Belgo 40.

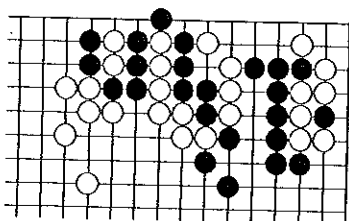




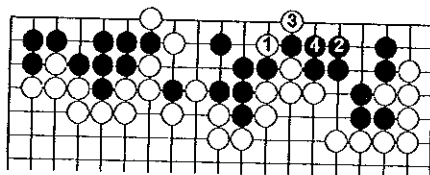
Dia. 3

De nieuwe opgaven.

De twee nieuwe opgaven komen beide uit de spectaculaire Honinbo match 1991 tussen Cho Chikun en Kobayashi Koichi. De eerste stelling komt uit de derde partij (7-8 juni). Cho (zwart) aan zet moet iets doen tegen de dreigende verbinding van de witte stenen. Geen zorg als je het niet vindt, want Cho deed het -in byoyomi- fout.



De tweede opgave komt uit de vierde partij (27-28 juni). Cho (wit) heeft zojuist de gemerkte steen binnengegoid. Probeer te vinden hoe wit verder gaat het middendeel van de bovenrand aan te pakken. Hint: als zwart aggressief antwoordt op de eerste witte zet, krijg je een gelijkaardig effect als in opgave 2 van vorige keer! Zoek zover je kan, want het partij resultaat (correct spel) is "gewoon", maar als zwart fout gaat, is het spectaculair.



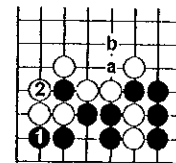
Jan Bogaerts

Lexique de base des termes japonais

Les mots en majuscules reprennent le glossaire de base du joueur de go que devrait connaître tout débutant connaissant au moins les notions fondamentales (telles seki, ko, liberté,...).

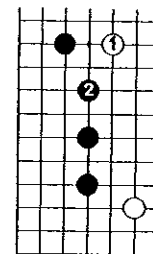
Les autres mots s'adressent aux joueurs moyens ou confirmés.

AJI: littéralement «arrière-goût»; possibilité d'utiliser directement ou indirectement des pierres faibles ou mortes



Dia. 1

aji-keshi: mauvaise utilisation, gaspillage d'un «aji» (exemple: v. dia 1: après l'échange 1-2, Noir a perdu la possibilité de jouer en «a»)



Dia. 2

ATARI: mettre une pierre ou un groupe de pierres en échec

boshi: coup «de chapeau»; utilisé pour réduire un territoire ennemi menaçant de gonfler exagérément (v. dia 2)

byo-yomi: dans les tournois, système où, ayant épuisé son temps de réflexion principal (ex: 1 heure), le joueur doit jouer ou bien jouer une pierre en maximum x secondes (ex: 30 secondes) (système traditionnel) ou bien jouer un certain nombre de pierres en un certain nombre de minutes (par exemple 20 pierres en 5 minutes) (nouveau système dit byo-yomi canadien).

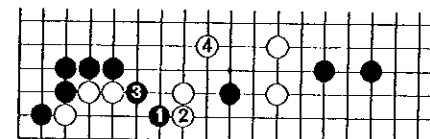
CHUBAN: phase de milieu de partie (en général des coups 40-50 à 100-120) (v. aussi «fuseki» et «yose»)

DAME: a) une intersection libre adjacente à une pierre

b) point neutre (ne constituant pas de territoire ni pour un joueur ni pour l'autre) à la fin d'une partie

DAMEZUMARI: (vulgairement appelé en Belgique «dammezumme») asphyxie: situation où un groupe est menacé d'être capturé par manque de libertés.

furikawari: échange (exemple: dia 3)



Dia. 3

FUSEKI: phase de début de la partie (essentiellement stratégique) s'étendant en général sur les 40-50 premiers coups de la partie (v. aussi «chuban» et «yose»)

GETA: technique de capture telle qu'illustrée au dia. 4

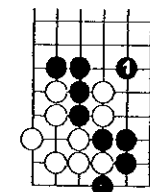
GOTE: perte du trait (avoir le trait = être à son tour de jouer)

hamete: coup piège

HANE: coup en diagonale adjacent à une pierre adverse

hasami (ou «basamis»): tenaille

honte: le bon coup, le coup «authentique» (en général, coup calme mais efficace)



