

Fédération Belge de Go - Belgische Go Federatie

Président Nicolas Dandols
Rue du Collège 76
1050 Bruxelles

Penningmeester Margo Briesslœck
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
Rue Général Henry 171
1040 Bruxelles
02/649.58.15

Brussel - Greenwich
Café 'Le Greenwich'
Rue des Chartreux 7
1140 Brussel
vrijdag/jeudi 20h

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

Leuven
Café 'den Amadee'
Kortrijksesteenweg 1
3000 Leuven
vrijdag/mardi 20h

contact Peter Leyskens
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
Brialmontlei 66
2018 Antwerpen
tel. 03/230.19.25

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

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

Liège
Le Shamrock
Rue Louvrex 1
4000 Liège
mercredi/woensdag 19h30

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

nieuw/nouveaut

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.png.be/gopera/go/>

België-Belgique
P.B.
Gent X
3/5516

BELGO



Jean-Denis HENNEBERT
Avenue du Jonc 15
1180 Bruxelles

'It ain't what you do.
It's the way that you do it.'

(Bananarama)

55 Juli 1999
Juillet 1999

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

Fédération Belge de Go - Belgische Go Federatie
belgo 55 - juillet/juli 1999.

medewerkers in alfabetische volgorde/collaborateurs en ordre alphabétique:

Jan Bogaerts, Margo Briessinck, Vincent Croisier, Ingrid De Doncker, Jean-Denis Hennebert,
Dieter Verhofstadt, Stefan Verstraeten, Alain Wettach

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

e-mail belgo: jan.bogaerts@planetinternet.be

nieuw/nouveau!!

deadline belgo 56: 15 septembre 1999/15 september 1999

soundtrack belgo 55: hooverphonic - blue wonder powder milk, diana krall - when i look in
your eyes, the police - synchronicity

Inhoud Sommaire

- p. 2 CKlassement
- 3 Professioneel
- 4 54ste Honinbo match: Cho verslaat Chol - *Cho Chikun vs. Cho Sonjin*
- 11 Greenwich Terrasse
- 12 Une partie à 4 pierres de handicap entre deux joueurs en kyu
- 17 Vrijheden tellen (2)
- 23 Enquête Belgo
- 25 Contact - *Vincent Croisier vs. Renaud Braye*
- 29 C'était il y a...(13)
- 31 Oplossingen
- 32 Clubfauna - 2. De Fakir
- 33 Parties amusantes (2) - *Hans Pietsch vs. Oliver Schmidt*
- 35 Kisei - *Cho Chikun vs. Kobayashi Koichi*
- 37 Go-stage
- 38 Fujitsu - *Ma Xiaochun vs. Kobayashi Satoru, Cho Chikun vs. Yoo Changhyuk*
- 39 Chunlan - *Lee Changho vs. Cho Hunhyun (2)*
- 40 Agenda

With the ambition to reach all readers of this periodical, but inadequate proficiency in Molière's language to write a decent text in French, why don't I follow a suggestion from Jean-Denis' inquiry and write this in English? After 2.5 years, 10 editions and some 300 pages, the time has now come to pass on the joys and worries of Belgo to Ingrid De Doncker. In fact, she already has co-produced half of this edition, which explains why you hold a thicker-than-usual booklet in your hands.

I hope that the editions 46-55 have brought you more amusement than irritation. They certainly did for me. Let's all help Ingrid in making a better Belgo. After all, the inquiry proves that the ideas are out there.

Stefan

CKlassement

Pour le classement suivant, les tournois suivants ont été pris en compte : Londres (janvier 99), Amsterdam, interclub (mai) et le tournoi interne du Greenwich. Le club de Greenwich a, en outre, remis des parties jouées en ses locaux. (VC)

Bogaerts Jan	338	4D	Tyberghein Jorrit	-585	6K
Qi Chen	287	3D	Ghislain Michel	-586	6K
Wettach Alain	253	3D	Watanabe Tom	-587	6K
Wettach Michel	224	3D	Van Dixhoorn Bert	-608	6K
Cumper Mark	210	3D	Moutarde Denis	-609	6K
Wong Chi-Yiu	86	2D	Leyssens Peter	-644	7K
Sevenants Pierre	72	2D	Tasia Thierry	-674	7K
Kim Pierre	29	1D	Van Praag Roland	-706	7K
Burvenich Claude	-2	1D	Hermann Raphael	-707	8K
Ramon Jan	-6	1K	Aron Frederic	-739	7K
Kikuchi Takahisa	-65	1K	Segers Johan	-743	8K
Oami Takeshi	-75	1K	Vanden Dooren Blaise	-745	8K
Segers Frank	-77	1D	Meyers Alex	-749	7K
Okayama Masanobu	-82	1K	Pohl Denis	-750	8K
Kuehn Frauke	-97	1K	Shinada Kei	-750	8K
Briessinck Margo	-106	1K	Van Herck Marcel	-751	8K
Dusausoy Guy	-107	1K	El Aydam Mohamed	-873	9K
Belmans Guy	-120	2K	Millor Jesus	-897	9K
Massar Marc	-136	2K	Simar Claude	-899	9K
Maison Benoit	-149	2K	Maillet Yolande	-910	10K
Welcomme Denis	-214	3K	Matkovic Ramirez J-P	-912	9K
Huys Mario	-281	3K	Drouot Olivier	-935	10K
Anan Hiroshi	-289	3K	Robert Eric	-944	10K
Dandois Nicolas	-344	4K	Jaumotte Didier	-1046	11K
Hennebert Jean-Denis	-346	4K	Wegnez Pierre	-1047	11K
Vanroy Jean-Marie	-346	3K	De Maeyer Gert	-1097	11K
Hanon David	-349	4K	Vanderlinden Bruno	-1120	12K
Dalla Giovanna Gianni	-349	4K	Celis Marc	-1124	12K
Croisier Vincent	-351	4K	Pattyn Bart	-1171	11K
Verhofstadt Dieter	-354	4K	Slaedts Patrick	-1178	12K
Frank Bernard	-358	4K	De Staercke Philippe	-1191	12K
Hendrichs Lucien	-370	4K	Meiresonne Henri	-1195	12K
Laurent Alain	-433	5K	Ambtsberg Dirk	-1198	12K
Dohogne Yves	-443	5K	Theunissen Michael	-1207	13K
Van Praag Yannick	-458	5K	Fabre Bernard	-1226	12K
Braye Renaud	-471	5K	Lokuli Benoit	-1293	13K
De Villers Mourad	-471	5K	Beyens Pieter	-1295	13K
Dedobbeleer Bruno	-484	5K	Mallezie Dirk	-1321	13K
Verstraeten Stefan	-512	5K	Beeckmans Felix	-1327	14K
De Doncker Ingrid	-532	6K	Mechelynck Antoine	-1429	14K
Mouchette Alain	-555	5K	Mogensen Omer	-1452	15K
Tavernier Karel	-565	6K	Van Deun Patrick	-1453	14K

Willaert Leen	-1468	15K	Baeten Olivier	-1763	18K
Pacucci Dominique	-1511	16K	Calus Rik	-1783	18K
Huysenstruyt Stefaan	-1520	16K	Marchand Lieven	-1799	17K
Bodenstein Christophe	-1520	16K	Wauben Carla	-1806	19K
Nowak Patrice	-1530	16K	O'Heix Bruno	-1845	19K
De Bruyn Erik	-1535	16K	Vancollie Stephane	-1912	20K
Detournay Jean-Michel	-1544	16K	Hertecant Steve	-1990	20K
Lorrain Eric	-1550	16K	Vrijens France	-2145	22K
Van Hemelrijk Eli	-1550	16K	Falisse Jean-Marie	-2191	22K
Van Hemelrijk David	-1550	16K	Ceulers Koen	-2270	23K
Jacquet Antoine	-1616	17K	De Radigues Eric	-2346	24K
Verstraeten Stephane	-1675	17K	Karre Marcel	-2435	24K
De Haeck Sam	-1705	18K	De Sloover Etienne	-2450	25K
Huys Chris	-1746	18K	Desmaele Xavier	-2450	25K

Professioneel

Bal - "De bal is rond", zegt men wel eens over voetbal, en dan bedoelt men dat een wedstrijd vaak onvoorspelbaar afloopt. Welnu, ook go-stenen zijn rond, en net wanneer je denkt dat je de afloop op voorhand kent, draait het totaal anders uit. Neem nu het abonnement van Cho Chikun op de drie Japanse toptitels. Hij heeft Kisei, Meijin en Honinbo verdedigd tegen het kruim van de Japanse negende dans. Kobayashi, Yoda, Takemiya, O Rissei: ze gingen er allemaal aan. Als dan een nobele onbekende zijn eerste titelkamp komt spelen, geeft niemand een yen voor zijn kansen. "Een dolgelukkige Cho Sonjin mag binnenkort zijn tanden gaan breken op zijn naamgenoot", zoals het in de vorige editie stond. Wel, laat nu net die volslagen nieuwkomer zijn wereldberoemde naamgenoot de Honinbo afhandig maken! Elders in dit blad meer.

Moeilijk - Nog in Japan krijgt de Gosei-tweekamp momenteel zijn beslag. Titelverdediger Yoda Norimoto won de eerste partij met een half punt en de tweede met 5,5 punten. Zodoende moet uitdager Kobayashi Koichi de resterende drie partijen winnen om naast de Tengen een tweede titel te pakken, en dat wordt waarschijnlijk toch wat zwaar.

Wereldtitels - Lee Changho heeft zijn 2-0 voorsprong in de finale om de *LG Cup* niet meer uit handen gegeven. Na de Samsung-finale verloor Ma Xiaochun ook deze, en wel met 3-0.

Misschien vergaat het Ma beter in zijn derde finale dit jaar, die om de *Fujitsu Cup*. De tegenstander is daar alvast niet Lee, maar dat andere Koreaanse zwaargewicht Yoo Changhyuk. Ma bereikte de finale, die op 7 augustus wordt gespeeld, door achtereenvolgens te winnen van Kudo Norio, Kato Masao en Kobayashi Satoru. Yoo trok een ander blik Japanners open en werkte zich voorbij Goto Shungo, Ishida Yoshio en Cho Chikun. Achteraan in dit nummer vindt u de twee halve finales.

Ondertussen vonden de Chinezen dat ook zij de wereld een internationaal toernooi verschuldigd waren. Het bestaat ondertussen, en de naam moet in het Nederlands ongeveer klinken als "Lente-orchidee". De Europese afgevaardigde, Catalin Taranu, verloor in de eerste ronde van Yoda Norimoto, terwijl Michael Redmond van Shao Weigang verloor. Ondanks vrij stevig weerwerk van de Chinezen waren het uiteindelijk toch weer twee Koreanen die de finale betwistten. Winnaar werd Cho Hoonhyun, die met 2-1 won van Lee Changho. (SV) ☒

54ste Honinbo Match

Cho verslaat Cho !

In deze Belgo brengen wij de Honinbo match 1999. Zoals ieder jaar werd eerst de 'league' gespeeld: 8 spelers die elk een keer tegen elkaar spelen om de uitdager te beslissen. De league was erg spannend dit jaar: vóór de laatste ronde stonden nog 4 spelers samen op kop en die moesten tegen elkaar. Toen de kruitdampen optrokken hadden Cho Sonjin en Hikosaka een 5-2 score, en vier spelers hadden 4-3. Na een beslissingspartij tegen Hikosaka werd Cho Sonjin uitdager, en mocht hij het dus tegen Cho Chi Kun gaan opnemen. Voor Cho Sonjin was dit zijn eerste poging in de finale van één van de grote zeven Japanse titels (Kisei, Meijin, Honinbo, Judan, Tengen, Gosei en Oza).

Cho Sonjin is, net zoals Cho Chi Kun, een Koreaan die in Japan is opgeleid, en dus deel uitmaakt van de Nihon-Kiin. Andere niet-Japanners die hoog in de Japanse prof-scene meedraaien zijn Rin Kai Ho (Chinees) en O Rissei (Taiwanees). Er is ook nog een zekere Michael Redmond.

Cho Chi Kun is al zomaar eventjes 10 Jaar aan een stuk Honinbo. Hij is verder ook nog Kisei (sinds 1996) en Meijin (sinds 1996). Al deze titels had hij voor deze periodes ook al wel gehad. Cho Sonjin heeft vroeger wel de Shinjin-O titel gewonnen, dat is de titel voor de aankomende professionals. Maar dat is natuurlijk niet te vergelijken met het palmares van Chi Kun. Sonjin ging er echter ongecomplexerd tegenaan met open en aanvallend spel. Zie bijvoorbeeld de rechteronder hoek in de derde partij. Opvallend is verder dat op het einde van de

eerste dag Sonjin doorgaans evenveel nagedacht had als Chi Kun. Meestal is Chi Kun veel trager dan zijn uitdagers.

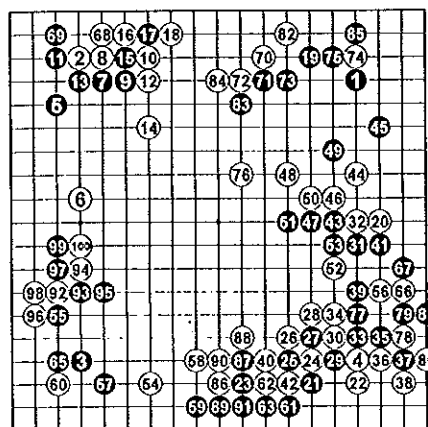
De eerste partij won Chi Kun met zwart, de tweede was voor Sonjin. De derde won Chi Kun dan weer, maar de vierde was (nipt) weer voor Sonjin. Het was duidelijk dat Chi Kun zijn tegenstander niet zomaar kon wegzetten.

De vijfde won Sonjin met wit zodat het 3-2 stond voor de uitdager. Cho Chi Kun stond dus op 'kado-ban': hij moest de twee resterende partijen winnen. Hij staat er echter om bekend dat hij dan op zijn sterkst is: hij is zelfs al verscheidene keren van een 3-0 achterstand teruggekomen.

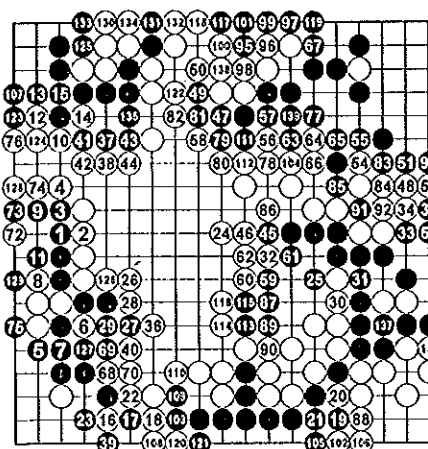
De zesde partij vertrok van een ingewikkeld joseki dat nog wel voorkomt in matches: bijvoorbeeld in de zesde partij van de Kisei match '92 tussen Kobayashi Koichi en Yamashiro, en de vijfde partij van de Honinbo match '92 tussen diezelfde Kobayashi en Cho Chi Kun. Beide partijen staan in het steengoede boek "Tournament Go 1992" van John Power. Tegen het einde van de tweede dag begon Cho Chi Kun een wanhoopsactie. Toen zijn invasiegroep dood ging, gaf hij op en voor het eerst in tien jaar is er een nieuwe Honinbo.

