

Fédération Belge de Go - Belgische Go Federatie

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

Penningmeester Margo Briessinck
Henry Dunantlaan 13/7
1140 Brussel
tel. 02/726.07.62

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

contact David Hanon Nicolas Dandols
Rue Général Henry 171 Rue de la Brasserie 64
1040 Bruxelles 1050 Bruxelles
02/649.58.15

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

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

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

contact Peter Leyssens
Strijdersstraat 63 bus 26
3000 Leuven
tel. 016/23.79.19

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

contact Bernard Frank
Route de Beaumont 88
1380 Lasne
tel. 010/45.45.81

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

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

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

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

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

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

Geel contact Guy Belmans, Zwanenstraat 23, 2440 Geel. tel. 014/58.00.83
Namur contact Marc Cells, Chemin des Matines 10, 5100 Wépion. tel. 081/46.23.03

BGF/FBG@Internet:

<http://www.ping.be/gopera/go/>



BELGO



Jean-Denis HENNEBERT
Avenue du Jonc 15
1180 Bruxelles

'In Go is het belangrijk te weten
hoe ver je te ver kan gaan.'
(Henri Meiresonne)

51

Juli 1998
Juillet 1998

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

**Belgische Go Federatie - Fédération Belge de Go
belgo 51 - juillet/juli 1998.**

collaborateurs en ordre alphabétique/medewerkers in alfabetische volgorde:

Jan Bogaerts, Margo Briessinck, David Hanon, Jean-Denis Hennebert, Dieter Verhofstadt, Stefan Verstraeten

URL BGF/BBG: <http://www.ping.be/gopera/go/>

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

deadline belgo 52: 15 septembre 1998 / 15 september 1998

soundtrack belgo 51: eric clapton - mtv unplugged; les liaisons dangereuses - motion picture

soundtrack; sergei rachmaninov - music for two pianos

Inhoud Sommaire

51

p.	2	Professioneel nieuws
	2	Redactioneel/de la rédaction
	3	Le stage
	4	Stage 1998 - partijbespreking: <i>Furikawari</i> <i>Fujisawa Hosai vs. Go Seigen</i>
	8	20ste WAGC, 1-6 juni, Tokyo
	11	België - Zuid-Afrika <i>Jan Bogaerts vs. Clive Hunt</i>
	14	Zuid-Korea - Japan <i>Kim Chan-woo vs. Hiraoka Satoshi</i>
	15	Zweden - België <i>Magnus Kylemark vs. Jan Bogaerts</i>
	16	Tentative de création d'un club à Charleroi
	17	Gemengde Opgaven
	18	La bibliothèque idéale (suite)
	20	Pantin: Le tournoi 1998
	21	C'était il y a...
	23	Qijing Shisanpian (2)
	24	Agenda

Professioneel

Tien - Hij heeft het geflikt! Cho Chikun heeft voor de tiende keer op rij de Honinbo-titel behaald, een prestatie die niemand hem ooit heeft voorgedaan. Alle partijen uit de tweekamp - die het naspelen trouwens meer dan waard zijn - eindigden door opgave. O Rissei, de uitdager, wist er ondanks stevig weerwerk slechts twee binnen te halen. In een best-of-seven is dat niet genoeg om te winnen, zoals de pientere lezer zelf al had uitgerekend.

Gosei - Op 28 mei versloeg Sonoda Yuuichi, een speler van de Kansai Kiin, levende legende Otake Hideo in de finale van het 23ste Gosei toernooi. Hierdoor verwierf de man het recht Yoda Norimoto uit te dagen voor de titel. Veel plezier heeft hij aan zijn uitdagerschap echter nog niet beleefd, want Yoda smeerde hem in geen tijd een 3-0 nederlaag aan. De Gosei titel blijft dus voor Yoda.

Judan - Vorige keer meldden we een 2-1 voorsprong voor Hikosaka Naoto in de strijd om de Judan. Kato hield het spannend door er 2-2 van te maken, maar op 23 april verloor hij in de laatste partij zijn titel. De 36-jarige Hikosaka heeft daarmee zijn eerste grote titel te pakken. Dit tot groot jolijt van de redactie, die voor de jaarwisseling zijn succes

voorspeld had en nu in bepaalde kringen een kennersstatus heeft verworven.

Tsunami - O Rissei is allerminst onder de indruk van zijn nederlaag in de Honinbo-tweekamp. In de Meijin-liga gaat O als een wervelwind te keer: hoewel de liga nog niet is afgelopen, is O al zeker van de eindoverwinning. Tot nog toe leed hij geen enkele nederlaag, wat hem een onoverbrugbare voorsprong geeft. Vanaf september probeert O het dus opnieuw tegen Cho in een best-of-seven. Nooit vies van een straffe gok, tip de redactie voor de titel op O: Insiders flulsteren namelijk dat Cho dit jaar wel eens uitzonderlijk veel last zou kunnen hebben van zijn najaarsallergieën...

NAMT - In het North American Masters Tournament is de Challengers Round afgelopen. Jimmy Cha versloeg in de laatste ronde Michael Redmond en werd zo de uitdager van Zhujiu Jiang 9 Dan. Voorlopig staat het 2-0 in het voordeel van deze laatste.

Lee - In onze reeks wat heeft Lee-Changho nu weer gewonnen: de Tong Yang Securities Cup, met 3-1, tegen landgenoot Yoo Changhyuk. (SV)



de la Rédaction

De lezer heeft ongetwijfeld gemerkt dat deze Belgo iets korter is dan anders. Dit is een gevolg van het vervroegen van de deadline, wat dan weer een gevolg is van het verlengen van de productietijd. Spijtig genoeg heeft het klasement de redactie deze keer niet tijdig bereikt. Volgende keer wordt alles echter weer normaal!

Redactioneel

Le lecteur remarquera sans doute que ce Belgo est un peu plus léger que d'habitude. Ceci est la conséquence d'un deadline avancé, ce qui est à son tour dû au prolongation du temps de production. Malheureusement le classement n'a pas atteint la rédaction dans le délai. La prochaine édition la situation sera normalisée.



Le Stage

Incroyable mais vrai, le stage 1998 a attiré tellement de monde que certains ont du dormir dans leurs voitures. Et oui, cette fois-ci, il y avait nettement plus d'ambiance que lors du stage précédent et il ne fait aucun doute qu'Ingrid, Margo, Jan, Alain et Ron (pour ne citer que les organisateurs) étaient contents de rentrer dormir chez eux le dimanche soir.

Le stage aura certainement été très instructif pour certains, euh, pour tout le monde. Jouer avec des joueurs forts et recevoir leurs explications et leurs commentaires permet vraiment de se rendre compte à quel point on peut encore progresser et mieux- quelles sont les pistes à explorer à cet effet.

Seulement, le stage ce n'est pas QUE des cours de Go. Non. Il y a aussi...

♣ L'après-midi sportif (Le Match de Foot): Au cours duquel notre Président se contente de démolir les pieds de toute l'équipe adverse (dixit l'équipe adverse) ainsi que certains joueurs de son propre camp.

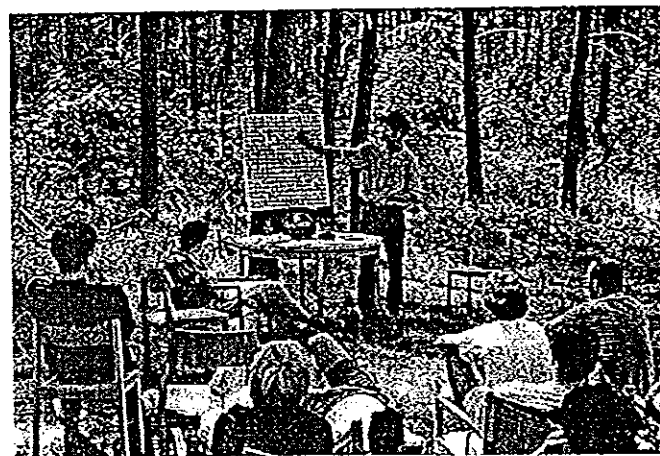
♣ Le Barbecue: Bien que nous n'ayons

pas eu droit à l'intégrale de "Gare au Gorille" pour le barbecue cette année, le spectacle offert par l'allumage de celui-ci valait très certainement le détour. Ainsi que la bande de voraces acharnés jouant à la chaise musicale pour pouvoir manger les préparations des cuistots.

♣ Le Tournoi de Blitz (à handicap H-1): Dominé de A à Z par, vous l'avez deviné, les Brasseurs, avec six qualifiés en quart de finale, trois en demi finale et Mourrad grand vainqueur de la finale contre Ron. N'ayons pas peur des mots. Ce soir là, Mourrad à redéfini le concept de la beauté en jouant un mètre au dessus de ses pompes, son émotion et son état de concentration étaient si forts qu'il en était ému. Evidemment, jouer en Blitz de 11 minutes (sic) c'est rentrer dans le jeu de la Brasserie.

Les casse-croustes de minuit, les tartines au fromage, l'humour de certain, l'humour d'autres encore, les paris complètement idiots...

A refaire donc! (DH)



Naar jaarlijkse gewoonte tilt Ron Polak tijdens de stage het Belgische go-intellect naar nieuwe hoogten, hier door middel van een partij-bespreking. Als u de zeven Belgen op de foto aan hun achterhoofd kunt herkennen, is dat fijn voor u, maar u kunt er helaas geen prijs mee winnen.

