

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  
zelfde adres

Trésorier Jean-Denis Hennebert  
Avenue du Jonc 15  
1180 Bruxelles  
tel. 02/332.04.69

**Bruxelles - Pantin**  
Café Le Pantin  
Cnaussée d'Ixelles 355  
1050 Bruxelles  
samedi zaterdag 15h-19h

contact Thomas Destrée  
Rue de Mellery 75  
1495 Villers

**Brussel - Greenwich**  
Café Le Greenwich  
Rue des Chartreux 7  
1000 Brussel  
vrijdag vrijdag 20h

contact Jan Bogaerts  
Jan Mulsstraat 110  
1853 Strombeek-Bever  
tel. 02/267.98.97

**Leuven**  
Verbiesthuis - Atrechtcollege  
Naamsstraat 63  
3000 Leuven  
dinsdag mardi 20h

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, dinsdag 20h

contact Michel Ghislain  
Rue des Wallons 64, b109  
1348 Louvain-La-Neuve  
tel. 010/41.03.03

**Antwerpen**  
Café Zurenborg  
Dageraadplaats 4  
2018 Antwerpen  
maandag lundi 20h

contact Marcel Van Herck  
Brialmontlei 66  
2018 Antwerpen  
tel. 03/230.19.25

**Gent**  
Café De Ronde  
Kortrijksesteenweg 1  
9000 Gent  
maandag-lundi 20h

contact Stefan Verstraeten  
Charles de Kerchovelaan 355  
9000 Gent  
tel. 09/221.25.98

**Liège**  
Taverne Saint-Paul  
8 Rue Saint-Paul (1er étage)  
4000 Liège  
mercredi woensdag 19h30

contact Vincent Croisier  
65 Boulevard d'Avroy  
4000 Liège  
tel. 04/223.65.10

**Geel** contact Guy Belmans, Zwanestraat 23, 2440 Geel. tel. 014/58.00.83

**B E L G O**



Jean-Denis HENNEBERT  
Avenue du Jonc 15  
1180 Bruxelles

'To lift an autumn hair is no sign of great strength;  
to see sun and moon is no sign of sharp sight;  
to hear the noise of thunder is no sign of a quick ear.'  
(Sun Tzu, *The art of war*)

**47** Juillet 1997  
Juli 1997

Afgiftekantoor Gent X. Driemaandelijks - Trimestriel.

Verantwoordelijke Uitgever: Stefan Verstraeten, Charles de Kerchovelaan 355, 9000 Gent.

**Belgische Go Federatie - Fédération Belge de Go  
belgo 47 - juillet/juli 1997.**

*collaborateurs en ordre alphabétique/medewerkers in alfabetische volgorde:*  
Jan Bogaerts, Margo Briessinck, Vincent Croisier, Gianni dalla Giovanna, Andreas Fecke,  
Jean-Denis Hennebert, Frank Segers, Karel Tavernier, Dieter Verhofstadt, Stefan Verstraeten  
*abonnement:* 800 FB à transmettre au compte 310-0543539-37 de la FBG; gratuit pour ses  
membres/800 BF, over te maken op 310-0543539-37 van de BGF; gratis voor haar leden  
*URL BGF/FBG:* <http://www.ping.be/~pin00279/bgf.html>  
*e-mail belgo:* stefan.marleen@club.innet.be  
*deadline belgo 48:* 6 octobre 1997 / 6 oktober 1997 (24h00)  
*soundtrack belgo 47:* ryuichi sakamoto - the last emperor of china, ahmad jamal - poinciana,  
prince - diamonds and pearls

## Sommaire Inhoud

### 47

- p. 2 Actualités/Nieuws  
*met Louvain-la-Neuve, GP Amsterdam, ander  
GP nieuws, Europa kort en professioneel*
- 6 C/Klassement
- 8 Interview met Jan Bogaerts
- 13 De eerste zet
- 14 Kyu game  
*Verhofstadt-Tavernier*
- 19 Gemengde opgaven
- 20 Vorm  
*Janssen-Segers*
- 24 C'était il y a...
- 26 GP Amsterdam  
*Bogaerts-Rehm*
- 28 Jouez l'influence, qu'ils disaient!
- 29 Comment Francis Roads reçut la révélation
- 30 Comment initier un débutant: conseils pratiques
- 31 Le nouveau matériel d'initiation est arrivé!
- 32 Agenda

# Actualites Nieuws

## Belgique - Tournoi de Louvain-la-Neuve. LOUVAIN-LA-NEUVE, 1997 - (MES)- AVENTURES

Participer à des tournois est une chose, en organiser un soi-même en est une autre. Il faut disposer d'une bonne équipe, avoir du temps à disposition mais surtout beaucoup de patience et des nerfs solides.

En effet, si la 5<sup>e</sup> édition du tournoi de LLN a pris des allures de triomphe - 40 participants dont 17 venus de l'étranger, une échelle de niveau équilibrée, de nombreux prix distribués et, je l'espère, beaucoup de joueurs satisfaits - l'envers du décor n'a pas été triste.

Malgré 500 feuillets envoyés à tous les membres de notre chère fédération ainsi qu'à une cinquantaine de club en France et aux Pays-Bas, il n'y avait presque pas d'inscrits à quelques jours du tournoi. Pourtant cette année nous disposions même d'un site sur Internet. Rien d'inquiétant si ce n'est que, d'après mes comptes, il nous fallait environ 40 participants pour couvrir nos frais. D'un autre côté se posait la question: comment caser une quarantaine de personnes dans un local pouvant en accueillir 38 maximum? Nous avons prévu une deuxième salle ... mais pas le budget demandé. Qui vivra, verra.

J-3, suite à un contretemps je n'ai pas eu l'occasion de chercher les jeux. Pas grave, me dis-je. Et puis, cette année nous avons reçu les cadeaux du sponsor à temps (pas comme en 1996). Ce n'est pas si mal.

J-2, panique, en voulant tester le programme d'appariement je me rends compte que la disquette est illisible, pire fichue. Appel à

Benoît, il va essayer d'arranger ça.

J-1, Benoît à trouvé quelque chose mais il faut Windows et 4 MB de RAM, càd. Trop pour le portable que l'on m'a prêté. Et puis, zut, zut, zut, j'ai oublié les jeux, il est déjà 19h et je suis encore au bureau!

Après moult déplacements j'arrive à LLN vers minuit avec dans mon coffre 20 planches, 15 jeux, mon ordinateur et mon imprimante.

Jour J, miracle, des joueurs débarquent de tous côtés. TOUT VA BIEN, ou presque: Harald a débarqué (par méprise) à la gare de Leuven, je n'arrive pas à utiliser mon imprimante Mac avec ma carte PC, il nous manque encore 5 jeux et il va falloir trouver où loger autant de monde. C'est à ce moment critique que la patience et les nerfs solides - à moins qu'il ne s'agisse d'inconscience - viennent à point nommé. Finalement, et presque à l'heure, la première ronde est imprimée et les hostilités commencent.

Heureusement pour moi, le reste se passe sans ennuis hormis une petite erreur d'appariement à la dernière ronde, sans conséquence sur le classement final (NDLR: Frank, j'ai vérifié).

Il me reste à féliciter Alain pour avoir remporté l'édition '97 du tournoi, à remercier Benoît, Bernard, Casquette et Denis ainsi que tous les participants et à vous encourager tous - surtout les absents - à (re)venir l'an prochain, comme d'habitude, le week-end après Pâques. ☒

Gianni

## Résultats Tournoi Louvain-la-Neuve 1997

Pl.	Name	Str	Co.	MMS	1	2	3	4	5	Pt
1	WETTACH, Alain	3d	B	25	2+	4+	3+	5+	8+	5
2	FISCHER, Lionel	2d	F	24	1-	7+	6+	4+	3+	4
3	CHAMOT, Pierre-Alain	1d	D	23	6+	5+	1-	10+	2-	3
4	HUANG, Yong-Sen	2d	B	23	7+	1-	10+	2-	9+	3
5	WONG, Chi-Yiu	1d	B	23	9+	3-	8+	1-	12+	3
6	KROLL, Harald	3d	D	23	3-	13+	2-	9+	10+	3
7	SEGRS, Frank	1d	B	22	4-	2-	12+	8-	11+	2
8	VAN DER ZEE, Sven	1k	NL	22	16+	9+	5-	7+	1-	3
9	WARKENTIN, Eric	1d	F	21	5-	8-	11+	6-	4-	1
10	LE BERRE, Bruno	1k	F	21	13+	11+	4-	3-	6-	2
11	KIM, Pierre	1k	B	21	12+	10-	9-	13+	7-	2
12	RENAUD, Mathieu	1k	F	21	11-	15+	7-	14+	5-	2
13	BRIESSINCK, Margo	1k	B	20	10-	6-	14-	11-	17+	1
14	DALLA GIOVANNA, Gianni	4k	B	19	-	16+	13+	12-	-	2
15	MAISON, Benoit	4k	B	19	26+	12-	-	-	16+	2
16	HENNEBERT, Jean-Denis	4k	B	18	8-	14-	21+	17+	15-	2
17	FRANK, Bernard	5k	B	18	23+	26+	19+	16-	13-	3
18	HUYS, Mario	7k	B	18	30+	28+	22+	20+	19+	5
19	CROISIER, Vincent	6k	B	17	25+	23+	17-	22+	18-	3
20	LEYSSENS, Peter	6k	B	17	22-	24+	23+	18-	25+	3
21	LAMBOT, Denis	5k	B	17	-	-	16-	-	-	0
22	GHISLAIN, Michel	6k	B	16/	20+	-	18-	19-	23+	2
23	MOUTARDE, Denis	5k	F	16	17-	19-	20-	24+	22-	1
24	DAVID, Jean-Sebastien	7k	F	16	27+	20-	26+	23-	29+	3
25	TASIA, Thierry	7k	B	16	19-	30+	28+	26+	20-	3
26	MAURIN, Celine	5k	F	15	15-	17-	24-	25-	27-	0
27	TAVERNIER, Karel	8k	B	15	24-	31+	30+	29-	26+	3
28	JOUIN, Denis	8k	F	14	29+	18-	25-	31-	30+	2
29	VERSTRAËTEN, Stefan	9k	B	14	28-	32+	31+	27+	24-	3
30	CHALLARD, Jerome	7k	F	13	18-	25-	27-	32-	28-	0
31	MANACH, David	10k	F	12	32-	27-	29-	28+	38+	2
32	DETHIER, Jerome	11k	B	12	31+	29-	33+	30+	37-	3
33	MAILLIET, Yolande	13k	L	11	36+	34+	32-	39+	40+	4
34	MEIRESONNE, Henri	12k	B	10/	35+	33-	-	-	-	1
35	MATKOVIC-RAMIREZ	12k	B	10	34-	37+	36-	-	-	1
36	MALLEZIE, Dirk	18k	B	5	33-	38+	35+	40+	39-	3
37	CELIS, Marc	19k	B	5	39+	35-	40+	38+	32+	4
38	ISTACE, Quentin	20k	F	2	40+	36-	39+	37-	31-	2
39	ISTACE, Thomelle	19k	F	2	37-	40-	38-	33-	36+	1
40	RENAUD, Thomas	20k	F	1	38-	39+	37-	36-	33-	1

Interclub - De interclub-competitie is alweer een tijdje afgelopen, en de resultaten zijn bekend. Gianni had, naast zijn verslag van het toernooi van LIN ook het verslag over deze competitie gemaakt. Helaas bleek het bij aankomst in de elektronische brievenbus van de redactie volledig onleesbaar, hoewel

Gianni het drie keer had doorgestuurd. Tot overmaat van ramp is hij onmiddellijk daarna naar het verre Zuiden vertrokken, om in Marseille het beste van zichzelf te geven. Enfin, om kort te gaan: we houden je nog langer in spanning, en 't zal voor volgende keer zijn. ☒

**Belgie - Tweede nationale go-stage in Kasterlee (23-25 mei).** Over de go-stage zal ik kort zijn, aangezien Pascal Platteborse en Margo Briessinck een en ander voorbereiden, maar door hun drukke bezigheden verhinderd waren om alles op tijd klaar te krijgen. Gedetailleerder informatie krijg je dus volgende keer. Toch al dit. Zaterdag kwamen er veertien personen opdagen, wat veel te weinig is. Zoals vorig jaar gaf Ron Polak ook nu weer

碁

**Europa - GP van Amsterdam.** Naast Parijs en, uiteraard, Brussel, is Amsterdam het derde toernooi van de Grand Prix waarvan je zou verwachten dat er een behoorlijk aantal Belgen aan meedoet. Was dat dit jaar ook zo, Jan Bogaerts?

Vier Belgen slechts doken op in Amsterdam, waaronder twee vrouwen: Claude en Ingrid. Peter en Jan mochten het sterke geslacht vertegenwoordigen. Het lijkt er sterk op dat zes ronden go op vier dagen heel wat minder afnemers vindt dan een kort toernooi zoals de Obayashi cup. Of zouden er nog andere redenen zijn. Het toernooi had zoals alle Amsterdams toernooien plaats in het European Go Center in Amstelveen. Dat is niet vlakbij Amsterdam, maar met de sneltram ben je er toch redelijk vlug (als je tenminste de mysteries van het verkrijgen ener strippenkaart weet te ontrafelen). Ingrid en ondergetekende gingen twee keer naar het gocafe in Amsterdam maar dat zat doorgaans vol kaarters, aangevuld met een paar schakers.

