

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
contact	Thomas Destrée Rue de Mellery 75 1495 Villers
contact	Jan Bogaerts Jan Mulsstraat 110 1853 Strombeek-Bever tel. 02/267.98.97
contact	Peter Leyssens Strijdersstraat 63 bus 26 3000 Leuven tel. 016/23.79.19
contact	Michel Ghislain Rue des Wallons 64, b109 1348 Louvain-La-Neuve tel. 010/41.03.03
contact	Marcel Van Herck Brialmontlei 66 2018 Antwerpen tel. 03/230.19.25
contact	Stefan Verstraeten Charles de Kerchovelaan 355 9000 Gent tel. 09/221.25.98
contact	Vincent Croisier 65 Boulevard d'Avroy 4000 Liège tel. 04/223.65.10

Bruxelles - Pantin  
Café 'Le Pantin'  
Chaussée d'Ixelles 355  
1050 Bruxelles  
samedi/zaterdag 15h-19h

Brussel - Greenwich  
Café 'Le Greenwich'  
Rue des Chartreux 7  
1000 Brussel  
donderdag/jeudi 20h

Leuven  
Café 'den Amadee'  
Muntstraat  
3000 Leuven  
dinsdag/mardi 20h

Louvain-La-Neuve  
Café 'La Rive Blanche'  
Rue des Wallons 64  
1348 Louvain-La-Neuve  
mardi/dinsdag 20h

Antwerpen  
Café 'Zurenborg'  
Dageraadplaats 4  
2018 Antwerpen  
maandag/lundi 20h

Gent  
Café 'De Rotonde'  
Kortrijksesteenweg 1  
9000 Gent  
maandag/lundi 20h

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

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

7F  
BELIGO  
7F  
BELGIQUE



Jean-Denis HENNEBE  
Avenue du Jonc 15  
1180 Bruxelles

'What on earth you are serious about  
I haven't got the remotest idea. About everything, I should  
fancy. You have such an absolutely trivial nature.'  
(Oscar Wilde, *The importance of being earnest*)

48 Oktober 1997  
Octobre 1997

Afgiftekantoor Gent X. Driemaandelijks - Trimestriel.  
Verantwoordelijke Uitgever: Stefan Verstraeten, Charles de Kerchovelaan 355, 9000 Gent.

Fédération Belge de Go - Belgische Go Federatie  
belgo 48 - oktober/octobre 1997.

*medewerkers in alfabetische volgorde/collaborateurs en ordre alphabétique:*

Jan Bogaerts, Margo Briessinck, Vincent Croisier, Gianni dalla Giovanna, Jean-Denis Hennebert, Mario Huys, Frank Segers, Karel Tavernier, Jean-Marie Vanroy, Dieter Verhofstadt, Stefan Verstraeten

*abonnement:* 800 BF, over te maken op 310-0543539-37 van de BGF; gratis voor haar leden/800 FB à transmettre au compte 310-0543539-37 de la FBG; gratuit pour ses membres  
*URL BGF/FBG:* <http://www.ping.be/~pin00279/bgf.html>

*e-mail belgo:* stefan.marleen@club.innet.be

*deadline belgo 49:* 20 december 1997 / 20 decembre 1997

*soundtrack belgo 48:* bud powell - the complete bud powell on verve, paul simon - graceland, candy dulfer - saxuality

## Sommaire Inhoud

### 48

- p. 2 Nieuws/Actualités  
*Interclub, Obayashi Cup, Marseille, Professioneel*
- 8 K/Classement
- 10 Marseille... (Kyu game)  
*Tombarello-Vanroy  
Huys-Schnabel*
- 13 Nouvel exploit d'un Européen: l'Allemand Hans  
Pietsch passe professionnel  
*Redmond-Pietsch*
- 16 Appel aux francophones!
- 17 8ste Leuvens Go Tornooi
- 17 Belgisch Kampioenschap/Championnat de  
Belgique
- 18 Le classement belge: Principe et fonctionnement
- 22 Stage 1997  
*Go Seigen-Hashimoto Utaro*
- 24 Oplossingen 'De eerste zet'
- 25 Analyzing ko struggles theoretically
- 28 C'était il y a...
- 30 Classement Européen: le retour
- 32 Agenda

# Nieuws Actualites

De heetste periode van het jaar komt er weer aan voor de Belgische go-spelers. Binnenkort krijgt het Grand Prix toernooi van Brussel zijn beslag en worden de voorrondes van het Belgisch Kampioenschap gespeeld. Voor de volgende editie van Belgo verschijnt, zal

ook het Leuvense toernooi al zijn afgewerkt. In deze editie het uitgestelde nieuws over de go-stage en de interclub, en verder uiteraard het Europees Go Congres, Luik, de Obayashi Cup en de Goden.

	GEN	PAN	GRE	LLN	LIE	LEU	ANT			
1°	GEN	-	4	3	1	3	2	4	17	42
2°	PAN	0	-	2	4	3	4	4	17	38
3°	GRE	1	2	-	3	2	2	2	12	
4°	LLN	3	0	1	-	2	2	3	11	32
5°	LIE	1	1	2	2	-	1	4	11	26
6°	LEU	2	0	2	2	3	-	2	11	22
7°	ANT	0	0	2	1	0	2	-	5	

Equipe	Joueur	Score
Antwerpen (6):	Biessinck M.	2/6
	Cumper M.	1/3
	De L'Ecluse H.	0/3
	Lobet S.	0/3
	Van Dixhoorn B.	1/2
Gent (6):	Van Herck M.	1/5
	Huys M.	4/4
	Juliam Ph.	1/1
	Meyers A.	3/4
	Tavernier K.	4/6
Greenwich (14):	Verhofstadt D.	1/3
	Verstraeten S.	3/4
	Bogaerts J.	3/3
	De Doncker I.	0/1
	Dedobbeleer B.	2/3
	Dohogne Y.	2/2
	Georis Ph.	1/4
	Hennebert J-D.	1/1
	Huang Y-S.	0/1
	Kim P.	1/2
	Laurent A.	0/1
	Matkovic J-P.	1/1
	Meckelynck A.	0/1
	Mouchette A.	0/1
	Pacucci	0/1
	Van Deun P.	1/2

Interclubs de Belgique, édition 1996-97 - Oh surprise, le Pantin n'a pas gagné! Et pour cause, cette année le résultat final s'est joué dès la première rencontre, le club de Gand battant celui du Pantin par 4-0, prenant ainsi la tête du classement pour la conserver jusqu'au bout malgré une superbe remontée du club du Pantin, qui a entre autre gagné 6 points faciles par forfait.

Bravo donc aux joueurs du club de Gand qui ont su garder le moral après leurs piètres résultats lors de l'édition précédente. Seront-ils imités par Anvers?

Vous trouverez ci-après les scores des 56 joueurs qui ont pris part aux Interclubs.

Notez que c'est plus de la moitié des membres de la fédération et c'est aussi 10 joueurs de plus que la fois précédente. Merci à vous tous. Vous trouverez également le résultat de toutes les rencontres individuelles disputées reprises par ordre chronologique.

A bientôt.  
Gianni



Date	Joueur 1	Joueur 2	Rés.
8/10/96	Ghislain M.	Robert E.	1
8/10/96	Maison B.	Han B.	1
8/10/96	Celis M.	Hermann R.	2
8/10/96	Frank B.	Croisier V.	2
21/10/96	Lobet S.	Matkovic J-P.	2
21/10/96	Verstraeten S.	Massar M.	1
21/10/96	Van Dixhoorn B.	Dedobbeleer B.	1
21/10/96	Cumper M.	Bogaerts J.	2
21/10/96	Meyers A.	Wettach M.	1
21/10/96	Biessinck M.	Georis Ph.	1
21/10/96	Tavernier K.	Wettach A.	1
21/10/96	Huys M.	Vanroy J-M.	1
5/11/96	Aerts I.	Van Herck M.	1
5/11/96	Leyssens P.	Biessinck M.	2
5/11/96	Kuhn F.	Cumper M.	2
5/11/96	De Maeyer G.	De L'Ecluse H.	1
7/11/96	Kim P.	Lambot D.	1
7/11/96	Mouchette A.	Frank B.	2
7/11/96	Bogaerts J.	Dalla Giovanna G.	1
7/11/96	Dohogne Y.	Maison B.	1
28/11/96	Verhofstadt D.	Bair M.	1

belgo 48 - 10/97

Leuven (7):	Aerts I.	1/1
	De Maeyer G.	4/5
	Kuhn F.	3/5
	Leyssens P.	0/3
	Segers F.	1/3
	Smeyers B.	1/1
	Wong C-Y.	0/1
Liège (8):	Bair M.	0/1
	Braye R.	3/5
	Croisier V.	3/5
	De Bel B.	1/2
	Fabre B.	1/2
	Han B.	0/1
Louvain-la-Neuve (8):	Hermann R.	2/4
	Robert E.	1/4
	Celis M.	0/2
	Dalla Giovanna G.	3/4
	Frank B.	3/6
Pantin (7):	Ghislain M.	2/3
	Lambot D.	1/2
	Mailliet Y.	0/1
	Maison B.	2/4
	Vanden Dooren B.	0/1
	De Villers M.	3/3
	Destrée Th.	0/1
	Massar M.	2/3
	Van Praag R.	0/1
	Vanroy J-M.	1/3
	Wettach A.	3/4
	Wettach M.	2/3

28/11/96	Meyers A.	Hermann R.	1
28/11/96	Tavernier K.	Braye R.	2
28/11/96	Huys M.	Croisier V.	1
2/12/96	De L'Ecluse H.	Juliam Ph.	2
2/12/96	Van Herck M.	Verstraeten S.	2
2/12/96	Biessinck M.	Tavernier K.	2
2/12/96	Cumper M.	Huys M.	2
7/12/96	Van Praag R.	Hennebert J-D.	2
7/12/96	Destrée Th.	Dedobbeleer B.	2
7/12/96	Massar M.	Georis Ph.	1
7/12/96	Vanroy J-M.	Kim P.	1
18/12/96	Hermann R.	Smeyers B.	2
18/12/96	Braye R.	Segers F.	1
18/12/96	De Bel B.	De Maeyer G.	2
18/12/96	Robert E.	Kuhn F.	2
7/1/97	Maison B.	Wettach M.	2
7/1/97	Celis M.	De Villers M.	2
7/1/97	Kuhn F.	Huys M.	2
7/1/97	Leyssens P.	Tavernier K.	2
7/1/97	Vanden Dooren B.	Massar M.	2
7/1/97	De Maeyer G.	Verhofstadt D.	1
7/1/97	Frank B.	Wettach A.	2

p. 3

29/01/97	Fabre B.	De L'Écluse H.	1
29/01/97	Croisier V.	Briessinck M.	1
29/01/97	Braye R.	Van Herck M.	1
29/01/97	Hermann R.	Lobet S.	1
3/2/97	Briessinck M.	Dalla Giovanna G.	2
3/2/97	Van Herck M.	Maillet Y.	1
3/2/97	Lobet S.	Chislain M.	2
3/2/97	Van Dixhoorn B.	Frank B.	2
27/02/97	Georis Ph.	Braye R.	1
27/02/97	Pacucci	De Bel B.	2
27/02/97	Huang Y-S.	Croisier V.	2
27/02/97	Van Deun P.	Robert E.	1
4/3/97	Segers F.	Georis Ph.	1
4/3/97	Kuhn F.	De Doncker I.	1
4/3/97	De Maeyer G.	Dohogne Y.	2
4/3/97	Wong C-Y.	Bogaerts J.	2
5/3/97	Fabre B.	De Vilers M.	2

## 碁

Obayashi Cup 1997 - Zes september, zes uur 's morgens. Ik sta op en rep me naar het station, om de trein te nemen naar Gent. Ik verkeer enigszins in het ongewisse over mijn deelname aan de Obayashi Cup. Om een mij onbekende reden is mijn telefoon buiten werking, en dus heb ik gisteren de nodige afspraken niet kunnen maken. Mijn telekaart is op, en het station van Etterbeek hééft wel een cel met munten, maar ze werkt niet. Als de nood het hoogst is, komt een ongeluk nooit alleen, zo zei Lambik al.

Bij aankomst in Gent begeef ik me dan maar richting Rotonde, en daar blijkt het konvooi me vrolijk op te wachten. Het minibusje van Dirk biedt ruim plaats aan de vijf dapperen, iemand heeft een krant bij, Dirk stelt zelfs een magnetisch go-bord ter beschikking en bij de eerste pitstop is er tijd voor een kop koffie. De stemming zit er flink in, we zullen ze daar in Amstelveen eens een poepje laten ruiken. Onze strijd lust wordt natuurlijk mee in de hand gewerkt door de voetbalinterland van die avond, die voor beide landen cruciaal is voor de kwalificatie voor het W.K. in Frankrijk volgend jaar. De eerste partij aan het magnetisch go-bord eindigt vrij snel met opgave: zwart is autoziek.

