

Bulletin de la Fédération Belge de Go a.s.b.l.

Bulletin van de Belgische Go Federatie v.z.w.

Janvier – Juin 2016 · Januari – Juni 2016

Ed. resp. : Thomas Connor, 84 rue Jourdan, 1060 Bruxelles



<i>Président – Voorzitter</i>	Joost Vannieuwenhuys president@gofed.be
<i>Secrétaire – Secretaris</i>	Thomas Connor secretary@gofed.be
<i>Trésorier – Penningmeester</i>	Jan Ramon treasurer@gofed.be
<i>Administrateurs – Beheerders</i>	Kenny Debacq Maarten Savels Michael Silcher

Fédération Belge de Go - a.s.b.l.
Belgische Go Federatie - v.z.w.

Contact board@gofed.be
belgo@gofed.be
www.gofed.be

Belgo team
Thomas Connor
Catherine Fricheteau
Jean-Denis Hennebert

Relecture - Correctie
Juliette Brault
John Cassidy
Marie David
Olivier Drouot
Alistair Fronhoffs
Joost Vannieuwenhuys
Nelis Vets
Pierre Wegnez

Ce document a été réalisé avec le logiciel libre \LaTeX et utilise le *package* igo disponible à l'adresse <http://www.ctan.org/pkg/igo>. L'export des fichiers .sgf au format .tex a été produit avec le logiciel *GoWrite 2* disponible à l'adresse <http://gowrite.net>.

Imprimé en juillet 2016 chez AJM Print-Shop, Bruxelles.

Table des matières – Inhoud

Edito	4
Nouveau logo - Nieuw logo	5
European news : October 2015 – May 2016	6
Rétrospective du premier semestre 2016 chez les pros	11
C'était il y a ... (10 ans)	14
Le retour du tournoi de Liège	17
Commentaire de partie : Guillaume Lescuyer – Vincent Quoilin	19
39th WAGC in WuXi, China	20
Leuven Go Tornooi	22
De 9de editie van het Gents Go Toernooi	23
Becommentarieerde partij: Benjamin Demets – Bram Vandenbon	26
Championnat de Belgique	29
Commentaire de partie : Lucas Neiryneck – François Gonze	32
European Go Team Championship – français	34
Commentaire de partie : Lucas Neiryneck – Viktor Lin	35
European Go Team Championship – Nederlands	39
Becommentarieerde partij : Lucas Neiryneck – Viktor Lin	40
1 ^{er} Tournoi du Pantin	44
Interview with Hajin Lee, 3p	45
Youth	48
AlphaGo	50
Les femmes dans le go	55
Book review : The Road Map To Shodan	57
Problèmes de vie et mort difficiles	59
Calendrier - Kalender	67
Classement - Rating (22-05-2016)	68
Clubs	69

Edito

2016 is in pracht en praal begonnen. Velen onder ons zullen zich binnen 10 jaar de bekendmaking van de overwinning van het tot dan toe onbekende Deepmind tegenover Fan Hui herinneren. De nederlaag van Lee Sedol tegenover AlphaGo zal voor nog veel meer mensen onvergetelijk zijn. De gevolgen van deze vooruitgang beangstigen of verheugen ons maar laten ons alvast niet koud.

Zoals 2015 liet vermoeden was de eerste helft van het jaar op Belgisch niveau bruisend. De clubs zijn steeds meer actief, de toernooien steeds voller. Dit jaar zijn er acht ploegen die het tegen elkaar opnemen tijdens de Interclubs, terwijl er bij de vorige editie 6 waren. Het opstarten van de toernooien van Liège en de Pantin was een echt succes, op beide evenementen waren er meer dan 20 spelers aanwezig. Op het Leuvense toernooi was de opkomst nog nooit zo hoog sinds 2008. Tenslotte werd in Hasselt een nieuwe club opgericht. De stijgende lijn die vorig jaar werd vastgesteld wordt nu zonder twijfel bevestigd.

Dat de clubs actief zijn heeft ook zijn weerslag op andere niveaus van de federatie: wij hebben het grote genoegen om dit jaar in Antwerpen het European Women Go Championship te mogen ontvangen. Al onze speelsters worden er uitgenodigd – en onze spelers zijn natuurlijk ook welkom om te komen supporteren.

Het is een plezier een tijdschrift te leiden van een federatie dat opnieuw aan het bloeien is !



2016 aura débuté en grande pompe. Nous serons nombreux, dans dix ans, à nous souvenir de l'annonce de la défaite de Fan Hui face au programme jusqu'alors inconnu de Deepmind, et plus nombreux encore à garder en mémoire la défaite de Lee Sedol face à AlphaGo. Que les implications de cette avancée nous effrayent ou nous réjouissent, nous ne pouvons rester froids face à elles.

Au niveau de la Belgique, le semestre a également été effervescent, comme le laissait présager 2015. Les clubs sont toujours plus actifs, les tournois toujours plus remplis. Huit équipes s'affrontent aux Interclubs, contre six lors de la dernière édition. Le lancement des tournois de Liège et du Pantin a été un réel succès, les deux événements attirant plus de vingt joueurs chacun. Le tournoi de Louvain, lui, a connu un pic de participation qui n'avait été atteint jusqu'ici qu'en 2008. Enfin, un nouveau club a ouvert ses portes à Hasselt. La courbe croissante que nous connaissions l'année dernière se confirme sans l'ombre d'un doute.

L'activité des clubs se reflète aussi aux autres échelons de la fédération : nous avons le plaisir d'accueillir cette année le *European Women Go Championship* à Anvers. Toutes nos joueuses y sont conviées – et nos joueurs sont évidemment les bienvenus s'ils souhaitent les soutenir.

C'est un plaisir de tenir le journal d'une fédération qui se remet à vibrer !

Nouveau logo - Nieuw logo

Board

L'Assemblée Générale du 10 janvier 2016 a voté la création d'un nouveau logo pour la Fédération Belge de Go sur base de la présentation de plusieurs propositions. Le choix définitif a été voté par le Conseil d'Administration qui est dès lors fier de vous le présenter, décliné en trois variantes.



De Algemene Vergadering van 10 januari 2016 heeft gestemd voor het ontwerpen van een nieuw logo voor de Belgische Go Federatie op basis van het het voorstellen van meerdere projecten. De definitieve keuze werd door het Bestuur gestemd. Wij zijn fier u het hier in drie varianten te tonen.

European news : October 2015 – May 2016

Jean-Denis Hennebert

Here are the results of the major tournaments of the European go scene from October 2015 till May 2016.

Before we start with the chronological timeline, let us first look at who won the top countries' national titles during this period.

- France: Jungfu Dai is the France Open Champion. He defeated Thomas Debarre in the final.
- Germany: Lukas Krämer is the Champion, ahead of Benjamin Teuber, the star crossed player who ends second for the ninth time and has never won the title!
- Russia: Ilja Shikshin is champion, ahead of Alexandr Dinterstein.
- Ukraine: Andrii Kravets hits by surprise Artem Kachanovskiy.
- Serbia: Dusan Mitic.
- Hungary: Young Dominik Boviz, a rising star.
- Netherlands: Merlijn Kuin retained his title.
- Belgium: Here, Lucas Neiryck succeeded to Thomas Connor.

October

New pro Ilja Shikshin won the Hangul cup, one of the big Russian tournaments (71 participants, among them ten 'strong' ones, i.e. at least 5d) in Saint Petersburg.

The Ukrainian Bohdan Zhurakovskiy won the Brussels tournament (admittedly not the biggest tournament in Europe, but still, a little chauvinism won't hurt).

November

Yin Xu (CH, 5d) won the important Berlin tournament (140 players) ahead of Lukas Podpera (CZ, 6d).

December

Another Chinese, Sai Sun, 5d, won the London Open ahead of the local Andrew Kay (UK, 4d).



Ilya Shikshin, 1p



Dai Junfu, 8d

January

Essen (101 players) falls prey to Franz-Josef Dickhut (DE, 6d).

February

Jungfu Dai (CH, 7d) won in Antony (Southern suburb of Paris) ahead of a French Japanese *insei* (of whom I had never heard), Kenzo Meier, 6d.

March

This year, the third 'European made pro' qualification tournament led only to one promotion, compared to two in the previous two years, making the competition all the more fierce among the 16 top European amateur candidates, all 6 or 7d. Ukrainian Artem Kachanovskyi became the 5th new European pro thanks to his win against his fellow countryman, Andrii Kravets, in the final. Cornel Bruzo (RO), used to podiums, and the very surprising Benjamin Dréan-Guanaizia (FR) had made it to the semi-final. Quarterfinalists were Thomas Debarre (FR), Viktor Lin (AT), Tanguy Le Calvé (yet another Frenchman) and Gregorij Fionin (RU).

The Dublin tournament is small, but many 7d and even a pro participated: Korean Mingyu Oh (7d) overcame a strong trio: Mateusz Surma (PL, 1p), Cristian Pop (RO, 7d) and Jinwon Chae (KR, 7d).



Svetlana Shikshina, 3p



Artem Kachanovskyi, 1p

The European Youth Championship sees the consecration of the following great champions (to come):

- Under 12 years : Ioan Alexandru Arsinoiaia (RO, 2k)
- Under 16 years : Vjacheslav Kajmin (RU, 5d)
- Under 20 years: The podium consisted of Gregorij Fionin (RU, 6d), Stanislaw Frejlak (PL, 5d) and Dominik Boviz (HU, 5d).

Two of the fearsome Koreans who had already struck in Dublin dominated de 44th Paris tournament (152 players, 12 'strong' ones): Mingyu Oh finished undefeated ahead of Jinwon Chae, who only lost to his fellow countryman. Thomas Debarre (FR, 6d) completed the podium ahead of the Sino-French Junfu Dai (CH, 7d).

April

The top four players of the qualifiers, Dusan Mitic (SE, 6d), Lukas Podpera (CZ, 6d), Cornel Burzo (RO, 6d) and Viktor Lin (AT, 6d) had the right to participate in the Second European Grand Slam in Berlin at the end of April along with the right to be completely overcome by the new European pros.

Pavol Lisy (SK, 1p) won the Korean Abassador Cup in Prague (85 players, 10 'strong' ones) ahead of 2012 European Champion Jan Simara (CZ, 6d) and Lukas Podpera (CZ, 6d). At the same time, a tournament of equal stature was won in Moscow by Alexandr Dinerstein (RU, 3p) ahead of Dimitri Surin (RU, 6d), sometimes called 'the man who never laughs'.



