

Fédération Belge de Go - Belgische Go Federatie

BGF/FBG@internet; <http://www.gofed.be>

Clubs

Antwerpen

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

Ath

Café le Bouvignois
Bouvignies Village
mardil/dinsdag 19h30

Gent

Club 'Havana'
Citadellaan 2
9000 Gent
maandag/lundi 20h
Dirk Mallezie
Klaverstraat 13
9090 Melle
09/252 54 81

Leuven

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

Liège

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

Brussel-Bruxelles

ULB Foyer Culturel et scientifique de la
Plaine, Boulevard du Triomphe accès 4
1050 Bruxelles
mardi 20h
Nicolas Dandois

Bruxelles-Brussel

Café 'Le Pantin'
Chaussée d'Ixelles 355
1050 Bruxelles
samedi/zaterdag 15h-19h
lundi/maandag 17h-20h
Pierre Wegnez
e-mail: bureaudouze@yahoo.com

Charleroi

Every 1st and 3rd Saturday of the month, 14h-18h
Denis Moreaux
0495/94 20 02

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

België-Belgique
P.B.
1000 Brussel 1
1/1717

BELGO 70



Jean-Denis Hennebert
De Baerdemaekerstraat 52
1601 Sint-Pieters-Leeuw

BELGO 70

April-Mei-Juni 2003
Avril-Mai-Juin 2003

Afgiftekantoor 1000 Brussel 1
Trimestrie(e)

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

5/40

**Fédération Belge de Go
Belgische Go Federatie
Belgo 70**

april-mei-juni 2003/
avril-mai-juin 2003

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

Olivier Baeten
Jan Bogaerts,
Margo Briessinck,
Ingrid De Doncker,
Gianni Dalla Giovanna
Jean-Denis Hennebert,
Mario Huys
Jan Ramon,
Dieter Verhofstadt

*Noot van de redactie:
Het artikel "Les Extensions" in Belgo 69 was
geschreven door Eric Paré.*

URL BGF/FBG:
<http://www.gofed.be>

Inhoud/Contenu

80 Proverbes illustrés (8)	2
Tournoi de Blitz du Greenwich	7
Belgisch Kampioenschap 2003	7
Bezoek aan Kanagawa	10
Basic Instinct	11
Match GDG - HNG	16
C' était il y a ...(28)	19
Grand Prix Iwamoto	21
Go op het net (2) - Server Go	22
Professioneel Go Actueel	27
Propartijen	29
Interclubs 2002	35
Interclubs 2003	38
C/Klassement	39
Info FBG/BGF	40

80 PROVERBES ILLUSTRES (8)

Les proverbes de ce trimestre ne relèvent pas d'un thème particulier...

Proverbe n° 64 : *si vous n'avez pas besoin d'œil, connectez solidement*

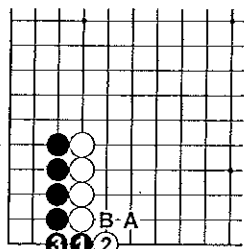


Diagramme 1

Voyez le dia.1, séquence classique de fin de partie. Après noir 3, Blanc devrait jouer plutôt en b qu'en a, sauf si, serré de près par l'ennemi, il a besoin d'ébaucher des yeux. La différence est que la connexion solide ne laisse pas de menace de ko.

Proverbe n° 65 : *n'oubliez pas d'envisager le double "hane"*

Le "hane" est le coup en diagonale pour bloquer l'ennemi. Le double hane paraît souvent fragile, de ce fait, les débutants ne l'envisagent pas.

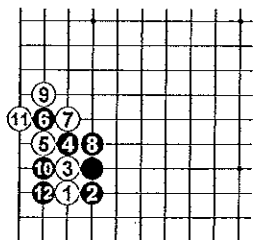


Diagramme 2

Or, il est parfois très utile, voyez une application concrète au dia. 2: il s'agit d'un joseki classique dans lequel la séquence 4-6 est un double hane. Si Blanc profite de la faiblesse de la position noire pour couper en 7 puis capturer en 9, Noir peut contre-attaquer via le contre-atari en 10 qui lui permet de capturer le coin. La séquence est jouable pour les 2 joueurs (coin noir contre influence blanche).

Proverbe n° 66 : *capturez la pierre de coup sur la seconde ligne*

Le dia. 2 vous montrait déjà un exemple. En voici un autre (dia. 3) : après noir 6, Blanc doit impérativement capturer la pierre de coupe de la 2ème ligne quitte à perdre le coin: en échange, il obtient en effet une belle influence. En effet, s'il n'avait pas osé capturer la pierre de coupe de peur de perdre son coin (en jouant 7 en 8), il aurait conservé un petit territoire dans le coin, mais celui-ci ne vaut rien en comparaison de l'influence que Noir aurait constitué en capturant 5 dans un shicho (sans parler des coups forçants dont Noir disposerait sur le coin sur le bord inférieur !).

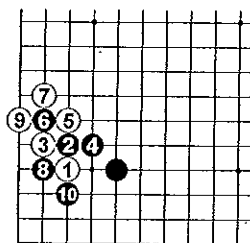


Diagramme 3

Proverbe n° 67 : *sur le bord, sacrifiez deux pierres plutôt qu'une*

Ce proverbe peut être illustré par une subtile technique de jeu permettant de renforcer une position tout en gardant le sente ("et tant qu'on a le sente, hein... !"). Dans le dia. 4, Noir aimerait bien à la fois combler sa faiblesse en a et compléter son

mur avec un coup en b, mais comment y parvenir sans perdre l'initiative ?

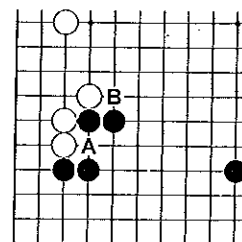


Diagramme 4

La solution consiste à faire semblant de couper avec la pierre 1 du dia 4 bis, puis, et c'est encore plus subtil, de sacrifier encore une nouvelle pierre lorsque Blanc donne atari. Il oblige ainsi Blanc à devoir répondre et à 5 et à 9 ! Et de plus, comme Blanc doit rajouter plein de coups pour capturer ces 2 malheureuses pierres, au terme de la séquence, Blanc se retrouve avec une position "surconcentrée" !

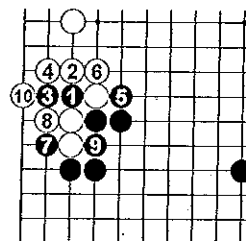


Diagramme 4 bis

Proverbe n° 68 : *dans un shicho, capturez le plus vite possible !*

Généralement, l'aji d'une pierre prise dans un shicho est tel qu'il vaut souvent mieux ignorer la pierre "briseuse de shicho" pour la capturer.

Le dia. 5 montre un exemple pratique : Noir capture correctement la pierre de shicho avec "17", laissant Blanc jouer 2 fois dans le coin supérieur droit. Si vous n'êtes pas un joueur en dan, n'essayez pas de finasser avec des contre-attaques du style 17 en "a".

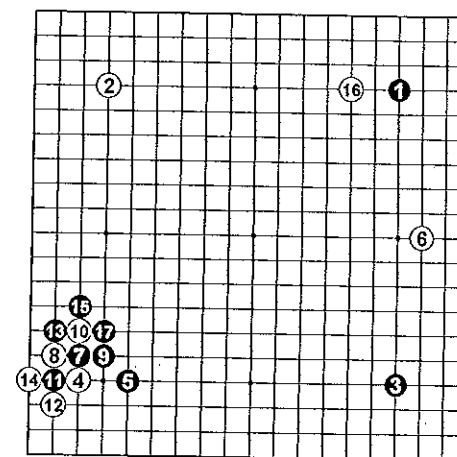


Diagramme 5

Proverbe n° 69 : *chaque coup joué dans un shicho coûte 7 points*

Il est important de retenir ce proverbe lorsque vous souhaitez menacer de sortir une pierre prise dans un shicho défavorable comme menace de "ko". Vous ne sacrifiez en effet pas uniquement une pierre supplémentaire: vous renforcez également considérablement la position adverse !

Proverbe n° 70 : *si le shicho ne marche pas, pensez au geta*

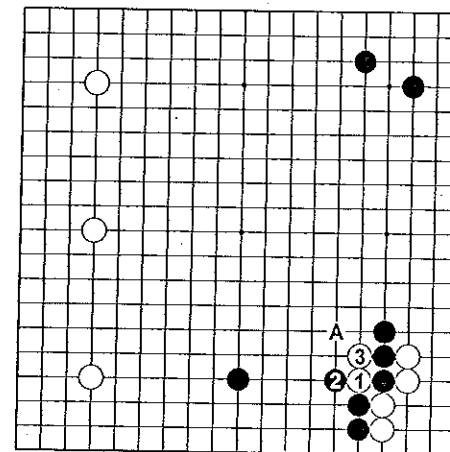


Diagramme 6

Dans le dia. 6, Blanc a coupé naïvement en 1, confiant dans le fait que le shicho est bon pour lui. Horreur, malheur, notre brave a oublié une autre technique fondamentale du go: la capture en geta: après blanc 3, Noir peut simplement capturer en jouant le geta en "a"

Proverbe n° 71 : dans les combats tactiques du coin, le san-san est un point crucial

Voici un petit proverbe pratique : dans par exemple le dia.7 le premier à jouer en "a" aura pris un avantage probablement décisif dans le combat local.

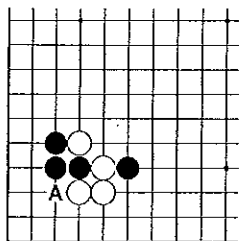


Diagramme 7

Proverbe n° 72 : une érosion est parfois plus raisonnable qu'une invasion

Le dia.8 montre une situation typique résultant d'un "san-rei-sei" (ouverture où Noir joue d'affilée ses 3 premiers coups sur les 3 hoshis sur un même côté): Noir a un énorme moyo sur le bord droit, mais Blanc a des points sûrs dans 2 des coins.

La plupart des joueurs en "kyu" paniqueront à la vue du moyo noir et tenteront l'invasion en "a". Le résultat de cette invasion sera que Noir pourra sécuriser définitivement une partie de son moyo, et qu'il aura un groupe blanc faible à pourchasser à travers le goban. Si bien que souvent, c'est Noir qui gagnera la partie.

Autre coup suspect : celui à cheval entre l'invasion et l'érosion, comme le point "b". A cela, Noir répondra évidemment en "c" de manière à pousser le groupe faible de son adversaire vers ses positions fortes.

En fait, la stratégie correcte pour Blanc doit

consister à éroder de loin, légèrement, la position noire en jouant en "d". On peut alors envisager la séquence logique blanc d, noir c, blanc e jusqu'à "i". Résultat des courses Noir a certes consolidé définitivement son moyo (lequel vaut environ 75 points) mais il n'a plus de perspective de développement. Blanc, de son côté, n'a certes pas autant de points sûrs, mais il a encore beaucoup de potentiel de développement. La partie reste encore très ouverte.

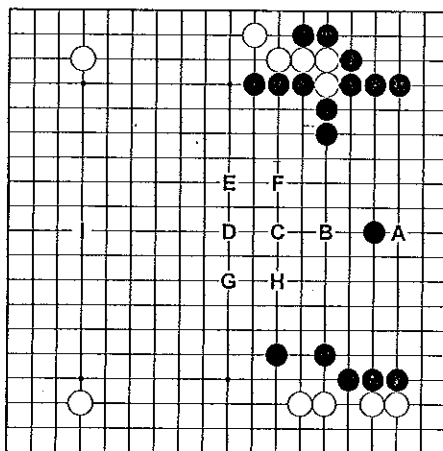


Diagramme 8

Jean-Denis Hennebert

Tournoi de Blitz du Greenwich

19 joueurs ont participé au tournoi de blitz du 6 février - 5 rondes de 15 min KO - dont Fulvio, président de l' Association Goistica Italia, une des 2 fédérations italiennes. Bonne ambiance et combativité comme toujours. Plus de la moitié des joueurs venaient pour la première fois, soient 30 joueurs différents sur les 2 derniers tournois. Une fois de plus Olivier Drouot finit 2ème, cette fois derrière l'homme en forme du

moment, Jan Ramon.

Outre 3 prix généraux et un prix pour le premier des catégories <10K et <5K, Pascal Lambrechts fut aussi récompensé, par une inscription gratuite au prochain tournoi.

1. Jan Ramon +196 5/5
2. Olivier Drouot +167 4/5
3. Paul Willems -1080 4/5
4. Vincent Croisier +32 3/5
5. Stephane Verstraeten -343 3/5

Olivier Baeten

Belgisch Kampioenschap 2003

Leuven ontving dit jaar de tien finalisten voor het kampioenschap. Aan het nieuw gerenoveerd stationsplein speelden de deelnemers twee weekends in maart om uit te maken wie de houder wordt van de titel 'Kampioen van België'.

Na het eerste weekend stond Jan Ramon samen met Huang Yong-Sen aan de leiding.

Het tweede weekend ging Jan aan hetzelfde tempo voort. Enkel Pieter zorgde voor wat weerwerk. Jan won de finale met 8 gewonnen partijen en is de nieuwe kampioen van België. Hij zal volgend jaar ons land vertegenwoordigen in Japan.

Jan Bogaerts werd tweede, gevolgd door Dieter en Alain. Huang Yong-Sen behaalde de vijfde plaats.