Bij aankomst blijken behalve de vijf Gentenaars ook een driekoppige delegatie uit Louvain-la-neuve, Margo en de heren Wong, Huang en Chen uit Brussel en de

5/3/97	Braye R.	Wettach A.	2
5/3/97	Croisier V.	Wettach A.	2
5/3/97	Robert E.	Vanroy J-M.	1
10/3/97	Tavernier K.	Frank B.	2
10/3/97	Meyers A.	Maison B.	2
10/3/97	Verstraeten S.	Dalla Giovanna G.	2
15/04/97	Dalla Giovanna G.	Segers F.	1
15/04/97	Chislain M.	De Maeyer G.	2
15/04/97	Lambot D.	Leyssens P.	1
15/04/97	Frank B.	Kuhn F.	2
17/04/97	Van Deun P.	Verstraeten S.	2
17/04/97	Laurent A.	Meyers A.	2
17/04/97	Meckelynck A.	Tavernier K.	2
17/04/97	Dedobbeleer B.	Verhofstadt D.	1
19/04/97	Wettach A.	Briessinck M.	1
19/04/97	De Vilers M.	Van Herck M.	1

eenzame Leuvenaar Peter zich te hebben ingeschreven. Hoewel, zo eenzaam lijkt die laatste zich niet te voelen, want hij verbreedert lustig met enkele bekenden uit Kezië. In de hoge regionen treffen we de volgende topspelers en -speelsters aan: Guo Juan, Danek, Van Eeden, Zhang Shutai, Zhao Pei, Colmez, Gerlach, e.a. Er is tevens een omvangrijke groep Japanners op doorreis neergestreken, waarvan één zich zal kunnen plaatsen bij de beste zestien. Maar de grootste belangstelling gaat uit naar Michael Redmond, een Amerikaanse 8-dan pro, de hoogst geplaatste Westerse prof in Japan(1), die overigens volgens sommigen uiterlijk veel weg heeft van Pete Sampras. Helaas beperkte die zich de eerste dag tot ceremoniële handelingen zoals het overhandigen van prijzen, en zou hij pas de tweede dag vol in actie komen om de partijen in de finales te bespreken.

De Obayashi-cup is om vele redenen aantrekkelijk toernooi. Het gaat ten eerste prat op een omvangrijke prijzenpot: een go-boekje voor wie twee op vier haalt, honderd gulden voor wie driemaal wint en tweehonderd voor wie de volle buit wegkaapt. Nadien houdt men nog een loterij met prachtige prijzen(2). Ten tweede bedraagt het inschrijvingsgeld slechts 15 gulden, zodat je bijna altijd terugkomt met dikke winst. Bovendien komt voor veel mensen

de ééndags-formule heel goed uit. Belgen hoeven dan bijvoorbeeld geen slaapplaats te zoeken. Tenzij je natuurlijk graag blijft kijken of - godbetert - ambities hebt om bij de beste zestien te geraken. Ten slotte krijg je de gelegenheid eens rond te wandelen in het Europees Go Centrum, dat volhangt met foto's van historische go-figuren en loop je al eens een sterke Europeaan tegen het lijf.

Vier ronden op een dag, dat kan natuurlijk alleen als je er een strak schema op na houdt en de bedenktijd inkort. Aan dat eerste mangelde het wat. Volgens hen die er vorig jaar bij waren, had men toen geen inschrijvingen meer toegelaten na tien uur. De bedenktijd bleef evenwel dezelfde: 45 minuten en geen byo-yomi. Dat is even wennen, maar ik speel doorgaans nogal snel en bovendien eindigden mijn partijen alle met opgave, dus had ik er geen last van. In de laatste ronde echter deed zich naast mij een merkwaardig tafereel voor. Een Nederlandse 4 kyu probeerde Mario, die in gewonnen positie stond, door zijn klok te jagen. Toen Mario telkens paste en onmiddellijk zijn klok indrukte, raakte de man erg opgewonden. Dat mocht volgens hem helemaal niet. "Je moet antwoorden, hoor," gebod hij onze go-genoot. Tijdens de daaropvolgende verhitte discussie ging Mario natuurlijk door zijn klok, en verloor zo de partij. Behalve dat het niet netjes was, had de man ook nog eens ongelijk. Slechts nadat wij Mario ferm bijtraden in het verweer, besloot de man sportief te blijven en de overwinning af te staan. Georges Leekens heeft gelijk: enkel door een hecht blok te vormen, kunnen wij winnen van de Nederlanders. Dat de Belgen het er doorgaans goed van hebben afgebracht, lees je af in de onderstaande tabel. De redactie heeft trouwens haar volledige prijzengeld terug geïnvesteerd in boekjes, in de hoop er eerder geestelijk dan financieel beter van te worden.

Zetten we tussen de ronden door nog een grote bek op tegen onze noorderburen over de kansen van onze Rode Duivels, dan

hoorden we na het toernooi op de radio hoe het noodlot zich voltrok. Om het opgewonden gekrakeel van Sjøk Van Gelder te trotseren, schakelden we over van Heineken naar Duvel of De Coninck, en overtuigden onszelf er aldus van dat Nederlanders niet alles beter kunnen. Het werd nog gezellig buiten op het terras, in het gezelschap van Peter Zandveld van Gowinkel "Het Paard". Maar Dirk - onze Bob - bleef nuchter en opperde dat het misschien toch verstandiger was ons richting België te begeven, wilden we niet verstrikt raken in de files van het terugkerende supporterslegioen. Dus hoorden we Bergkamp 3-1 maken op de autoradio, terwijl de lintbebouwing allengs toenam. Als we volgend jaar naar Frankrijk gaan, zal het zijn om go te spelen. (DV) ☞

(1) Zo ziet de Japanner dat natuurlijk niet. Voor hen ligt Amerika in het oosten, en is Michael Redmond de hoogst geplaatste oosterse prof. Wie hieraan twijfelt nodig ik uit om eens mijn Chinese wereldkaart te komen bekijken.

(2) In de uitslag van de loterij, kon men de naam van Benoit Maison horen vallen, zij het met enige moeite. De presentator van dienst probeerde die namelijk uit te spreken in het Engels, met een zwaar Hollands accent.

### De Belgen:

Place	Name	Str	Pt
29	Chen, Qi	3d	2
75	Wong, Chi-Yu	2d	2
81	Huang, Yong-Sen	2d	1
120	Briessinck, Margo	1k	2
154	Maison, Benoit	3k	1
161	Frank, Bernard	5k	3
162	Dalla Giovanna, Gianni	4k	2
173	Verhofstadt, Dieter	6k	3
177	Huys, Mario	6k	3
186	Leyssens, Peter	6k	2
193	Verstraeten, Stefan	8k	3
212	Juliam, Philippe	11k	2
233	Mallezie, Dirk	17k	2

# Europees Go Congres 1997 Marseille

Dit jaar was Frankrijk het land dat de twijfelachtige eer had om het 41ste Europees Go Congres te organiseren. De Franse Go Federatie had de universiteitscampus van Luminy (Marseille) gekozen als locatie. De trend van de vorige jaren van een steeds toenemend aantal deelnemers blijkt zich door te zetten. Er namen bijna 600 go-spelers deel aan het hoofdtoernooi en meer dan 350 aan het weekendtoernooi. Volgens de wiskunde van de Europese Go Federatie geeft dit een totaal van ongeveer 800 deelnemers.

Ook dit jaar bestond het go congres weer uit een cocktail met de klassieke ingrediënten:

- ✱ een hoofdtoernooi van 10 ronden, uitgespreid over de twee weken van het congres
- ✱ in het midden van die veertien dagen een traditioneel 5 ronden weekendtoernooi
- ✱ twee vrije woensdagen, opgevuld met een PairGo- en een RenGo-toernooi
- ✱ avondvullertjes, zoals het blitz-, 13 x 13, 9 x 9 en Team-toernooi
- ✱ simultaanpartijen tegen Japanse, Chinese en Koreaanse prof-spelers

Nieuw dit jaar was het yose-toernooi. In dit toernooi wordt als beginsituatie een prof-partij op het bord gezet tot juist voor het eindspel. Vervolgens speelt elke speler een keer met wit en met zwart. Degene die uiteindelijk het beste eindspel speelt, wint...

Zoals iedereen wel al weet, zijn er nu ook al echte Europese prof-spelers. Die konden uiteraard niet ontbreken op het EGC, zowel Catalin Taranu en Hans Pietsch waren dus aanwezig. De (meestal) Japanse prof-spelers werden ook regelmatig gevraagd om commentaar te geven op de gespeelde partij (*les*: op een beleefde, maar duidelijke manier uitleggen dat we eigenlijk toch maar een bende knoeiers zijn die misschien nog dienst kunnen doen als random-generator).

De prof-spelers werden ook ingeschakeld voor een mega-simultaan-stunt. Men is erin geslaagd om in één (gelukkig geairconditioneerde) zaal honderd (100!) borden te plaatsen en evenveel go-spelers die tegen alle profs speelden. Spijtig genoeg beperkte het zich tot een tiental go-spelers per prof. En dus niet alle profs die écht tegen iedereen speelden, zodat een geniale zet van een Japanse prof een vervolgzet moest krijgen van bv. een Koreaanse prof. Een gemiste kans...

Maar terug naar waar het eigenlijk allemaal om te doen was: het *Europees Kampioenschap*.

Dankzij de steun van Ing werd er met de Ing-regels gespeeld. Behalve op de 16 hoogste borden, die konden met de vertrouwde Japanse regels spelen. De aanwezigheid van Guo Juan doet veronderstellen dat ze dit jaar weer Europees kampioen zou worden, zoals de drie vorige jaren. Maar de eerste week kwam ze uit tegen haar grootste rivaal: de Koreaan Lee Hyuk. En wat hem de vorige congressen niet lukte, lukte dit jaar wel. Door Guo te verslagen, werd hij meteen de favoriet. Hij kon zijn voorsprong volhouden tot het einde, zodat hij ongeslagen het toernooi won. Ondertussen had Guo ook nog van Miyakawa verloren, zodat Guo uiteindelijk derde eindigde.

De top 10 ziet er als volgt uit:

1.	Lee Huyk	6d	KOR	10
2.	Miyakawa Wataru	6d	JPN	8
3.	Guo Juan	7d	NLD	8
4.	Zhao Pei	5d	CHN	7
5.	Kai Naoyuki	6d	JPN	7
6.	Fujita Kiyoshi	6d	JPN	7
7.	Vladimir Danek	6d	CZE	7
8.	Sorin Gherman	6d	ROM	6
9.	Leszek Soldan	6d	POL	6
10.	Gilles van Eeden	6d	NLD	6

Er waren uiteraard ook Belgen op het congres. Een aantal bleven maar voor één week. Het blijkt misschien niet uit de onderstaande lijst, maar er werd een opmerkelijke prestatie neergezet door Michel Wettach. De eerste week leek hij niet te stuiten: in de vijfde ronde moest er een Japanse zesde dan (de nummer 5 van het vorige lijstje) aan te pas komen om zijn foutloos traject te stoppen. Een speciale vermelding moet ook gaan naar Mario Huys, die 8 tegenstanders van het bord veegde. Voor de rest een redelijke uitslag voor de Belgen in het hoofdtoernooi:

77.	Jan Bogaerts	3d	3/5
97.	Michel Wettach	2d	6/10
132.	Alain Wettach	3d	4/10
171.	Olivier Dodinval	2d	2/5
215.	Margo Briessinck	1k	6/10
225.	Frank Segers	1k	3/5
244.	Claude Burvenich	1k	5/10
272.	Frauke Kuhn	1k	2/5
325.	Jean-Marie Vanroy	3k	5/10
351.	Benoit Maison	3k	2/5
376.	Mario Huys	7k	8/10
436.	Peter Leyssens	6k	4/9
475.	Ingrid De Doncker	7k	1/5

Het *weekendtoernooi* was een ander paar mouwen; ook veel minder deelnemers. Guo Juan had haar verliespartij van de vrijdag blijkbaar goed verteerd en versloeg nu wel Lee Hyuk, zodat ze het weekendtoernooi won vóór Lee Hyuk en Jeff Séailles. Een aantal Belgen waren al vertrokken of namen een weekend rust. Blijkbaar was verzadiging al opgetreden, gezien het lamentabele resultaat in het weekendtoernooi. Alleen Mario Huys kon blijkbaar niet genoeg krijgen van zijn eerste go-congres:

180.	Margo Briessinck	1k	1/5
209.	Benoit Maison	3k	2/5
232.	Jean-Marie Vanroy	3k	1/5
238.	Gianni dalla Giovanna	4k	2/5
271.	Mario Huys	7k	4/5
274.	Bernard Frank	5k	1/5
288.	Peter Leyssens	6k	1/3

Over de randactiviteiten kan ik redelijk kort zijn, aangezien ik enkel meegedaan heb aan het blitz-toernooi. Het vermijden waard is misschien het resultaat van het *PairGo*-toernooi. Dat werd (niet geheel onverwacht) gewonnen door het gelegenheidskoppel Guo Juan - Lee Hyuk.