Pal Balogh, 6d and Rita Pocsai, 5d

Russian siblings Ilja Shikshin, 1p, and Svetlana Shikshina, 3p, emerged without surprise as European Pair Go Champions ahead of the Hungarian Rita Pocsai, 5d, and Pal Balogh, 6d.

The major European tournament of the year was the Grand Slam which took place in Berlin. The tournament attracted the top of European Go's crop – even top amateur players needed to go through qualifiers to participate. After the preliminary round, only professionals (with the exception of Mitic) remained in the fray: Artem Kachanovskyi beats Ilja Shikshin, Pavol Lisy beats Dusan Mitic, Ali Jabarin beats Alexandr Dinerstein and Mateusz Surma beats Catalin Taranu (by 1,5 points). Ali eliminated Mateusz, and Artem ruled Pavol out. The Israeli won the final.

May

In Amsterdam, two Frenchmen (Thomas Debarre in gold and Tanguy Le Calvé in bronze) surround silver medallist Dominik Boviz (HU, 6d) on the podium.

The relentless Ilya Shikshin, obviously unaffected by his below-par performance and surprise elimination in quarter-final in the second Grand-Slam, dominated everybody at the Kido Cup in Hamburg (another tournament where only the best European players can participate. There were eight players, among whom four of the five new pros). Ali Jabarin, who lost only to Ilya, is his praise-

1	Hwang Inseong	KR	7d	2806
2	Dai Junfu	CH	7d	2773
3	Fan Hui	FR	2p	2770
4	Oh Chi-Min	KR	7d	2764
5	Shikshin Ilja	RU	1p	2760
6	Jabarin Ali	IL	1p	2726
7	Guo Juan	NL	7d	2724
8	Dinerstein Alexandr	RU	3p	2718
9	Lisy Pavol	SK	1p	2709
10	Kachanovskyi Artem	UA	1p	2706
11	Surma Mateusz	PL	1p	2689
12	Taranu Catalin	RO	5p	2675
13	Noguchi Motoki	FR	7d	2671
14	Pop Cristian	RO	7d	2665
15	Kravets Andrii	UA	6d	2650
16	Podpera Lukas	CZ	6d	2647
17	Li Ting	AT	1p	2637
18	Debarre Thomas	FR	6d	2634

Table 1: The top of the European rating

worthy runner-up while Pavol Lisy (SK, 1p) and Christian Pop (RO, 7d), who both won four of seven games, completed the podium.

At the end of the month, the head of the European rating is as shown in Table 1.

Sources

<http://www.europeangodatabase.eu/>

Rétrospective du premier semestre 2016 chez les pros

Jean-Denis Hennebert

Commençons notre tour d'horizon par les principaux tournois internationaux.

Tout début janvier, Ke Jie, le jeune chinois qui est actuellement le numéro 1 mondial (AlphaGo mis à part ?) confirme en quelque sorte le passage du témoin en battant – certes de justesse – l'ancien numéro 1 mondial, Lee Sedol sur le score de 3-2 en finale de la 3^{ème} édition de la très prestigieuse et très richement dotée MLily Cup (du nom du sponsor, un fabricant de matelas chinois).

Un mois plus tard, un autre tournoi, peut-être plus prestigieux encore pour en être, lui, à sa 20^{ème} édition, la coupe LG (du grand groupe coréen), nous offre une finale entre deux Coréens : Kang Dongyun bat en finale Park Yeonghun et empoche le premier prix de 250 000 € ! (pour l'anecdote : Kang avait sorti Ke Jie, le numéro 1 mondial, en quart de finale et, par ailleurs, les deux Lee (Sedol et Changho) avaient été battus dès le premier tour).

La coupe Nongshim est un tournoi par équipes nationales opposant les trois grandes nations du go : la Corée (du sud), la Chine et le Japon. Chaque équipe se compose de cinq joueurs, classés par ordre de force croissante. La formule est « win and continue ». Cette 17^{ème} édition aura été passionnante. Voici le récit des dernières rondes, celles opposant les ténors de chaque équipe : Gu Li, numéro 3 chinois, après avoir éliminé successivement le numéro 3 coréen Choi Cheol Han, le numéro 3 japonais Kono Rin et le numéro 2 coréen Park Junhwan succombe enfin face au numéro 2 japonais Murakawa Daisuke. Ce dernier perd d'emblée contre le numéro 1 coréen, Lee Sedol. Lee se débarrasse alors du numéro 2 chinois Lian Xiao et du numéro 1 Iyama Yuta pour s'offrir dans cette finale un match revanche de sa défaite dans la coupe MLily – face au numéro 1 chinois Ke Jie. Mais une fois



Ke Jie, 9p

encore, Ke Jie l'emporte, offrant à son pays une seconde victoire d'affilée dans cette compétition.

La 3^{ème} édition de la coupe Globis (du nom d'une université japonaise), sorte de championnat du monde des moins de vingt ans, est la proie du chinois Lin Quinsheng, 1p, vainqueur en finale du taiwanais Hsu Chiayuan, 3p. Hsu avait déjà été finaliste en 2014 et détient le titre du Shinji O, la version japonaise de ce tournoi. Gregorij Fionin (RU, 6d), qui représentait notre continent, a été éliminé au premier tour par le futur vainqueur.



Iyama Yuta, 9p

Après ce panorama des tournois internationaux, penchons-nous à présent sur les scènes nationales des trois grandes nations goïstiques : Au Japon, l'écrasante domination du jeune Iyama Yuta est plus marquée que jamais.

En janvier, il conserve son titre de Ki-sei pour la quatrième année d'affilée en écrasant 4-0 le têtue Yamashita Keigo, son challenger pour la troisième année consécutive. Plus fort encore : en mars, en battant Ida Atsushi, le tenant du titre de Judan, Iyama Yuta devient le premier joueur de l'histoire à détenir simultanément les sept titres majeurs au Japon. Un exploit absolument stupéfiant !

En Corée, la finale de la 59^{ème} édition du Kuksu et la KBS Cup voient triompher Park Junghwan, numéro 1 coréen et numéro 3 mondial, respectivement face à Cho Hanseung et Lee Sedol. Mais ce dernier prend sa revanche dans la finale de la 43^{ème} édition du Myeongin (l'équivalent du Meijin japonais) et s'attribue la Maxim Cup grâce à sa victoire sur Weon Seongjin. Enfin, le tout jeune Lee Donghun (18 ans) – sur qui nous avons déjà attiré votre attention l'année dernière – confirme son talent et ses promesses en remportant la 21^{ème} édition de la coupe Caltex.

Enfin, en Chine, Lian Xiao arrache résolument (3-0) le titre Mingren (l'équivalent du Meijin japonais) à son détenteur, Chen Yaoye. Celui-ci se console en prolongeant d'une huitième année consécutive (plus que jamais un record absolu !) son titre de Tyan Yuan (le Tengen version chinoise).

1	Ke Jie	CN	3628
2	AlphaGo	UK	3609
3	Park Junghwan	KR	3572
4	Lee Sedol	KR	3552
5	Mi Yuting	CN	3529
6	Shi Yue	CN	3528
7	Iyama Yuta	JP	3520
8	Kim Jiseok	KR	3519
9	Park Yeonghun	KR	3510
10	Tuo Jiaxi	CN	3500
11	Lian Xiao	CN	3498

Terminons cet article par le classement officieux au 26/05 du top 10 mondial (calculé par Rémi Coulom sur www.goratings.org). Vous y remarquerez l'irruption d'AlphaGo à la deuxième place suite à sa victoire 5-0 contre Fan Hui en octobre 2015 et surtout suite à celle sur Lee Sedol (4-1) en mars 2016.



Iyama Yuta, 9p (gauche) et Ida Atsushi, 8p lors du titre Judan en avril 2016

C'était il y a ... (10 ans)

Jean-Denis Hennebert

Notre rubrique historique reprend les événements essentiels du premier semestre 2006. Alors que nous reprenions jusqu'ici tous les événements mondiaux, nous nous limiterons désormais à l'Europe, en gardant un focus particulier sur la Belgique.

En Europe

En février, les trois meilleurs joueurs actifs en Europe, les deux anciens *yeon-guseng* (apprentis pros) coréens Hwang Inseong et Cho Seokbin, récemment arrivés en Europe (nous en avons parlé dans l'article de cette série du Belgo 85), et le pro sino-français Fan Hui, s'affrontent dans le tournoi de Barcelone. Cette première confrontation sino-coréenne tourne à l'avantage des Coréens : pour la première fois depuis son arrivée en Europe, Fan encaisse deux défaites dans un même tournoi ! Cho battra ensuite son compatriote pour monter sur la plus haute marche du podium.

Fan prendra sa revanche sur les deux Coréens dans le tournoi pascal de Paris... sans remporter la victoire pour autant, celle-ci souriant au chinois Bao Yun, 7d (qui détient, je pense, le record du nombre de parties jouées en simultanées à l'aveugle, à savoir ... 5 !).

Toujours ce même Bao Yun prendra encore le temps de battre Cho Seokbin le week-end suivant dans le tournoi de Hanovre (120 participants) avant de repartir dans sa Chine natale.

Une fois le terrible chinois reparti, nos deux lascars coréens se défient dans les grands tournois européens sous le regard respectueux et admiratif de leurs concurrents européens : Hwang bat Cho à Madrid, mais Cho égalise à Amsterdam, Hwang reprenant à nouveau l'avantage à Hambourg (194 participants), et ainsi de suite.

Leurs statistiques personnelles du premier semestre 2006 reflètent bien mieux que de longues phrases leur domination écrasante sur tous les autres joueurs. Cho Seokbin : 75 parties jouées, dont sept perdues (cinq contre Hwang, deux contre Bao Yun), Hwang Inseong : 64 parties jouées, dont cinq perdues (trois contre Cho, une contre Fan Hui et une contre Bao Yun). Il n'est pas nécessaire d'en dire plus...