Uitslagentabel

																				Score
Pieter Beyens																				3
Huang Yong Sen	1																			6
Nelis Vets	1	0																		4
Jan Bogaerts	1	1	1																	7
Wang Yue	0	0	0	0F															0F	2
Guy Belmans	0	0	0	0	0															2
Alain Wettach	1	1	1	0	1	1														6
Jan Ramon	0	1	1	1	1	1	1													8
Vincent Croisier	1	0	0	0	0	0	0	0												1
Dieter Verhofstadt	1	0	1	1	1F	0	1	0	1											6

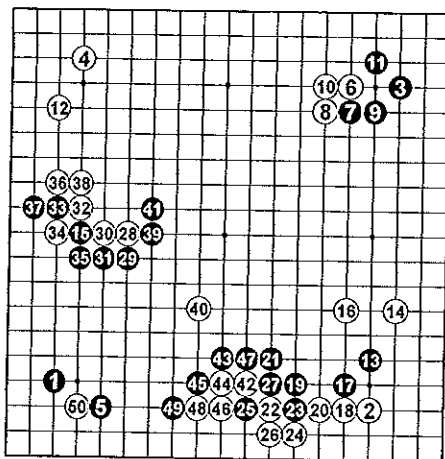
Tornooi: Belgisch Kampioenschap 2003

Wit: Jan Ramon

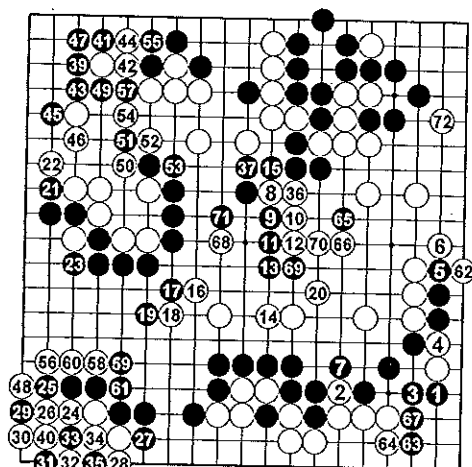
Zwart: Dieter Verhofstadt

Komi: 5.5

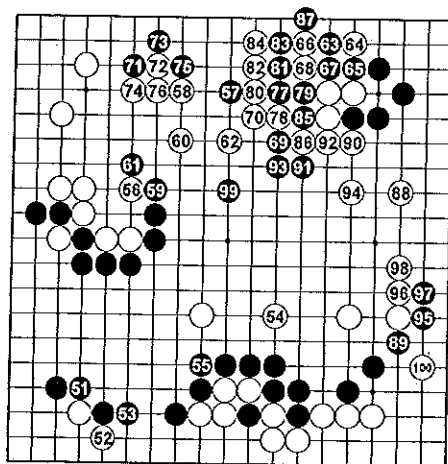
Resultaat: Wit wint



Figuur 1 (1-50)



Figuur 3 (101-172) 138 op 132



Figuur 2 (51-100)

Bezoek aan Kanagawa

In de lente van vorig jaar heeft ondergetekende zijn ivoren toren verlaten om eens in een andere wei van het groene gras te proeven. Die zoektocht bracht hem eerst in Zweden, waar hij o.a. heeft deelgenomen aan het toernooi van Dalarna (<http://mitglied.lycos.de/Ragoc2/dalarnaeng.html>): een schitterend blauw meer, zon, weidsheid en stilte, alwaar immer sympathieke Duitsers de plak zwaaiden (ze zullen het wel nooit afluken), maar toch de enige aanwezige Noor met de trofee ging lopen. Danke schön, Martin, om je vakantiestek om te toveren tot een toernooiweide (een initiatief dat navolging verdient), och Grattis, Pål Sannes, met je zege. Deze zomer gaat het Europees Go Congres door in St. Petersburg. Voor hen die er niet genoeg van krijgen, neem na het congres de ferry naar Stockholm, spring op de trein naar Leksand, en beleef het allemaal zelf.

Terug uit Zweden werd de atlas weer bovengehaald en een andere kaart aandachtig bestudeerd: Japan, het keizerrijk aan het begin van de wereld (althans volgens bepaalde schijfwereldaanhangers). Een kamer ergens in megalopolis Tokyo werd de uitvalsbasis voor vele pittige uitstappen in de archipel. Wat volgt is het relaas van een bijzondere trip.

Kanazawa: een vorstelijke ontvangst. Kanazawa is een zusterstad van Gent, mijn thuisstad. Wist ik omdat een aantal jaar geleden de go-club van Kanazawa ons een bezoek had gebracht. Dus ik naar het stadhuis in Gent om eens te informeren of er geen tegengeste mogelijk was, een toer van de stad bvb. Ik kreeg het e-mailadres van de persoon die zich bezighoudt met de

communicatie tussen de twee steden (eigenlijk tussen drie: het Franse Nancy valt ook onder haar bevoegdheid), Roos, een Vlaamse in Kanazawa. Zij zorgde vervolgens voor het programma, de accommodatie, tolkte, enfin, een reisorganisatie kan er een puntje aan zuigen.

Zaterdag, 2 november 2002, rond het middaguur. Met z'n tweeën, ik en Ai, een Japanse waar ik tijdens de zomer in Zweden bevriend mee was geraakt, werden we, na een reis met de Shinkansen (de hogesnelheidstrein) aan het station verwelkomd door maar liefst 5 personen: Roos, haar Japanse chef, Mr. Urakami, en 3 leden van de go-club, waaronder Mr. Sakuda, waar SV nog ooit in zijn beste Japans afspraken mee heeft trachten te maken. Zij zouden ons vergezellen op een rondleiding door de stad. Eerst check-in in het hotel, het soort waar de toiletten 15 knoppen hebben (verwarmd dekset, sproeier, ... Ooit al nodig gevonden om het geluid van het doortrekken na te bootsen? Ik niet, maar de knop was er wel.) Voor de gelegenheid hing er zelfs een Belgisch-Japans vlaggenpaar in de lobby.

De rondleiding bracht ons door de oude buurten naar o.a. een schrijn, een goudlackerswinkel, de vismarkt, een theehuis in de geisha-buurt (neen, geen geisha's gezien, wel thee gedronken), om dan 's avonds te dineren in een Japans restaurant. Daar kwamen alle goclubleden samen die de reis enkele jaren geleden naar Gent en een aantal andere Belgische steden hadden ondernomen, dit maal zonder hun vrouwen (die waren er toen wel bij). Voor de vrouwelijke noot zorgden dus mijn twee tolken, Roos en Ai.

Bij een diner in Japanse stijl horen een paar rituelen. Zo stelt ieder zich op zijn beurt voor, vertelt wat over zijn herinneringen aan de reis door België tegen dat je het weet ben je aan de koffie en dan worden traditioneel de geschenkjes (omiyage) uitgewisseld. Een kleine hapering hier, want de mijne (de



Bovenaan in het midden Mr. Sakuda, rechts van hem Mr. Masaaki. Onderaan links Mr. Kobayashi, voorzitter van de club, vervolgens Ai, ik en Roos. Op de achtergrond een schermwand gedecoreerd met goudlak.

pralines, jawel) lagen nog in het hotel. Geen nood, morgen kon ook nog.

Zondagmorgen werden we opgewacht door Roos en Mr. Urakami. Kanazawa ligt aan de westkust van Honshu, Japans centrale eiland, ingeklemd tussen de Japanse Zee en de Japanse Alpen. In de bergen rond de stad, in Utatsuyama is er een gerenommeerde school annex museum annex workshopplaats waar de traditionele ambachten in ere worden gehouden. In de periode van de "strijdende staten" (veertiende tot zestiende eeuw) en de daaropvolgende Edo-periode (1600-1868), bleef het relatief rustig in Kanazawa, dat onder het bewind was van sterke en rijke daimyo's. Gezien haar ligging niet zo ver van de immer strijdende steden Kyoto en Edo (nu Tokyo), trok het kunstenaars aan uit beide regio's en kon het een uitgesproken eigen stijl, Kaga, ontwikkelen met elementen van beide culturen. Die verfijnde stijl vind je terug in pottenbakken, glasblazen, schilderen, zijdebewerking enz.

Van traditionele ambachten naar nieuwe kunst- en bewegingsvormen. In een werkelijk

schitterend gerenoveerde oude textielfabriek verhuurt de stad ruimtes voor allerlei hobbygroeperingen: dansen, krijgskunsten, toneel, muziek, allen vinden daar repetitieruimtes en zelfs ruimtes voor opvoeringen. Een toneelpodium buiten onder de galerij, met de zitplaatsen binnen, het toneel omgeven door gekanaliseerd water, met een prachtige tuin in de achtergrond, geen slecht decor voor een Noh-opvoering (traditionele Japanse theatervorm). Die kanalen hebben trouwens een dubbele functie. In tijden van catastrofes dient dit centrum ook als opvangcentrum en dan is vers water een groot pluspunt.

Na de maaltijd vertrok Ai terug naar Tokyo, en mocht ik me eindelijk meten met onze Go-broeders in het (eerste of tweede) thuisland van de sport. Op een video werd nog eens het bezoek aan het Gentse stadhuis getoond, en ja hoor, daar was ik ("zonder baard! Hai"), naast HM, (semi-)aandachtig luisterend naar een speech van de burgemeester-plaatsvervanger.

Terwijl Roos de beginselen van het Go-spel werden uitgelegd, bekampte ik met resp. 4 en 5 stenen handicap twee zwaargewichten van het lokale clubgo. Dus niet Mr. Honda, de 9D professional die AW zich nog moet herinneren van het bezoek 6 jaar geleden, wel o.a. Mr. Masaaki, die net die week amateurkampioen was geworden van zijn district. Ondanks boeiend spel, en ondanks mijn 4D-ranking die ik hier opgespeld kreeg na enkele partijtjes in een plaatselijke Go-club in Tokyo, ging ik er telkens toch vrij vlot af. Een troost, mijn spel zou er in 6 jaar op vooruit gegaan zijn. Deze keer werden de pralines niet vergeten, en met nog wat extra lectuur nam ik afscheid van onze Oosterse Go-vrienden. Misschien tot een volgend bezoek?

Ik zou er niet te sterk de nadruk op moeten leggen, maar zo'n officieus staatsbezoek brengt voor de budgetreiziger nog een aantal andere prettige voordelen mee. Zo krijg je een volledig vijfgangenmenu, volledig op kosten van de stad, in het bijzijn van de directeur voor Internationale Betrekkingen, Mr. Yamazaki, de afdeling waar Roos voor werkt, in een uitstekend Italiaans-Frans restaurant, waar blijkbaar ook vrij ongemerkt een huwelijksfeest aan de gang was.

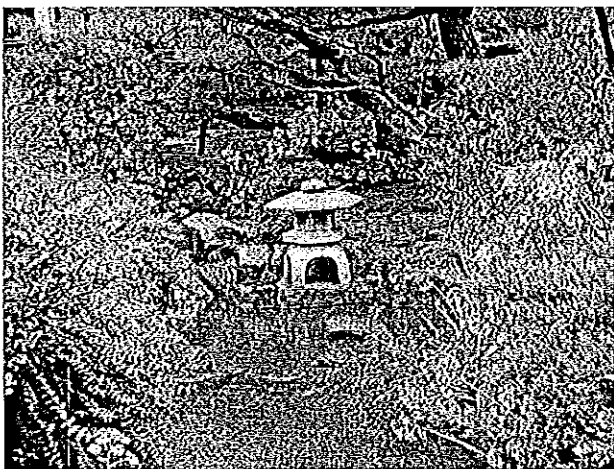
Maandag trok ik er alleen op uit. Tijd dus om eens de dwaze toerist uit te hangen, en zo het beeld te bevestigen dat een toerist in eender welk land opwekt. Een bezoek aan Kenrokuen, 1 van de drie toptuinen in Japan, is een must. Maar dat weet elke Japanner ook, dus ondanks de regen (het had die nacht zelfs gehageld, en het was pas begin november) was er vrij veel volk in de tuinen te vinden. Maar wat deert, de tuinen zijn een lust voor het oog, in haar uitwerking, in haar kleurenpalet.

De paraplu beugedragen schafte ik me een strooien hoedje aan, zoals je wel op beelden van rijstboeren en sampanvaarders ziet in heel Zuid-Oost-Azië. Zeer effectief tegen de regen, dacht ik, en handen vrij. Het gelach

van de omstaanders kon enkel als goedkeuring bedoeld zijn, tot me duidelijk werd, de volgende dag pas, dat dit soort hoofddekkel enkel tegen de zon bedoeld is. Nu ja, mijn haar bleef relatief droog, dus waarom me daar iets van aantrekken?

Een tweede opmerkelijk terrein vormt het kasteel. Net als in Tokyo en andere grote Japanse steden bevindt deze zich in het midden van de stad (een "kasteelstad"), werkelijk een enorm terrein van voornamelijk groen en gebouwen in typische Japanse laat-middeleeuwse architectuur. Onmogelijk je dat in België voor te stellen. Maar kijk, zoiets kan dus met kapitaal en stadsplanning verzoend worden.

Wat doet een toerist met een paar uren vrij? Hij of zij kijkt in zijn gids naar andere interessante plaatsen in de buurt. Je zou maar iets gemist kunnen hebben. In feite was ik al van voor mijn reis van plan de tempel van de eeuwige vrede, Eihei-ji, te bezoeken. Een van de grootste Boeddhistische kloosters in Japan, met een ruime kloosterbevolking, volledig in de bergen. En in de buurt van waar ik me bevond. Nu ja, in de buurt, als je 's middags vertrekt, vervolgens door een gebrek aan kennis de lokale in plaats van de exprestrein neemt, waardoor je nog eens moet overstappen en al gauw 2 uur onderweg bent, om dan te ontdekken dat het laatste deel niet per spoor, maar per bus afgelegd moet worden, met nog een overstap onderweg, dan zucht je eens en betaal je de taxi, wil je niet voor een gesloten poort komen te staan. Maar het is de moeite, zeker bij daglicht. De riten worden met veel gezang en geklap op allerlei instrumenten voor je ogen opgevoerd. Je kan er ook enkele dagen verblijven en meedoen aan het kloosterleven. Een van de hoofdbezigheden in deze Zentempel is Shikan-taza, vrij vertaald "Gewoon zitten". Boeiend.



Een stenen lantaarn, symbool van Kanazawa, in een typische Japanse tuin in de oude samuraiwijk.

Dinsdag stond in het teken van afscheid. Op het gemeentehuis, opgetrokken uit rode baksteen, waar toch al gauw 1000 medewerkers naarstig aan het werk zijn (Gent doet het met heel wat minder, vrees ik), kreeg ik in een mooie vergader ruimte een speech van Mr. Yamazaki over de band met België. Gent en Kanazawa hebben minstens met elkaar gemeen dat het beide oude steden zijn die hun cultuurpatrimonium trachten te verenigen met het moderne leven. Daar kunnen de beide steden veel van elkaar opsteken. Mocht je trouwens op de kerstmarkt in Gent een Japanse stalling zijn tegengekomen, dan heb je kennisgemaakt met een ander facet van de zusterstadswerking.

De omiyage werden natuurlijk niet vergeten. O.a. een schitterend fotoboek van Kanazawa en haar bevolking werd geruild tegen een in België zeer geliefde kunstvorm, het stripverhaal. Over een samoerai. Zo weten ze nu in Japan meteen hoe een Europeaan aankijkt tegen het historische Japan. Tenminste als iemand voor hen de Nederlandse tekst kan vertalen. Roos?

Mario.

K/Calend(ri)er

In Belgium

14-15 June: Tornooi van Gent

5 July: 1 day in Brussels, info Olivier Baeten

Interclubs

Cfr. p 38

And Also

7-9 June: Hamburg TT

29 May- 1 June: Amsterdam TT

19 July-2 August: St. Petersburg (RU)

European Go Congress.

Basic Instinct

Go is een spel met een evenwicht tussen *tactiek* en *strategie*. Tactiek slaat op rekenwerk. Hoe dieper je een zettenreeks kan lezen en hoe meer variaties je brein kan afwerken, hoe groter de kans dat je lokaal het overwicht haalt. Strategie slaat op het inschatten van de positie en het maken van plannen. Als je de balans kan maken van gebied en kracht en een overeenkomstig plan kan uitdokteren, als je weet welke stenen belangrijk zijn en welke je met plezier kan opofferen, dan zal je rekenwerk geen loos doel dienen.