Van alle avondactiviteiten was het *Blitz*-toernooi het populairst (uiteraard na het terras met bar op het dak van het gebouw). Ik slaagde erin om me via de poules te plaatsen voor de knock-out-reeks. Daar geraakte ik tot in de kwartfinales. Drie vijfde dans op rij als tegenstander was net iets te veel, vođral als de derde Zhao Pei is... Blitz-toernooien op go-congressen zijn altijd goed voor één of ander incident. Ook dit jaar waren er weer een paar die het wat té serieus namen. In de kwartfinale probeerde de Fransman Jean Michel zijn tegenstander door zijn vlag te jagen; die vond dat niet fair en stapte naar de scheidsrechter. De (saai) oplossing was dat ze de partij opnieuw moesten spelen, i.p.v. dat die scheidsrechters eindelijk eens een vast standpunt innemen in zo'n geval. Nog een gemiste kans... Uiteindelijk speelde Jean Michel de blitz-finale tegen Willem-Koen Pomstra... de Nederlander won.

Om te besluiten... Er was ook de jaarlijkse algemene vergadering van de Europese Go Federatie. Naast een aantal saai zaken zoals de verkiezing van een nieuw bestuur, de controle van de boekhouding, ... worden er op die vergadering ook de go-congressen voor de volgende jaren vastgelegd. De drie volgende congressen zijn in:

1998: Mamaia (Roemenië)  
1999: Bratislava (Slovakije), ze kondigen o.a. een *biert*-toernooi (!) aan. Ik hoop binnen twee jaar te kunnen vertellen wat dat is...

2000: Berlijn (Duitsland)  
2001: er zijn massa's kandidaten: Finland, Rusland, Joegoslavië, Kroatië, Spanje,...

En Italië is reeds kandidaat om het congres te organiseren in 2006... in Firenze.

(Margo Briessinck)



# professioneel

**Fujitsu** - De Fujitsu Cup, het Japanse Wereldkampioenschap, is gewonnen door Kobayashi Koichi. Daarmee keert KK terug in de absolute top van het Japanse go, waar hij sinds de dood van zijn vrouw Reiko Kitani een beetje uit was verdwenen.

**Ladbroke** - Vorige keer tipten we al op diezelfde Kobayashi als onze favoriet om Cho Chikun uit te dagen voor de Meijin titel, en die voorspelling is ook uitgekomen. (Het wordt trouwens hoog tijd dat de Belgische turfkantoren het wedden op gotoernooien in hun bestand opnemen. De redactie is het beu haar schamele centen aan paarden of Spaanse voetballers te vergooien.) De titelstrijd zelf geeft alles wat ervan verwacht werd. CC en KK geven mekaar geen duimbreed toe: alle gespeelde partijen werden tot nu toe gewonnen door zwart. Slechts een keer eindigde een partij niet in opgave. Kortom, voor het eerst sinds lang ligt Cho niet echt boven in een titelstrijd. Wat we moeten toejuichen, want het Japanse go begon wat saai te worden aan de absolute top. Tussenstand Meijin: 2-2.

**Nieuwe namen** - Niet zo echter net onder de absolute top, waar met de regelmaat van de klok nieuwe namen opduiken. Een overzicht. Kudo Norio versloeg Kato Masao en wordt de uitdager van Ryu Shikun voor de Tengen tweedkamp, die op 6 november begint. Op dat moment is Ryu Shikun ook al bezig de Oza te verdedigen, deze keer tegen Yamada Kimio 7 Dan (de Shinjin O, voor

diegenen die daar iets aan hebben). Diezelfde Yamada maakt ook voor het eerst zijn opwachting in de Honinbo liga. Yoda Norimoto heeft zijn Gosei titel kunnen verlengen. Hij versloeg Yuki Satoshi met 3-1. Yoda speelt ook een best-of-three tegen Ryu Shikun om uit te maken wie Cho Chikun mag uitdagen voor de Kisei begin volgend jaar.

**Best of 1998** - Dit is de laatste Belgo van 1997, dus waagt de redactie zich aan een pronostiek voor 1998. Zet je volledige fortuin op Yoda, die eind '98 drie titels zal bezitten. Hou verder ook Hikosaka Naoto in de gaten. En kijk uit naar de terugkeer van Takemiya Masaki.

Genoeg Japanners, Koreanen nu - Lee Chang Ho krijgt af en toe klop in eigen land. Cho Hoon Hyun hield hem van de Pae Wang, Kiwang en Pae-dal Wangki titels. Geen nood echter, Lee is nog altijd Wangwi, Tekron, Guksu, Klsung en Chun Won (een selectie, uiteraard). Wanneer deze editie in je bus ligt, is hij waarschijnlijk bezig Kobayashi Satoru uit te benen in de finale van de Samsung Cup, wat hem (nog maar eens) een wereldtitel moet opleveren.

**China** - Goed nieuws van Ma Xiaochun, intussen. Na een mindere periode pakte hij toch de Meijin titel terug. Hij is ook King of Go, en in internationale toernooien is hij meestal beste Chinees, dus dat lijkt weer de goede kant op te gaan. Hoera. ☞

## KC klassement

*La liste suivante prend en compte les classements des tournois de Obayashi, congrès européen, Eindhoven, Liège et Charleville.*

*Les clubs de Gand, Pantin, Greenwich et Liège ont rentré des résultats qui ont permis à leurs joueurs d'évoluer.*

Bogaerts Jan	297	3 dan	Aron Fr,d,ric	-739	7 kyu
Chen Qi	262	3 dan	Hanon David	-741	8 kyu
Wettach Alain	249	3 dan	Schepers Stefan	-741	8 kyu
Wettach Michel	175	2 dan	Dohogne Yves	-770	8 kyu
Dodival Olivier	168	2 dan	De Doncker Ingrid	-778	7 kyu
Cumper Mark	161	2 dan	Braye Renaud	-782	8 kyu
Huang Yong-Sen	153	2 dan	Destree Thomas	-782	7 kyu
Sevenants Pierre	118	2 dan	Simar Claude	-793	8 kyu
Wong Chi-Yiu	91	2 dan	Hermann Raphael	-838	9 kyu
Ginoux Marc	70	1 dan	Dehon Eric	-845	9 kyu
Segers Frank	-1	1 dan	Van Herck Marcel	-853	8 kyu
Kuhn Frauke	-58	1 kyu	Laurent Alain	-881	9 kyu
Burvenich Claude	-81	1 kyu	Richard Raoul	-930	10 kyu
Dusausoy Guy	-84	1 kyu	Robert Eric	-968	9 kyu
Kim Pierre	-110	1 kyu	Unut Inal	-989	9 kyu
Briessinck Margo	-120	1 kyu	Juliam Philippe	-1031	11 kyu
Belmans Guy	-123	2 kyu	Fabre Bernard	-1059	11 kyu
Hospel Ton	-192	2 kyu	Bachelart Bernard	-1104	12 kyu
Massar Marc	-246	3 kyu	El Aydam Mohamed	-1150	12 kyu
Vanroy Jean-Marie	-300	3 kyu	De Staercke Philippe	-1191	12 kyu
Georis Philippe	-321	3 kyu	Meuter Roger	-1250	13 kyu
Maison Benoit	-335	4 kyu	Mailliet Yolande	-1268	13 kyu
Levier Hubert	-350	4 kyu	De Maeyer Gert	-1307	14 kyu
Wojcik Didier	-352	4 kyu	Meiresonne Henri	-1319	13 kyu
Hendrichs Lucien	-370	4 kyu	Matkovic Ramirez J-P	-1359	13 kyu
Hennebert Jean-Denis	-391	4 kyu	Mogensen Omer	-1431	14 kyu
Huys Mario	-397	4 kyu	De Lyssnider Olivier	-1450	15 kyu
Dalla Giovanna Gianni	-400	4 kyu	De L'Ecluse Han	-1451	14 kyu
Robeys Koen	-422	4 kyu	Van Deun Patrick	-1465	14 kyu
Frank Bernard	-424	5 kyu	Huysenstruyt Stefaan	-1620	16 kyu
Dandols Nicolas	-464	5 kyu	Marchand Lieven	-1626	17 kyu
Lambot Denis	-466	5 kyu	Bair Marc	-1637	17 kyu
Mouchette Alain	-472	5 kyu	Mechelynck Antoine	-1646	17 kyu
Smeyers Bart	-491	5 kyu	Mallezie Dirk	-1649	17 kyu
Croisier Vincent	-498	5 kyu	Cao Quoc Tai	-1650	17 kyu
Verhofstadt Dieter	-515	6 kyu	De Sloover Etienne	-1650	17 kyu
Moutarde Denis	-522	5 kyu	Thieri Jean-Marc	-1678	17 kyu
Pohl Denis	-547	5 kyu	Slaedts Patrick	-1701	17 kyu
De Villers Mourad	-552	6 kyu	Nowak Patrice	-1750	18 kyu
Dedobbeleer Bruno	-558	6 kyu	Cellis Marc	-1770	18 kyu
Ghislain Michel	-561	6 kyu	Willems Paul	-2150	22 kyu
Ottmer Thomas	-594	6 kyu	Falisse Jean-Marie	-2196	22 kyu
Tavernier Karel	-622	7 kyu	Jacquet Antoine	-2300	23 kyu
Van Dixhoorn Bert	-631	6 kyu	Pacucci Dominique	-2347	24 kyu
Tasia Thierry	-653	7 kyu	Jaumotte Didier	-2350	24 kyu
Leyssens Peter	-663	7 kyu	Detournay Jean-Michel	-2450	25 kyu
Meyers Alex	-669	7 kyu	Hertecant Steve	-2450	25 kyu
Platteborse Pascal	-671	7 kyu	Scalbert Olivier	-2450	25 kyu
Verstraeten Stefan	-709	8 kyu	Scholzb Angelica	-2450	25 kyu
Aerts Ives	-730	8 kyu	Vandervennet Yves	-2450	25 kyu

# Marseille...

...Luminy, om precies te zijn. Het jaarlijkse Europese Go Congres ging deze keer door in het zuiden van Frankrijk. In tegenstelling tot wat verwacht werd, won Guo Juan het toernooi niet. Ze verloor tegen Lee Hyuk en Miyakawa, die op zijn beurt van de Koreaan en van Vladimir Danek verloor. Lee Hyuk bleef dus als enige ongeslagen en won het hoofdtoernooi.

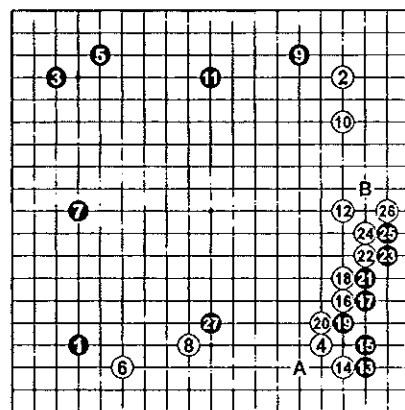
1	6D	Hyuk Lee	Cor	10
2	6D	Wataru Miyakawa	Jap	8
3	7D	Juan Guo	Nl	8
4	5D	Pei Zhao	Ger	7
5	6D	Naoyuki Kai	Japon	7
6	6D	Kiyoshi Fujita	Japon	7
7	6D	Vladimir Danek	Cz	7
8	6D	Sorin Gherman	Rou	6
9	6D	Soldan Leszek	Pol	6
10	6D	Gilles Van_eeden	Nl	6

Bij de Belgen was het vooral Mario Huys die opviel. Hij presteerde het namelijk niet minder dan 8 van zijn 10 partijen te winnen. Die stunt, samen met soortgelijke stunts in onder andere Charleville, heeft dan ook een logische weerslag gekregen in het klassement van de heer Huys. Eerste Belg, een begrip dat in de zomer in Frankrijk wel vaker een relatief begrip is, was de voorzitter met 3/5. Sympathiekste Belg was de sekretaris, en onfortuinlijkste Chen Qi.

77	3D	Jan Bogaerts	3
97	2D	Michel Wettach	6
132	3D	Alain Wettach	4
171	2D	Olivier Dodinval	2
215	1K	Margo Briessinck	6
225	1K	Frank Segers	3
229	1D	Qi Chen	0
244	1K	Claude Burvenich	5
272	1K	Frauke Kuhn	2
325	3K	Jean-marie Vanroy	5
351	3K	Benoit Maison	2
376	7K	Mario Huys	8
436	6K	Peter Leysens	4
475	7K	Ingrid De Doncker	1

*Twoe besprekingen van partijen uit het hoofdtoernooi, wat van dit artikel meteen de kyu-rubriek maakt. In de eerste partij nam Jean-Marie Vanroy het op tegen de Francaise Anne Tombarello. Ze werd in het periodiek van het toernooi becommentarieerd door 9 Dan Japans professioneel Saijo Masataka, onder de titel 'The Invisible wall'. Jean-Marie zei bescheiden dat de partij volgens hem weinig interessants bevatte. Maar gezien de positie die hij in het klassement bekleed, oordeelde de redactie dat het gros van de Belgen nog iets te leren heeft van hem.*

White: Anne Tombarello 1 kyu  
Black: Jean-Marie Vanroy 2 kyu



Dia. 1: 1-27

W14: pushes Black to the right side which is not a good direction for White. Perhaps a capping move at 19 is possible; White would then probably gain influence in the center.  
W18: too soft. Blocking at 21 is better. Saijo looked at the sequence in Fig. 1 which gives a good result for White. Black has two groups to take care of and White is solid.  
B19: not good. Black should not make this exchange, since W20 protects the weakness

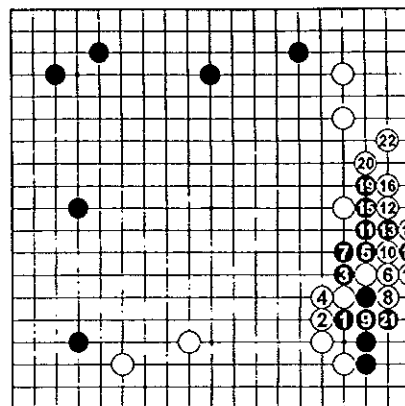
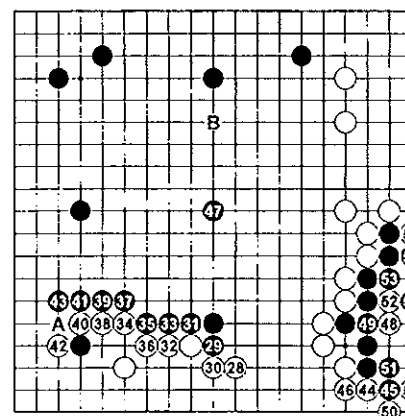


Fig. 1

at A. Black should immediately play at 21, which solidifies his group and reduces White's potential territory on the right side.  
B27: Black could first peep at B, because White will certainly connect. B27 in the game does not take into account the white wall on the right. Saijo felt that this was too deep, and that Black wants everything. He suggests B1 in Fig. 2, which limits her moyo and develops his own.