Heureusement pour les Européens, certains tournois leur sont exclusivement réservés. Parmi ces tournois les plus relevés de l'année :

- le tournoi de qualification Oza, qui vise à désigner les trois Européens qui représenteront notre continent dans le tournoi éponyme au Japon. La formule retenue est de tirer, au moyen d'un tournoi préliminaire de qualification le samedi, 24 joueurs parmi 72 européens minimum 4d. Puis prendre le vainqueur de trois groupes de huit joueurs qui s'éliminent par knock-out dans le tour final le dimanche. Ceux-ci furent, sans grande surprise : Alexandr Dinerstein (RU, 1p), Guo Juan (NL, 5p) et Ilya Shikchin (RU, 7d). A noter en revanche les surprenantes éliminations dès le 1er tour des ténors Rob Van Zeijst (NL, 7d), Svetlana Shikshina (RU, 1p) et Cristian Pop (RO, 7d).
- le mémorial Ing (du nom du richissime sponsor taïwanais décédé quelques années auparavant – rien à voir donc avec la banque homonyme), auquel participent à nouveau 24 joueurs du top européen triés sur le volet (mais cette fois sur base de leur classement à l'échelle européenne EGF). Fan Hui y triomphe invaincu (6/6) et, derrière son « prince consort » Alexandr Dinerstein (5/6), une meute de joueurs terminent à 4 points (Merö, Pop, Taranu, Guo, ...).

Le champion d'Europe des jeunes (moins de 18 ans) est « l'imbattable » Ilja Shikshin (RU, 6d) devant la Hongroise Rita Pocsai (HU, 5d). La surprise vient d'un 1d français de 13 ans, qui termine médaille de bronze après avoir surpris plusieurs 4d (dont le futur pro Antti Törmannen) : Thomas Debarre. Pour l'anecdote, les deux Ukrainiens Kachanovskiy et Kravets, respectivement 1p et 6d dix ans plus tard, sont également 1d à cette époque.

A noter que deux mois plus tard, Thomas Debarre, entretemps promu 3d, terminera 7^{ème} au tournoi d'Amsterdam avec 4/6 et entre autres une victoire face à un 6d !

Le champion d'Europe des enfants (moins de 12 ans) est Mateusz Surma (PL, 1k) (actuellement 1p). Lukas Podpera, quatrième est alors 3k (6d en 2016) et Pavol Lisy, cinquième est 7k (1p en 2016).

Fan Hui, 2p est champion de France open (8/8). Son dauphin, le Français Jean-François Séailles, 6d est champion de France. Christof Gerlach, 6d est lui champion d'Allemagne.

Enfin, le couple russe Kovaleva, 5d et Mezhov, 5d gagne le championnat d'Europe par paires.

Et terminons par une bonne nouvelle pour le go allemand et européen : la joueuse professionnelle coréenne Yoon Youngsun, 4p décide de s'établir à Hambourg, en Allemagne.

En Belgique

Après 20 ans d'existence et 80 numéros publiés, le trimestriel « Belgo » cesse de paraître fin 2005. Mais, fort heureusement, Frank Segers prend l'initiative de pallier à cette regrettable disparition en publiant un « mini-Belgo » en format numérique, le BelgoNet. Pas moins de neuf numéros du BelgoNet sont publiés en 2006 (ce qui me permet incidemment de puiser les sources d'infos nécessaires à la rédaction de cette partie belge de ma rubrique).

Jan Ramon, 4d remporte vaincu le tournoi de Leuven devant le néerlandais Willem Malon, 3d, et le singapourien Say-Boon Ng, 5d. Les trois meilleurs classés belges, les trois 4d de service, font honneur à leur statut de favoris dans le championnat de Belgique qu'Alain Wettach remporte : avec autant de victoires (8/9) que Jan Bogaerts, il a 2 points de SODOS (système de départage) de plus que ce dernier. L'autre Jan, Jan Ramon, lui, est médaille de bronze.

Wang Yue, 1d, remporte la 4^{ème} édition du championnat de Belgique de parties rapides. Il devance Tom Croonenborghs, 2k. Il y avait 18 participants !

Enfin, un troisième championnat (voire un quatrième !) est organisé en Belgique. Celui-là (ceux-là) pour la première édition : un championnat de Belgique des étudiants (réservé aux étudiants entre 18 et 30 ans) et un championnat des jeunes (réservés aux moins de 18 ans), les deux catégories étant mélangées en un seul tournoi. Parmi les huit « jeunes », venus au go suite entre autres à la parution de *Hikaru no Go*, c'est Thomas Connor, 1k qui émerge devant Alexis Gottcheiner, 1k et François Gonze, 2k. Curieusement, le champion de Belgique « étudiant » (trois étudiants étaient inscrits), Kristof Bossee, 2k, termine... derrière le trio de ces petits jeunes.

Un nouveau conseil d'administration est élu. En particulier un nouveau président, Cédric Declerfayt, qui succède à l'auteur de ces lignes, lequel reste administrateur avec Jan Ramon, le trésorier, Bart Van De Putte, Michael Meeschaert et Olivier Baeten. A noter également le retrait de Margo Briessick, notre trésorier depuis 1995.

Jan Ramon représente la Belgique au championnat du monde amateur. Il termine 25^{ème} sur 68 avec un beau 5/8 (à noter la victoire inattendue d'un Japonais, Satoshi Hiraoka ; les représentants japonais, chinois, nord-coréen et sud-coréen se sont « neutralisés » et terminent tous avec une défaite).

Le couple Leen Willaerts, 4k / Jan Ramon, 4d est notre représentant au championnat d'Europe par paires (remporté, nous l'avons écrit plus haut, par les russes Kovaleva, 5d et Mezhev, 5d).

La saison des interclubs 2016 démarre avec pas moins de dix équipes en lice.

Enfin, un nouveau tournoi, sponsorisé par Michael Meeschaert, la SMACH-cup voit le jour. Signe des temps, c'est un tournoi internet réservé aux joueurs belges, qui se déroulera tout au long de l'année. Il connaît un joli succès puisqu'une trentaine de joueurs s'y inscrivent...

Sources

- <http://www.usgo.org/news/2015/12/page/3/>

Le retour du tournoi de Liège

Guillaume Lescuyer

Le tournoi de Liège faisait cette année son grand retour après vingt ans d'absence tout juste. En effet, la dernière édition de ce tournoi s'était tenue en 1996 et avait vu s'imposer Jan Bogaerts. Pour rattraper le temps perdu et fêter dignement l'événement, vingt-six joueurs se sont réunis le week-end du 16-17 avril au 172, rue Comhaire à Liège. La participation était donc largement à la hauteur des attentes des organisateurs. D'autant plus que, si de nombreux Liégeois (13) étaient évidemment là, nous avons aussi eu le plaisir de pouvoir compter sur la présence de joueurs des clubs d'Anvers, du Pantin et de Leuven. Le go belge dans son ensemble était donc bien représenté, et il revenait même à Hans-Georg Aupperle d'Aix-la-Chapelle d'apporter une touche internationale !

Le lieu choisi cette année s'est révélé assez bien adapté puisque son (relatif) isolement en bout de rue et en lisière d'un parc garantissait aux joueurs calme et détente entre les parties. Nous avons par ailleurs eu la chance de bénéficier d'une météo globalement clémente, élément important puisqu'une seule salle était disponible, ce qui obligeait les joueurs ayant terminé leurs parties à rester dehors. Ne pouvant pas forcément compter sur la bienveillance renouvelée des cioux, il faudra sans doute prévoir un lieu disposant d'une deuxième salle pour les prochaines éditions du tournoi.

Sur le goban, les parties ont été très disputées et c'est finalement Dominique Versyck qui s'impose avec quatre victoires au terme des cinq rondes, bravo à lui ! Le podium est complété par Guillaume Lescuyer (4/5) et Mehdi Saoudi (3/5). Bravo également à Hugo Schneider qui a remporté ses cinq parties.

Nous remercions tous les participants pour leur présence et leur bonne humeur qui ont fait de ce week-end une réussite. Devant le succès rencontré cette

année, le club de Liège prévoit d'organiser une seconde édition l'année prochaine et espère vous y voir nombreux !

De plus Vincent Quoilin et moi-même offrons à votre sagacité la partie que nous avons jouée lors du tournoi, accompagnée de quelques commentaires. Non pas que nous y voyions un exemple à suivre mais bien parce que nous espérons que nos (trop nombreuses) erreurs fourniront matière à réflexion aux lecteurs.



Les participants rassemblés devant la salle du tournoi

Commentaire de partie : Guillaume Lescuyer – Vincent Quoilin

Guillaume Lescuyer, Vincent Quoilin

Event : Tournoi de Liège

Date : 2016-04-17

Noir : Guillaume Lescuyer, 2k

Blanc : Vincent Quoilin, 2k

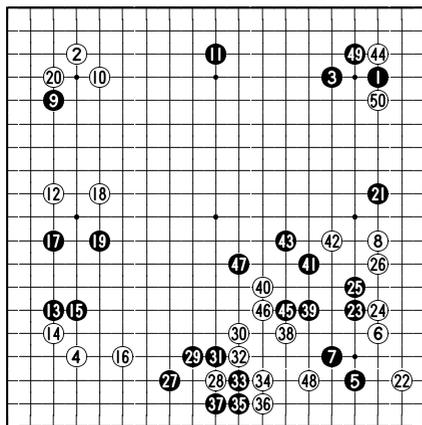
Komi : 6.5

Resultat : Noir gagne par abandon

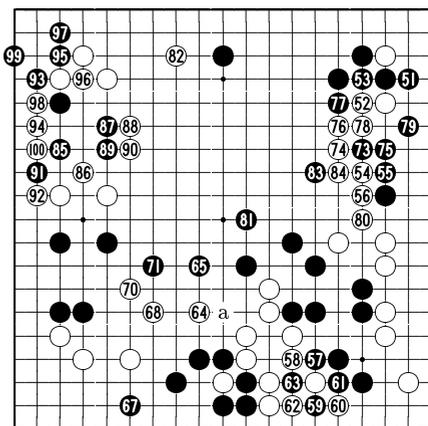
Règles : Japonaises

une bonne forme et met ainsi la pression sur le mur noir.

Blanc 44 : Le timing de ce coup est mauvais. Blanc devrait continuer à mettre la pression sur le groupe noir.