Er is echter een derde component in Go: *techniek*. Een goeie techniek vermindert drastisch het vereiste rekenwerk. In dit artikel zal ik de basistechniek bespreken van een Go-speler. Het artikel is een neerslag van de discussie op <http://sensels.xmp.net/?BasicInstinct> waar onder andere vooraanstaande Go-theoretici als Bill Spight, USA 5d, en Charles Matthews, UK 3d, verbeteringen hebben aangebracht op mijn aanvankelijke bijdrage. Ziehier het repertoire aan basistechnieken:

Basic instinct 1: atari → verlengen

Basic instinct 2: plakzet → hane

Basic instinct 3: hane op de kop van twee stenen

Basic instinct 4: diagonale plakzet → strekken

Basic instinct 5: hoekzet → blokkeren

Basic instinct 6: piep → verbinden

Basic instinct 7: doorduwen → blokkeren

Basic instinct 8: botsen → strekken

Achtergrond van basistechniek

Basistechniek komt voort uit twee grondprincipes van Go, die op hun beurt volgen uit de spelregels. In feite kent Go maar één technische spelregel: *een kettling stenen die geen vrijheden meer heeft, wordt geslagen*. Hieruit kunnen we een eerste principe afleiden:

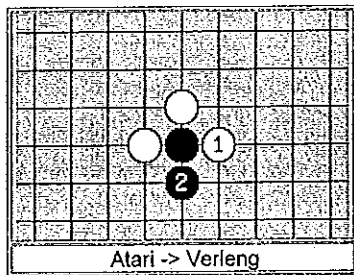
Principe 1: Verhoog de eigen vrijheden – Neem de vrijheden van je tegenstander af – Neem je eigen vrijheden niet af

Uit de spelregel leiden we ook af dat een groep met twee ogen niet meer kan geslagen worden. Hoe meer groepen je hebt, hoe meer werk om overal twee ogen te maken. Dit is de hoofdreden voor het tweede en derde basisprincipe in Go:

Principe 2: Verbind je groepen – Knip de groepen van je tegenstander

Deze principes zullen onze leidraad vormen bij het vastleggen van de basistechniek.

Basic Instinct 1: Verleng vanuit een atari



"Natuurlijk verleng ik een steen in atari!" Wel, dan hoef je ook geen tijd verspelen door over deze zet na te denken. Lees echter verder.

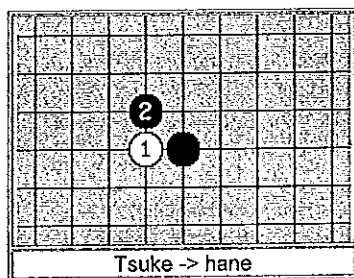
Redenen:

1. Het verhoogt de eigen vrijheden. Na 1-2 heeft Zwart een vrijheid meer.
2. Je verlengt deze steen als hij belangrijk is. Het is een knipsteen, of de zone is te belangrijk om Wit zomaar een ponnuki te geven.

Uitzonderingen:

- Wanneer het niet mogelijk is om je vrijheden te verhogen. Wanneer de steen gevangen wordt in een ladder of een net, verhoog je enkel het verlies door de steen te verlengen.
- Wanneer dit steentje niets anders betekent dan twee punten. De steen is niet belangrijk. De witte ponnuki heeft weinig invloed op de rest van het bord.

Basic Instinct 2: Beantwoord de plakzet met een hane



Een plakzet, of *tsuke*, betekent een geïsoleerde zet naast een geïsoleerde vijandelijke steen. De *hane* blokkeert de plakzet en buigt er omheen.

Redenen:

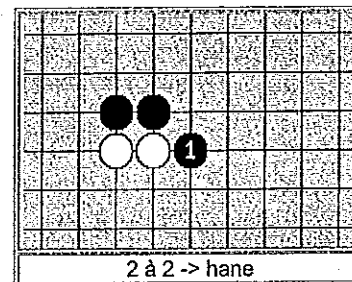
- Verlaagt de vrijheden van de vijandelijke steen
- Blokkeert de ontwikkeling van de steen in die richting

Uitzonderingen:

- Wanneer de knip in de hane gevaarlijk is.
- Wanneer de tegenstander op zoek is naar sabaki (flexibele techniek met opoffering van enkele stenen) via een tegen-hane of een kruisknip.

In die gevallen is strekken dikwijls de beste keuze.

Basic Instinct 3: Hane op de kop van twee stenen



Wanneer twee keer twee stenen zij aan zij liggen, is het enorm voordelig om de hane te kunnen spelen op de kop. De redenen zijn dezelfde als bij de gewone hane. Het is belangrijk om in te zien dat ook hier geen andere (vooral witte) stenen aan deze configuratie mogen hangen om van een basistechniek te mogen spreken.

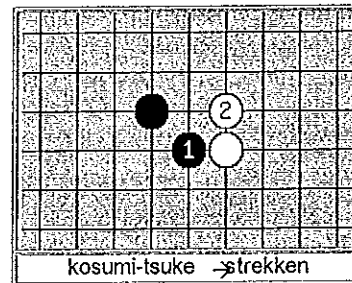
Redenen:

1. Blokkeert de ontwikkeling van de twee stenen
2. Verlaagt de vrijheden van de vijandelijke groep.

Uitzonderingen:

Wanneer de knip een ernstig probleem vormt.

Basic Instinct 4: Strecken bij een diagonale plakzet



Een diagonale plakzet heet ook *kosumi-tsuke*. Wit strekt in de richting van de tweede zwarte steen.

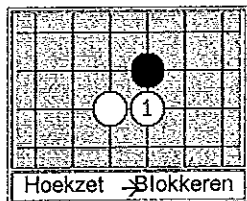
Redenen

- De eigen vrijheden verhogen
- Het ontnemt Zwart een krachtige hane in de vorm van een *tijgermuil*.

Uitzonderingen

Wanneer de tegenstander de kosumi-tsuke speelt om je zwaar te maken en vervolgens aan te vallen. Als dat onwenselijk is, is de éénpuntssprong (*ikken-tobi*) een alternatief.

Basic Instinct [5]: *Blokkeer de hoekzet*



De hoekzet is de tegenhanger van de kosumi. Wit 1 versterkt de witte steen en verzwakt de zwarte. Een speciaal geval van de hoekzet is de zogenaamde *schouderstoot* of *katafutsugi*. Wit kan kiezen tussen twee richtingen.

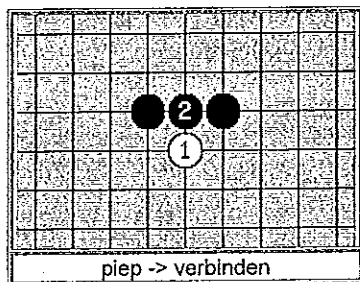
Redenen

- De vrijheden van de tegenstander verminderen
- De eigen ontwikkeling bevorderen en die van de tegenstander afremmen.

Uitzonderingen

Er zijn lokaal amper alternatieven voor deze zet. Het meeste denkwerk gaat naar de keuze van de richting.

Basic Instinct 6: *Verbind bij een piepzet*



Hier komt het tweede basisprincipe op de proppen. Indien Zwart Wit laat spelen op de plaats van 2, wordt Zwart geknipt in verschillende groepen.

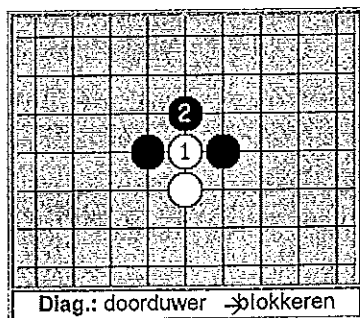
Redenen

Een gewisse verbinding.

Uitzonderingen

Ook hier kan het de bedoeling zijn van Wit om Zwart zwaar te maken en vervolgens aan te vallen. Als dat onwenselijk is, kan Zwart links of rechts van 1 spelen, voor meer oogvorm.

Basic Instinct 7: *Blokkeer het doorduwen*



Hier zien we wat er gebeurt wanneer Zwart niet heeft verbonden na een piepzet. Ook hier is het tweede basisprincipe cruciaal. Als Zwart links of rechts van 2 speelt, kan Wit zelf op 2 spelen. Wit heeft dan één groep, terwijl Zwart in twee geknipt is. Na 1-2 in dit diagram kan Wit nog altijd knippen, maar is dan zelf ook geknipt.

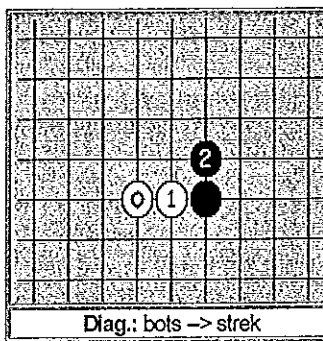
Redenen:

Hou de stenen van je tegenstander geknipt.

Uitzonderingen:

Specifieke tactische redenen

Basic Instinct 8: *Strekken bij het botsen*



Redenen

Terwijl een plakzet meestal wordt gevolgd door een hane, verandert de aanwezigheid van extra stenen veel aan de zaak. Wanneer Wit hierboven "botst" tegen de zwarte steen, is de correcte reflex om te strekken loodrecht op de richting van de impact. Een hane laat een voor Wit voordeliger knip na.

Uitzondering

Specifieke tactiek

Hoe moet je je Basic Instinct gebruiken ?

Het is zeker niet zo dat je de basistechniek altijd moet spelen, zonder na te denken. Het is wél de eerste zet die je moet onderzoeken. Als die zet een bevredigend resultaat geeft, dan is de kans is heel groot dat het ook de beste zet is. Geeft de basistechniek niet zo'n bevredigend resultaat, dan kan je overgaan tot een grondige analyse van de andere mogelijkheden.

Voordelen van Basic Instinct

Er zijn twee voordelen aan basistechniek

1. Je verhoogt de kans om de beste zet te vinden
2. Je spaart tijd en breinwerk om de beste zet te vinden

Nadelen van Basic Instinct

Het is met basistechniek zoals met *joseki*. Als je zonder nadenken de basistechniek speelt, zal je regelmatig zwaar door het ijs zakken.

Match GDG - HNG

Qui est GDG ?

C'est tout simple, c'est moi ; ce sont mes initiales. Pour ceux qui ne me connaissent pas bien, je précise que je suis d'un naturel curieux et passionné de films d'animation. J'en profite pour signaler aux néophytes d'excellentes productions japonaises qui ont connu un succès relatif en France : « Le tombeau des lucioles » (1988), « Porco Rosso » (1992) et « Le voyage de Chihiro » (2001) qui vient de recevoir l'Oscar du meilleur long métrage d'animation. Si le nom des studios Disney apparaît au générique de ce dernier, c'est uniquement en tant que distributeur ; le film a été entièrement réalisé et produit par le Studio Ghibli au Japon.

Qui est HNG ?

C'est l'abréviation pour « Hikaru No Go », série animée dont la popularité ne cesse de croître. En quelques mots, le héros est un jeune garçon qui ne connaît rien au go - comme la plupart des jeunes japonais - mais qui, subitement hanté par l'esprit d'un très fort joueur, va découvrir ce jeu et l'univers qui l'entoure.

A la base, les aventures de HNG sont publiées chaque semaine, depuis janvier 1999, dans la revue « Jump » (sorte de « Journal de Spirou » nippon) pour être ensuite vendues sous forme de *manga* (équivalent japonais des bandes dessinées). Le succès aidant, la série a été adaptée pour la télévision, à partir d'octobre 2001, sous forme d'*anime* (équivalent japonais des dessins animés). La chaîne privée TV Tokyo en assure une diffusion hebdomadaire.

Quand j'ai entendu parler pour la première fois de HNG, j'étais sceptique. Comme la plupart des personnes ayant grandi en Belgique, les termes *manga* et *anime*, s'ils sont connus, auront plutôt tendance à nous

faire grimacer.

Manga, n'est-ce pas ces bouquins, format poche, remplis de dessins de qualité approximative ou, en tout cas, loin des standards que nous connaissons ?

Anime ? Ah oui, les Pokémons (ou Goldorak, Heidi, Capitaine Flamme, si vous préférez) ! Alors... que s'est-il passé ?

Fin juin 2002, je me retrouve au Japon pour assister à la finale de la coupe du monde de football. Ayant entendu parler avant mon départ d'une bande dessinée qui a relancé l'intérêt pour le go auprès des jeunes japonais, j'essaye, par curiosité, de mettre la main dessus. Surpris par le nombre impressionnant de *manga* existants - j'ai beau en feuilleter plusieurs, je ne trouve pas de HNG - et ne connaissant de toute façon pas le japonais, je m'insiste pas.

Je profite de mon séjour pour jeter un coup d'œil sur les films d'animation disponibles en DVD mais là encore pas de HNG. Manque de chance probablement car les premiers épisodes de l'*anime* seraient sortis au Japon dès mars 2002.

A mon retour, après un commentaire de Dieter du type « quoi, tu as réussi à passer à côté de HNG ? ! », je décide de regarder sur Internet. Je trouve et télécharge le premier chapitre du *manga* mais suis déçu : l'histoire et les dessins ne me semblent pas terribles. De plus, la qualité des scans laisse à désirer et la lecture des pages n'est pas conviviale. Bref, je renonce.

Nouvelle tentative lors du congrès européen à Zagreb : on y donne une projection des premiers épisodes de HNG. Je rate le début mais parviens, malgré le chahut des nombreux spectateurs présents, à voir 2 épisodes et demi et à lire une partie des sous-titres... Bof !

Ma passion pour les films d'animation m'incite cependant à (re)voir au moins une fois dans de bonnes conditions les premiers épisodes de l'*anime*. De retour chez moi,

j'essaye de les récupérer sur internet mais le téléchargement est lent, trop lent. J'abandonne.

Fin 2002, les Editions Tonkam publient une version française du *manga*. Après quelques tentatives infructueuses, je dénêche enfin un exemplaire. En le parcourant rapidement, je reste sur une impression de « pas terrible » et le remets dans l'étagère. Partie terminée ? Que nenni !

Début 2003, je passe un certain temps sur internet : recherches sur l'animation, téléchargement de films, manipulations de fichiers vidéo, etc. Sur la lancée, je me décide à retenter l'aventure HNG. Je finis par trouver un site (http) avec les 64 premiers épisodes. « Tant que ça ? » « J'en récupère 4, on verra bien après », me dis-je. La vitesse de téléchargement est raisonnable (moins de 2 heures par épisode avec une connexion ADSL), c'est parti...

Je visionne ces épisodes dans les jours qui suivent : l'histoire est intéressante et très réaliste. En effet, à part la présence inhabituelle - pour nous occidentaux - d'un esprit, il n'y a pas de monstres, de gadgets ridicules ou d'actions insensées, comme dans la plupart des *anime* ; à se demander ce qui a bien pu captiver des jeunes, voire des adultes, ne s'intéressant pas au go ! Ma curiosité me pousse à poursuivre. Je continue avec 4 épisodes mais, pris au jeu, j'enchaîne ensuite en un temps record (moins d'une semaine) avec 8, 16 et 32 épisodes ; double dose à chaque fois ! Je suis défait...

Et après ? Que se passe-t-il, après l'épisode 64 ? Combien de temps faudra-t-il attendre pour connaître la suite ? En deux temps trois mouvements, je récupère tout ce qui est possible sur internet, dont les scans du *manga* que je lis cette fois avec plaisir.

Que m'est-il arrivé ? C'est difficile à expliquer mais il paraît que de nombreuses personnes - de tous âges et d'horizons divers - ont été contaminées par le même virus. Quoi qu'il

en soit, je partage maintenant l'enthousiasme sans bornes de ces aficionados et, comme eux, je guette la sortie des prochains chapitres et épisodes.