W28: not good. White is also forgetting her wall on the right. W28 at 29 is much better.  
B29: very bad. Black should play at 31 immediately.

W34: White should hane at 35.



Dia. 2: 28-57

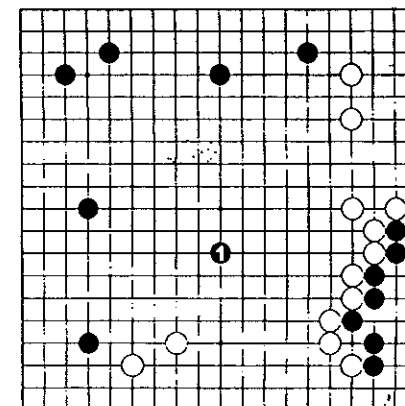


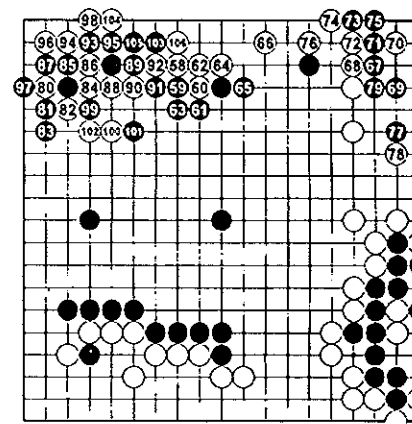
Fig. 2

W42: bad move, A is much better. If Black answers, White has the initiative to play at B.

W44: White should recognize that the black group on the right is alive, and not play end-game moves in the middle game.

B47: too close to the black wall, A was recommended. It is usually better to play where there are few stones. If White plays around tengen, the black wall will become useful.

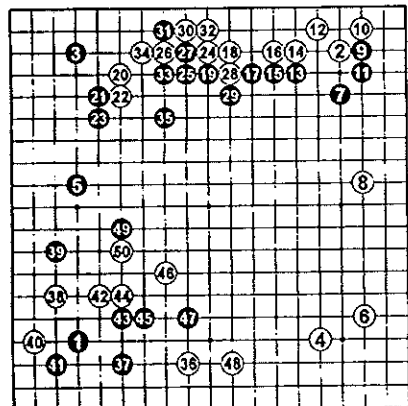
碁



Dia. 3: 58-106

Het commentaar bij de volgende partij werd geleverd door enkele aanwezige danspelers, en later beknopt opgeschreven door Mario.

Wit: Mario Huys 7 kyu  
Zwart: Hans Schnabel 5 kyu



Dia. 1: 1-50

W2-4-6: opening verscheidene malen gespeeld in toernooi (zowel B als W)

B13 e.v.: zettenreeks met heel wat blunders volgens de 4 Dan

B13: verkeerde richting. Veel beter is stabiliteit verzekeren van rechtergroep op 60. W13-B59 (niet onmiddellijk nodig): bijna drie ogen, dus oninneembaar. Te vroeg voor aanval; is ook knipbaar links van 7.

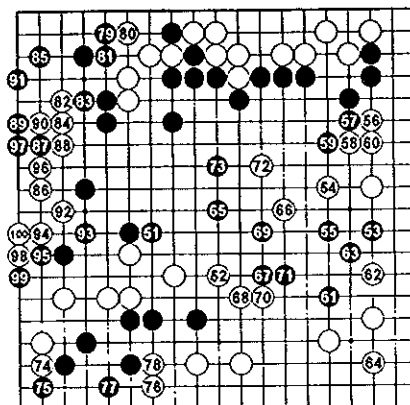
W14: aan leiding komen in ren langs bord is immers veel belangrijker. Toch niet knipbaar. 16 is enige zet.

W16-B19: B krijgt grote muur met paar knippunten.

W20: reactie uittesten voor muur te groot wordt?

B21: op 83. B zegt danku: mooie hoek + rand. Nu blijft 82.

W26: gevaarlijk. Echter: evenveel knippen in B stelling, dus loopt wel los.



Dia. 2: 51-100

B47: bovenop 36: lonken naar andere meisjes om ene meisje te versieren

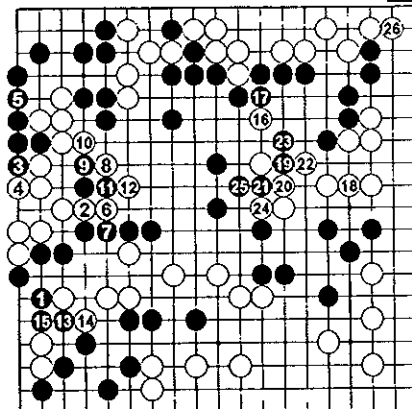
B49: veel sterker linksonder

B53: interessanter op 54?

B63: overbodig, beter naar centrum lopen  
W64: hoekaantal zou me zonder gebied en hoop achterlaten

B65 e.v.: niet al te fantastisch. Kleine zetten.

W82: eindelijk. Al hele tijd grootste punt op het bord. De rand en B39 zijn niet al te sterk, dus daar moet iets uit te halen zijn. Is het na B81 al te laat?



Dia. 3: 101-125

## Nouvel exploit d'un Européen: l'Allemand Hans Pietsch passe professionnel

# Pietsch

Peu de temps après le roumain Catalin Taranu (cf Belgo n° 45), un nouvel Européen a accédé au statut tant envié de professionnel.

Il s'agit en l'occurrence de l'allemand Hans Pietsch, lequel était parti fin 1990 au Japon pour devenir "insei" (apprenti pro).

Cette décision n'avait pas surpris outre mesure ceux qui avaient été le témoin de sa fulgurante progression depuis qu'il avait appris à jouer quelques années auparavant. A ce propos, voici quelques repères chronologiques:

- ♣ 1984 (13 ans): apprend le jeu (en juillet, il remporte déjà comme 14-kyu le groupe 13 (sic I) du tournoi de Brême.
- ♣ 1985 (14 ans): 2-kyu
- ♣ 1986 (15 ans): 2-dan, champion scolaire de RFA
- ♣ 1987 (16 ans): 4-dan
- ♣ 1989 (18 ans): 5-dan
- ♣ 1990 (19 ans): termine 3ème du championnat d'Europe derrière Van Zeijst et Zhang; part au Japon comme "insei".

Beaucoup plus récemment (février 1997), il avait écrasé Guo Juan en 1/2 finale de la coupe Ing, peu avant de passer lui-même professionnel.

A franchement parler, je (JDH) ne pensais pas qu'il mettrait autant de temps (7 ans !) à passer pro.

En fait, il était probablement depuis quelques années de la force d'un pro, mais les conditions pour passer officiellement pro sont extrêmement draconiennes: il n'y a qu'une opportunité par an de passer pro et il faut pour cela terminer dans les 2/3 premiers

d'une compétition dans laquelle seuls s'affrontent les 18 meilleurs "insei" de l'année (pour de plus amples informations, cf. notre article sur Catalin Taranu dans le Belgo n° 45; incidemment, la plupart des observateurs s'accordent à dire que les meilleurs "insei" sont de la force d'un 3 ou 4-dan pro).

Hans avait quasiment chaque année depuis le début terminé aux places d'honneur (aux environs de la 10ème place).

C'est d'ailleurs en invoquant cette raison-là que la "Nihon Ki-in" lui a permis de passer pro.

Les puristes n'ont pas à faire la fine bouche: d'une part parce que cette voie d'accès au professionnalisme est explicitement prévue par la "Nihon Ki-in", et d'autre part et surtout parce que Hans a d'ores et déjà prouvé qu'il n'avait pas volé sa promotion en battant plusieurs professionnels.

Il faillit même battre un 8-dan (un autre occidental d'ailleurs) l'Américain Michael Redmond. Malheureusement, il commît une gaffe monstrueuse dans les tout derniers coups d'une partie dans laquelle il était largement gagnant.

Voici cette partie, jouée dans le cadre d'un tournoi d'exhibition organisé par la revue "Go Weekly". Dans ce tournoi, des professionnels de haut rang sont opposés à de jeunes néo-pros. Les parties se jouent "à sen" (sans komi).

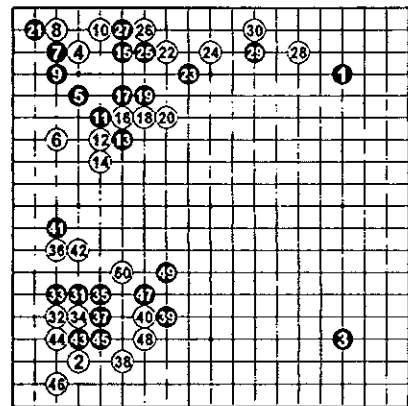
*NB: c'est dans ce cadre que le néo-pro Catalin Taranu s'est payé le scalp du 9-dan Yamashiro.*

Les commentaires, tirés de la revue allemande "Deutsche Go Zeitung" de mai-



juin 1997, sont des joueurs eux-mêmes ainsi que de Kobayashi Satoru, 9-dan et ex-Kisei (R = Redmond, P = Pietsch, K = Kobayashi).

**Commentaires**

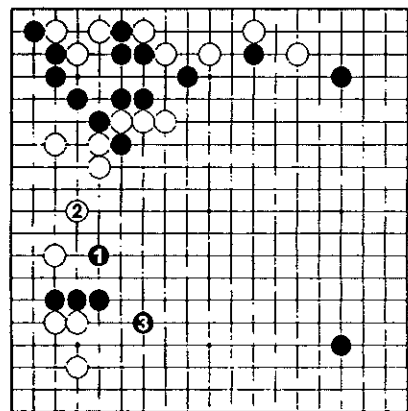


*Dia. 1: 1-50*

22: (K) normalement, Blanc devrait "contourner" Noir de manière à le confiner dans le coin en jouant à côté de "19" et de "20".

Après "22", Noir a ET du territoire dans le coin ET une porte de sortie en "23". Kobayashi pense d'ailleurs que même si "22" avait été joué correctement, Noir fait trop de points dans le coin.

D'autre part, Pietsch reprend l'initiative au



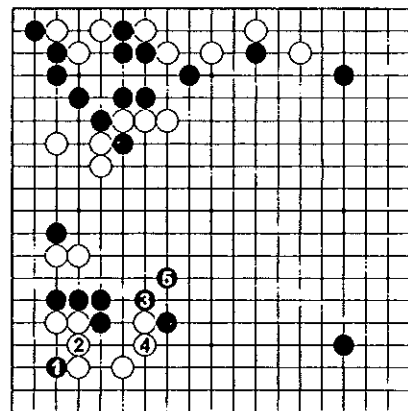
*Fig. 1*

bon moment avec "31". La partie est déjà clairement en sa faveur à ce stade !

séquence 37-47: (K) Pietsch perd un peu le fil de la partie: il fallait suivre la séquence de Fig. 1.

41: (R) meilleur de suivre la séquence de Fig. 2.

65-66: (K + R): "aji-keshi" (suppression d'"aji"): échange inutile et même nuisible: "l'aji" (littéralement, arrière-goût; possibilité pour une pierre "quasi morte" d'être réactivée soudainement) de la pierre "41" en est lourdement affecté.

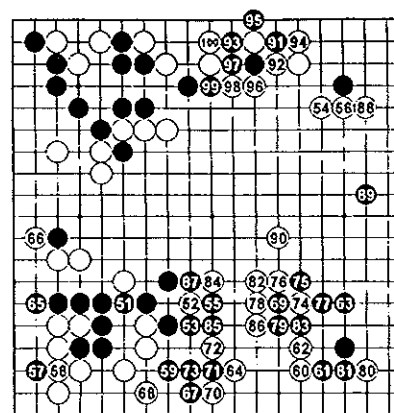


*Fig. 2*

77: (K + P) meilleur de donner l'atari en "82" (cf Fig. 3, excellent pour Noir grâce au "ponnuki"); dans la partie, Redmond peut d'abord faire l'échange "80-81" (qui lui permettra de vivre dans le coin en "gote" quand il le souhaitera) avant de jouer "82" en "sente".

