

Clubs

Antwerpen

• Café 'Zurenborg'
Dageraadplaats 4
2018 Antwerpen
maandag/lundi 20h
contact:
Marcel Van Herck
Brialmontlei 66
2018 Antwerpen
03/230 19 25

Bruxelles-Brussel

• Café 'Greenwich'
Rue des Chartreux 7
1000 Brussel
donderdag/jeudi 20h
contact:
Stéphane Verstraeten
Ninoofsesteenweg, 212
1700 Dilbeek
0486/116.118

Brussel-Bruxelles

• ULB Foyer Culturel et scientifique de la
Plaine, Boulevard du Triomphe accès 4
1050 Bruxelles
mardi 20h
contact:
Jésus Millor
e-mail: jmillor@ulb.ac.be

Bruxelles-Brussel

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

Gent

• Café 'De Rotonde'
Kortrijksesteenweg 1
9000 Gent
maandag/lundi 20h
contact:
Dirk Mallezie
Klaverstraat 13
9090 Melle
09/252 54 81

Leuven

• Café 'Den Amadee'
Muntstraat
3000 Leuven
dinsdag/mardi 20h
contact:
Johan Segers
Windmolenveldstraat 200
3000 Leuven

Liège

• RUN Café
Rue St Gilles, 159b
4000 Liège
mercredi/woensdag 19h30
contact:
Raphaël Herman
e-mail: r.hermann@ulg.ac.be

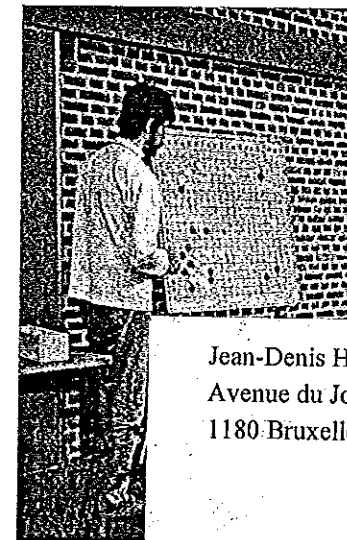
Louvain-la-Neuve

• Café 'La Rive Blanche'
Rue des Wallons 64
1348 Louvain-la-neuve
mardi/dinsdag 20h
contact:
Bernard Frank
Route de Beaumont 88
1380 Lasne
010/45 45 81

Geel, contact Guy Belmans, Zwanenstraat 23, 2440 Geel, tel: 014/58 00 83
Namur, contact Marc Celis, Ch des Malines 10, 5100 Wépion, tel: 081/46 23 03

BGF/FBG@internet: <http://www.gopera.com/bgf/>

BELGO 63



Jean-Denis HENNEBERT
Avenue du Jonc 15
1180 Bruxelles

"Play Go and you will have an interesting life."
Alexei Lazarev in a Japanese Elementary School
when asked: Why do you play go?

Juli-Augustus-September 2001
Juillet-Août-Septembre 2001

BELGO 63

Afgiftekantoor 1000 Brussel 1

Trimestrie(e)

Verantwoordelijke uitgever: Ingrid De Doncker, Jan Mulsstraat 110, 1853 Strombeek-Bever

**Fédération Belge de Go
Belgische Go Federatie
Belgo 63
juillet 2001/juli 2001**

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

Jan Bogaerts,
Vincent Croisier,
Margo Briessinck,
Jean-Denis Hennebert,
Jan Ramon,
Frank Segers,
Dieter Verhofstadt,

URL BGF/FBG:
<http://www.gopera.com/bgf/>

e-mail belgo:
jan.bogaerts1@pi.be

deadline belgo 64: 30 september 2001

Beste lezers,

*Een vakantie belgo met veel Belgen in het
buitenland.*

*Met dank aan alle medewerkers voor het
teamwork van deze Belgo.*

Groetjes,

De redactie

Inhoud/Contenu

Baduk conferentie in Korea	2
80 Proverbes illustrés	6
Beelden van het WAGC 2001	11
Analyse WAGC	12
Nouvelles de la ligue Meuse-Rhin	15
Moscow 2001	17
De Stage 2001: Impressies van een co-organisator	20
De geschiedenis van het Gents Go Genootschap (III)	21
Professioneel go actueel	22
Profpartijen	23
C'était il y a (21)	28
Oplossingen	31
C/Klassement	33
Tournaments	36

Baduk-conferentie in Korea (mei '01)

Van 9 tot 16 mei was ik in Korea voor de eerste Internationale conferentie over baduk. Het daar recent opgerichte departement voor baduk studies van de Myongji universiteit had van elk land een vertegenwoordiger uitgenodigd om een wetenschappelijke presentatie over baduk te houden. De kandidaten moesten voorgesteld worden door de nationale baduk verenigingen. Ik werd voorgesteld door de Belgische Go Federatie met een paper over machine learning toegepast op baduk, wat vrij dicht bij mijn onderzoek als doctoraatsstudent aansluit.

De meeste deelnemers kwamen net zoals ik op 9 mei aan in Seoul. In de internationale opzet was men vrij goed geslaagd. Er waren bekende namen aanwezig zoals Jan Van Der Steen (bekend om zijn web site), Robert Jasiek (Duitsland, onderzoekt de theoretische eigenschappen van de regels van het spel), Ales Cieply (onderhoudt de Europese rating lijst), Alexei Lazarev (Europese 6dan) en Alexandr Dinerstein (7dan). In de namiddag belandde het gespreksonderwerp al snel bij ons geliefde spelletje baduk. Dinerstein blijkt erg graag hamete (Japans: trick play, een zet die een gecompliceerde opvolging vraagt waarvan men hoopt dat de tegenstander hem niet kent) te spelen. Hij legde de variant in diagram 1 op het bord. Na de pincer op 3 is de zettenreeks tot 13 een bekende joseki. 14 is voor wit de scherpste variant die meer gebied neemt dan bv. 14 op A. Wit kan dit echter enkel spelen als

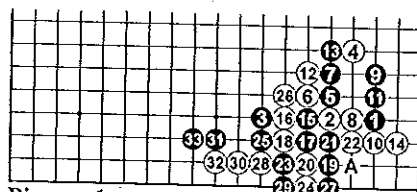


Diagram 1

de ladder op A in diagram 2 niet werkt voor zwart. Als de ladder wel werkt kan zwart zoals getoond in dia. 2 knippen op 1 na wit 14 in dia. 1. Als de twee witte stenen nu gevangen kunnen worden heeft wit een probleem. Aan de andere kant, het feit dat de ladder niet werkt voor zwart betekent niet dat zwart de variant in dia. 2 niet kan spelen. De witte stenen worden wat gesqueezed en hij kan allerlei ladderbrekers in de linkerbovenhoek spelen, wat hem vaak voldoende compensatie geeft voor het verlies van een paar zwarte stenen in wat toch al wits gebied was. Tot nu is alles in orde (junsuk of joseki). Maar wat gebeurt er als wit 20 speelt in dia. 1? Het hier gegeven vervolg loopt slecht af voor zwart. Een vrijhedenstrijd met de witte stenen in de hoek levert een ko op waarbij wit het eerst het ko neemt terwijl zwart geen kodreigingen heeft. Een 6,3 en 2 dan hebben hier toch een uurtje op gezocht. Oplossingen volgen verder in deze Belgo. Tussendoor werden heel wat partijen gespeeld. De Koreaanse amateurs waartegen we speelden waren

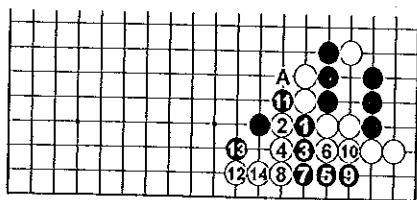


diagram 2

allemaal 2kyu of 1kyu. Koreaanse amateurs nemen immers geen dan-graden aan, die zijn voor professionals. De organisator Sang Dae Hahn had de Koreaanse kyu-spelers wel al verteld over het Europese klasement, zodat we meestal vrij snel wisten of ik nu 4 of 5 stenen moest nemen.

Op de conferentie zelf (11 en 12 mei) werden de meest uiteenlopende onderwerpen behandeld. De invloed van het baduk-spelen op het verouderingsproces, middenspel strategieën, baduk aanleren aan volwassenen en kinderen, computerbaduk, internet-baduk, rating systemen, het geheugen van schaakspelers, Baduk cultuur en geschiedenis, vertaling van baduk termen ...

Er was heel wat variatie in de aanpak van de presentaties. Terwijl de westerlingen systematisch alle aspecten van hun onderwerp onderzochten, gebruikten de Aziatische sprekers een meer voorbeeld-gebaseerde stijl. Zo bestond de presentatie over het middenspel uit een aantal voorbeelden van profpartijen.

De chinese spreker sprak over het aanleren van baduk. Hij is weigileraar en tegenstander van de atari-go methode. Hij vond dat het vangen van stenen niet de essentie van het spel is en dat kinderen met atari-go foute dingen worden aangeleerd die later moeilijk af te leren zijn. Hij illustreerde zijn werkwijze met kinderen met tal van voorbeelden. Dia. 3 bijvoorbeeld is de beginsituatie in het spelletje 'sneeuw witte in het donkere bos'. Sneeuw witte staat in het midden en wil uit het bos geraken. Ze

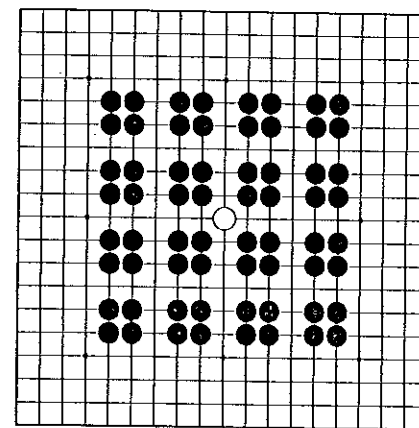


Diagram 3

mag bij elke beurt twee zetten doen, terwijl zwart maar een zet mag doen.

Robert Jasiek sprak over het belang van goede spelregels. Er zijn situaties waarin de Japanse spelregels geen uitkomst bieden. Zo gebeurt het wel eens (maar niet vaak) dat er drie ko's op het bord komen die geen van de spelers wil opgeven en de partij dus 'onbeslist' eindigt. Andere ko-regels zijn beter, bv. de superko regel die zegt dat eenzelfde positie niet twee maal mag voorkomen. Maar zelfs dan nog zijn er theoretische finesses die voor eigenaardige situaties zorgen. Had je bijvoorbeeld ooit gehoord over de molasses ko? Die staat in diagram 4 links. Er zijn geen kodreigingen meer, wit aan zet. Het

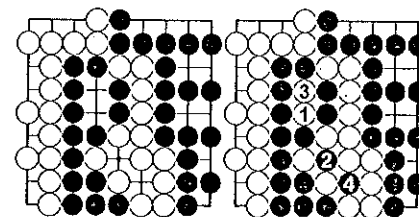


diagram 4

enige dat wit kan doen is 1 tot 4 spelen. Als wit daarna zou passen, dan speelt zwart de sequentie terug en verliest wit zijn groep wegens superko (ga maar na). Dus wit moet ergens spelen. Een steen in eigen gebied of in zwarts gebied dus. Dit is een pas-gevecht dat voortduurt totdat iemand moet passen. Die verliest dan de ko (en de partij).

's avonds waren er 'friendship matches'. Tegen de meisjes studenten van het departement scoorden de bezoekers 5/22, tegen de jongens 3/22.