Aux intéressés, je conseille de consulter le site suivant : <http://senseis.xmp.net/?HikaruNoGo>.

Ah oui, j'oubliais... J'ai fini par acheter le *manga*, du moins les 3 tomes en version française actuellement disponibles (les prochains sont prévus à raison d'un tous les deux mois).

Surprise, ça se lit à l'envers. Pour un gaucher, comme moi, qui a tendance à inverser les mouvements (comme dans un miroir), c'est le pied ! Vous apprécierez peut-être moins. Le format est plus proche de celui utilisé en Italie que de celui de l'école franco-belge : il y a plus de pages (environ 180) mais elles sont plus petites et contiennent moins de cases. Si les dessins des premiers chapitres sont peu raffinés, le graphisme devient cependant de plus en plus soigné et précis au fur et à mesure que le récit progresse.

Ceux qui n'aiment pas les histoires étalées sur quelques planches sont servis : le premier cycle, « la saga Sai », c'est 17 tomes - 148 chapitres de 20 pages en moyenne, soit près de 3000 pages, le tout réalisé en 3 ans ! Et ce n'est pas fini, le chapitre 188 vient de paraître...

Le scénario est bien conçu et, je le répète, très réaliste : le héros a beau être surdoué, il perd des parties comme tout le monde et doit ramer dur pour progresser. Cerise sur le gâteau, le final du premier cycle est... les mots me manquent - disons « grandiose ». Chapeau bas à Yumi Hotta (la scénariste) et Takeshi Obata (le dessinateur) !

Concernant l'*anime*, en l'absence de produits officiels, du moins hors du Japon, des copies plus ou moins tolérées circulent sur internet. Il est même possible d'opter pour des sous-titres en anglais (70 épisodes à ce jour), français (les 22 premiers) ou allemand (les 23 derniers). La qualité de la vidéo est satisfaisante et, grâce à la compression effectuée - ce qui rend nécessaire l'installation de certains codecs audio et

vidéo sur votre ordinateur -, la taille des fichiers est réduite à environ 200 Mb par épisode.

Le scénario des tout premiers épisodes a été remanié - personnellement, je préfère la version de l'*anime* - mais dans l'ensemble, on y retrouve les mêmes éléments. Il y a bien sûr des différences : en plus d'un agréable accompagnement musical, on a ainsi droit, par exemple, à quelques échanges de coups qui mènent aux positions sur le goban à peine évoquées dans le *manga* - la partie entre Shindo et Suyon à l'épisode 36 vaut le détour.

Chaque épisode de l'*anime* correspond approximativement à deux chapitres du *manga*. Il inclut un générique d'ouverture (1'40"), un rappel de l'épisode précédent (± 30"), l'épisode proprement dit (± 18'30"), le générique de fin (1'20"), un bref cours de go (50") et un aperçu de l'épisode suivant (30"). Même en supprimant les génériques et autres parties superflues, « la saga Sai » mise bout à bout dure plus de 22h. Impressionnant quant on sait que la pellicule de film est prévue pour 24 images par seconde et qu'il en faut déjà 26.640 pour un épisode de 18'30" !

Heureusement, les pionniers de l'animation ont vite compris : (a) qu'ils ne devaient pas reproduire chaque dessin en entier mais seulement la partie en mouvement, (b) qu'il n'était pas nécessaire d'avoir 24 images différentes par seconde (l'œil humain n'en captant qu'une partie) et (c) qu'il était possible de réutiliser une même séquence plusieurs fois, en changeant éventuellement les décors en arrière plan.

Ceci explique : (a) que malgré l'utilisation astucieuse de *travelling* (mouvement ou zoom de la caméra), on aperçoit beaucoup d'images fixes ou quasi immobiles, en particulier quand des personnages parlent, (b) qu'il n'y a qu'une nouvelle image sur trois, soit 8 par seconde - on en trouve en général 12 dans les Disney mais selon Tex Avery, la référence incontestée en la matière, 5

suffisent - et (c) la présence un peu excessive de flash-back, surtout dans les derniers épisodes, même si au bout du compte peu de scènes sont réutilisées.

Par ailleurs, certains détails sont propres à l'univers des *manga* et des *anime*. La plupart des sentiments sont ainsi symbolisés, soit par une petite icône apparaissant près de la tête d'un personnage (goutte d'eau, par exemple), soit en remplaçant le personnage concerné par une sorte de caricature : c'est irritant les premières fois, mais on finit par s'y faire. Après tout, les animateurs américains des années '20 avaient bien choisi de remplacer les humains par des animaux (plus faciles à reproduire) et de ne leur dessiner que quatre doigts (par pure économie d'effort et non pour les différencier des humains, comme le pensent certains à tort).

Il est vrai qu'on n'atteint pas la qualité des meilleurs *cartoons* américains, mais bon ! Les budgets, délais et méthodes de travail ne sont pas les mêmes ; les *anime* sont produits pour la télévision contrairement aux *cartoons* produits pour le cinéma. A titre d'exemple, Tex Avery n'a réalisé, de 1942 à 1955, que 65 *cartoons* (pour la M.G.M.) d'une durée moyenne de 7'20", soit l'équivalent d'un épisode de HNG par semestre !

En définitive, le travail accompli par le Studio Pierrot est remarquable ; l'adaptation de HNG en *anime* est réussie. Nonobstant une qualité discontinue d'un épisode à l'autre, un manque de scènes d'action et un rythme narratif assez lent, la magie opère... Allez savoir pourquoi !
Mon avis ?

« You will see when you play him... »

Gianni Dalla Giovanna

C'ETAIT IL Y A...(28)

Chronique des événements des printemps 1983 et 1993 (mai-juin)

Il y a 20 ans

Monde

Au Japon:

Kato devient "Judan" en battant le tenant du titre, Cho Chi-kun de justesse: grâce à 3 victoires chaque fois d'un demi-point. Difficile donc d'être plus efficace ! (score final:3-2)

Ce même Cho se voit dépouillé d'un autre titre par Rin Kai-Ho, celui d'Honinbo, et là aussi suite au verdict d'une partie décisive. Rin, mené 0-3, aura, "à la Cho", renversé magistralement la situation (score final:4-3). Le tournoi "des jeunes étoiles", réservé aux pro 7-dan max, est remporté par O Rissei (7p), vainqueur en finale de Kobayashi Satoru (7-p).

Europe

L'important tournoi amstellodamois de la Pentecôte (218 p.) est remporté d'autant plus facilement par le grand favori, le Coréen Yoo Jong-su (6 pts sur 6), que son seul rival potentiel Ronald Schlemper se trouvait à cette époque au Japon. Son dauphin est l'inattendu néerlandais Cas Muller (4-d, promu pour la peine 5-d) qui aura surpris l'ex-pro autrichien Manfred Wimmer....

Dans la revue néerlandaise, on lit l'anecdote suivante: Rob Van Zeijst (parti quelques mois auparavant au Japon comme "insei") avait été dans un 1er temps pris sous l'aile protectrice du joueur japonais le plus titré de tous les temps, le grand Sakata. Néanmoins, Rob s'étant amourachée d'une petite Nippone mignonne, Sakata l'a viré comme un malpropre. Ceci aurait

normalement dû signifier la fin des perspectives professionnelles pour Rob, mais ce dernier a eu la chance d'être "recueilli" par un autre pro, Oeda, le maître de l'américain Redmond. L'aventure continue donc pour Rob...

Le championnat d'Europe par équipe (officieux) est remporté par Berlin (Wimmer 6-d, Mattern 6-d, Wolter 4-d, Kitsos 4-d) devant Vienne (Hasibeder 6-d, Wiltschek 6-d, Novak 5-d, Postl 4-d). 14 équipes participantes.

Mattern (6-d) remporte son 11ème titre de champion de RFA devant Schoffel (5-d) et Mattner (5-d).

Pour l'anecdote encore: quelques statistiques amusantes sur les finalistes: Schoffel n'a appris à jouer qu'à 27 ans, soit 6 ans de plus que Mattner, le candidat le plus jeune. Le phénoménal Michaël Katscher, a appris le go en 1966 à 23 ans et 5 ans plus tard jouait comme 5-d ! Probablement une vitesse de progression unique en Europe (et tout ça sans KCS et avec peu de livres et d'adversaires forts !).

La RDA publie une liste de ses 26 joueurs en "dan" au faite de laquelle trônent Stephan Schiller et Stephan Unger

Il y a 10 ans

Monde

La 2ème édition de la coupe Ing, compétition organisée une fois tout les 4 ans seulement, voit une finale Seo Bong su vs. Otake. Le Coréen l'emportera finalement en gagnant la 5ème (et décisive) partie d'un match palpitant : score final 3-2..

La championnat du monde amateur est remporté par le Chinois Sun Yi Guo, malgré une défaite face au Coréen Joo, malchanceux au système de départage. Tous deux terminent avec 7 victoires en 8 rencontres. Le Japonais Hirata, lui, s'est fait de surcroît surprendre par un jeune Taïwannais de 13 ans qui terminera 4ème,

ex-aequo avec le meilleur Occidental, Ronald Schlemper.... Notre représentant, Chi Yiu Wong, termine à une méritoire 30ème place sur 40 avec 3 victoires.

Suite et fin de la coupe NEC (match Chine-Japon) : Awaji, le n° 2 japonais, réussit l'exploit de battre successivement les n° 2 (Ma) et n° 1 (Nieh) chinois (ce dernier d'un demi-point !). Après 7 éditions de la coupe NEC, le score global reste néanmoins largement en faveur des Continentaux (5-2 ; le score personnel de Nieh étant même de 13-2 !).

Entre-temps, la 8ème édition a déjà débuté avec le jeune Kato Atsushi, 4-p (à ne pas confondre avec Kato Masao) dans le rôle de vedette, qui écarte successivement 4 Chinois dont deux 8-p...(à suivre).

A noter une première : le lancement d'une compétition de même type, mais tripartite (avec la Corée) sur Internet (IGS). Cette 1ère édition est remportée par la Corée....

Enfin, les résultats des 1/4 de finales de la coupe Fujitsu: (vainqueur d'abord) sont: Cho Hyun-hun - Kobayashi K. ; Yoo Chang-hyok - Otake ; Awaji - Cho Chi-Kun (1) et Kato Masao - Shao Weigang. Les 2 demi-finales opposent les Nippons aux Coréens, avec chaque fois victoire du joueur coréen. Ce sera donc une finale purement coréenne (comme à l'accoutumée): Cho - Yoo ...(à suivre).

Au Japon :
Cho Chi Kun reste l'indéracinable Honinbo : il renvoie sèchement Yamashiro à ses études sur le score sévère de 4-1.
Par ailleurs, c'est Otake, le challenge, qui s'empare du titre de "Judan" au détriment de Takmiya (score : 3-1). C'est le premier grand titre d'Otake depuis 1985 !

En Chine :
Liu Xiaoguang récupère son titre de "TianYuan" face à Nieh. Ma conquiert le titre de "Qiwang". Enfin, Yu Bin gagne la coupe "New Sport" face à Chen Linxin.

Europe

Suite des résultats des tournois du circuit GP (nous en étions resté au tournoi de Paris)

- Budapest : 1. feu Youri Ledovskoi (UKR, 5d) devant le joueur qui monte, le roumain Catalin Taranu (5-d).
- Milan (1. Bogdanov)
Suivent alors 2 tournois très relevés :
- Amsterdam : 1. Sheng ("6-d") 2. Miyakawa (6-d) 3. Guo ("6-d") et 4. Park Sang-nam (6d)
- Hambourg (1. Park 2. Guo 3. Dickhut. 4. Sheng 5. Zhao Pei 6. Lee Hyuk 7. Miyakawa (quelle belle brochette de ténors !)

Après 13 tournois du Grand prix Fujitsu, Sheng domine toujours très largement le classement intermédiaire (98 pts) devant Danek (72 pts), Bogdanov (54 pts), Guo (46 pts) et Ledovskoi (36 pts)....

Belgique

Mauvaise nouvelle : le club du "Chess Square", qui venait de s'ouvrir au go, ferme ses portes pour des raisons financières...

Résultats finaux des interclubs saison 1992-93 : 1. le Pantin 2. ULB 3. LLN 4. Leuven

Le classement national du 01/07/93 est dominé par Chi Yiu Wong (143 pts) qui précède le chinois Ruan Zihang (118), Alain Wettach (116), Vincent Lemaître (99), Marc Ginoux ((76), le champion de Belgique Olivier Dodinval (59) et le président de la FBG Pierre Sevenants (59) (pour les joueurs en "dan"). (Jan Bogaerts est 2-kyu et Jan Ramon...18-kyu).

La 2ème édition du match Belgique-Chine, calqué sur le modèle de la coupe NEC avec des équipes de 7 joueurs, est remportée à nouveau par la Belgique, malgré les 4 victoires consécutives de Zhou Lin (1-d), mais surtout grâce à un Pierre Sevenants survolté qui fit mieux encore en éliminant 5 Chinois (tous 1-d) à lui tout seul....

Jean-Denis Hennebert

Grand Prix Iwamoto

Pour rappel, la formule « Grand Prix » est destinée à récompenser le meilleur joueur de go, membre de la Fédération belge, sur base des résultats obtenus lors des tournois officiels organisés en Belgique. (cf. Belgo 68)

Pour l'édition 2002, les six tournois suivants ont été pris en compte : Leuven, Gent, la finale du Championnat de Belgique 2002, Louvain-la-Neuve, Bruxelles et les éliminatoires du Championnat de Belgique 2003.

Cette première édition a été remportée par Alain Wettach qui a reçu le prix décerné par la Fédération belge lors de la finale du Championnat de Belgique 2003.

Voici le classement final des 10 premiers :

2002	GP	%V	#T	#V	#P
Wettach Alain	20	67%	4	16	24
Verhofstadt D.	20	58%	5	15	26
Huang Yong S.	19	63%	4	15	24
D. Giovanna G.	18	34%	6	12	35
Ramon Jan	17	62%	4	13	21
Vets Nelis	14	65%	3	11	17
Wang Yue	13	59%	3	10	17
DeBruyn Erik	13	45%	4	9	20
Verstraeten S.	13	38%	4	9	24
Mallezie Dirk	13	35%	5	8	23

A noter les performances de Jan Bogaerts (seul avec 100% de victoires, mais sur une seule participation, raison pour laquelle il n'apparaît pas aux 10 premières places) et de moi-même (seul avec 100% de participation, mais, hélas, un nombre record de défaites...).

Pour l'édition 2003, après Leuven et la finale du Championnat de Belgique 2003, cinq

autres tournois sont prévus : Gent (14-15 juin), « 1 day in Brussels » (5 juillet), Louvain-la-Neuve (en septembre), Bruxelles (en novembre) et les éliminatoires du Championnat de Belgique 2004 (en décembre).