Alle vier de Belgen bleven rond de 50%. Voor mijzelf was het een goed toernooi, al had ik een frustrerend einde. In de tweede ronde kon ik van Robert Rehm winnen. Als 'beloning' mocht ik tegen Guo. Zoals Filip Dewulf al op sportweekend zei: 'Ik heb toch van de toernooiwinnaar verloren. Bovendien is het een sympathieke kerel (sic).' In de laatste ronde mocht ik nog eens de bijzondere genoegens smaken van met een half punt te verliezen. In een ver verleden is me dat al eens overkomen tegen Guy

een fascinerende analyse van een professionele partij. Alleen al deze demonstratie van de manier waarop een echte go-partij gespeeld wordt, maakt de go-stage de moeite waard. Ook de les van Alain Wettach was zeer interessant; hij nam de meer ondankbare taak op zich om de fouten van amateurs uiteen te zetten. Werd ik de zaterdagavond niet door ziekte gevelde, ik was de zondag zeker teruggegaan. (SV) 碁

Dusausoy. Evenals toen werd het laatste puntje met een ko beslecht.

Overigens won Guo het toernooi, nadat ze naar verluidt niet zo best had gestaan tegen de Koreaan die tweede werd. Elders in dit blad vind je mijn partij tegen Robert, die overigens beloofde zich te wreken door tijdens het toernooi van Brussel nogmaals bij ons te komen logeren. Ik geef slechts summier commentaar omdat er een heleboel zaken zijn waar ik niet erg zeker van ben. De partij is uit het geheugen opgeschreven en het zou kunnen dat bijvoorbeeld 46-47 wat later gespeeld werd.

Jan Bogaerts

#### Uitslag GP Amsterdam

Pl	Name	Str	Co	Pt
1	GUO Juan	7D	NL	6
2	PARK Sang-Nam	6D	KOR	5
3	BENMALEK Farid	6D	FR	4
4	FUJIMURA Kazuo	5D	JAP	4
5	COLMEZ Pierre	5D	FR	4

#### Belgen

26	BOGAERTS Jan	3D	BEL	3
84	BURVENICH Claude	1k	BEL	3
128	LEYSSENS Peter	6k	BEL	2
129	DE DONCKER Ingrid	7k	BEL	3

*nvd.r.: Na dit verhaal vraagt het hele land zich natuurlijk af wat Robert Rehm dan wel allemaal uitspookt als hij komt logeren...* 碁

**Europa - Ander GP-nieuws.** Op het ogenblik dat de redactie zit te zweten aan dit nummer, vindt in Marseille het 41ste Europese Congres plaats. Dat betekent ook dat we dicht bij de ontknoping van het Europese Grand Prix circuit zitten. In de jaargang 96-97 besloeg de GP niet minder dan 23 toernooien, waarvan er enkele op zijn zachtst gezegd van tweede garnituur waren (niet ieder toernooi kan de 252 deelnemers van Parijs halen, maar een tiental is toch wat weinig).

In Belgo wordt vaak selektief bericht over de GP's, wat misschien verkeerde verwachtingen schept. Guo Juan mag dan al de GP van Brussel, Parijs en Amsterdam hebben gewonnen, toch staat zij niet aan de leiding in het voorlopige klassement. Met alle resultaten bekend, behalve die van het Europese Congres (die overigens dubbel meetellen), is de Rus Alexei Lazarev zo goed als zeker van de eindoverwinning. Dit is de tussenstand:

Alexei Lazarev	6D	RUS	101
Victor Bogdanov	6D	RUS	83
Vladimir Danek	5D	CZ	81
Guo Juan	7D	NL	66
Emil Nijhuis	5D	NL	42

Theoretisch kunnen Bogdanov en Danek nog winnen, maar dan moeten ze de overwinning behalen in Marseille, en mag Lazarev niet bij de eerste negen eindigen. Guo, die de twee vorige uitgaven won, wint zeker niet.

Waar halen de Oost-Europeanen dan wel

hun punten? Danek won bijvoorbeeld in Kopenhagen, aan het begin van het seizoen (september '96). Bogdanov zegevierde in Bratislava. En Lazarev won in de herfst het toernooi van Kharkov en in de lente die van Wenen, Bled, Milaan en Boedapest.

Helemaal definitief zijn deze tussenstanden nog niet, want een en ander wordt ook in het go voor de groene tafel beslecht. Tijdens de Hamburger Affensprung bijvoorbeeld voerden Vladimir Danek en Park Sang-Nam een onfris nummertje op. Tijdens hun partij in de tweede ronde protesteerde eerst Danek, omdat zijn klok diep in de partij een uur achter stond ten opzichte van die van Park, en hij dus misschien ten onrechte in byo-yomi speelde en Park niet (of zo iets). Hij speelde toch verder, won met 3,5 punten, maar nu protesteerde Park omdat hij misschien onterecht in byo-yomi had gespeeld. Uiteindelijk werd de partij als niet gespeeld verklaard en kregen beide spelers een half punt.

Ook na het toernooi van Goteborg tekende Danek protest aan bij de EGF: toen hij de Zweedse organisatoren opbelde om te vragen waar het toernooi gespeeld zou worden, bleek Matthew Macfadyen het tot zijn verbazing een week ervoor al gewonnen te hebben. Wat er ook van zij: volgende keer lees je op deze bladzijden hoe het allemaal afloopt. Vlak daarna kunnen we alweer een nieuw seizoen aansnijden, en een van de eerste toernooien op de Europese kalender is... Brussel 碁

碁

**Europa - kort.** \*\*\* Guo Juan is, met een foutloos parcours, Nederlands kampioen geworden. \*\*\* Dmitrii Bogatskii 5D uit de Oekraïne is in Bratislava Europees jeugdkampioen geworden. De junior-groep werd -al voor het derde jaar op rij- gewonnen door Antoine Fenech uit Frankrijk. \*\*\* Guo Juan heeft, met een foutloos parcours, de

achtste EGF Ing Cup gewonnen \*\*\* Tijdens de Hamburger Affensprung verliest Guo niet minder dan twee partijen, een van Zhao Pei en onmiddellijk daarna ook van Christoph Gerlach \*\*\* Diezelfde Gerlach wordt samen met Britta Trepczik Europees kampioen parengo; in de finale kloppen zij de Engelse tandem Macfadyen/Healey. \*\*\* 碁

# professioneel

**tien Dan** - Akiyama Kenji had voorspeld dat 1997 het jaar van Kato Masao zou worden. Kato rondt dit jaar de kaap van 50 jaar, en volgens Confucianistische principes is dat het jaar van de derde tienjarige 'big bang' in het leven. (Sla er pagina 24 maar op na voor een overzicht van Kato's exploitatie tien en twintig jaar geleden). Kato heeft de Judan (tiende Dan) veroverd op Yoda Norimoto.


**Cho** - Laat er geen twijfel over bestaan: 1997 is het jaar van Cho Chikun! Cho heeft uitdager Kato zonder meer verpletterd in de verdediging van zijn Honinbo-titel. Het werd 4-0, en drie van zijn overwinningen waren door opgave. Cho heeft de Honinbo nu negen keer op rij gewonnen, een evenaring van het record van Takagawa. In totaal won hij de titel al elf keer.

**Meijin** - Ondertussen staat men achter de schermen al weer te trappelen om Cho van de last der Meijin-titel te ontdoen. De uitdager wordt mogelijk Kobayashi Koichi. Hij beeindigde de liga met zes overwinningen en twee verliespartijen. O Rissei en Kataoka Satoshi staan echter met vijf tegen twee: wint een van hen zijn laatste partij, dan dwingt hij meteen een play-off tegen Kobayashi af.

**Fujitsu Cup** - Vorige keer berichtten we nog

vol enthousiasme over de internationale Fujitsu Cup. Ondertussen zijn de twee finalisten bekend. Geloof het of niet, maar het zijn twee Japanners! Kobayashi Koichi stuurde Zhou Heyang terug naar China, en O Rissei deed hetzelfde met Ma Xiaochun. Op 2 augustus spelen de heren in Tokyo om de titel.

**LG Cup World Baduk Championship** - Pas onlangs won Lee Chang-ho de eerste uitgave van dit wereldkampioenschap (niet verwonderlijk, gezien het overladen schema aan titelstrijden dat Lee moet afwerken). We zijn ondertussen aan de kwartfinales, en daar zitten vijf Koreanen bij. Maar de grootste stunt in dit kampioenschap werd in een voorronde door kersvers Europees professioneel Hans Pietsch uitgehaald. Hij wist 9 Dan Yoda Norimoto te verslaan. De ronde daarna verloor hij van Kobayashi Satoru. Geef toe, hij beweegt zich al in groot gezelschap.

**Yuki** - Yoda maakt een lastige tijd door. De Judan is hij al kwijt. Voor de Gosei strijdt hij deze dagen tegen Yuki Satoshi, een Kansai Kiin speler van 25 jaar. Yuki werd onlangs bevorderd tot 9 Dan, meteen de 99ste aktieve 9 Dan in Japan. Tussenstand bij het ter perse gaan: 2-1 voor Yoda. 

# CKlassement

La liste suivante prend en compte les classements des tournois de Cergy Pontoise, Louvain-la-Neuve, Utrecht et Hambourg.

Les clubs du Gand, Pantin et Liège ont rentré des résultats qui ont permis à leur joueurs d'évoluer.

Enfin les interclubs sont pris en compte ; ce qui concerne 58 joueurs.

Toutes les remarques sont les bienvenues (mais mettez-y la forme).

Bogaerts Jan	288	3 Dan	Schepers Stefan	-741	8 kyu
Wettach Alain	274	3 Dan	Hanon David	-742	8 kyu
Chen Qi	257	3 Dan	Leyssens Peter	-746	8 kyu
Dodinval Olivier	187	2 Dan	Platteborse Pascal	-750	8 kyu
Cumper Mark	161	2 Dan	Verstraeten Stefan	-768	8 kyu
Wettach Michel	137	2 Dan	Destree Thomas	-782	7 kyu
Sevenants Pierre	118	2 Dan	Simar Claude	-793	8 kyu
Huang Yong-Sen	114	2 Dan	Dehon Eric	-845	9 kyu
Wong Chi-Yiu	101	2 Dan	Braye Renaud	-851	9 kyu
Ginoux Marc	70	1 Dan	Van Herck Marcel	-853	8 kyu
Segers Frank	-9	1 Dan	Hermann Raphael	-879	9 kyu
Kuhn Frauke	-43	1 kyu	Laurent Alain	-905	9 kyu
Dusausoy Guy	-84	1 kyu	Robert Eric	-925	10 kyu
Burvenich Claude	-90	1 kyu	Unut Inal	-980	9 kyu
Kim Pierre	-108	1 kyu	Fabre Bernard	-1080	11 kyu
Belmans Guy	-123	2 kyu	Bachelart Bernard	-1104	12 kyu
Briessinck Margo	-175	1 kyu	El Aydam Mohamed	-1150	12 kyu
Hospel Ton	-192	2 kyu	De Staercke Philippe	-1190	12 kyu
Massar Marc	-246	3 kyu	Dohogne Yves	-1205	13 kyu
Vanroy Jean-Marie	-296	3 kyu	Meuter Roger	-1250	13 kyu
Maison Benoît	-302	4 kyu	Juliam Philippe	-1260	13 kyu
Georis Philippe	-329	3 kyu	Maillet Yolande	-1268	13 kyu
Wojcik Didier	-348	4 kyu	Meiresonne Henri	-1278	12 kyu
Levier Hubert	-350	4 kyu	Matkovic Ramirez J.-P.	-1279	13 kyu
Hendrichs Lucien	-370	4 kyu	De Maeyer Gert	-1307	14 kyu
Hennebert J.-D.	-391	4 kyu	Mogensens Omer	-1357	14 kyu
Robeys Koen	-422	4 kyu	Van Deun Patrick	-1371	14 kyu
Frank Bernard	-424	5 kyu	De Lyssnider Olivier	-1450	15 kyu
Dalla Giovanna Gianni	-430	4 kyu	De L'Ecluse Han	-1451	14 kyu
Dandois Nicolas	-460	5 kyu	Huysenstruyt Stefaan	-1620	16 kyu
Lambot Denis	-466	5 kyu	Marchand Lieven	-1626	17 kyu
Mouchette Alain	-468	5 kyu	Bair Marc	-1637	17 kyu
Smeyers Bart	-491	5 kyu	Cao Quoc Tai	-1650	17 kyu
Moutarde Denis	-522	5 kyu	De Sloover Etienne	-1650	17 kyu
Croisier Vincent	-535	6 kyu	Mallezie Dirk	-1654	17 kyu
De Villers Mourad	-544	6 kyu	Thieri Jean-Marc	-1678	17 kyu
Pohl Denis	-547	5 kyu	Slaedts Patrick	-1706	17 kyu
Huys Mario	-553	6 kyu	Mechelynck Antoine	-1735	17 kyu
Dedobbeleer Bruno	-554	6 kyu	Nowak Patrice	-1750	18 kyu
Ghislain Michel	-561	6 kyu	Celis Marc	-1770	18 kyu
Verhofstadt Dieter	-562	6 kyu	Willems Paul	-2150	22 kyu
Otmer Thomas	-594	6 kyu	Falisse Jean-Marie	-2350	24 kyu
Van Dixhoorn Bert	-622	6 kyu	Detournay J.-M.	-2450	25 kyu
Tavernier Karel	-634	7 kyu	Jaumotte Didier	-2450	25 kyu
Tasia Thierry	-648	7 kyu	Pacucci Dominique	-2450	25 kyu
Meyers Alex	-655	7 kyu	Scalbert Olivier	-2450	25 kyu
De Doncker Ingrid	-703	7 kyu	Scholz Angelica	-2450	25 kyu
Aerts Yves	-730	8 kyu	Vandervennet Yves	-2450	25 kyu
Aron Frédéric	-739	7 kyu			

# Interview met Jan Bogaerts

*Op een rustige zondagavond was Belgo te gast in de knusse stulp van Jan Bogaerts. Die is, behalve voorzitter van de federatie, ook sedert enkele maanden Belgisch kampioen Go. In die hoedanigheid hadden we met hem een fijn gesprek, dat we nu aan jullie voorschotelen.*

**Belgo:** Je hebt op korte tijd een paar toernooien gewonnen, en enkele sterke prestaties neergezet. Winst in Leuven en Luik, tweede in Eindhoven, Belgisch kampioen ... Heb je daar een verklaring voor?