De dagen na de conferentie waren nog een aantal excursies gepland. Zo bezochten we de nationale baduk-associatie. Er was een baduk-televisie-studio. De baduk-zender haalt in Korea de hoogste kijkcijfers. Ook mocht ik met 7 stenen tegen een 8 dan verliezen. De iets agressievere stijl van de Koreanen komt tot uiting in de strategie die ze je als handicapspeler aanraden, in diagram 5. De tegenstander zwak maken en knippen is belangrijk, maar de er uit volgende complicaties niet altijd eenvoudig.

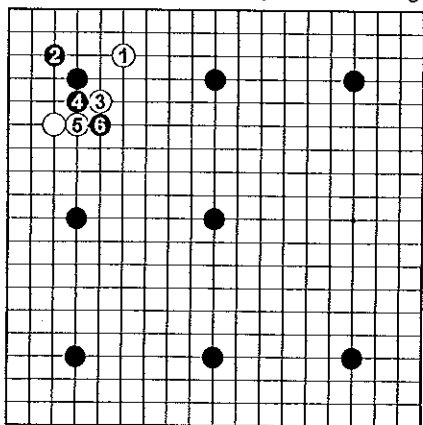


diagram 5

De dag daarop was er een bezoek aan de go-school waar er een vriendschappelijke match was gepland tegen de kinderen tussen 8 en 16 jaar. We kregen allemaal 2 of 3 stenen en scoorden 0/22.

Ook het bezoek aan de plaatselijke go-club was interessant. Er is plaats voor 1500 spelers, en omdat dat niet altijd voldoende is, hadden ze voor ons gereserveerd. Ze hadden ook hun best gedaan minder sterke spelers te vinden en de bezoekers konden de helft van de partijen winnen.

We waren toeschouwer bij de derde partij van de LG-cup tussen Lee Changho en Lee Sedol. Maak je geen zorgen als er op een Belgisch tornooi eens een paar anderen op je vingers zitten kijken terwijl je speelt. Daar lopen er een tiental cameramensen en fotografen rond en worden je zetten in drie zalen door spelers van allerlei sterkte gewogen.

De Koreanen zijn heel erg geïnteresseerd in contacten met westerse baduk-spelers om de onderontwikkelde baduk-cultuur aldaar te bevorderen. Zo probeert Cyberkiwon (de koreaanse go server op het net) Engels te gebruiken. De sponsors zorgden ook voor meerdere cadeautjes om hun interesse in samenwerking met de westerse baduk-federaties te tonen. Deze bestonden vooral uit (Koreaanse) baduk-boeken.

De Koreaanse profspelers beschikken vaak ook over redelijk goede didactische kwaliteiten. Het gebeurt niet vaak dat je met twee punten verliest zonder te weten wat foutliep. Tijdens de partij

besteden ze expliciet aandacht (en zetten) aan alle zwaktes in je stelling. Eigenlijk vind ik Koreaanse 'hakstijl' vrij verduidelijkend omdat ze mogelijkheden toont die we in Europa vaak nog nooit gezien hebben. Na de partij volgt meestal een korte bespreking. Je krijgt misschien wat minder commentaar op je eerste zet, maar dat wordt later gecompenseerd. Voor de profs die een beetje Engels kunnen is het niet tegen de regels der beleefdheid om een zet 'bad' te noemen. Als ze wat meer Engels kennen zijn natuurlijk meer genuanceerde uitdrukkingen mogelijk, zoals 'very bad', 'wrong direction' en 'heavy'. Oefeningen zijn vaak minder lokaal of 'probleem om het probleem' dan ik gewoon ben omdat er aandacht wordt besteed aan de plaats ervan in een echte partij. Zo bestaat een van hun probleemboeken uit in echte partijen voorkomende invasies, zoals in diagram 6.

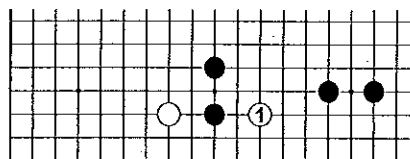


diagram 6

Op een avond demonstreerde iemand het belang van leven- en dood oefeningen aan de hand van de stelling in diagram 7. Zwart wil wits gebied reduceren. Hij kan daarvoor 1 tot 3 spelen. Als wit nu atari geeft op A dan speelt zwart op 4, wit op B en zwart op C om wits steen boven aan te vallen. Als wit 4 speelt, probeert zwart te leven door op B te spelen. De volgende vier zetten spelen zwakkere spelers vaak verkeerd.

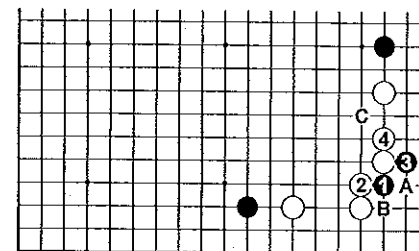


diagram 7

De deelnemers waren zeer tevreden over de conferentie en de organisatoren denken er over om er later nog een te houden. Hopelijk kan dit helpen om onze baduk-cultuur uit te bouwen.

Jan Ramon

80 PROVERBES ILLUSTRES (3)

Pour rappel, cette série (adaptée) d'articles écrits par Francis Roads a été publiée dans les "British Go Journal" entre 1995 et 1997 et s'adresse en particulier aux "double-digit" kyu.

La série de proverbes de ce trimestre a trait à la vie et à la mort des groupes...

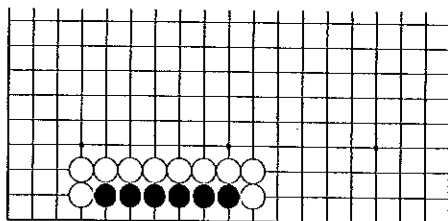


Diagramme 1

Proverbe n° 18 :

"sur la 2ème ligne, 6 meurent et 8 vivent"

Ce proverbe parle de lui-même (voir dia. 1): les 6 pierres noires sont mortes inconditionnellement, même si c'est à Noir de jouer alors que s'il y avait non pas 6 mais 8 pierres, le groupe noir serait vivant, même si Blanc a le trait.

Que se passe-t-il dans le cas où il y a 7 pierres? Dans ce cas, vous l'avez deviné sans doute, la vie ou la mort du groupe dépend de qui a le trait.

NB : il peut être intéressant de connaître une variation de ce proverbe pour les cas où vous auriez un groupe luttant pour chercher désespérément un second oeil: "sur la 2ème ligne, 5 font un oeil, mais trois n'en font pas".

Proverbe n° 19 :

"sur la 3ème ligne, 4 meurent et 6 vivent"

Les diagrammes 2 et 2 bis montrent que le groupe est mort, même si c'est Noir qui commence.

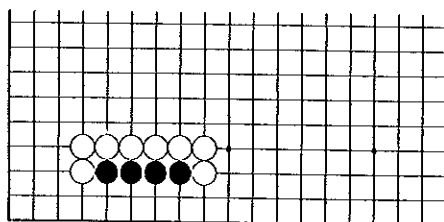


Diagramme 2

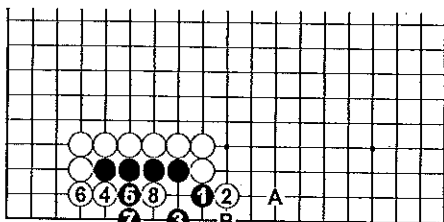


Diagramme 2 bis

Inversement, les diagrammes 3 et 3 bis montrent que le mieux que Blanc peut faire est obtenir un "seki" (mais en perdant l'initiative, ce qui n'est pas recommandable donc, du moins jusque loin dans le "yose"). Quand il s'agit d'un groupe de 5 pierres, vous avez déjà compris que cela dépend du trait.

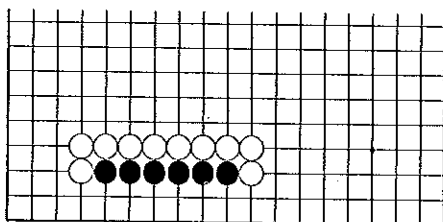


Diagramme 3

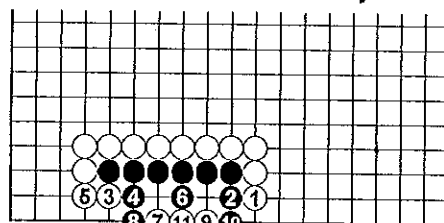


Diagramme 3 bis

NB : il est idiot de la part de Noir de jouer la séquence du diagramme 2 bis. Il vaut mieux attendre de voir comment la situation évolue aux alentours de son groupe "mort". Ainsi par exemple, si Noir parvient à placer une pierre en "a", il peut faire vivre son groupe par "ko" si il commence avec B.

NB bis : une variante de ce proverbe est : "dans le coin, sur la 3ème ligne, 5 vivent" (cf. dia 4 et 4 bis ou encore 5 et 5 bis)

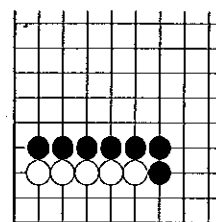


diagramme 4

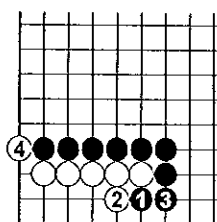


diagramme 4 bis

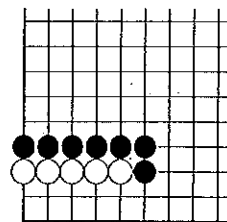


diagramme 5

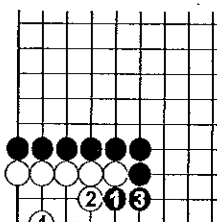


diagramme 5 bis

Proverbe n° 20 :

"Le rectangle de 6 points est vivant, sauf dans le coin"

Le groupe noir du dia. 6 est inconditionnellement vivant (essayer de tuer pour voir).

En revanche, le groupe noir du dia. 7 qui est enfermé dans le coin est vivant uniquement dans le cas où il dispose d'au moins une liberté extérieure. Dans le dia. 7, ce n'est pas le cas et lorsque Blanc joue en "a", il ne peut répondre comme dans le dia. 6 en "b" car Blanc continuerait alors en "c" et Noir ne peut répondre en "d" ("auto-atari"!). Veuillez noter que même dans le cas où le groupe noir dispose d'une liberté extérieure, il n'est pas encore tiré d'épaisseur dans la

mesure où Blanc peut encore, par cette même séquence, lancer un "ko" en commençant avec Blanc B.

En revanche, si le groupe noir dispose de 2 (ou plus) libertés extérieures, il aura le temps de capturer à son aise les pierres d'invasion sans craindre un manque de liberté ("damezumari") et sera donc inconditionnellement vivant.

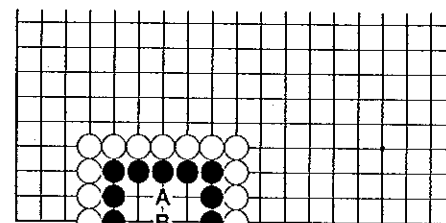


diagramme 6

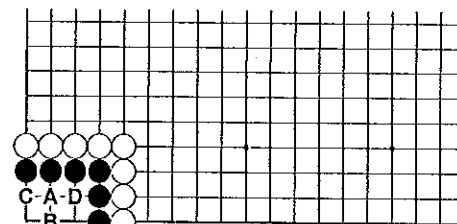


diagramme 7

Proverbe n° 21:

"Le "peigne" est vivant"

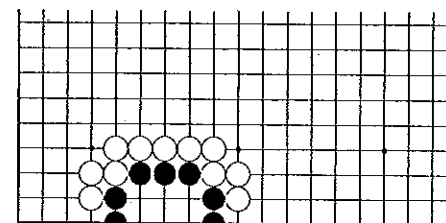


diagramme 8

Ne me demandez pas pourquoi la formation du dia. 8 s'appelle le "peigne", mais c'est ainsi.