(1-50)



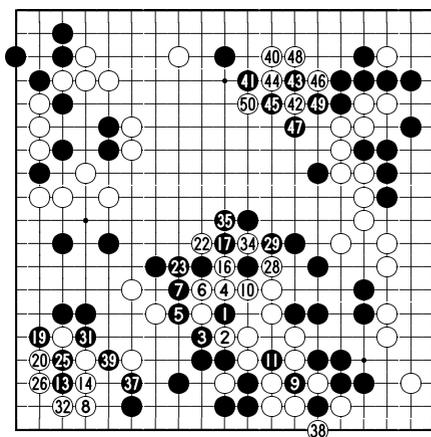
(51-100)

ko en 63 : 66 69 72

Noir 7 : Ce coup aurait sans doute dû être joué aux alentours de ⑧ : une pince travaillerait mieux avec le *shimari*.

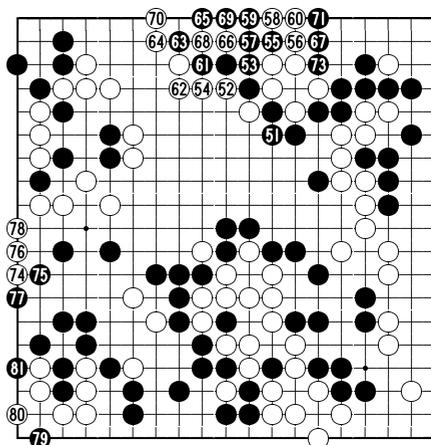
Blanc 28 : Cette pince est peut-être trop dangereuse, surtout si Noir répond avec un simple *tobi* vers le centre. Dans la partie, Blanc parvient à construire

Noir 59 : Ce coup est peut-être déraisonnable et devrait être joué en *a* pour enfermer le groupe blanc. Cela forcerait Blanc à vivre en *gote* et Noir récupérerait l'initiative pour attaquer sévèrement le coin inférieur gauche de blanc.



(101–150)

ko en 9 : 12 15 18 21 24 27 30 33 36



(151–181)

72 à 68

39th WAGC in WuXi, China

Nelis Vets

Aangezien ik wat teleurgesteld was in mijn Belgisch kampioenschap van dit jaar, was ik zeer verrast toen ik eind april mijn mail opende en de vraag zag of ik begin juni naar China zou kunnen gaan als Belgische vertegenwoordiger in het WAGC. Een snelle evaluatie leerde dat dit weliswaar niet evident was, maar mogelijk, dus heb ik snel YOLO-gewijs toegezegd. Wat volgde was een bijzonder hectische maand om alles i.v.m. de reis te regelen en te zorgen dat thuis de nodige werkzaamheden volbracht werden. De go-voorbereiding moest zich beperken tot het bekijken van youtube-filmpjes, wegens de combineerbaarheid met andere huishoudelijke taken. Het leven van de moderne man die nog eens zot wil doen is niet zo makkelijk.

Wegens betere een beter vlucht was ik anderhalve dag te vroeg, wat me niet alleen de gelegenheid gaf om Shanghai te zien, maar ook om de jet-lag al wat te verwerken en nog een paar partijen te spelen via wifi. Daarna naar Wuxi, waar ik gelukkig net op tijd aankwam voor de openingsceremonie en de bevlogen chinese speeches die veel applaus ontlokten. De volgende dag begon met een lichte druk daar mijn eerste tegenstander, Mongolië 2k, zeker een haalbare kaart

leek. Omdat ik het Mongoolse ratingsysteem niet kende, noch wist hoe fanatiek mijn tegenstander zich voorbereid had, was het toch opletten geblazen. Na een chaotisch begin, kon hij niet goed reageren op een invasie en was mijn eerste punt een feit. Als beloning mocht ik hierna tegen China 8d, hetgeen zeer snel de verkeerde kant poging. Hierna heb ik nog geprobeerd een van zijn groepen dood te krijgen, hetgeen me enkel het genoegen opleverde dat hij toch ook wat heeft nagedacht.

De volgende dag begon tegen Slovenië 5d, waar ik het gevoel had zeer goed te spelen, maar dit ging ten koste van heel wat tijd. Ik denk dat ik hierdoor in de tweede helft van de partij net een keer en veel voorzichtig gespeeld heb en hierdoor uiteindelijk verloor met 2.5 punten. Hierna volgde Argentinië 3d, die goed begon, met creatieve zetten. Toen ik dacht dat het niet meer ging lukken, speelde hij iets te hebzuchtig, gaf mij het initiatief en uiteindelijk de partij met ruime marge.

De derde dag begon tegen Jan Prokop, 6d uit Tsjechië, met een geïmproviseerd joseki en een verkeerde richting. Later werd rustig een levende groep gemaakt in mijn moyo. Vervolgens won ik makkelijk tegen Portugal 5k en de volgende dag nog makkelijker tegen Maleisië 5d, nadat deze niet uit zijn bed was geraakt. Omdat dit me reeds verzekerde van 4/8 heb ik het niet te hard aan mijn hard laten komen. Als afsluiter mocht ik het nog eens proberen tegen een 8d en ditmaal was Junfu Dai uit Frankrijk de Gelukkige. Weer werd een vroege mindere zet direct afgestraft. Zelf vond ik dat ik hierna goed gespeeld had, alvorens ik in tijdnood en in het eindspel het weggaf. Achteraf begreep ik van mijn tegenstander dat die het toch nooit echt de moet had gevonden om te tellen. Als aangename bijkomstigheid, bleek ik op basis van SOS voor de sympathieke Merlin Kuin 6d uit Neerlandicus te komen, wat toch iets is waarmee je kan thuis-komen, zelfs bij je niet-go-spelende kennissen.

Het toernooi zelf werd gewonnen door de eerderevermelde Baoxiang Bai (CN) met 8/8 gevolgd Door Korea met 7/8 en een groep met 6/8 met eerst Taiwan, Andriy Kravets uit Oekraïne en Hiraoka Satoshi uit Japan, de enige die bijna won van China.

Nog enkele bedenkingen: Het viel op hoeveel van de amateurs op een redelijke professionele manier met go bezig waren: als fulltime insei, leerkracht, speler of ex insei.

Mijn uitnodigingsbrief in Chinees en Engels, was tamelijk efficiënt om aan de nieuwsgierige Chinezen uit te leggen wat ik kwam doen en hen tegelijkertijd een positieve indruk te doen krijgen van mijn verstandelijke vermogens.

Chinees leren lijkt me iets te ver gegrepen en via YouTube gaat het me niet lukken.

Op restaurant kies je best iets met foto, en dan nog...

Leuven Go Tornooi

Frank Segers

De 26^e editie van het go-tornooi in Leuven ging gepaard met een wissel van de wacht. De organisatie van het tornooi werd overgenomen door Steven Foulon en die zorgde voor een vlotte organisatie in een aangepast formaat. Drie ronden op zaterdag, in plaats van twee en geen *sudden death* meer, maar *byo-yomi*. De opkomst gaat de laatste jaren ook weer omhoog, 46 spelers vonden de weg naar Leuven, met een flinke delegatie uit Luik en uit Brussel (Pantin), enkele Nederlanders en zelfs een Portugees. De opkomst was zo groot dat we volgend jaar waarschijnlijk weer naar de grotere zaal in de kelder van De Curve zullen moeten verhuizen.



François Gonze en Steven Foulon

François Gonze (3d, LLN) nam een goede start door Jan Ramon (4d, Leuven) in de eerste ronde te verslaan. Hij zette het tornooi helemaal naar zijn hand door in de derde ronde topfavoriet Lucas Neiryndck (5d, LLN) te verslaan. Dick Riedeman (3d, Delft), die door verkeersproblemen de eerste ronde had gemist, moest meteen de achtervolging inzetten, maar werd zaterdagavond gecounterd door Jan Ramon. De

strijd om de tweede plaats tussen Jan en Lucas werd in de laatste ronde beslist in het voordeel van Lucas. Dus plaatsen 1 en 2 voor Louvain-la-Neuve, en 3 en 4 voor Leuven. Sterke prestaties waren er verder voor organisator Steven Foulon (5k, Leuven) en Adrien Vandenschrick (9k, Pantin) met 5/5, Marie Jemine (2k, Luik), Anthony Mariotti (5k, Pantin) en Mehdi Sauvage (15k, Luik) met 4/5. Al bij al een geslaagd tornooi, dat doet uitkijken naar de volgende editie.

De 9de editie van het Gents Go Toernooi

Maarten Savels

Het wordt stilaan een traditie dat het Gents Go Toernooi (GGT) er elk jaar een andere datum uitpikt. Na eind september vorig jaar, werd het toernooi dit jaar weer op zijn “traditionele” moment in het eerste weekend van juli gespeeld. Dat dit weekend samenviel met Rock Werchter en het begin van de grote vakantie-uittocht, is een gelukkig toeval, want zodoende kwam enkel de fine fleur van het Belgische go naar Gent afgezakt.

Er waren mooie delegaties uit Antwerpen (Joost, Steve), Leuven (John, Gints, Joren) en Brussel (Voja, Martin, Fidel, Andy) de Gentse spelers vervoegen (Bram, Kenny, Maarten S., Maarten VS., David). Verder was ook Dominique van de partij, tot groot genoegen van Bram. Wellicht de grootste verrassing was een groep spelers uit Moeskroen (Benjamin, Sebastien, Kenny). Daar is weliswaar geen club, maar sinds kort komen er een paar mensen samen om te spelen, die voordien quasi



Foto 1

uitsluitend op internet speelden. Half juni zakten ze ook al even af naar Gent om eens te proeven van het ruige clubleven en dat moet hen duidelijk zijn megevallen. De deelname van Benjamin was bovendien ook interessant omdat zo een derde dan-speler aanwezig was om de titel te claimen. Het zou dus geen ondersje tussen Bram en Dominique worden.

MacMahon is misschien niet het beste systeem om er een spannend toernooi van te maken. Al meteen in de eerste ronde werden Bram en Dominique tegen elkaar geplaatst. De winnaar zou in pole-position zitten om het toernooi te winnen, terwijl de verliezer al zo goed als kansloos zou zijn. Benjamin, daarentegen, kreeg Kenny als tegenstander. Deze laatste staat erom bekend dat hij er in een onbewaakt moment wel eens in slaagt om een dan-speler te verschalken, dus dat leek ook wel een partij om in het oog te houden.