Stage 1998 - Partijbespreking

Naar goede gewoonte had Ron Polak voor de stage twee profpartijen voorbereid. Ook dit jaar heeft hij gekozen voor twee partijen van Go Seigen. Wat volgt is de eerste partijbespreking. Het is een partij uit de Jubango-serie die Go Seigen speelde tegen Fujisawa Hosai op 25 en 26 februari 1943.

Deze partij illustreert op een spectaculaire manier het begrip *furikawari*. Bij een dergelijke operatie worden grote lappen gebied uitgewisseld alsof het niets is; iets waar amateurspelers meestal nogal huiverachtig tegenoverstaan, al is het maar omdat de eventuele winst moeilijk in te schatten is.

Zwart: Fujisawa Hosai, 6d
Wit: Go Seigen, 8d

W6: Wit moet vermijden dat Zwart twee shimari's maakt; want na louter sterke groepen van Zwart en Wit, zou na een zet of tien het eindspel al beginnen en een hoop hoofdbrekers opleveren.

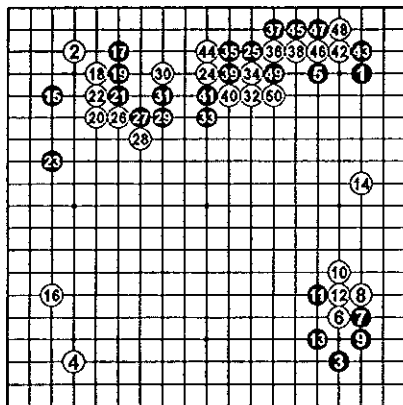
Z7: Vanuit hetikken-shimari gezien, verwacht je een klemzet, maar Zwart kiest voor punten.

Z11: Een onverwachte zet. Tegenwoordig speelt Zwart een extensie (twee punten links van Z3) of een klemzet op de hele witte groep.

W14: Indien Zwart de *peep* van Z11 niet zou gespeeld hebben dan was later nog een invasie mogelijk tussen deze witte basis. Zwart is blijkbaar niet geïnteresseerd om deze mogelijkheid open te laten.

W16: Wit maakt het andere shimari, waardoor...

Furikawari



Dia. 1: 1-50

Z17: ...een dergelijke klemzet onvermijdelijk wordt.

W18: Wit moet de Zwart gescheiden houden én uitbreken naar het centrum. In plaats van de kosumi, zou Wit ook tegen een van de twee zwarte stenen kunnen plakken, om daarna de andere steen te gaan aanvalen. Dit geeft echter geen goed resultaat.

Z21: Zwart *moet* daar spelen. Als Wit daar zou kunnen spelen, dan wordt Zwart volledig platgeduwd langs de bovenrand.

W22: De *moderne* manier van verdedigen is de plakzet onder Z15.

Z23: Een basis maken om te vermijden dat Z15 ingesloten wordt.

W24: Wit kan gemakkelijk in de hoek leven door op het vitaal punt (onder Z15) te spelen. Er is bijgevolg geen direct gevaar voor zijn sliert. Hij heeft dus tijd om de invloed van het zwarte muurtje te reduceren.

Z25: Als Zwart een kakari zou kunnen spelen tegen het zwarte shimari (op W36) dan wordt het wel heel gemakkelijk voor Wit. Deze zet neemt wits basis af en is een uitbreiding van het zwarte shimari.

Z29: In een dergelijk situatie is het altijd nuttig om na te gaan of het niet mogelijk is om een dubbele hane te spelen. Een dubbele hane kan echter alleen met goed gevolg gespeeld worden als de achterliggende groep sterk genoeg is. Het gevaar bestaat namelijk altijd dat de tegenstander eerst atari geeft. In dit geval zijn de drie zwarte stenen te zwak en kan Zwart niet anders dan meegeven.

W30: Dit is een héél vitaal punt. Als Zwart daar kan spelen dan heeft hij niet alleen een oog maar kan hij ook met een zet op W44 verbinden.

Z31: Zwart kan niet anders dan een lege driehoek op het bord leggen. In tegenstelling tot gewoon verbinden heeft deze zet als voordeel dat hij ook een vrijheid afneemt van Wit, wat later misschien van pas kan komen.

W32: Wit moet nu vooral niet nog even de *peep* spelen rechts van Z19. In dat geval heeft Zwart een grote (wellswaar lompe) groep, maar met veel meer vrijheden dan de lege driehoek alleen: later kan misschien van dit gebrek aan vrijheden nog gebruik gemaakt worden. Zolang je zwaktes van je tegenstander aan de buitenkant kunt uitbuiten, kun je beter geen sente-zetten aan de binnenkant spelen.

Wit speelt dus een keima. Men zou geneigd kunnen zijn om te plakken bovenop Z25: dit geeft echter een goed resultaat voor Zwart (de hoek wordt afgesloten). Fig. 2 toont aan dat Zwart niet kan knippen tussen W24 en W32.

W36: De knip dekken (bv. met een bamboeverbinding) is geen zicht omdat de groep dan zwaar wordt, zonder enige oogvorm. Aangezien Zwart nu ook onderdoor kan verbinden is die knip dekken toch niet meer

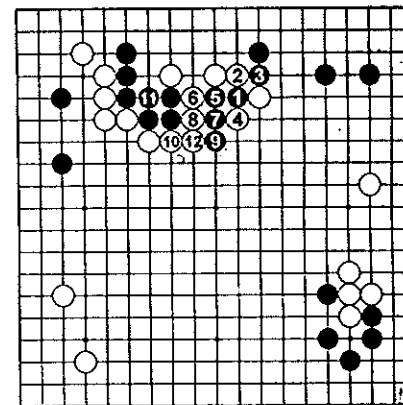


Fig. 2: Zwart kan met 33 niet door de keima snijden

belangrijk. Dus speelt Wit een hane en zoekt compensatie onder het zwarte shimari rechtsboven.

Z41: Waarna Zwart de twee witte steentjes afknipt.

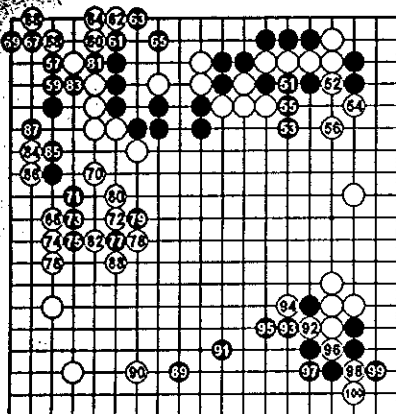
W42: Maar in ruil kan Wit op het vitale punt van het shimari spelen.

Z43: Zwart kan de twee stenen van zijn shimari niet verbinden, alhoewel dat de meest normale zet zou zijn. Wit geeft twee steentjes op, hierdoor krijgt Zwart een redelijke grote rand, maar in ruil mag Wit heel het zwarte shimari uithollen. Tot zover een eerste uitwisseling (= *furikawari*).

W44: De zwarte groep heeft ook niet zoveel vrijheden. Drie dode stenen hebben meer aji dan twee. Dit extra offersteentje zal later belangrijk blijken te zijn...

Z49: Zwart kan meteen knippen. Aangezien zijn eigen groepje vijf vrijheden heeft en de witte groep maar drie is er nog geen direct gevaar.

W50: Wit had hier beter een punt meer naar rechts gespeeld. Dan zou hij niet gevangen worden in een kraanvogelnest (zie verder), maar had hij nog *aji* van de knipstenen



Dia. 2: 51-100

kunnen overhouden. Gelukkig maken profs ook fouten, waarvan we kunnen leren...

Z55: Zwart vangt Wit in een kraanvogelnest.

W56: Wit heeft bovenop zijn eerste offer, nog vier bijkomende stenen weggegeven, maar heeft daar wel een hele hoek voor in de plaats gekregen. De tweede furikawari eindigt hier.

Z57: Zwart versterkt zijn meest zwakke groep. Het is meegenomen dat wits slert hierdoor zwakker wordt: daarom is deze zet héél groot.

W60: Wit maakt iets dat op een oog lijkt en dat dreigt om zijn witte dode steentjes alsnog te verblinden. Het heeft niet veel zin om het centrum in te lopen, aangezien daar toch niet veel punten te rapen vallen.

W62: Al dit eindspel tussendoor is nu groot.

W66: De witte groep leeft nog niet helemaal. Door deze klemzet te spelen blijft de zwarte groep ook onder druk. Nu krijgen we twee groepen die over neutrale punten het centrum inlopen.

W70: Wit dekt zijn knippunt...

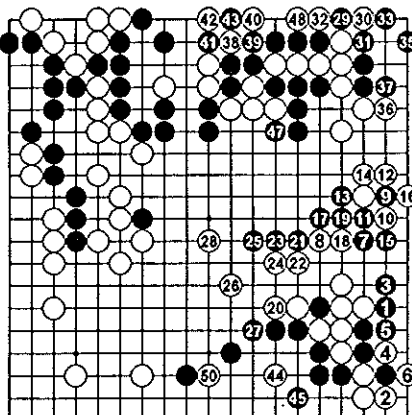
Z71: ...en Zwart wordt gedwongen om het centrum in te lopen.

W76: Omdat Zwart op Wit leunt, pakt wit een deel punten mee. Tot nu toe was wits ogelma-shimari nog redelijk open. Door de bijkomende steen W76 is de hoek ondertussen ook gebied geworden (Zwart kan daar nu geen levend groepje meer neerzetten).

W82: Wit stelt een volgend furikawari voor. In de hoek zitten toch geen ogen meer, dus kan het niet zo veel kwaad om die paar steentjes (ahum) te offeren...

W88: ...in ruil voor een ponnuki in het centrum van het bord. Deze ruil is gunstig voor Wit, maar Zwart heeft zeker gebied, terwijl Wit zijn invloed nog te gelde moet maken.