Cette formation est vivante même si cela peut au premier abord surprendre étant donné la fragilité apparente de ce groupe.

En fait, ce qui le sauve, ce sont ses 2 libertés extérieures. Si l'une d'entre elle venant à disparaître, Noir devrait rajouter un coup de protection à l'intérieur de la position. Si la seconde disparaît aussi, Noir devra encore rajouter un autre coup de protection, ce qui ne lui laisse que 4 points de territoire (mais c'est toujours mieux qu'un groupe mort !).

Proverbe n° 22 :

"Le carré du charpentier" devient "ko"

A nouveau SVP, pas de question déplacée : ne me demandez pas pourquoi la formation du dia. 9 s'appelle le "carré du charpentier". Retenez simplement que lorsque Blanc commence son attaque avec "a", la séquence se termine normalement en "ko". Je dis bien normalement car il y a d'innombrables variations toutes aussi complexes les unes que les autres, si bien d'ailleurs qu'un autre proverbe dérivé assure que "pour comprendre toutes les variations possibles du "carré du charpentier" il faut être au moins 5-d" (voire pro, dans certaines versions du proverbe).

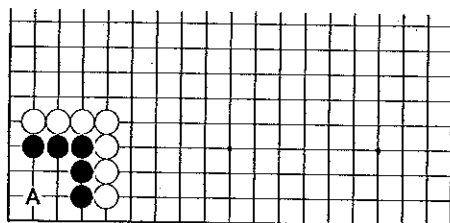


diagramme 9

Proverbe n° 23 :

"Le hane" apporte la mort"

Le dia. 10 est une illustration de ce proverbe. La position représentée se produit en moyenne dans une partie sur deux. C'est le résultat d'un "joseki" hyper-classique où Noir a répondu à un attaque du coin en saut de cheval par une extension classique de l'espace suite à quoi Blanc a envahi le coin. Dans cette position, Blanc doit rajouter un coup en "a" sinon il meurt suite à 2 "hane" consécutifs de Noir (cf. dia. 10 bis)

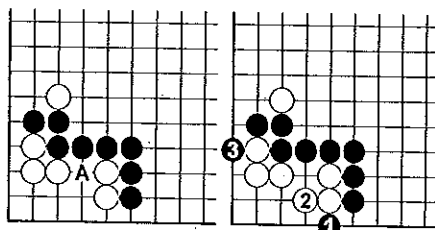


diagramme 10

diagramme 10 bis

Proverbe n° 24 :

"De choses bizarres se produisent au point 1-2" (ou "le point 1-2 est souvent le point vital")

Il y a des centaines de problèmes de "tsumego" (vie & mort) de coin dont la clé est le point 1-2. Gardez toujours cela en tête lorsque vous tentez d'en résoudre ! Le dia. 11 est un exemple parmi d'autres : l'erreur à ne pas commettre pour Noir est de capturer la pierre blanche car blanc "b" le tuerait alors. Ce point est le point vital de la position (cf. dia 11 bis).

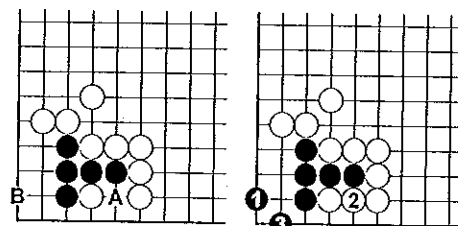


Diagramme 11

Diagramme 11 bis

Proverbe n° 25 :

"Le groupe "j" est en ballottage"

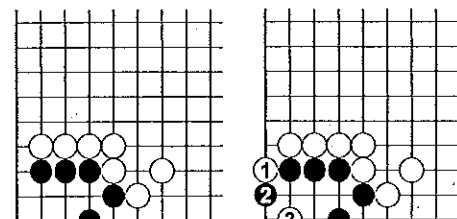


Diagramme 12

Diagramme 12 bis

Le groupe en "j" est celui du dia. 12: si Noir a le trait, le groupe peut vivre (par exemple, en jouant le "hane" sur le bord gauche), mais si c'est à Blanc de jouer, il crève comme le montre le dia. 12 bis.

Proverbe n° 26

"Le petit "L" est mort"

Le groupe "petit L" représenté au dia. 13 est mort, même si c'est Noir qui a le trait (vérifiez vous-même à titre d'exercice).

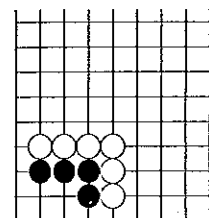


Diagramme 13

Proverbe n° 27

"Le grand "L" est "seki"

Plus précisément, le groupe "grand L" représenté au dia. 14 en fait débouche sur un "ko". Mais un "ko" d'un type particulier : chacun des deux joueurs prendrait des risques pour s'il veut le lancer, car il est nécessaire de jouer des coups d'approche qui coûtent des libertés à son propre groupe. Les Japonais dans le langage toujours fleuri qu'est le leur, appelle d'ailleurs ce type de

"ko" le "ko des 10.000 ans" c-à-d qui se produit tout les 10.000 ans) car aucun des 2 joueurs n'a envie de le lancer. Donc, en pratique, Noir connectera tôt ou tard en "4" et que la position terminera en "seki"...

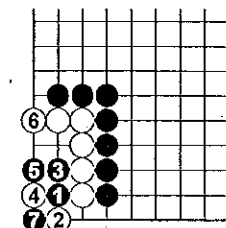


Diagramme 14

Proverbe n° 28 :

"Le trépied est vivant"

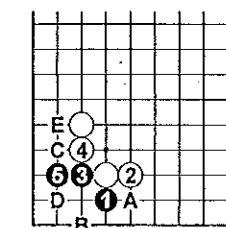


Diagramme 15

Parfois, un joueur attaque un "shimari" de l'intérieur. La séquence représentée au dia. 15 est une des nombreuses possibilités, mais aussi l'une des plus fréquentes. Les 3 pierres 1, 3, 5 constitue le groupe "trépied" qui est juste vivant tel quel. L'erreur consisterait pour Noir à échanger "c" pour "e" car après cela Blanc peut tuer par "ko" (en échangeant d'abord "a" pour "b" puis en plaçant une pierre au point 1-2 (vérifiez vous-même !)).

Proverbe n° 29 :

"Face à une formation symétrique, jouer au centre"

Les dia. 16 et 17 en sont deux exemples : - dans le dia. 16, pour vivre, le seul point vital pour Noir est "a"

- dans le dia. 17, une pierre noire jouée en "a" tue le groupe (démonstration dans le dia. 17 bis) (pour le dia. 17, remarquez l'analogie avec les proverbes 4 et 5)

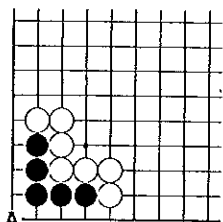


Diagramme 16

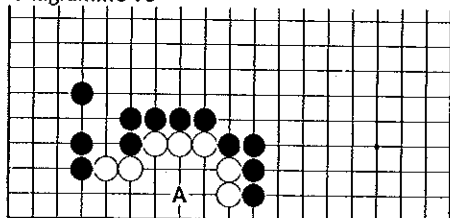


Diagramme 17

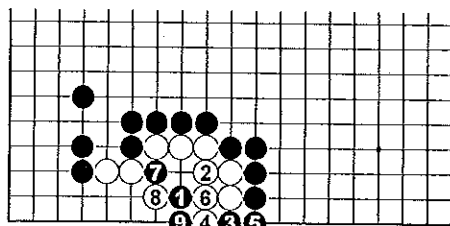


Diagramme 17 bis

Proverbe n° 30 :

"Jouer sous les pierres" est une manière raffinée de tuer"

La technique appelée "jeu sous les pierres" consiste à sacrifier un certain nombre de pierres pour ne pas laisser finalement au groupe adverse la possibilité de construire son 2ème œil.

C'est une technique assez subtile car il est nécessaire de pouvoir visualiser la position telle qu'elle deviendrait une fois ses propres pierres sacrifiées.

Le dia. 19 (19 bis) est un exemple : certes, Noir capture 4 pierres, mais cela ne l'empêche pas de ne pas pouvoir construire les 2 yeux indispensables à sa survie lorsque Blanc place une pierre meurtrière (à savoir "6" en "1").

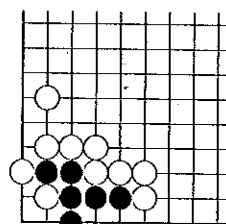


Diagramme 19

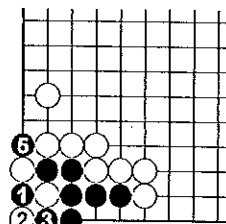


Diagramme 19 bis a
4 sur 1

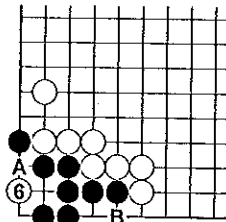


Diagramme 19 bis b

Jean-Denis Hennebert

Beelden van het WAGC



Jan tegen Uncle Sam



En tegen Audris Kuras uit Litouwen

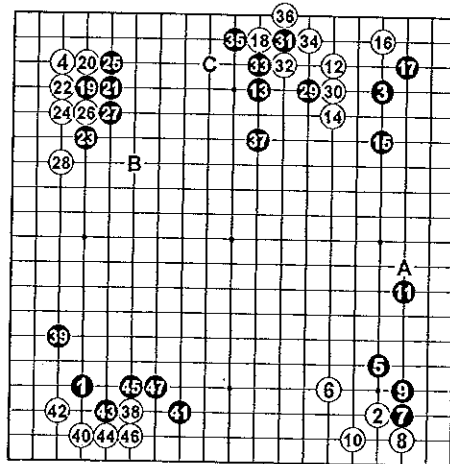
WAGC 2001, Hyuga City Analyse

Hoe een koe een haas vangt.

Voor deze partij stond ik op 1-1. Dezelfde ochtend had ik mijn eerste partij gewonnen, zodat ik het wel zag zitten. Deze partij werd rechtstreeks op IGS uitgezonden (er zat iemand met een portable naast) wat toch wel bijkomend motiveert. Ik heb deze partij geanalyseerd zonder veel varianten te geven, omdat ik ze erg moeilijk vind. Ik ga dus meer het verhaal vertellen, zoals ik het beleefd heb.

Ik heb de partij een beetje als een fabel verteld, omdat wit traag speelde, en zwart erg snel, en omdat het spel verder ook wel wat doet denken aan karakteristieken van deze beestjes. Het is niet mijn bedoeling de indruk te wekken dat ik geen respect zou hebben voor mijn tegenstander.

Zwart: Choon Huat Lee, Maleisie, 5D (*de haas*)
Wit: Jan Bogaerts, België, 4D (*de koe*)
Juni 2001, derde ronde WAGC



Figuur 1 (1-47)

W4: Na mijn verlies in de eerste ronde tegen een veel sterkere tegenstander was ik meteen op plan B overgeschakeld: san-san tot ik er eentje verlies.

W6: Ik wilde het rustig houden (alsof dat ooit lukt). Ook wilde ik zien of ik juist zou weten te spelen met dit joseki (nvdr. 3 jaar geleden in Tokyo had ik hierover enkele opmerkingen gekregen van de prof).

Z11: Een 'tight move', die ook op A kan.

Z13: Een agressieve zet. Gewoon uitbreiden naar 15 kan ook.

W22: *De koe maakt een stevige stal.* Een zet van Kitani, die ik de laatste tijd heel vaak speel. Het meer gebruikelijke alternatief is Diagram 1.