Dia. 4

horl-komi: sacrifice d'une pierre pour réduire le nombre d'oeil ou de liberté du groupe adverse (v. exemple dia. 5)

HOSHI: un des endroits marqués d'un point plus épais sur le "go-ban" (c'est là que se placent les pierres de handicap)

IKKEN: espace d'une intersection

--> **ikken-tobi:** saut d'un espace vers le centre (v. aussi «tobi» = saut vers le centre)

--> **ikken-basami:** tenaille «proche» (à un espace de la pierre tenaillée)

(«basami» = tenaille)

Insei: apprenti professionnel

JIGO: partie nulle

JOSEKI: une suite de coups constituant une séquence classique (généralement dans les coins mais aussi sur les bords, le plus fréquemment pendant le "fuseki")

kakari: attaque d'une pierre de coin

kata-tsuki: attaque d'une pierre un point en dessus et en diagonale de celle-ci (attaque dite «à l'épaule»)

kelma: extension sur le modèle du saut du cavalier des échecs (sauf précision, synonyme de «kogeima»)

--> **kogeima:** saut de cheval

--> **ogeima:** grand saut de cheval (2 fois en ligne droite, 1 fois en diagonale)

kikashi: coup obligeant l'adversaire à répondre

kodate: menace de ko

KOMI: quantité de points attribuée +/- arbitrairement au joueur blanc dans les parties sans handicap pour compenser le fait que son adversaire joue le premier coup (généralement d'une valeur de 5,5 points; le demi-point empêchant le «jigo»)

komoku: les points 3-4 du coin

kosumi: coup en diagonale

me: oeil

MIAI: situation où si un des joueurs joue en un point (par exemple «a»), son adversaire répond en un autre point produisant les mêmes résultats ou du moins d'une valeur équivalente que s'il avait joué lui-même en «a»

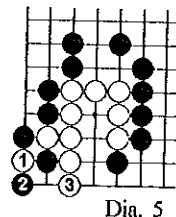
mochikomi: invasion loupée

MOYO: territoire potentiel, esquisse de territoire

nidan-bane: double «hane»

NIKKEN: espace de 2 points

--> **nikken-tobi:** saut avec espace de 2 points vers le centre



--> **nikken-biraki:** extension de 2 espace

--> **nikken-basami:** tenaille «moyenne», à 2 espace de la pierre tenaillée

nobi: extension solide (exemple: dia. 6)

noeud de bambou: connection représentée au dia. 7

nozoki: «peep-move» (exemple: dia. 8)

oba: point stratégique important

oi-otoshi: capturer en créant un manque de liberté en sacrifiant une ou plusieurs pierres (exemple: dia. 9) (connu également sous le nom de «bata-bata», Olivier I)

PONNUKI: forme résultant de la capture d'une pierre (un proverbe dit «le ponnuqi vaut 30 points», ce qui veut dire que dans certaines positions, c'est une forme très avantageuse)

(remarque: la forme résultant de la capture de deux pierres, encore plus solide, s'appelle «dos de tortue»)

sabaki: action de stabiliser son groupe (en général, dans une zone d'influence ennemie)

sagari: descente sur le bord (exemple: dia. 10)

sangen: extension de 3 espaces

--> **sangen-basami:** tenaille «dointaine», à 3 espaces de la pierre tenaillée

--> **sangen-biraki:** extension de 3 espaces

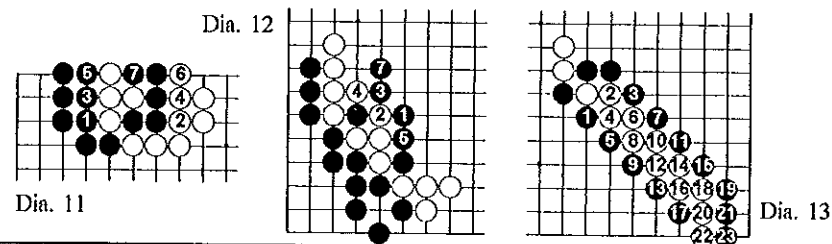
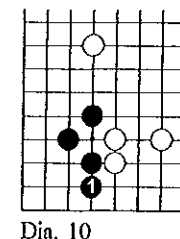
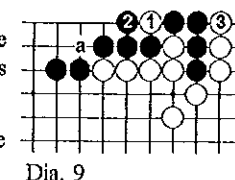
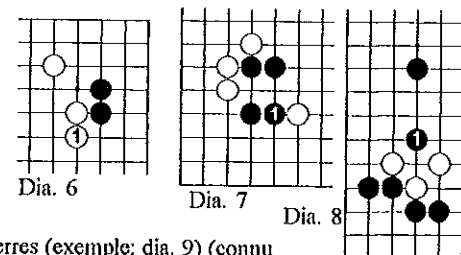
--> **sangen-tobi:** saut vers le centre de 3 espaces