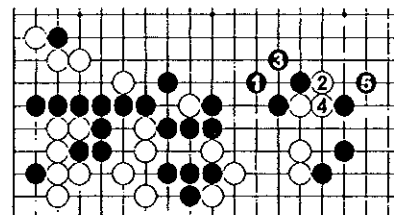
87: (R) probablement trop lent: si Pietsch s'était occupé à ce stade de son coin supérieur droit, en suivant la Fig. 4, la partie était pour ainsi dire terminée...

100: (P) à première vue, cela peut paraître risqué de lancer le "ko", mais en fait le "ko" est parfaitement jouable puisque Noir dispose de bien plus de menaces que Blanc.

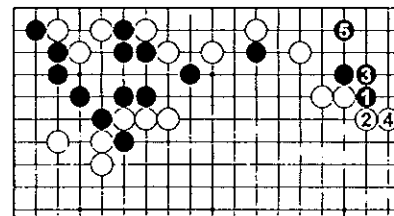


*Dia. 2: 51-100*

Noir en profite au passage pour assurer son coin inférieur droit.



*Fig. 3*

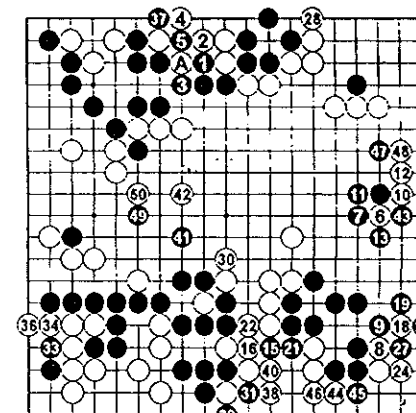


*Fig. 4*

138: (P) aurait été meilleur en "141". Noir est toujours confortablement en avance. 153: (R) Hans aurait gagné les doigts dans le nez en jouant plutôt en "158".

Mais cette petite impression ne remet pas en cause une victoire ne semble ne plus devoir lui échapper. Et pourtant...

185-186: (R) coup de tonnerre annonciateur du drame qui va suivre. C'est un très mauvais échange, car "186" affaiblit les possibilités de

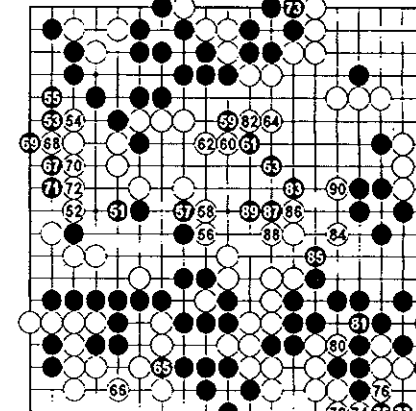


*Dia. 3: 101-150. 114, 117, 120, 123, 126, 129, 132, 135 ko autour de A*

114, 117, 120, 123, 126, 129, 132, 135 ko autour de A connexion entre le groupe noir central et le groupe noir du bord. Une simple connexion entre "147" et "89" eût été à la fois plus solide et...plus grand.

189: (P + R) la Gaffe, un véritable suicide en fait ! La seule chose qui ne pouvait pas arriver se produit: Hans perd ses pierres du centre grâce au "tesuji" "190". A nouveau, la connexion entre "147" et "89" s'imposait !

Noir abandonne quelques coups plus tard, mais apparaît aux yeux de tous comme le vainqueur moral. Après ces débuts prometteurs, Hans rejoindra-t-il un jour son adversaire du jour au faite du go mondial ?



*Dia. 4: 150-190*

# Appel francophones ! aux

Parfois, j'entends certaines remarques relatives à la proportion des articles écrits en néerlandais (en gros 2/3) par rapport à ceux écrits en français (1/3).

Même si je comprends la frustration de ceux de nos membres qui ignorent encore la langue de Vondel, je souhaite leur faire remarquer que les rédacteurs du "Belgo" ne sont autres que quelques membres de bonne volonté (souvent toujours les mêmes d'ailleurs).

Or, la proportion des membres belges est exactement inverse à celle des contributions dans le "Belgo", à savoir 2/3 de francophones pour 1/3 de néerlandophones !

De là à en conclure que le membre francophone est plus paresseux de la plume (plutôt du clavier) que son homologue du nord du pays, il n'y a qu'un pas... que je n'hésite pas à franchir !

Mais je vous entends déjà me déclarer: "Il est fou ce type, s'il croit que j'ai des heures à ma disposition pour écrire pour le Belgo" Nous sommes bien d'accord et c'est pourquoi je n'attends pas d'entre vous des contributions sur une base régulière et récurrente (quoique ce serait l'idéal évidemment), mais bien seulement un "articulet" de temps à autre.

"OK", me répondez-vous peut-être alors, "moi, je veux bien écrire, mais que pourrais-je bien diable écrire ?!"  
Donnez libre cours à votre inventivité.

Voici quelques suggestions en vrac:

- ✂ pour ceux d'entre vous qui sont branchés sur le "Net", racontez ce que vous y avez trouvé d'intéressant en surfant
- ✂ pour ceux qui sont abonnés à une revue ("Go World" par exemple), tirez-en un

article technique, un "scoop", une anecdote amusante,...

✂ pour ceux ayant une riche bibliothèque: faites une présentation critique de l'un ou l'autre des bouquins en votre possession

✂ pour ceux ayant participé à un tournoi à l'étranger, dressez-en nous un compte-rendu

✂ pour les autres, envoyez une de vos parties pour vous la faire commenter (cf l'appel de notre rédacteur en chef dans le "Belgo 46")

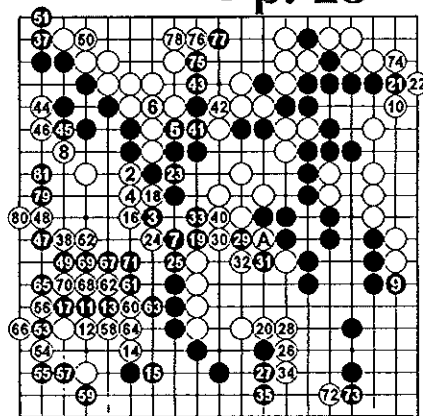
✂ pour tous, faites-nous part de vos idées d'amélioration du "Belgo" et/ou de la FBG (mais gardez les pieds sur terre !),...

✂ ... (liste non exhaustive !)

(nota: en voor de nederstaligen, hetzelfde!).

En conclusion, faites plaisir à votre narcissisme (pensez à la centaine de paires d'yeux penchées avdement sur vos écrits!) tout en contribuant à un "Belgo" plus diversifié (et accessoirement...plus équilibré linguistiquement). ☞

## Vervolg p. 23



Dia. 4: 102-181. 136 op A, 139 op 129

# 8ste Leuvens Go Toernooi

Het achtste Leuvens Go-toernooi vindt plaats op 17 en 18 januari 1998 in café "De Spuyt", Tervuursevest 101, 3000 Leuven (naast de GB).

**Formule:**  
Vijf rondes MacMahon, 75 minuten per persoon, zonder byo-yomi.

**Kosten:**  
400 bf. Spelers onder 13 kyu 300 bf  
Voorinschrijvingen (voor 14/1): 300 bf  
+ 100 bf voor Belgen die geen lid zijn van de BGF

**Logies:**  
Logies bij spelers thuis zijn beperkt. De

plaatsen gaan naar wie eerst inschrijft. Slaapzak en matras meebrengen.

**Tijdschema:**  
Zaterdag: 11-12u inschrijven  
12.30u eerste ronde  
15.30u tweede ronde  
Zondag 10.15u derde ronde  
13.00u vierde ronde  
15.30u vijfde ronde

**Inlichtingen en inschrijvingen:**  
Frank Segers  
Nerviërsstraat 60, 3000 Leuven  
Tel: 016/23.30.10  
E-mail: frank.segers@brtn.be



## Belgisch Kampioenschap

## Championnat de Belgique

De eerste ronde van het Belgisch kampioenschap zal dit jaar doorgaan op 29 en 30 November in café "Le vieux Guillemins" (145, rue du plan incliné) te Luik. Inschrijving ter plekke van 9u30 tot 9u50.

De eerste ronde start om 10 uur. De 7 rondes (4 op zaterdag en 3 op zondag) worden gespeeld zonder handicap met een bedenktijd van 1 uur per speler en een byo-yomi van 20 stenen in 5 minuten. Dit is een Zwitsers toernooi: in de eerste rondes krijg je de kans gelijk op te spelen tegen spelers met een ander klassemment. De eerste vier plaatsen zich voor de finale. Dit toernooi is gratis voor leden van de go-bond. Dit bericht geldt, samen met de onlangs verstuurd mailing, als kennisgeving.

La phase éliminatoire du championnat de Belgique de go aura lieu le week-end des 29 et 30 novembre 1997. Il se tiendra au café <<le vieux Guillemins>> (145 rue du plan incliné, 4000 Liege). Les inscriptions se feront le samedi entre 9h30 et 9h 50. La première partie est fixée à 10h. Les 7 rondes (4 samedi, 3 dimanche) se dérouleront au rythme de 1 heure par joueur et un Byo-yomi de 20 pierres /5 minutes.

Les parties se font sans handicap; les quatre premières places sont qualificatives. L'inscription est gratuite pour tous les membres de la fédération belge. L'affiliation à la FBG peut se faire sur place. ☞

# Le Classement Belge: principe et Fonctionnement

Cet article vise à expliquer aux nouveaux membres, à rappeler aux anciens les principes essentiels de notre classement et de servir de texte de référence sur le sujet.

## Introduction: le classement de la FBG

Le classement de la Fédération Belge de Go paraît au moins une fois tout les 3 mois (dans le "Belgo") et reprend tous les joueurs membres.

### 1. Pourquoi un classement?

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

### 2. Comment l'interpréter?

A côté de votre nom, vous voyez 2 chiffres:  $\otimes$  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,...)  $\otimes$  le deuxième chiffre indique votre classement officiel (ex: 7 kyu).

Le lien entre les 2 données est explicité ci-dessous au point 5.2

### 3. Comment évolue-t-on dans le classement?

Vous pouvez évoluer dans ce classement sur base soit des résultats des parties que vous

avez jouées dans votre club, soit sur base des résultats que vous avez obtenus dans les tournois auxquels vous avez participé.

Il existe pour cela une procédure qui vous est explicitée au point 4 ci-dessous.

Tous vos résultats sont encodés par le responsable national (Vincent Croisier) dans un PC. Un programme calcule automatiquement votre nouveau niveau-points.

Les personnes intéressées trouveront le détail de la logique de ce programme ci-joint en annexe.

Il est clair que l'exactitude de notre classement (qui est en fait surtout le vôtre!) repose entièrement dans vos mains: elle dépend en effet uniquement de votre volonté d'enregistrer les résultats de vos parties!

Ceci se fait en pratique de la manière suivante:

### 4. Procédure d'enregistrement des résultats

#### 4.1 parties de club

A priori (v. remarque 1 ci-dessous), le résultat de toute partie de club (sauf les parties rapides) devrait être noté par le vainqueur sur une feuille de résultat officielle mise à disposition par le responsable de club. Seuls les résultats de parties notés sur cette feuille sont valides.

#### Remarques:

1. *il n'est bien sûr pas obligatoire de toujours "jouer pour le classement", il suffit pour cela*

*qu'un des deux joueurs ne le souhaite pas et le signale avant le début de la partie.*

*Néanmoins, compte-tenu du fait que la plupart des joueurs belges ne jouent pas ou peu de tournois et que dès lors enregistrer les résultats de parties de club représente la seule façon de "faire vivre" notre classement, nous souhaiterions pouvoir disposer du résultats d'un maximum de parties.*

2. Ces parties "officielles" doivent être jouées en respectant les conditions de jeu d'une partie "de tournoi": pas de reprise des coups, pas de commentaires de tierces personnes, pas de consultation de livres de théorie,...; en revanche, il n'est pas obligatoire de jouer avec une pendule.

3. Le rôle de votre responsable du club est :  $\otimes$  de superviser la régularité du processus et d'intervenir en cas de contestation  $\otimes$  d'envoyer les résultats par courrier électronique au responsable national du classement (Vincent Croisier) au moins une fois par trimestre afin de pouvoir publier un classement actualisé dans chaque Belgo.

#### 4.2 parties de tournoi

Pour les tournois belges: les organisateurs communiquent les résultats dès que possible au responsable national.

Pour les tournois étrangers: à moins que les organisateurs ne publient les résultats sur Internet, au moins un joueur belge demandera à l'organisation le classement final et l'enverra ensuite au responsable national (si les organisateurs ne peuvent pas sortir de résultats, chacun est prié de noter lui-même sur un morceau de papier le résultat de chacune de ses parties avec en regard le niveau de l'adversaire rencontré).