**Jan:** Niet echt. Je moet natuurlijk een toernooi treffen dat je potentieel kan winnen. Ik heb niet de indruk dat er objectief iets veranderd is tegenover vroeger. Waarschijnlijk zal ik enkele dingen weer iets beter begrijpen, maar ik heb er niet speciaal méér voor gedaan. In het Belgisch kampioenschap heb ik wel een verschil gemerkt ten opzichte van de vorige jaren. Toen was Alain de enige die partijen, die hij normaal gezien moest winnen, ook vrij snel won. Ik won ze ook wel, maar altijd na heel veel moeite, net als de meeste andere spelers. Dit jaar heb ik voor het eerst enkele wedstrijden vlot kunnen winnen. Op een gegeven moment heb je over een aantal spelsituaties al meerdere keren nagedacht, en gecumuleerd over zoveel partijen, begin je je er een idee over te vormen. De vrijgekomen tijd kan je dan gebruiken voor het verder uitdiepen van je strategie. Dat is misschien een verklaring, maar ik was me er niet van bewust dat ik nu plots zoveel beter aan het spelen zou zijn.

**Belgo:** Iedereen heeft zo zijn doel. Waar streef jij naar? Wat is je objectief?

**Jan:** Ik streef niet naar een bepaalde ranking. Dat houdt me eigenlijk niet bezig. Ik wil

eerder het gevoel hebben dat ik het potentieel dat ik in mij voel zitten, kan waarmaken. Maar ik weet niet hoe ver dat potentieel precies reikt. Momenteel is mijn objectief dus om 4 Dan te worden, niet voor het cijfertje, maar omdat ik wil weten en kunnen wat een 4 Dan weet en kan. Nu, gesteld dat ik dat bereik, dan zal ik, mezelf kennende, wel snel een nieuw objectief hebben. (lacht) Ik had vroeger nooit gedacht dat ik zover zou geraken. 't Is echt met vreemde bokkesprongen vooruit gegaan.

Zoals iedereen ben ik natuurlijk begonnen in de hogere kyu-rankings. Na een paar maanden was ik iets van een 11 à 12 kyu en dan ben ik vrij snel 8 kyu geworden. Na verloop van tijd werd ik 3 kyu, en toen bleef ik wat hangen. Ik ben zelfs een jaar gestopt met spelen, tot Ingrid het wou leren. We zijn samen herbegonnen, en dat sabbatjaar had me blijkbaar deugd gedaan, want binnen de kortste keren klom ik naar 1 kyu, 1 Dan ... Alles bij elkaar heeft het toch wel een paar jaar in beslag genomen eer ik zover kwam. Ik behoor dus zeker niet tot die wondertalenten die op korte tijd 3 Dan worden. Die bestaan wel hoor, maar ik denk dat elke sterke speler je zal vertellen dat hij er is geraakt door er heel veel tijd in te stoppen, en hard te werken...

**Belgo:** Iedereen heeft sterke en zwakke punten, ook een 3 Dan. Bespreek eens die van jou?

**Jan:** Mijn sterk punt was in het begin vooral om een lokale situatie snel uit te rekenen. Dat bracht me, toen ik nog 8 kyu was, tot in de finale van het blitz-toernooi in Brussel: een negen stenen handicap-partij tegen Robert Rehm. Eigenlijk kon dat niet, want ik speelde toen helemaal nog niet goed. Mijn go-strategisch inzicht leek nog nergens op. Maar de aard van het rekenwerk verandert. Het soort varianten dat ik vroeger

uitrekende, is nu niet meer aan de orde. De varianten die ik nu uitreken, hebben geen netjes afgebakende uitkomst. Je moet niet alleen kijken of je die twee stenen kan vangen, maar je moet je ook afvragen of je daar iets mee bent. Die strategische evaluatie komt nog bovenop het rekenwerk. Op een gegeven moment merk je dat je zwakke punten die zijn waarvan je altijd dacht dat het je sterke punten waren. Je hebt ze immers niet bijgehouden, terwijl je wél aan je zwakke punten hebt gewerkt. Zo verlies je een partij door fouten te maken tegen dat spelonderdeel dat je als je sterke punt beschouwde. Erg pijnlijk, maar dan moet je daar aan gaan werken.

**Belgo:** Je zegt zelf soms dat je niet zo graag moyo-partijen speelt ...

**Jan:** Als die moyo er alleen ligt langs mijn kant, heb ik er niks op tegen (hilariteit). Ik voel dat spel minder goed aan. Ik hoop nu maar dat ik mijn kroonjuwelen niet te grabbel gooi, maar de Belgische sterke spelers zullen het er wel over eens zijn dat ik een territoriaal gericht speler ben. Ik kom nog het best tot mijn recht in verwarde stellingen, waarin veel verschillende groepjes betrokken zijn. In principe mag dat niet: de beste speler is diegene die alle spelvormen beheerst. Die heeft er dan waarschijnlijk ook het meeste voor gewerkt.

Op toernooien streven spelers vaak naar het soort partij dat hen ligt en de tegenstander niet. Dat kan je enkel met spelers die je goed kent, of wiens partijen je al vaak hebt bekeken. In de club doe ik net het omgekeerde. Om me te oefenen zoek ik het spel op dat de tegenstander goed ligt. Dat klinkt misschien idealistisch, maar ik probeer het echt (lacht). Dergelijke evenwichts-oefeningen vind je vooral terug bij spelers die zich bewust zijn van de tegenstander, want je hebt er ook die tegen het bord spelen, en alleen de stelling op zich beschouwen. Voor mij maakt echter de interactie tussen beide spelers een wezenlijk onderdeel uit van het spel.

**Belgo:** Merk je een verschil tussen de Belgische spelers en die in het buitenland in hun manier van spelen? Kan je spreken van een Belgische stijl?

**Jan:** In het Belgisch kampioenschap zie je relatief veel langgerekte partijen. Wij spelen door de band nogal voorzichtig. Echte go-partijen eindigen in het buitenland vaker met opgave. Voor de rest kan je niet echt spreken van een algemene stijl, denk ik. Je hebt territoriale spelers, er zijn er die de moyo-stijl spelen, je hebt de vechtersbazen ...

**Belgo:** Je merkt niet dat er plots veel spelers streven naar een grote centrale moyo, onder invloed van de populariteit van Takemyia?

**Jan:** Ik denk niet dat men uit respect voor één of andere topspeler er een bepaalde stijl gaat op na houden of hetzelfde soort fuseki gaat spelen... De echte Takemyia - stijl kan trouwens toch maar één speler ter wereld aan, en dat is uiteraard Takemyia zelf. Zo onnavolgbaar en vol met tactisch vernuft: niemand kan zich daar aan wagen. Je kan je wel onbewust laten beïnvloeden door een speler wiens speelstijl je bevalt. Zoals een Cho bijvoorbeeld, die overal punten maakt en een beetje uitdaagt: "Je kan me toch niet pakken". Cho is inderdaad zo wat mijn favoriete speler, maar dat had je wellicht al gemerkt. Bijna al mijn opgaven komen uit partijen van Cho. Het doet me dan ook veel plezier dat hij het opnieuw zo goed doet in de grote toernooien.

**Belgo:** Als je een partij bespreekt van zwakkere spelers, bekritiseer je soms een bepaalde sequentie met de woorden: "Ja, maar dat is geen go meer." Wat is go dan wel?

**Jan:** (herkent zichzelf) Tja, wanneer zeg ik dat iets geen go is ... Wel, ik zeg dat als ik merk dat die zetten zijn gespeeld met een ingesteldheid die een goede speler nooit zal hebben. Een ingesteldheid ook die ik mezelf verbied, omdat ik weet dat ik er op die

manier nooit kom. Een voorbeeld: zwakke spelers zijn dikwijls extreem tevreden dat hun groep nu leeft. Als dat het enige was wat er in zat voor die groep, dan is dat inderdaad iets om extreem tevreden over te zijn. Het kan zelfs beslissend zijn voor de partij. Maar iemand die rap een tweede oog maakt, omdat hij dan toch al zeker is dat hij leeft, hoewel hij daarmee twintig punten achter komt te staan, met de bedoeling om na de partij te kunnen zeggen: ik heb toch al mijn groepen levend kunnen houden, zo iemand speelt geen go meer. Je hoort professionals wel eens herinneringen ophalen aan hun insei-tijd, dat ze onder hun voeten kregen als ze de wedstrijd wonnen met de slechte ingesteldheid. Pas op: het werkt ook in de andere richting. Als er een zet is die je met zekerheid doet winnen met vier punten, en een die waarschijnlijk een groep dood maakt, maar ook riskeert de partij te verliezen, dan moet je die spelen die wint met vier punten. Dat is de go-zet. Het spel ontleent zijn waarde aan de norm die het stelt, en dat is: winnen.

**Belgo: De harmonieschool, die eerder de mooie partij nastreeft, is dan aan jou niet besteed?**

**Jan:** De mooiste partijen, waar je achteraf met het meeste plezier op terugkijkt, zijn die partijen waar beide spelers fanatiek wilden winnen, en waar door hun beider speelsterkte harmonieuze stellingen ontstaan. Dat is ook een van de verdiensten van de grote profcompetities. Door zo'n enorme geldprijzen toe te kennen, spelen beiden heel gedreven naar de winst, en zo ontstaan de beroemdste wedstrijden. Maar je moet kunnen accepteren dat niet alle partijen zo zijn. Je moet ook durven spelen naar de winst, ook al wordt het daardoor een lelijke partij. Voor mij vormt dat geen argument. Word je genoodzaakt de zaken wat in verwarring te brengen, dan moet dat maar. Een knokpartij kan ook erg leuk zijn.

**Belgo:** (knikt heftig ja)

**Jan:** Onlangs heb ik nog iemand twee groepen dood gemaakt met twee lege driehoeken na elkaar. Het was de enige manier. Paradoxaal, maar het onconventionele heeft ook zijn aantrekkingskracht.

**Belgo: Heb je veel last van druk, als je een toernooi speelt?**

**Jan:** Ik probeer het mezelf daarin niet te moeilijk te maken. Ik ga van toernooi naar toernooi, en op het ogenblik dat ik merk dat ik ga winnen zeg ik "Hé, hé, ik ga winnen". Ik moet mezelf daar een beetje mee foppen, anders kom ik onder grote druk te staan en ga ik minder goed spelen. De manier waarop je met druk omspringt, hangt af van je persoonlijkheid. Op dit niveau speelt dat wel, maar minder in go dan in sommige andere sporten. Je moet alleen niet op je lauweren gaan rusten op het moment dat je in een gewonnen stelling staat. Je wordt juist een goede speler door vervuld te geraken van de wetenschap dat je op de nagel moet blijven kloppen. 't Is een kwestie van mentaliteit: je moet druk blijven zetten op de tegenstander. Vergelijk het met een marathon. Ik stel me voor dat iemand die honderd meter voorsprong neemt op vijf kilometer van het einde, bij zichzelf denkt: "Als ik nu lekker in mijn ritme blijf dan win ik deze koers". Hij moet natuurlijk wel blijven lopen. Hij moet zich niet laten terugzakken en zeggen: "Gezien? Ik had honderd meter voorsprong." Dan is hij het kwijt.

Je mag niet conservatief gaan denken en de voorsprong proberen te bewaren door voorzichtig te gaan spelen. Je moet ook goed weten waar je voorsprong precies ligt. Soms bestaat je voorsprong uit een technisch voordeel van enkele punten, maar andere keren heeft de tegenstander drie zwakke groepen op het bord en moet er gewoon eentje dood.

Zo ook in het eindspel. Je tegenstander permitteert zich om te zeggen: ik ga grote punten pakken." Punten, hé, niet pinten (grinnikt). Dan is het aan jou om aan te tonen dat je sente wel degelijk sente was en dat zijn groep er nu aan moet. Als de ander zijn

achterstand ophaalt in ruil voor wat jij dacht dat sente zetten waren, dan ben je die voorsprong kwijt.

Go is eigenlijk een spelvariant van "chicken", een benaming die men gaf aan het nucleair opbod. Wie geeft het eerste toe? Dat maakt het ook tot een sport. Die wedijver heb je nodig, anders ben je samen een schilderijtje aan het maken. Mooi hoor, maar dat is geen sport meer. Zoals die loopwedstrijden die ze nu overal organiseren. Je weet al op voorhand wie er gaat winnen, je weet alleen niet of hij het record gaat breken. Daar heb ik niks aan. Dat zijn happenings waar ieder kan aan meedoen door in de handen te klappen. Lekker interactief. Dan zie ik nog liever een kernmiskoers waar ze tenminste allemaal meedoen voor de winst.

**Belgo: Ik heb nog een vraagje voor jou als voorzitter. Kijkt men het buitenland nu anders aan tegen België als go-land, sinds we zo goed presteren?**

**Jan:** Ik hoop het. Het is belangrijk voor België dat er goede spelers rondlopen die de kar trekken. In dat opzicht is het een belangrijke actie geweest om de niveaus voor de Danspelers open te breken. Dat heeft een aantal mensen zeker weer motivatie gegeven. Vroeger was het moeilijker om een promotie te bemachtigen. Niet dat het anders niet zou zijn gebeurd, maar ik merk toch een groter elan. Ik heb er niet zo goed zicht op wélk belang de sterkere spelers nu precies hebben voor de rest.