Z89: En Zwart neemt uiteindelijk het laatste grote punt. Dit is zowat het verste dat hij kan springen. Als Wit zou invaderen in de zwarte stelling aan de onderrand, dan kan hij vanuit Z89 nog een *nikken-biraki* richting



Dia. 3: 101-150 (34 op 29, 46 op 38, 49 op 43)

wits shimari maken.

Z101: Zwart kan door op W102 te spelen de witte stenen vangen, maar dan krijgt Wit de zet op Z101 in sente...

W106: ...althoewel Wit daarvoor een hoekje

In ruil krijgt... furikawari nummer vier!

W110: Wit moet weerstand bieden en speelt dus een inwendige hane.

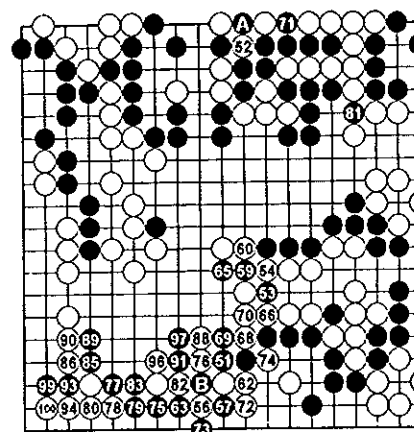
Z129: Een gevaarlijke zet: als Zwart daar een vrijheid verliest dan begint de aji van die paar dode witte stenen terug te spelen.

W130: Wit zou eenvoudig zijn hoek kunnen behouden door tam op Z131 te spelen, maar hij is niet bang voor nog een furikawari.

Z135: Zwart ziet het allemaal wel zitten en zet eerst nog een groep neer in wits gebied... furikawari nummer zes!

Z137: Oefening tussendoor: waar moet Wit spelen om de zwarte hoek dood te maken, als Zwart niet zou gereageerd hebben?

W142: Wit heeft wel een hele hoek geofferd, maar heeft er niet meteen iets voor in de plaats gekregen, behalve een ko. Deze ko is echter zo gigantisch, dat Wit waarschijnlijk goede hoop heeft dat deze (zesde) furikawari wel iets evenredigs zal opleveren. Hij krijgt namelijk twee zetten aan de onderrand.



Dia. 4: 151-200 (55 op A, 58 op 52, 61 op A, 64 op 52, 67 op A, 84 op 56, 87 op B, 92 op 56, 95 op B, 98 op 56)

Z171: Zwart wint de ko...

W174: ... maar in ruil wordt de witte hoek rechtsbeneden fors uitgebreid en zit Zwart daar met een zwak groepje. Merk op dat er boven ook nog 10 witte stenen atari staan...

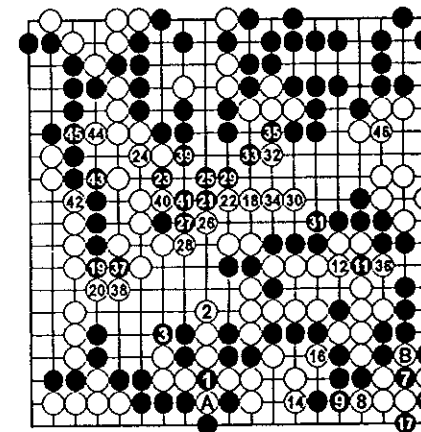
Z181: Zwart denkt dat zijn groepje onderaan nu wel levensvatbaar is en incasseert die 10 stenen... furikawari nummer zeven!

W184: Wit is daar niet van overtuigd en begint een twee ko voor de verovering van de zwarte groep... furikawari nummer acht!

W206: Wit wint het ko, maar moet na een kort ander ko zijn rechteronderhoek teruggeven aan zwart...

W218: Alle furikawari's van het middenspel zijn op. Het resterend eindspel maakt het zwarte verlies duidelijk. Go Seigen heeft meer dan dertig stenen geofferd en toch gewonnen! (MB)

Wit wint door opgave



Dia. 5: 201-246 (4 op A, 6 op 1, 10 op B, 13 op 7)

20ste WAGC, 1-6 juni, Tokyo

Het was mij voor de eerste keer gegund België te vertegenwoordigen op het World Amateur Go Championship. Dit jaar werd dit te Tokyo gehouden in het gebouw van de Nihon-Klin (de Japanse Go bond) in de wijk Gobancho, niet ver van het keizerlijk paleis. Gelukkig hoefde ik niet alleen te gaan: Ingrid ging mee als morele secondant.

Misschien eerst wat impressies. Japan (of eigenlijk Tokyo) is ons erg meegevallen. Voorafgaande verhalen over de levensduurte vielen al bij al nog mee. Als je bereid bent zoals de Japanners te eten (en te drinken: pils en saké) is de prijs van het eten heel redelijk. Vele restaurants hebben een etalage waar de gerechten worden getoond "naar waarheid", maar dan in plastic. Als je maar een paar woorden Japans kent is het eenvoudiger te wijzen en daarna krijg je dat dan wel. Tokyo is natuurlijk groot en druk, en straatnamen bestaan er niet. Met een stadsplan kom je er doorgaans wel uit. Het metronet werkt heel goed en is de beste manier om je te verplaatsen. De stations worden ook in het Engels aangeduid. Wist je overigens dat ongeveer een kwart van de Japanse woorden verbasteringen uit het Engels zijn?

De Japanners zijn inderdaad een beetje gesloten, maar ze zijn ook heel vriendelijk en criminaliteit is er zeldzaam. Eens ze je beginnen de kennen worden ze echter heel vriendschappelijk.

Japanners denken meer groepsgebonden dan westerlingen. Zo werden spelers, in het kader van het tornooi, soms gewoon "China" of "België" genoemd. Deze omgeving, die moeilijk te omschrijven is, leidt eigenlijk tot een heel gunstige go-sfeer.

Je denkt er minder ego-centrisch. De prijs is (voor mij toch), na enkele dagen, een zekere frustratie voortkomend uit de aanwezige sociale pressie. In deze samenleving zijn de go-professionals eigenlijk uitzonderingen, die zich duidelijk als individuen tonen, met ieder een uitgesproken eigen karakter.

Wij kwamen aan op zaterdag na een voorspoedige reis. Er bleken niet minder dan 50 deelnemende landen te zijn. Indië (15 jaar) en Israël stuurden voor de eerste keer een speler. Kroatie en Joegoslavië waren voor de eerste keer apart vertegenwoordigd. Op dit moment heeft de International Go Federation 51 leden (de Filipijnen hadden geen vertegenwoordiger). De loting voor de eerste ronde vond plaats op zondag. Ik wilde natuurlijk graag tegen de Japanner spelen en dat was bijna gelukt. Op het einde waren er nog twee spelers die moesten loten (terwijl ik nog geen tegenstander had): de Japanner en de Zuid-Afrikaan. Het werd de Zuid-Afrikaan. Kon ik tenminste Nederlands praten. Die dag brachten Ingrid en ik al een bezoekje aan de Nihon Klin. We konden er een kijkje nemen bij een Insei tornooi en ook de kamer zien waar de top partijen worden gespeeld (enkel partijen van grote titelhouders mogen hier worden gespeeld). Plots doken daar ook Otake Hideo (ex-Meijin, Honinbo, Judan, Fujitsu cup en nog vanalles anders) en Honda (ex-vrouwen Honinbo) op. Frank Janssen stelde ons aan hen voor. Ik was wel een beetje van mijn stuk gebracht daar zo ineens voor iemand te staan die in mijn ogen een soort van levende legende is.

Op maandag werden we naar een ander en groter hotel gebracht met uitzicht op de baai van Tokyo (prachtig). Daar had eerst de

Algemene Vergadering van de IGF plaats, waar niet veel over te vertellen valt, behalve dat de IGF momenteel werkt aan een aanvraag tot erkenning als Olympische sport. Verder werd een nieuwe prijs op het WAGC bedacht voor een verdienstelijke speler die niet bij de eerste 8 eindigde: een fighting spirit prijs.

In de namiddag was er dan de Friendship Match, waarbij de deelnemers (samen met enkele uitgenodigde Westerlingen, onder wie Pierre Audouard) als een ploeg uitkomen tegen een aantal Japanse personaliteiten: score 35-18 (voor ons). Mijn tegenstander was een nieuwslezer van een groot Japans netwerk, die enkele dagen later inderdaad op televisie verscheen. 's Avonds kregen we dan de openingsreceptie met veel spektakel waar ook de intussen bejaarde Sakata, die hoofdscheidsrechter was, verscheen. De spelers moesten beurtelings het podium op, zoals de eerste ronde was geloot. Op het podium - bij de aankondiging - kwam ik tot de ontdekking dat Clive Hunt, mijn Zuid-Afrikaanse tegenstander, ook statisticus is.

In de praktijk waren de scheidsrechters de 9-Dans Morino (Kansai Klin) en nog een andere 9-Dan van wie ik helaas de naam vergeten ben. Dezen waren doorgaans beschikbaar om je partij te laten commentarieren, wat ik meermaals gedaan heb. Dit was voor mij doorgaans een opsteker, omdat mijn ideeën meestal goed genoeg werden bevonden. Alleen speel ik soms wat te passief.

Dinsdag begon dan het echte werk. Het speeltempo was 1,5 uur plus Canadese byo-yomi van 15 zetten in 10 minuten. De speelzaal was aantrekkelijk ingericht (met vlaggetjes bij de borden en zo).