*Remarque: le niveau d'un adversaire étranger est toujours arrondi au niveau moyen (\*50), quel que soit son score final.*

### 5. principes de fonctionnement généraux

#### 5.1. utilisation du classement

Tout joueur doit impérativement s'inscrire à un tournoi (ou assimilé comme les interclubs):  $\otimes$  soit à son niveau officiel (déférence)  $\otimes$  soit à son niveau-point du dernier classement publié dans le Belgo

#### 5.2 lien entre niveau-point et niveau officiel

Le niveau officiel d'un joueur correspondra à son meilleur niveau-point. Ce niveau officiel est acquis à titre définitif, sauf si l'écart entre ce niveau officiel et le niveau-points dépasse l'équivalent d'un niveau.

Ainsi, si vous passez de -1130 à -1090, vous êtes promu automatiquement de 12-kyu à 11-kyu; vous ne repassez 12-kyu que si vous redescendez sous -1200 (car alors vous auriez les points d'un 13-kyu).

#### 5.3 qui est repris dans le classement ?

La seule condition est d'être membre !

#### Remarque:

*lorsque pour un nouveau joueur membre dont le classement est inconnu (pas de classement à l'étranger non plus), nous n'avons pas au moins 5 résultats de parties (de club ou de tournois), il sera indiqué provisoirement dans le classement national comme "joueur non-classé". Le responsable de club peut néanmoins lui attribuer un niveau probatoire estimé en attendant la parution du classement national officiel.*

#### 5.4 Modalité de réestimation

Les interventions humaines dans la fixation des niveaux des joueurs doivent rester exceptionnelles.

Néanmoins, chaque responsable de club peut à tout moment prendre l'initiative de

proposer à la Commission de Classement (en contactant au moins un de ses membres) une réévaluation de niveau pour un joueur de son club; de même, tout membre peut demander à la Commission une réévaluation de son propre niveau. Le demandeur doit étayer sa demande par des faits objectifs.

La Commission de Classement doit prendre position dans les 30 jours suivant la demande. En l'absence de réaction (refus ou demande de justification) de la Commission endéans ce délai, la proposition est réputée acceptée.

Dans tout les cas de figures, ce sont les membres de la Commission de Classement qui jugent en dernier ressort.

### 5.5 Classement des débutants

Les débutants commencent à -2450 dans notre classement, ce qui constitue le niveau plancher.

## ANNEXE: DÉTAIL DU PRINCIPE DE FONCTIONNEMENT DU LOGICIEL DE CLASSEMENT

### Introduction

Différents paramètres interviennent dans les procédures de mise à jour du classement:

1. Le contexte de la partie: partie de club ou de tournoi
2. Le niveau du joueur
3. Le handicap (ou l'absence de handicap)

Il convient tout d'abord de définir la notion "d'enjeu". L'enjeu d'une partie se définit de la façon suivante:

- ☪ en cas de victoire: niveau final = niveau initial + enjeu
- ☪ en cas de défaite: niveau final = niveau initial - enjeu

Sauf dans un cas particulier (partie de club jouée à handicap incorrect - cf. infra), l'enjeu est toujours identique pour les 2 joueurs et quelque soit le sens (gain ou perte).

*Remarque: chaque paramètre influence la valeur de l'enjeu indépendamment des 2 autres paramètres. Cela se traduit par exemple par le fait l'influence du handicap est la même pour tous les niveaux.*

Reprenons ces 3 paramètres individuellement

### 1. Partie de club ou partie de tournoi

Une partie de club vaut moins qu'une partie de tournoi. Ceci est justifié par des conditions de jeu supposées moins optimales. La règle est qu'une partie de tournoi vaut 50% de plus qu'une partie de club. Pour passer de l'enjeu d'une partie de tournoi à l'enjeu d'une partie de club, il faut retirer un tiers de l'enjeu d'une partie de tournoi.

### 2. Le niveau du joueur

Plus un joueur est fort, plus son niveau évoluera lentement. Autrement dit, l'enjeu de chaque partie diminue avec l'augmentation du niveau. Cette dynamique n'est en fait active qu'à partir des joueurs 13 kyu et plus forts.

En deçà de 13-kyu, une partie à égalité vaut toujours 60 points pour une partie de tournoi (et 40 points pour une partie de club) Au-delà, l'enjeu (E) d'une partie de tournoi est de l'ordre de:  $E = 100 / (15 - \text{niveau en kyu})$ .

*Quelques exemples:*

- pour un 10-kyu,  $E = 20$  pts (14 pts pour partie de club);
- pour un 8-kyu,  $E = 15$  pts (12 pts)
- pour un 5-kyu,  $E = 10$  pts (7 pts)
- pour un 2-kyu,  $E = 7$  pts (5 pts)
- pour un 1-dan,  $E = 6$  pts (4 pts)

### 3. Le handicap éventuel

L'enjeu d'une partie à handicap est moindre que celui d'une partie à égalité. Et plus le handicap est élevé, plus l'enjeu est faible. La

justification de ceci est que plus le handicap est élevé, plus on s'écarte d'une situation de jeu normale.

La formule pour calculer l'enjeu d'une partie à handicap, soit  $E' = E (1 - h/10)$ , où  $E =$  enjeu d'une partie à égalité et  $h =$  le nombre de pierre(s) de handicap.

Ainsi, l'enjeu d'une partie à 3 pierres de handicap sera de 70% de celui d'une partie à égalité, celui d'une partie à 6 pierres sera de 40% de celui d'une partie à égalité, celui d'une partie à 9 pierres de 10% de celui d'une partie à égalité.

*Remarque: un cas particulier (mais fréquent): partie à handicap incorrect*

Si la partie se joue à handicap incorrect, l'enjeu de la partie est celui de la partie à handicap multiplié par un coefficient fonction

☪ de la différence entre le nombre de pierre de handicap effectif de la partie et le nombre de pierre de handicap théorique

☪ du résultat de la partie.

☪ du fait qu'il s'agisse d'une partie de club ou d'une partie de tournoi

A. cas où le joueur "trop handicapé" gagne malgré tout

ii) partie de tournoi

Il y a un effet de levier: on prend un coefficient multiplicateur.

Le coefficient est de 1,5 pour une différence de 1 pierre, 2 pour une différence de 2 pierres et 3 pour une différence de 3 pierres ou plus.

Exemples:

☪ si un 1-dan bat à égalité un 4-dan, l'enjeu de la partie, soit  $E'' = 3 * E' = 3 * E$ .

☪ si un 1-dan bat un 4-dan à 2 pierres, l'enjeu, soit  $E'' = 1,5 * E' = 1,5 * (E * 0,8)$

☪ si un 1-dan bat avec blanc un autre 1-dan à 4 pierres,  $E'' = 3 * E' = 3 * (E * 0,6)$

ii) partie de club

Le principe du coefficient multiplicateur ci-dessus ne s'applique qu'au joueur le plus faible; la perte du joueur le plus fort reste limité à un enjeu égal à celui d'une partie à handicap correct (coefficient reste 1).

B. cas où le joueur "trop handicapé" perd

Ici on limite l'impact en reprenant le même coefficient, mais cette fois comme diviseur. La règle est identique qu'il s'agisse d'une partie de club ou d'une partie de tournoi. Le coefficient est donc de 1/1,5 (0,67) pour une différence de 1 pierre, 1/2 (0,50) pour une différence de 2 pierres et 1/3 (0,33) pour une différence de 3 pierres ou plus.

Exemples:

☪ si un 1-dan perd à égalité face à un 4-dan, l'enjeu  $E'' = 1/3 * E' = 0,33 * E$ .

☪ si un 1-dan perd à 2 pierres face à un 4-d, l'enjeu,  $E'' = 1/1,5 * E' = 1/1,5 * (E * 0,8)$

☪ si un 1-dan perd avec blanc un autre 1-dan à 4 pierres,  $E'' = 1/3 * E' = 1/3 * (E * 0,6)$

*Remarque finale:*

*même si en pratique les joueurs utiliseront leur niveau officiel pour déterminer le handicap de la partie, notre logiciel se base en fait sur le niveau point pour déterminer le handicap correct d'une partie. L'erreur ainsi commise ne devrait statistiquement pas fausser l'exactitude du classement. (JDH)*

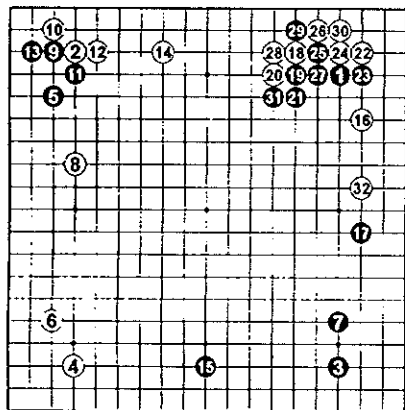


# Stage 1997

De twee voormiddagen van het stageweekend werden in beslag genomen door een partijbespreking. Ron Polak koos twee partijen van Go Seigen. De partij die 's zaterdags geanalyseerd werd, wordt hier in het kort beschreven. In een beperkt aantal alinea's kunnen uiteraard niet alle details weergegeven worden.

De besproken partij werd gespeeld op 7 en 8 september 1950 in één van de *jubango*-reeksen (reeks van 10 partijen) die Go Seigen speelde tegen de Japanse topspelers van dat ogenblik. Zijn slachtoffer voor deze reeks was Hashimoto Uтарo, 8d; Go Seigen was op dat moment 9d. Er werd met een handicap gespeeld: per drie partijen speelde Hashimoto twee keer met zwart, en één keer met wit. Deze partij was de derde uit de reeks; Go Seigen had de twee vorige partijen reeds gewonnen.

zwart: Hashimoto Uтарo, 8d  
Wit: Go Seigen, 9d



Dia. 1: 1-32

Z7 tot nu toe een rustige en logische opening: elke speler neemt twee hoeken; de shimari's worden verdeeld.

W8 het voor de hand liggende punt is het

punt tussen de twee shimari's (op Z15). Dit punt is een uitbreiding van een shimari en aangezien dit de juiste richting is voor het witte én het zwarte shimari is dit een zeer belangrijk punt. Maar... dit is te traag voor Wit om nu daar te spelen. Daarom speelt Wit op W8. Deze zet is ook een uitbreiding van zijn shimari en zet de zwarte steen (Z5) onder druk. In het algemeen is het meestal beter om een zet te spelen die twee dingen tegelijk doet. In dit geval is W8 een uitbreiding én een klemzet: op Z5 spelen zou alleen maar een uitbreiding zijn.

Z9 Zwart wil natuurlijk ook op Z15 spelen en wil daarom de hoek links boven zo snel mogelijk stabiliseren en als het kan ook nog in sente. Een andere veel gespeelde zet voor Zwart (i.p.v. de tsuke) is de nikken-tobi; gevolgd door een nikken-tobi van Wit (op W14). Hierna volgt meestal een gevecht rond W8, waarvan het niet op voorhand duidelijk is wie wanneer tijd zal hebben om op Z15 te spelen...

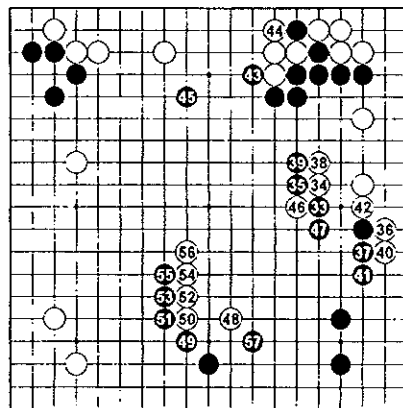
W14 het is héél belangrijk dat Wit deze uitbreiding maakt. Als Wit nu het belangrijke punt (Z15) zou nemen, dan zou Zwart waarschijnlijk onmiddellijk de drie achtergelaten witte steentjes aanvallen. Tijdens deze aanval zou er een gigantisch zwart moyo ontstaan rechts boven. Wit zou wel zijn uitbreiding (naar Z15) gemaakt hebben, maar zou waarschijnlijk moeten opgeven.

Z15 en Zwart is eerst om het grote punt te nemen. De volgende belangrijke zone is rond het hoshi-punt rechts midden. Zwart wil graag in die omgeving spelen om een dubbele vleugelformatie te kunnen maken. Z17 het is dan ook geen verrassing dat Zwart deze zet doet. Alhoewel de meeste spelers één of twee punten dicht bij W16 zouden gespeeld hebben.

Z29 een beetje aji op het bord zetten...

W32 na Z31 moet wit dringend een basis maken met W16. Zwarts invloed is zo impressionant geworden dat het witte

groepje onder zware druk zal komen te staan.



Dia. 2: 33-57

Z33 Zwart zet de aanval in met een keima, deze zet vergroot ook zijn moyo rechts beneden.

W34-36 de volgorde van deze zetten is van belang. Met W34 probeert hij eerst buiten geraken en met W36 maakt hij een basis.

Z37 als Wit eerst op W36 zou gespeeld hebben zou Zwart waarschijnlijk geantwoord hebben met een hane (op W40). Na de hane van Z35 kan Zwart nog moeilijk op W40 spelen omdat er teveel knippunten zouden overblijven in deze stelling, waar Wit natuurlijk gebruik van kan maken om zonder problemen uit te breken. Z43 is sente wegens het aji-steentje van Z29...

Z45 en Zwart verlegt zijn moyo wat naar links.