**Belgo: Dat kunnen wij je wel vertellen. De aanwezigheid van de Dans geeft ons de mogelijkheid om vragen te stellen. Ik vind het heel prettig dat jij er altijd bent in de Greenwich om commentaar te leveren. Ook als ik daar misschien niet om heb gevraagd ... (gelach). Helaas zijn er zo niet veel. Misschien is het voor de betere spelers interessanter op internet, waar ze veel spelers van hun niveau aantreffen, dan op de club waar ze handicappartijen moeten spelen?**

Tja, je kan alleen maar hopen dat die mensen dat een beetje doen. Zelf geef ik de voorkeur aan een partij in levende lijve. Ik heb niet het gevoel dat ik iets kan leren van iemand met wie ik zo van op afstand moet communiceren. Ik leer veel meer van becommentarieerde profpartijen, en die halen meteen een veel hoger niveau dan wat ik terugvind op internet. Bovendien kan ik die thuis rustig naspelen, zonder dat storende scherm. Voor de rest leer ik het meest door te spelen tegen sterke spelers en door hun reactie te voelen. Ik denk niet dat ik iemand die aan de andere kant van een telefoonlijn zit, zal kunnen aanvoelen wanneer die zijn zet intikt. Als ik tegen Guo speel, let ik op de momenten dat ze opluchting toont en de momenten dat ze gespannen blijft. Dààr leer ik bij. Op een gegeven ogenblik merk ik bijvoorbeeld dat Guo haar aandacht volledig verliest. Dan kan ik nog wel voortdoen om links en rechts wat technische kwesties te leren, maar je weet dat het te laat is. Mijn leerprocessen zijn nogal interactief op dat vlak. Ik heb het nodig om de emoties aan te voelen. Misschien betekent dat wel dat ik niet correct speel. Maar voor mij berust het hele spel op die interactie. Elke variant ontleent toch zijn bestaan aan het feit dat ik iets wil en mijn tegenstander ook? Je kan de aanwezigheid van die ander toch op geen enkele manier ontkennen? Je kan daar op een theoretische manier rekening mee houden, door hem in gedachten de beste zet te laten spelen, maar ook op een erg concrete manier, door te peilen naar zijn gemoedsgesteldheid. Ik zou nu niet willen dat wat ik nu vertel in verband wordt gebracht met die laatste partij in het B.K. tegen Alain. Dat was iets helemaal anders. Ik had in gedachten de partij al opgegeven. Alain moet dat gevoeld hebben en daaruit verkeerdelijk hebben geconcludeerd dat ook op het bord alle gevaar geweken was. Toen hij die fameuze zet speelde zat ik er zelf een beetje verbouwereerd bij. Dat is het dan, dacht ik. Ik wist gewoon onmiddellijk dat dat mijn kans was. Op dergelijke dramatische momenten speel je geen spelletje meer, daar

wordt het een sport.

**Begrijp me niet verkeerd.** Ik zal nooit psychologische truiks gaan uithalen met als doel de tegenstander uit zijn evenwicht te brengen. Eens van mijn koffie slurpen want dat heeft hij niet graag, van die dingen ... Ik zal eerder op een puur speltechnische manier gebruik maken van iemands reacties. Ik probeer ook nooit iemand te foppen, tenminste niet in een ernstige partij. Trick plays speel ik niet. Als het resultaat van een zet bij optimaal tegenspel beter is voor de ander dan voor mij, dan zal ik het niet doen. Nooit. Handicappartijen kan je natuurlijk niet op dezelfde manier benaderen. Als ik met de totale ingesteldheid aan zo'n negen stenen partij begin, en ik ga er van uit dat ik mijn beste spel speel en ik ben volledig opgeladen en ik zie de beginstelling, dan geef ik op.

**Belgo: Je geeft elke Belgo enkele opgaven aan de lezer, die komen uit profpartijen. Pluis je die zelf helemaal uit?**

Jan: Ja. Ik speel die partijen na en als ik iets niet begrijp dan denk ik daar eens flink over na. Als het lang duurt en ik kan het toch vinden, dan maak ik er een opgave van. Dat is mijn systeem (lacht).

**Belgo: Hoe lang doe je zo over het naspelen van een partij?**

Jan: Ik doe dat in verschillende stappen. De eerste keer speel ik ze na in een tiental minuten, gewoon om eens te kijken. Elke partij speel ik toch wel vier à vijf keer opnieuw. Van sommige partijen begrijp ik helemaal niets. Die komen dan ook regelmatig terug, soms met tussenperiodes van maanden of jaren. Dan speel ik ze weer na en kijk ik of ik er al wat meer van begrijp. Momenteel gaat mijn interesse vooral uit naar de Koreaanse speelwijze, omdat de Koreanen de jongste jaren toch op de voorgrond treden in de internationale wedstrijden. Tot nu toe heb ik altijd partijen bekeken van Japanse spelers. Ik denk dat je misschien een completere stijl krijgt door ook

naar de Koreanen en de Chinezen te kijken.

**Belgo: Als je iets niet begrijpt, dan stel ik me zo voor dat het in het fuseki zit. Het eindspel begrijp je eerder wel, of niet?**

Jan: Niet altijd. Het late eindspel vormt niet zo'n groot probleem. Maar het eindspel begint vroeger dan ... men denkt (lacht). Je kan daar niet echt een zetnummer op kleven. Dat hangt van stelling tot stelling af. Voor mij begint het eindspel als beide spelers min of meer zeker zijn dat al hun grote groepen leven. Wat niet wegneemt dat er nog een groep kan doodgaan in de loop van een eindspel. Een van beide maakt een beoordelingsfout, of allebei... Ik herinner me een wedstrijd tegen Frank Segers op het rapid-toernooi in Antwerpen. We zaten al aan de zetten voor de kleine puntjes, en plots zie ik in de hoek een groep liggen van hem, die nog één zet nodig heeft om te leven. Ik kon mijn ogen niet geloven. Dat gebeurt natuurlijk in zo'n blitz-partij. Je hebt het al uitgerekend en om een of andere reden besluit je dat die stelling lokaal afgesloten is. Het is dan niet economisch om er nog aandacht aan te besteden. Was er tussentijds dan wél iets veranderd, of had ik een fout gemaakt? Ik zou het niet weten.

**Belgo: Wij stonden naar die partij te kijken en begrepen er niets van. Na een tijdje hadden we zoiets van: "Hm, die betere spelers, je moet dat toch met een korrel zout nemen." We hadden het echt moeilijk om onze verwondering te verbergen, want we weten uit ervaring hoe vervelend het is als iemand staat te fluisteren en te wijzen naar de partij. Dat betekent dat er iets aan de hand is en eigenlijk verklap je daarmee al te veel.**


Jan: Wel, ik merk daar zelf niets van. Ik ben zo geconcentreerd bezig met mijn partij dat ik compleet vergeet wat er rond mij gebeurt. Het komt voor dat ik bij het einde van een partij rondkijk en plots merk dat er vijftien man staat te kijken. Mij kan het dus niet schelen of er iemand over de stelling staat

te discussiëren. Maar in principe kan het niet, zeker niet in toernooien. In clubverband durf ik ook wel commentaar geven terwijl de partij nog volop aan de gang is, maar eigenlijk zou ik dat zelfs niet mogen doen.

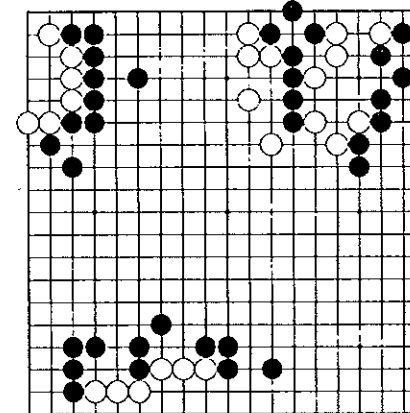
**Belgo: Door je overwinning kan je straks naar het wereldkampioenschap voor amateurs in Japan. Dat heeft plaats in mei volgend jaar. Stel je jezelf een doel?**

Jan: Tja, Alain had vorig jaar vijf op acht. Dit jaar haalde Olivier drie. Ik mik niet speciaal op een score. Ik zie wel wat er uit de bus valt. Ik stel me in elk geval niets buitenmate fantastisch voor van dat kampioenschap. Het zal vooral stresserend zijn, denk ik. Flink wat verplichtingen links en rechts, fotootjes laten nemen en wat weet ik al niet. Ik heb al vakantie gevraagd op het werk, en ze zullen mij die wel moeten geven. (lacht)

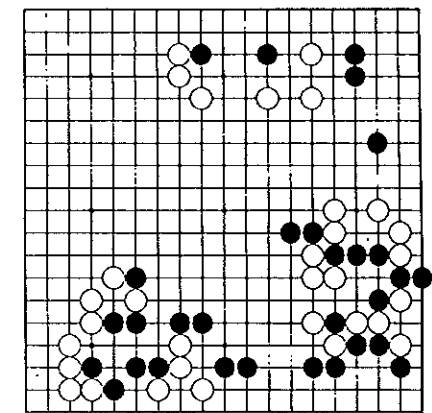
**Belgo: Dan wensen we je daar veel succes.**

*Aan het einde van dit interview legde de redactie bij wijze van proef enkele "gemengde opgaven" voor aan Jan. De stellingen kwamen uit een Japans boek dat we hadden gekregen van een van de Japanse reisgenoten uit Kanazawa tijdens hun bezoek aan Gent. We hielden het simpel: Jan diende enkel de eerste zet juist te hebben. De redactie achtte zich immers niet bevoegd te argumenteren waarom de hoofdvariant nu precies die was die in het boek stond. Dankzij Jan kwamen we er echter altijd wel uit. In acht van de tien opgaven haalde Jan de juiste zet eruit, en geloof ons, het zag er allesbehalve eenvoudig uit. De twee missers schrijven we met plezier op het conto van de lekkere rode wijn. Hieronder kan je testen of je het er even goed van af brengt als de Belgisch kampioen. Er staat telkens bij wie aan zet is, en wat je moet bereiken. In de volgende editie krijg je de juiste oplossing.* 

## De Eerste Zet



Opgave 1 - linksboven: Zwart doodt de hoek  
Opgave 2 - rechtsboven: Zwart verbindt  
Opgave 3 - onderaan: Zwart doodt

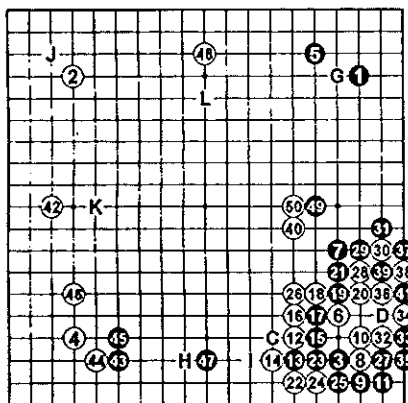


Opgave 4 - boven: Zwart verbindt  
Opgave 5 - linksonder: Wit verbindt  
Opgave 6 - rechtsonder: Zwart verbindt  
(vervolg op p. 18)



# Kyu Game

As we mentioned in the last edition of *Belgo*, we want to publish more games by kyu players. This is the first game of what we hope will be a long series. White was Dieter 6kyu, while the Black stones were held by Karel 7kyu. The game was played on a sunny day in Karel's garden. For the next *Belgo* we are looking for a 12-15 kyu game, that will be commented by players from various strengths. (We are especially encouraging non-Ghent players to send in a game now!) Meanwhile, enjoy these extensive comments by Andreas Fecke, a German 3 dan. His comments were in English, and we didn't translate them...



Dia. 1: 1-50

White 8: Not possible with this pincer.

Black 11: Better at 24.

Karel: I wanted to keep up the pressure on White. Black 11 robs White from local eye space. If I do not play 24 or something, Black 11, White under 9, possibly Black under 11 and Black is more or less stabilized (in gote). Why is 24 so important?

Please look at the variations in Figure 1. After this sequence White is still insecure and

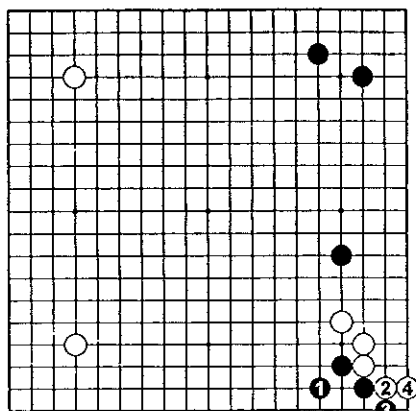


Figure 1

without proper eyeshape. So, Black 7 puts pressure on White.

White 12: Normally, White extends around 29, but 7 prevents this. For this reason, White can't attach at 3-3 after the pincer. But after the last black move White can play as in Figure 2: although white lacks eye space in the corner, his group is thick and stable, and the marked black stone is more or less useless and would be better played at A or B.

White 14: Starts some heavy fighting. C is more secure.

Dieter: OK. I thought 11 to be a mistake by black, and I was looking for a way to punish

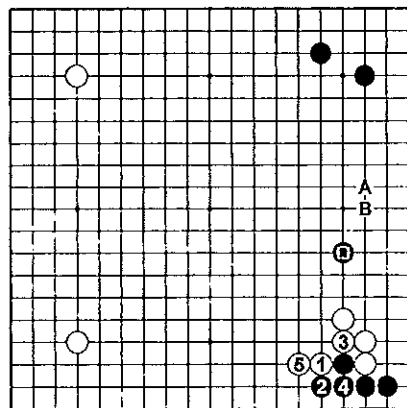


Figure 2

him. The whole thing backfired, however.