Wij geven hier de zes partijen, met een commentaar van de vierde. Het is de bedoeling ook in de volgende Belgo's de actualiteit op prof gebied wat uitgebreider te volgen. (JB)

Tornooi: Honinbo, 1 ste partij,
gespeeld op 12-13/05/99
Zwart: Cho Chikun, Honinbo
Wit: Cho Sonjin, 9 dan pro
Resultaat: Zwart wint met 6.5 ptn

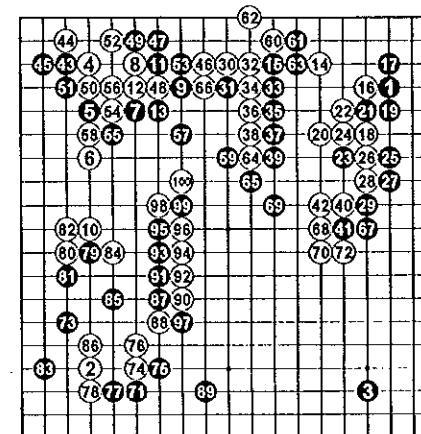


Dia. 1: 1-100 (64 op 24)

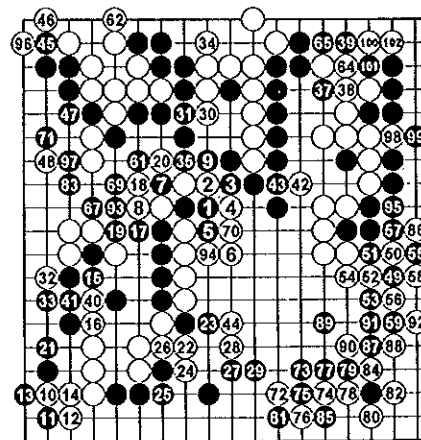


Dia. 2: 101-239 (71 op 16, 94 op 91)

Tornooi: Honinbo, 2 de partij,
gespeeld op 24-25/05/99
Zwart: Cho Sonjin, 9 dan pro
Wit: Cho Chikun, Honinbo
Resultaat: Zwart wint door opgave



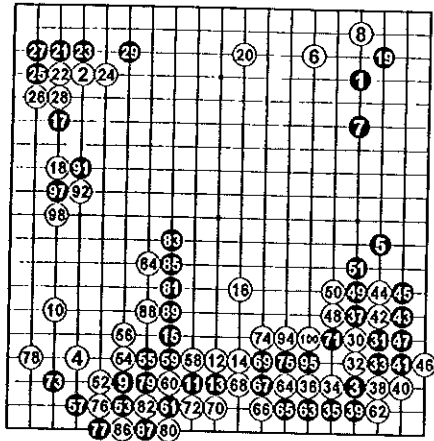
Dia. 1: 1-100



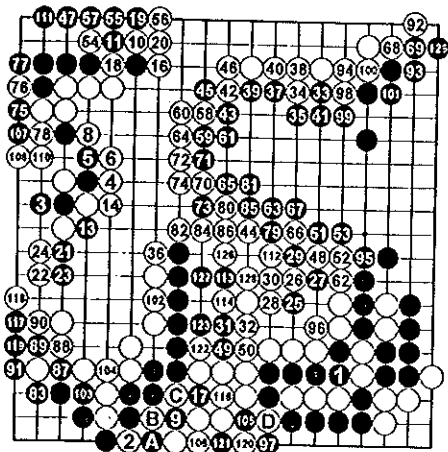
Dia. 2: 101-203 (36 op 7, 60 en 66 op 50, 63 en 68 op 49)

Tornooi: Honinbo, 3de partij, gespeeld op 31/5-30/6/99
Zwart: Cho Chikun, Honinbo
Wit: Cho Sonjin, 9 dan pro
Resultaat: Zwart wint met 7.5 ptn

Tornooi: Honinbo, 4de partij, gespeeld op 10-11/06/99
Zwart: Cho Sonjin, 9 dan pro
Wit: Cho Chikun, Honinbo
Resultaat: Zwart wint met 0.5 ptn



Dia. 1: 1-100 (90 en 96 op 86, 93 en 99 op 87)

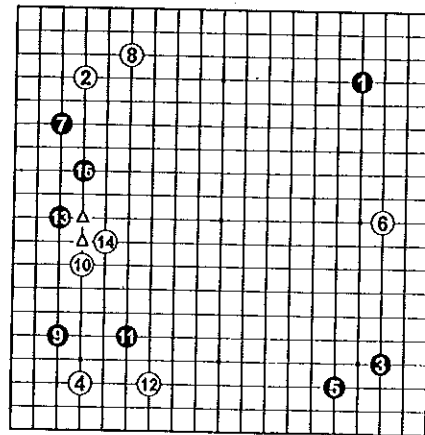


Dia. 2: 101-231 (7 op A, 12 op B, 15 op 9, 109 op 76, 115 op C, 124 op 120, 125 op D, 130 op 121, 131 op 66)

Hopelijk maakt het commentaar van uw dienaar de partij nog meer genietbaar. Het spreekt vanzelf dat ik niet de illusie heb dat al mijn opmerkingen even correct zijn. Ik hoop dan ook verbeteringen toegestuurd te krijgen van de oplettende lezer.

Figuur 1 (1-15)

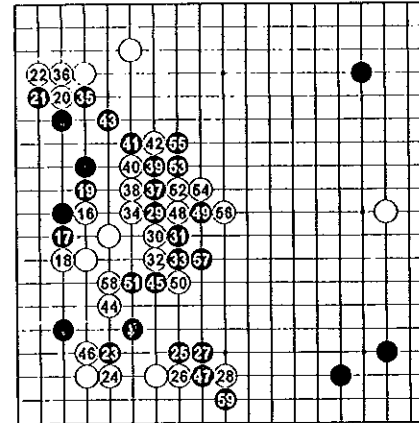
Zwart 5. Deze zet is gericht op het bouwen van een mojo rechts, vandaar dat wit 6 als wariuchi (grote schaal scheidingszet speelt). **Zwart 9.** Nu is wit vrijwel verplicht te klemmen, omdat zwart anders zijn twee naderzetten verbindt rond. **Zwart 11.** Zwart geeft wit nu gebied onderaan, om op zijn beurt de witte klemsteen in te klemmen. Dit is interessant om op te mikken, omdat dit op zijn beurt een uitbreiding van de gekruiste steen is. **Zwart 15.** Een stevige, stabiele zet.



Figuur1: 1-15

Figuur 2 (16-59)

Wit 16. Wit zoekt nu eerst naar een oplossing ter plaatse, omdat naar het midden lopen niet veel punten oplevert. Hij kan gerust tegen de zwarte groep duwen, omdat deze door 15 toch al erg stevig is.



Figuur 2: 16-59

Zwart 21. Deze zet geeft zwart sente.

Zwart 23. Nog even verstevigen, alvorens in het centrum aan te vallen.

Zwart 37. Vermits wit naar boven toe over dame loopt, voelt zwart zich niet zo erg geroepen hem tegen te houden.

Wit 48. In de getoonde variant wordt het te warm voor wit.

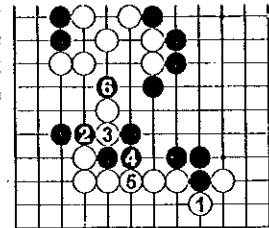


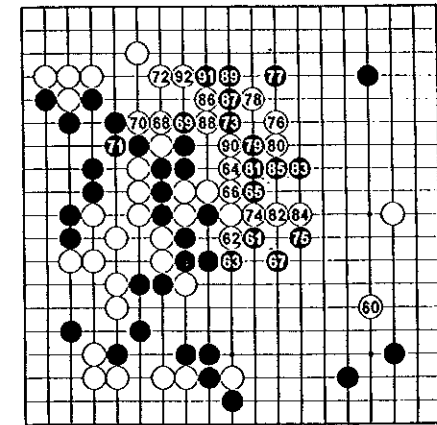
Diagram 1

Figuur 3 (60-92)

Wit 60. Goede richting. Zwart was er natuurlijk op gebrand zijn mojo uit te bouwen via een naderzet tegen 6.

Zwart 61. Jaagt wit zoveel mogelijk naar de onschadelijke bovenrand.

Zwart 75. Wat nu volgt is een demonstratie van kiai (strijdlust) van beide spelers. Geen van beiden wil in het gareel lopen. Het resultaat is een uitwisseling.

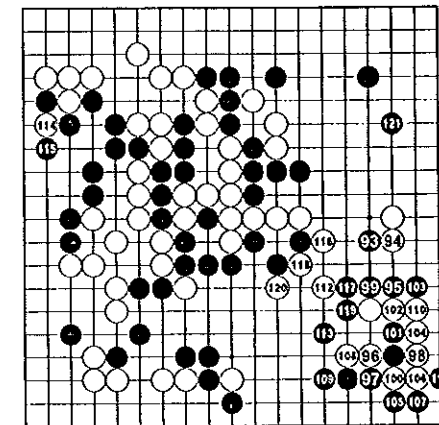


Figuur3: 60-92

Wit 92. Zwart heeft in ruil voor de 6 stenen een potentieel gebied bovenaan. De drie witte stenen zijn niet erg gezond maar hebben nog mogelijkheden. Bovendien heeft zwart sente.

Figuur 4 (93-121)

Wit 16. Wit zoekt nu eerst naar een oplossing ter plaatse, omdat naar het midden lopen niet veel punten oplevert. Hij kan gerust tegen de zwarte groep duwen, omdat deze door 15 toch al erg stevig is.



Figuur 4: 93-121

Wit 98. Probeert tot een driving tesuji te komen (102 etc.).

Zwart 103. Doet niet mee. Zie diagram 2. Dit zou te goed zijn voor wit.

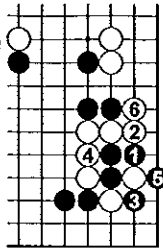


Diagram 2

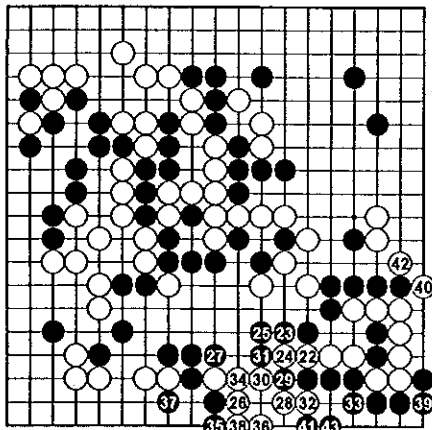
Wit 110. Maakt voorlopig een tweede oog. Zwart 111. Pakt het weer af.

Wit 114. Geeft zichzelf wat tijd bij. Ongetwijfeld was Cho Chi Kun hier al in bio-yomi (wat klinkt dat goed in deze dioxine tijden). Als zwart niet antwoordt, gaat de linker groep eraan.

Wit 116. Dat zat hij dus uit te rekenen. Deze zet doet vanalles: de twee steentjes rechts helpen, de groep rechtsonder helpen en de vier zwarte stenen aanvallen.

Wit 120. Als ik zo vrij mag zijn, zal men hier wel gedacht hebben dat de witte stenen rechtsonder dood zijn.

Figuur 5 (122-143)



Figuur 5 (122-143)

Wit 122. Voor deze fase verklaar ik mezelf met veel plezier onbevoegd.

Zwart 33 kan niet anders gespeeld worden. Zie diagram 3.

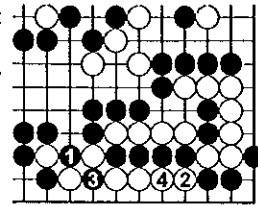


Diagram 3

Zwart 39. Zwart kan nu niet direkt de witte stenen ophalen. Zie diagram 4.

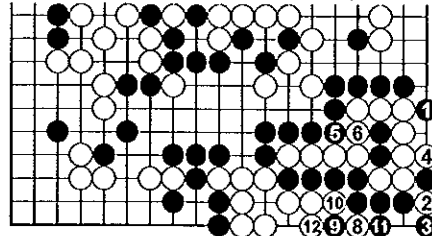
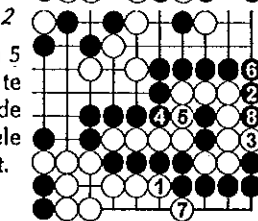


Diagram 4: 7 op 2

Wit 40. Diagram 5 laat zien dat wit te laat komt als hij de komende subtiele zetten niet speelt.

Diagram 5



Zwart 41. Diagram 6 toont een mogelijkheid waarin het voor zwart niet zo best gaat.

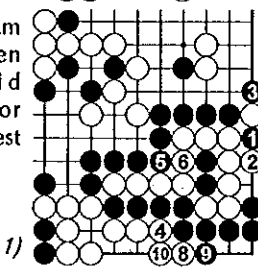


Diagram 6 (7 op 1)

Zwart 43. Deze zet is nodig om seki te vermijden zoals in diagram 7.

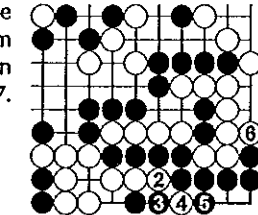
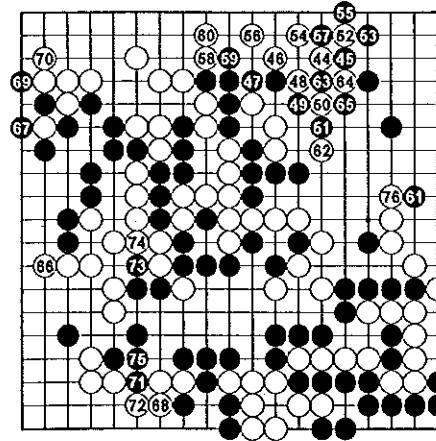


Diagram 7

Zwart lijkt er niet zo veel uit gehaald te hebben. De stenen 112-120 doen veel werk. Alle witte groepen zijn nu veilig. Tijd voor een nieuwe invasie in Cho Chi Kun stijl.

Figuur 6 (144-176)

Wit 44. Als wit het verder in de hoek zou proberen, zouden de drie witte steentjes op grote schaal sneuvelen.



Figuur 6 (144-176)

Wit 58. Op het eerste zicht maakt wit heel wat punten bij, maar in het vervolg valt dat tegen.

Wit 60. Als wit gewoon verbindt, hangt er enorm veel aji over de witte stelling, zie bijvoorbeeld de varianten in Diagram 8 en 9 die het soort mogelijkheden proberen aan te geven.

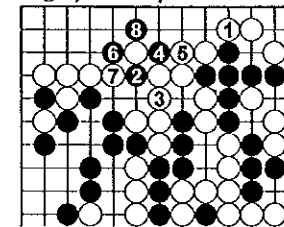


Diagram 8

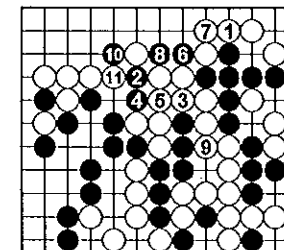
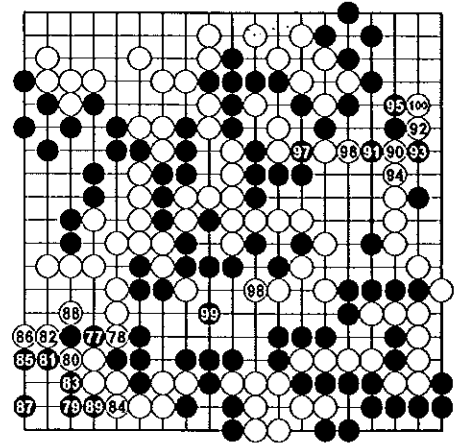


Diagram 9

Zwart 63. Mooie zet.

Zwart 67. Deze zet is erg groot. Ongeveer 14 punten.

Zwart 71. Voorbereiding tot de hoek invasie. Wit 76. Zeer grote zet, die moest afgewogen worden tegen bescherming van de linkeronderhoek. Figuur 7 (177-200)



Figuur 7 (177-200)

Wit 84. Natuurlijk niet knippen, want dan gaan de vier stenen onderaan (26-172) dood.

Zwart 87. De witte stenen slaan zou niet goed aflopen, zie diagram 10.