Le classement provisoire après les 2 premières épreuves s'établit comme suit :

2003	GP	%V	#T	#V	#P
Bogaerts Jan	14	86%	2	12	14
Ramon Jan	13	79%	2	11	14
Verhofstadt D.	11	64%	2	9	14
Huang Yong S	10	57%	2	8	14
Vets Nelis	8	43%	2	6	14
Wang Yue	8	43%	2	6	14
Wettach Alain	7	67%	1	6	9
Beyens Pieter	7	36%	2	5	14
Croisier Vincent	6	29%	2	4	14

5 personnes suivent ex aequo à la 10^e place avec 4 points (Olivier Baeten, Dirk Mallezie, Cao Ngoc Kiet, Leen Willaert et moi-même).

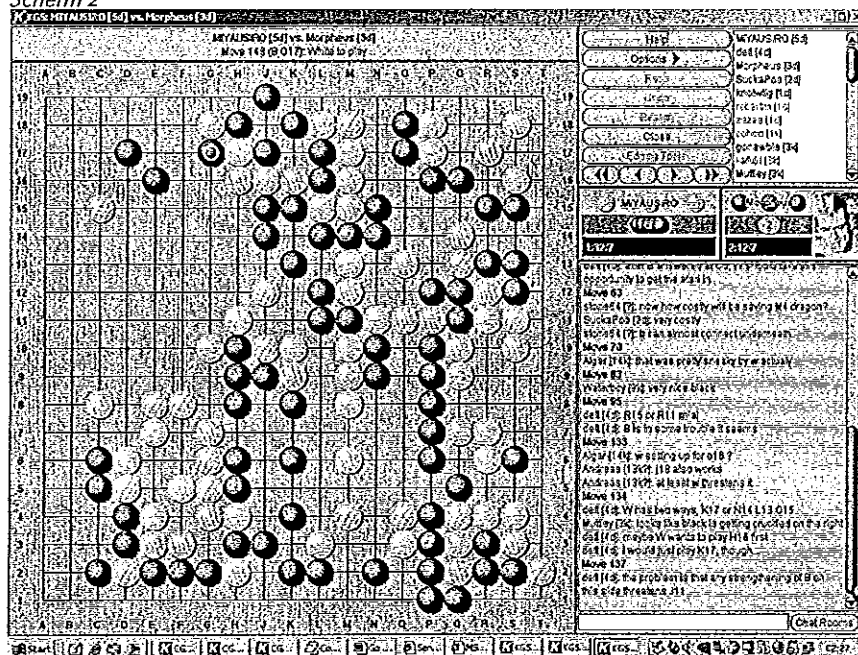
Gianna Dalla Giovanna

Kijken is zilver

Laat ons eerst eens kijken naar een partij die aan de gang is door te klikken op de lijn met de betreffende partij. We krijgen scherm 2.

Links is uiteraard de partij bezig. Rechtsboven zie je wie er allemaal meekijkt. Onze naam staat er ook bij. Rechtsmidden zie je de welke speler met Wit speelt en wie met Zwart, de klok, hun aantal gevangenen en eventueel een fotootje. Rechtsonder zie

Scherm 2



Spelen is goud

We verlaten de partij want we willen nu wel eens zelf spelen. We kijken in de lijst naar openstaande bord (vette font). Klikken op zo'n lijn geeft de setup die de speler heeft gekozen, zoals rated of free, initiële tijd en byo-yomi, Japanse of Chinese spelregels. Nu kan je gaan morrelen aan die setup en de uitdaging versturen. Dat kan zo heen en weer gaan tot je beiden akkoord bent en dan

je de commentaar van de toeschouwers, het zogenaamde kibbitzen. Bij R of F partijen kunnen de spelers die commentaar pas zien als de partij voorbij is. Bij D en T partijen kunnen de spelers de commentaar meteen zien. Door rechts te klikken op een naam kan je informatie opvragen over die speler. Twee soorten informatie worden zowiezo geleverd: alle partijen van die speler op KGS en de evolutie van zijn klassement.

begint de partij. Meestal wordt daar weinig aan veranderd. Als iemand niet akkoord gaat, gaat de uitdager weer weg en blijft de partij open.

Laat ons maar zelf een partij openen. We klikken op new game, kiezen rated, stellen de Japanse spelregels in, 10 minuten

begintijd en dan een Canadese byo-yomi van 25 stenen in 5 minuten. We kunnen er nog extra info aan toevoegen, zoals 3k-4d bijvoorbeeld, om aan te geven dat we liever geen hoge handicap spelen, of anyone om de sportieve kerel uit te hangen, of for jraposo omdat ik pas gepraat heb met mijn Portugese vriend en we nu een partijtje gaan spelen. Daar is jraposo al. José is 3k op KGS en dus spelen we met een handicap van drie stenen. Als er ergens aan geprutst wordt tijdens de setup, is het wel die handicap en persoonlijk heb ik daar een gloeiende rothekel aan als het over rated games gaat. In feite verklaar je je dan niet akkoord met het rating systeem van KGS. Bovendien legt een bijgestelde handicap een extra druk op degene die onder zijn niveau gaat spelen. Bij free games wil ik desnoods de handicap omkeren: je rating en je eer staan zo niet op het spel. Nu is rating in mijn ogen niet zo belangrijk, maar anderzijds moet je hem in rated games gewoon respecteren. Wie dus aan de handicap morrelt, krijgt meteen een F terug. De F van free, wel te verstaan.

Tijdens de partij kan je een aantal zaken doen om de extra moeilijkheden van online Go te verhelpen. Als je verkeerd klikt of je denkt dat je tegenstander verkeerd heeft geklikt, kan je een undo voorstellen. Hiervoor moet je mekaar een beetje vertrouwen natuurlijk. Als je tegenstander in tijdnood komt door omstandigheden buiten zijn wil - verbinding uitgevallen, WC, vrouw van zijn leven staat plots voor de deur - dan kan je hem extra tijd geven. Over zo'n dingen kan je ook praten in de chatbox. De commentaar van de spelers zelf is namelijk voor iedereen zichtbaar. Je kan de partij ook afbreken en later hernemen, maar dat komt zelden voor.

Als je wil opgeven, klik je op resign. Wie niet zo goed tegen zijn verlies kan, sluit gewoon het venster en verlaat de partij. Probeer je eens het equivalent daarvan voor te stellen in levende lijve en je begrijpt dat escapers een gehate categorie vormen. Gelukkig zijn ze zeldzaam, toch op KGS, waar een

onafgewerkte partij na verloop van tijd in winst voor de blijver wordt omgezet.

De partij stopt als de spelers na elkaar passen. Vervolgens klik je op de dode stenen en als je daarmee klaar bent op done. De score wordt automatisch berekend. Met de Japanse spelregels is het niet nodig om de dame op te vullen. De partij is gedaan en beide spelers bedanken elkaar - of doen dat niet, maar ook dat is zeldzaam en niet graag gezien.

Bespreken is platina

Aan de hand van de editing tools kan je desgewenst de partij gaan bespreken. Zelf vind ik de variatieboom van Cgoban één van de mindere aspecten. Daar kom ik nog op terug in een later deel in deze reeks, namelijk sgf-editors. Desondanks verloopt het bespreken van een partij erg vlot. Dat is ook een van de redenen van het succes van KGS. Heel wat sterke, voornamelijk Europese, spelers bieden hier hun lessen aan tegen betaling. Die partij is uiteraard P.

De Belgian Friday Night Club (BFNC)

De federatie heeft een club toegevoegd aan de kamers op KGS. De Belgian Friday Night Club heeft tot doel de Belgen samen te brengen en tegen elkaar te laten spleen. Dat gebeurt op vrijdag omdat geen enkele andere Belgische club dan clubavond heeft. Uiteraard kan je er de hele week door terecht. Kies in het menu Rooms à Room List à Clubs à BFNC

Slot

Tot slot voeg ik hierbij een partij tussen twee 7 dans op KGS. 7d is het maximale klassement en daar zitten dus wel wat professionals tussen. De partij gaat tussen fying, een van de vaste 7 dans op KGS, en mymy, waarvan men zegt dat het een Koreaanse professionele 6 dan is. De

commentaar bij de partij is een weergave van de kibbitz. Kibbitz is rechtstreekse commentaar, die de spelers niet kunnen zien tijdens, maar wel na de partij. Ik geef niet de namen maar wel het klassement van de toeschouwers. Commentaar voorafgegaan door (dv) heb ik er achteraf aan toegevoegd.

Z 1: De spelers wensen elkaar een prettige partij

Z 7
(1d) 7 vóór 9 is modern.
(dv) Volgens een 3d die ik de vraag heb gesteld, dient deze moderne variant om ofwel tenuki (sente) te kunnen spelen ofwel de grote variant van het nadare joseki.

Z 25: (1d): Dit is een Koreaanse uitvinding binnen de onadare.

Z 43
(7d): game over
(1d): veel witte groepen. Was 38 een overplay?
(7d): Ik weet het niet. Ik hou niet van 32.

Z 55:
(4d): Moet Wit nu op R6 spelen (rechts van 32)? Dat ziet er vreselijk uit, maar S6 werkt niet, da's duidelijk.
(5k): Is het dan niet belangrijk om zwart vrijheden af te nemen?
(20k): Hoezo, S6 werkt niet?
(4d): S6 Q7 R6 O8
(6d): Ja, 4d, maar Zwart kan eerst R11 spelen.
(4d): Ik begrijp het.
(dv): (ik begrijp het niet)

Z 69:
(4d): Tja, ik denk ook dat Wit de beste mogelijkheid heeft gekozen, maar hoe dan ook zit hij in slechte papieren.

W 80:
(5k): Wat is dit?
(4d): Joseki
(5k): Ach zo, ik zal even kijken.
(1d): Dit is de moeilijke weg.
(1d): Normaal eindigt dit met Zwarte invloed en Wit die de hoek vangt.

Z 85:
(5k): Nog steeds joseki, 4d?
(1d): Ja hoor
(1p): Zwart kan K13 gebruiken als een ladderbreker.

Z 93:
(allen): Ooooh!
(4d): dit is nog beter dan wat 1p suggereerde.
(dv): (de ladder werkt al)
(1p): Inderdaad. Een andere ladder.
(4d): Zwart heeft nu nog extra zetten rond J3.

W 100:
(3k): Nu heeft Wit een aanval op de centrale zwarte groep.
(6d): Rond E16 is er goeie aji voor wit, dus wie weet.

W 114:
(6d): Maar ik denk eigenlijk niet dat het werkt.
(4d): Onmogelijk om het centrum te doden.
(1p): Inderdaad. Geen schijn van kans.

Z 125:
(6d): Leven door te doden.

Z 131:
(6d): Is dit niet wat gevaarlijk?
(4d): Niet als je het allemaal hebt uitgerekend

W 138:
(9k): Zal Zwart leven in gote?
(4d): Het is nooit gote, omdat Wit moet terugkeren naar de linkerbenenhoek.

Z 153:
(6d): Leven door te doden.

Z 185:
(3d): Zwart wil knippen op H7, nietwaar?
(Olivier Drouot): Eerst J14 en dan E13.
(7d): Erg sterk (niet duidelijk of hij het heeft over mymy of over Olivier)
(dv): En zo geschiedde. Wit geeft op na Zwart 191.

Dieter Verhofstadt

PROFESSIONEEL GO ACTUEEL

Deze keer hebben we drie partijen in de selectie van Lee Sedol, de jonge Koreaanse aanstormende topper (nou ja, aanstormen, hij is er eigenlijk al). We tonen ook werk van Hane Naoki, die in Japan al een tijdje mee het mooi weer maakt.

Japan

Meijin
De kersverse Kisei heeft de leiding genomen in de league. Stand bovenaan: Yamashita 4-0, Rin en Cho U 4-1, Cho Chi Kun 3-2. In dit gesloten tornooi met negen, lijken alleen de eerste drie een reële kans te hebben uitdager te worden.

Honinbo
Het was hier zeer spannend op het einde van de league, omdat Cho U in de laatste ronde verloor van ... Yamashita, zodat O Meien eveneens op 6-1 kon komen. Cho U won dan toch de beslissingspartij, zodat hij Kato mag uitdagen. Dit zal de tweede titelmatch voor de zeer getalenteerde Taiwanese worden. Enkele jaren geleden verloor hij nipt van O Meien om diezelfde Honinbo titel. Met enkele jaartjes meer, heeft hij zeker een heel reële kans.

Judan
In de match tussen Takao Shinji en O Rissei won zwart alle partijen. O won met 3-2. De laatste was behoorlijk spektakulair (maar dat zijn al onze getoonde partijen) met een lang ko waarin O zeer aggressief tegenspeelde op de dreigingen van Takao en mooi won.

Gosei
Groot nieuws voor westerlingen: Michael Redmond zit bij de laatste drie om uitdager

te worden van Kobayashi Koichi. Hij schakelde Cho Chi Kun al uit. De volgende moet hij tegen Yoda.

Korea

Kiseong titel
Lee Chang Ho versloeg Cho Hun Hyun met 3-2.

BC Card Cup
Deze werd een prooi voor Song Taekon, die Lee Yeongku met 2-0 versloeg. Ik heb intussen ook een foto van de jonge Song gezien en hij lijkt niet de Koreaanse deelnemer aan het WAGC van enkele jaren terug te zijn.

KT Cup
Yoo Changhyuk wist hier Lee Sedol te stoppen met 2-1.

China

CCTV Cup
Werd gewonnen door Zhou Heyang, de nieuwe Mingren.

Tianyuan (=Tengen)
Gu Li onttroonde Wuang Yizhong met 2-1.

Xinreng Wang (=Shinjin O)
De finale van dit tornooi voor aankomende spelers was voor Kong Jie die Hu Yaoyu versloeg (2-0).

Ricoh Cup
Ook hier won Kong Jie, ditmaal van Liu Xing.

Internationaal

LG Cup

Lee Sedol heeft hier overtuigend Lee Changho verslagen met 3-1. Wij brengen twee partijen uit deze match die de stijl van beide heren kunnen illustreren. Zo ziet U wellicht de twee sterkste spelers van het ogenblik aan het werk.

Chunlan Cup

Het was een gunstige evolutie voor de Japanners dat één van hun spelers (Hane Naoki) nog eens een finale van een wereldtoernooi kon spelen. Lee Changho won echter zonder veel discussie (voor zover ik dat kan uitmaken) met 2-0.

Fujitsu Cup

In deze Japanse wereldtitel zijn de eerste twee rondes gespeeld. We brengen een spektakel partij van Lee Sedol. Slachtoffer van dienst is Hane Naoki. We maken dit later nog wel eens goed, want Hane is de laatste jaren werkelijk heel goed bezig. In de Asia Cup (zie hieronder) won hij bijvoorbeeld met wit van Lee Changho, en deze partij tonen we ook.

Asia Cup

Er lijkt toch wel wat aan de hand te zijn. De nieuwe Japanse garde: Yamashita, Cho U, Hane Naoki schijnt redelijk in staat weerwerk te geven aan de Koreaanse suprematie, terwijl ook de Chinezen de

laatste tijd soms aardig uit de hoek komen. De Asia Cup is een ploegenturnooi dat in Japan wordt ingericht. Japan nam het toernooi duidelijk zeer ernstig en vaardigde toppers af (Yamashita, Yoda, Kato, Hane Naoki, Yuki). Korea was ook op volle sterkte aanwezig (Cho Hunhyun, Lee Changho, Lee Sedol, Yoo Changhyuk, Song Taekon). Taiwan werd vertegenwoordigd door vooral Nihon-Kiiln spelers (O Rissei, O Meien, Cho U, Rin, Huang Xiangren). China had niet de absolute top gestuurd.