White 24: Better omitted. This is no important point for Black, so a white move there isn't interesting, too. Moreover, White loses a perfect ko threat for the ko later on!

Black 27: The corner shape is strong, so Black can start from the outside, at D or 28.

Karel: Yes, yes indeed. But I was so fearful for the corner.

Black 33: As said before, the corner is strong. If Black plays the variation in Figure 3, he gets a multistep-ko. More important, Black's outside is very strong. If he loses the ko in the game, his right side would be ruined.

White 36: Very good! After his bad start, White plays strong moves

Black 37: Better at 38.

White 40: To fight this ko, white has to play a more severe threat like G.

Dieter: I agree, but as a matter of fact I decided to forget about the disastrous corner sequence, and make the best of my influence towards the left.

Dieter: In my opinion 43 is an approach from the wrong side. In spite of the aji around 14, I was happy to answer with 44 and 46. This

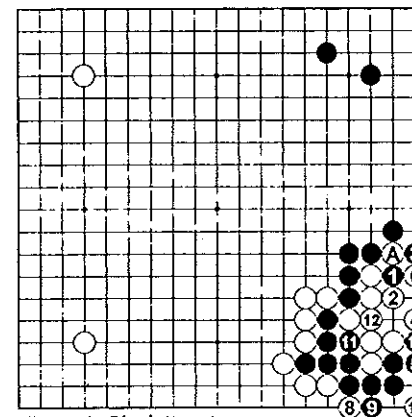


Figure 3: Black 7 at A

belgo 47 - 7/97

viewpoint needs to be confirmed, though.

Black 47: The white group at the right is strong, so normally Black should play H. But since there is a good continuation at I, black's move may be justified, too.

Black 49: Not interesting. This move doesn't surround the right-side territory properly and has no effect on the white framework. J is a better try.

Karel: But but but! I broke my head over how to reduce or invade the white moyo, and thought I made subtle calculations!

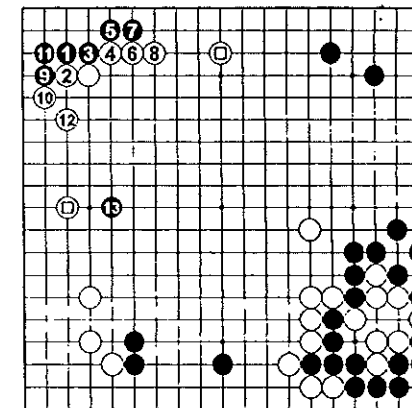


Figure 4

I did not want to play J, because I indeed destroy a lot, but the resulting white wall would make the rest immensely strong. I thought, first reduce from outside, and play K later. Is this not correct for such immensely large moyo's? Now 49. The idea was: 49 does strengthen black moyo greatly. If White does not react, I have one more inroad in the white moyo to support an invasion. If White does react, I still have sente. Not ok? Basically, your right side is very strong, so it is not interesting to add another stone there. White answers on the outside, and while you add stones where you are strong, White gets stones in a place that was wide open. Since you are so strong, it is also not interesting for white to play on the right side, since he may end with a weak group under

attack. The best he can do is to play at 49 himself. J is a very good move in double wing extensions like these. White has to block on one side, Black will extend to the other and one of the marked stones will lose its value. Normally, you can live in the corner in sente, so after that a reducing move at 13 will be perfect, as the variation shows.

**White 52:** Better at A.

**White 54:** This makes the white stones overconcentrated. If White wants to play here, he should omit 52: after 52, a move like 64 feels right.

**Black 55:** An interesting point!

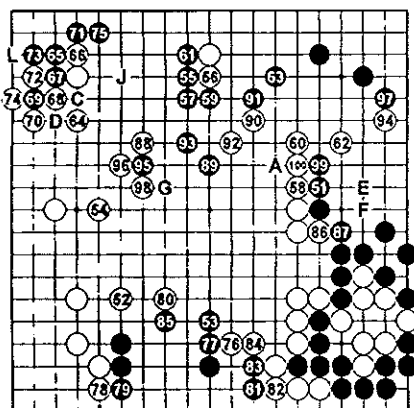
*Karel: I was very proud!*

**White 58:** White must continue at the upper side. If Black gets strong here, White's whole framework on the left will be affected.

**Black 59:** Very strong.

**Black 67:** See Figure 5. After the continuation in the game, 68 protects the cutting points at C and D, so White can seal in Black completely in sente. Therefore the variation in Figure 5 might be better: if White now completes his outside wall, he will end in gote.

**White 72:** Better the normal moves from the



Dia. 2: 51-100

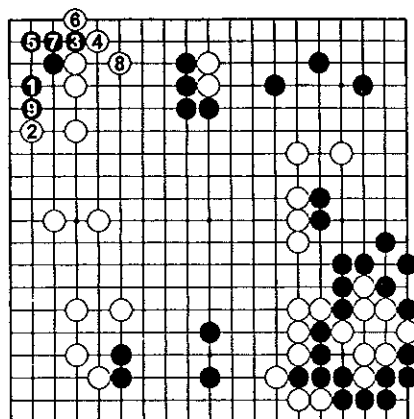


Figure 5

variation in Figure 6: Black has to live in gote.

**White 76:** To attack this group, White must destroy the room for eyes, maybe with the moves in the variation in Figure 7.

**Black 87:** Now White has a good move at E. Better shape for Black is F.

*Karel: I know it is bad shape. But after a move at F, White can continue with 87 or above, and shape is ruined anyhow. No? F has better endgame potential on the right.*

**Black 95:** "There is no territory in the center". From here on both Black and White play many moves in the center, most of them

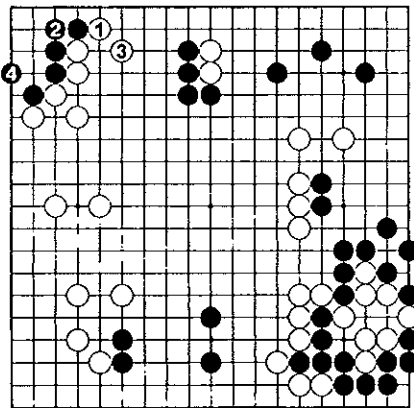


Figure 6

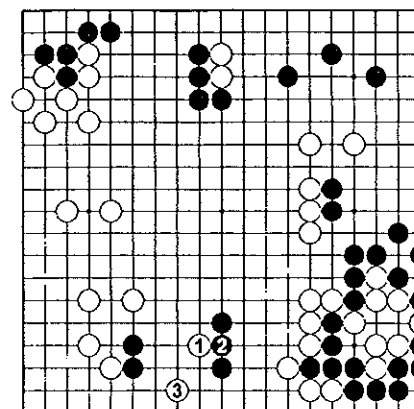


Figure 7

nearly worthless. If you play a white stone at, say, G, you will notice that it only surrounds about five points of territory. Any of the moves 97, I, J, 99 or L are bigger.

*Karel: Yes, very bad move. I saw it when the stone lay there, useless, and decided to abandon it.*

**White 98:** Compare this move with the last black one!

**Black 105:** Very bad. Once black starts this cutting sequence, he has to continue with 106, saving his cutting stone. Otherwise he has made White strong at the outside and gains nothing in compensation.

**Black 107:** Maybe better at 110, which leads to a ko.

**White 108-110:** Very good tesuji by white!

**Black 113:** "There is no territory...."

**Black 119:** No danger in playing C.

**White 120:** "THERE IS NO TERRITORY.....!!!!!! two points in gote!

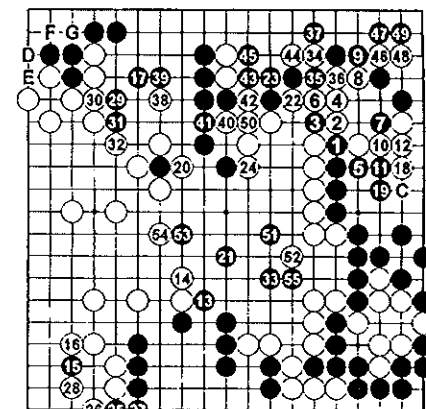
**Black 121:** "....."  
*Karel: OK, I see that your moves are bigger. I should have played 25 first, it is sente anyhow. But still, I have to do something to*

avoid that White makes territory in the center. If I do not play 113 and 121, White at say two spaces right of 113 does make territory, and so does White at 89.

It is so hard to make territory in the center because it is open in many directions. If White plays at the top, Black will answer at the bottom and vice versa. Moves in the center are normally much smaller than they look! I try to explain this at move 133.

**Black 125:** Good. Black has occupied big endgame points, while White has played small moves.

**Black 133:** Black can't cut at the left, so D is much bigger. Black has six points of territory in the corner and will be able to destroy a White point with E in sente later on. If you compare this with White F, Black G,



Dia. 3: 101-155

White D, you find that a move here is worth seven points in gote. If White plays a move in the center like in the variation in Figure 8, Black can reduce the white territory to three points with moves from every direction. Therefore a move two spaces under 124 may have been better, but even than White can get only three or four points more compared with a black move there. Please try to confirm this!

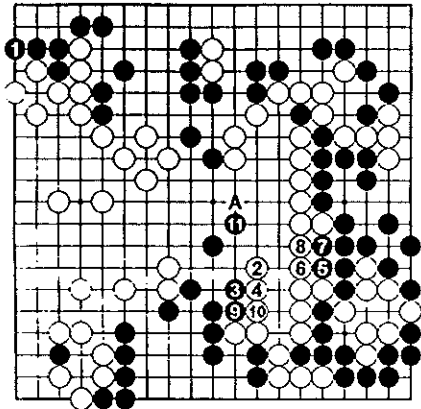


Figure 8

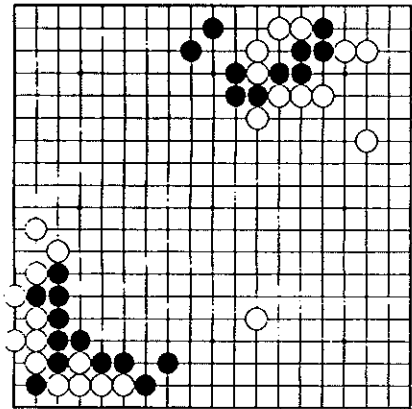
White 134: an interesting try.

Summary: In this game Dieter shows that he is a very strong fighter but he misses the big strategic points too often. Karel plays a balanced game but sometimes lacks confidence in his own moves. At the end, his superior endgame wins him the game.

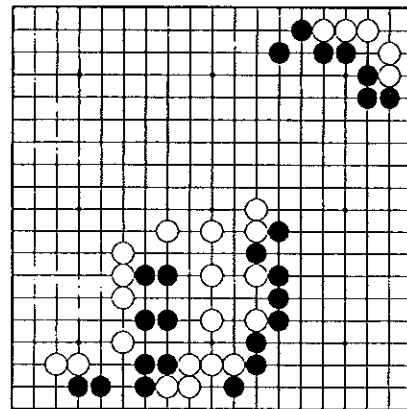
[Rest of game not recorded. Eventually Black wins by 26.5 points]



## Vervolg De Eerste Zet



Opgave 7 - rechtsboven: Zwart verbindt  
Opgave 8 - linksonder: Zwart pakt de hoek



Opgave 9 - rechtsboven: Zwart pakt de hoek  
Opgave 10 - onder: Zwart verbindt

# Gemengde Opgaven

Opgave 14 \*\*\*\*\* - Japan-China Meijin  
Playoff, 18-12-'92

Deze is erg moeilijk. Het is echter tevens een hele mooie combinatie en ik kan de verleiding niet weerstaan.

Wit: Ma Xiaochun (China)  
Zwart: Kobayashi Koichi (Japan)

Alles draait om de groepen die uit de rechterkant naar het centrum toe lopen. De zwarte partijopzet draait rond het opjagen van de witte groepen. Wit heeft rechtsonder een combinatie die het evenwicht in zijn voordeel verstoort. Hierbij maakt hij indirect gebruik van de zwarte groep rechts.

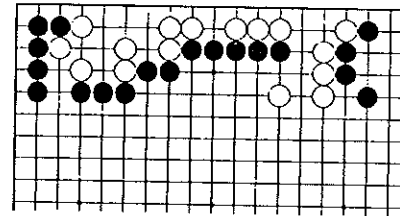
Na rondvraag bij enkele lezers, bleek de moeilijkheidsgraad hoog te liggen. Er is gesuggereerd telkens een "makkelijke" en een moeilijke opgave te stellen. We zullen vanaf nu ook proberen een moeilijkheidsgraad te geven, gaande van \*=makkelijk tot \*\*\*\*\*=zeer moeilijk.

Laat me toch herhalen dat alle opgaven een zekere inspanning vereisen. Een of twee minuten kijken zal doorgaans niet volstaan.

Nieuwe opgaven

Opgave 13 \*\* - Finale ING-Cup, partij 2,  
Xiam (China) 6-10-'96.

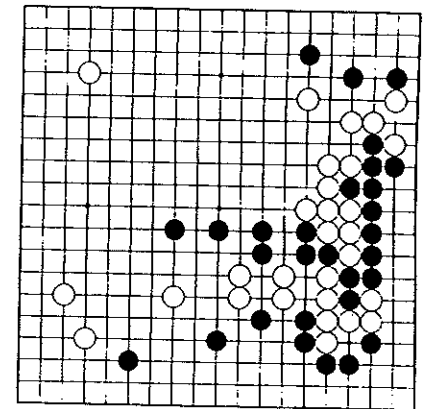
Wit: Yoo Chang-Hyuk (Korea)  
Zwart: Yoda Norimoto (Japan)



Opgave 13

We kijken niet alleen naar de Japanners. Yoo (Koreaan) won vorig jaar de derde ING-Cup. Yoda won de eerste partij. In de tweede kon Yoo met taai spel de stand gelijk trekken. Wit is aan zet.