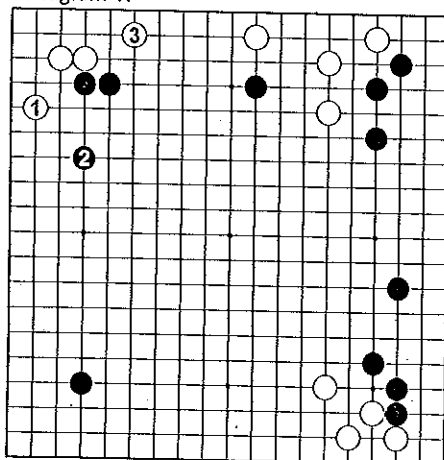


Diagram 1

Z25: *De haas heeft haast.* Deze zet verraste me nogal. Normaal is B. Mijn volgende zet is goed.

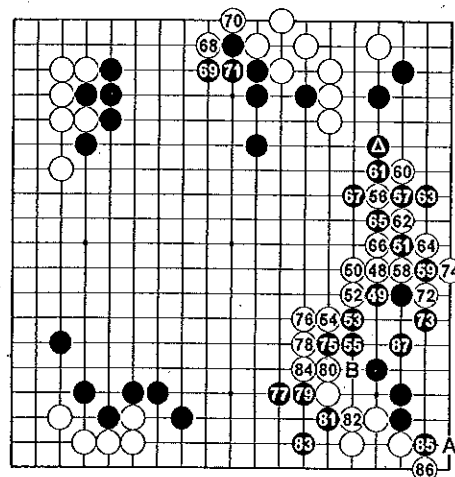
W28: *De koe is een beetje te voorzichtig.* Na de 26-27 uitwisseling ging ik toch aan het twijfelen. Natuurlijk moet wit knippen. Als ik liever 28 speel was het beter om dit meteen te doen (zonder 26 te spelen).

Z37: Volgens de prof is deze standaard combinatie van zwart, die in alle boekjes staat, nu minder populair bij de profs, omdat wit te sterk wordt, en veel kracht krijgt om rechts binnen te dringen.

Z37: *De haas ziet het groot.* Meer conservatief was het om de hangende verbinding op B te spelen. Nu blijft er een zwakte achter in de zwarte stelling.

Z41: Weer een agressieve zet, waar ik echter geen bezwaar tegen had, omdat de witte stelling rechtsonder stevig is.

W46: Kan ook op 47.



Figuur 2 (48-86)

W48: *Hier is ons koetje weer een beetje te voorzichtig.* Dit is niet de beste manier om de rechterkant aan te pakken. Wit moest dieper gaan op 51 of 57. Dit is vooral mogelijk vanwege de sterkte van wit bovenaan (zie hiervoor).

Z51: Deze zet kan beter op 64. Nu zijn er mogelijkheden voor wit.

W56: Normaal is dit niet de beste zet tegen de vorm van de gemarkeerde zwarte steen en steen 51. In dit geval is er echter iets voor wit.

Z57: Dit kan eigenlijk niet echt.

W60: *Een verse koeievlaai.*

W64: *Voila.*

W66: Deze zet is fout. Het is sterker om direct op 72 te spelen. Zwart antwoordt graag op 67.

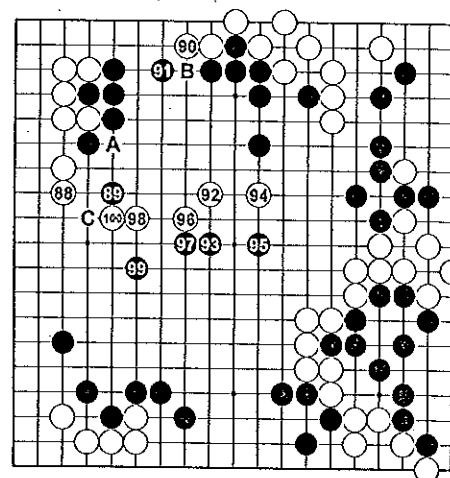
W68: Op deze 'plakker' zat ik al een tijdje te mikken.

W78: Moest op 84.

W80: *Hier is ons koetje een beetje in slaap aan het vallen. Ze is bezorgd dat de kudde uit elkaar valt (wil te graag verbinden).* Beter op 81. Hoe meer je naar deze zet kijkt, hoe stommer hij eruit ziet.

Z85: *Haasje heeft goed geprofiteerd.* Het is duidelijk dat wit zich over dame's verbonden heeft, terwijl zwart onderaan wat puntjes heeft gesprokkeld.

Z87: Wit heeft nu sente. Zwart A - wit B levert immers niets op (wit heeft dan een dubbele atari).



Figuur 3 (88-100)

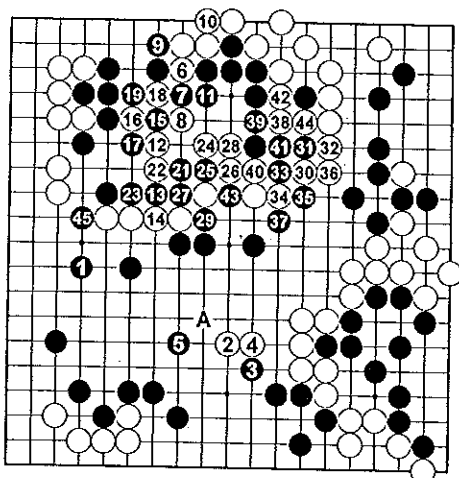
W88: *Onze koe ziet het leven nog altijd te fleurig in.* Deze zet is echt te conservatief. Als je wil kan je er een soort van grap in zien. Desgevraagd, zei de professional dat ik alsnog moest knippen op A.

Z91: ik had hier het gevoel dat de partij niet goed ging voor mij. Bovendien was mijn tegenstander een erg snelle speler, zodat ik ook al heel wat tijd achter stond. Omdat ik in het centrum bovenaan nogal wat zwart potentieel gebied zag, besloot ik te proberen mijn 'muur' rechtsonder te gelde te maken. 91 is een begrijpelijke zet (in plaats van B) omdat wit nu moeilijk kan verder duwen. Aan de andere kant gaf deze zet mij een plan in deze stelling met weinig aanknopingspunten (met zetten zoals 88 is het ook niet al te waarschijnlijk dat er veel aanknopingspunten zijn).

W92: *De koe heeft nu de wei verlaten en begint dolle kenmerken te vertonen.*

Z95: De prof zei dat zwart hier best op C kon spelen om alles aan elkaar te hangen, waarna zwart beter zou staan.

W100: Het is duidelijk dat zwart nu links onder enig gebied zal maken, maar ik kan bovenaan rommelen.



Figuur 4 (101-145, 20 dekt op 15)

W4: Dit is een stomme zet die op A moest.
W12: Voor 8 en 12 kreeg ik veel lof van de prof (het kan niet altijd verkeerd zijn). Hij liet deze variant zien en was verrast toen ik zei dat ik dit ook gespeeld had.

Z17: Als zwart dekt heeft wit op zijn minst de knip van de drie zwarte steentjes. Van deze zet schrok ik toch wel even.

Z21: Hier leek het er sterk op dat de partij niet lang meer zou duren. Iemand moest ernaast zitten. *Zal de koe BSE blijken te hebben, of is de haas over zijn eigen snelle poten gestruikeld?*

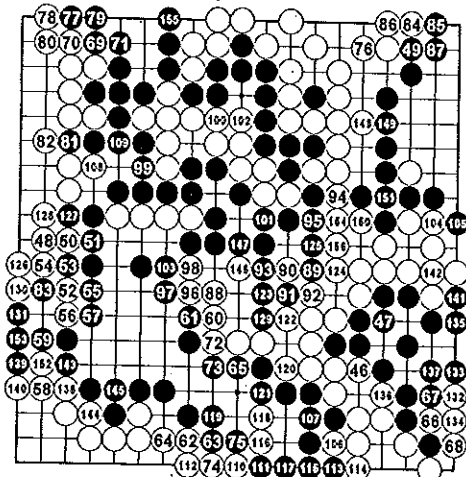
W22: De prof zei hier dat de atari op 17 wel won. Ik was (natuurlijk) bang van de ko.

W24: Op deze zet had ik me gebaseerd. Zwart gaat iets kwijtspelen.

W30: *Meuh!* Dit is misschien te braaf, maar dit kreeg ik uitgerekend. In de partij gebruikt wit de mogelijkheden tegen de linkerkant van de geknipte zwarte groep onvoldoende.

Z45: *Koetje heeft de deur van de klavervei goed voor haasjes neus dichtgegooid (30). Nu heeft zwart zeker compensatie voor het verlies van de 13 stenen: hij neemt een paar liter melk weg (5 witte stenen), en heeft een paar sente zetten aan de buitenkant gekregen.* Toch moet wit hier voorstaan. Ik had niet zo verschrikkelijk veel tijd meer en realiseerde me dat ik nog zou moeten zweten om de partij te winnen. *Vanaf hier*

slaagt koetje er redelijk in zich geen horens meer te laten zetten en haas-torero krijgt niet de kans nog erg te prikken.



Figuur 5 (146-256)

W104: Toen ik deze zet speelde, dacht ik gewonnen te hebben.

W118: Deze tesuji stelt wit in staat om in het centrum ook nog een paar puntjes te maken (of dat te dreigen, zie 122, 129).

W120: Dreigt seki.

Z155: Foutje.

W156: Wit wint met de komi. Ik beeldde me enig internet-applaus in. Enkele Japanners kwamen zeggen dat ze van de partij genoten hadden.

Ik zou uiteindelijk 4/8 halen, wat normaal kan genoemd worden.

Jan Bogaerts

Nouvelles de la ligue Meuse-Rhin.

Alors que la majorité des équipes belges d'interclubs de Go profite d'une saison plus courte que d'habitude pour prendre un repos parfois bien mérité, le club de Liège reste engagé dans un second tournoi par équipe : le Rhein-Maas-Liga (ou RML).

Ce nom charmant recouvre une compétition entre des clubs de Go du centre-ouest de l'Allemagne (Bonn, Cologne, Düsseldorf et Aachen). Une équipe du Limbourg néerlandais (association des clubs de Heerlen et de Maastricht) les a rejoint il y a quelques années, et depuis deux saisons le club de Liège. Cela a permis au club de ne plus se sentir à l'écart du centre de gravité du go en Belgique et de profiter pour la première fois de sa position excentrée pour en retirer des nouvelles opportunités de jeu. Notre intégration au sein de cette compétition a nécessité l'abandon par l'organisation de la formule aller-retour. En effet, on n'était pas capable de fournir une équipe pour douze matches en plus des interclubs belges. L'organisateur a eu en outre la bonne idée de grouper plusieurs parties dans la même soirée. Cela oblige certains jours à terminer tard mais réduit sensiblement le nombre de kilomètres à parcourir pour la compétition. Ainsi lors de ces soirées chargées, les clubs les plus distants peuvent se rencontrer en un endroit minime les déplacements. Grâce à toutes ces adaptations, les organisateurs ont alors proposé un calendrier qu'on ne pouvait pas refuser. Toute l'équipe du club de Liège profite de cette occasion pour les remercier. Sans eux, Liège serait toujours perdue aux confins du go de Belgique.

Devoir participer à deux compétitions interclubs par an demande toujours beaucoup d'efforts pour un petit club comme Liège (une douzaine de joueurs). Ils en

valent néanmoins la peine puisqu'on peut maintenant étendre le cercle de ses connaissances associées au Go, découvrir d'agréables endroits pour jouer ou faire d'agréables rencontres.