Japan won al zijn matches, onder andere met 4-1 tegen Korea, en won dus het toernooi, Korea was tweede, hoewel het ook van Taiwan verloor. China en Taiwan sloten de rij.

Getoonde partijen

- Partij tussen Lee Changho en Hane Naoki (Asia Cup, match Korea-Japan)
- Vijfde matchpartij tussen O Rissei en Takao Shinji (Judan titel, Japan)
- Vijfde matchpartij tussen Cho Hun Hyun en Lee Changho (Kiseong, Korea)
- Derde partij tussen Lee Sedol en Lee Changho (LG Cup)
- Vierde partij tussen Lee Sedol en Lee Changho (LG Cup)
- Tweede ronde partij tussen Lee Sedol en Hane Naoki (Fujitsu Cup)

Profpartijen

Toernooi: Japan, Asia Cup, Match tussen Korea en Japan

Datum: 28 April 2003

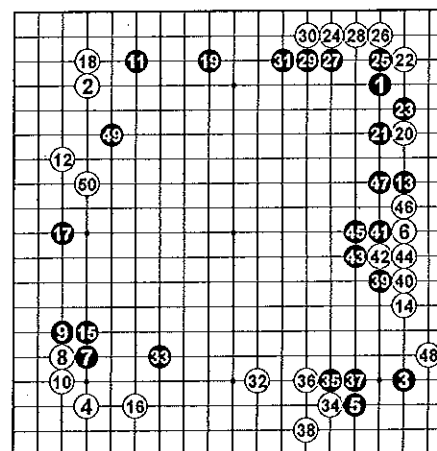
Wit: Hane Naoki (Japan)

Zwart: Lee Changho

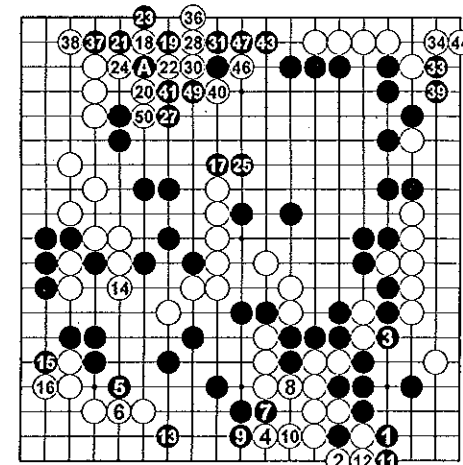
Komi: 6.5

Resultaat: Wit wint met opgave

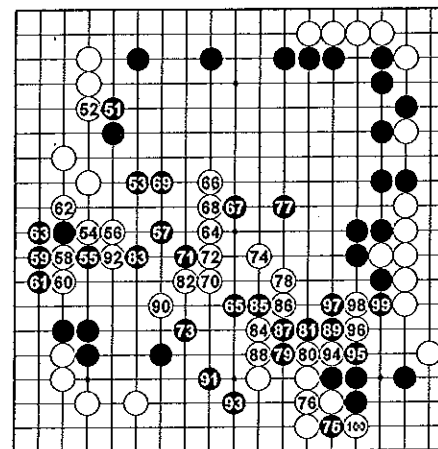
Eén van de partijen uit de 4-1 overwinning van Japan op Korea in de Asia Cup. Hane speelt zijn gebruikelijke solide stijl. Er start een uitgebreid gevecht onderaan. In Figuur 3 begint het er naar uit te zien dat zwart niet genoeg heeft. Lee gaat dan te ver en in de laatste figuur gaat er onderaan iets dood.



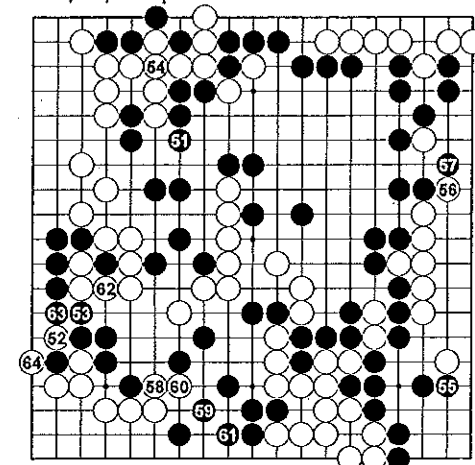
Figuur 1 (1-50)



Figuur 3 (101-150) 26, 32, 42, 48 op 18; 29, 35, 45 op A



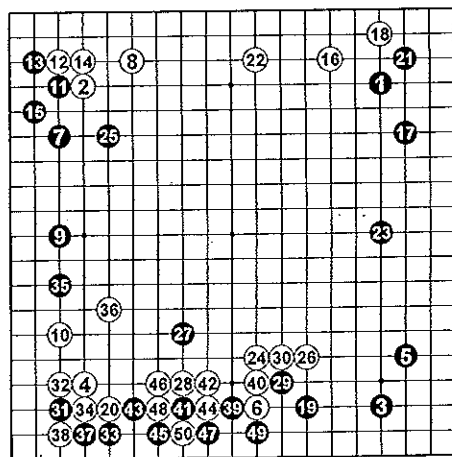
Figuur 2 (51-100)



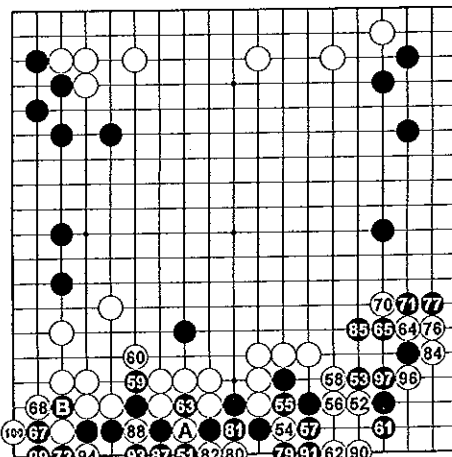
Figuur 4 (151-164)

Tornooi: Japan, Judan Match, Vijfde partij
 Datum: 24 April 2003
 Wit: Takao Shinji
 Zwart: O Rissei
 Komi: 5.5
 Resultaat: Zwart wint met opgave

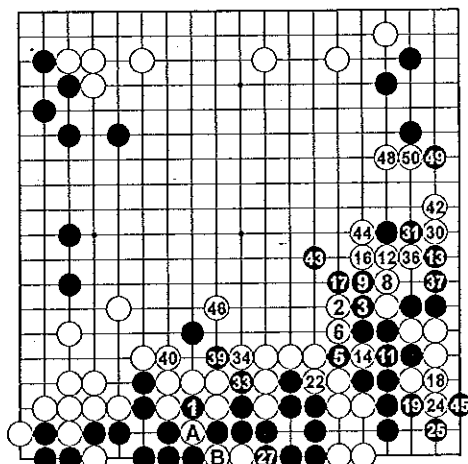
In deze partij toont O dat het verlies van de Kisei hem niet te zwaar valt. Hij toont geweldige vechtkracht bij het spelen van een lang ko. Hij slaagt erin de witte kodreikingen agressief te beantwoorden, dat wil zeggen zonder toegevingen. Een spektakulaire partij om de Judan te houden.



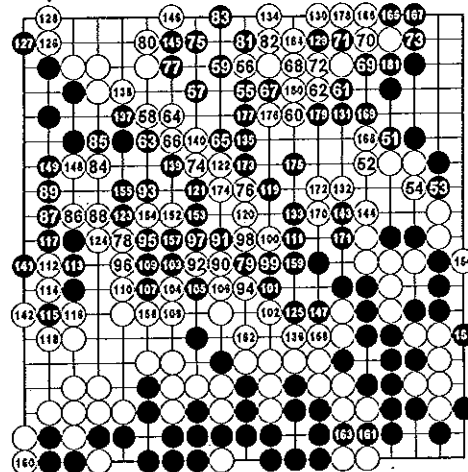
Figuur 1 (1-50)



Figuur 2 (51-100) 66, 72, 78, 86, 92, 98 op A; 69, 75, 83, 89, 95 op 63; 74 op B



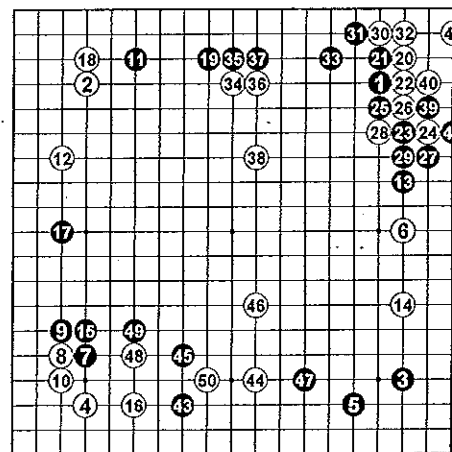
Figuur 3 (101-150) 4, 10, 20, 26, 32, 38, 47 op A; 7, 15, 23, 29, 35, 41 op 1; 21 op 5; 28 op B



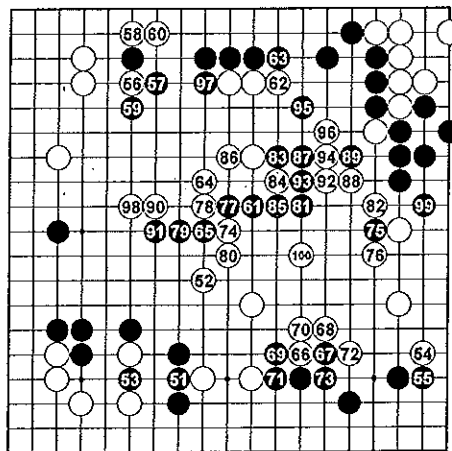
Figuur 4 (151-281)

Tornooi: Korea, Kiseong Titel Match, Vijfde partij, 17 April 2003
 Wit: Cho Hun Hyun
 Zwart: Lee Changho
 Komi: 6.5
 Resultaat: Zwart wint met 8.5 punt

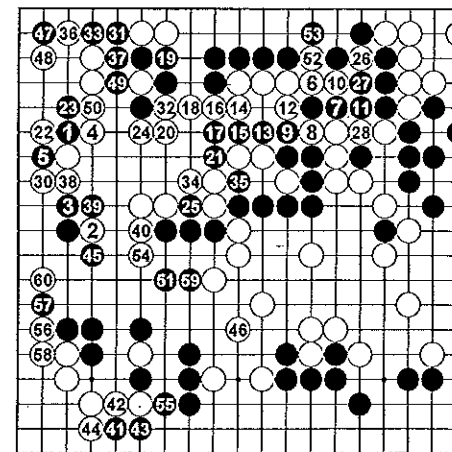
De zoveelste beslissende partij tussen deze twee. Lee haalt het weer eens. Bij de Koreanen is het vaak schijnbaar onontkoombaar dat zwart zal gaan winnen. In deze partij gebeurt dat doordat zwart genoeg spel weet te ontwikkelen tegen de lichte witte stenen die je in figuur 1 ziet.



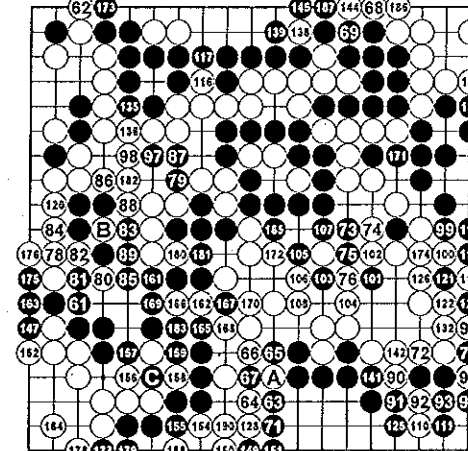
Figuur 1 (1-50)



Figuur 2 (51-100) (96 op 52)



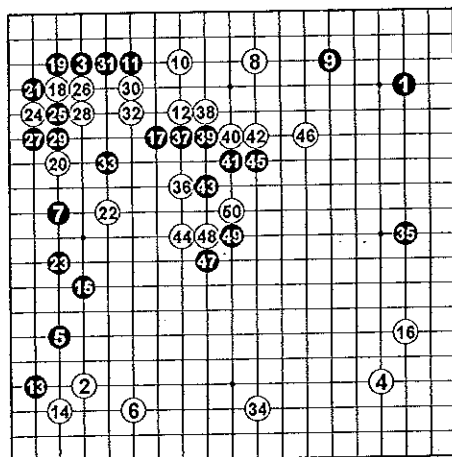
Figuur 3 (101-160) (29 op 26)



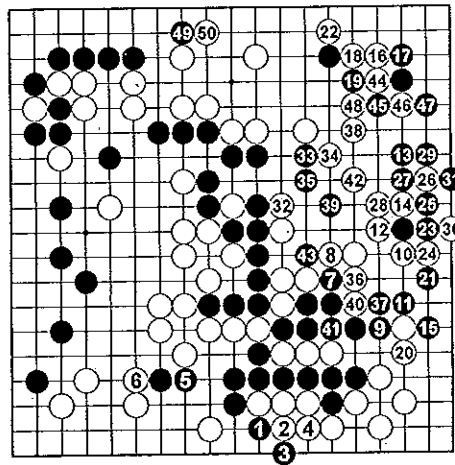
Figuur 4 (161-290) 70, 112, 118, 134, 140, 146 op A; 109, 115, 129, 137, 143, 148 op 67; 124, 189 op 94; 127 op 114; 131 op 77; 153 op B; 160 op C; 184 op 167

Tornooi: LG Cup, Derde Match Partij
 Datum: 25 Maart 2003
 Wit: Lee Changho
 Zwart: Lee Sedol
 Komi: 6.5
 Resultaat: Zwart wint met opgave

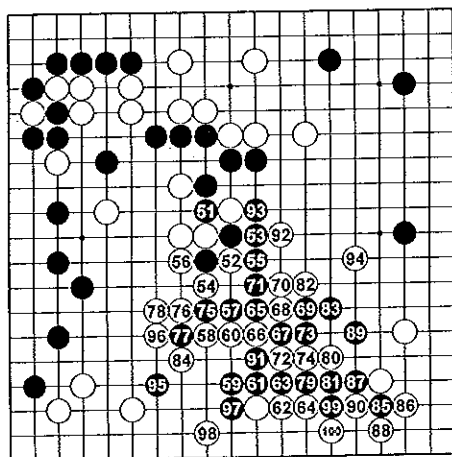
Een zeer spektakulaire partij bij een 1-1 stand. In de laatste figuur ontbindt Sedol al zijn duivels, met alweer een paar ko's. Op het laatst komt wit er niet en speelt een "fake" zet (164) in een poging zijn tekort aan kodreikingen goed te maken. In de eindstand kunnen zelfs de stenen rond 150 niet meer ontsnappen!