1. Hoe dreigt Zwart door de witte stelling te knippen?
2. Welke is de beste zet van Wit om dit te verhinderen?

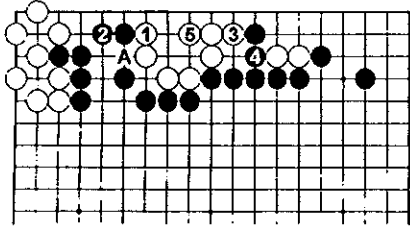


Opgave 14

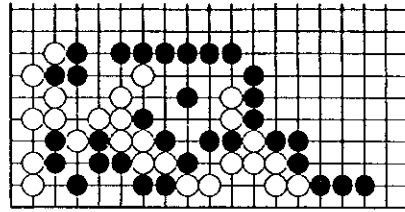
## Oplossingen opgave 11 en 12

*Oplossing 11-1:* Als Wit de gewone zetten doet, leeft hij. Als Zwart 2 op 3 speelt, is Wit 2 de goede zet: Wit verbindt als in *Oplossing 11-2*. Na Wit A, Zwart 2, is Wit dood!

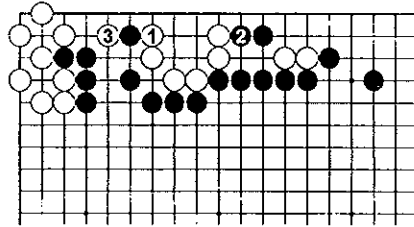
In *Opgave 12* is een fout geslopen. We drukken ze dus terug af, deze keer correct. De opgave blijft: 'Hoe staat het?'. Zwart aan zet.\*\*\*



*Oplossing 11-1*



*Opgave 12*

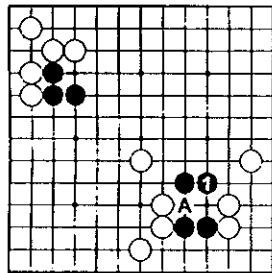


*Oplossing 11-2*

# Vorm Janssen vs. Segers

De go-speler die het beginnersstadium voorbij is en zich wat verdiept in go-lectuur wordt al gauw om de oren geslagen met allerlei adviezen en verboden in verband met de 'goede vorm' die deze of gene zet maakt of niet maakt. Het meest bekende voorbeeld is waarschijnlijk de lege driehoek, die

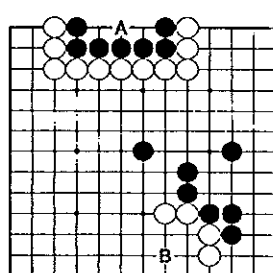
absoluut moet worden vermeden of de bamboe-verbinding die een veel betere vorm maakt dan een gewone verbinding op A (zie



*Dia. 1*

dia.1).

Goede vorm hangt ook dikwijls samen met 'het vitale punt' van één of andere groep. Iedereen zal wel weten dat A het vitale punt is van de zwarte groep in diagram 2. Als wit hier speelt is zwart dood. Iets minder bekend (voor diegenen die het boekje tesuji niet hebben gelezen in ieder geval) is het feit dat B het vitale punt is van de witte groep. Voor mijzelf is het lange tijd onduidelijk ge-



*Dia. 2*

weest wat nu al dan niet goede vorm is en zeker wat de vitale punten van een stelling zijn. Op de duur heb ik uit eigen ervaring ontdekt dat goede vorm spelen er meestal op neerkomt dat je efficiënter speelt en dat het herkennen van vitale punten erg handig is in allerlei leven- en doodsituaties. Zo is het bijvoorbeeld handig te weten dat een zwarte zet op B in diagram 2 het oog afneemt dat wit zou kunnen maken door hier zelf te spelen.

Ik moet toegeven dat ik nog altijd niet zo goed ben in goede vorm en zeker niet in vitale punten, zoals je kan merken in onderstaande partij tegen de Nederlandse 6de dan Frank Janssen waarin heel wat vormprobleempjes aan de orde kwamen.

Ik wil u de goede adviezen van Frank Janssens niet onthouden, maar om het niet bij een loutere theoretische uiteenzetting te houden heb ik zijn commentaar in acht vragen verpakt zodat je zelf eens kan testen hoe goed jouw gevoel voor vorm is. Sommige vragen zijn moeilijk, andere gemakkelijk zodat iedere kyu-speler zeker aan bod komt. Wie het eerlijk wil spelen gaat natuurlijk niet kijken hoe het verder gelopen is in de partij, al kan ik nu al verklappen dat het vervolg daar zeker niet altijd de beste oplossing is.

Zwart: Frank Segers, 1 kyu  
Wit: Frank Janssen, 6 Dan

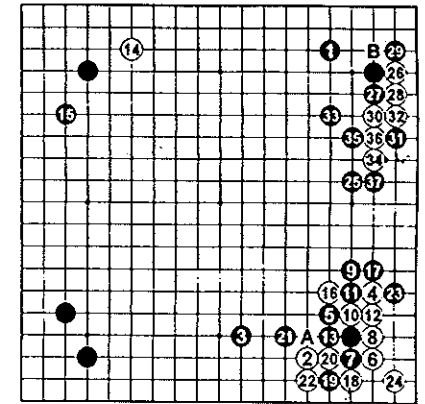
*Vraag 1:* Zet 13 ziet er niet zo mooi uit. Zou een zet op A niet beter zijn?

*Wit 14:* Dit bleek een ladderbreker te zijn, wat ik natuurlijk niet doorhad.

*Zwart 17:* Zwart zou met 17 zijn stelling onderaan kunnen versterken, maar deze zet is erg mooi voor de rechterkant.

*Zwart 29:* Na 27 zou Wit met een zet op B in de hoek kunnen leven maar dan wordt de rechterkant helemaal zwart. Met 28 verhindert Wit dit, maar na 29 kan hij niet meer in de hoek leven en moet hij dus vluchten.

*Vraag 2:* Wat is de logische vervolgzet voor



*Figure 1: 1-37*

Zwart na 31, een zet die ook goede vorm maakt?

*Vraag 3:* Een moeilijke: na 37 wil Wit uit de zwarte omsingeling breken. Hoe begint hij daar het beste aan?

*Zwart 49:* Dit is helemaal fout, al heeft het ditmaal niets te maken met slechte vorm, maar met slechte richting. Na een zwarte zet op A zou Wit met zijn groep verder moeten vluchten waardoor Zwart zijn invloed in het centrum nog kan vergroten. Na 50 is de zwarte hoekgroep bovendien zo verzwakt dat Zwart er een extra zet moet aan besteden. Dat brengt ons bij

*Vraag 4:* Hoe kan Zwart zijn hoekgroep best versterken?

*Zwart 67:* Dit maakt de zwarte hoek veilig en maakt een verbinding met de zwarte stenen in het midden boven mogelijk.

*Vraag 5:* Is Zwart 71 goede vorm?

*Vraag 6:* Met 76 en de knip op 78 gaat Wit beneden in de tegenaanval. In de zettenreeks tot 87 mist Zwart een kans om met een mooie vormzet een veel beter resultaat te halen. Welke en waarom?

*Vraag 7:* 89 lijkt verdacht veel op een over-

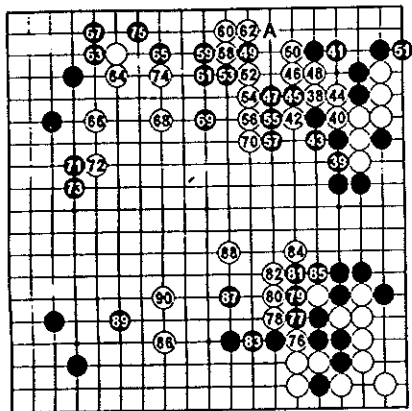


Figure 2: 38-90 play, maar alhoewel Wit 90 goede vorm maakt (met 86) is het in dit geval waarschijnlijk niet de beste zet omdat Zwart nog kan ontsnappen. Hoe?

Vraag 8: Waar moet Zwart spelen na Wit 118?

Met 123 zou Zwart de verbinding van de twee witte groepen kunnen verhinderen, maar 125 op zich is ook groot en bovendien wilde Zwart voorhand om op 127 te kunnen spelen waarna de partij in zijn voordeel is beslist. Alhoewel Wit nog veel punten terugpakt in het eindspel, te beginnen met de combinatie 128-130, wint Zwart toch met meer dan tien punten verschil. (Niet verder

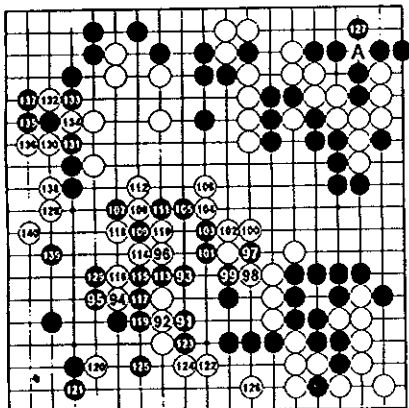
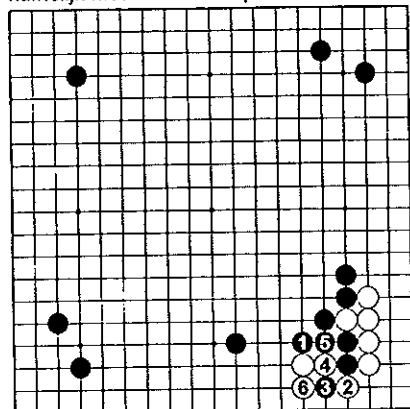


Figure 3: 91-140

genoteerd na 140).

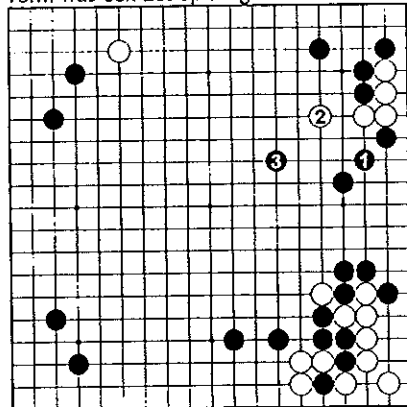
### De antwoorden

1. Een zwarte zet op 1 in diagram 3 is een fout die veel wordt gemaakt in voorgifpartijen. Na de witte hane op 2 kan Zwart namelijk niet blokkeren op 3.



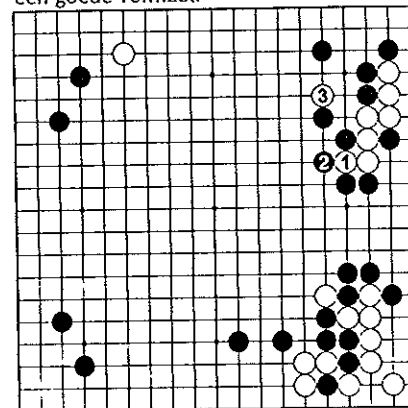
Dia. 3

2. De logische vervolgzet die goede vorm maakt is 1 in diagram 4. Wit moet dan verder het centrum invluchten met 2 en Zwart kan zijn aanval voortzetten met bv. 3. In de partij probeert Zwart met 33 Wit in te sluiten. Buiten het feit dat dit niet consequent is met 31, is het ook nog op de slechte plaats, zoals uit het vervolg van de partij blijkt. Goede vorm was een zet op 38 geweest.



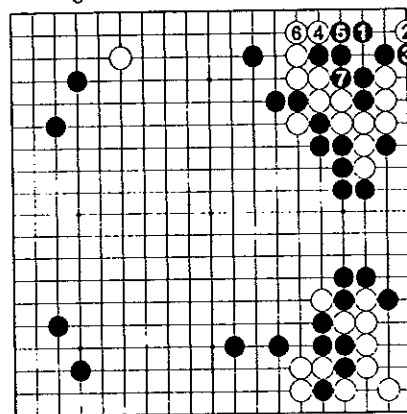
Dia. 4

3. Gezien het slechte resultaat voor Wit in de partij tot 48 dacht Frank Janssens dat hij eerst eens moest duwen op 1 in diagram 5 om meer knippunten in de zwarte stelling te brengen. Zwart 39 in de partij is daarom een goede vormzet.



Dia. 5

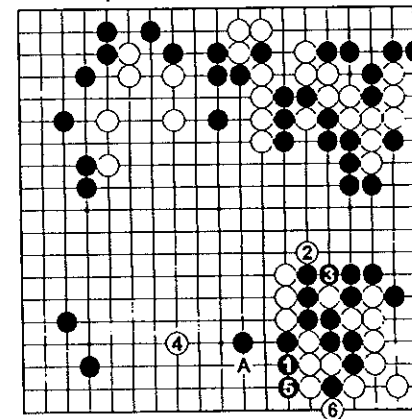
4. De enige goede zet is natuurlijk 1 in diagram 6 - een klassieke vormzet -, waarna de groep leeft. Na Zwart 51 in de partij is de hoekgroep nog altijd dood, voor zover ik kan nagaan.



Dia. 6

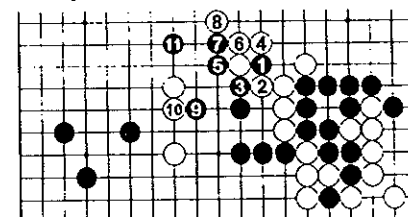
5. Zwart 71 is natuurlijk een mooie paardensprong vanaf Zwart 15, maar het laat toch een zwakte na zoals blijkt uit het vervolg van de partij, zeker wanneer Wit 128 heeft gespeeld. Een zet op 131 was dus steviger geweest dan 71.