sanren-sei: ouverture où un joueur occupe 3 «hoshis» sur un même bord (les 2 hoshis du coin et celui du bord entre ces 2 coins), à la mode récemment grâce à Takemiya

SAN-SAN: point 3-3: un des 4 points situés sous les «hoshi» de coin (san = 3 en japonais --> point situé à 3 lignes de chaque bord)

SEMEAI: course de capture entre 2 groupes ennemis ne pouvant vivre qu'en tuant l'autre (exemple: dia. 11)

SENTE: le fait d'avoir le trait (antonyme: «gote»)



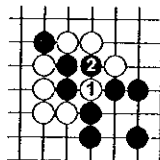
shibori: construire un mur par «ataris» successifs (sans capture du groupe adverse) (exemple: v. dia 12, où blanc 6 connecte)

SHICHO: littéralement «échelle»; technique de capture par «ataris» successifs jusqu'à étouffement sur le bord (v. dia 13)

SHIMARI: «verrou de coin» grâce à 2 pierres disposées autour du «hoshi»

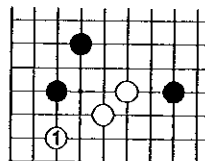
shinogi: technique de sauvetage de groupes faibles (en général, dans un environnement hostile)

SNAP-BACK (= «utte-gaishi» en japonais, «snappe» en mauvais français ou «prise en retour» en bon français): très célèbre technique de capture (v. dia. 14: blanc capture 3 pierres en jouant en «1»)



Dia. 14

suberi: glissement sous une position ennemie par un saut de cheval sur la 3ème ou la 2ème ligne (exemple: v. dia 15)



Dia. 15

tengen: point central du goban (point 10-10)

TENUKI: faire tenuki = abandonner la séquence locale pour reprendre l'initiative ailleurs sur le goban

TESUJI: coup excellent

TOBI: saut vers le centre (voir aussi «ikken-tobi», «nikken-tobi», «sangen-tobi»)

tsugi: = connection

TSUKE: jouer au contact d'une pierre ennemie

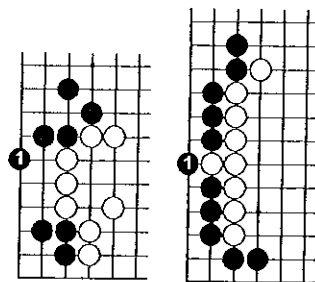
tsumego: problème de vie/mort

uchikomi: invasion

utte-gaishi: v. «snap-back»

wariuchi: invasion (à grande échelle, stratégique)

WATARI: connection par en-dessous (exemple: dia 16)



Dia. 16

YOSE: phase de la fin de partie (généralement à partir du coup 100-120) (v. aussi «fuseki» et «chuban»)

yosemiru: pierres balancées en «éclaireurs» en pleine position ennemie visant à sonder l'adversaire

Tornooikalender

Mei

- 3-5 GO-STAGE BGF, Kasterlee
- 4-5 Boedapest GP
- 4-5 Bayreuth
- 11-12 Rostock
- 11-12 Siegen
- 16-19 Amsterdam GP
- 18-19 Nymburk (Tsjechië)
- 25 Alphen aan de Rijn (max. 1 Dan)
- 25-27 Hamburg GP

Juni

- 8 Eindhoven (openluchtoorlooi)
- 8-9 Helsinki GP
- 15-16 Warschau GP
- 22-23 Utrecht
- 22-23 Kaiserslautern
- 29 Groningen
- 30 Amsterdam, rapid
- 29-30 Kiel

Juli

- 6-7 Kaliningrad GP
- 6-7 Herne
- 13-17 Leiden
- 20-27 US Go Congres, Cleveland Ohio
- 20-7/8 Europees Go Congres, Abano Terme, Italië

Augustus

- 24-25 Dortmund
- 25 Den Haag, strandtoorlooi

September

- 7-8 Obayashi Cup
- 14-15 Eindhoven