Clive Hunt speelde redelijk sterk, maar ik kon toch winnen. De partij vind je hierbij. Hij heeft de partij op internet laten commentariëren en ik heb tevens de professional commentaren die ik me nog herinner toegevoegd. In de namiddag mocht

ik tegen Alexei Lazarev, die een paar maten te groot was voor België. Op woensdag won ik 's ochtends met 5,5 punten van de Thaise speler met de naam Ngamjarassrivichai, om 's namiddags verschrikkelijk van het bord te worden geschopt door de Koreaan (Kim). Eén van de beschikbare Japanse vertalers, zelf een behoorlijke amateurspeler, kon mijn gevoelens van vernedering wel begrijpen, maar bleef net zolang vriendelijk aandringen of we toch maar geen commentaar zouden vragen, tot ik er op inging. Dit bracht me er weer wat bovenop. Het bleek dat ik op de tiende zet (!) al een foutje had gemaakt dat mijn partij erg moeilijk maakte. Na dit pak slaag hoefde ik niet meer zo nodig tegen de Japanner. Nog in de vierde ronde won de Amerikaanse Chinees Hsiao (een professor Engineering) van de (echte) Chinees, wat toch wel een verrassing was. Die avond gaf Otake een etentje voor de spelers die voor de eerste keer op het WAGC kwamen. Het was allemaal heel leuk. Volgens Otake zou Ingrid in Japan wel eerste Dan zijn. Hij gaf ook nog een korte les.

Ook donderdag hetzelfde scenario: de vijfde ronde kon ik met geluk winnen van de Indonesiër (Djap): ik had eerst een prachtige, vrijwel winnende stelling. Te passief spel van mijn kant gaf hem toch nog een voorsprong. Ik was dan in beider byo-yomi tot op 2 a 3 punten teruggekomen toen hij met nog één zet te spelen nietsvermoedend door zijn vlag ging: goed voor België zullen we maar zeggen. De zesde ronde moest ik tegen de Australiër (zie ook de opgaven van deze keer): een 7-Dan chinees met niet al te beste manieren. Helaas won hij wel. Op dat ogenblik had ik 3/6: drie keer 's morgens gewonnen met zwart. Drie keer 's namiddags verloren met wit. Vrijdagochtend lootte ik wit tegen de Spanjaard Sanchez Munoz die al voor de derde keer meedeed. Het zou dus hoe dan ook een andere dag worden. Na een spannende, nipte partij kon ik met 4,5 punt winnen. Ik dacht dat het dan wel afgelopen zou zijn, maar de loting gebeurt op het WAGC op weerstandspunten (met de opgegeven Dan

graad wordt geen enkele rekening gehouden, behalve bij de loting in de eerste ronde, waar er voor gezorgd wordt dat de kwart favoriete landen niet tegen de kwart zwakste landen kan uitkomen). Ik kwam uit tegen de Zweed, die al drie 5-Dans had verslagen. Deze Magnus Kylemark was dus geen echte 2-Dan, en verder was hij ook echt groot (Magnus). Weer werd het een lange, spannende partij, die ik met wit uiteindelijk met 2.5 punt kon winnen. Hij vertelde me dat hij in Zweden maar een paar echte tegenstanders heeft, die dan ook nog in een andere stad wonen. Hij speelt dan ook veel op internet. Zo kon België voor de tweede keer 5/8 halen op het WAGC (en wel door 2 verschillende spelers) en daar mogen we best fier op zijn. Zou het aan de stage liggen?

Intussen was de Koreaan op 8 overwinningen gekomen en kon Korea pas zijn eerste WAGC titel opstrijken. Kylemark zou de fighting spirit prijs krijgen en dat lijkt me een goede beslissing.

Die dag ging Otake verder met peter spelen: ik kreeg een gesigneerd boek van hem cadeau. Andere professionals die in de loop van het tornooi opdoken waren (het zullen er zeker meer zijn geweest, maar deze heb ik herkend): Takemiya, Miyazawa Goro, Abe (die nog in België is geweest), Chen Zu De (de vader van het Chinese go), Ogawa (ex-vrouwen Honinbo), Haruyama, Kajihara. Ook de westerse professionals Catalin 2D en Pietsch 1D kwamen een paar keer kijken, samen met een paar westerse insels onder wie Pop. Wij zouden nog drie dagen blijven. Op zaterdag gingen we met Thomas Hsiang (de Amerikaan), zijn vriendin (een professionele concert pianiste), en Jan Lubos naar de go-club van Yokohama. Daar viel ons alweer een geweldig onthaal te beurt: 's ochtends bezochten we met de hele go-club een groot park waar historische gebouwen (17de tot vroeg 20ste eeuw) waren samengebracht. 's Namiddags moesten we natuurlijk een stevige check van ons kunnen ondergaan (het lukte maar net

overleind te blijven). 's Avonds gingen we dan Chinezen in Chinatown. Enorm lekker. Bij het vertrek liepen we dan in het station van Yokohama ... Peter Leyssens tegen het lijf die daar voor zijn werk was. De (on)waarschijnlijkheid van deze gebeurtenis heb ik nog niet kunnen berekenen.

De laatste twee dagen hebben we dan nog wat rondgekeken in Tokyo en gelogeerd in een echt Japans hotel: moet je eens proberen (wel op tijd bukken en niet zoals ik tegen een dwarsbalk lopen!) (JB)

本

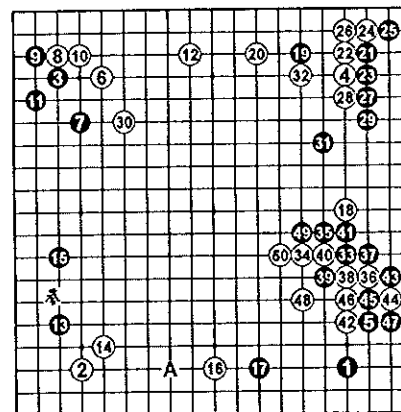
Yuki (de vrouwelijke prof die velen zich zullen herinneren van Marseille en die in Milaan woont) en Yasuda sensei 8D zijn van plan in September een paar dagen naar België te komen om go te leren aan kinderen. Yasuda is heel erg geïnteresseerd in go als instrument voor vriendschap. Hij heeft al heel wat Europese landen bezocht en honderden kinderen hebben genoten van zijn lessen, waarbij taal geen belang heeft. Iedereen die een school kent die Yasuda sensei een uurtje wil ontvangen kan contact met mij opnemen. Liefst geeft hij aan kleuters of jonge kinderen les, maar natuurlijk zijn secundaire scholen ook prima. 本

碁

België - Zuid-Afrika

Zwart : Jan Bogaerts 3 Dan
Wit: Clive Hunt

Commentaar door
Anonymous (Anon.)
De profs Abe en Minoru 9 Dan (Profs)
Jan Bogaerts (JB)



Dia. 1: 1-50

Z15: (Anon.) 15 is a bit passive, should be one line up...
(Profs) het joseki links boven is sterk, beter op 16

Z17: (JB) Vanaf nu is de invasie op A groot

W20: (Anon.) This is the wrong direction... See variation in Fig. 1: this way White can get the last big point at 26... in the future, A and B are miai for white...
(JB) Inderdaad

W24: (Anon.) This is wrong again....
(Profs) Grote consternatie

Z29: (Profs) Nog grotere consternatie, dit moet hane zijn. Nu moest Wit gewoon nog wat verder duwen.

W30: (JB) Iedereen was het er achteraf over eens dat dit fout was. Als Wit plakt zoals in

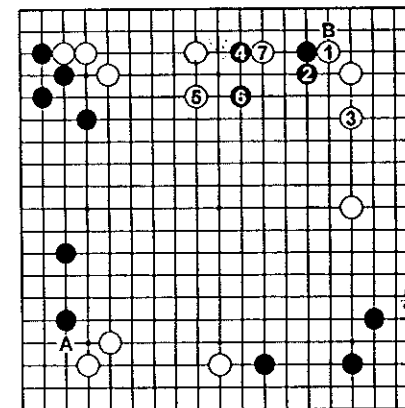


Fig. 1: variatie op W20

de variant zou ik waarschijnlijk nobi in plaats van hane gespeeld hebben.
(Anon.) The variation in Fig. 2 is the way to make a moyo, of course paying a lot of cost at the left side... and this kind of moyo is always too small to convert into territory....

Z31: (Anon.) Now Black is in a commanding position.... If White wanted to build his moyo at top, he should...
(JB) dit is te goed voor Zwart

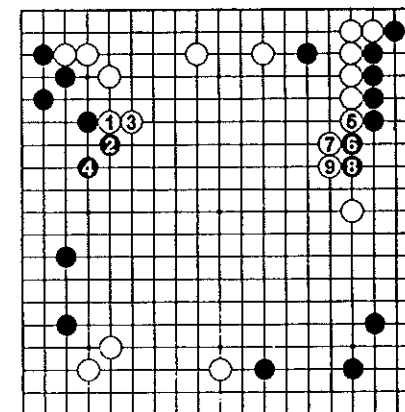


Fig. 2: variatie op W30

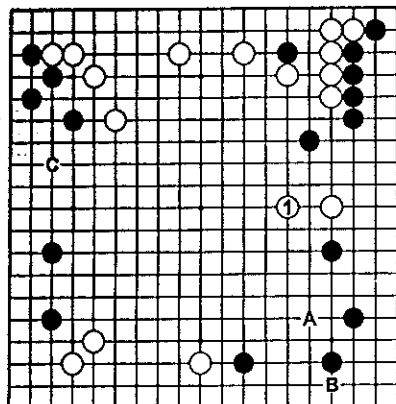


Fig. 3: variatie op W34

W32: (Anon.) It is really embarrassing to play such a move... value of 30 is decreased too much, now 32 also gives up the thickness...