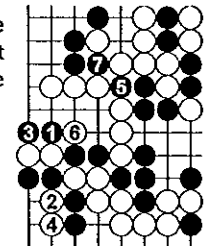
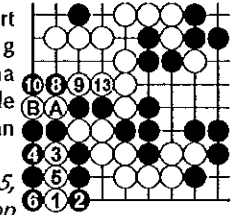


Diagram 10

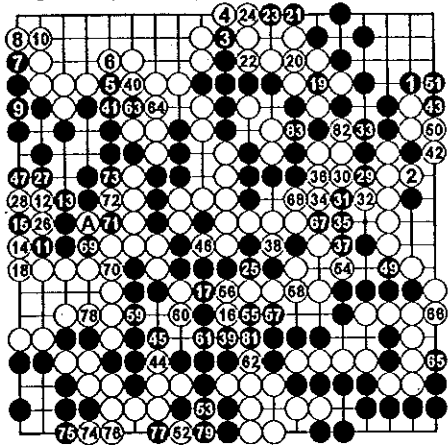
Wit 88. Wit kan zwart wel op één oog houden, maar na diagram 11 gaat de witte groep onderaan dood.

Diagram 11 (7 op 5, 11 en 14 op A, 12 op B)



Zwart 89. Nu moet dit wel, wit kan dus verder de rechterkant uitbenen.

Figuur 8 (201-271)



Figuur 8 (201-271). 48 op 15, 80 op A, 84 op 71

Zwart 17. Diagram 12 is veel te goed voor wit. Er dreigt groot onheil. Zie je het?

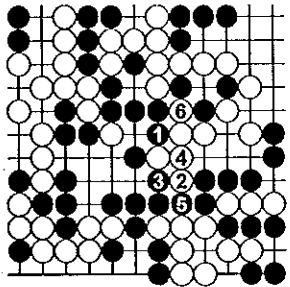


Diagram 12

Zwart 19. De grootste zet. Als wit niet verbindt, zijn er opvolgzetten voor zwart. In de partij verbindt wit, waarna een sente zettenreeks van zwart volgt.

Zwart 29. Deze variant is recht door, en eindigt met een knipdreiging, zodat zwart sente houdt.

Zwart 37. Dreigt 67.

Zwart 77. Handig.

Zwart wint met een half punt! Zorg er vooral voor dat je alle dames nog invult en de partij telt. Dan zal je de betekenis van de zetten 60 en 62 in de laatste figuur zien.

Tornooi:

Honinbo, 5de partij, gespeeld op 22-23/06/99

Zwart:

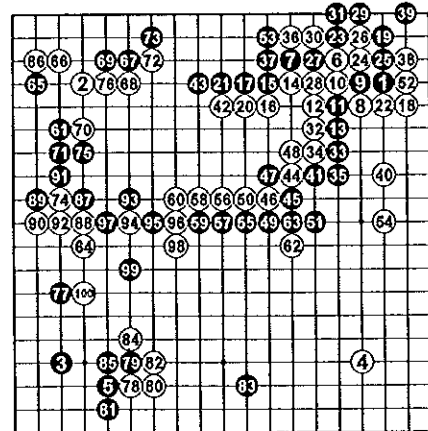
Cho Chikun, Honinbo

Wit:

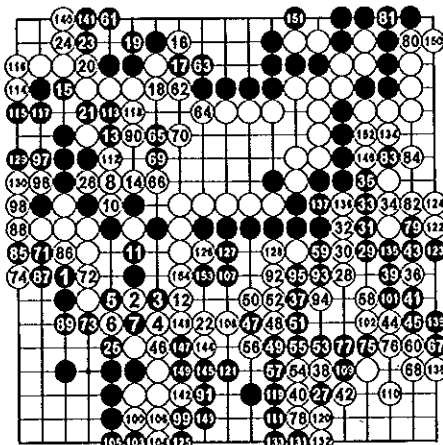
Cho Sonjin, 9 dan pro

Resultaat:

Wit wint met 2.5 ptn



Dia. 1: 1-100



Dia. 2: 101-254 (9 op 2)

Tornooi:

Honinbo, 6de partij, gespeeld op 5-6/07/99

Zwart:

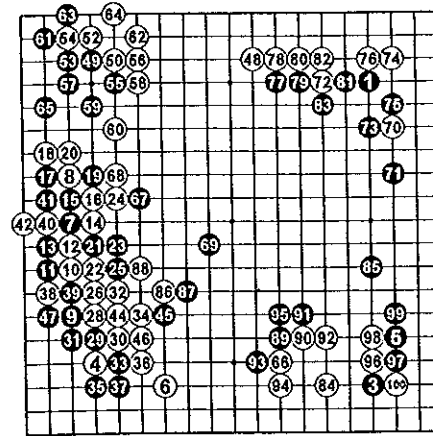
Cho Sonjin, 9 dan pro

Wit:

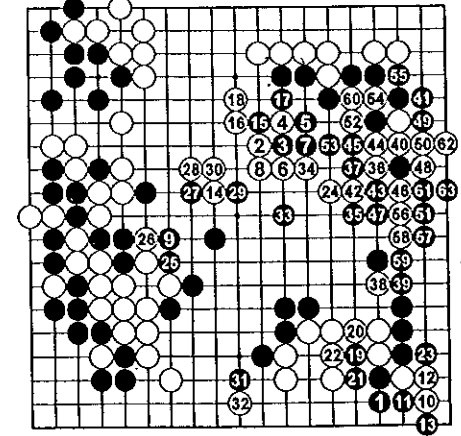
Cho Chikun, Honinbo

Resultaat:

Zwart wint door opgave



Dia. 1: 1-100 (44 op 27)



Dia. 2: 101-163

Greenwich Terrasse par Goba

POSITION
DIFFICILE



Une Partie à 4 Pierres de Handicap entre Deux Joueurs en "Kyu"

Le commentaire de cette partie provient d'un ancien numéro de la "Deutsche Go Zeitung" (celui de novembre-décembre 1985). Il est assuré par Yoo Jong-Su, l'un des meilleurs joueurs amateurs coréens, qui résida en RFA de 1982 à 1989.

Il s'agit d'une partie à 4 pierres de handicap entre un 2-kyu et un 6-kyu (incidemment, ce dernier, Franz-Josef Dickhut, était 2-dan et champion scolaire de RFA 3 mois plus tard; il est à présent 6-dan et dans le top-20 européen).

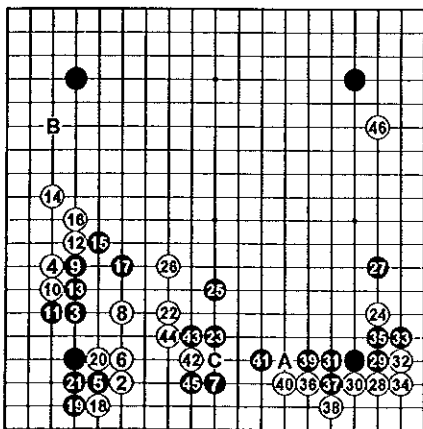


Figure 1 (1-46)

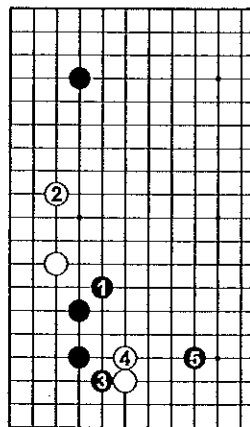
5-7: cette attaque n'est pas optimale : prendre la tenaille la pierre 4 en 14 était meilleur.

Une meilleure alternative aurait été l'attaque montrée dans le dia. 1 (remarquez la position de la pierre de tenaille 5; si, dans ce dia. 1 Blanc avait protégé la pierre 2, Noir aurait bien sûr tenailler la pierre 4 en 14).

7: meilleur de protéger en 11 à présent. D'autre part, la tenaille correcte est, nous l'avons déjà dit, en 42 et pas en 7.

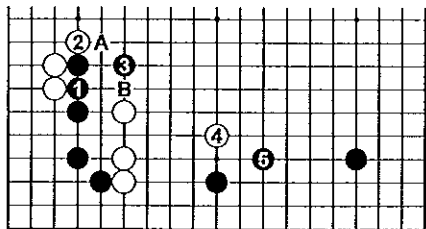
10: mauvais: il faut jouer hane en 12

11: très mauvais: d'une part, Noir laisse un trou dans le mur, ensuite et surtout, Noir



Dia. 1

pense "territoire" au lieu de penser "attaque". Celle-ci passerait (comme illustré dans le dia. 2) par la constitution d'un mur sans faille en jouant 11 en 13 (à noter que dans ce dia 2 l'échange blanc A, noir B n'est pas bon pour Blanc car il affaiblit le groupe blanc du bord inférieur).



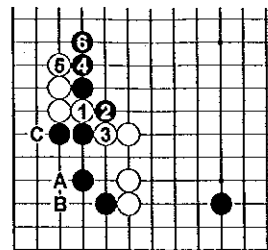
Dia. 2

12: très mauvais: toujours entrer quand l'adversaire laisse sa porte ouverte (dia 3: notez que le coin noir est fragile, Blanc pouvant jouer la séquence blanc A, noir B, blanc C)

15: mauvais: l'échange 15-16 n'apporte rien à Noir et renforce Blanc inutilement (ajikeshi)

18 et 20: à nouveau ajikeshi

22: meilleur en 23 (si alors Noir 41, Blanc joue ailleurs)

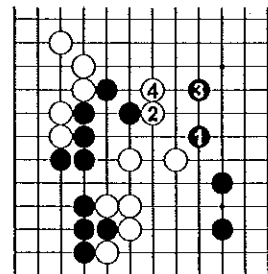


Dia. 3

23: très bon

24: abusif, mais c'est une partie à handicap...

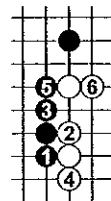
25: l'idée est bonne, mais Noir manque de technique: on lance une attaque enveloppante avec un saut de cheval (v. dia 4).



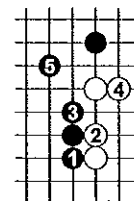
Dia. 4

27: peut-être meilleur de bloquer l'accès du coin en jouant en 29

29: monstrueuse erreur de direction! Règle de base: toujours bloquer de manière à constituer un mur dans la direction où le territoire s'annonce le plus prometteur. Donc, ici il fallait bloquer en 30: voyez le superbe moyo noir qui s'esquisse dans les



Dia. 5



Dia. 6

dia. 5 ou 6 !

37: ajikeshi: meilleur directement en 39 ou jouer ailleurs ("tenuki") (sur la 3ème ligne au milieu du bord supérieur par exemple).

41, 42, 43, 45: coups trop lents: il est meilleur de faire tenuki en prenant l'un ou

l'autre gros point stratégique ailleurs sur le go-ban. En particulier, 43 aurait été meilleur en C.

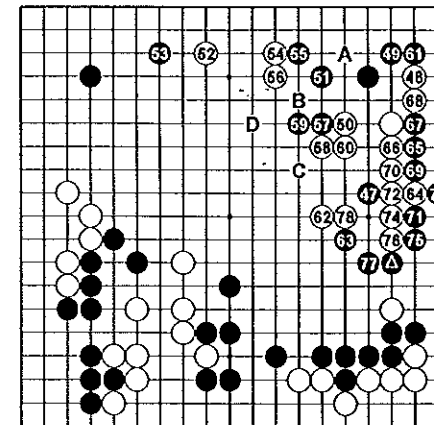
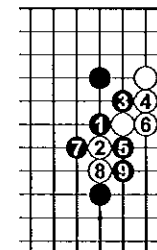


Figure 2 (47-78)

46: Blanc se réveille ... le premier



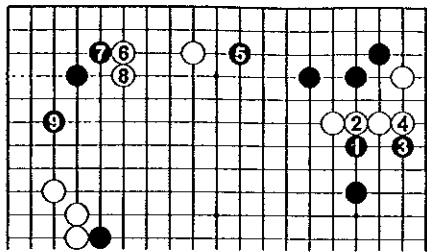
Dia. 7

Figure 2

48: erreur: il faut d'abord sortir en 50 mais... 49: Noir ne profite pas l'occasion: il aurait dû jouer la séquence du dia 7.

52: ici par contre faire tenuki est trop dangereux: il faut d'abord stabiliser le groupe du bord droit en jouant en 64. Outre ses vertus défensives, cette pierre aurait pu en outre constituer un point d'ancrage idéal pour réduire le moyo noir qui s'esquisse au sud-est.

53: il fallait profiter de la négligence de Blanc pour attaquer sévèrement comme dans le dia. 8 (en protégeant un territoire sur le bord par la même occasion!), puis se retourner contre la pierre 52 par une tenaille du côté est (et non ouest comme dans la partie).



Dia. 8

55: très mauvais: renforce Blanc sans stabiliser pour autant la position (il reste une faiblesse en A1). Il fallait attaquer avec le coup diagonal B qui maintient séparés les 2 groupes blancs.

57: effectivement obligatoire (conséquence maheureuse de 55).

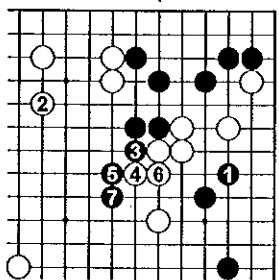
60: style pataud: Blanc doit stabiliser son groupe en jouant léger, par exemple en 70 (la coupe en 60 n'est pas importante et si Noir coupe, Blanc sacrifie simplement la pierre 50).

61: meilleur en 70

62: meilleur en 64

63: l'idée (renforcer la position est bonne), mais la réalisation horrible. La configuration des pierres 27, 47 et 63 reste en fait très faible: c'est un problème de "forme". (rmq.: la notion de "bonne forme" est difficile à expliquer, elle s'acquiert avec l'expérience ou en rejouant des parties de bons joueurs ou encore en suivant les cours de Jan au stage!)

Le coup à jouer ici était 70 qui réalise 3



Dia. 9

objectifs:

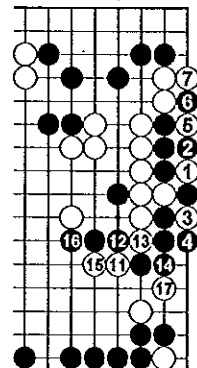
a) défendre contre une attaque blanche (en 74)

b) concrétiser du territoire

c) saper la base du groupe blanc.

Si après 70, Blanc avait défendu son groupe du bord est avec C, Noir aurait alors répondu D, gardant ainsi les 2 groupes blancs séparés et initiant une attaque contre le groupe du bord nord. Inversement, si, comme dans le dia. 9, Blanc avait défendu plutôt son groupe du bord nord, Noir aurait continué bien sûr son attaque sur le groupe du bord est.

65: Noir est beaucoup trop agressif: surtout à handicap: tant qu'un groupe blanc a une porte de sortie vers le centre encore vierge, ce genre de coup visant à saper sa base de



Dia. 10

vie ne rapporte souvent au mieux que quelques points en "gote" (perte de l'initiative).

71: horrible: mieux vaut passer que jouer ce coup!

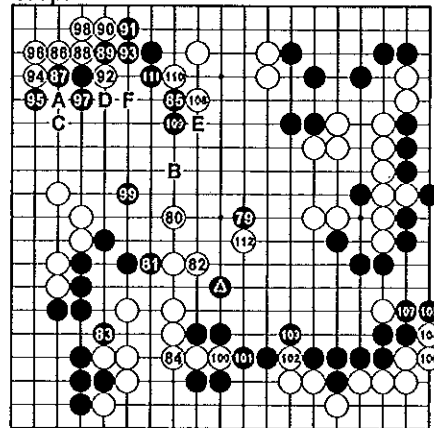


Figure 3 (79-112)

76-78: Blanc loupe une jolie combinaison par laquelle il aurait pu capturer des pierres

noires (cf. dia. 10). Néanmoins, la séquence 65 à 78 est un succès pour lui.

Figure 3

79: coup trop vague: trop éloigné de ses positions comme coup défensif, prématuré comme coup d'attaque sur le groupe blanc du bord sud-ouest. Le meilleur coup est à ce moment une attaque sur le groupe blanc le plus faible, celui du bord nord, avec 85 (auquel Blanc répondra avec 108) suivi de Noir A qui assure un territoire non négligeable à Noir dans le coin.