Ainsi l'année passée, on a découvert le club d'Heerlen. Ils jouent dans un café vaste et neuf. Il sert en même temps de centre pour des manifestations culturelles. On peut donc y trouver les restes d'un podium de concert ou une exposition de photos. La meilleure soirée a tout de même été de jouer deux parties d'interclubs sur fond d'une rencontre-discussion sur les conséquences de la future implantation d'un coffee shop dans le quartier !

On s'est rendu à Cologne un vendredi soir de juin. On y a fait une entrée mémorable en roulant toutes fenêtres ouvertes en diffusant une musique typiquement germanique (ou bavaroise avec bretelles et piano à bretelles). Chant traditionnel probablement conçu pour donner du courage à ces gens devant affronter la bière par litre et la choucroute par quintal.

La grande découverte de cette année a été le club d'Aix-la-Chapelle. On peut y boire une sorte de bière blanche (par 50cl) et y déguster d'excellentes pizzas maison. Tout cela passant par les mains expertes d'une serveuse qui fait grande impression dans sa robe bleue légère. Nul doute que les excellents résultats pendant cette soirée sont largement dus à l'excitation qu'elle a provoqué chez les joueurs de l'équipe (même si ceux qui sont mariés le nient toujours).

Mais revenons-en à la compétition. Les règles sont un peu différentes des interclubs belges. La différence la plus importante se trouve dans le calcul des scores. Chaque rencontre se fait sur quatre tableaux alors que le résultat se calcule sur deux points. Une victoire (4-0 ; 3,5-0,5 ; 3-1 ; 2,5-1,5) vaut 2 points (2-0), un match nul (2-2) mène à un partage des points (1-1) alors qu'une défaite ne permet pas de gagner de point même si une partie a été gagnée à un des tableaux de la rencontre. Les parties nulles sont

possibles grâce à un komi de six points. Une particularité de ce championnat est de donner la possibilité à chaque équipe de se choisir un surnom. « Tenuki » est bien tentant pour les joueurs de Liège mais il est déjà pris. On aurait pu choisir « atari bad move » mais cela aurait été trop réducteur : beaucoup des mauvais coup joués au club ne sont pas des atari. On a alors opté pour « Baoming Liège ». Ce nom qui n'est pas une figure de style de go vient de notre mentor à tous : Baoming Han. C'est un universitaire chinois qui a séjourné en Belgique pendant deux ans et qui a appris tout ce que l'on sait faire : jouer des coups scabreux, ne viser pas les territoires et se placer dans des situations où « ça va être difficile ». Son souvenir reste très présent chez les anciens et les nouveaux le connaissent comme étant le personnage mythique de l'article fondateur du go Liégeois (paru dans le Belgo 41).

Après avoir pris ses marques l'année passée, le Baoming Liège vient de passer la vitesse supérieure en alignant trois victoires d'affilée. Ceci le place à la tête de la compétition.

(a)	(b)	(c)	(d)	(e)
1	Baoming Liège	3	11	6
2	Limburg	4	7	4
3	Bonn Uni	4	7	4
4	Köln	2	4	2
5	Tenuki Bonn	3	5	2
6	Düsseldorf	2	3	1
7	Yakuza Aachen	2	3	1

(a) : Position

(b) : Club

(c) : Partie

(d) : Points par partie

(e) : Points par match

Ces bons résultats sont à placer dans un cadre plus général. Le vainqueur de la compétition Rhein-Maas-Liga est qualifié pour la finale du championnat allemand par équipe. La question en suspens est de savoir si une équipe étrangère peut participer au championnat d'Allemagne des clubs. Question qui semble ne pas pouvoir être

facilement tranchée au sein de la fédération allemande de Go au dire de certains. Heureusement, le cas ne c'est pas encore produit jusqu'ici. Elle pourrait devoir se pencher sur ce problème plus rapidement que prévu. Car comme dit un des responsables de l'équipe de Heerlen.

Vincent Croisier

Moscow 2001

A few months ago, I decided to go and visit my sister, who works and lives in Moscow. Travel expenses are fairly high, so I scheduled a longer stay to make them pay off. In order to have something more at hand than the typical tourist attractions, I looked whether I could include a Go tournament in my trip.

At my request, Andrei Gomenyuk provided me with the information needed. Upon my arrival in Moscow I immediately went out for the venue to subscribe myself. I was warmly welcomed by Rustam Sakhabutdinov, who has been very helpful during the whole event, even if he had a very busy schedule, both organizing and participating in the tournament.

The event included no less than four tournaments. The Konichi European Team Championship, the Russian youth championships, the Moscow stage of the All-Russian Open, and a blitz tournament. I took only part in the All-Russian Open stage, but took the opportunity to have a glance at the others.

The first thing that struck me when entering the playing room, was the high number of children present. Of course they had been attracted by the youth championships, but still they were keen enough to take part in the open tournament and with good reason. The Russian kids are unbelievably strong. Twelve-year-old Ilya Shikshine, younger brother of Svetlana Shikshina, has already the rank of 3 Dan, and he fought his way up the tables to get a match against Alexander Dinerstein 7 Dan, former insei and strongest European born amateur. Another example was my first opponent Artem Dugine, who had become the champion under twelve the day before. He ranks 1 kyu and manages to keep this rank on IGS, so his proud mother told me. Maybe overconfident by his winning streak or due to a lack of

concentration, he let a winning position slip away in the endgame, to lose by five points. He only used twenty minutes of the seventy allowed, while I was already deep in byo-yomi. I cheered him up by saying that in a year, he'll give me four stones.

A second striking thing, going along with the presence of children, is the high amount of fast games played between two rounds. In the beginning I had to watch, for they were somewhat shy to the foreigner, but once they found out I was keen for a game, I never got off the tables again. I particularly want to mention a 14-year-old 4 kyu from Saint-Petersburg and his fellows, who gave me a pack of chocolate after a series of games.

Go is serious business in Russia and at the same time an unlimited source of fun. How to explain that? Well, for one thing, players don't lose time watching the game at table 1 if they are not close to that level themselves. Instead, they play fast games, or analyse the game they have just finished. Also, players of different class rarely meet. A 4 kyu won't ask a 4 Dan for a game, but explanations she can get. If they want to have fun, they play all kinds of wild variants to the game, topped by a cards-go game between Dinerstein and an unidentified strong player. If I had to describe Russian Go in one word, I'd use "intense".

Most of the children have a teacher, and most strong Russian players spend their free time giving lessons. Rustam Sakhabutdinov 5 Dan even makes his living as a Go teacher. He admits that my job as a programmer probably pays better, but that he enjoys his job a lot. I found most children very strong at life and death issues and particularly strong at Joseki, which they all knew better than me. I found them comparatively weak at positional judgment and keeping concentrated. Well, I'm not too strong at that either, but they didn't seem to count and rather relied on intuition to shift to aggression or play conservatively. I am confident that it is the right order for them to learn the tactics first and develop their strategic insights as time goes by.



From right to left: Andrei Kulkov, Andrei Khmyrov, Alexei Lazarev, Ilya Shikshin, Alexander Dinerstein, Dimitri Surin; second from left: Svetlana Shikshina; third from left: Alexander Tischenko.

The field consisted of more than children of course. My last game was a three-point loss against Mrs. Harumi Takeshi 1 Dan, honorary member of the Russian Federation, who has been a regular visitor of the European Go congress ever since 1993. I also had the opportunity to put faces on the names of Alexander Dinerstein, Dimitri Surin, Alexei Lazarev and Lee Hyuk. The latter did not participate in the All Russian Open but showed up early to the rapid tournament. I learnt to know him as a very considerate person, gentle and joyful. He and Dinerstein confirmed my belief that in order to be a top class player, you need a top class personality. Dinerstein won the tournament without apparent difficulty and strangely enough without having played Surin or Shikshina, the numbers 2 and 3. Lazarev ended in 4th place.

I have been asked to express my opinion on the idea of organizing a congress in Moscow. The hotel Ismailovo and the neighbouring facilities can easily host an event of the size of a congress both in terms of playing area

and lodgings. The nearby parks provide ample opportunity for recreation. Moreover, the Moscow underground is a perfect means of transport and I can confirm that a visit to this monumental town more than pays the effort. A big plus is the already mentioned presence of children, who have certainly increased my joy during the event, but also my Go level. Finally, a congress in Moscow will likely give the opportunity to the Rumanians and other Eastern European countries to come in large number, among which their numerous strong youth players. Coming to Moscow also implies some difficulties. Travel expenses and visa are one thing, but I guess that goes both ways. I met Andrei Cherabukov, who sold part of his Go library in order to raise some funds for his trip to Dublin. Second, few Russians speak English (I admit I forgot trying French or German) which obviously complicates life for the westerner, but children seem to be comparatively better at it than the adults. Third, Moscow is a monumental city, in every aspect. If you're ready for that, it is a wonderful experience.

For the Belgian community it may be nice to know that I was not the first Belgian to play Go in Moscow. Rustam remembered three very sympathetic players. Three nice guys in Belgium ... well, there's a nasty challenge - just kidding - but after some faces and names we agreed on Alain Wettach, Olivier Dodinval and Pierre Sevenants, but it could also be Marc Ginoux instead of Pierre. Who's next?

Final result:

1. Alexander Dinerstein
2. Dimitri Surin
3. Svetlana Shikshina
4. Alexei Lazarev
5. Andrei Khmyrov
6. Andrei Kulkov
7. Ilya Shikshin
8. Rustam Sakhabutdinov
9. Roman Saifullin
10. Igor Trunilin

I ended up in 38th place, with 3/6.

PS: Mijn excuses voor het feit dat dit verslag in het Engels is opgesteld. Het diende echter eveneens als verslag aan de Moskovieten zelf.

Dieter Verhofstadt

Activiteiten gedurende de komende maanden:

Les door Guo Juan : op 20 oktober 2001

Tornooi van Brussel : gaat dit jaar door op 10 en 11 november.

Activités pour les mois à venir:

Leçon par Guo Juan : le 20 octobre 2001

Tounoi de Bruxelles: le weekend du 10 et 11 novembre

De Stage 2001: Impressies van een co-organisator

Wat mij plezier deed op deze stage is dat

- Een kwart van onze leden aanwezig was. Met 100 leden ben je natuurlijk rap uitgepraat, maar de stage trok genoeg volk om hem volgend jaar opnieuw te organiseren.

- Die leden uit alle hoeken des lands kwamen. De Brasseurs ontbraken, doch zij zijn druk doende zich voort te planten, dus enig respijt weze hen vergund.

- Er gegoot is bij het leven. Een resem andere gezelschapspelen was ter beschikking, maar Go veegde alle andere van tafel.

- Iedereen zijn steentje heeft bijgedragen tot de organisatie of bij de karweitjes. Er zullen er altijd zijn die denken dat de Hoge Rielen een vol pension hotel is, maar ik denk niet dat iemand het gevoel had dat hij wéér al aan het afwassen was.

Advertentie

De data van de stage voor
volgend jaar zijn reeds
gekend:

Weekend van 24 tot en met
26 mei 2002!!!

Wat ik betreur aan deze stage is dat

- Het onmogelijk bleek om eens een uurtje te babbelen met de mensen die mij nauw aan het hart liggen, en met de mensen die ik nog niet zo goed ken. Ons schema zat tamelijk vol en ik was voortdurend bezig met ervoor te zorgen dat alles goed verliep. Nochtans moest ik me geen zorgen maken, vooral dankzij de onvolprezen denk-aan-en-doe-al Margo.

- Ik net aan het herstellen was van een enkelkwetsuur, zodat ik niet mee kon gaan sporten.

Naar verluidt was er volop gelegenheid om Jan Bogaerts voetje te lichten (= pootje te lappen).