Dominique begon sterk aan de partij en na de fuseki had hij een mooie voor-sprong. In het middenspel ging er echter een en ander verkeerd, waardoor de partij gelijk kwam. Helaas voor Dominique is het eindspel Bram's specialiteit en

zodoende kon die het laken alsnog naar zich toe trekken. Dominique berustte in zijn nederlaag, terwijl Bram grijnsde van oor tot oor. In tussentijd bleek Kenny's op invloed en onvoorspelbare zetten gebaseerde stijl krachteloos tegen de solide stellingen van Benjamin.



Foto 2

In de tweede ronde moest Bram aan de bak tegen onze eerwaarde voorzitter Joost. Deze laatste kon helaas geen vuist maken. Dominique kwam uit tegen John en ook hier was de uitslag geen verrassing. Benjamin kreeg Voja tegen zich. Zo'n partij is altijd gevaarlijk voor een dan-speler, zeker als je weet dat Voja in een uitstekende vorm verkeert (zoals hij op de tweede dag nog zou demonstreren), maar het verschil bleek toch net iets te groot. Ondertussen profiteerde Fidel van het feit

dat hij bye was om even een nieuweling in het spel te initiëren (zie foto 1).

De derde ronde bracht weer een beslissende partij: Bram vs. Benjamin. Bram is zo vrij geweest de partij de noteren en van commentaar te voorzien (zie bijgevoegde diagrammen). Spijtig genoeg moet ik er al meteen de spanning uithalen: Bram dwong zijn tegenstander tot de opgave en de weg lag wijd open om zijn tweede Gentse titel binnen te rijven. Dominique won intussen van de ook zeer goed op dreef zijnde Steve, terwijl Joost geen spaander heel liet van de toernooi-organisator.

De tweede dag begon een klein beetje in mineur. Nogal wat spelers, vooral uit de wat lagere regionen, wilden nog wat profiteren van de uitzonderlijk mooie dag (slechts sporadische buien) en besloten om thuis te blijven. De topgroep gaf echter volledig present. Dé wedstrijd van de dag was Dominique tegen Benjamin. Het was een spannende wedstrijd, maar Benjamin trok helaas weer aan het kortste eind. De conclusie was voor velen misschien geen verrassing: een rang op internet is niet hetzelfde als een rang die via toernooien behaald wordt. Bram maakte ondertussen korte metten met Steve. Het spektakelstuk kwam echter van Voja, die in een bijzondere bloederige partij erin slaagde de scalp van Joost te veroveren (zie foto 2). Bram was gewaarschuwd, want hij was Voja's volgende tegenstander. Hij liet zich echter niet in de luren leggen, zodat Voja zijn stunt niet kon herhalen. In tussentijd kon Benjamin zijn vizier opnieuw op scherp stellen na

winst tegen Steve. Dominique duwde Joost nog wat verder in de put. Gelukkig is Joost een taaie rakker.

De laatste partij kon nog weinig verandering brengen in de eindstand. Enkel de derde plaats viel nog te betwisten in een rechtstreeks duel tussen Joost en Benjamin. Bram kreeg Kenny tegenover zich. Na een ietwat teleurstellende 4 op 5 was Kenny uiteraard op zoek naar een eerredder en in het verleden is hij er wel eens in geslaagd om Bram te verslaan (al waren er volgens Bram verzachtende omstandigheden). Bram verkeerde echter in bloedvorm én in een winning streak. Met 6 op 6 verzekerde hij zich van de eindwinst. Dominique werd tweede door een standvastige partij tegen Voja. Ondertussen was de partij tussen Benjamin en Joost ontaard in een ware thriller. Beide spelers vochten voor wat ze waard waren, maar toen het stof was gaan liggen, kwam Joost als de overwinnaar uit de bus (zie foto 3). Zo ontfutselde hij in extremis ook de derde plaats aan Benjamin.



Foto 3

Na de partijen kwam ook Gerald Westhoff nog even op bezoek en reviewde een aantal partijen (zie foto 4).

Daarmee kwam een einde aan de 9e editie van het Gents Go Toernooi. Ondanks een lichte achteruitgang in het aantal spelers in vergelijking met vorig jaar, was het wat mij betreft weerom een geslaagde editie. Uiteraard bedankt aan alle spelers om te komen en een extra dankjewel voor de delegatie uit Moeskroen (misschien ligt daar de kiem voor een nieuwe club). Als laatste ook een dikke pluim voor Eveline, die de spelers rijkelijk van spijzen wist te voorzien.

Tot volgend jaar!

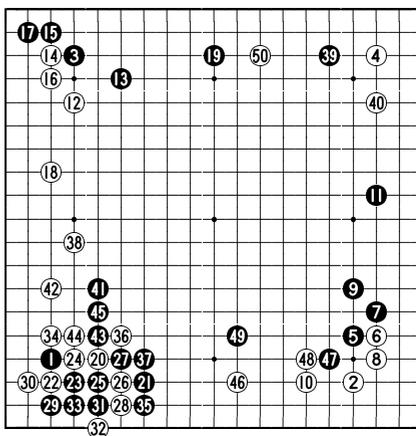


Foto 4

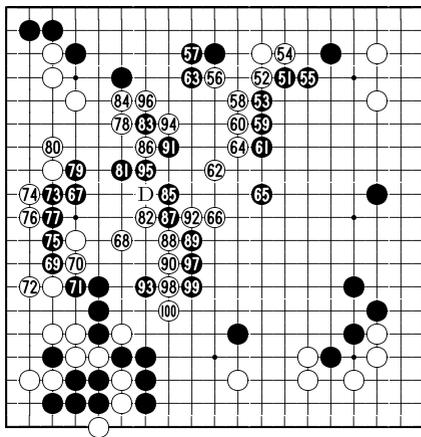
Becommantarieerde partij: Benjamin Demets – Bram Vandenbon

Bram Vandenbon

Zwart: Benjamin, 3d
Wit: Bram Vandenbon, 2d
Komi: 6.5
Regels: Japanese
Toenooi: 9de Gents Go Toernooi



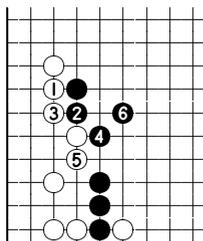
(1-50)



(51-100)

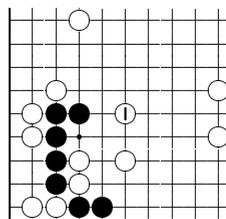
Black 67: Ik sta hier voor een dilemma. Het lijkt alsof ik voldoende punten heb als ik verbind. Maar die invloed die zwart opbouwt, kan snel uit de hand lopen.

Eigenlijk schreeuwt deze positie naar een actievere approach. Vandaar dat ik dan toch een riskantere strategie heb gekozen.



Var. 1

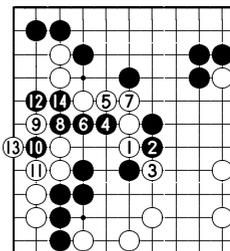
Zwart 77: De volgende zet was weer een moeilijke keuze. Ik heb hier niet de beste zet gekozen denk ik.



Var. 2

Wit 1: Dit zou een stuk veiliger geweest zijn.

Zwart 81: Ik heb hier een hele reeks zetten overwogen. Het is moeilijk om zwart ingesloten te houden.



Var. 3

Wit 1: Deze zet was mijn oorspronkelijk plan. Maar toen het zover was, zag ik plots dat ze veel complexer was dan aanvankelijk gedacht.

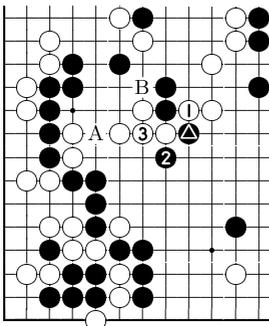
Wit 84: De shape is steviger, maar minder aanvallend. Bonus: indien alles zou falen, zet ze ook druk op A.

Wit 86: Deze knip is uitleeswerk. Deze zet heb ik gedurende 5 minuten zitten uitlezen.

Zwart A is gevaarlijk, maar deze zet dreigt te knippen met B (nog gevaarlijker voor zwart dus). En ze introduceert knippunten die ik nodig heb om te voorkomen dat zwart verbind naar de onderkant toe.

Deze positie dreigt te onttaarden in een gigantische capturing race waarbij meerdere groepen betrokken zijn. Zwart heeft meer vrijheden in die strijd.

Dus is het belangrijk dat ik de linkerkant (F5) met de rechterkant (K8) verbind. Mijn andere witte groep G10, zou het dan moeten uitvechten met de aji van C.



Var. 4

Wit 3: Op het eerste zicht kan wit hier wel mee spelen. Maar er zijn 10-tallen manieren om de aji van A te benutten, en dan net op tijd B te spelen. De vraag is of zwart dat kan, op een manier zodat de aji van C geneutraliseerd wordt.

Dat ben ik niet zo zeker.

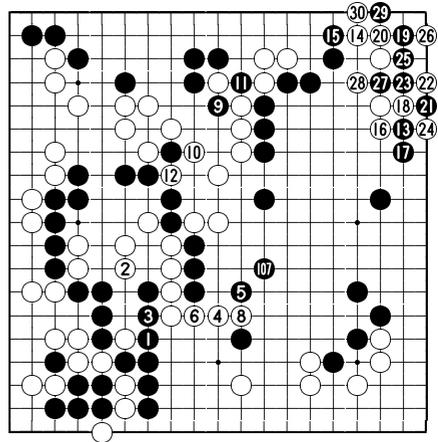
Wit 90: Simplifying.

Zwart 91: Zoals verwacht, moet zwart terug keren, om de aji op te kuisen

Wit 96: Nu lijkt alles onder controle.

Just 1 thing ... Deze zwarte groep heeft ongeveer 10 vrijheden. Wit moet zijn vrijheden maximaliseren, zodat hij

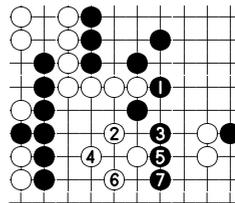
er zeker meer heeft dan 10. Maar veel beter, is het om ogen te maken of te verbinden naar buitenaf. Want ik heb geen zin om 10 zetten in mijn eigen gebied te spelen om die zwarte groep te vangen.



(101-130)

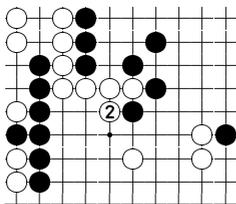
Wit 2: Deze zet verhoogt het aantal vrijheden, doordat throwins onmogelijk worden.