81-83: à nouveau des coups d'attaque trop brutaux et prématurés permettant (paradoxalement!) à Blanc de se renforcer

84: meilleur de sauter en B.

85: très bon!

86: "overplay" mais Noir ayant encore de l'avance, Blanc doit bien entreprendre quelque chose.

97: à nouveau coup "laid": problème de forme: c'est une horrible façon de connecter qui coûtera d'ailleurs très cher à Noir plus tard dans la partie. Cette connection laisse traîner derrière elle beaucoup trop de faiblesses latentes ("aji"). Il faut connecter avec D ou C (C est légèrement meilleur car facilite une attaque ultérieure sur le groupe blanc du bord ouest).

99: Il faut certainement attaquer le groupe du bord nord à présent

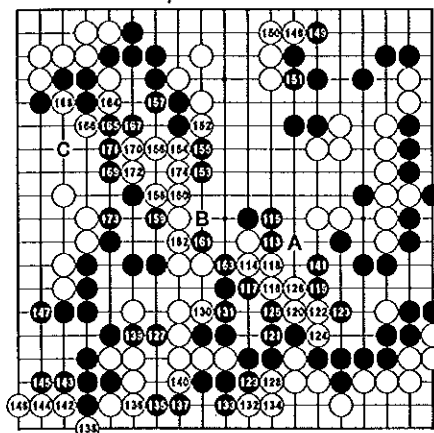


Figure 4 (113-174)

100 à 107: Blanc prend des risques en se-

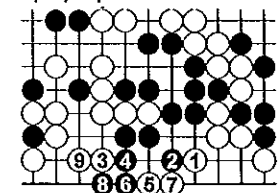
lançant dans le "yose": il est meilleur de mettre le groupe nord à l'abri en jouant directement 108.

109: meilleur de jouer hane en E.

111: mauvais: en F!

Figure 4

112 et suivant: Blanc réduit le moyo noir (120 est un "overplay" que Noir aurait dû



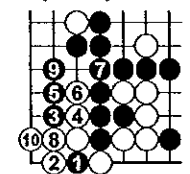
Dia. 11

sanctionner en jouant en 125).

127: le commentaire de la revue allemande cite le proverbe "Gehe nicht auf die Jagd, wenn dein Haus brennt!" (littéralement: "Ne pars pas à la chasse quand ta maison brûle!"): de fait, c'est Blanc qui de chassé devient chasseur!

128: gaffe! Blanc pouvait capturer le groupe comme le prouve le dia. 11.

138: Blanc semble oublier qu'une fois que le groupe noir vit, son groupe à lui est moribond. Il n'a pas le temps de jouer ce



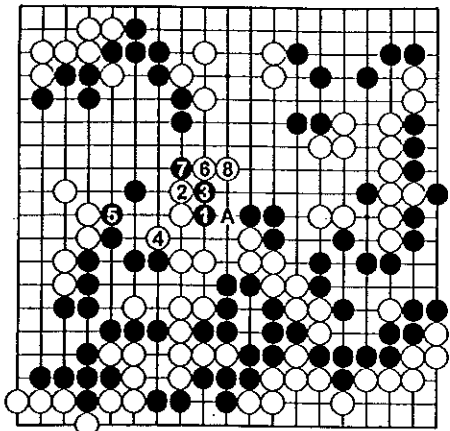
Dia. 12

genre de coup de "yose". Il doit impérativement se connecter directement en jouant A!

139 et 141: excellents: les funérailles de Blanc se préparent!

143: toutefois Noir ne peut pas empêcher le groupe blanc d'avoir un oeil même avec le "tesuji" classique consistant à sacrifier une pierre (cf. dia.12)

147: Noir relâche la pression sur le groupe blanc le plus menacé. Dommage, car un coup en B par exemple aurait probablement scellé son destin (cf. dia 13: Blanc a 3 groupes faibles; normalement, un d'entre eux doit passer à la trappe).



Dia. 13

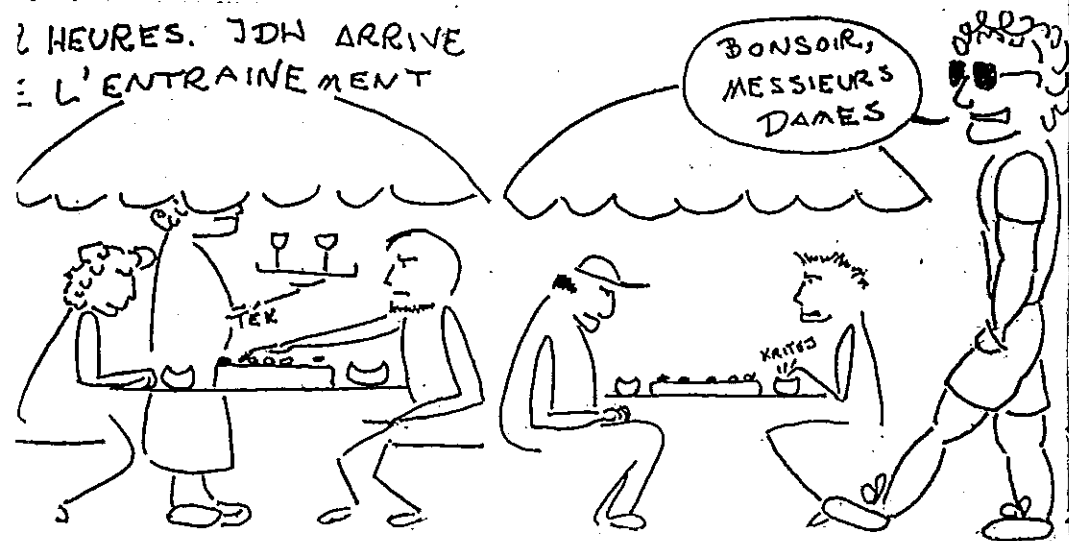
151: Il était encore temps d'attaquer le grand groupe blanc en jouant en B ou de préparer un attaque contre le groupe du bord ouest

en jouant en C.
157: mauvaise forme à nouveau : connecter en 167 évidemment. Le cumul de 2 erreurs de forme (97 et 157) dans la même zone va maintenant se payer cash!
161 et 163: jolie combinaison capturant 8 pierres blanches. Malheureusement pour Noir, Blanc contre-attaque virulement pour capturer un gros morceau de coin et assurer dans la foulée la survie de son grand groupe avec 174.

La partie est notée jusqu'à ce coup 174. A ce stade, la position est assez égale entre les 2 joueurs. Ceci signifie que Blanc est gagnant, vu la différence de niveau entre les 2 joueurs (de fait, Blanc émergera dans le "yose" suite à une meilleure maîtrise technique et l'emportera de 10 points)... (JDH)

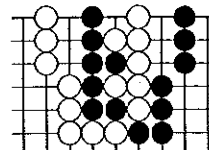
Greenwich Terrace (2)

2 HEURES. JDH ARRIVE
à L'ENTRAÎNEMENT



Vrijheden Tellen (2)

In het vorige deel bekeken we gevechten met nul of een binnenvrijheid. Het referentiediagram toont een onbesliste positie. Zwart en Wit hebben elk vier vrijheden. Wie eerst speelt, wint.



Referentiediagram

Wanneer je groepen met een verschillend aantal binnenvrijheden beschouwt, dan geeft de reeks 0, 1, 2, 3, 4, ... geen mooie evolutie. Er is een gapende kloof tussen 1 en 2. Aan de ene kant heb je 0 en 1, en aan de andere kant 2, 3 en meer. Het lijkt een beetje op ijs dat graad per graad opgewarmd wordt tot zijn smeltpunt. De geleidelijke evolutie wordt plots onderbroken door een fazeverandering wanneer het ijs verandert in water, dat totaal andere eigenschappen heeft. Een gevecht waarin er twee of meer binnenvrijheden zijn, is totaal verschillend van een gevecht met nul of een binnenvrijheid. Laten we enkele voorbeelden bekijken.

Type 2 gevechten: twee of meer binnenvrijheden

In Diagram 1 hebben Zwart en Wit elk drie buitenvrijheden en zijn er twee binnenvrijheden. Zoals Diagram 2 toont kan Zwart de witte stenen vangen in vijf zetten.

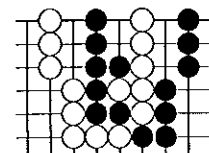


Diagram 1

Maar dat zal niet gebeuren in een echte partij: Wit zal weerstand bieden. Wanneer Zwart 1-3-5 speelt in Diagram 3, zal Wit 2-4-6 spelen. Het resultaat is een patstelling, die we 'seki' noemen. Als Zwart hierna 1 speelt in Diagram 4 om atari te geven, komt hij zelf atari te staan en vangt

Wit hem. Seki is een positie waarin geen van beide partijen verder wil spelen omdat dat zelfmoord zou zijn. In een type 1 gevecht kan het resultaat nooit seki zijn. Een van beide groepen moet doodgaan. Type 2 gevechten zijn totaal verschillend.

Als Zwart en Wit hetzelfde aantal buitenvrijheden heeft, en er zijn twee of meer binnenvrijheden, is het resultaat seki. In Dia-

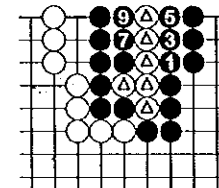


Diagram 2

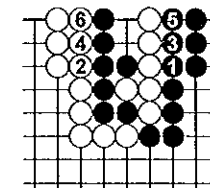


Diagram 3

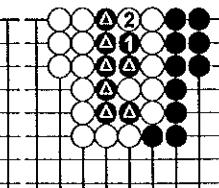


Diagram 4

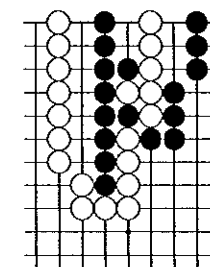


Diagram 5

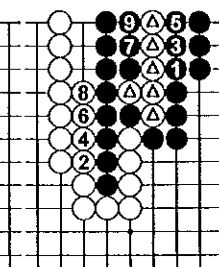


Diagram 6

gram 5 daarentegen heeft Zwart zeven buitenvrijheden. In dit geval kan Zwart op alle vijf vrijheden van Wit spelen, inclusief de binnenvrijheden, voor Wit hem kan inhalen, zoals je in Diagram 6 ziet. Anderzijds kan Wit op geen enkele manier Zwart vangen als hij eerst speelt, zoals in Diagram 7. Dus kan Zwart niet alleen winnen door te spelen zoals in Diagram 6, waar hij drie zetten voor stond, maar hij kan Wit ook negeren en telkens ergens anders

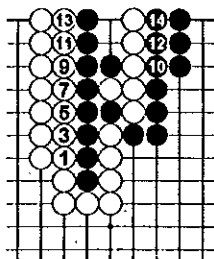


Diagram 7 (Tenuki: 2, 4, 6 en 8)

spelen, en nog leven in seki. Zwart moet uiteraard wel uitkijken om niet te veel witte zetten te negeren, of hij maakt zichzelf nogal belachelijk.

We kunnen nu enkele regels opstellen voor het lezen van Type 2

gevechten. De speler met de meeste buitenvrijheden leeft onvoorwaardelijk. In dit en alle volgende types gevechten, zal ik de term 'favoriet' gebruiken om de speler aan te duiden die duidelijk het voordeel heeft. De andere speler is de 'underdog'. Hij is in het nadeel, maar hij kan geluk hebben als hij een groot aantal buitenvrijheden heeft. Het criterium om te beslissen wie de favoriet is, hangt af van het type gevecht. Hier is de favoriet de speler met het meeste buitenvrijheden. Later zal dat anders zijn, wanneer er rekening gehouden moet worden met ogen.

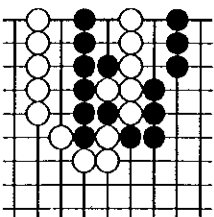


Diagram 8

Diagram 8: Zwart is de favoriet; hij leeft. Heeft hij genoeg vrijheden om Wit te doden of leeft Wit in seki? Om Wit te doden, moet Zwart op alle witte buitenvrijheden spelen en op de binnenvrijheden. Diagram 9 toont dat Zwart in staat is Wit te vangen als hij eerst speelt.

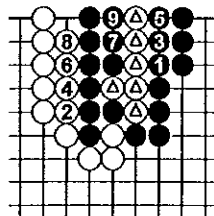


Diagram 9

Om uit te maken of de positie beslist of onbeslist is, vergelijken we gewoon het aantal vrijheden aan elke kant. Als het aantal gelijk is, is de positie onbeslist en wie eerst speelt, wint.

Het probleem is te beslissen welke punten vrijheden zijn. In Diagram 8 heeft Wit vijf vrijheden, want dat is het aantal zetten dat Zwart nodig heeft om Wit te vangen. Maar Zwart heeft effectief een oneindig aantal vrijheden, aangezien Wit hem niet kan vangen. Wat we willen vinden is een getal dat we kunnen gebruiken om aan te duiden of Zwart Wit kan vangen. Zeggen dat Zwart zeven vrijheden heeft, is betekenisloos en in elk geval verwarrend. Het meest voor de hand liggende getal lijkt het aantal zwarte buitenvrijheden te zijn. Maar...

In Diagram 10 heeft Zwart een buitenvrijheid minder dan in Diagram 8. Zwart is nog steeds de favoriet (vier buitenvrijheden tegen drie). Zwart heeft vier buitenvrijheden tegen een totaal voor Wit van vijf buiten- en binnenvrijheden. Dus Wit is veilig en de positie is beslist in seki, nietwaar? Fout!

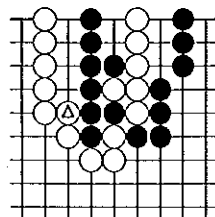


Diagram 10

Diagram 11 bevat een onprettige verrassing voor mensen die op die manier redeneren. Als Zwart eerst speelt, gaat Wit dood. Om de drempel voor een onbesliste positie te bepalen, moeten we een binnenvrijheid meerekenen voor de favoriet. Merk op dat dit niet het geval is voor latere types gevechten waarbij ogen in het spel zijn, wat misschien sommige fouten kan verklaren.

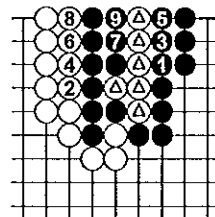


Diagram 11

Het lezen van Type 2 gevechten

Keren we terug naar Diagram 10. Dit is de juiste manier om dit gevecht te bekijken. Zwart is de favoriet (vier buitenvrijheden tegen drie). Zwart heeft vijf vrijheden (vier

buitenvrijheden plus een binnenvrijheid). Wit heeft vijf vrijheden (drie buitenvrijheden plus alle twee de binnenvrijheden). Het aantal vrijheden is gelijk, dus de positie is onbeslist. De favoriet (Zwart) is onvoorwaardelijk levend. Als hij eerst speelt, kan hij Wit doden. Als de underdog (Wit) eerst speelt, kan hij leven in seki.

Sommige mensen (vooral Japanners) leren graag een regel als "tel 1 binnenvrijheid voor de favoriet in Type 2 gevechten", maar westerlingen verkiezen over het algemeen om de betekenis achter zo'n regel te begrijpen. Laten we dit dus een beetje beter bekijken.