Ik zal hem dan maar op de goban te grazen nemen.

Dank aan alle deelnemers, en in het bijzonder aan onze mentor Ron.

Dieter Verhofstadt

Annonce

Les dates pour le stage de
l'année prochaine:

le weekend du
24 mai -26 mai 2002!!!

De geschiedenis van het Gents Go Genootschap (III)

Een eigen toernooi - Yasuda voor de klas

In 1997 draaide de club stabiel op een tiental leden, met als belangrijkste versterking Dirk Mallezie, de huidige voorzitter van de club. Stefan en Dieter ondernamen een schuchtere poging tot promotie aan de Gentse Universiteit en elk jaar gaf de club ook present op de spelbeurs in Eeklo, zodat een constant verloop kon worden verzekerd. Sinds 1998 zijn ook Sam De Haeck en Carla Wauben regelmatige bezoekers van de Rotonde, waarbij deze laatste voor de lang verbeide vrouwelijke inbreng zorgde. Mario tekende in 1998 voor de eerste Gentse vertegenwoordiger in de finale van het Belgisch kampioenschap, doorgaans gemonopoliseerd door Brusselse spelers. Bovendien versloeg hij twee spelers uit de nationale top-5, om uiteindelijk achtste te eindigen.

In 1999 vond de eerste editie plaats van het Gentse Go Toernooi, gewonnen door Arend Van Oosten. De opkomst bedroeg 17 personen, wat gezien de door initiatiefnemers Stefan en Dirk bewust niet gevoerde promotie, zeker niet slecht kan worden genoemd. Stefan leverde een schitterende prestatie door de Gentse aanwezigheid in de finale van het BK voort te zetten, na een sterk bezette voorronde. In die finale eindigde hij verdienstelijk negende, na heel wat toppers het vuur aan de schenen te hebben gelegd.

Wij mogen niet voorbijgaan aan het bezoek van Yasuda Sensei de kinderen in Brugge en Melle, waar de kinderen van respectievelijk Stefaan Huysentruyt en Dirk Mallezie school lopen. Met de Belgische nummer één Jan Bogaerts als verrassende vertaler en volleverd pedagoog aan zijn zijde,

leidde Yasuda Sensei de kinderen spelenderwijs (mèt liedje!) in in de wondere wereld van Go.

Opkomst (vooralsnog geen verval) van het keizerlijk Rotonde

Sinds 1999 is het GGG in ledenaantal de derde club van het land. Vooral in het academiejaar 1999-2000 kreeg de club een stevige stroomstoot door toedoen van kersvers lid Frederik Fransoo. Diens affiches en mond-aan-mondreclame op de Universiteit Gent bleken niet zonder effect en een vijftal studenten hebben de rangen versterkt. Ward Blondé, Mieke Coffo, Lode Pollet en Bart Vandeputte, de eerste e-recruut, dagen overigens met succes de gevestigde waarden uit en banen zich een weg door het nationale klassement. Jan Bogaerts won in februari 2000 de tweede editie van het Gents Go Toernooi, waarin ook de Gentenaars niet onaardig presteerden.

Momenteel verzamelen we tussen de tien en de vijftien mensen rond de schaarsverlichte tafeltjes van de Rotonde. Enkele ervaren spelers hebben het spelen in clubverband opgegeven, en anderen werken en leven in het buitenland zodat de populatie nu grotendeels bestaat uit studenten. We zijn echter overtuigd dat we de oudgedienden, studenten en nieuwkomers zullen blijven verenigen achter het kersenhouten (nou, ja) bord voor een concert van ketsende stenen.

(DV)

PROFESSIONEEL GO ACTUEEL

Japan

Meijin

Rin Kaiho is uitdager geworden voor de Meijin titel. Vanaf September zal hij tegen Yoda spelen.

Honinbo

In een zeer nipte match heeft O Meien met 4-3 zijn titel verdedigd. Cho U kwam drie keer voor te staan met zwart, maar telkens won O (ook met zwart) weer de volgende partij. In de laatste partij won wit voor de eerste keer, wat meteen goed was voor de beslissing. Cho U is nog erg jong en zal zeker van zich laten horen in de toekomst. Wij tonen drie partijen die de stijl van de spelers goed illustreren.

Gosei

Toen vorig jaar Yamashita Keigo (kei-goe ?) de Gosei titel won van Kobayashi Koichi zorgde dat voor vuurwerk (zie Belgo 59). Kobayashi werd dit jaar onmiddellijk terug uitdager. Zwart won alle partijen en dat betekende dat Kobayashi zijn titel terugwon. Wij tonen een spektakulaire partij.

China

Chang Hao is uitdager van eeuwige titelhouder Ma geworden voor de grootste Chinese titel geworden, de Mingren (~Meijin).

Internationaal

LG cup

Lee Chang Ho heeft alsnog het laken naar zich toe getrokken door Lee Se-Dol (3 Dan) met 3-2 te verslaan.

Fujitsu Cup

Korea's nummer twee, Cho Hun Hyun, heeft de Fujitsu Cup gewonnen. Wij tonen de

finale.

Chunlan Cup

Overigens is de Koreaanse nummer drie, Yoo Chang Hyeok, ook weer goed bezig. Hij won een andere wereldcup in de finale tegen O Rissei met 2-1.

North American Masters

Nadat Zhujiu Jiang in eerdere finales zijn echtgenote Rui Naiwei succesvol van zich had weten af te houden, was de uitdager dit keer Jiang's broer, Mingiu III Zhujiu won echter weer, met 2-1. It's a family game.

WAGC

In Hyuga city, waar de witte schelp-stenen vandaan komen, werd de Chinese top-amateur Dai Chun Li amateur wereldkampioen vóór de Japanner Moriei Kanazawa. Derde was de Australier Dong Ming Liu. Er was enorme aanwezigheid van zuid-Japanse professionals, zoals Kato, Kiyonari, Yasuda, Awaji, en anderen. Als je meer wil weten, praat dan eens met Ingrid of Jan (zie ook partij elders in deze Belgo).

Getoonde partijen: de derde, vierde en vijfde partij van de Honinbo match, de finale van de Fujitsu Cup, en de tweede partij van de Gosei match (deze laatste is spectaculair).

✱

Profpartijen

Tornooi: Honinbo match, 3de partij

Plaats: Japan

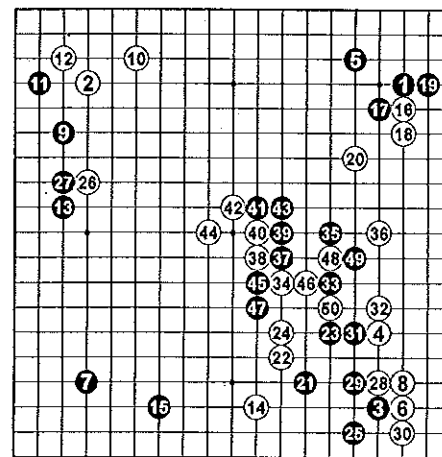
Datum: 6, 7 juni 2001

Wit: O Meien, Honinbo

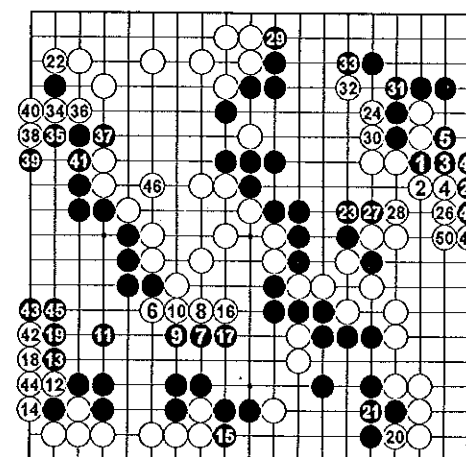
Zwart: Cho U, 6 Dan

Komi: 5.5

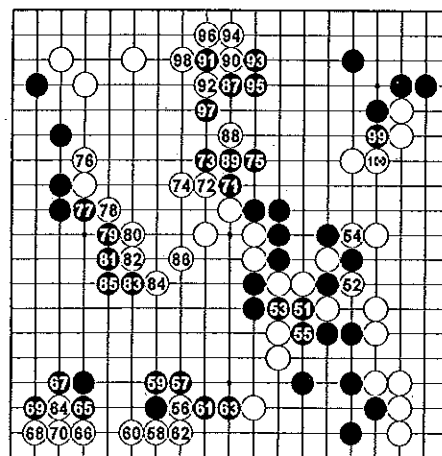
Resultaat: Zwart wint met 2.5 punt



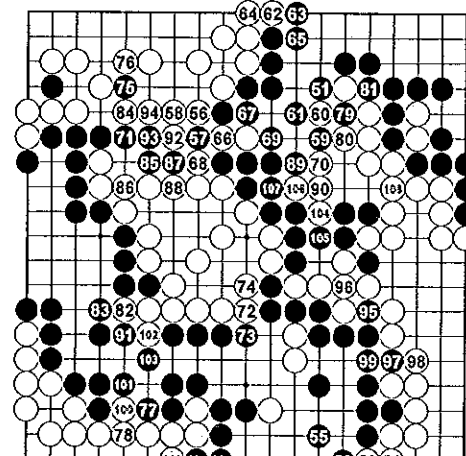
Figuur 1 (1-50)



Figuur 3 (101-150)



Figuur 2 (51-100)



Figuur 4 (151-212) 112 op 66

C'ETAIT IL Y A...(21)

Cet article couvre les périodes mai-juin-juillet 1981 et 1991...

Il y a 20 ans

Monde

Au Japon :

Cho Chi Kun conquiert son 1er titre de "Honinbo" en battant Takemiya, champion sortant, sur le score de 4-2.

Otake quant à lui prolonge son titre de "Gosei" face à Kato (3-1).

En Corée :

Cho Hyun-hun ne parvient pas à conserver l'ensemble des 8 titres qu'il avait conquis en 1980 (ce qui était il faut dire un exploit titanesque) : il cède le "Kuksu" à son grand rival Suh Bong-su et quelques autres titres à d'autres. Bon, on ne va pas le plaindre: comme il reste toujours propriétaire de 5 titres, ce n'est pas demain qu'il émargera au CPAS...

Par ailleurs, les "Occidentaux" épattent: dans la foulée de Michaël Redmond et tout comme ce dernier, Ronald Schlemper termine lui aussi en tête de la compétition des "insei", ce qui signifie qu'il est habilité à jouer dorénavant comme professionnel 1-dan (NDLR : il choisira en fin de compte de ne pas embrasser une carrière de joueur de go professionnel et reviendra aux Pays-Bas pour entamer des études de médecine...).

En avril 1981 meurt Edward Lasker à 95 ans. Ce champion d'échecs avait appris à jouer au go en Allemagne en 1905 (!) avant d'émigrer aux States où il était devenu un des prosélytes les plus acharnés du go : il était le fondateur de la Fédération Américaine de Go et auteur du 1er livre d'initiation au go écrit en anglais.

Europe

L'ogre Jürgen Mattern (RFA, 6-d) remporte l'important tournoi d'Amsterdam devant le jeune Van Zeijst (NL, 5-d) et les outsiders habituels (Mac Fadyen, Hasibeder, Rebattu, Nowak,...)

L'Allemand remporte également les tournois de la Chaux-de-Fond, richement doté (normal, cela se passe en Suisse...), de Hannover et bien sûr le championnat d'Allemagne (pour la 15 ou 20 fois !), malgré la solide résistance du jeune Lutz Mattner (20 ans)...