W46 die knip is onvermijdelijk.

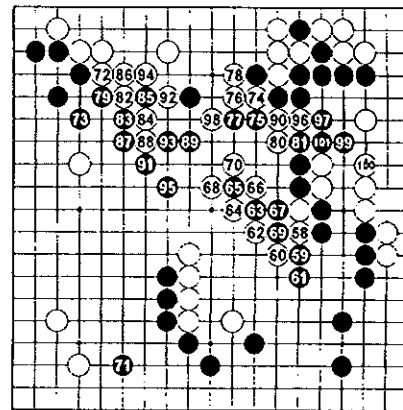
W48 waarna Wit begint aan een reductie van het zwarte moyo. Een regelrechte invasie ergens tussen het shimari en Z15 zou geen goed idee zijn omdat dan de knipsteen (W46) waarschijnlijk volledig verloren zou zijn.

Z49 stomweg antwoorden op Z57 zou volledig in de kaart spelen van Wit: W48 zou een kikashi zijn, waarop Zwart meteen zijn gebied zou verdedigen. Daarom verlegt Zwart de grenzen van zijn moyo door op

belgo 48 - 10/97

Z49 te spelen: W48 is bijna een invasie geworden, i.p.v. een reductie. Met... Z51-55 probeert Zwart om de witte groep binnen te houden.

Z57 waarna hij wits interne basis wegneemt en zijn eigen stelling versterkt. Merk op dat er nog een knippunt ligt onder het zwarte sliertje. Zwart zal dit ooit moeten verdedigen.



Dia. 3: 58-101

W70 dit is een ongelofelijk belangrijk punt. Die twee steentjes zijn peanuts in vergelijking met de invloed die een dergelijke ponnuki uitstraalt. In deze situatie moet Wit er vooral ook niet aan denken om de dubbele atari te dekken.

Z73 misschien een verrassende zet. De meeste spelers zouden in een reflex op Z79 antwoorden in de richting die totaal niet interessant is voor Zwart.

Z87 bij een dubbele hane (W82 en 84) moet maar één atari gegeven worden (Z85). De tweede atari (atari geven op W84) is ajikeshi en er moet toch teruggekomen worden om de knippunten te dekken.

(Diagram 4 op pagina 16)

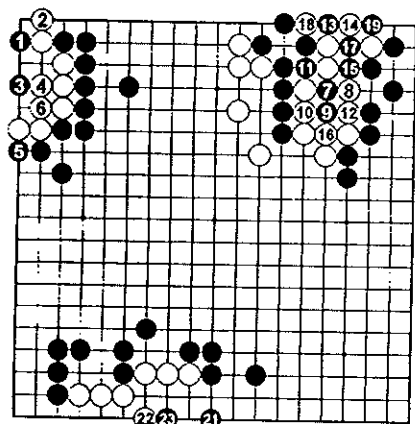
W178 Wit verdedigt zijn gebied. Zwart moet zelfs zijn knip niet dekken, zodat hij alle tijd heeft om de witte groep links dood te maken met.

Z181 Wit is dood: de twee knippunten (boven Z181 en naast W148) zijn miai.

(MB)

p. 23

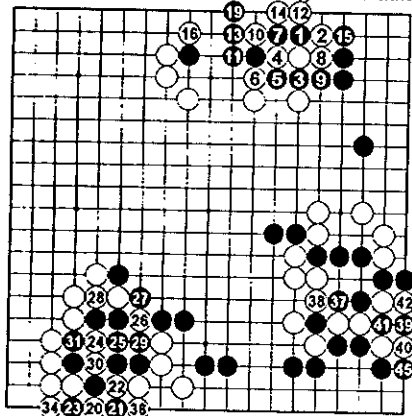
# Oplossingen De Eerste Zet



Oplossing 1, 2 en 3

Opgave 1 (linksboven) had eigenlijk moeten luiden: "Zwart maakt ko of leeft in seki in de hoek." We tonen de hoofdvariant: na 6 start Zwart de ko door een throw-in boven W4, of verbindt hij 3 en 5 voor de seki.

De oplossing voor opgave 2 (rechtsboven) begint met Zwart 7. Door gebrek aan



Oplossing 4, 5 en 6 - 17 op 7, 18 op 1, 32 op 30, 33 op 24, 35 op 20, 43 op 41, 44 op 39

belgo 48-10/97

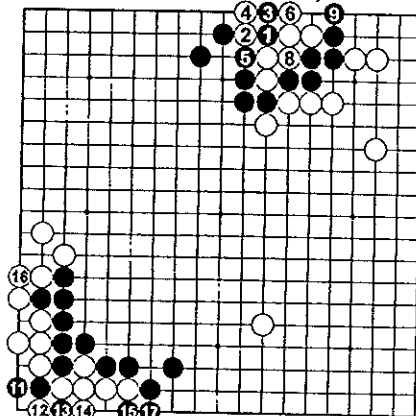
vrijheden kan Wit niet verbinden op 17 na 15, en uiteindelijk kan Zwart verbinden door gebruik te maken van (alweer) gebrek aan vrijheden.

Opgave 3 (onderaan) wordt opgelost met Zwart 21 als eerste zet. Zwart 23 maakt een wit oog vals.

In de hoofdvariant van opgave 4 (boven) kan Wit geen weerstand meer bieden na Zwart 19.

Opgave 5 (linksonder) was misschien wel de mooiste van de tien. Zwart kan niet verbinden na de atari van Wit 36.

Opgave 6 (rechts) is relatief eenvoudig, en eindigt ook door gebrek aan vrijheden.

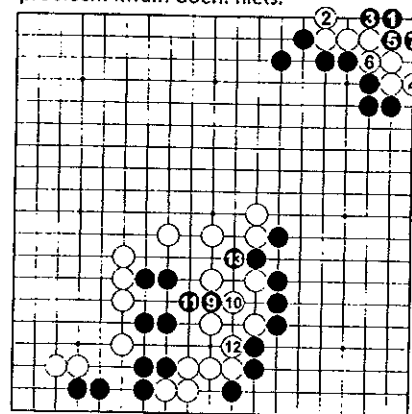


Oplossing 7 en 8 - 7 op 1

Opgave 7 (boven) begint op een eigenaardige plaats. Wit heeft geen antwoord meer na Zwart 9.

In opgave 8 (onder) begint Zwart met 11, en Wit komt te laat. Voor diegenen die zich de hersenen pijnigden wat de eenzame wette

steen onderaan in het midden bij dit probleem kwam doen: niets.



Opgave 9 en 10

In opgave 9 (boven) wint Zwart het pleit doordat hij een oog kan construeren en Wit niet.

In opgave 10 (onder), waarvan de oplossing begint met Zwart 9, blijft Wit achter met twee knippunten, die hij onmogelijk tegelijk kan dekken, na Zwart 13.

*De lezer merkt dat het niveau van deze oefeningen hoog ligt, wat opnieuw bewondering wekt voor de prestatie van de president, die in 8 gevallen op de juiste manier aan de oplossing begon. En wat te denken van de profs, die dit soort situaties in een minimum aan tijd en op zicht onduidelijk uitdenkt...? (DV, SV)* ☒



## Analayzing Ko Struggles Theoretically

by Karel Tavernier

In Tesuji, James Davies wrote: "Many go players dislike ko struggles; understandably so, for they are forced not only to think about the local situation, which is likely to be complicated enough, but to weigh it against all the ko threats available to both players, to weigh those ko threats against each other, and preferably to do so before the ko begins."

In this article we exclusively discuss *how* to weigh the ko threats. We do not discuss ko in general, how to initiate ko struggles, how to use ko to make life, etc. We assume the ko is created, and all the ko threats are identified and valued exactly.

Go theory is usually discussed by stating a general principle, and then illustrate it with examples. We take another approach here. (One reason is that I am not good enough a

go player to risk giving examples!) We analyze the weighing problem exactly, but under simplifying conditions. In real world go games these conditions are not perfectly fulfilled.

Hopefully, we will not add confusion to the already opaque field of ko struggles. Understanding the simplified ko struggle should help to understand real ko struggles.

The ko game.

We define a simple game, called ko game. The rules of the ko game are as follows:

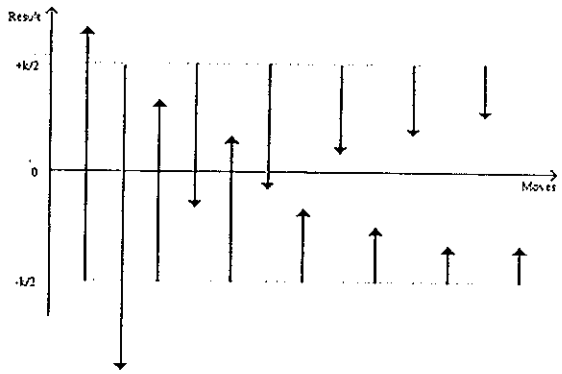
1. There are two players, Black and White, playing in turns.
2. A ko game is characterized by its *configuration*. The configuration consists of a positive integer  $k$ , called the *stake of the ko game*, and two finite sets of threats, one set for each player. Each of these threats has a positive integers associated with it, called the

*strength of the threat.*

The black ko threats have strength B1, B2,...Bb.

The white ko threats have strength W1, W2,...Ww.

- There are two possible type of moves:
  - ⊗ stop the game
  - ⊕ play one of the available threats.
- The threats can be played in any order. Each threat can be played only once. When a player has no more threats available when it is his turn, he must stop the game.
- Black begins the game by making a threat.
- The player stopping the game makes  $k/2$  points. The other player makes a number of points equal to the strength of his last threat. The result of the game is the difference between Black points and White points. Black's objective is to maximize the result, White's objective is to minimize it.



not all the rules in the ko game map exactly, certainly not the ones allocating points. We discuss the accuracy of the mapping in the section "How realistic is the model?"

We illustrate the workings of the ko game with an illustration. On the y-axis we put the result. Along the x-axis we put the succession of moves. Upward arrows stand for

Black threats, and downward arrows for White threats. The length of the arrow is equal to the strength of the threat played. The point of the arrow then indicates the result of the ko game if the opponent stops the game after this move.

Black can stop the game after each White threat, indicated by the downward arrow; the top of the arrow then indicates the result. Or he can continue with a threat on his own. White can stop after each upward arrow.

In this illustration, we assume that both players play their threats in descending order of strength. The first move is Black's, a threat with strength B1. If White ignores this threat the result is  $-k/2+B1$ , indicated by the top of the arrow. If White continues, he plays his threat W1, a bid of  $k/2-W1$ . And so on.

Another way of looking at the ko game is as

follows. When Black plays a threat with strength Bi offers White two options: stop the game with result  $k/2-Bi$ , or continue to play with the remaining threats. We can say that Black has made White a "bid" to stop the game at  $k/2Bi$ . If White refuses this bid, he must make an offer of his own. And so on.

**The optimal strategy.**

The question is now what is the optimal strategy, or, more specifically:

- In what order should a player play his available ko threats?
- When should a player stop the game?
- How many points are made under optimal play.

For optimal strategy we take the *minimax strategy*. This works as follows. Assume Black is to play. Black has the choice between a number of possible moves. On any Black move, White will respond in such a way that Black's result is minimal. This minimum is the result that this move brings to Black. Of all his possible moves, Black plays the one that brings him maximum value: of all the minima, Black picks the maximum.

If one of the players plays like a moron, other strategies may produce better results.

Intuitively, it makes sense play your threats in descending order of strength, first the strongest threat, then the second strongest one, etc. We call this the *descending order strategy*. We will show that this strategy indeed achieves the optimal result. There are other orders that achieve the same result, however.

Suppose now both players follow the descending order strategy. Each successive threat of a player gives him a worse result, but each successive opponent threat provides a better result. The question is when to stop the game. The answer is: *Stop when your strongest threat is weaker than the result of the current opponent's threat.* This is

the *stopping rule*. Alternatively: *Stop when the sum of your best threat and the current opponent's threat is less than the stake of the game.*

It is easy to see that you cannot achieve a better result by continuing the game after the stopping rule becomes valid. If you continue the game, you must make a threat with a worse result. Your opponent can always stop the game there, and you are worse off. Stopping earlier makes you worse off as well.

Look at the illustration, from Black's point of view. Black can stop on the downward arrows, representing White threats. White has answered Black's first threat with a counter-threat of his own. After White's first move, Black has a threat giving a better result, so he plays it. White now answers with his second best threat, already much weaker. Black still can do better, so he answers with his third threat. White again makes a counter-threat. Black now has no better threat available. According to the stopping rule above, he must stop the game there.

We call the first threat that must be ignored under the descending order strategy the *pivotal threat*. The result gained by stopping on the pivotal threat is the pivotal result.

Another way to define the pivotal threat is the following. Sort the threats in descending order, and pair them with the opponent's threat. The pivotal threat is the first threat where the sum of its strength and the strength of the opponents next threat is *less* than the stake of the ko game.

*(to be continued)*

*In the next edition: Important lesson for beginners, proof that the descending order strategy is optimal, ...*

*Readers who prefer to have the entire article, can request an electronic copy (providing the author agrees, of course)*

# C'était il y a...

août, septembre, octobre 1977 et 1987.