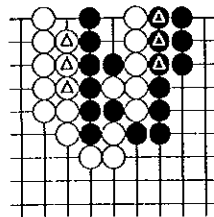


Diagram 12

Een nuttige manier om de positie te analyseren is het elimineren van overeenkomstige vrijheden, zoals in Diagram 12. Daarin reduceren we de positie tot precies twee binnenvrij-

heden (het minimale Type 2 gevecht) daar voor elke speler evenveel zetten toe te voegen. Nu is het makkelijk te zien dat Zwart wint wanneer hij eerst speelt, zoals in Diagram 13. Zwart 1 vult een binnenvrijheid, die aan Wit toebehoort. Wit 2 vult de laatste buitenvrijheid van Zwart, maar Zwart heeft nog een vrijheid over: de laatste binnenvrijheid. Dit is die binnenvrijheid die Zwart, als favoriet, voor zichzelf meetelt. Door in gedachten aan beide kanten vrijheden tegen mekaar te laten wegvallen, kan je gemakkelijk de status van het gevecht bepalen. Zoals Diagram 14 toont, is het resultaat seki wanneer Zwart geen buitenvrijheden meer over heeft (beslist). Als Zwart een buitenvrijheid heeft,

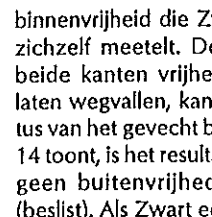


Diagram 13

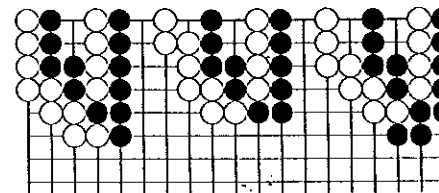


Diagram 14

kan hij winnen als hij eerst speelt (onbeslist). En als hij meer dan twee buitenvrijheden heeft, kan Zwart elders spelen en toch winnen (beslist). Let wel: in gedachten! Speel deze zetten niet echt in een partij om te zien wat er gebeurt. Lees het gevecht uit in je hoofd en speel het alleen als het werkt. Eenmaal de stenen van het bord zijn, is er geen aji meer en geen ko-dreigingen.

Diagram 15 toont een andere aanpak: elimineer alle vrijheden tot het punt waar Zwart atari geeft op Wit. Ook hier is het makkelijk te zien dat Zwart in staat is Wit te vangen wanneer hij eerst speelt. Gebruik de benadering die je best ligt: het is het resultaat wat telt, en niet de methode. Sommige boeken raden aan een vrijheid af te trekken voor de underdog, in plaats van er een bij te tellen voor de favoriet, maar dat is geen goed idee. Om te beginnen telt de favoriet een binnenvrijheid in een type 1 gevecht met een binnenvrijheid, wat dus net hetzelfde is. In gevechten zonder oog telt de favoriet altijd precies een binnenvrijheid (tenzij er geen zijn, natuurlijk); de underdog telt alle binnenvrijheden. Het aantal vrijhe-

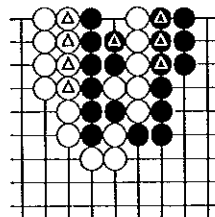


Diagram 15

Diagram 16 toont een andere aanpak: elimineer alle vrijheden tot het punt waar Zwart atari geeft op Wit. Ook hier is het makkelijk te zien dat Zwart in staat is Wit te vangen wanneer hij eerst speelt. Gebruik de benadering die je best ligt: het is het resultaat wat telt, en niet de methode. Sommige boeken raden aan een vrijheid af te trekken voor de underdog, in plaats van er een bij te tellen voor de favoriet, maar dat is geen goed idee. Om te beginnen telt de favoriet een binnenvrijheid in een type 1 gevecht met een binnenvrijheid, wat dus net hetzelfde is. In gevechten zonder oog telt de favoriet altijd precies een binnenvrijheid (tenzij er geen zijn, natuurlijk); de underdog telt alle binnenvrijheden. Het aantal vrijhe-

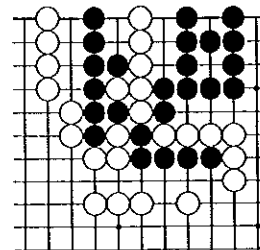


Diagram 16

den van de underdog heeft een betekenis, dus moet er niet mee worden geknoeid. Het aantal vrijheden van de favoriet is een min of meer willekeurig getal dat we kiezen voor ons gemak.

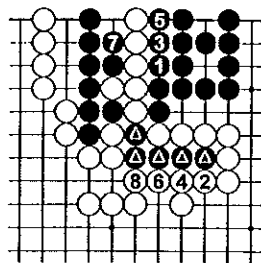


Diagram 17

In Diagram 16 moet Zwart de witte stenen bovenaan vangen vooraleer zijn knipstenen in het midden gevangen worden. De witte stenen hebben effectief vijf vrijheden, en geen vier. Zodoende verliest Zwart met een zet als hij eerst speelt, zoals Diagram 17 toont.

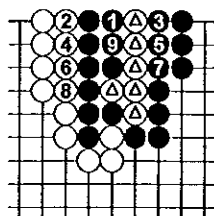


Diagram 18

Zwart 1 in Diagram 18 is met vuur spelen: dit is gevaarlijk en moet je vermijden. Je speelt altijd eerst op de buitenvrijheden en laatst op de binnenvrijheden. In dit geval is Zwart 1 geen fatale fout, aangezien Zwart nog steeds het gevecht wint, maar het is een slechte gewoonte om aan te kweken. Op deze manier het aantal binnenvrijheden van twee tot een verminderen verandert het type gevecht: Zwart leeft niet langer veilig in seki, maar is nu betrokken in een gevecht tot de dood. Het is als een film waarin de held zijn revolver op de grond gooit om er een eerlijk gevecht

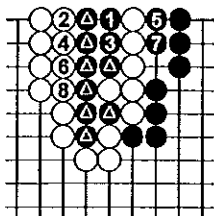


Diagram 19

met de ongewapende vijand van te maken. Er is geen reden om dat te doen in een go-partij: gebruik elk voordeel dat je hebt.

In Diagram 19 is Zwart 1 slecht maar

niet fataal; Zwart 3 daarentegen is suïcidaal. De reden is dat in een Type 2 gevecht (waarbij er twee of meer binnenvrijheden zijn) ook een binnenvrijheid meetelt voor de favoriet, hoewel alle binnenvrijheden meetellen voor de underdog. Zodoende speelt Zwart op een van zijn vrijheden!

LEESOEFENING - Diagram 20. Je moet nu in staat zijn om dit gevecht in 30 seconden te lezen. Als dat niet lukt, lees dan de uitleg verderop en probeer daarna opnieuw. Het enige wat je moet doen is het type gevecht bepalen en de vrijheden aan elke kant tellen. Een kind kan de was doen.

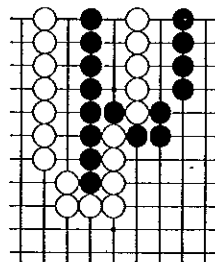


Diagram 20

Het gaat als volgt. Er zijn nergens ogen te zien en er zijn meer dan twee binnenvrijheden, dus dit is een Type 2 gevecht. Zwart heeft duidelijk meer buitenvrijheden, dus hij is de favoriet en leeft zeker. Leeft Wit in seki of kan Zwart de groep doden? Tel het aantal zwarte vrijheden: zeven buiten plus een binnen voor een totaal van acht. (Vergeet niet een binnenvrijheid meet te tellen voor de favoriet) Wit: vier binnen plus vier buiten voor een totaal van acht. Acht tegen acht: een gelijk aantal, dus is de positie onbeslist. Zwart leeft en kan Wit doden als hij eerst speelt (Diagram 21). Een alternatieve manier om de positie te bekijken: denk aan beide kanten vrijheden weg tot er nog twee binnenvrijheden zijn (Diagram 22): aangezien Zwart een buitenvrijheid heeft, heeft hij genoeg tijd om Wit te doden als hij eerst speelt (positie is

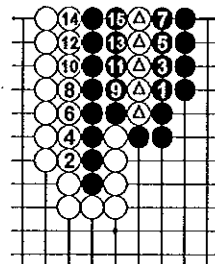


Diagram 21

Diagram 22): aangezien Zwart een buitenvrijheid heeft, heeft hij genoeg tijd om Wit te doden als hij eerst speelt (positie is

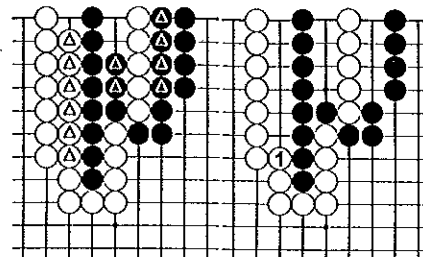


Diagram 22

Diagram 23

onbeslist). Wanneer Wit eerst speelt, kan hij leven in seki (Diagram 23).

Duurt deze analyse lang? Het enige waarop je moet letten, is het meetellen van een binnenvrijheid voor de favoriet. Daarna is het niet moeilijker dan het juist tellen van het aantal vrijheden. Diagram 24 toont nog een

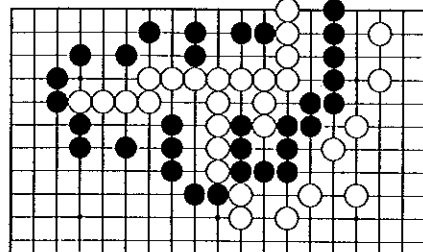


Diagram 24

voorbeeld om te oefenen. Deze keer geven we het antwoord er niet bij. Lees de positie eerst snel; neem daarna je tijd om het antwoord te verifiëren. Oefen tot je overtuigd bent dat je elke keer juist zal zijn in een partij, ook onder tijdsdruk.

Benaderen

Kan je het resultaat van Diagram 25 lezen?

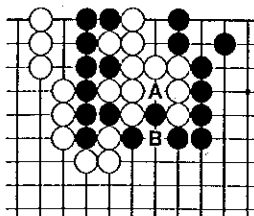


Diagram 25

Als Zwart op A speelt, zal Wit vangen op B. In dit eenvoudige geval echter kan Zwart eerst op alle andere vrijheden spelen en vangen met 5, zoals

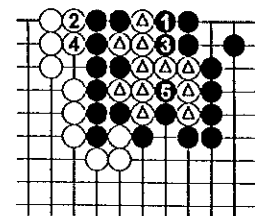


Diagram 26

Diagram 26 toont. In Diagram 27 daarentegen zijn er twee binnenvrijheden. Zwart kan geen twee verschillende plaatsen

uitkiezen voor zijn laatste zet: in Diagram 28 moet hij eerst verbinden met 5 voor hij op 7 kan spelen, dus is het resultaat seki.

Als hij 5 en 7 op de binnenvrijheden speelt, zoals in Diagram 29, speelt hij op zijn eigen vrijheden en doodt zo zichzelf.

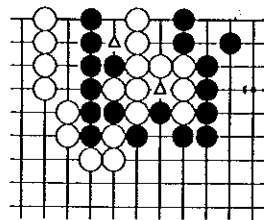


Diagram 27

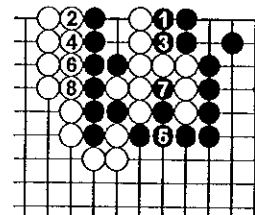


Diagram 28

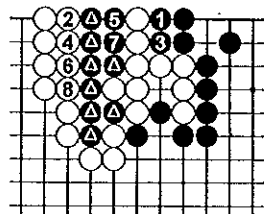


Diagram 29

Diagram 30: Wit heeft geen binnenvrijheden, dus Zwart is overduidelijk favoriet. Wit moet vier benaderingszetten spelen: hij moet A spelen voor B, C voor D, E voor F, en G voor H. Zwart heeft nog twee met X gemerkte buitenvrijheden. Bovendien mag hij als favoriet een binnenvrijheid

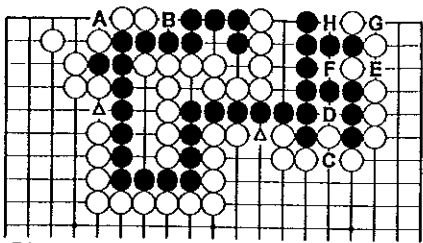


Diagram 30

meetellen. Dat maakt dus acht plus twee plus een of elf vrijheden, tegen ook elf voor Wit. Positie onbeslist.

Samenvatting Type 2 gevechten

Als er twee of meer binnenvrijheden zijn, is de speler met de meeste buitenvrijheden de favoriet. Hij leeft onvoorwaardelijk; de underdog sterft of leeft in seki. Tel de vrijheden aan elke kant. De favoriet telt zijn buitenvrijheden en een binnenvrijheid. De underdog telt zijn buitenvrijheden en alle binnenvrijheden. Als deze aantallen gelijk zijn, is de positie onbeslist.

Vergeet niet als favoriet een binnenvrijheid mee te tellen!

Algemene principes voor alle types gevechten

Als het aantal vrijheden gelijk is, is de positie onbeslist. Het probleem is weten hoe je de binnenvrijheden telt.

Als de positie seki kan worden, beschermen de binnenvrijheden de underdog. De favoriet heeft een groot aantal buitenvrijheden nodig om rond de seki te komen en te doden.

Speel eerst op buitenvrijheden en dan op binnenvrijheden.

Een anekdote...

Na zorgvuldig het gevecht te hebben gelezen - elk acht vrijheden en mijn beurt - speel ik mijn zet vol vertrouwen elders. De partij was op zak. Mijn tegenstander, Francis Roads, leek akkoord te zijn. "Hm!" snoof hij

enkele minuten later. "Ik heb nog vijftien minuten op de klok om een alternatief te vinden." Hij dacht een tijdje na en besloot dat zijn beste kansen in een microscopisch gaatje in mijn muur lag. Er kwam echter niets van.

"Waarom begon Zwart niet gewoon vrijheden te vullen?" vroeg Matthew Macfadyen, die het einde van de partij in Leicester had staan bekijken. "Wel, hij is een zet achter in het gevecht." "Nee hoor, hij wint. Kijk maar." Stenen vlogen over het bord terwijl Matthew demonstreerde. Ik was zo verbaasd door deze openbaring dat ik niet kon volgen wat er gebeurde. Konden twee van Englands vierde dans zich verrekenend hebben in een eenvoudig gevecht? Minder sterke spelers denken misschien dat dat niet mogelijk is. Danspelers zijn immers veel sterker dan zij. De waarheid is dat ook vierde dans nog veel te leren hebben en alle mogelijke fouten maken.

Volgende keer bekijken we gevechten waarin ogen zijn betrokken.

Richard Hunter (vertaling SV)



Enquête Belgo

En mars, j'ai (JDH) réalisé un petit sondage sur base d'un petit questionnaire écrit auprès de certains membres.

Son objectif était de déterminer la manière dont ils lisaient le "Belgo" et surtout de sonder leur opinion sur cette revue.

Ce sondage n'est probablement pas représentatif puisqu'il n'a porté que sur des membres bruxellois francophones. Néanmoins, vu le nombre assez importants de réponses (23) soit environ 1/4 des membres du pays, je pense qu'il livre malgré tout une série d'enseignements intéressants que je vous résume ci-dessous.

1. Comment lisez-vous "Belgo"

♣ Une moitié consacre entre 1/2 h et 2 h à la lecture d'un numéro, un tiers plus de 2 h et 15 % « l'expédie » en moins d'une demi-heure.

♣ 15 % tâchent de résoudre systématiquement les problèmes (opgave) proposés par Jan, 70 % s'y attendent épisodiquement et les 15 derniers % ne s'y intéressent pas du tout (soit par manque de temps, soit par incompréhension du néerlandais)

♣ un quart des sondés rejouent systématiquement les parties commentées, une moitié le fait parfois et un autre quart jamais

♣ Plus de trois quart s'estiment handicapés peu ou prou par leur méconnaissance de la langue de Vondel (!). Ces chiffres sont toutefois à relativiser puisque de ceux-ci, la moitié de ceux-ci s'en sortent quand même tant bien que mal, le néerlandais constituant un gros problème pour 4 sondés.