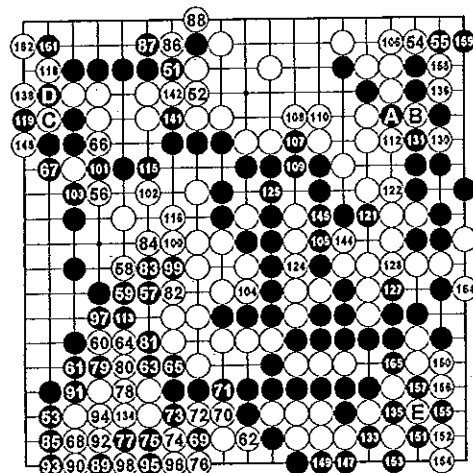
Figuur 1 (1-50)



Figuur 3 (101-150)



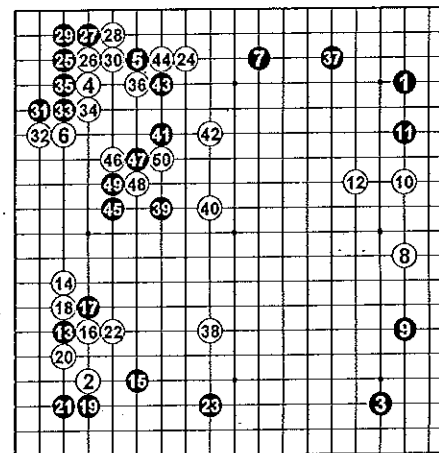
Figuur 2 (51-100)



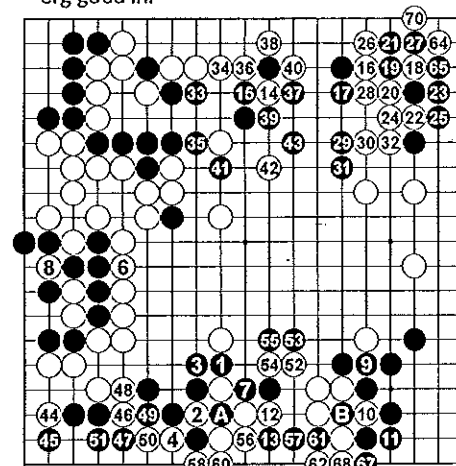
Figuur 4 (151-265) 111, 117, 123, 129 op 89; 114, 120, 126, 132 op 98; 137 op A; 139 op B; 140, 146 op C; 143 op D; 160 op E; 163 op 157

Tornooi: LG Cup, Vierde Match Partij
 Datum: 27 Maart 2003
 Wit: Lee Sedol
 Zwart: Lee Changho
 Komi: 6.5
 Resultaat: Wit wint met 7.5 punt

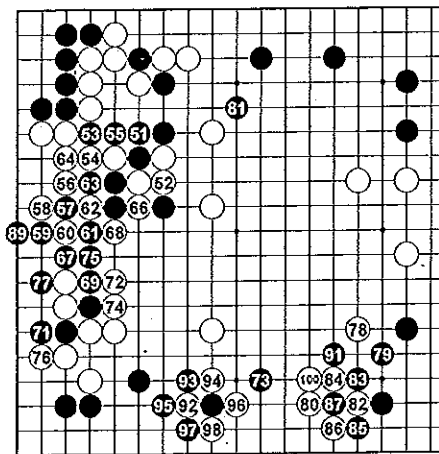
Een interessante echo van de vorige partij: de 12 eerste zetten zijn dezelfde, maar met "verwisselde spelers"! Dit is dus een leuke manier om beider stijl te vergelijken. 22 en 36 zijn rustige, stevige zetten, waarna wit des te beter is voorbereid op het gevecht dat weldra losbarst. Er wordt weer flink geko'd en met groepen gegooid, en daar is Sedol erg goed in.



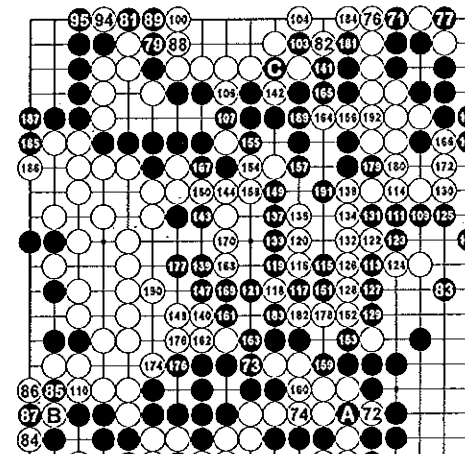
Figuur 1 (1-50)



Figuur 3 (101-170) 5 op A; 59 op 2; 63, 69 op B; 66 op 10



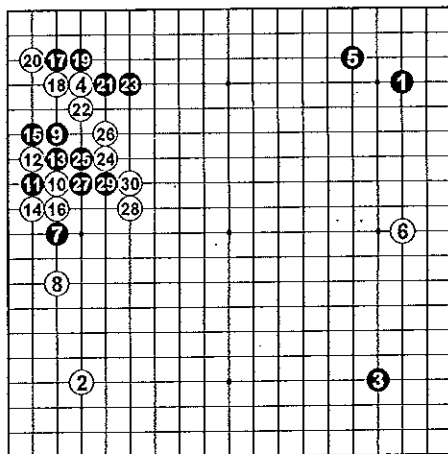
Figuur 2 (51-100) 65 at 57, 70 at 62, 88 at 60, 90 at 82, 99 at 87



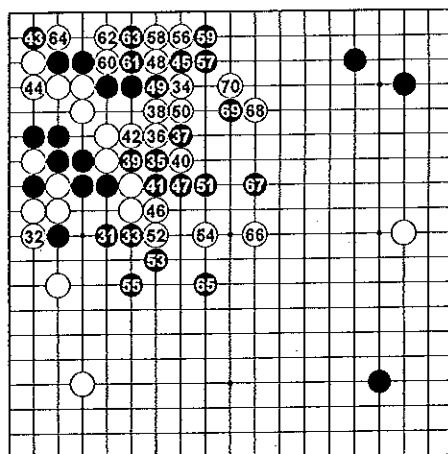
Figuur 4 (171-195) 75 op A; 78 op 72; 80 op A; 90, 96, 102, 108 op B; 93, 99, 105 op 87; 98 op 91; 101 op 94; 145, 194 op C; 146 op 103; 188 op 142; 193 op 118

Tornooi: Fujitsu Cup, 2de ronde
 Datum: 14 April 2003
 Wit: Lee Sedol
 Zwart: Hane Naoki
 Komi: 6.5
 Resultaat: Wit wint met opgave

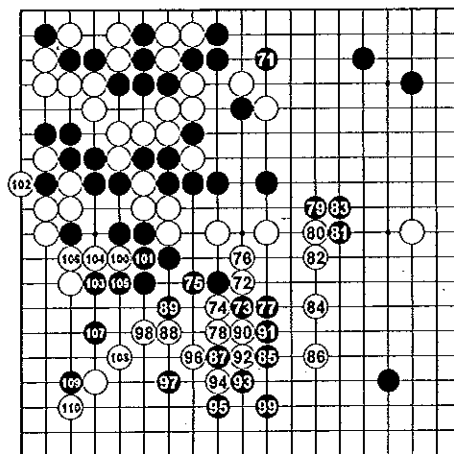
Een gemakkelijke partij (tenzij je zwart hebt).
 Lee begint van bij de aftrap te vechten, met
 lege driehoeken en dies meer, en dat draait
 uit op een heel grappige "rush" over de
 linkerzijlijn, waarna zwart moet opgeven: de
 grote groep in het midden óf de groep
 onderaan rond 143 wordt gevangen, en dan
 is het seki onderaan meteen opgeheven. 154
 verhindert ko.



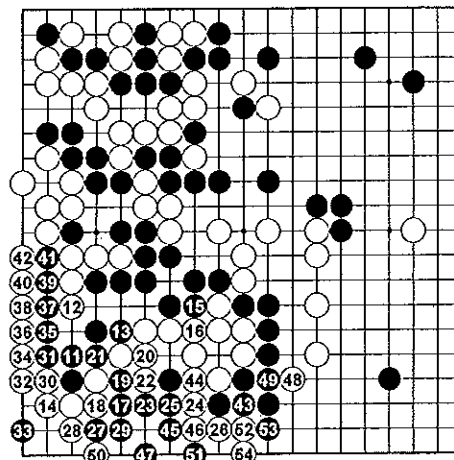
Figuur 1 (1-30)



Figuur 2 (31-70)



Figuur 3 (71-110)



Figuur 4 (111-154)

INTERCLUBS 2002

L'équipe de Gent a remporté sur le fil l'édition
 2002 grâce à un score parfait face à Leuven
 lors de la dernière ronde. Gent rejoint ainsi
 le Pantin au palmarès avec 2 titres.

Classement final Pt

- 1 - Gent 20
- 2 - Pantin 19
- 3 - Leuven 17
- 4 - Greenwich 15
- 5 - Louvain-la-Neuve 14 (25)
- 6 - Liège 14 (22)
- 7 - Antwerpen 13
- 8 - ULB 0

NB : suite à des forfaits répétés en
 déplacement, l'équipe de l'ULB a été
 sanctionnée comme suit : toutes les victoires
 remportées par ses joueurs ont été
 comptabilisées, au niveau du classement par
 équipe, comme "défaites par forfait"

Ronde 1

GEN-ANT: 4-0
 ULB-LEU: 0-4
 LIE-LLN: 1-3
 PAN-GRE: 3-1

VERSTRAETEN Stefan (1p) - BRIESSINCK Margo 1-0
 VAN DE PUTTE Bart (6p) - VAN HERCK Marcel 1-0
 WOUBEN Carla (4p) - DE BRUYN Erik 1-0
 WATTE Christophe (9p) - HERTECANT Steve 1-0

WELCOMME Denis (2p) - RAMON Jan 0-1
 POHL Denis (4p) - SEGERS Frank 1-0
 VANDERLINDEN Bruno (5p) - VETS Nelis 0-1
 DELPLACE David (3p) - WILLAERT Leen 0-1

PARE Eric (1p) - WETTACH Michel 0-1
 HERMANN Raphaël (1p) - D.G. Gianni 0-1
 MUTTON Silvie - CELIS Marc (4p) 1-0
 TILKENS Benoit (2p) - POUPAERT Eric 0-1

DROUOT Olivier - KIM Pierre 1-0
 VAN RAAG Yannick - LORRAIN Eric 0-1
 CAO Quoc Tai - VERSTRAETEN Stéphane 1-0
 JAUMOTTE Didier - BAETEN Olivier (5p) 1-0

Ronde 2

GRE-GEN : 2-2
 ANT-ULB : 4-0
 LEU-LIE : 2-2
 LLN-PAN : 1-3

DEDOBBELEER B. (8p) - VERHOFSTADT D. 0-1
 VERSTRAETEN Stéphane (8p) - HUYS Mario 1-0
 SIMAR Claude (8p) - MALLEZIE Dirk 1-0
 PACUCCI Dominique - VAN DE PUTTE Bart 0-1

RAMON Jan - PARE Eric (1p) 1-0
 VETS Nelis (5p) - CROISIER Vincent 1-0
 WILLAERT Leen (4p) - HERMANN Raphaël 0-1
 NUYTENS Christof (7p) - LAM Kiem 0-1

D.G. Gianni (1p) - DROUOT Olivier 0-1
 FRANK Bernard - CAO Quoc Tai (2p) 0-1
 CELIS Marc - JAUMOTTE Didier 0-1
 POUPAERT Eric (1p) - DELDIME Thibault 1-0

Ronde 3

LIE-ANT : 2-2
 ULB-GEN : 0-4
 PAN-LEU : 1-3
 LLN-GRE : 2-2

HERMANN Raphaël (2p) - BELMANS Guy 1-0
 FABRE Bernard (6p) - VAN HERCK Marcel 0-1
 TILKENS Bernard (6p) - DE BRUYN Erik 1-0
 GARY Renaud - HERTECANT Steve (5p) 0-1

WELCOMME D. (1p) - VERHOFSTADT Dieter 1-0
 DANDOIS Nicolas - HUYS Mario (1p) 1-0
 MILLOR Jesus - MALLEZIE Dirk 0-1
 VANDERLINDEN Bruno - VAN DE PUTTE Bart 0-1

WONG Chi-Yiu - SEGERS Frank 1-0
 WANG Yue - VETS Nelis (4p) 0-1
 CAO Ngoc Kiet - PATTYN Bart (8p) 0-1
 DOHOGNE Yves - NUYTENS Christof (9p) 0-1

D.G. Gianni - HENNEBERT J.D. (1p) 1-0
 FRANK Bernard - VERSTRAETEN S. (2p) 1-0
 CELIS Marc - SIMAR Claude 0-1
 POUPAERT Eric (3p) - WILLEMS Patrick 0-1

Ronde 4

LEU-LLN : 3-1
 GEN-LIE : 2-2
 ANT-PAN : 1-3
 GRE-ULB : 4-0

RAMON Jan - DALLA GIOVANNA Gianni (4p) 1-0
 LEYSSENS Peter (4p) - FRANK Bernard 1-0
 NUYTTENS Christof (5p) - POUPAERT Eric 0-1

VERHOFSTADT Dieter - PARE Eric 0-1
 FRONSDAL Chris (2p) - CROISIER Vincent 1-0
 MALLEZIE Dirk - GARY Renaud (6p) 0-1
 VAN DE PUTTE Bart - TILKENS Bernard (4p) 1-0

HENDRICKX Wouter (1p) - CAO Ngoc Kiet 0-1
 VAN HERCK Marcel - JAUMOTTE Didier (3p) 0-1
 DE BRUYN Erik - WEGNEZ Pierre 1-0
 HERTECANT Steve - DELDIME Thibault (2p) 0-1

VERSTRAETEN Stéphane (4p) - MASSAR Marc 1-0

Ronde 5

LEU-ANT : 3-1
 LLN-GEN : 2-2
 PAN-ULB : 4-0
 LIE-GRE : 2-2

RAMON Jan - BEYENS Pieter (2p) 1-0
 VETS Nelis - BELMANS Guy 1-0
 WILLAERT Leen (5p) - HENDRICKX Wouter 1-0
 HAVERKORT Ruben - DE BRUYN Erik 0-1

D.G. Gianni (2p) - VERHOFSTADT Dieter 0-1
 GHISLAIN Michel (3p) - FRONSDAL Chris 1-0
 CELIS Marc - POLLET Lode (1p) 0-1
 POUPAERT Eric - VAN HULLE Kris 1-0

PARE Eric - LAURENT Alain (3p) 0-1
 CROISIER Vincent - VERSTRAETEN S. (4p) 0-1
 HERMANN Raphaël - SIMAR Claude (4p) 1-0
 GARY Renaud - MECHELYNCK Antoine (2p) 1-0

Ronde 6

ANT-LLN : 3-1
 GEN-PAN : 2-2
 GRE-LEU : 2-2
 ULB-LIE : 0-4

BEYENS Pieter - DALLA GIOVANNA Gianni 1-0
 HENDRICKX Wouter - FRANK Bernard 0-1
 DE BRUYN Erik (2p) - GHISLAIN Michel 1-0

VERHOFSTADT Dieter - DROUOT Olivier 0-1
 VERSTRAETEN Stefan - CAO Ngoc Kiet 0-1
 MALLEZIE Dirk - JAUMOTTE Didier (1p) 1-0
 POLLET Lode - DELDIME Thibault (2p) 1-0

LORRAIN Eric (4p) - SEGERS Frank 1-0
 VERSTRAETEN Stéphane (1p) - VETS Nelis 0-1
 BAETEN Olivier (4p) - HAVERKORT Ruben 0-1

Ronde 7

LLN-ULB : 4-0
 ANT-GRE : 2-2
 PAN-LIE : 3-1
 LEU-GEN : 0-4

FRANK Bernard (2p) - WELCOMME Denis 0-1
 GHISLAIN Michel (1p) - POHL Denis 0-1
 CELIS Marc - MILLOR Jesus 0-1

BEYENS Pieter - LORRAIN Eric (3p) 1-0
 HENDRICKX Wouter - VERSTRAETEN Stéphane 0-1
 HERTECANT Steve (6p) - HENNEBERT J.D. 0-1
 ALTMANN Tom - BAETEN Olivier 1-0

DROUOT Olivier - PARE Eric 1-0
 CAO Ngoc Kiet (1p) - CROISIER Vincent 1-0
 VAN PRAAG Yannick (1p) - HERMANN Raphaël 0-1
 DELDIME Thibault (9p) - LAM Kiem 1-0

RAMON Jan - VERHOFSTADT Dieter (1p) 0-1
 SEGERS Frank - MALLEZIE Dirk (6p) 0-1
 HAVERKORT Ruben - VAN HULLE Kris (9p) 0-1
 WILLAERT Leen - BLONDE Ward (4p) 0-1

La meilleure performance individuelle revient cette fois à Nelis Vets avec 5 victoires sur 5. Marc Celis, à l'opposé, récolte un 0 sur 5.