Wit 4: Ik zou graag verbinden met A, maar dat lijkt onmogelijk



Var. 5

Zwart 1: De hierop volgende sequentie is wat ik had verwacht van zwart.



Var. 6

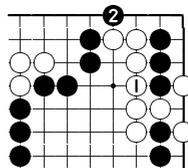
Wit 2: Deze zet had ik in de partij over het hoofd gezien. Benjamin heeft ze na de partij getoond.

Wit 110: Ik besluit te vereenvoudigen met deze zet. Maar ik geef hierdoor wel veel punten weg.

Zwart 119: Ik zit intussen al even in byo yomi (laatste 20 seconden intus-

sen). Mijn tegenstander heeft nog 10 minuten main time.

Zwart 125: Deze positie lijkt ko. Maar door een klein foutje in de volgorde van de zetten, leeft wit onvoorwaardelijk.



Var. 7

Wit 130: Zwart geeft op.

Championnat de Belgique

Lucas Neiryndck

Le Championnat de Belgique de go se déroula au centre communautaire « Kontakt » de Woluwe-Saint-Pierre – à l’instar des années précédentes – les week-ends des 19-20 mars et des 2 et 3 avril. Je m’y rendis pour ma part en voiture avec un autre néo-louvaniste, Gabriel Mercier. Le centre est un bâtiment élancé en briques rouges qui domine la désuète avenue Orban, où le tram court entre les herbes folles. Quelques soucis d’organisation, maintenant presque traditionnels, vinrent déranger le début du tournoi sans pour autant causer un trop grand retard. En effet, les participants n’ayant pas été prévenus par mail, Wang Yue, 2d, se désista au dernier moment et fut remplacé *in extremis* par Tom Van Den Broeck, 12k. Kévin Prist, quant à lui, fut tiré du lit par un appel téléphonique le jour même du tournoi car il l’avait tout simplement... oublié. Ces petits désagréments n’empêchèrent cependant pas les participants de jouer des parties de qualité avec leur concentration habituelle.

La physionomie du tournoi s’annonçait assez particulière. Le tableau des joueurs était véritablement coupé en deux : sept joueurs en *dan* (Lucas Neiryndck, 5d, Thomas Connor, 4d, Jan Ramon, 4d, François Gonze, 3d, Kevin Prist, 3d, Nelis Vets, 3d, et Gabriel Mercier, 2d) devaient se livrer bataille implacablement

tandis que trois joueurs en *kyu* (Vincent Quoullin, 2k, Joost Vannieuwenhuysse, 2k, et Tom Van Den Broeck, 12k) allaient tenter de réaliser une performance contre l'un des joueurs susmentionnés.

Le premier jour débuta sur les chapeaux de roues : je jouai contre Thomas lors de la première partie. Depuis qu'il m'avait ravi le titre en réalisant un « sans-faute » lors du championnat 2015, il était incontestablement, pour moi, l'homme à abattre. Je me concentrai donc très sérieusement. Pendant la partie je réalisai une zone d'influence centrale où l'un de ses groupes vint s'embourber, me laissant une avance décisive qui me permit de gagner par abandon. Il semblait que Thomas n'était pas aussi en forme que l'année passée. Il m'avoua d'ailleurs le soir-même qu'il était peu motivé. Les autres parties se déroulèrent sans surprise et les joueurs les plus hauts classés (Jan, François et moi-même) finirent avec chacun trois victoires. Notons le « marathon » de Nelis Vets de ce début de tournoi qui dut jouer le premier jour successivement contre François, Jan et Thomas, trois parties éprouvantes de plusieurs heures chacune qui le virent tout de même gagner contre Thomas. Je fus en outre surpris par la combativité des joueurs en *kyu*, qui, malgré les *match-up* relativement inégaux, luttèrent pied à pied avec les joueurs en *dan*, dans des parties où la domination n'était parfois vraiment pas évidente à deviner.

Je commençai la deuxième journée par une partie contre Joost. Je dois avouer que j'eus quelques sueurs froides devant son sens remarquable de la direction de jeu. Il finit cependant par sacrifier un groupe un peu trop facilement et je passai de justesse à côté de la catastrophe.

L'événement notoire de la deuxième journée du week-end fut la victoire de François sur Jan. Remarquons également la victoire de Gabriel face à Thomas, une première entre les deux, bien que Thomas semblait avoir perdu le calme olympien de son jeu habituel. A l'issue du premier week-end, François et moi étions les deux seuls joueurs à cinq victoires, talonnés par Jan avec quatre victoires.

Après deux semaines de pause, le championnat reprit. Le printemps semblait avoir décidé de pointer le bout de son nez : un soleil euphorique baignait l'arrière-cour du centre (où le tournoi avait été déplacé, dans une sorte d'annexe/ferme rénovée) et la douceur du temps encourageait les plus vifs espoirs. On peut dire que ce jour-là le « combat changea d'âme et l'espoir changea de camp » : Kevin Prist l'emporta sur Jan Ramon et Thomas battit François. L'ouverture « double *sansan* » de ce dernier, cet engrangement massif de points qui devait me déstabiliser plus tard dans le tournoi, ne lui permit pas de rivaliser avec le style éprouvé de Thomas : des murs lents, solides, presque exaspérants, qui lui permirent de gagner de 4,5 points.

Lors de la deuxième partie de la journée Gabriel faillit également réaliser une performance en me battant... cependant une maladroite erreur de lecture lui fit perdre cette partie en or.

La deuxième journée du deuxième week-end était décisive : avec mes sept victoires contre les six victoires de François, la partie que nous allions jouer tenait lieu de finale. Si je perdais contre lui, malgré nos égalités de victoires, le championnat allait m'échapper sur le calcul du SOS. Je me préparai à cette partie avec appréhension : François m'avait vaincu avec une facilité déconcertante au tournoi de Leuven deux mois plus tôt. Sa stratégie d'ouverture, jouer les deux points *sansan*, était appuyée par sa lecture très pointue des séquences. Paniquer face à ses nombreux points, tenter l'impossible dans ses coins surprotégés et c'était la mort ou l'exil qui m'attendait. Son travail régulier de *tsumegos* et une stratégie adaptée à son style lui donnaient à mes yeux une aura d'invincibilité. J'avais étudié sa partie contre Thomas (qui avait joué un *sanrensei*) la veille dans l'espoir de ne pas me retrouver, comme d'habitude, en retard au *fuseki*. La partie que nous avons jouée est commentée à la fin de cet article. Au final, je m'en sortis outrageusement avec une séquence abusive qui me permit de remporter le titre de Champion des chanceux.

Notons également ce jour là la partie entre Nelis et Vincent, qui dura le temps record de 3h40. Vincent lui donna du fil à retordre et Nelis ne gagna que d'une courte tête.

Au final je remportai le tournoi (sur beaucoup de malentendus, je l'admets) avec neuf victoires, suivi par François avec sept victoires et par une troisième place occupée par trois joueurs à six victoires : Jan, Kevin et Gabriel.

Le niveau des parties était relativement élevé, en tout cas plus que les années précédentes, et la hiérarchie entre les *dan* s'est révélée très ténue. Je peux m'avancer en disant que même si les joueurs de go belges ne s'exportent pas trop, ils pourraient facilement tenir le « milieu du pavé » dans les grands tournois européens.

Commentaire de partie : Lucas Neiryck – François Gonze

Lucas Neiryck

Date : 2016–04–03

Noir : Lucas Neiryck, 5d

Blanc : François Gonze, 3d

Komi : 6.5

temps : 1h + 15/5 *byo-yomi* canadien

Resultat : Noir gagne par abandon

Règles : Japonaises

Cette partie fut jouée lors de la 7^e ronde du championnat de Belgique 2016. Elle fait office de finale car le vainqueur de cette partie était quasiment garanti de remporter le titre. Elle est présentée avec le commentaire de Lucas Neiryck, 5d, champion de Belgique pour la 6^e fois.

Blanc 14 : Ce coup paraît lent mais correspond à la stratégie de François : « Les points d’abord, les ennuis après ».

Noir 15 : Probablement pas le meilleur coup... Dans la partie il n’a servi ni à étendre la zone d’influence, ni à protéger le coin. Peut-être qu’un simple coup au *tengen* aurait été plus efficace dans cette configuration.

Blanc 22 : Blanc choisit un développement rapide.

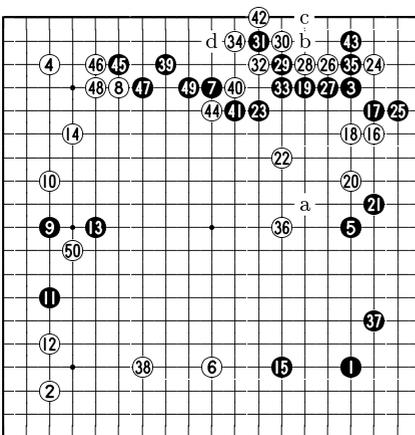
Noir 23 : Coup étrange, étant donné que le territoire de Noir est toujours ouvert au *sansan*. Un coup en *a* aurait été plus dynamique.

Blanc 28 : Pour vivre immédiatement Blanc devrait jouer un *kosumi* en *b*.

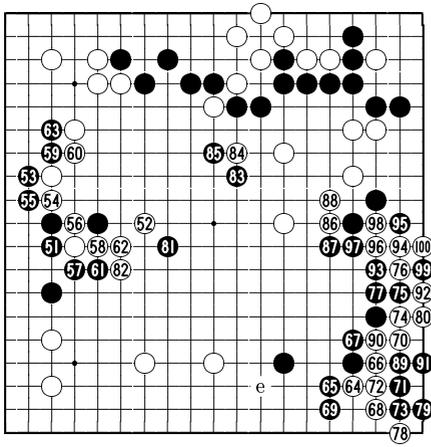
Blanc 36 : Excellent *tenuki*. C’est très difficile maintenant pour Noir d’attaquer ces pierres efficacement.

Noir 43 : Ce coup a pour but d’empêcher Blanc de vivre gros en *sente* s’il y jouait lui-même.

Blanc 50 : Blanc est vivant sur le bord nord : *c* et *d* sont *miai*.