Il y a 20 ans

*Monde*

Rin Kai Ho, le champion d'origine chinoise (son nom en chinois est Lin Hai Feng) reprend à Otake "son" (\*) titre de "Meijin" sur le score de...4-0.

(\*) Rin est surnommé "Monsieur Meijin" pour avoir déjà remporté ce titre en 1965, 1966, 1967, 1969, 1971, 1972 et 1973!

Un bourreau d'enfant, un certain Kudo, reprend au jeune Cho Chi Kun le titre de "Oza" (que celui-ci avait conquis de haute lutte l'année précédente, devenant ainsi à 18 ans le plus jeune vainqueur d'un des 7 tournois majeurs de tous les temps).

Enfin, Kobayashi Koichi bat ce même Cho Chi Kun dans le tournoi des "new stars" (tournoi réservé aux joueurs jusqu'à 7-dan) et ce pour la seconde fois d'affilée. Il n'y aura pas de 3ème fois: ils sont tout deux promus 8-dan un peu après.

*Europe*

Le grand événement de l'été est évidemment le congrès européen.

L'édition 1977 (21ème édition) se déroule aux Pays-Bas, à Rijswijk. 150 congressistes y participent.

Le championnat d'Europe (réservé aux joueurs au moins 4-d) rassemble 11 candidats desquels un vainqueur surprise émerge: l'allemand Wolfgang Isele (4-dan). Le favori, l'autrichien Helmut Hasibeder (5-d), termine 2ème, devant le jeune et prometteur Ronald Schlemper (17 ans) et,

mais nettement plus loin, le britannique Matthew Mac Fadyen. A noter aussi la première participation d'un joueur soviétique, Valeri Asthakhine (5-d), qui terminera dans le milieu du peloton.

Le tournoi "open" est remporté en suclassement par le français Jérôme Hubert (2-d), alors que le jeune anglais Adam Pirani (1-d à 12 ans) termine sur un brillant 7/10.

Grâce à Asthakhine, les Occidentaux disposent pour la première fois d'un tableau de la vie goïstique soviétique:

il y a une dizaine de joueurs classés en "dan", dont deux 5-dan. Il n'existe pas encore de Fédération car les autorités se montrent très rétives à accepter la création d'une Fédération, moins pour des raisons politiques que parce que celle-ci, une fois fondée, bénéficie normalement d'un soutien financier de la part de l'Etat...

Malgré cela, rien qu'à Leningrad (actuellement Saint-Petersbourg) (le centre du go soviétique et le seul endroit où existent des joueurs en "dan"), il y a plusieurs dizaines de joueurs. De grands clubs existent également à Moscou, Novosibirsk et Kharkhov.

Asthakhine précise encore qu'il est difficile pour un Soviétique de se procurer des livres à l'étranger car il ne peut pas faire de virement international. Dès lors, la solution consiste pour lui à trouver un correspondant étranger avec lequel il peut pratiquer une forme de troc (un livre de go contre un livre soviétique).

Enfin, la promotion du jeu reste encore très timide, mais Asthakhine écrit régulièrement des articles d'initiation dans l'équivalent russe de "Science et Vie", revue extrêmement populaire là-bas.

Il y a 10 ans

*Monde*

Takemiya Masaki remporte pour la 3ème consécutive le titre de "Honinbo" en écrasant Yamashiro 4-0.

Toutefois, c'est grâce à ce même Yamashiro que les Japonais se rattrapent après leurs débuts catastrophiques dans le match Japon - Chine (coupe NEC). Yamashiro imite Liu (cf Belgo précédent) en battant coup sur coup 4 adversaires. Le score à fin octobre est de 6 partout.

Le Chinois de Hong-Kong Chi'a Ch'ui Chan, un des meilleurs amateurs mondiaux (3ème au championnat du monde amateur de 1979, 2ème à ceux de 1980 et de 1985; champion en 1986), passe professionnel à la "Nihon Ki-in". Il est, fait exceptionnel, directement promu 5-dan! Par le passé, seul Go Seigen, probablement le meilleur joueur de tous les temps, avait pu ainsi sauter de niveau directement: Go avait alors été promu...3-dan! (note: Chan n'a finalement plus tellement progressé par la suite: en 1994, il jouait comme 7-dan).

*Europe*

Le 31ème congrès européen se déroule à Grenoble. Il y a 337 participants (dont 129 classés en "dan").

Une spécificité cette année-là dans le mode de désignation du champion d'Europe: après 8 rondes, les 4 premiers s'affrontent dans le cadre de 2 demi-finales puis d'une finale. Les demi-finales verront les victoires de Mac Fadyen (GB, 6-d) sur Donzet (F, 5-d) et celle de Lazarev (URSS, 6-d) sur Van Zeijst (NL, 6-d). La finale est remportée par le Britannique, qui devient ainsi champion d'Europe pour la 3ème fois. Cette victoire est toutefois un peu dévalorisée par l'absence de Ronald Schlemper (NL, 7-d), resté

invaincu dans les éditions 1985 et 1986.

Une première également à Grenoble: l'organisation d'un championnat d'Europe pour ordinateur.

D'autre part, un observateur relève que seuls 3 nations n'ont jamais encore été représentées dans un congrès européen: l'Albanie, la Bulgarie et le Portugal (note: quelques Portugais se sont manifestés entre-temps).

Enfin, il est décidé à l'Assemblée Générale de la Fédération Européenne de créer un circuit intitulé "Grand Prix d'Europe" à partir de septembre 1987. Dix tournois sont retenus pour en faire partie, dont...Bruxelles.

*Belgique*

La floraison du go en Flandre s'annonce enfin grâce aux efforts de Frank Segers et de Dominique Debilde. Ils fondent le club de Leuven en octobre.

Pas moins de 14 Belges font le déplacement au tournoi de Eindhoven (soit 30 % des effectifs de la FBGI).

Le meilleur Belge est Marc Ginoux qui termine 17ème avec 3/5.

Le classement belge d'octobre reprend une quarantaine de membres. Marc Ginoux et Alain Wettach, tous deux 1-kyu, sont suivis de 6 joueurs 2-kyu (Michel Wettach, Vincent Lemaître, Pierre Sevenants, Michel Gilbert, Guy Dusausoy et Chi-Yu Wong). Plus loin, on trouve le nom de notre affectionné président (à l'époque 7-kyu). (JDH) ☐



# Classement Européen: Le Retour

Revoici, après 3 ans d'absence, une nouvelle mouture de classement européen !

Le présent classement a été construit sur une base reprenant différents éléments d'appréciation: au départ de la dernière mise à jour de mon classement (paru fin 1994) ainsi que du niveau officiel attribué au joueur par sa fédération nationale, la mise à jour a été établie sur base des résultats des principaux tournois européens entre octobre 1994 et août 1997.

Le principe sur lequel repose ce nouveau classement diffère néanmoins assez nettement de celui qui sous-tendait les versions précédentes (dont les plus "anciens" d'entre vous se souviendront peut-être).

## Principe

Il est basé sur la différence de points entre les 2 joueurs: si le joueur le plus faible bat son adversaire mieux classé, il monte dans le classement d'un nombre de points égal à la différence de niveau divisée par 10 et le joueur le plus fort descend du même nombre de points (à l'exception du premier du classement, référence absolue).

Par exemple, si un joueur classé 5-dan moyen, soit de niveau 550, bat un joueur 6-dan moyen, soit de niveau 650: leur niveau après cette partie sera respectivement 560 et 640). Dans le cas contraire (le joueur le plus fort gagne), rien ne se passe.

## Joueurs concernés

belgo 48-10/97

Tout joueur répertorié par sa Fédération nationale comme 5-d au moins, quelque soit sa nationalité, ayant joué au moins 5 tournois en Europe depuis 1990 (on y retrouvera donc quelques joueurs ayant arrêté de jouer des tournois européens depuis lors; ceux-ci sont marqués d'une \*\*\* ou d'une \*+ - si décédés)

## Principales évolutions en 3 ans

En comparant l'évolution des places acquises par les joueurs, seul élément de comparaison stable, nous constatons à quelques exceptions près, assez peu de changements depuis octobre 1994 (cf Belgo n° 36).

Néanmoins il faut signaler l'émergence de quelques jeunes Roumains dont la progression est fulgurante tels Christian Pop (2ème de la Ing Cup 1997), Robert Mateescu, Sorin Gherman, Lucian Deaconu, Lucretiu Calota,...; citons en particulier le néo-pro Catalin Taranu, passé de la 32ème place à la ...3ème, une progression phénoménale que nous pouvons illustrer par le fait que

R.	Nom	Nom	CHI/	770	7-d (ex-5-d pro)
1	Guo	Juan	CHI/	770	7-d
2	Van Zeijst	Rob	NL	760	7-d
3	Pietsch	Hans	D	750	1-d pro
4	Taranu	Catalin	R	750	1-d pro
5	Sheng (*)	Guangzi	CHI	735	7-d
6	Zhang	Shutai	CHI	730	7-d
7	Schlemper	Ronald	NL	730	7-d
8	Lee	Hyuk	KOR	715	7-d
9	Park	Sang-Nam	KOR	690	6-d
10	Miyakawa	Wataru	J	680	6-d
11	Lazarev	Alexei	RUS	670	6-d
12	MacFadyen	Matthew	GB	660	6-d
13	Janssen	Frank	NL	650	6-d
14	Bogdanov	Viktor	RUS	650	6-d
15	Heiser	Laurent	L	650	6-d
16	Dai	Jung-Fu	CHI	640	6-d

p. 30

Catalin a battu tout récemment un 9-d pro, Yamashiro, à "sen" (avec noir sans komi). Rappelons que Catalin n'était que 1-d en 1990. Et apparemment l'école roumaine n'a pas encore fini de faire parler d'elle !

Mentionnons aussi quelques joueurs d'autres nationalités, âgés de 15 à 18 ans, qui ont également percé récemment: l'Ukrainien Dimitri Bogatski (3ème au championnat du monde des jeunes en 1996), le Hongrois Csaba Mero, le néerlandais Emile Nijhuis (a étudié un an comme "apprenti pro" au Japon), le français Paul Drouot (17 ans)...

Comme on le voit, la relève est assurée !

## CLASSEMENT DES 60 MEILLEURS JOUEURS (08/97)

NB: pour rappel le niveau 800-770 correspond à 4-d pro, 770-740 à 3-d pro, 740-710 à 2-d pro et 710-680 à 1-d pro. Les meilleurs joueurs mondiaux valent +/- 950. (JDH)

NDLR: Juste avant l'apparition de cette édition, la rédaction a appris que Catalin Taranu est devenu 2-d pro en Japon... (SV)

belgo 48-10/97

	Dickhut	Franz-Jozef	D	640	6-d
	Zhao	Pei	CHI	640	5-d
19	Detkov	Ivan	RUS	635	6-d
20	Mattern (+)	Jurgen	D	630	6-d
	Wimmer (+)	Manfred	A	630	6-d (ex 2-d pro)
	Hasibeder (*)	Helmut	A	630	6-d
23	Pop	Christian	R	625	6-d
	Mateescu	Robert	R	625	6-d
	Rittner	Egbert	D	625	6-d
26	Soloviev	Valeri	RUS	620	6-d
27	Gerlach	Christof	D	610	5-d
	Danek	Vladimir	CS	610	6-d
29	Colmez	Pierre	F	605	5-d
30	Benmalek	Farid	F	600	5-d
	Saifulline	Ruslan	RUS	600	6-d
	Boon	Mark	NL	600	6-d
33	Gherman	Sorin	R	590	6-d
	Van Eeden	Gilles	NL	590	6-d
35	Moussa	André	F	580	5-d
36	Séailles	Jean-François	F	575	5-d
	Ledovskoy(+)	Juri	UKR	575	5-d
	Westhoff	Gerald	NL	575	6-d
	Soldan	Leszek	PL	575	6-d
40	Schoffel	David	D	570	6-d
	Donzet	Frédéric	F	570	5-d
	Sachabutdinov	Rostam	RUS	570	5-d
	Pocsaï	Tibor	H	570	5-d
	Muller	Martin	A	570	5-d
	Gomenjuk	Andrei	RUS	570	5-d
	Bisca	Mihai	R	570	5-d
47	Rehm	Robert	NL	565	5-d
	Nechanicky	Radek	CZ	565	6-d
	Bogatski	Dimitri	UKR	565	6-d
	Lu	Jinjiang	CHI	565	5-d
51	Kraszek	Janusch	PL	560	5-d
	Shepperson	Piers	GB	560	5-d
	Eijkhout	Michiel	NL	560	5-d
	Petrovic (*)	Rade	SER	560	5-d
	Puyt	Erik	NL	560	5-d
	Florescu	Ion	R	560	6-d
	Gondör	Andras	H	560	5-d
	Csaba	Mero	H	560	5-d
58	Groenen	Geert	NL	555	5-d
	Schuster	Malte	D	555	5-d
	Deaconu	Lucian	R	555	5-d
	Calota	Lucretiu	R	555	5-d
	Von Arnim	Felix	RFA	555	5-d
	Nijhuis	Emil	NL	555	5-d
	Michel	Jean	F	555	5-d
	Drouot	Paul	F	555	5-d

p. 31