W34: (Anon.) In the variation in Fig. 3, the simple jump to 1 is good enough, as Black has no more following moves... then White can aim at A, B or C....

(JB) In de variant die hier gegeven wordt, zou ik tobi vanaf 34 hebben gespeeld

W42: (JB) goede zet, die ik had zien aankomen

Z43: (JB) Abe kwam hier met een straffe variant, die ik helaas vergeten ben

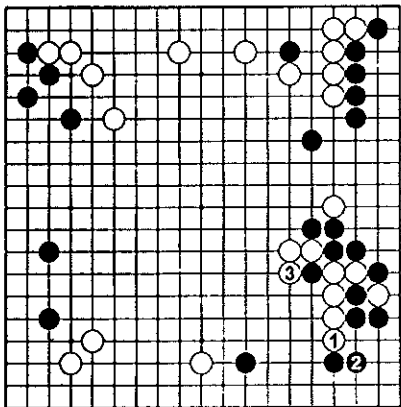


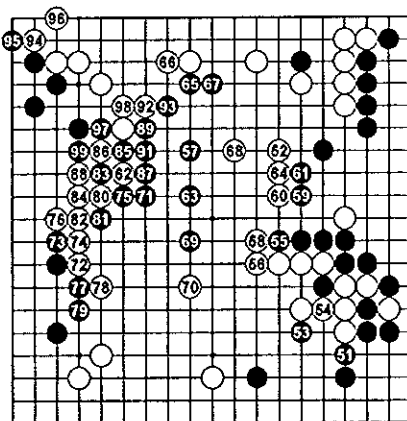
Fig. 4: variatie op W48

Z47: (JB) Zwart heeft heel wat uit de aanval gehaald, maar ik was toch niet helemaal tevreden. Rechts in het centrum is er enige aji

W48: (Prof)s Abe zei direct dat Wit eerst moet forceren op het 4-4 punt. In de variatie in Fig. 4 heeft Wit veel minder te vrezen

W50: (Anon.) 34 is a total misplay here, by give up all territory at the right side... White has nothing on return....

Z51: (Profs) Abe vond dat verder duwen groter was. Ik speel achterstevoren: ik heb de forcing zet gezien en wil er iets aan doen.



Dia. 2: 51-100 (90 op 62, 100 op 83)

Z57: (Anon.) This could be the first slip of black's whole game... there is no need to enter white's moyo, as Black is leading far on territory, just need to consolidate then win...

(Profs) verder duwen in het midden! Variatie in Fig. 5: play 57 here is good, as white's moyo on top hardly grows further, then white's weak group at right side will certainly cost him the moyo at bottom....

Z59: (Anon.) This could have been a crucial error, as there isn't much White can do at right side... while center is the main battlefield...

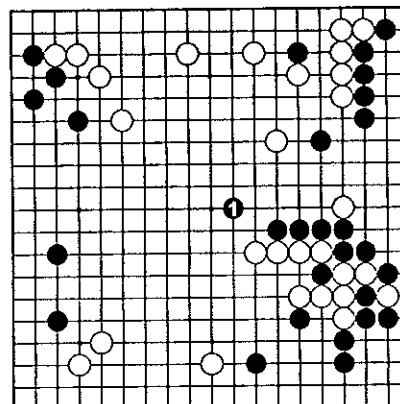


Fig. 5: variatie op Z57

W62: (Anon.) now 57 is in trouble...

Z63: (Profs) Doorlopen met 61

Z65: (Anon.) far too deep, Black is asking for trouble here...

Z69: (JB) hier had ik al lang spijt en dat zou nog wel even duren

W92: (Anon.) this kind of move just helps the opponent to make eyes... Simply connecting at 1 in Fig. 6 is great, as next A, B and C are all good continuations for White...

Z103: (IB) groot

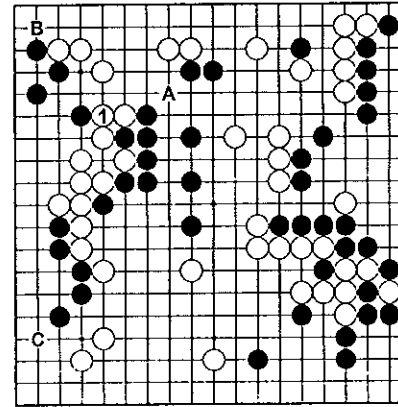
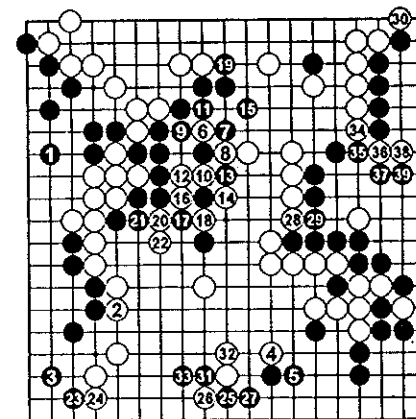


Fig. 6: variatie op W92



Dja. 3: 100-139

W122: (IB) slaan is sente

W130: (Anon.) far too small. Look at the variation in Fig. 7: this way White is only behind by a small margin...
(18) Inderdaad

Z133: totaal uit

Wit geeft op na 139

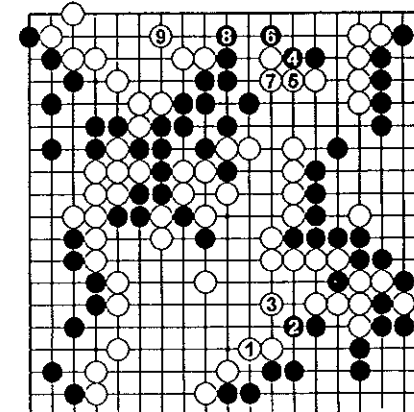
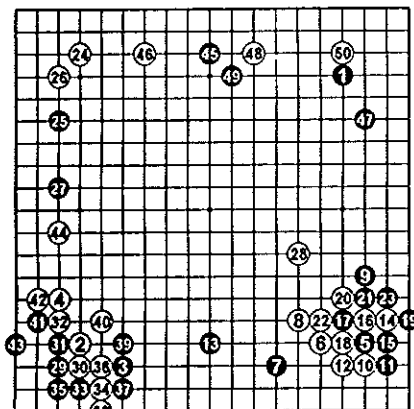


Fig. 7: variatie op W130

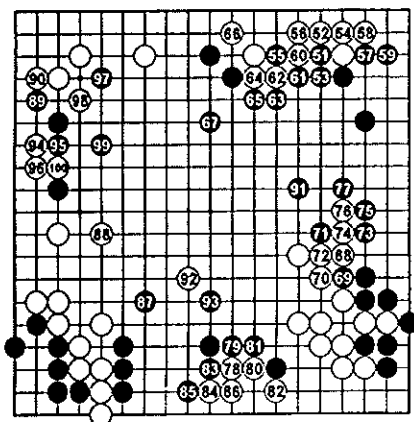
Zuid-Korea - Japan

Zwart: Kim Chan-woo (Zuid-Korea)
Wit: Hiraoka Satoshi (Japan)

Zwart wint met 2.5 punten

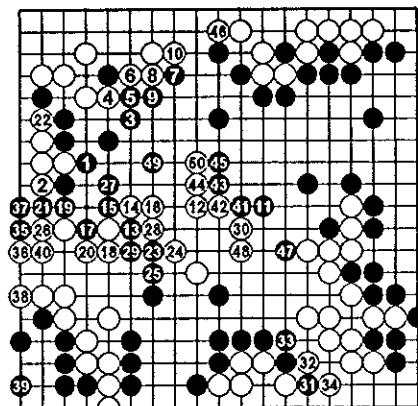


Dia. 1: 1-50

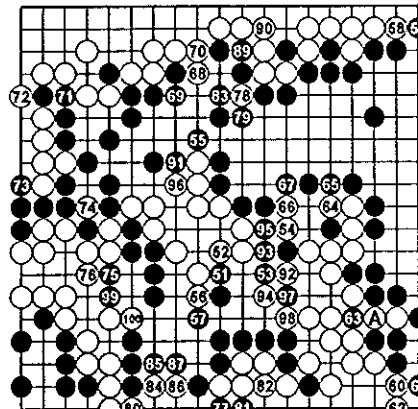


Dia. 2: 51-100

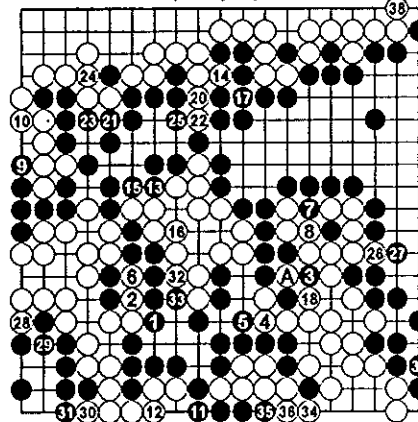
belgo 51 - 7/98



Dia. 3: 101-150



Dia. 4: 151-200 (88 op A)

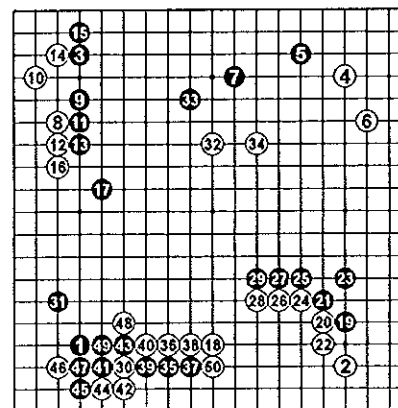


Dia. 5: 201-238 (19 op A)

p. 14

Zweden - België

Zwart: Magnus Kylemark 2 Dan (Zweden)
Wit: Jan Bogaerts 3 Dan (België)

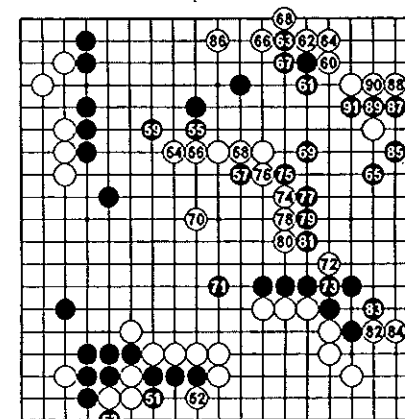


Dia. 1: 1-50

W20: Dit is niet de goede zet.