2. Quel est le type d'article que vous appréciez dans le BELGO

Remarque: les membres devaient ici coter leur appréciation sur une échelle de valeur variant de 1 à 5: (1: inintéressant total, 2: peu

intéressant, 3: assez intéressant, 4: très intéressant, 5: passionnant),

Les scores moyens par type d'article sont les suivants :

-articles thématiques (fuseki, san-san, invasion,...)	3,6
-problèmes	3,4
-commentaires de parties de pros	3,4
amateurs forts (+2 k)	3,5
amateurs moins forts	3,3
-nouvelles du go en Belgique (des clubs)	3,3
-nouvelles du go en Europe/dans le monde	3,4
-comptes-rendus personnels de tournois	3,0
-articles sur l'histoire du go (ex: c'était il y a)	3,7
-articles sur l'initiation et la promotion	3,3

Aucun type d'article ne se dégage réellement ni dans le sens positif ni dans le sens négatif. Les articles les plus appréciés sont ceux traitant de l'histoire du go et les articles thématiques.

3. Quels sont vos suggestions d'amélioration?

a) sur le contenu

- ♣ Plus d'articles pour débutants (X3)
- ♣ Des articles sur go et ordinateurs: programmes de go, go et internet (X3)
- ♣ Des articles portant sur les rapports entre le go et la philosophie, prendre un peu de recul (X2)
- ♣ Parties commentées plus en détail pour des joueurs de force moyenne (X2)
- ♣ Plus de parties commentées
- ♣ Ecrire articles en anglais pour contourner problème de langue
- ♣ Calendrier plus exhaustif des calendriers de tournois

b) sur la forme

- ✱ Respect du délai de parution (X3)
- ✱ Plus grand souci d'exécution au niveau du graphisme et de la mise en page
- ✱ Davantage de photos

Citons aussi cette remarque: "Très bonne revue compte tenu des moyens à disposition"

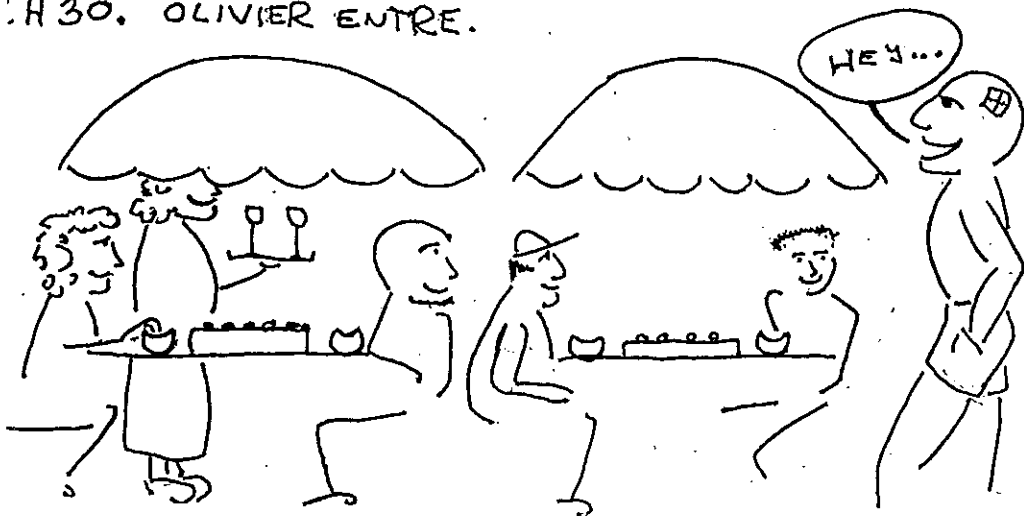
A propos de ceux-ci, il est inquiétant de

constater qu'en réponse à la dernière question posé "Seriez-vous prêt à écrire des articles pour Belgo?", seul David a répondu "oui, régulièrement" (et a agi conformément à cette réponse) alors que par ailleurs nous attendons toujours les contributions des 6 volontaires s'étant déclarés prêts à écrire épisodiquement (des noms, des noms!). (JDH)



Greenwich Terrasse (3)

H 30. OLIVIER ENTRE.



Contact

Ecris un article qu'il voulait. Pas facile quand on ne connaît rien. Fausse modestie? Pas du tout; un seul exemple: les coups de contact.

La théorie est claire. Quand on place une pierre au contact d'une pierre adverse, l'avantage que donnerait le fait d'en placer une deuxième incite votre partenaire à y répondre localement. L'utilité de cet échange peut être de différents types: donner une force ou une influence, alourdir un groupe en vue de l'attaquer, aider dans un combat local (type kikashi), être un embryon de groupe (type invasion), donner une forme ou du volume. Les deux premières techniques sont pratiques dans un environnement favorable (dans votre influence ou votre moyo) tandis que les autres le sont dans un environnement qui l'est moins (moyo adverse). Dans le premier cas, on admet de terminer en perdant la main car elle ne servira au partenaire qu'à tenter d'échapper, ce qui cadre bien avec son objectif qui est de le chasser (et pas de tuer on s'en rappelle). Pour s'assurer qu'il réponde, il faut jouer un coup qui menace un coup suivant rude et qu'en le jouant, on garde une situation équilibrée (pour qu'on n'ajoute pas deux pierres là où il y en a déjà beaucoup). Dans le deuxième cas, c'est l'inverse, on doit garder la main pour continuer à sortir son groupe (ou le faire vivre). Dans cette situation, un coup léger pour un développement est souvent une bonne alternative. Pour rendre ce coup forçant, il faut être sûr que si son partenaire fait l'impasse, on puisse jouer un coup qui renforce définitivement son groupe.

En pratique, c'est moins simple.

Voici pour servir d'illustration une partie jouée par moi (pour la moitié des coups environ). Elle comprend une série de coups de contact qui ont été choisis pour une

raison particulière: la satisfaction que donne le sentiment de maîtrise qui monte quand votre partenaire répond à vos coups. Si la justification psychologique n'est pas à négliger, elle n'entre cependant pas dans le canevas de la théorie. L'autocritique n'étant pas mon fort, j'ai demandé à Alain Wettach de séparer le bon grain de l'ivraie. Son diagnostic est clair: la famine guette. Voici le détail.

Noir: Renaud Braye 5K

Blanc: Vincent Croisier 5K

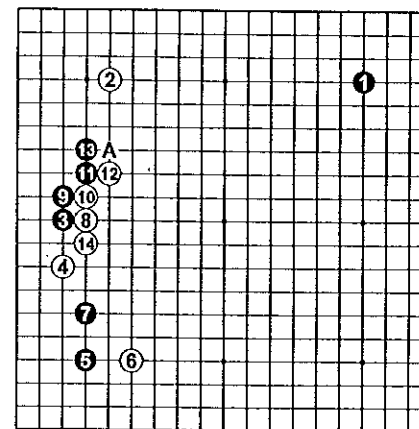
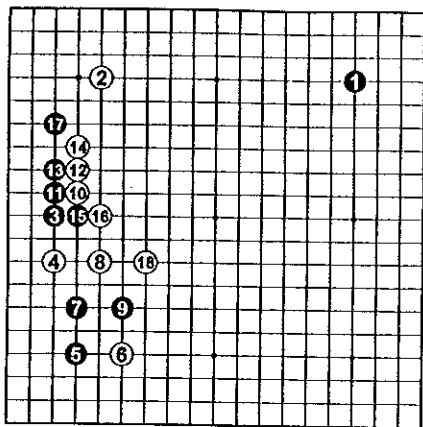


Fig. 1: 1-14

Le premier contact a lieu dès le huitième coup. Il répond complètement à cette technique: forcer l'adversaire pendant quelques coups et perdre la main avec le sentiment du devoir accompli. Selon Alain, si après B14, les noirs poussent en A -le point central dans cette position- le groupe blanc n'a pas de base et ne constitue en aucun cas une force tandis que les noirs ont déjà établi leur groupe et pris quelques points. Il conseille plutôt B8 dans le diagramme 1 qui prépare les différentes options B13, B16, B18 en fonction de la réponse des noirs. Dire que je n'y avais pas pensé serait mentir mais je le



Dia. 1

trouvais un peu faible. Je voyais la séquence classique à handicap (4 pierres) jusque B18. Il ne me restait qu'à comprendre que ce résultat est ici aussi bon pour les blancs, d'autant que la situation générale est meilleure. B8 est le coup qu'on me conseille depuis que j'ai débuté et que je suis toujours incapable de jouer 4 ans plus tard.

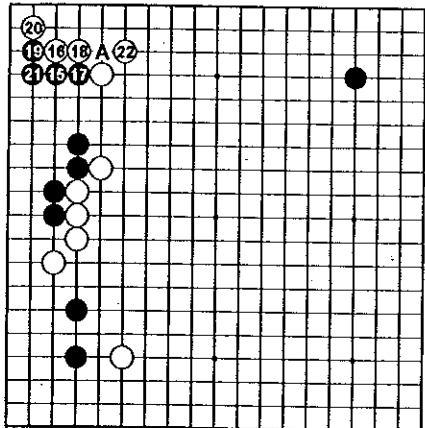
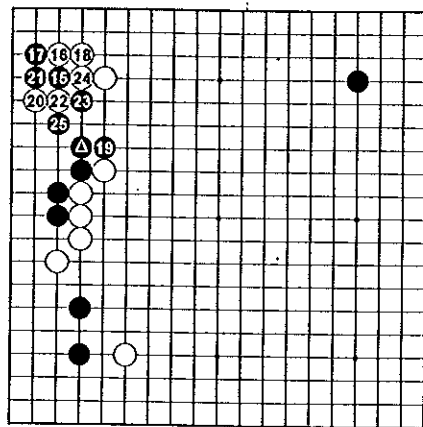


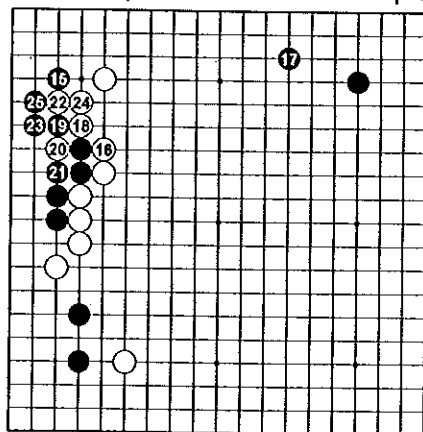
Fig. 2: 15-22

Le deuxième contact ne tarde pas à suivre, c'est B16. Alain m'assure que localement, l'échange jusque B22 n'est pas mauvais pour les blancs. Avec N17, les noirs semblent viser la coupe en A, mais comme elle ne marche pas, ils doivent se rétracter en N19. Il vaut mieux alors le jouer directement selon le diagramme 2 qui permet aux noirs



Dia. 2

d'occuper la meilleure place en N19. Si les blancs insistent avec B20, la pierre marquée aide les noirs à les contrer. Il est donc impératif pour les blancs d'occuper directement N16 du diagramme 3. Les noirs peuvent alors jouer en N17 pour contrer l'influence blanche car l'impasse faite dans le coin ne permet aux blancs de couper



Dia. 3

suivant la séquence B18-N25.

Avant de regarder le troisième contact, quelques commentaires :

N23: tout le monde doit jouer en 26 (pour N23, B24) ;

N25: après B24, N25 est trop tendre. Les noirs doivent jouer en A

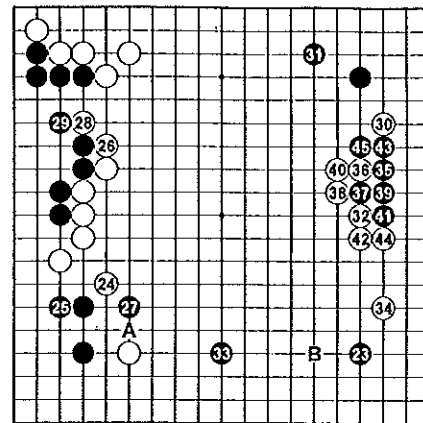
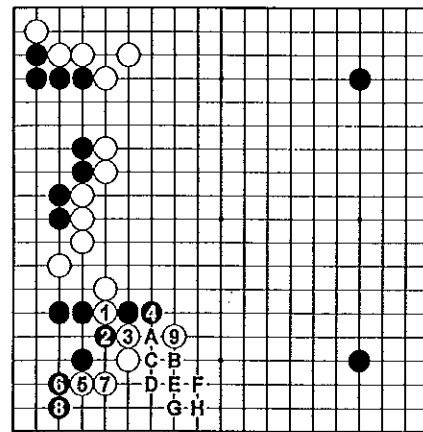


Fig. 3: 23-45

N27: la coupe noire n'est pas en 27 mais en A. Après N27, les blancs peuvent encore jouer la séquence du diagramme 4. L'échange B5-N8 permet de contrer la coupe NA par BB, NC, BD, NE, BF, NG, BH. Si les noirs refusent de jouer en N8, les blancs le font et ils vivent dans le coin ;

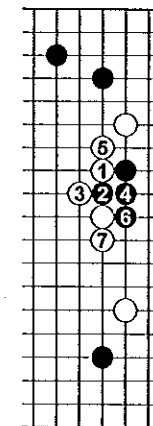


Dia. 4

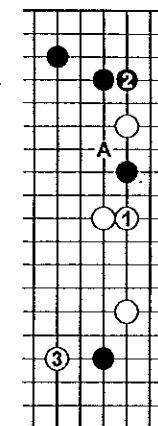
N30 est une erreur dans le choix de la direction, il faut attaquer la pierre noire de l'autre côté afin de s'étendre dans le même temps de l'influence à gauche ;

N35 est prématuré. Il vaut mieux jouer en NB car les blancs ne pourront jamais fait sur le bord droit un territoire comparable à celui des noirs en bas. Les blancs devront donc

sortir leur pierre isolée. En les chassant, les noirs pourront construire une force qui les aidera à envahir ultérieurement le côté droit. Le troisième coup de contact est (enfin) une bonne idée. L'échange théorique est donné au diagramme 5. L'idée de m'en écarter avec



Dia. 5



Dia. 6

B40 est mauvaise. Une alternative pour les blancs est de jouer comme au diagramme 6, ce qui leur permet de profiter de l'impasse faite par les noirs pour jouer B3. C'est simple et efficace. Il faut faire remarquer que la différence entre NA et BA n'est pas grande (10 point gote), ce n'est donc qu'une zone de fin de partie (les groupes avoisinant étant bien établis).

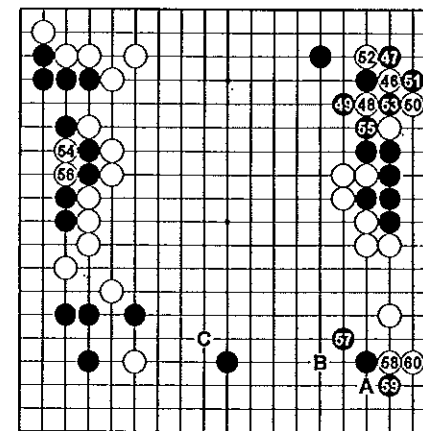
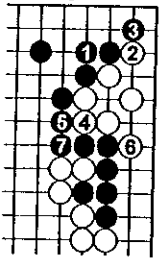


Fig. 4: 46-60

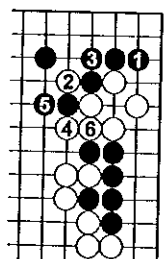
Avant de passer au quatrième sujet de discussion, quelques commentaires :

B46 est le genre de coup que je n'aime pas jouer. A quoi pensais-je à ce moment là? Mystère. Dommage, ça devait être important

N51 mène à un KO. Il vaut mieux laisser vivre les blancs suivant le diagramme 7. Si ils en veulent plus, il peuvent tout perdre comme au diagramme 8 ;



Dia. 7



Dia. 8

N55. Il faut répondre à la menace. Après B56, les noirs sont trop petits dans la zone où ils étaient déjà forts, tandis que les blancs reçoivent un territoire sur le bord gauche et une force sans faille vers l'extérieur. La partie est pour la première fois bonne pour les blancs

N57 est un coup curieux. Si Alain signifie par là qu'il jette un oeil chez les blancs, tout le groupe noir pourrait en mourir. Encore une preuve que la curiosité est un vilain défaut.