Un compte-rendu de la Revue Allemande de Go décrit la situation du go en URSS en 1981 : les 2 grands centres goïstiques en URSS sont sans surprise Moscou (100 joueurs) et de Leningrad (+/- 50 clubs, +/- 1000 joueurs !). Il y a des dizaines de joueurs classés en "dan". Le plus fort joueur est Valeri Astakhine (5-d).

Il y a 10 ans

Monde

Suite de la coupe Fujitsu : les demi-finales opposent O Rissei (victorieux de Michaël Redmond en 1/4) à Cho Chi Kun (qui a écarté Ma en 1/4) d'une part et Kobayashi Koichi à Quian Yu Bin d'autre part (à suivre).

Suite de la coupe NEC (match Chine-Japon): Kataoka met fin à la série de victoires du jeune Zheng Hong, avant d'entamer lui-même un "one-man show" en écartant 5 Chinois d'affilée avant de mordre la poussière face au n° 2 chinois, Quian Yu Bin (à suivre).

Exploit de Ronald Schlemper au championnat du monde amateur : il termine 3ème, à égalité de points (7/8) avec le champion du monde, le Japonais Imamura. Il aura battu non seulement ce dernier mais également le représentant chinois ! Sa seule défaite sera face au représentant de Taïwan,

Hsia Hsien Yu (13 ans !), lequel termine médaille d'argent. Les Coréens voient à nouveau leur espoir de saluer leur premier champion du monde déçu : Park ne termine que 4ème. Après Schlemper, le meilleur Occidental est le Luxembourgeois Laurent Heiser (6ème). Enfin, signalons la première participation d'un représentant de la Corée du Nord (9ème).

Au Japon :

la finale du tournoi "Honinbo" confronte à nouveau les 2 meilleurs Japonais : Cho Chi Kun (tenant du titre) et Kobayashi Koichi. Comme en 1990, c'est le Coréen qui l'emporte (4-2).

En Chine :

c'est toujours Nieh Wei Ping qui est l'incontestable n° 1 : il est "Tianyuan" ("Tengen"), "Qi Wang",.... Mais son hégémonie est de plus en plus menacée par Ma Xiao Chun ("Mingren" ("Meijin"), "10 dan"...).

Enfin, sur la scène coréenne, si le jeune Lee Chang-ho (14 ans) perd son titre de "Kuksu" conquis en 1990 (c'était son premier titre important, et le 4ème de sa carrière), ce n'est que pour mieux rebondir: il s'empare en échange de 6 (!) autres titres ("Taewang", "Wangwi",...)

Europe

Amsterdam est choisi pour héberger le "Centre Européen de Go". Ce Centre est le 3ème que finance le grand champion Iwamoto Kaoru après ceux de Washington et de Sao Paulo. Iwamoto a fait une donation de 150 millions de fb pour la création de ces 3 centres dont l'objectif premier est la promotion du go dans le continent concerné...

Les Pays-Bas n'ont certes pas usurpé leur choix de nation-hôte d'un Centre Européen. Ainsi par exemple, les interclubs 1991 néerlandais voit la participation de...36 équipes !

A propos de champion nationaux : André Moussa est (encore une fois) champion de France (pour la 9ème année consécutive !). Alexei Lazarev sera lui le dernier champion d'URSS.

Suite du circuit du "Grand Prix d'Europe" saison 1990-91

10. Budapest (mai ; 100 p.)

1. Alexei Lazarev (URSS, 6-d);
2. Viktor Bogdanov (URSS, 6-d);
3. le jeune (17 ans) Roumain Sorin Gherman (R, 4-d).

11. Amsterdam (mai ; 211 p.)

1. Guo Juan (CHI, "6-d");
 2. Michiel Eijkhout (NL, 5-d);
 3. Mark Boon (NL, 5-d)
- (à noter : 5 Bataves dans les 8 premiers !)

12. Helsinki (juin)

1. Frank Janssen (NL, 6-d);
2. Zhang Shutai;
3. Alexei Lazarev

Une curiosité de ce tournoi: afin de permettre à un Finlandais, Terro Sand (26 ans, 3-kyu), tétraplégique et dépendant d'un respirateur artificiel suite à un accident de voiture, les organisateurs lui avaient réservé une chambre dans un hôtel situé à proximité du lieu du tournoi. Chacun de ses adversaires se rendait dans sa chambre pour jouer la partie de tournoi. Terro indiquait ses coups via un écran électrique grâce à une baguette qu'il tenait en bouche...

13. Varsovie (juin)

1. Zhang Shutai ;
2. Vladimir Danek (CS, 5-d);
3. Alexei Lazarev

14. Volga (tournoi-croisière) (juillet)

1. Alexei Lazarev;
2. Viktor Bogdanov (URSS, 6-d);
3. Valeri Solovjev (URSS, 6-d)

A noter la présence pendant cette croisière de Ma Xiao Chun et la participation d'une petite fille de 8 ans déjà classée 5-kyu, une certaine Svetlana Chikchina (NDLR:

actuellement apprentie professionnelle en Corée).

A l'issue de ce 14ème tournoi, et alors qu'il ne reste plus que le congrès européen de Namur à jouer pour clôturer la saison, le suspense dans le "Grand Prix Fujitsu" reste entier: 3 petits points seulement séparent les 2 premiers, Zhang (89 pts) et Lazarev (86 pts) !

Pour le classement de la "coupe Fujitsu" (réservée aux Européens), les positions sont encore plus serrées (NB : les points se calculent un peu différemment...):

1. Lazarev (45 pts);
2. Detkov (38 pts);
3. Janssen (37 pts);
4. Schlemper (35 pts);
5. Danek (34 pts);
6. Bogdanov (32 pts);
7. Heiser (30 pts);...

Belgique

Notre représentant au championnat du monde à Tokyo est Marc Ginoux (1-d), qui remplace Vincent Lemaître, empêché. Marc termine à une honnête 29ème place (sur 40) avec 3 victoires en 8 rencontres.

Le tout jeune club d'Anvers sous la guidance de Koen Robeys montre un grand dynamisme: des cours pour débutants succèdent aux tournois internes et Anvers organise aussi un tournoi à handicap réservé aux débutants (remporté par notre bien-aimé trésorier, Margo Briessinck).

Pour le reste, les p'tits Belges sont plus que jamais occupés à préparer le championnat d'Europe, le rythme de travail devenant même en juin-juillet assez frénétique (style 5 réunions de travail vespérales par semaine...).

Jean-Denis Hennebert

FEDERATION BELGE DE GO BELGISCHE GO FEDERATIE

Conseil d'administration

Et:

PRESIDENT : Dieter Verhofstadt
Tél. : 0495/59.49.68
e-mail: dieter_verhofstadt@hotmail.com

RESPONSABLE PROMOTION & MATERIEL:
Nicolas Dandois
Tél.: 02/649.70.76
e-mail: nicodandois@hotmail.com

SECRETAIRE : Jean-Denis Hennebert
Tél.: 02/332.04.69
e-mail: hennebert.jean.denis@pi.be

RESPONSABLE BELGO: Ingrid De Doncker
Tél.: 02/267.98.97
e-mail: jan.bogaerts1@pi.be

TRESORIER : Margo Briessinck
Tél. : 02/726.07.62
e-mail: margo.briessinck@ping.be

RESPONSABLE CLASSEMENT:
Jan Ramon
e-mail: janr@cs.kuleuven.ac.be

RESPONSABLE ORGANISATION
TOURNOIS :
Gianni Dalla Giovanna
Tél. : 0477/52.87.61
e-mail: gianni.dallagiovanna@belgacom.net

NATIONAL TRAINER :
Jan Bogaerts
Tél.: 02/352.77.44 ou 02/267.98.97
e-mail: jan.bogaerts@bms.com,
jan.bogaerts1@pi.be

RESPONSABLE SITE WEB : Margo Briessinck

Oplossingen

Dinersteins hamete is nogal tricky. Maar als je de goede zet weet kan je als zwart wit wel afstraffen. Hier een wat 'vulgaire' maar afdoende variant (voor een subtielere versie wendt u tot Lee Hyuk). Eerst speelt zwart wat voorbereidingen in diagram 1. 35 is het vitale punt van de stelling, en eens dat gevonden is het een kwestie van rekenen. Als wit antwoordt op 36 in diagram 1, dan speelt zwart 37 in sente. Wit kan dan niet onmiddellijk op A spelen, wat zwart de nodige extra vrijheid oplevert om de semeai met de witte groep

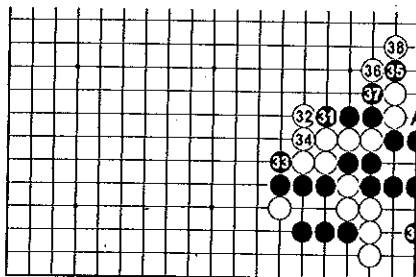


diagram 1

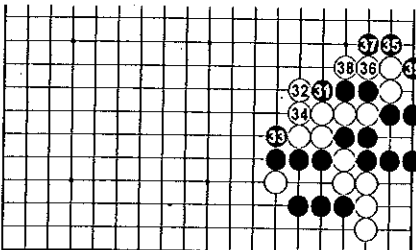


diagram 2

onderaan te winnen. Als wit speelt als in diagram 2 is het iets moeilijker. Zwart 39 dreigt onderdoor te verbinden. Als wit dat toelaat kan hij zwart niet doden en zijn hoekgroep heeft maar

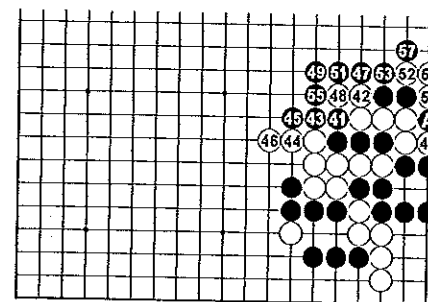


diagram 3

een oog. Als wit diagram 3 probeert maakt hij het enkel nog erger. Door de ene witte groep aan te vallen slaagt zwart erin de andere te squeeze en te vangen.

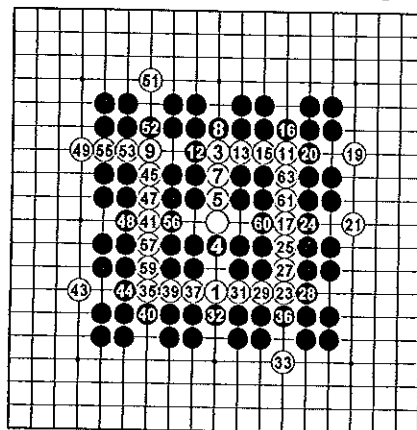


diagram 4.

Het probleem van Sneeuwwitje dan. Ze geraakt uit het donkere bos door gebruik te maken van miai zoals in diagram 4. Omdat wit telkens twee zetten mag doen is er geen zwart 2,6,10,...

Ten slotte de leven en dood

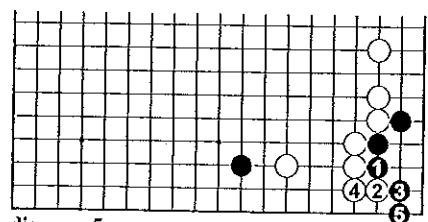


diagram 5

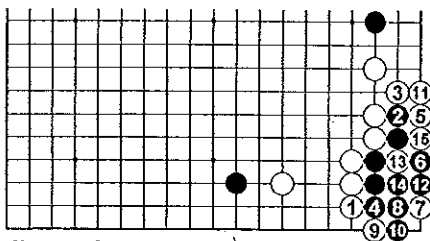


diagram 6

problemen. In diagram 5 speelt wit onnadenkend 2 en zwart leeft. Wit moet 1 spelen in diagram 6. Als zwart nu 2 speelt blijkt hij dood te gaan. De zet op 7 is daarvoor een belangrijke tesuji. Dus zwart mag 2 niet spelen. Het juiste vervolg zie je in diagram 7. Na wit 2 is zwart 3 nog een belangrijke zet. Nu kan wit een ko maken. Dit laten we als oefening.