Z41: Hier dacht ik lang na en besloot dan de nu volgende variant te volgen. Door de foute keuze rechtsonder staat Zwart er goed op.

W62: Ik zag niet direct wat ik bovenaan nog kon doen en speelde dus de grote zet 62 die nogal wat aji geeft.



Dia. 2: 51-91

W66: Voila

Z69: Hier gaat mijn tegenstander over tot Viking tactieken.

Z75: Dit is een beetje slechte stijl.

Z91: De partij ging nog verder in dezelfde stijl (allebei veel fouten). (JB)

Wit wint met 2.5 punten



Tentative de Cr ation d'un Club   Charleroi

1er  pisode:

En Janvier, la F d  avait  t  r cu une invitation   participer   une comp tition de jeux d'esprit dans le cadre du Salon des Vacances et des Loisirs se d roulant annuellement au mois de mars   Charleroi. Les jeux de dames, d' checs, de scrabble, de "chiffres et lettres",...y participent.

C' tait donc l'occasion r v e de faire la promotion du g  dans une r gion du pays o  il n'est pas encore implant . Charleroi est d'ailleurs par ordre de taille la prochaine ville du pays qui devrait logiquement tomber dans notre escarcelle (m me si elle pr sente le gros handicap de ne pas  tre une ville universitaire).

Quatre courageux pros lytes du jeu (Nicolas Dandois, Mohammed El Aydam, Alain Laurent et votre serviteur) firent le d placement pour se "farcir" toute une apr s-midi de d monstration des r gles du jeu (en appliquant bien entendu scrupuleusement les principes d'initiation explicit  dans le num ro pr c dent).

Nous  dmes finalement pas mal de succ s pulque les coordonn es d'une bonne quinzaine de personnes int ress s y furent not es...

2 me  pisode

Ayant appris qu'un joueur carolo apparemment d j  "mordill " par le g   tait venu au club du "Pantin", je lui  crivis un courrier afin de savoir s'il ne connaissait pas

un endroit o  il serait possible que des amateurs de g  se retrouvent   date fixe.

Non seulement celui-ci (Robert S bille) r pondit par l'affirmative, mais se d clara en outre pr t   s'occuper du club si celui-ci devait voir le jour.

Nous d cid mes alors d'inviter tous les contacts de la F d  (essentiellement ceux relev s lors du Salon)   une r union "constitutive" unique au Centre Culturel de Montignies-le-Tilleul (l'endroit o  Robert pensait cr er le club) le 25 mai, histoire de d terminer le nombre de personnes qui seraient int ress es   y jouer plus ou moins r guli rement.

Il  tait expressement demand  aux personnes int ress es mais ne pouvant se rendre ce jour-l    la r union de nous contacter.

Mais ce soir-l , Robert et moi attend mes en vain le client: personne ne se montra! (pas m me les membres de la F d  habitant le coin!).

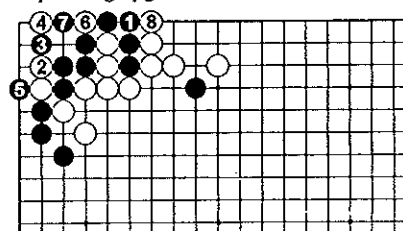
Bref, la tentative de la F d  de cr er une antenne   Charleroi se rev le  tre (jusqu'  pr sent) un coup d' p e dans l'eau. Un troisi me  pisode (encore    crire) pourrait consister   contacter les clubs d' checs de la r gion, ou d'attendre de nouveaux contacts suite au prochain Salon en...mars 1999 (tout autre suggestion et surtout toute initiative concr te est bienvenue).

Dur, dur la promo du g  dans notre petit pays. (JDH)

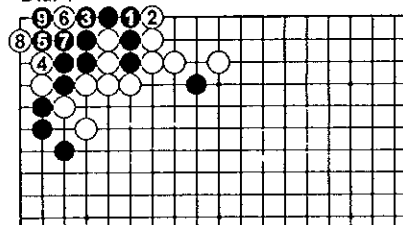


Gemengde Opgaven

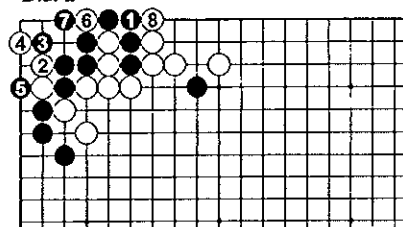
Oplossing opgave 16



Dia. 1

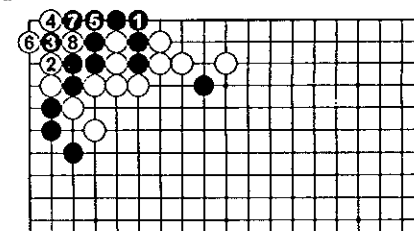


Dia. 2



Dia. 3 (9 op 6)

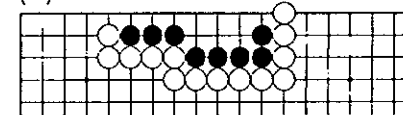
Let op de volgorde in Dia. 1! De variant met atari werkt niet (zie Dia. 2). 3 is de enige zet voor Zwart. 4 is dan weer de enige zet voor Wit, en wat mij betreft moeilijk te vinden: 4 in Dia. 3 levert niets op. De ko in de variatie in Dia. 4 is niet speelbaar voor Zwart.



Dia. 4

Opgave 17

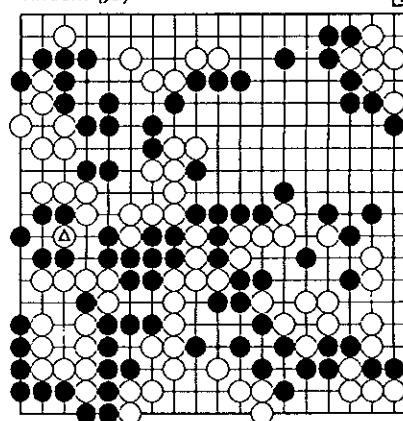
Dit komt uit een partij van Ingrid. Wat is het beste resultaat voor wit tegen dit groepje? (**)



Opgave 17

Opgave 18

In de partij Zhou (zwart- Australie) - Kang (wit- Nieuw-Zeeland) speelde Wit de gemerkte steen en vervolgens gaf Zwart op. Kan jij een meer ge nspireerde zet voor Zwart vinden? (JB)



Opgave 18

La Bibliothèque Idéale (suite)

Après le commentaire des 7 volumes de la "elementary go serie" dans le Belgo précédent, je traite ci-dessous des autres bouquins pour joueur débutant ou de force intermédiaire en ma possession.

Pour rappel, comme mes dernières acquisitions remontent à une dizaine d'années, j'espère que cette série "bibliothèque idéale" sera reprise par l'un ou l'autre heureux possesseur d'autres bouquins.

En effet, le nombre de titres publiés s'est multiplié ces dernières années. Ainsi, par exemple, une nouvelle maison d'édition, "Kiseido", a sorti ces dernières années une série de bouquins destinée aux joueurs de niveau intermédiaire (8 à 1 kyu?) intitulée "Get strong at...(the opening, Joseki, invading, tesuji,...)" et une autre maison d'édition, "Yutopian", a publié des bouquins s'adressant à des joueurs assez forts (4 kyu à 3 dan?).

A. les livres publiés en anglais

remarque: à l'origine, ces livres étaient publiés par "Ishi Press". Depuis, je crois qu'ils ont été réédités par "Kiseido".

1. Basic Technics of Go (162 p.)

Auteur: Haruyama et Nagahara (6-d)
Objet: les principaux "tesuji" (chapitre 1), principes de base du "fuseki" (chapitre 2), les Joseki de parties à handicap (chapitres 3, 4 et 5), principes et "tesuji" de fin de partie (chapitre 6).
Niveaux extrêmes concernés: de 13 à 3 kyu
Niveau idéal: de 11 à 5 kyu
Appréciation globale: 15/20 (qualité: 7/10, utilité: 8/10)
Commentaire: les chapitres 1, 2 et 6 constituent chacun une excellente synthèse (en une vingtaine de pages) des livres (respectivement) "Tesuji", "In the beginnig" et "The Endgame" de la série "Elementary Go

Serie".

Les chapitres 3 à 5, que cet ouvrage est seul à traiter de tous ceux que je connaisse (!), forment le complément idéal de "Handicap go" paru dans cette même série (auquel rappelez-vous nous avions justement reproché de ne présenter aucun "Joseki" de partie à handicap).