Le quatrième contact est B58. Cette extension à partir d'un groupe vivant, en gote, menace de prendre le coin en gote. On l'aura compris; on renoue avec les mauvais coups. Localement, Alain suggère que prendre directement le coin (B59) est meilleur. Si les noirs répondent en N58, les blancs vivent en sente, si les noirs répondent en A, le gain des blancs est plus important que dans la partie. Globalement les noirs doivent jouer en BB. Cela renforce la menace de la coupe en C.

Le dernier contact est B62. Il complique ce qui pouvait rester simple en jouant en 68. N63 devrait être en A ou 64 afin de fournir aux blancs le moins de kikashi-atari possible car ils leur permettent d'évoluer dans l'influence noire. B64 devrait être en 71 ou

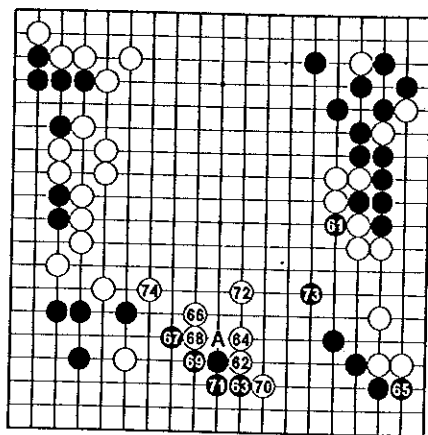


Fig. 5: 61-74

70 car les noirs auraient alors du mal à se battre. N65 hors de propos. Comme Gaston Lagaffe en gardien de but qui plonge sur un tir dans la lucarne. Mais de l'autre côté pour rattraper sa casquette qui s'envole.

Après, les noirs perdent lentement le contact, puis successivement la tête (N103), les yeux (B146), tout espoir (B150) et la partie (B160). Merci à Renaud pour cette partie qui comme le montre la comparaison de l'évolution de nos niveaux respectifs est exceptionnelle par son résultat. Merci à Alain pour ses commentaires éclairants. Il doit les voir retranscrits si pâlement qu'il doit être pris d'une grande lassitude. (VC) ☞

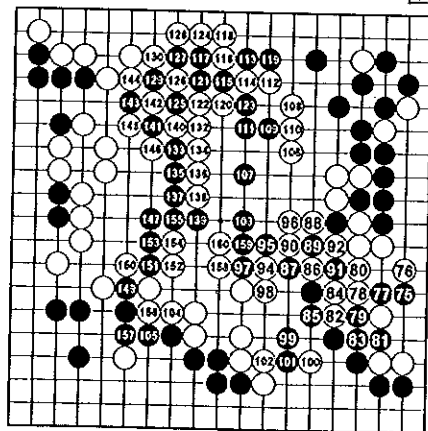


Fig. 6: 75-160 (93 à 86, 131 à 126, 145 à 142)

C'était il y a...(13)

Il y a 20 ans

Monde

A peine sorti de son match victorieux dans le "Judan-sen", Kato enlève le titre de "Honinbo" et ce pour la troisième année consécutive. Cette fois-ci, il bat Rin (4-1).

Comme de tradition depuis quelques années, une délégation de forts professionnels japonais visite la Chine pour y affronter les meilleurs "amateurs" locaux. Les progrès de ces derniers sont fulgurants: les deux équipes se quittent sur un match nul (22 partout).

Quelques résultats sensationnels sont à épinglez: Kobayashi Satoru (20 ans), un des grands espoirs japonais, se fait pulvérisé par un moufflet de 14 ans totalement inconnu, un certain Ma Hsiao-chun. Chez les femmes, Koyabashi Chizu se fait non seulement battre (comme prévu) par Kang Shang-ming, mais aussi, par solidarité avec son frère Satoru sans doute, par une gamine de 14 ans. Enfin, Nieh, le champion du monde amateur en titre, écrase sans trop de problème deux 9-p et deux 8-p!

Europe

A côté du tournoi pascal de Paris, l'autre grand tournoi européen est Amsterdam à la Pentecôte. Cette édition 1979 bat le record du nombre de participants (174 p.). Deux grandes surprises en résumé le déroulement:

☞ le grandissime favori, Ronald Schlemper (juste promu 5-dan suite à ses prestations au championnat du monde amateur, cf notre numéro précédent) deçoit en étant battu à 2 reprises

☞ un "dark horse" se révèle: le jeune Rob Van Zeijst (17 ans) qui lui aussi venait d'être promu mais 3-d lui et qui remporte le tournoi de manière totalement inattendue! (immédiatement promu 4-d, il aura été 3-d pendant...deux mois). Seul le vétéran Max

Rebattu (5-d) termine à égalité de points avec Rob (5/6).

Une semaine après Paris, Hambourg, un autre tournoi européen important voit la victoire d'un autre Batave, Robert Rehm (5-d) devant Wolfgang Isele (ch d'Europe 1977, 5-d) et à nouveau Max Rebattu.

Il y a 10 ans

Monde

La 1ère édition du championnat le plus richement doté du monde (20 millions pour le vainqueur), la coupe Ing (qui n'a lieu qu'une fois tout les 4 ans) est remporté par le Coréen Cho Hun-hyun qui bat en finale le Chinois Nieh Wei Ping (3-2).

Entretemps, les 3 première rondes de la 2ème édition de la coupe Fujitsu ont été jouées: il reste en demi-finales Suh Bong Su vs. Rin Kai Ho d'une part et Takemiya Masaki (le tenant du titre) vs. Cho Hun-hyun d'autre part. Schlemper a été logiquement éliminé au 1er tour ainsi que le grand espoir coréen, le tout jeune Lee Chang Ho (12 ans, déjà 3-p). Les 1/8 de finale ont vu l'élimination des quelques "gros pointures": Kato, Nieh, Cho Chi Kun et Kobayashi Koichi et les 1/4 de finale celle de Ma Hsiao-chun.

Mais le héros de ce tournoi est un ...Américain (d'origine coréenne), Jimmy Cha, 4-p. Cha qui habite aux EU ne joue pourtant quasiment plus que contre des amateurs. Cha bat régulièrement des 6-d amateurs américains (certes surclassés = 4-d européens mais quand même) à...4 pierres. Premier exploit: sa qualification comme représentant du continent nord-américain grâce à sa victoire sur le grand favori, Michael Redmond, 6-p. Plus fort encore: dans la compétition même, il bat successivement deux 9-p (Yamashiro et Ohira) avant de se retirer la tête haute après une défaite contre Cho Hyun-hun.

Le championnat du monde amateur est remporté par le Chinois (si, sil) Che Zewu (25 ans) devant le Taïwanais Tsai Wenhe (25 ans) et le Japonais Hirata (62 ans). Deux Européens terminent avec 6 victoires: l'Autrichien Helmut Hasibeder (6-d) et le jeune Luxembourgeois Laurent Heiser (21 ans, 5-d) respectivement 5ème et 6ème. A noter aussi, signe annonciateur de la chute du mur, la 1ère participation d'un joueur de RDA, Malte Schuster (5-d).

La coupe NEC est interrompue en juin sur le score de 1-1 suite au massacre de la place TiananMen.

Au Japon, Cho Chi Kun devient Honinbo en écrasant Takemiya (qui détenait ce titre depuis 1985) sur le score de 4-0 (remarque: Cho détient toujours ce titre depuis lors!). A noter qu'après l'expérience parisienne de 1988, c'est cette fois à Madrid, et en présence du roi Juan Carlos s'il vous plaît, que la première partie de cette compétition s'est déroulée.

En Corée, l'étoile montante est l'enfant prodige Lee Chang Ho, 12 ans et 3-p. Lee a déjà réussi à se profiler comme challenger de son "sensei" (maître) Cho Hyun-hun (dont il est l'unique disciple) dans 2 tournois coréens, mais encore infructueusement jusqu'à présent.

Europe

Le tournoi de Amsterdam (201 p.) est évidemment remporté par le Coréen Yoo Jong-Su (6/6), et ce pour la 7ème fois d'affilée (31 victoires successives)! Derrière l'invincible Coréen, seuls Egbert Rittner (D, 5-d) et Leszek Soldan (PL, 5-d) obtiennent 5 victoires. Plus loin, "notre" Ron Polak (NL, 4-d) termine 17ème (3/6) et le dernier vainqueur de Bruxelles, Geert Groenen (NL, 2-d), 35ème (4/6). D'autre part, les Français strasbourgeois se qualifient comme représentants européens au prochain championnat du monde des jeunes à

Singapour.

Enfin, pour l'anecdote, une partie amicale en marge du tournoi est jouée entre Yoo, dont le règne s'achèvera prochainement suite à son retour au pays natal en novembre, et Guo, en passe de le remplacer désormais au faite du go européen. Cette partie pleine de rebondissements est remportée de 3,5 points par la Chinoise (cette partie est commentée dans le Belgo n° 27 de juillet 1992).

Deux autres tournois européens importants de ce trimestre comptent pour la coupe Fujitsu:

✱ Budapest, qui est remporté par le Yougoslave (à présent Slovène) Zoran Mutabzija (5-d), ex-champion d'Europe (1969) (devant Danek et Wimmer)

✱ Hambourg, qui l'est par Yoo devant Rehm et Rittner.

Enfin, pour être complet, signalons que Yoo est également invaincu dans le gros tournoi (mais ne comptant pas pour la coupe Fujitsu) de Cologne (112 p.) et que Danek (CS, 5-d) remporte Nymburk en Tchéquie (108 p.)

Belgique

Le représentant belge au championnat du monde amateur, Vincent Lemaître (23 ans, 1-k), pourtant le plus faible sur papier, termine honorablement 30ème sur 38 participants avec 3 victoires.

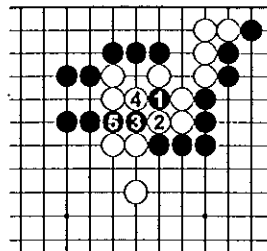
Une forte délégation belge (10 joueurs) participe au tournoi néerlandais de Tilburg. Notre tête de file, le shodan Marc Ginoux s'y montre décevant (1/5) mais en revanche Jan Bogaerts (3-k) et Alain Van der Steen (5-k) cartonnent (4/5). Le tournoi est remporté par Frank Janssen (NL, 5-d).

Quelques Belges également au très chouette tournoi de Nantes (tournoi se jouant dans un château et possibilité de jouer dans le parc), mais j'ignore qui et avec quels résultats, sauf celui d'Alain Van der Steen (4-k) à nouveau brillant (5/6) qui est mentionné dans le palmarès. Cet important tournoi (102 p.) est remporté par André Moussa (F, 5-d). (JDH)



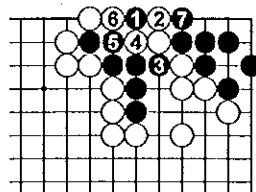
Oplossingen

In de vorige editie stonden op pagina 21 8 problemen van variërende moeilijkheidsgraad. Zwart was telkens aan zet en diende de optimale zettenreeks te spelen. Hier komen de oplossingen (tenzij je iets beters vond, en dan moet je dat vooral op de volgende clubavond in de discussie gooien).



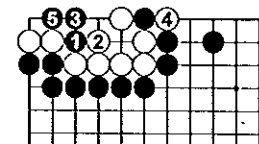
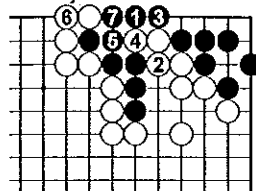
Oplossing 1

Zwart begint met 1, en 2 is de enige mogelijkheid voor Wit om niet meteen eenvoudig geknipt te worden. Maar na 3 heeft Wit geen enkele mogelijkheid meer om te leven, ook niet zoals in de oplossing.



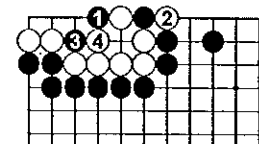
Oplossing 2

Dit is typisch zo'n probleem waar het enorm helpt jezelf de vraag te stellen wat de bedoeling is. Zwart wil de ingesloten stenen redden, en het is een probleem, dus dan zal er wel ergens een zet zijn die werkt zeker? Zwart 1 in de oplossing is de enige. Wanneer Wit blokkeert met 2, kan hij echter niet beletten dat Zwart verbindt. Ook een andere manier werkt niet, zoals uit volgende variant blijkt.

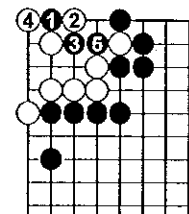


Oplossing 3

Wit kampt hier met een tekort aan vrijheden: na 3 kan hij aan geen van beide kanten atari geven. Verifieer zelf dat in plaats van 2 atari geven op 3 ook niet werkt.

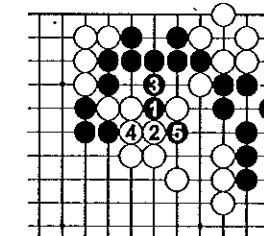


In dit diagram zie je waarom de "eye steal" hier niet werkt.



Oplossing 4

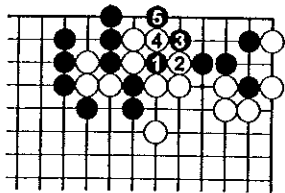
Zwart 1 is hier het vitale punt. Na 5 heeft Wit niet genoeg ruimte voor twee ogen.



Oplossing 5

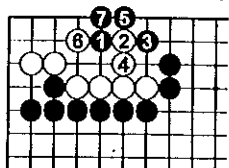
Zwart wil zijn ingesloten groep redden. De

tesuji die het eerst in gedachten komt, is meteen de juiste. Je moet wel een tijdje geconcentreerd naar het probleem staren om uit te werken hoe je alle mogelijke tegenzetten van Wit moet beantwoorden. De oplossing toont het antwoord op een ervan.



Oplossing 6

Zwart zit in nesten in de hoek en wil verbinden met zijn groep in het midden. Hij knipt op 1 en begint een squeeze wanneer Wit atari geeft. Na 5 kan Wit niet afzakken vooraleer hij op 1 verbindt, en rechts van 3 knippen levert niets op.



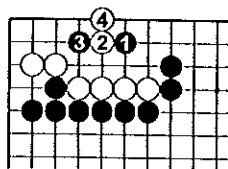
Oplossing 7

Verifieer zelf waarom Wit met 4 antwoordt op 3. Na 7 is Wit dood. In het diagram pakt Wit het vitale punt en leeft.

Clubfauna - 2. De Fakir

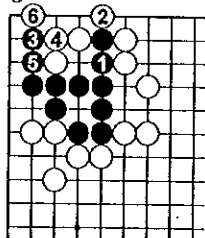
Bij het eerste lentezonnetje komt de fakir de club al binnen op sandalen. Een vredige lach speelt op het gebruinde gelaat. Het pezige lichaam verraadt stevige wandelingen op zondagmiddag. De fakir is tussen de 20 en de 25 kyu sterk, maar vindt dat totaal onbelangrijk. Elke nederlaag met negen stenen is een oefening in nederigheid, die de loutering als mens slechts ten goede komt.

De momenten voor en na de partij zijn hem het dierbaarst: nieuwe mensen leren kennen, en uitweiden over de impact van go op het leven. Harmonie is belangrijk, het resultaat



Oplossing 8

Misschien wel de moeilijkste... Na 7 heeft Zwart een ko voor het leven van zijn groep. Er zijn andere varianten beginnend met 1 die ook ko geven, maar elke andere zet betekent hoe dan ook de dood van de zwarte groep, bijvoorbeeld zoals in dit diagram.



heeft geen belang. De occasionele tesuji komt niet voort uit een bevlogen moment, maar uit het jarenlange contact met het hout, de stenen en de aarde. Als hij al eens een go-boekje leest slaat de fakir de diagrammen over. De spreekwoorden echter worden ingekaderd en hangen boven de bedstee (uit kersenhout!).