Stéphane Verstraeten est le seul à avoir disputé les 7 rencontres parmi les 70 participants (oui, vous avez bien lu, 70 !). Bravo à tous.

Antwerpen(8)	Pt	#	%
ALTMANN Tom	1	1	100
BEYENS Pieter	2	3	67
DE BRUYN Erik	3	5	60
VAN HERCK Marcel	1	3	33
HERTECANT Steve	1	4	25
BRIESSINCK Margo	0	1	0
BELMANS Guy	0	2	0
HENDRICKX Wouter	0	4	0

Gent (11)	Pt	#	%
VAN DE PUTTE Bart	4	4	100
POLLET Lode	2	2	100
WATTE Christophe	1	1	100
WOUBEN Carla	1	1	100
BLONDE Ward	1	1	100
MALLEZIE Dirk	3	5	60
VERHOFSTADT D.	3	6	50

VAN HULLE Kris	1	2	50
FRONSDAL Chris	1	2	50
VERSTRAETEN Stefan	1	2	50
HUYIS Mario	0	2	0

Greenwich(11)	Pt	#	%
LAURENT Alain	1	1	100
WILLEMS Paul	1	1	100
SIMAR Claude	2	3	67
LORRAIN Eric	2	3	67
VERSTRAETEN S.	4	7	57
HENNEBERT J.D.	1	2	50
DEDOBBELEER B.	0	1	0
MECHELYNCK A.	0	1	0
PACUCCI D.	0	1	0
KIM Pierre	0	1	0
BAETEN Olivier	0	3	0

Leuven(8)	Pt	#	%
VETS Nelis	5	5	100
LEYSSENS Peter	1	1	100
PATTYN Bart	1	1	100
RAMON Jan	4	5	80
WILLAERT Leen	2	4	50
NUYTTENS Christof	1	3	33
HAVERKORT Ruben	1	3	33
SEGERS Frank	0	4	0

Liège(9)	Pt	#	%
MULTON Sylvie	1	1	100
HERMANN Raphaël	4	5	80
GARY Renaud	2	3	67
LAM Kiem	1	2	50
TILKENS Bernard	1	3	33

PARE Eric	1	5	20
FABRE Bernard	0	1	0
CROISIER Vincent	0	4	0

LLN (6)	Pt	#	%
WETTACH Michel	1	1	100
POUPAERT Eric	4	5	80
FRANK Bernard	2	5	40
D.G. Gianni	2	6	33
GHISLAIN Michel	1	3	33
CELIS Marc	0	5	0

Pantin(10)	Pt	#	%
DROUOT Olivier	4	4	100
CAO Quoc Tai	2	2	100
WONG Chi-Yiu	1	1	100
JAUMOTTE Didier	3	4	75
CAO Ngoc Kiet	3	4	75
DELDIME Thibault	2	4	50
WEGNEZ Pierre	0	1	0
WANG Yue	0	1	0
DOHOGNE Yves	0	1	0
VAN PRAAG Yannick	0	2	0

ULB(7)	Pt	#	%
POHL Denis	2	2	100
DANDOIS Nicolas	1	1	100
WELCOMME Denis	2	3	67
MILLOR Jesus	1	2	50
DELPLACE David	0	1	0
MASSAR Marc	0	1	0
VANDERLINDEN B.	0	2	0

Gianni Dalla Giovanna

INTERCLUBS 2003

L'équipe de l'ULB prend une année sabbatique mais est remplacée par une nouvelle venue : Charleroi.

Classement au 10/04/03:

- 1° LLN 5pt (13pp)
- 2° LEU 5pt (9pp)
- 3° GRE 4pt (11pp)
- ANT 4pt (11pp)
- 5° PAN 4pt (10pp)
- 6° GEN 4pt (9pp)
- 7° CHA 4pt (8pp)
- 8° LIE 2pt (7pp)

Comme d'habitude, Louvain-la-Neuve démarre en tête. Va-t-elle le rester cette fois?

Ronde 1

ANT-GEN : 2-2
LEU-PAN : 2-2
LLN-GRE : 3-1
CHA-LIE : 3-1

Beyens Pieter	- Verhofstadt Dieter	1-0
van Herck Marcel	- Huys Mario	0-1
de Bruyn Erik	- Mallezie Dirk (1p)	0-1
Altmann Tom	- Blonde Ward	1-0

Leyssens Peter (8p)	- Drouot Olivier	0-1
Haverkort Ruben (8p)	- Cao Ngoc Kiet	0-1
Marien Marteen (5p)	- Van Praag Yannick	1-0
Croonenborghs Tom	- Dabin Alexis (1p)	1-0

Frank Bernard	- Simar Claude (4p)	1-0
Ghislain Michel	- Willems Paul (3p)	1-0
Celis Marc	- Baeten Olivier	0-1
Poupaert Eric	- Mechelynck Antoine	1-0

Lebrun Arnaud (6p)	- Lam Kiem	1-0
Simal David (1p)	- Gary Renaud	0-1
Moreaux Denis	- Cooken Jonathan (3p)	1-0
Watrin Etienne	- Grogard David	1-0

Ronde 2

GEN-LLN : 2-2
LIE-LEU : 1-3
GRE-CHA : 3-1
PAN-ANT : 2-2

Verhofstadt Dieter	- Wettach Michel	1-0
Huys Mario (+1)	- Bonnet Stephan	0-1
Mallezie Dirk (4p)	- Dalla Giovanna Gianni	0-1

Paré Eric	- Vets Nelis	1-0
Gary Renaud	- Haverkort Ruben (2p)	0-1
Fabre Bernard	- Marien Maarten	0-1
Cooken Jonathan (3p)	- Croonenborghs Tom	0-1

Lorrain Eric	- Lebrun Arnaud (4p)	1-0
Slaedts Patrick	- Simal David	1-0
Bernardy Xavier	- Moreau Denis (4p)	1-0
Pacucci Dominique	- Watrin Etienne (9p)	0-1

Drouot Olivier	- Beyens Pieter (2p)	0-1
Cao Ngoc Kiet	- van Herck Marcel (3p)	1-0
Dabin Alexis (5p)	- Altmann Tom	0-1

Prochaines rencontres:

Ronde 3

ANT-LIE : 05/05 - 20h30
GEN-GRE : 05/05 - 20h30
LEU-CHA : 06/05 - 20h30
LLN-PAN : 06/05 - 20h30

Ronde 4

LIE-LLN : 25/06 - 20h30
GRE-LEU : 26/06 - 20h30
CHA-ANT : 28/06 - 15h30
PAN-GEN : 28/06 - 15h30

Ronde 5

ANT-GRE : 08/09 - 20h30
GEN-CHA : 08/09 - 20h30
LLN-LEU : 09/09 - 20h30
PAN-LIE : 13/09 - 15h30

Ronde 6

LEU-ANT : 07/10 - 20h30
LIE-GEN : 08/10 - 20h30
GRE-PAN : 09/10 - 20h30
CHA-LLN : 11/10 - 15h30

Ronde 7

GEN-LEU : 17/11 - 20h30
LLN-ANT : 18/11 - 20h30
LIE-GRE : 19/11 - 20h30
PAN-CHA : 22/11 - 15h30

Gianni Dalla Giovanna

C/Klassement

The following tournaments were taken into account: Interclub, Borin, Belgian Championship Finals.

1	Bogaerts Jan	319	4d
2	Shinada Kei	265	3d
3	Ramon Jan	242	3d
4	Wettach Alain	240	4d
5	Huang Yong Sen	178	3d
6	Drouot Olivier	168	2d
7	Li Y-Cheng	150	2d
8	Wettach Michel	145	3d
9	Verhofstadt Dieter	123	2d
10	Cumper Mark	84	2d
11	Sevenants Pierre	67	2d
12	Pare Eric	61	1d
13	Blom Jaap	50	1d
14	Wang Yue	6	1d
15	Wong Chi-Yiu	2	1d
16	Vets Nelis	-19	1k
17	Welcomme Denis	-26	1k
18	Beyens Pieter	-31	1k
19	Kim Pierre	-34	1d
20	Croisier Vincent	-44	1d
21	Massar Marc	-60	1k
22	Kikuchi Takahisa	-67	1k
23	Segers Frank	-95	1k
24	Ngoc Kiet Cao	-109	2k
25	Belmans Guy	-112	2k
26	Kuhn Frauke	-123	1k
27	Verstraeten Stefan	-141	2k
28	Maison Benoit	-149	2k
29	Briessinck Margo	-161	1k
30	Laurent Alain	-197	2k
31	Segers Johan	-205	2k
32	Bonnet Stephan	-214	2k
33	Hermann Raphael	-215	3k
34	Dalla Giovanna Gianni	-229	2k
35	Liu Jun	-232	3k
36	Dandois Nicolas	-248	2k
37	Frank Bernard	-304	3k
38	De Doncker Ingrid	-323	4k
39	Fronsdal Chris	-339	3k
40	Verstraeten Stephane	-343	4k
41	Hendrichs Lucien	-370	4k
42	Lorrain Eric	-373	4k
43	Huys Mario	-375	3k

44	Hendrickx Wouter	-397	3k
45	Multon Sylvie	-398	4k
46	Devillers Mourad	-415	5k
47	Dedobbeleer Bruno	-433	4k
48	Van Herck Marcel	-445	4k
49	Hennebert Jean-Denis	-450	4k
50	Lam Kiem	-493	5k
51	Pohl Denis	-495	5k
52	Van Praag Yannick	-503	5k
53	Tavernier Karel	-565	6k
54	Dohogne Yves	-573	5k
55	Watanabe Tomomi	-587	6k
56	Ghislain Michel	-621	6k
57	Mallezie Dirk	-638	7k
58	Leyssens Peter	-677	7k
59	Tasia Thierry	-678	7k
60	Van de Putte Bart	-693	7k
61	Willaert Leen	-698	7k
62	De Bruyn Erik	-746	8k
63	Lambrechts Pascal	-750	8k
64	Vanden Dooren Blaise	-764	8k
65	Simar Claude	-776	8k
66	Jaumotte Didier	-798	8k
67	Altmann Tom	-799	8k
68	El Aydam Mohamed	-808	8k
69	Pollet Lode	-850	9k
70	Lebrun Arnaud	-850	9k
71	Blonde Ward	-850	9k
72	Simal David	-850	9k
73	Wegnez Pierre	-881	9k
74	Millor Jesus	-891	9k
75	Haverkort Ruben	-953	9k
76	Dandois Lucas	-960	10k
77	Van Deun Patrick	-962	10k
78	Marien Maarten	-1029	11k
79	Pattyn Bart	-1036	11k
80	Celis Marc	-1038	10k
81	Herrman Steffen	-1069	11k
82	Willems Paul	-1080	11k
83	Vanderlinden Bruno	-1113	11k
84	Baeten Olivier	-1149	12k
85	Detournay Jean-Michel	-1150	12k
86	Hertecant Steve	-1167	11k
87	Bernardy Xavier	-1250	13k
88	Vercauteren David	-1250	13k
89	Gary Renaud	-1261	12k
90	Mogensen Omer	-1347	13k
91	Tilkens Bernard	-1350	14k
92	Croonenborghs Tom	-1383	14k

93 Pacucci Dominique	-1416 14k	109 Fransoo Frederik	-1974 20k
94 Wauben Carla	-1470 15k	110 Pasciutto Giancarlo	-2150 22k
95 Nowak Patrick	-1473 14k	111 Wouters Patrick	-2221 22k
96 Deldime Thibault	-1514 15k	112 Nuytens Christof	-2248 23k
97 Mechelynck Antoine	-1588 15k	113 Pochez Nadine	-2350 24k
98 Dabin Alexis	-1593 16k	114 De Radigues Eric	-2351 24k
99 Poupaert Eric	-1627 16k	115 Watte Christophe	-2419 25k
100 Van Hulle Kris	-1686 17k	116 Grasser Alain	-2450 25k
101 Moreaux Denis	-1711 17k	117 Watrin Etienne	-2450 25k
102 Samyn Jurgen	-1750 18k	118 Bouman Arie	-2450 25k
103 Derycke Frederic	-1750 18k	119 Vernaeye Hans	-2450 25k
104 Smirnow Stephane	-1850 19k	120 Devos Carl	-2450 25k
105 Tage haug	-1950 20k	121 Gosuin Gilles	-2450 25k
106 Gason Jean-Luc	-1950 20k	122 Van bossuyt Bart	-2950 30k
107 Coffo Mieke	-1950 19k	123 Cam Corentin	-2950 30k
108 Vandamme Michael	-1950 20k		

FEDERATION BELGE DE GO BELGISCHE GO FEDERATIE

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

SECRETAIRE : Stéphane Verstraeten

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

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

Autres responsables:

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

RESPONSABLE PROMOTION:
Dieter Verhofstadt, Stéphane Verstraeten,
Bruno Vanderlinden

RESPONSABLE BELGO: Margo Briessinck,
Ingrid De Doncker

RESPONSABLE CLASSEMENT: Jan Ramon
e-mail: jan.ramon@cs.kuleuven.ac.be
Commission de classement: Jan Ramon, Jan Bogaerts, Eric Paré

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

RESPONSABLE SITE WEB : Margo Briessinck

WEB SITE FBC/BGF:
<http://www.gofed.be>

Copyright

Les articles peuvent être reproduits librement à la condition que:

- que la copie ait pour objectif principal la promotion du go (pas d'objectif financier)
- qu'elle soit attribuée à "Belgo"
- qu'elle soit publiée avec l'accord de la rédaction du Belgo