(1–50)



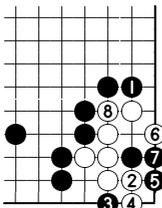
(51-100)

Blanc 52 : Bon coup qui met la pression à noir et aide le groupe faible de Blanc.

Blanc 62 : Blanc accepte une perte locale pour prendre la solidité qui peut lui assurer la victoire.

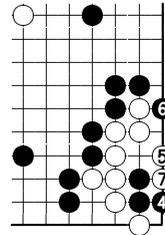
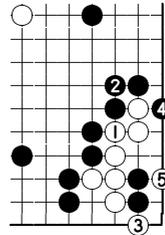
Noir 63 : Coup lent. Noir aurait peut-être dû jouer en e.

Blanc 70 : Dans cette configuration Blanc est normalement 100% vivant.



Var. 1

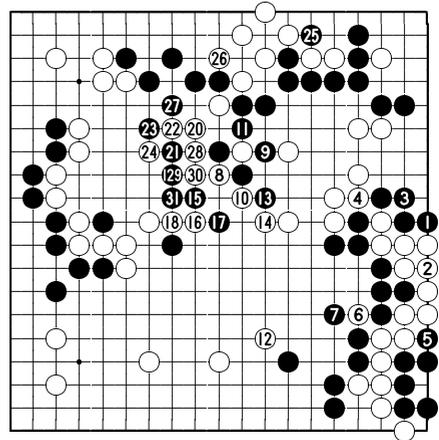
Noir 1 (Var. 1) : Blanc est vivant dans un *seki* après la séquence de cette variante.



Var. 2 et 3

Les variantes 2 et 3 montrent que Blanc ne peut pas être tué après Noir 75.

Blanc 80 : Noir peut maintenant tuer directement ainsi qu'il l'a fait dans la partie. Il ne l'a pas vu tout de suite.



(101-131)

Noir 5 : A ce stade blanc n'a plus d'espoir. Noir a une avance solide de 10 points.

Noir 31 : La partie dure encore quelques coups et Blanc abandonne.

European Go Team Championship

Gabriel Mercier

La saison de l'équipe belge s'est terminée le mardi 17 mai avec une huitième place au sein de la ligue B, soit le même résultat que l'année dernière. La Belgique reste en place dans cette ligue grâce à trois victoires et trois matchs nuls (voir le tableau ci-dessous). Elle continuera d'y évoluer la prochaine saison : inutile de dire que nous attendons des jeunes talents motivés pour faire monter ce classement !

Ces parties sont désormais comptabilisées au classement belge. Il s'agit là d'une excellente occasion d'harmoniser un peu les classements et de permettre aux joueurs belges d'affronter quelques gloires du go Européen telles qu'Ali Jabarin ou Mateusz Surma.

Dans la ligue B, Israël, emmenée par Ali Jabarin, réalise un sans-faute avec 11 victoires collectives et 40 victoires individuelles sur 44 parties ! Israël accède ainsi à la ligue A. Les quatre premières équipes de cette même ligue A sont la Russie, l'Ukraine, la Roumanie et la France. Elles auront le privilège de disputer la finale du championnat européen par équipes lors du European Go Congress 2016 à Saint-Petersbourg, au mois de juillet. La Russie, première au classement de la ligue A, est favorite avec ses trois joueurs professionnels, Ilja Shikshin, 1p, Svetlana Shikshina, 3p et Alexandr Dinerstein, 3p. Les résultats belges au cours de la saison écoulée sont les suivants ¹ :

Ronde	Adversaire	Résultat
1	Danemark	2-2
2	Norvège	3-1
3	Turquie	2-2
4	Suisse	3-1
5	Slovaquie	1-3
6	Italie	1-3
7	Royaume-Uni	2-2
8	Pologne	0-4
9	Hongrie	0-4
10	Israël	0-4
11	Autriche	3-1

1. Les résultats détaillés ainsi que les fichiers SGF des parties sont disponibles sur le site : <http://pandanet-igs.com/communities/euroteamchamps/schedule/9>

Après la 10^{ème} ronde, la Belgique risquait encore la relégation en cas de défaite. Un match nul était nécessaire pour être tiré d'affaire. Le match fut finalement réparti sur deux jours. Kwinten Missiaen 3d, Nelis Vets 2d et moi-même (2d) avons joué aux positions 2, 3 et 4 le lundi 16 mai alors que la partie des leaders se déroulait le lendemain. Le premier soir, la Belgique menait 2-1 et se retrouvait donc sauvée de la relégation : quel soulagement pour moi, après cette première saison en tant que capitaine ! Le mardi 17 mai, Lucas Neyrinck, 5d, numéro 1 de l'équipe belge et actuel champion de Belgique, avait fort à faire contre le numéro 1 autrichien, Viktor Lin, 6d, actuellement classé 23^{ème} au classement européen ! Bien que cette partie ne présentait plus d'enjeu pour la Belgique, Lucas a su l'emporter après un début de partie pourtant largement dominé par son adversaire ! C'est cette ultime victoire de la Belgique que j'ai donc décidé de commenter ici.

Commentaire de partie : Lucas Neiryck – Viktor Lin

Gabriel Mercier

Date : 2016–05–17

Noir : Lucas Neyrinck, 5d

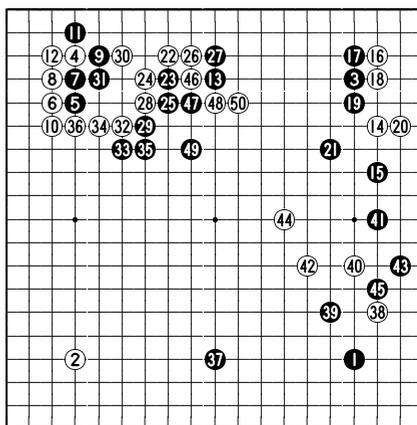
Blanc : Viktor Lin, 6d

Komi : 6.5

Resultat : Noir gagne par abandon

Lieu : IGS–PandaNet

Règles : Japonaises

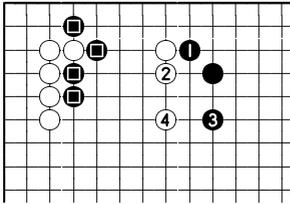


(1–50)

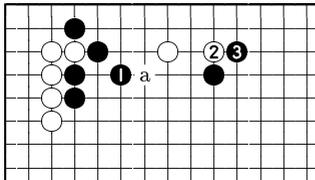
Noir 13 : Ce coup est habituellement joué en 27.

Noir 21 : Noir joue pour l'influence tandis que Blanc joue pour le territoire.

Blanc 22 : Très bonne invasion. Si Noir répond comme dans la variante 1, Blanc sort facilement vers le centre et les pierres marquées sont maintenant un fardeau pour Noir. Si Noir renforce son groupe comme dans la variante 2, Blanc peut facilement faire *sabaki*. La réponse la plus sévère de Noir est sans doute un coup à l'épaule en *a*.



Var. 1



Var. 2

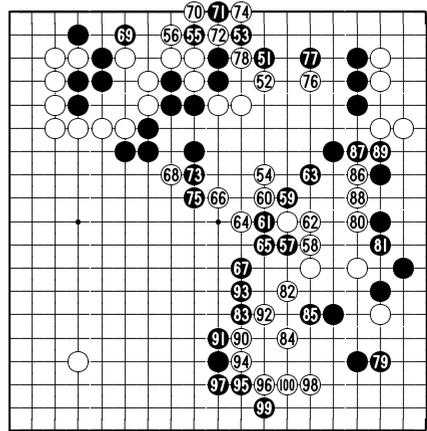
Noir 23 : Cette variante s'avérera être un mauvais choix.

Blanc 36 : Blanc obtient un grand territoire. L'influence que Noir construit en contrepartie n'est pas suffisante et la partie tourne au clair avantage de Blanc.

Noir 37 : Noir continue d'agrandir son *moyo*.

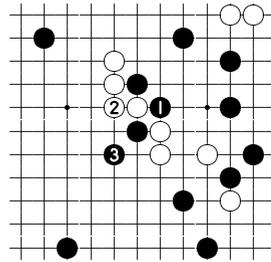
Noir 41 : Comme Noir est en retard, il ne veut pas que Blanc s'installe trop facilement.

Blanc 48 : Blanc lance une contre-attaque.



(51-100)

Noir 57 : Cette coupe est sévère. Noir utilise au mieux son potentiel.



Var. 3

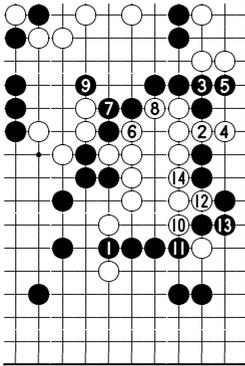
Noir 3 : La variante 3 donne une alternative que Lucas semble ne pas avoir aimée.

Blanc 72 : Noir n'a pas de menace de *ko*.

Blanc 80 : Maintenant que Noir a sécurisé le bord inférieur, Blanc

cherche un moyen d'utiliser ses pierres. Cela semble très difficile.

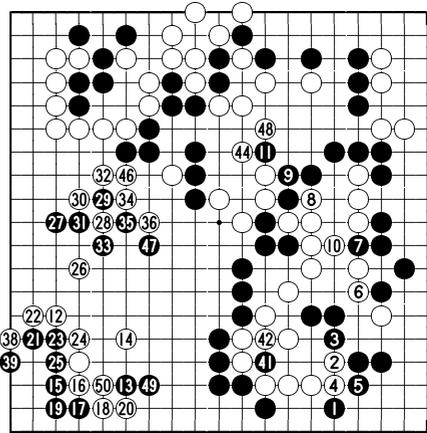
Blanc 88 : Séquence élégante qui crée un œil potentiel.



Var. 4

Variante 4 : Si Noir coupe en 1, Blanc lance la séquence de cette variante et vit facilement. Il semble toutefois que ce résultat soit meilleur pour Noir que celui de la partie : Noir construit un grand territoire et conserve le *sente*.

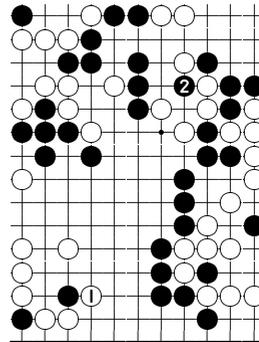
Blanc 100 : Blanc s'installe facilement. La partie est maintenant très difficile pour Noir : Blanc jouit d'une avance de plus de 30 points.