Dans l'ensemble, un bouquin fort bien fait, mais un peu "court" quand même pour ce qui concerne les chapitres 1 et 2. Pour ces thèmes, le joueur "qui en veut" se référera plus utilement aux ouvrages susmentionnés. Celui-ci est destiné pour le joueur +/- 10 kyu pressé qui souhaite se limiter à une initiation.

Autre reproche: il n'expose pas les grands principes du jeu. C'est la raison pour laquelle on le lira en complément du livre suivant...

2. Lessons in the Fundamentals of Go (268 p.)

Auteur: Kageyama (7-d)
Objet: un peu de tout: à l'inverse du livre précédent, celui-ci vise à faire comprendre des grands principes généraux plutôt qu'à exposer des techniques.
Niveaux extrêmes concernés: de 15 à 1 kyu (!)

Niveau idéal: de 10 à 1 kyu
Appréciation globale: 16/20 (qualité: 7/10, utilité: 9/10)

Commentaire: contrairement à ce que le titre laisse entendre, ce n'est pas vraiment un livre pour débutant et tout joueur en "kyu" profitera de sa (re)lecture.

Néanmoins, comme il expose bon nombre de principes fondamentaux du jeu, je le conseillerais même aux joueurs +/- 15 kyu. Certes, ceux-ci ne comprendront pas tout, mais ils tireront de sa lecture une bonne intuition grâce à laquelle ils pourront progresser sur des bases solides (tant il vrai qu'on ne construit pas sur du sable).

Un gros reproche: le livre mélange des

niveaux de difficulté fort disparates: en gros, si les "double digit kyu" pourront s'imprégner utilement (mais en "s'accrochant"!) des 5 premiers chapitres et des chapitres 8 et 9 (50 % du livre), les autres chapitres sont franchement difficiles. De plus, parfois les exemples illustrant un même chapitre s'adressent parfois d'une page à l'autre à des 15 kyu ou à des 1 kyu! Un conseil donc pour les "double digit kyu", faites vous conseiller par un joueur connaissant le bouquin. A condition de savoir l'utiliser, ce bouquin est un "must".

B. Les ouvrages en français

1. Traité du jeu de go; volume 1: la stratégie (280 p.)

Auteur: Girault (niveau inconnu)
Edition: Flammarion (Ludothèque de l'Impensé Radical (sic !))
Objet: de tout!

Niveaux extrêmes concernés: de 14 à 1 kyu
Niveau idéal: de 12 à 1 kyu (?)
Appréciation globale: 09/20 (qualité: 4/10, utilité: 5/10)

Commentaire: voilà un livre foisonnant: par la richesse de son contenu, il constitue une véritable "Bible". Il ne se limite d'ailleurs pas aux aspects stratégiques (contrairement à ce que le titre laisse entendre).

Les thèmes sont malheureusement présentés n'importe comment, sans aucun souci pédagogique: l'essentiel y cotoie l'accessoire et le difficile, l'élémentaire. Enfin, les commentaires et la présentation ne sont pas très soignés (au point d'en être parfois incompréhensibles).

Livre dont la lecture s'apparente à fureter dans un marché aux puces qui fera le délice de ceux qui aiment flâner dans les différentes facettes du jeu... mais qui déroutera les autres.

remarque: ce bouquin doit surtout sa célébrité au fait qu'il est resté longtemps le seul publié en français qui aille au-delà des simples règles du jeu (ce fut d'ailleurs mon premier bouquin, acheté en... 1981 - ce qui ne nous rajeunit pas).

2. Traité du jeu de go; volume 2: la tactique (250 p.)

Auteur: Girault (niveau inconnu)
Edition: Flammarion (Ludothèque de l'Impensé Radical)

Objet: les "tesuji" (coups tactique brillants)
Niveaux extrêmes concernés: de 8 kyu à 4 dan (!)

Niveau idéal: de 5 kyu à 1 dan
Appréciation globale: 15/20 (qualité: 7/10, utilité: 8/10)

Commentaire: même s'il porte le même titre que l'ouvrage précédent, il s'agit d'un livre dans sa conception et dans sa présentation puisqu'il se consacre uniquement à l'étude des "tesuji".

Comme ouvrage de perfectionnement, il constitue un complément idéal au bouquin "tesuji" de la "elementary go serie".

3. Les bases techniques du go; livre 1: le jeu à 9 pierres de handicap

Auteurs: Lim Yoo-Jong (5-d amateur) et Hervé Dicky (1-d amateur)

Edition: Chiron

Objet: principes du jeu à 9 pierres de handicap (trois parties: les Joseki, comment jouer agressivement contre Blanc, les pièges que peut tendre Blanc et comment les réfuter + en annexe: une soixantaine de problèmes de "tesuji" ou de "tsumego")

Niveaux extrêmes concernés: de 20 kyu à 1 dan (!)

Niveau idéal: de 15 kyu à 4 kyu
Appréciation globale: 14/20 (qualité: 7/10, utilité: 7/10)

Commentaire: Ici, à l'inverse du volume 1 du "Traité", la démarche pédagogique est poussée à l'extrême et le contenu est présenté de manière systématique et rigoureuse.

Mais ceci, qui fait d'un côté la qualité du livre, lui donne malheureusement aussi un aspect froid, "technocrate" et pour tout dire un peu "pelant" (la couverture porte d'ailleurs le pertinent et révélateur sous-titre suivant: "la grammaire du go pour joueur de tous niveaux").

Bref, un excellent bouquin pour les joueurs "qui en veulent" et qui sont prêts à se taper de la théorie "pure et dure" pour progresser (succès garanti).

Remarques:

1. ne vous laissez pas rebuter par le fait que le livre ne traite que du jeu à 9 pierres: la théorie du jeu à handicap facilite énormément la compréhension de celle du jeu à égalité !

2. même si l'introduction précise que "ce livre est le premier d'une série visant à ex-

poser une théorie systématique du go", il est resté, à ma connaissance, le seul de la série à paraître.

Pour terminer cette modeste contribution, je m'envoudrais de ne pas signaler l'excellent bouquin d'initiation qu'est le "Guide Marabout du Go" (Kaoru Iwamoto, 9-d pro) paru aux éditions "Marabout Service". Malheureusement, il est épuisé de nombreuses années. (JDH) 



Pantin: Le Tournoi 1998

A la fois échec et succès, la première édition du tournoi du Pantin s'est achevée fin Avril après trois mois de compétition. Malgré la formule remarquablement invraisemblable de tournoi que l'organisateur du tournoi avait imaginée -c'est-à-dire un système d'échelle et de challenges lancés aux joueurs mieux classés pour progresser, un handicap de min (partie entière de {C1-C2}/100, 5), le tout pondéré par une moyenne du niveau de chaque joueur sur toute les parties et avec un nombre minimum de parties- plus de 20 joueurs se sont inscrits et défiés mutuellement semaine après semaine au Pantin.

Succès, de foule, oui. La plupart des joueurs du Pantin ont participé, certain plus que d'autres certe, m'enfin bon, ainsi que quelques autres accros du Greenwich (le Pantin négocie actuellement le rachat d'un certain Y. jouant au Greenwich) Échec, car pour finir, moins de la moitié des joueurs inscrits s'est qualifiée pour le classement final ayant joué moins que les cinq parties requises... Bref, c'est promis, ce sera moins compliqué en 1999.

L'Histoire ne retiendra malheureusement - une fois de plus- que les noms des vainqueurs, que voici:

- | | |
|---------------------|--|
| 1. Marc Massar | <i>meilleur classement moyen</i> |
| 2. Mourad Devillers | <i>second au classement moyen</i> |
| 3. Yves Dohogne | <i>troisième au classement moyen</i> |
| | <i>meilleure progression au sein du classement</i> |
| | <i>maximum de victoire (!!!)</i> |
| 4. Denis I.Welcomme | <i>quatrième au classement moyen</i> |
| 5. Didier Jaumotte | <i>meilleur joueur en dessous de 10 kyu</i> |
| 6. Misha Versaen | <i>"l'important, c'est pas de gagner mais de participer"</i> |

Ah, au fait ! Le duel Massar-Invincible fut des plus serrés, leurs petites guèguères personnelles ont vraiment fait avancer le

schmilblick, qu'ils en soient remerciés ici. On remarquera aussi la présence de trois Brasseurs dans ce tableau... (DH) 

C'était il y a...

Il y a 20 ans

Monde

Au Japon, Kato Masao est décidément en grande forme: après (pour rappel) s'être vengé de sa défaite dans le "Kisei-sen" en battant Rin dans le "Judan-sen", il écarte cette fois le challenger Takemiya (l'homme aux moyos titanesques) dans le "Honinbo-sen".

En Corée, Cho Hun-Hyun garde son titre de "Kuksoo" pour la troisième année consécutive et reste plus que jamais l'incontestable n° 1 coréen.

Europe

Le tournoi du "Dragon d'Or" (sic) de Ljubljana est remporté par l'Anglais Tony Goddard (5-d).

La 7ème édition du tournoi d'Amsterdam (150 participants) voit la victoire de Matthew Mac Fadyen (GB, 5-d).

Le jeune Britannique Pirani (3-d à 13 ans) surprend en terminant parmi les meilleurs (il est promu 4-d).

Chez les joueurs plus faibles, il est amusant de noter la victoire d'un Janssen tout débutant (Janssen est à présent un fort 6-d) dans le groupe...7 (12 à 16 kyu).