Hij plant een reis naar Tibet, waar hij behalve spirituele bevrijding ook hoopt te ontdekken of go inderdaad oorspronkelijk op een 17x17 bord werd gespeeld. (DV)



Parties Amusantes (2)

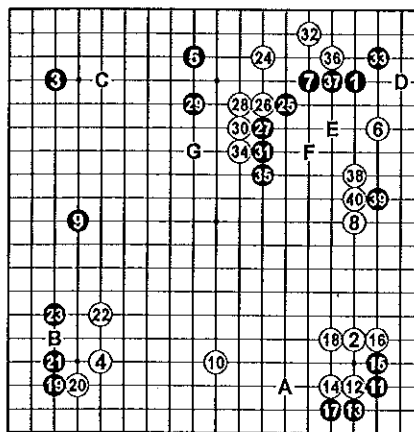
Cette nouvelle rubrique se propose de vous présenter des parties originales et/ou pleines de rebondissement glanés au cours des hasards de mes lectures de vieilles revues européennes ...

Après la partie baston entre Behnke - Kang présenté dans le Belgo n° 53, voici une partie jouée en 1986 dans le cadre du championnat scolaire de RFA (moins de 18 ans) entre Hans Pietsch (2-d) et Oliver Schmidt (1-k). Cette partie provient d'un ancien numéro de la "Deutsche Go Zeitung".

L'originalité de cette partie est que Pietsch (noir) la gagnera malgré la perte d'un groupe de 35 pierres!

Les commentaires (résumés) sont du Coréen Yoo (fort 6-d).

Figure 1 (1-40)



Les 11 premiers coups sont excellents. 12 aurait été meilleur en 13 car après 12, Noir aurait pu (et dû) riposter en 14: alors, Blanc descend sur la 2ème ligne et Noir coupe, prenant un gros coin ou une solide influence extérieure en fonction du sens dans lequel Blanc donnera l'atari sur cette pierre de coupe. Dans les deux cas, le résultat est

bon pour Noir.

13: erreur donc: en 14!

18-19: erreurs: le point A est très gros pour les 2 joueurs!

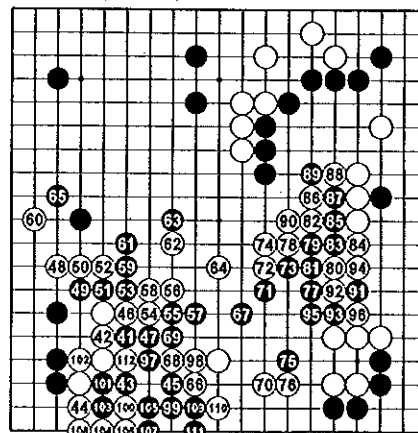
20: erreur de direction: Blanc veut construire sur le bord inférieur alors que celui-ci est encore potentiellement ouvert tant que le point A n'est pas occupé. Il fallait plutôt enfermer la pierre noire dans le coin en jouant en B pour construire de l'influence en vue d'une invasion ultérieure dans le quadrant nord-ouest.

24: meilleur en C; un coup comme blanc 24 se joue si le coin est déjà protégé par un coup en D. Une alternative: Blanc D, Noir 33, Blanc E ou F pour construire un moyo sur le bord est

29: excellent: la poursuite du groupe blanc permet à Noir de démolir "naturellement" (=tout en chassant) le potentiel blanc du bord est.

39: sans intérêt: il faut impérativement continuer à chasser le groupe blanc en jouant en G qui permettrait à Noir de développer une influence "kolossale" sur le quadrant nord-ouest du go-ban.

Figure 2 (41-112)



41-43-45: coups Jaloux: Pietsch cherche à annihiler un territoire blanc qui n'existe que dans son imagination (cf commentaires coups 18-19-20). De plus, Pietsch est en avance. Il n'a donc pas besoin de jouer agressivement ...

46: meilleur de chasser le groupe en jouant en 69

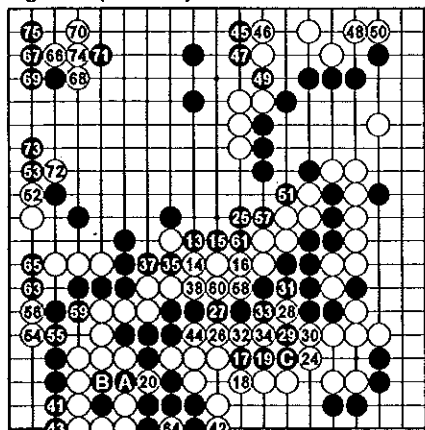
47: Plesch ne profite pas de cette imprécision: il fallait jouer en 55.

67: meilleur en 98 qui esquisse un oeil

70: non! only one move: 72!

112: débile! (hallucination?)

Figure 3 (112-175)



21 à A, 22 à B, 23 à 20, 36 et 62 à 28, 39 à 29, 40 à C.

124: coup piège: il y a un crotaie dissimulé dans les fleurs.

125-126: Pietsch s'est fait mordre! Il lui suffisait d'assurer son 2ème oeil

136: capturer la pierre 35!

140: meilleur au point 2-2

144: le groupe noir est perdu, mais Pietsch garde son sang froid (utile quand on a été mordu par un crotaie) et, en analysant la situation globale, se rend compte qu'il peut encore gagner s'il parvient à transformer tout le quadrant nord-ouest en territoire ...d'où la séquence 145 et svts.

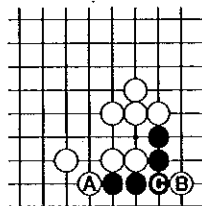
164: en capturant 35 pierres noires, Blanc s'assure environ 70 points de territoire sûr. Mais cela ne lui suffit pas car Pietsch

parvient de son côté à liquider le groupe blanc du bord ouest avec 65 (après avoir lancé une séquence visant à pouvoir jouer 59 et 63 en sente!).

Résultat des courses: Pietsch a plus de 30 points d'avance!

La dernière chance de Schmidt est d'envahir avec 166 pour installer un groupe vivant au coeur du territoire noir. Mais c'est une mission quasi impossible qui d'ailleurs échouera provoquant à terme l'abandon de Blanc (la partie est notée jusqu'au coup 175).

Addendum: plus tard dans la partie, Blanc joua en A du diagramme 1 ci-dessous. Noir fit alors tenuki, ce qui est une erreur. Blanc en profita alors pour échanger B C. Il peut maintenant tuer le groupe noir. Voyez-vous comment? (remarque: dans la partie, Blanc loupera le coche; pour sa consolation, l'assassinat du groupe ne lui aurait pas suffi pour enlever le résultat de la partie). (JDH)



Dia. 1

碁

Kisei

Durant le mois de janvier, j'eus l'occasion de séjourner à Paris. Comme tout joueur de go en activité, la perspective d'un déplacement à l'étranger m'avait poussé à rechercher les coordonnées du club local. Lors de ma première visite, j'appris la venue en ville des participants au 23ème titre Kisei: Cho Chikun et Kobayashi Koichi. Je ne trouvais hélas que quelques heures à consacrer à cet événement pendant l'après-midi du premier jour.

Le lieu de cette rencontre est la "Maison de la Culture du Japon à Paris" (que les Français doivent sans doute nommer par un acronyme comme MCJP ou peut-être Macudujapapa). Cet endroit est idéalement placé pour les Japonais en face de la Tour Eiffel mais reste essentiellement destiné au public français amateur de sushi, origami et tutti quanti. Les amateurs de go connaissent le lieu par les séances de cours qu'y donne régulièrement Wataru. Je le découvris pour ma part par une après-midi pluvieuse. Le verre qui couvrait la façade m'aidait dans une de mes activités favorites en voyage: attribuer aux bâtiments d'une ville mes propres sentiments. Les miens en ce jour furent bons et je vis dans cette masse rendue grise par le ciel, la brume entourant le jeu qui se dissiperait dès mon entrée. A l'intérieur, de grands espaces vides sont aménagés en matériaux nobles un peu ternes ponctués de quelques sources de couleurs: bancs, valves, tailleurs. On y ressent un calme comme celui que doivent procurer les jardins zen, immuables et changeants. Quand j'entrai dans la salle où se faisait les commentaires, la partie était déjà bien entamée. Alors que sur la scène, deux animateurs tentaient de nous inculquer quelques éléments de compréhension, des moniteurs diffusaient les images de la salle de jeu. Un professionnel, c'est assis en tailleur, en bras de chemise, en chaussettes, à faire des grimaces, à se servir du thé, à s'étirer, à remonter sa couverture, à relire la feuille de notation, à scruter son siège, à se curer les ongles et sans doute un peu comme

nous, à s'ennuyer. En effet, que dire de la partie? C'est comme celles que l'on trouve dans les bouquins, vous savez, celles où on ne comprend rien. Sauf qu'ici, il faut attendre 20 minutes entre chaque coup. Celle-ci avait la particularité que la justification des coups joués se trouvait dans un ko qui n'était pas encore sur le tableau. En effet les coup N29 à B36 sont une lutte entre les blancs qui cherchent à ne créer aucune faiblesse pour pouvoir jouer le ko et les noirs qui veulent profiler le plus possible de cette prudence. En attendant le ko, les commentateurs

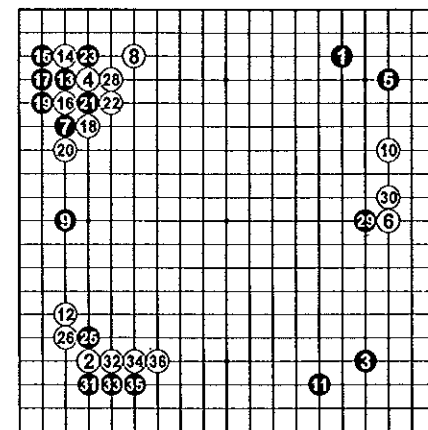
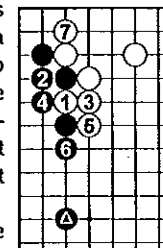


Fig. 1: 1-36 (24 à 16, 27 à 21)

revinrent un peu en arrière et illustrèrent un propos original. Si le ko fut si inhibant, pourquoi les blancs ne jouent-ils pas la variante du diagramme 1? Car alors la pierre noire marquée aurait eu la position idéale. Ainsi, pour un professionnel, il est plus important de gêner son adversaire que de s'assurer de ne l'être pas soi-même. A la fin de la première journée, le coup caché n'eut plus de mystère: les commentateurs professionnels furent formels et le public retint la leçon.

Alors que tout le monde eut quitté la salle et que



Dia. 1

J'avais du mal à me sortir de ma torpeur, survint un événement inattendu. Sur l'écran, les joueurs réapparurent, agités, dans la salle de jeu. Ils semblèrent avoir oublié quelque chose. Ils se remuèrent dans tous les sens, se retournèrent, se baissèrent, s'assirent. Ils remirent les pierres sur le tableau dans la position finale et les ôtèrent une par une rapidement comme si ils désiraient retrouver au plus tôt un objet de litige. Ils ne se calmèrent qu'avec toutes les pierres enlevées et un tableau vide. Il reprit une allure empreinte de dignité: le magnétoscope avait fini de rembobiner. Je pus alors assister au souvenir le plus important de la journée: un tirage au sort où rien n'est laissé au hasard. Les deux joueurs sont accroupis devant la table de jeu. Ils ont à leur côté les bols pleins de pierres. Le champion à les blancs, le challenger les noirs. Le tenant du titre plonge la main et ressort une poignée de pierres qu'il dépose au centre du jeu, les couvrant de la main. Il est en attente, calme, sur son terrain. Son adversaire place devant lui une pierre indiquant qu'il prend le parti impair pour le nigiri. Le champion commence alors à regrouper les pierres blanches en paire. Ils les place côte à côte, chaque paire parallèlement à la précédente. Au bout du dépouillement, il reprend sa position. Il n'y a pas de pierre qui reste, elles étaient en nombre pair. Au bout du temps nécessaire à se faire à l'idée qu'il prendra les blancs, le challenger reprend sa pierre - limité par son adversaire. Ils replacent les couvercles, posent les bols sur le côté droit du tableau et, dans un même mouvement les font glisser vers la moitié opposée pour faire l'échange. C'est très impressionnant d'assister à cette cérémonie où tous les gestes sont comptés, où ils ont tous leur signification, où on prend le temps de les goûter chacun. Ils deviennent les échos de lectures où de récits que vous avez collectionné depuis votre découverte du jeu et du Japon. C'est en songeant à cet événement (quand on en vient à cela, devient on complètement conditionné ou est-ce le début de la compréhension de

l'autre?) que j'assiste à ma dernière expérience. Les noirs plaçant leur première pierre, bousculent la tradition en jouant en dehors du triangle du coeur. Cela montre que l'équilibre dans un monde en mouvement ne se trouve pas en restant immobile et que tout ce qui venait de m'impressionner disparaîtrait pièce par pièce au gré des bouleversements de l'étiquette. (VC) 本

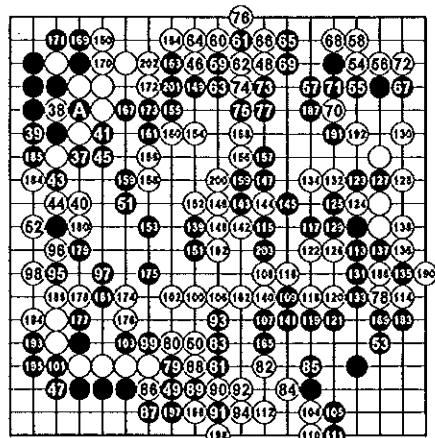


Fig. 2: 37-203 (42 à A)



Een foto van de go-stage (zie ook pagina 37)

Go-Stage

De bosrijke omgeving van De Hoge Rielen was dit jaar weer het toneel van de ondertussen al traditioneel geworden go-stage... de vierde al. Plaats van het gebeuren was het vertrouwde paviljoen "Het Spechtengat". Met een dertigtal vooringschreven deelnemers zag alles er rooskleurig uit, ware het niet dat op vrijdagavond en zaterdagmorgen zich nog een tiental late beslissers aanmeldden aan het paviljoen. Dit zorgde voor enige organisatorische en logistieke problemen maar uiteindelijk geraakt die met enige creativiteit toch opgelost.

Het programma van de stage bestond uit een onderdompeling in de diepere theorieën van ons geliefde go-spel, gekoppeld aan minstens even aangename activiteiten zoals een barbecue of een blitz-tornooi na de barbecue - met als bijkomende moeilijkheidsgraad spelen onder invloed van al dan niet hoge hoeveelheden alcohol... alhoewel dit voor bepaalde deelnemers eerder voor inspiratie zorgde, dan dat het problemen opleverde...

Zoals de voorgaande jaren werd voor het educatieve gedeelte weer beroep gedaan op de didactische kwaliteiten van Ron Polak en onze twee sterkste Belgen Jan en Alain. De

vorige jaren gaf Ron telkens een aantal besprekingen van profpartijen. Dit jaar echter had hij het ingenieuze idee opgevat om zijn inspiratie op te doen op het recentste Belgisch Kampioenschap. De gespeelde partijen werden vakkundig onder het mes gelegd... en het dient gezegd, ze kwamen daar niet ongevarend uit. Als we zo de ene blunder na de ander voorgeschoteld krijgen, is het blijkbaar meer een kwestie van geluk om Belgisch kampioen te worden dan enig diepgaand begrip van het spel...

Ron hield zijn betoog telkens voor de volledige groep. Voor de lessen van Jan en Alain werden de deelnemers ingedeeld in - zoals onze ex-voorzitter placht te noemen - twee groepen: de sterke spelers en de heel sterke spelers. Jan behandelde in zijn lessen het begrip "vorm" - iets waar ontzettend veel fouten tegen gemaakt worden. "Vorm" is zoiets als een Mondriaan: je herkent het als je het ziet, maar vraag niet om het uit te leggen... op de stage was het niet anders. En tenslotte haalde Alain zijn beproefd recept van fuseki-theorie aan de hand van juist gespeelde partijen boven.

Volgende jaar een eerste jubileum: de vijfde go-stage... (MB) 本