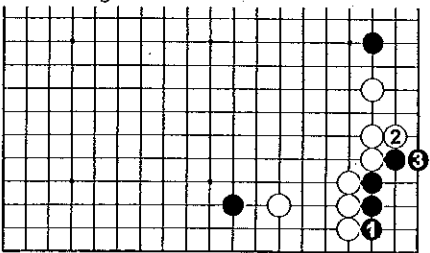


diagram 7

Jan Ramon

Van de redactie:

Als aandachtige lezer heb je wellicht gemerkt dat het vervolg van het interview met Go Seigen ontbreekt. Dit krijg je in de volgende Belgo.

De la part de la rédaction:

La suite de l'interview avec Go Seigen apparaîtra dans le prochain Belgo.

C/Klassement

In elke Belgo verschijnt een lijst met alle spelers en hun sterkte. Dit artikelje probeert te verduidelijken hoe die lijst gemaakt wordt.

Een ratinglijst heeft tot doel om je sterkte te kunnen schatten, en je zo te kunnen plaatsen relatief ten opzichte van andere gospelers. Dat is bv. nuttig om de handicap te bepalen voor partijen.

Allereerst is het natuurlijk zo dat we van iemand de sterkte niet kunnen schatten als die persoon geen partijen speelt. Het is daarom belangrijk dat je go speelt en de resultaten van je partijen meedeelt. Niet alleen partijen op toernooien, maar ook partijen gespeeld in de club tellen mee. Die worden dan door de clubverantwoordelijke naar mij opgestuurd.

De ratingcommissie bepaalt de regels volgens dewelke het klassement tot stand komt. Als ratinglijstverantwoordelijke zorg ik voor de praktische uitwerking. Concrete informatie over het gebruikte programma je vinden op internet (volg de link vanuit de website van de BGF).

De ratingcommissie heeft in haar recentste vergaderingen een aantal dingen veranderd. We zetten daarom nog eens alles op een rijtje.

Zoals ik al zei, een rating systeem is nuttig om de relatieve sterkte van spelers te kunnen bepalen. Niet alleen binnen de club (handicap), maar ook om op internationale toernooien spelers van gelijke sterkte tegen elkaar te kunnen laten spelen. Voor dat internationale aspect is het belangrijk dat het Belgische klassement zoveel mogelijk overeenkomst met het Europese. We hebben daarom elementen in ons ratingsysteem die zonder reden afwijken van het Europese vervangen door het Europese equivalent. Informatie over de Europese Ratinglijst kan je vinden op het internet.

Verder is het leuk om je resultaten en de evolutie van je rating te kunnen bekijken. Daarom worden nu alle berekeningen gepubliceerd op internet. Het laat je toe om te zien tegen wie je speelde en hoe sterk het je rating beïnvloedt. Voor een betere transparantie werden bovendien een aantal stappen in de berekening vereenvoudigd.

Hoe werkt dit dan concreet? Allereerst heeft iedereen een graad en een rating. Een rating is een reëel getal waarbij een verschil van 100 punten overeenkomt met een verschil van 1 graad. -100 tot 1 komt overeen met 1 kyu en 0 tot 99 met 1 dan. Een gemiddelde 5 kyu heeft dus een rating van -450. Meestal beginnen nieuwe spelers als -2450 of 25 kyu. Als je sterker wordt dan de bovengrens van het interval dat overeenkomt met je rank, dan promoveer je. Een 10 kyu die stijgt van -905 tot -890 wordt dus 9 kyu. Als je zakt onder de benedengrens van het interval van de graad net onder je, dan degradeer je. Als een 5 kyu dus van -590 naar -610 zakt dan wordt hij terug 6 kyu. Dit zorgt ervoor dat je graad niet te sterk schommelt door een enkele partij te winnen of te verliezen. Partijen worden ingevoerd in de volgorde waarin ze gespeeld zijn. Veranderingen in graad zijn dus altijd voorwaardelijk. Stel dat je op 1 juni -505 was. Je wint op 10 juni, wat je op -490 brengt. Je promoveert naar 5 kyu. Maar op 5 juni verloor je. Als dat later ingevoerd wordt zal je misschien eerst naar -510 zakken en dan naar +502 stijgen. In feite ben je dus nooit boven -500 geweest en wordt je dus (nog) geen 5 kyu.

Je rating stijgt (of daalt) als je partijen speelt. De berekening gebeurt als volgt. Eerst wordt het verschil in sterkte bepaald. Daarvoor maak je het verschil in rating. Als er handicap is, dan wordt het verschil in sterkte aangepast met 100 punten per handicapsteen of 10 punten komi. Een partij zonder komi maakt het verschil 50 punten kleiner en een handicap van 7 stenen maakt het verschil 650 punten kleiner. Nu kunnen we de kans uitrekenen dat elk van de spelers de partij wint. Noem de sterkere speler B en

de zwakkere speler A. ADiff is het verschil in sterkte aangepast met de handicap. We nemen aan dat de kans dat A wint gelijk is aan $P_A = 1/(\exp(ADiff/a)+1)$. Hierin is a een maat voor de kans dat een zwakkere speler kan winnen van een sterkere. Voor danspelers is $a=90$, voor beginners is $a=200$. Het is dus waarschijnlijker dat een 20 kyu van een 19 kyu wint dan dat een 3 dan van een 4 dan wint. Hoe groter het verschil hoe moeilijk het ook is voor de zwakkere speler om te winnen. De kans dat de zwakkere speler wint is dan gelijk aan $P_B = 1 - P_A$ (tenminste als we aannemen dat er geen partijen onbeslist eindigen).

De verandering in rating van speler A is $D_A = CT \cdot H \cdot \text{Con} \cdot (R_A - P_A)$. Hierin is R_A het behaalde resultaat (1 voor winst, 0 voor verlies). Dus als de verwachte kans dat A wint groot is en A wint inderdaad, dan maakt het niet veel uit. Als A tegen iemand van gelijke sterkte speelt en de kans 0.5 is dat hij wint, dan heeft dat wel invloed op zijn rating. Con is een maat voor hoe snel de rating verandert per gespeelde partij. Voor een beginner is dat 120 (want beginners leren snel bij). Hoe hoger de rating hoe kleiner Con. Voor dansspelers in Con kleiner dan 25. CT is een factor die 0.8 is voor clubpartijen en 1.2 voor toernooipartijen. De factor H laat handicap partijen minder meetellen. $H=1$ voor een gelijke partij. Bij 9 stenen voorgift is $H=0.15$.

Meer informatie en voorbeelden over de berekeningswijze kan je vinden op internet.

Geen enkel ratingsysteem is perfect. Soms speelt iemand een jaar niet meer en wanneer hij dan weer begint blijkt hij veel sterker geworden te zijn dan zijn klassement aangeeft. Ook worden kyu-spelers vaak sneller sterker dan het klassement kan bijhouden. Men kan daar gedeeltelijk rekening mee houden in de berekening, maar nooit volledig.

Daarom is het mogelijk om manuele aanpassingen te doen als het klassement zeer sterk afwijkt van je werkelijke sterkte

(voor een of twee graden is dat niet nodig omdat het klassement zich snel zal aanpassen als er nieuwe resultaten ingevoerd worden). Tot 6 kyu kan dat op voorstel van de club-verantwoordelijke, voor sterkere spelers na een gemotiveerde aanvraag door de ratingcommissie.

Jan Ramon

C/Klassement bis

The following tournaments were taken into account:

Paris

Internal tournament Greenwich

Luxemburg

as well as club games from Liège, Greenwich and Gent.

Alain Wettach	4d	302
Jan Bogaerts	4d	284
Mark Cumper	3d	200
Michel Wettach	3d	193
Jan Ramon	2d	128
Chi-Yiu Wong	2d	120
Pierre Sevenants	2d	67
Pierre Kim	1d	31
Claude Burvenich	1d	13
Chris Fronsdal	1d	9
Frank Segers	1k	-5
Dieter Verhofstadt	1k	-41
Marc Massar	1k	-71
Denis Welcomme	1k	-77
Frauke Kuhn	1k	-120
Margo Briessinck	1k	-121
Jean-Francois Bocquet	2k	-134
Benoit Maisson	2k	-149
Guy Belmans	2k	-186
Vincent Croisier	2k	-187
Nicolas Dandois	2k	-190
Olivier Drouot	2k	-193
Gianni Dalla Giovanna	3k	-209
Bernard Frank	3k	-230
Pieter Beyens	3k	-244
Johan Segers	3k	-244
Cao Ngoc Kiet	3k	-250
Alain Laurent	3k	-254
Wouter Hendrickx	3k	-289
Mario Huys	3k	-292
Stefan Verstraeten	4k	-321
Bruno Dedobbeleer	4k	-362
Lucien Hendrichs	4k	-370
Jean-Denis Hennebert	4k	-395
Mourad Devillers	5k	-415
Ingrid De Doncker	5k	-430
Marcel Van Herck	5k	-443
Denis Pohl	5k	-444
Yannick Van Praag	5k	-458
Eric Lorrain	6k	-507
Raphael Hermann	6k	-508
Denis Moutarde	6k	-548
Yves Dohogne	5k	-565
Michel Ghislain	6k	-572
Stephane Verstraeten	6k	-587

Tom Watanabe	6k	-587
Peter Leyssens	7k	-644
Thierry Tasia	7k	-678
Eric Robert	8k	-706
Blaise Vanden Dooren	8k	-753
Mohamed El Aydam	8k	-820
Claude Simar	9k	-846
Pierre Wegnez	9k	-850
Quoc Tai Cao	9k	-865
Yolande Mailliet	10k	-910
Dirk Mallezie	9k	-926
Jesus Millor	9k	-934
Marc Celis	10k	-958
Lucas Dandois	10k	-960
Leen Willaert	11k	-1014
Nelis Vets	11k	-1016
Patrick Slaedts	10k	-1025
Steffen Herrmann	11k	-1032
Didier Jaumotte	11k	-1056
Thierry Luque	11k	-1063
Bruno Vanderlinden	11k	-1066
Erik De Bruyn	11k	-1095
Bernard Fabre	12k	-1126
Jean-Michel Detournay	12k	-1150
Patrick Van Deun	12k	-1164
Bart Van de Putte	12k	-1179
Sam De Haeck	13k	-1246
Antoine Jacquet	13k	-1281
Dominique Pacucci	13k	-1346
Patrick Nowak	14k	-1365
Steve Hertecant	14k	-1369
Omer Mogensen	13k	-1380
Paul Willems	15k	-1417
Lode Pollet	15k	-1465
Antoine Mechelynck	15k	-1503
Olivier Baeten	16k	-1528
Carla Wauben	15k	-1533
Hicham Van Borm	16k	-1550
Stephane Vancollie	17k	-1672
Bernard Tilkens	18k	-1740
Eric Poupaert	20k	-1915
Frederik Fransoo	20k	-1945
Eric De Radigues	24k	-2346
Christophe Watte	25k	-2438
Carl Devos	25k	-2450
Kristel Naets	25k	-2450
Wouter Tavernier	25k	-2450
Alexandre Caputo	25k	-2450
Tijs Vermeulen	25k	-2450
Arie Bouman	25k	-2450
Mieke Coffo	25k	-2450
Alain Grasser	25k	-2450
Christof Nuytens	25k	-2450
Lennert Vanalboom	25k	-2461