Quelques jours avant le tournoi, les Néerlandais avaient accueilli 7 joueurs coréens: 2 pros (dont Kim In, 8-d, n° 2 coréen à l'époque) et 5 amateurs, dont un 7-d et deux 6-d (quand on sait que Yoo Jong-Su débarquera en Europe en 1981 comme...5-d, on imagine la force de ces amateurs !). Kim In balayera en simultanée 6 de ses 7 adversaires (dont Schlemper à 4 pierres de handicap): seul Max Rebatu (5-d) gagnera (à 3 pierres). Son collègue gagnera 4 de ses 6 parties. Quant aux amateurs, ils restèrent à peu près invincibles !

Les Pays-Bas recensent une trentaine de joueurs classés en "dan", (dont une dizaine ne sont plus actifs) pour un total cumulé de 57. Le "top" se compose d'un 5-d (Rebatu) et de trois 4-d (Rehm, Schlemper et De Vries) (rmq: 20 ans plus tard, il y a 120 joueurs néerlandais en "dan"!).

En France, Jérôme Hubert profite de l'absence du champion sortant, André Moussa (au son service militaire) pour conquérir le titre de champion national.

En Grande-Bretagne, suite au retrait du champion régnant, c'est le match opposant les 2 premiers du tournoi des candidats (Mac fadyen vs. Castledine) qui détermine le nouveau champion. C'est le premier cité qui l'emporte, ouvrant ainsi l'ère post-Diamond.

D'autre part, après les Russes, les Britanniques (Diamond, Mac Fadyen et Pirani) remettent le couvert en jouant un match par téléphone contre trois "Américains" (Matsuda, Brauner, Youn Kwon) cette fois. Les Yankees l'emportent 2-1.

Il y a 10 ans

Monde

En mai 1988, une partie d'un match entre pros se déroule en Europe pour la première fois. Il s'agit en l'occurrence de la première partie du "Honinbo-sen" qui se déroule à Paris. Si Otake y bat à cette occasion Takemiya, c'est néanmoins ce dernier qui remportera finalement le match (4-3).

La deuxième ronde (1/4 de finale) de la 1ère édition de la coupe Fujitsu voit les victoires de Nieh sur Kato, de Rin sur Cho Chi-Kun (c'est une surprise), de Takemiya sur Ma et de Kobayashi Koichi sur Shiraishi. Les demi-finales: Nieh-Rin et Takemiya-Kobayashi.

Le championnat du monde amateur voit le

victoire du Chinois Zhang Wendong (6-d, futur 9-d pro) devant le Japonais Imamura (7-d) et...le Néerlandais Ronald Schlemper (ex-aequo avec le Coréen Kim Chul-Jung). C'est la première fois qu'un Européen termine sur le podium dans cette compétition.

A signaler aussi un autre exploit dans cette même compétition: celui du Norvégien (si, si) Jostein Flood. Inscrit comme sho-dan, il se paye le scalp de Vladimir Danek, 5-d à la première ronde, celui d'un 6-d Brésilien à la 2ème ronde et du Taïwannais, un fort 6-d, à la 3ème ronde pour se retrouver alors en tête du classement! Il eut également une partie gagnante à la 5ème ronde contre l'Allemand Rittner (citons Rittner dans la "Deutsche Go Zeitung": "Mit Lug und Trug gelang es mir eine 95 % tote Gruppe zu reanimieren!"). Il termine finalement 16ème sur 36 avec 4 points sur 8 devant une noria de 5 et 6-d.

Enfin, un tournoi entre les 8 meilleurs amateurs japonais (de niveau 7-d) et 8 professionnels classés entre 3 et 5-d connaît une issue assez équilibrée. En conclusion, un amateur de top-niveau est de la force d'un pro de force moyenne.

Europe

Le tournoi d'Amsterdam (214 participants dont 72 "danés") voit (évidemment) le triomphe du Coréen Yoo Jong-Su avec 6/6 et ce malgré la présence de solides clients tels que les Français Colmez et Moussa (2ème et 3ème), le Hongrois Pocsai (4ème), l'Autrichien Hasibeder (5ème), l'Allemand Mattern (6ème) et du Britannique Mac Fadyen (7ème)! Son score global en 6 participations amstellodamoise est de 35 sur 36. Sans commentaire!

Le diabolique Coréen remportera également invaincu le tournoi de Siegen en RFA (102 p.), mais en revanche, et à la surprise générale, il mord la poussière au tournoi de Nantes (battu par sa bête noire André Moussa), tournoi que remporte Séailles (F, 5-d).

En Tchéquoslovaquie, le jeune Radek Nechanicki (4-d, 16 ans) se profile de plus en plus comme Le rival national de Vladimir Danek. Il remporte le tournoi de Nymburk.

Un autre espoir est l'Anglais Matthew Cocke (2-k, 13 ans) qui remporte le championnat de GB des jeunes (moins de 18 ans).

Belgique

Après le premier "Belgo" new look, publié en mai 1988, il faudra attendre le mois de septembre pour voir tomber dans sa boîte aux lettres le numéro suivant (alors que, ironie, l'idée de la nouvelle rédaction était de passer d'une parution trimestrielle à une parution bimestrielle!). Restons beau joueur en précisant qu'en compensation, il s'agissait d'un numéro double.

Au printemps 1988, notre sympathique instructeur Ron Polak (dont un certain nombre d'entre vous ont fait la connaissance durant le stage) vient donner une série de cours à Bruxelles et à Leuven.

Le club de cette ville fête sa première demi-année d'existence et décide sagement de suspendre ses activités pendant la période estivale, la majorité des joueurs louvanistes étant des étudiants. Le bilan n'est pas mauvais du tout puisqu'une demi-douzaine de joueurs viennent régulièrement au club qui est donc bel et bien lancé!

Notre représentant au championnat du monde amateur est Marc Ginoux, qui seul joueur classé en "kyu", fit mieux que se défendre en terminant 28ème sur 36 avec 3 points sur 8.

Deux Belges participent au tournoi d'Amsterdam: Frank Segers (9-kyu) et l'ineffable Alain Vandersteen (ce dernier devait par la suite disparaître englouti par l'Eglise de Scientologie). Tout deux y enregistrent un excellent résultat (respectivement 4 et 5 sur 6). (JDH)

Qijing Shisanpian (2)

Hoofdstuk twee: over berekeningen

De speler wiens stelling correct zijn, kan macht uitoefenen over de tegenstander. Hij moet dus inwendig zijn strategie bepalen, zodat zijn stellingen ook uitwendig volledig zijn.1

Als hij kan uitwerken wie gaat winnen terwijl het spel nog bezig is, heeft hij goed berekend. Als hij dit niet kan, heeft hij slecht gerekend. Als hij aan het einde van het spel niet weet wie de winnaar is en wie de verliezer, dan heeft hij helemaal niet gerekend!

Het is geschreven in *Sunzi Bingfa*: "Zij die zeer goed rekenen, zullen winnen; zij die een beetje rekenen zullen verliezen. Maar wat met hen die helemaal geen berekeningen maken?!" Daarom moet alles berekend worden, om overwinning en nederlaag te voorspellen.

Hoofdstuk drie: over de controle van gebied

Controle van gebied betekent: de noodzaak de grote lijnen van het spel uit te zetten terwijl de stukken gepositioneerd worden. Bij het begin van de partij worden de stellingen onderverdeeld in de vier hoeken. Dan begint het spel, en de stukken worden dwars gespeeld. 2 Van twee aangrenzende stukken mag men drie punten overslaan; van drie aangrenzende stukken, vier. Vijf punten mogen worden overgeslagen, wanneer de speler dicht bij een andere positie wil zijn; maar 'dichtbij' is niet hetzelfde als 'aangrenzend', noch mag de afstand overdreven zijn.

Over al deze dingen werd gediscussieerd door de voorouders, en de regels werden bestudeerd door hun opvolgers. Diegenen die ze niet willen aanvaarden en hun methoden wensen te veranderen, kunnen

dus niet weten wat het resultaat zal zijn. *Shijing* zegt: "Zonder een goed begin, kan er geen goed einde zijn."

Hoofdstuk vier: over conflicten

In de Weg van weiqi is het belangrijk voorzichtig en precies te zijn. Aan het einde van de partij slaagt de handige speler erin het centrum van het bord te bezetten, de onhandige speler zal de zijanten bezetten en de gemiddelde speler de hoeken. Dit zijn de eeuwige methoden van spelers.

Algemeen wordt aangenomen dat stukken verloren mogen worden, op voorwaarde dat het initiatief behouden blijft. Dit komt doordat het initiatief verliezen betekent dat de andere speler het krijgt, die het daarvoor niet had.

Observeer de rechterkant vooraleer links aan te vallen; observeer wat voor de lijnen van de tegenstander ligt vooraleer te invaderen in de ruimte erachter.

Het is niet nodig twee levende groepen te splitsen, omdat beiden ook zullen leven wanneer ze niet verbonden zijn. De afstand tussen stukken moet niet te groot zijn; nabijheid is niet hetzelfde als aangrenzend. Eerder dan stukken die in gevaar zijn levend te houden, is het beter ze op te geven en nieuwe posities in te nemen.

Buit elke gelegenheid die je toelaat je positie te versterken uit, in plaats van inspanningen te verspillen aan waardeloze zetten.

Wanneer ergens veel vijandelijke en weinig van de eigen stukken in een bepaalde omgeving staan, beoordeel dan eerst en vooral voorzichtig de eigen kansen op overleving. Wanneer de tegenovergestelde situatie zich voordoet, met talrijke eigen stukken en de vijand in moeilijkheden, buit die dan uit om je posities uit te bouwen.

(...) (SV)



1 De inwendig/uitwendig tegenstelling slaat op de geest van de speler aan de ene kant, en de praktische uitwerking op het bord aan de andere kant
2 extensies