6. Zwart 81 is ok. Als Zwart direct op 85 slaat, dan geeft Wit op 81 atari en heeft Zwart een afgrijselijke vorm. Zwart 83 kan echter veel beter op 1 in diagram 7 gespeeld worden. Dat houdt de witte stenen ook gescheiden, is even stevig (als Wit op 5 speelt, speelt Zwart op A) én maakt nadien een zet op 5 voorhand voor Zwart.



Dia. 7

7. Door de combinatie 91-93 (goede vorm in samenhang met 87 en 3) en nadien 97 (het vitale punt van de witte paardensprong) kan Zwart relatief gemakkelijk ontkomen aan de witte omsingeling. Frank Janssens meende achteraf daarom dat hij beter 1 in diagram 8 had kunnen spelen waarna het moeilijker is voor Zwart om te ontkomen.



8. Dit heeft niet meteen iets met goede vorm te maken, maar is toch wel een handige tip. Zwart moet natuurlijk zijn stenen verbinden, maar hij kan dat best doen door éérs op 129 te spelen. Als Wit zijn twee stenen dekt, dan pas verbindt Zwart op 119. In de partij verbindt Zwart direct op 119, waarna Wit niet meer reageert op 129.

Frank Segers

# C'était il y a...

Voici ce qui défraya la chronique aux mois de mai-juin-juillet 1977 et 1987...

## Il y a 20 ans

### Monde

Kato Masao (30 ans) avait fait parlé de lui pour la première fois en 1967 en se qualifiant à 20 ans pour le tour final visant à désigner le challenger du "Honinbo". Deux ans plus tard, il faisait mieux encore en devenant challenger du Honinbo Rin Kai-Ho alors qu'il n'était encore classé que 5-dan. Mais, alors que l'on s'attendait à ce qu'il récoltât les titres comme l'agriculteur les pommes de terre (sic!), il devait échouer systématiquement en finale de chaque grand titre. Le déclic se produisit en 1976, lorsqu'il parvint enfin à conquérir deux des 7 titres majeurs japonais, le "Judan" et le "Gosei".

En 1977, notre Kato non seulement prolonge ses titres de "Gosei" (3-0 face à Takemiya) et de "Judan" (en écrasant son challenger, un Sakata un peu vieillissant, 3-0 également), mais il s'empare de surcroît du titre de "Honinbo" en battant à nouveau sèchement Takemiya (4-1).

A noter que les protagonistes jouèrent systématiquement le "fuseki chinois" lors de chaque partie du match (ceux qui ignorent ce qu'est le "fuseki chinois" n'ont qu'à s'en prendre à eux-mêmes: une leçon y a été exclusivement consacrée lors du dernier stage à Kasterlee).

### Europe

Rubrique "insolite": un 4-dan Britannique, David Mitchell, établit un record du monde (communiqué au Guinness Book) en jouant 46 heures d'affilée. Durant ce marathon, il

aura joué 152 parties (120 victoires) contre 40 adversaires différents. On estime qu'il a joué 25.000 coups et soulevé l'équivalent de 250 kg de pierres de go !

Rubrique "Jeunes talents": toujours en Angleterre, le Jeune Adam Pirani (12 ans) est promu 1-d quelques mois seulement après avoir appris le jeu et se profile ainsi comme l'un des grands espoirs européens; dans le même ordre d'idée, aux Pays-Bas, Rob Van Zelst (14 ans) est lui aussi promu sho-dan à cette même époque. Quant à Ronald Schlemper, certes plus âgé (16 ans), il entre carrément dans la "cour des grands" en passant 4-d !

Rubrique "classement": un classement des meilleurs européens, inspiré du système ELO en vigueur au jeu d'échecs, est publié dans la revue néerlandaise. C'est à ma connaissance le premier classement publié en Europe.

Il est emmené par l'Allemand Jürgen Mattern, seul 6-d européen, avec 2580 points ELO (le seul autre 6-d, l'Autrichien Manfred Wimmer étudie à cette époque au Japon pour devenir pro). Suivent 5 joueurs de niveau 5-d: Jon Diamond (GB) (2520), Patrick Mérisser (F) (2500), Max Rebattu (NL) (2470), Tony Goddard (GB) (2445) et Helmut Hasibeder (O) (2440)

Curieusement, plus aucun de ces joueurs n'est actif à ce jour. Plus loin, parmi les 7 joueurs 4-d, on retrouve les noms des 2 grandes futures vedettes des années '80, Schlemper et Mac Fadyen.

Le classement recense au total une quarantaine de joueurs en dan. Même s'ils n'y sont pas tous repris (60-80 au total ?), quand on sait qu'ils sont environ...1400 quelque vingt ans plus tard (dont environ

250 4-d ou plus fort), on mesure tout le chemin accompli par le go en Europe en 20 ans !

## Il y a 10 ans

### Monde

Comme 10 ans auparavant, Kato connaît une année faste: il commence par prendre prolonger son titre de "Meijin" en renvoyant son challenger, Rin Kai-Ho à ses chères études sur le score impitoyable de...4-0 ! Ensuite, il remporte le "Judan-sen" face à Kobayashi Koichi (3-1). Enfin, décidément insatiable, il bat Cho Chi Kun dans le "Oza-sen" et dans le "Gosei-sen" (3-1 dans les 2 cas). Ainsi, détenteur de 4 des 7 grands titres japonais, il sera quelques mois plus tard plébiscité "joueur de l'année".

Les Japonais sont bien mal embarqué dans la coupe NEC (match Chine-Japon) puisqu'ils sont menés 5-1 à fin juillet 1997. Leur bourreau s'appelle Liu Xiao-Guang (8-d).

Toutefois, ils prennent leur revanche dans le 9ème championnat du monde amateur voit leur revanche: c'est le Japonais Imamura (7-d) qui l'emporte devant le jeune Chinois Yu Bin ("6-d") (20 ans). Ce dernier passa professionnel l'année suivante et joue actuellement comme 7-d pro.

Le meilleur occidental est Matthew Mac Fadyen (GB) (6-d) qui termine 6ème. Notre représentant, Michel Gilbert (2-kyu), termine modestement à la antépénultième place avec 2 victoires.

Le tournoi de New York est remporté par l'Américain Ron Snyder (6-d) devant le Coréen Kim Dae-Yol (6-d).

### Europe

Le tournoi de Nantes à la Pentecôte, par ailleurs le tournoi le plus agréable auquel j'ai jamais participé (il se déroule dans un château perdu au milieu d'un immense parc dans lequel courent des chevreuils pas farouches; une grande terrasse permet de jouer sa partie en profitant d'un soleil généreux...), voit émerger une fois de plus l'imbattable Coréen Yoo Jong-Soo avec un score magistral de 7 sur 7, performance d'autant plus impressionnante lorsque que l'on sait que le tournoi se jouait selon un système "Mac-Mahon" à handicap, système dans lequel il est encore plus dur que dans un système "Mac-Mahon" sans handicap de continuer à accumuler les victoires ronde après ronde. Ainsi, Yoo battra un solide 3-d (Séailles) à...4 pierres de handicap.

A Cologne est organisé le plus grand tournoi par équipe qui se soit déroulé à ma connaissance en Europe avec la participation de 52 équipes de 4 joueurs. C'est l'équipe de Vienne, composée de trois 6-d et d'un 5-d, qui gagne.

La puissante fédération ouest-allemande se prévaut de... 1400 membres; les est-allemands "seulement" de 500 (dont 36 en dan).

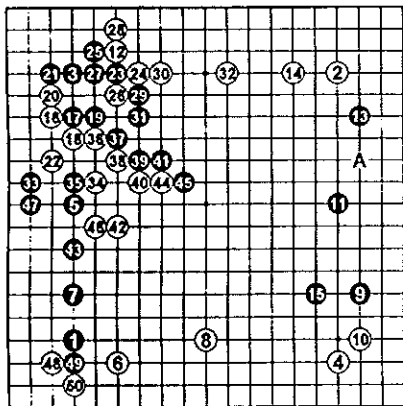
A Londres, Terry Stacey (5-d) parvient après maintes tentatives infructueuses à briser l'hégémonie de Matthew Mac Fadyen (6-d) pour devenir champion de Grande-Bretagne.

### Belgique

En juin 1987, Marc Ginoux (1-kyu) pose un jalon important sur la voie qui le conduira bientôt à devenir le premier joueur belge "sho-dan" en faisant un 4/5 au tournoi d'Utrecht et en battant au passage plusieurs "dan" hollandais... (JDH)

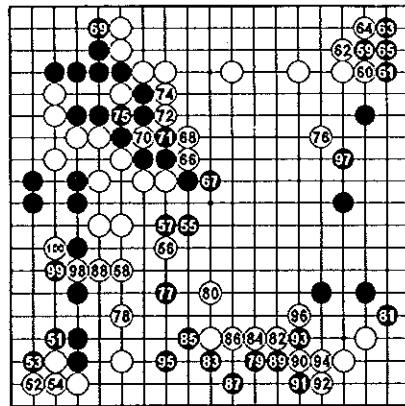
# Gp Amsterdam

Zwart: Robert Rehm 5D (NL)  
Wit: Jan Bogaerts 3D



Dia. 1: 1-50

**Z5:** San ren sei. A man's opening, maar zelf speel ik het niet zo graag  
**Z11:** Ik verwachtte natuurlijk een nikken shimari (extensie op de derde lijn met twee punten ertussen)  
**W12:** De normale zet is op A. Dit is vrijwel sente. Ishida geeft dan een zet op de tweede lijn, rechts van 11 als antwoord voor Zwart. Robert zou echter op 15 gespeeld hebben.  
**Z15:** Dit is behoorlijk groot. De san ren sei moet maar voor zichzelf zorgen.  
**Z17:** Deze had ik dan weer op 23 verwacht  
**W20:** 21 was wellicht beter  
**W22:** Met de bedoeling naar 47 te glijden  
**W32:** Dit was miai met 47. Zwart laat me natuurlijk niet beide punten nemen en valt nu de andere groep aan. Ik verwijs hier naar de stage voor een goed begrip van 33.  
**W42:** Niet zo goed. Zwart 43 is te goed. Beter direct op 44.  
**Z57:** Dit was beter op 132 gespeeld, waarmee Zwart centraal begint te bouwen en de witte groep nog altijd niet uit de problemen is.  
**W66:** Op deze zet zat ik een beetje te loeren. Zwart had nu beter 69 vervangen

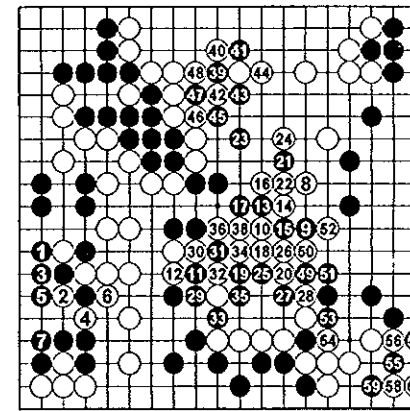


Dia. 2: 51-100; 73 op 70

door een zet op 147, om bovenaan iets te slaan terwijl Wit de stenen 39-41 neemt. Hier kwamen we niet helemaal uit achteraf, maar het was alleszins beter dan de partij voor Zwart. De reeks tot 75 is onontkoombaar na 69 en is veel te goed voor Wit.  
**W76:** Is nu een ideale zet. Wit wil verder gaan met op de derde lijn vanaf 76 tegen 13 te plakken. De grote fout van Wit in het vervolg is te blijven antwoorden op alles wat Zwart doet onderaan, totdat Zwart zelf 97 speelt. Wat me nog steeds een beetje steekt is dat ik tot aan 97 nergens de spirit opracht om iets te vinden dat me zou toestaan zelf rechts te kunnen beginnen. Dit soort dingen is enorm belangrijk in go.  
**W80:** Beter op 83.  
**Z81:** Met 80 was ik van plan geweest zelf op 81 verder te gaan. Het valt niet mee 79 aan te vallen met de rechtsonder hoek in deze toestand. Met 82 probeer ik alles tegelijk op te lossen en zoals meestal in go lukt er dan helemaal niets.  
**Z97:** Hier zag ik het niet zo goed meer zitten.  
**W98-Z107:** Een leuke reductie in sente. Ik was vooral bang dat Zwart met 107 tenuki


zou spelen (elders spelen)

**W108:** Alle witte hoop is nu gevestigd op deze aanval. Zwart kan zich niet goed permitteren Wit rechts binnen te laten. Toch geloofde ik aanvankelijk niet de zwarte centrumgroep te kunnen nemen. Bedoeling



37 op 32

was het moeilijk te maken, rechts wat te reduceren en bovenaan wat uit te breiden. Zoals het ging liep het echter allemaal heel goed voor Wit. De belangrijkste zet in het hele gevecht (van Wits standpunt dan) is Wit 112. Zo blijven er twee knippen in de stelling (op 130 en op 129). Vanaf 149 begint Zwart een uiterste poging om de groep rechtsonder te nemen. Daarbij vernietigt hij grotendeels zijn rechterkant (door 152). Als Wit leeft met 160 geeft Zwart op. Zoals je kan zien was het een erg spannende partij voor mij. Het was tevens de eerste keer dat ik een 5de Dan kon verslaan.

Nog een vraag: moet ik dit nu aan de Rode Duivels doorspelen? 

Jan Bogaerts.



## Le nouveau Matériel ...

(suite de la page 31)

### a) version néerlandophone

La version néerlandophone consiste en un livre néerlandais d'une centaine de pages ; le contenu est assez équivalent au 'Guide Marabout du Go' ('Go voor Beginners') de Iwamoto. L'apparence est celle d'un petit livre de poche.

Le livre est conçu pour servir de support à des cours, organisés par les clubs flamands et est disponible (en quantité limitée!) auprès des responsables de ces clubs que je vous invite à contacter pour tout renseignement complémentaire.

### b) version francophone

La version francophone est une sorte de

'Belgo' d'une cinquantaine de pages. Cette brochure est, elle aussi, conçue comme support à un cours d'apprentissage des règles. Le découpage en est même assez rigoureux puisque la brochure se subdivise en 6 leçon dont la durée théorique est d'une heure et demi.

Comme les clubs francophones n'organisent pas de cours à ce jour, l'idée est de distribuer ces brochures à toute personne marquant un intérêt à l'apprentissage des règles du jeu (en évitant l'excès qui consisterait à les distribuer comme des tracts au 'tout-venant'). Une vingtaine d'exemplaires sont laissées à votre disposition dans chacun des clubs francophones. Adressez-vous à votre responsable de club pour en disposer.

# Jouez l'Influence, Qu'ils Disaient!

(propos iconoclastes adaptés d'un article de Nick Wedd traduit du 'British Go Journal' de l'été 1994, dont le contenu 'parlera' particulièrement au joueur compris entre 12 et 2-kyu).

Si vous êtes joueurs en kyu, il est très probable que les joueurs forts vous auront dit et redit de jouer 'haut' (sur la 4ème ligne), d'essayer de construire de l'épaisseur et de l'influence sous la forme d'un mur souvent tourné vers le centre plutôt que de former de petits territoires mesquins dans les coins et le long des bords et quitte justement à abandonner en échange des points de territoire à votre adversaire.

La théorie nous apprend que l'objectif de ce mur sera de l'utiliser non à en faire directement du territoire, mais plutôt à lancer une attaque dans les zones où cette influence est censée agir, pour pousser vers lui le groupe affaibli de l'adversaire, de manière à ce que ce dernier s'y fracasse tel le navire désemparé sur les récifs (belle image, n'est-ce pas?) (sur ce sujet, je vous recommande vivement la lecture de l'article 'Comment Francis Roads reçut la Révélation')

Or, là où un bon joueur jouerait sans hésiter sur la 4ème ligne, un 8-kyu jouera plutôt sur la 3ème.

Cette tendance pour un joueur faible à jouer 'bas' peut paraître étrange à un bon joueur. Mais cet article cherche à démontrer qu'il est logique (ceci ne veut pas dire bon !) pour un joueur faible d'adopter cette ligne de jeu, qu'un 8-kyu (par ex.) ne joue pas ainsi par ignorance de la valeur de l'influence mais bien parce que 'jouer bas' s'avère souvent une stratégie gagnante lorsqu'il joue avec des joueurs de son propre niveau.

Pourquoi? tout simplement parce que, quand elle est utilisée par un joueur Incompétent, l'influence s'étend bien moins loin qu'elle ne devrait, alors même que si vous faites un groupe bien verrouillé dans le coin, vous en tirerez à peu près autant de points que Cho Chi Kun lui-même.

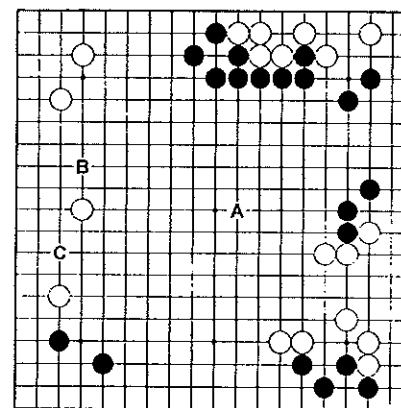
Illustrons ceci plus concrètement: trop souvent le résultat qu'obtient le joueur en kyu obéissant aux bons préceptes que les bons joueurs lui ont inculqués et qui a construit de l'influence, est bien décevant: en construisant son influence, il a d'ores et déjà offert à son adversaire 20 points de territoire sûrs et, plus tard ce dernier viendra même faire 2 points de territoire (et un groupe vivant) au bord même de ce mur dont l'influence mortelle était censée s'exercer à fond (quand il ne tue pas le mur en prime!).

Voilà pourquoi notre brave joueur en kyu, échaudé par de trop fréquentes expériences douloureuses, se contentera désormais construire d'humbles groupes sur la 3ème ligne (prendre des points 'cash'), avant de gagner tous ses combats dans le centre (grâce à la stabilité de ses groupes) si son adversaire fait encore partie de ceux qui, pas encore dégoûtés, jouent encore l'influence sans savoir l'utiliser.

En conclusion, ce que nous devons apprendre, nous pauvres joueurs en kyu, ce n'est pas tant à construire de l'influence qu'à l'utiliser efficacement.

O joueurs en dan, plutôt que de (seulement) nous reprocher de jouer trop bas, critiquez plutôt ceux de nos coups qui réduisent trop souvent à néant l'influence construite...sur vos conseils! (JDH) ☞

# Comment Francis Roads reçut la Révélation



(traduit de la revue britannique de go - 'British Go Journal' - n° 50, novembre 1980)  
Francis Roads (4-d) est un des piliers historiques de la fédération britannique de go et une figure très familière du microcosme du go européen.

J'avais appris à jouer depuis quelques mois lorsque je tombai sur le problème ci-dessus, proposé par la 'Go Review' de novembre 1964. Ce problème fut ma Révélation.

La question était libellée ainsi: 'où Noir doit-il jouer pour valoriser au maximum son influence du coin nord-est?'

Etant un débutant déjà bien avancé, j'avais bien intégré que le but du jeu était de constituer du territoire. Dès lors, la réponse me sembla évidente: il fallait évidemment jouer un coup autour du point central. Et après avoir longuement réfléchi au choix possible entre le point central et l'une des intersections adjacentes, je sélectionnai finalement le point marqué 'A' dans la figure.

Imaginez alors quelle fut la mienne (de figure) lorsque je consultai la solution: les 2 seuls coups envisageables étaient en fait 'b' ou 'c' (ce dernier étant d'ailleurs meilleur car constituant une invasion plus profonde et plus sévère).

C'est alors que je compris en un flash ce qu'était l'influence.

C'est elle qui rendait possible une invasion aussi sévère car grâce à elle, tous les 'shichos' (escalier) devenaient favorables, car elle tendait une main secourable à tout groupe noir qui se créerait alors qu'inversément elle tissait une toile d'araignée potentiellement mortelle pour tout groupe blanc affaibli qui s'en approcherait de trop près, car enfin, elle neutraliserait au besoin toute influence blanche qui pourrait apparaître suite au combat qui n'allait pas manquer de ce déclencher autour de 'c'.

C'est également alors que je compris que chaque pierre influence (et est influencée par) toutes les autres du go-ban, aussi éloignées soient elles les unes des autres.

Je pense que je progressai de 5 kyu en quelques secondes (NDLR: j'espère que la lecture de cet article aura des effets similaires sur de nombreux lecteurs!).

Ce fut aussi le moment précis où, d'un joueur d'échecs qui jouait au go, je devins un joueur de go qui jouait aux échecs. (JDH) ☞

碁



# Comment Initier un Débutant: Conseils pratiques

Nous sommes a priori tous désireux d'élargir le nombre de nos partenaires.

Ceci implique évidemment que de plus et plus de personnes aient l'occasion de se familiariser aux règles du jeu.

Ceci demande de la bonne volonté de chacun. Ainsi, par exemple, si vous voyez une 'nouvelle tête' dans votre club visiblement intéressée par le jeu, pourquoi ne lui proposeriez-vous pas d'apprendre le jeu? (sans attendre qu'il vous le demande, car le cercle des joueurs de go est souvent assez intimidant et fermé à première vue, si vous n'êtes pas introduit par un initié). Evitons le syndrome de la secte! Etant optimiste de nature, je part du principe que vous avez la volonté d'initier. Les quelques lignes qui suivent visent à vous aider dans cette démarche en vous donnant quelques conseils pratiques, inspirés de la méthode du Centre Européen, sur la 'bonne' manière d'expliquer les règles à un débutant.

## Programme d'initiation: 4 étapes (+2)

La philosophie du programme d'initiation repose sur la mise en pratique immédiate de la théorie, de manière à ce que le néophyte s'amuse d'emblée. Il faut à tout prix éviter de vouloir expliquer trop de choses en une fois!

### Etape 1. introduction théorique (10 minutes maximum!)

S'il s'agit d'un débutant complet, expliquez-lui les points suivants (et juste ceux-là!):

- pose des pierres
- notion de connexion et de chaîne
- notion de liberté
- règle de capture

N'hésitez pas à proposer quelques petits exercices comme celui consistant à compter le nombre de libertés d'une chaîne.

### Etape 2. le jeu de la première prise (20-30 minutes)

Une fois ceci acquis, vous pouvez déjà lui proposer quelques parties où le gagnant est celui qui aura le premier capturé une pierre à son adversaire. La position initiale sera construite en plaçant au centre du go-ban 2 pierres noires et 2 pierres blanches entrecroisées.

Ceci marche très bien en particulier lorsque vous apprenez les règles simultanément à 2 débutants, lesquels pourront s'entraîner immédiatement.

### Etape 3. théorie (suite) (15 minutes):

Expliquez la notion de territoire et le décompte des points: montrez à quoi ressemble une partie terminée sur un 9 X 9 (sans pierre morte), expliquez qu'une pierre capturée compte pour un point, expliquez pourquoi/quand la partie est terminée (supposez pour l'instant qu'il est impossible de vivre dans le territoire adverse - ce qui est d'ailleurs vrai sur un go-ban réduit) *remarque: vous n'expliquerez la règle du 'ko' que si elle survient dans une partie (cf. 4ème étape).*

### Etape 4. Mise en pratique: parties sur un 9 X 9 (ou 13 X 13) (pas de limitation de temps)

Vous jouez un maximum de parties à 4/5 pierres de handicap (si vous initiez 2 débutants en même temps, le mieux est de les faire jouer l'un contre l'autre).

Pour ce faire, vous pouvez utiliser les go-ban en carton (9 X 9 sur une face, 13 X 13 sur l'autre face) dont la Fédé a fait l'acquisition en septembre et qui sont à votre disposition dans votre club.

*Important:* ne critiquez pas systématiquement tous les coups du débutant, mais seulement les plus mauvais d'entre eux (que vous lui ferez reprendre au besoin); à

l'inverse, ne soyez surtout pas avare de compliments chaque fois qu'un coup est raisonnablement bon.

Encouragez le débutant à jouer plutôt plusieurs parties en jouant assez vite: l'important à ce stade est de lui faire acquérir le maximum d'expérience en un minimum de temps!

Voilà l'initiation terminée. Vous remarquerez que l'on n'y aura pas abordé les notions d'oeil vrai/faux, de séki, de groupe vivant, de points neutres, ... Ceci pourra être expliqué ultérieurement.

Il reste encore 2 étapes "complémentaires":

**Etape 5. pour les débutant francophones: remise au débutant d'un exemplaire de la brochure du Centre Européen (cf. article sur le matériel de promotion ailleurs dans ce numéro)**

Demandez-là à votre responsable de club. Ainsi, le débutant aura une trace écrite de ce qu'il aura appris.

**Etape 6. Prendre notes des coordonnées du débutant**

Enfin, demandez-lui d'indiquer sur un bout de papier (par exemple sur un carton de bière) ses coordonnées (nom, adresse, n° de téléphone), coordonnées que vous transmettez au responsable de votre club qui les communiquera à son tour à Margo Briessinck

Margo tient la liste centralisée de tous les contacts de la FBG auxquels nous pourrons ainsi envoyer des informations sur la FBG et sur les diverses activités organisées en Belgique (tournois, stage, visites de pro,

cours pour débutant, ...)

*Remarques: quelques réflexions personnelles*

### a) les parties à 9 pierres de handicap

Selon moi, d'une part, un débutant devrait jouer au minimum une dizaine de parties sur go-ban réduit avant de se lancer sur un 19 X 19.

Je suis très sceptique sur les vertus pédagogique du jeu à 9 pierres vis-à-vis d'un tout débutant, car d'une part, il est assez décourageant pour lui de se faire 'rétamer' à 9 pierres et d'autre part (et surtout), il est beaucoup plus intéressant pour le débutant de jouer à handicap réduit (voire à égalité, sur un 13 X 13 évidemment) tout en recevant des commentaires ça et là sur ses plus mauvais coups (et en les lui faisant reprendre le cas échéant)

Ce n'est qu'au bout de 2-3 mois de pratique que l'initié deviendra demandeur de partie à handicap sur 19 X 19 (et même alors, pourquoi ne pas alterner parties à 9 pierres sans commentaires et parties à 5-6 pierres avec 'appui pédagogique'?)

### b) le cas des 'pseudo-débutants'

J'entends par ce terme le néophyte qui connaît le go 'pour-y-avoir-déjà-joué-avec-des-copains'. Ne surestimez pas ses connaissances: dans 9 cas sur 10, vous verrez qu'il ne maîtrise ni la tactique ni la stratégie élémentaires. Considérez-le donc comme débutant a priori et proposez-lui de jouer une partie sur un 13 X 13 pour le tester. N'hésitez pas à insister un peu en cas de refus initial en soulignant que jouer sur un 13 X 13 n'a rien d'humiliant! ☹

## Le nouveau Matériel d'Initiation est arrivé!

La FBG dispose depuis peu d'un bon outil promotionnel sous la forme de brochures (pour la version en français) et de livres (pour la version en néerlandais).

Ces supports nous viennent du Centre Européen de Go, lequel a pour objectif

d'aider à la promotion du jeu à l'échelle européenne.

L'objectif général est l'apprentissage des règles à un débutant complet.

(suite p. 27)