(101-150)

ko en 29 : 37 40 43 45

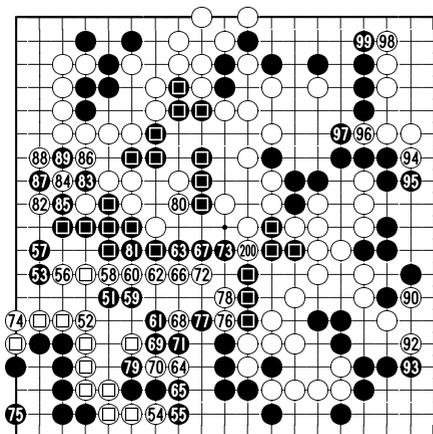
Noir 27 : Comme Noir est en retard, il cherche à compliquer la partie.



Var. 5

Variante 5 : Jouer en 1 plutôt qu'en 148 dans la partie permet à Blanc de vivre facilement et donc de remporter la partie. Même si Noir coupe en 2 et capture des pierres au centre, il accuse toujours un retard d'environ 25 points.

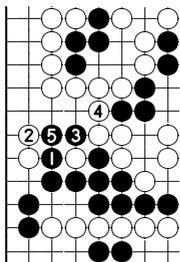
Blanc 148 : Ce coup est une grosse erreur. Dans la partie, Noir empêche Blanc de faire deux yeux. La stratégie que Noir a lancée en 129 a fonctionné.



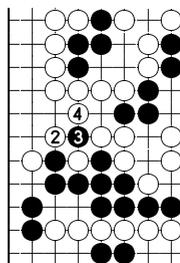
(151-200)

91 en 84

Blanc 182 : Blanc cherche à créer un *semeai* entre les deux groupes marqués.



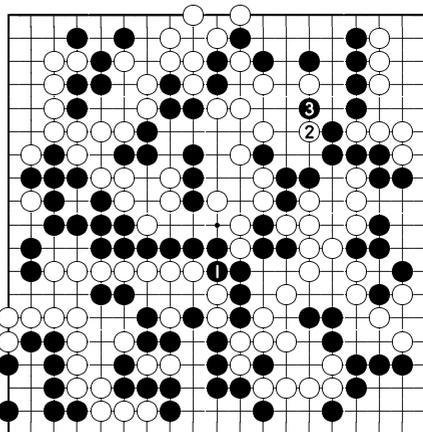
Var. 6



Var. 7

Variation 6 : Noir peut aussi jouer de cette manière.

Blanc 194 : Blanc cherche maintenant à tuer Noir sur cette partie du plateau car il est maintenant très en retard.



(201-203)

Noir 203 : Blanc abandonne ici puisque Noir est vivant.

European Go Team Championship

Gabriel Mercier – vertaald door Alistair Fronhoffs

De Belgische ploeg eindigde zijn seizoen op dinsdag 17 mei met een 8^{ste} plaats in de B-liga. Vorig jaar eindigde de ploeg eveneens op de 8^{ste} plaats. België behoudt zijn plaats in de B-liga dankzij drie winsten en drie gelijkspellen (zie tabel hieronder). Volgend seizoen zal België in deze liga verder spelen: onnodig te vermelden dat wij op jong gemotiveerd talent wachten om in het klassement te stijgen!

Deze partijen worden voortaan allen in rekening gebracht voor het Belgische klassement. Dit is dan ook een uitstekende gelegenheid om de Belgische en de Europese klassementen te harmoniseren en onze spelers te kunnen laten spelen tegen een aantal Europese Go beroemdheden zoals Ali Jabarin en Mateusz Suma.

In de B-liga behaalt Israël, met als ploegleider Ali Jabarin, de eerste plaats. Gezamenlijk wonnen zij alle 11 ronden en in totaal 40 van de 44 individuele partijen! Zo stijgt Israël naar de A-liga. De eerste 4 ploegen van de A-liga, Rusland, Oekraïne, Roemenië en Frankrijk hebben het privilege om de ploegenfinale tijdens het Europese Go Congres 2016 te Sint-Petersburg in Juli te mogen spelen. Rusland, als eerste in het klassement, is favoriet. Drie van de vier spelers zijn namelijk professioneel: Ilya Shikshin, 1p, Svetlana Shikshina, 3p en Alexander Dinerstein, 3p. De resultaten van de Belgen tijdens dit seizoen zijn als volgt¹:

Ronde	Tegenstander	Resultaat
1	Denemarken	2-2
2	Noorwegen	3-1
3	Turkije	2-2
4	Zwitserland	3-1
5	Slovakije	1-3
6	Italië	1-3
7	Verenigd Koninkrijk	2-2
8	Polen	0-4
9	Hongarije	0-4
10	Israël	0-4
11	Oostenrijk	3-1

Om zijn plaats in de B-liga te kunnen behouden was het na de 10^{de} ronde noodzakelijk minstens gelijk te spelen. De wedstrijden werden uiteindelijk over

1. Gedetailleerde resultaten en SGF bestanden van de gespeelde partijen zijn te vinden op:
<http://pandanet-igs.com/communities/euroteamchamps/schedule/9>

twee dagen gespreid. Kwinten Missiean, 3d, Nelis Vets, 2d en ikzelf (2d) speelden op maandag 16 mei op plaatsen 2, 3 en 4 terwijl de leiders de volgende dag speelden. De eerste avond stond België 2-1 vóór en was dus zeker van zijn plaats in de B-liga te kunnen behouden : wat een opluchting voor mij na mijn eerste seizoen als ploegkapitein! Op dinsdag 17 mei had Lucas Neyrinck, 5d, nummer 1 van de ploeg en huidig Belgisch kampioen een zware opdracht tegen Viktor Lin, 6d, nummer 1 voor Oostenrijk, die momenteel 23^{ste} staat in het Europese klassement! Hoewel deze partij geen invloed meer had op het klassement voor België en het feit dat zijn tegenstander in het begin van de partij een grote voorsprong had, heeft Lucas toch gewonnen! Ik heb dus besloten deze laatste winst hier te bespreken.

Becommentarieerde partij : Lucas Neyrinck – Viktor Lin

Gabriel Mercier – vertaald door Alistair Fronhoffs

Datum: 2016-05-17

Zwart: Lucas Neyrinck, 5d

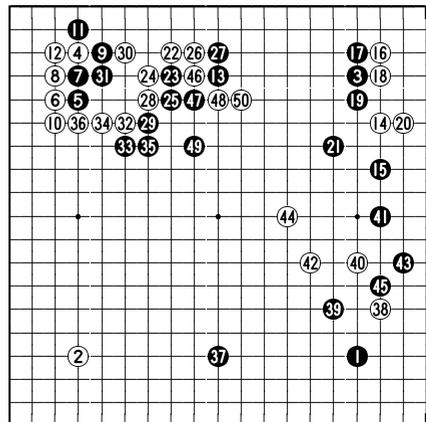
Wit: Viktor Lin, 6d

Komi: 6.5

Resultaat: Zwart wint door opgave

Plaats: IGS-PandaNet

Regels: Japans

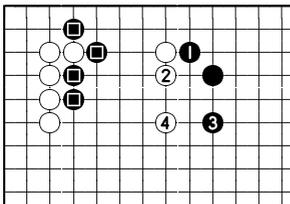


(1-50)

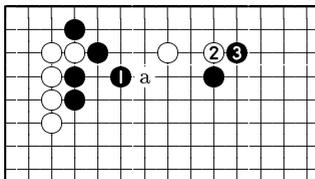
Zwart 13 : Deze zet wordt gewoonlijk gespeeld op 27.

Zwart 21 : Zwart speelt voor invloed terwijl wit voor gebied speelt.

Wit 22 : Zeer goede invasie. Als Zwart antwoord zoals in variante 1, kan Wit gemakkelijk naar het centrum naar buiten komen. De gemarkeerde stenen zijn nu een last voor Zwart. Indien Zwart zijn groep versterkt zoals in variante 2, kan Wit gemakkelijk een *sabaki* uitvoeren. Het strengste antwoord van Zwart is waarschijnlijk een *shoulder hit* op a.



Var. 1



Var. 2

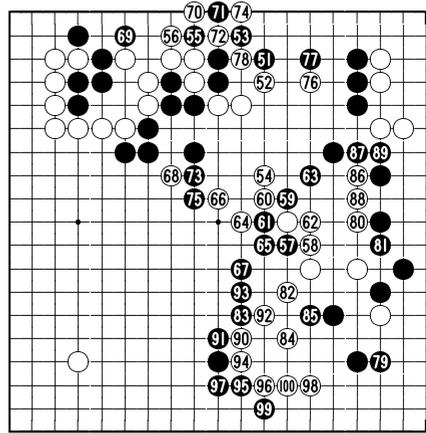
Zwart 23 : Het blijkt later dat deze variante een slechte keuze was.

Wit 36 : Wit krijgt een groot gebied. De invloed die Zwart ter compensatie bouwt is niet belangrijk genoeg en Wit heeft nu een duidelijke voor-sprong.

Zwart 37 : Zwart blijft zijn *moyo* uitbreiden.

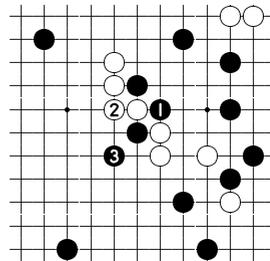
Zwart 41 : Zwart staat achter en wil niet dat Wit zich te gemakkelijk installeert.

Wit 48 : Wit gaat in de tegenaan-val.



(51-100)

Zwart 57 : Deze knip is streng. Zwart gebruikt zijn potentieel op zijn beste.



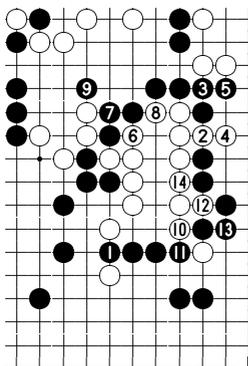
Var. 3

Zwart 3 : Variante 3 geeft een resultaat waarvan Lucas blijkbaar niet hield.

Wit 72 : Zwart heeft geen *ko*-dreiging.

Wit 80 : Nu dat Zwart de onderste board heeft verzekerd zoekt Wit een manier om zijn stenen te gebruiken. Dit lijkt heel moeilijk.

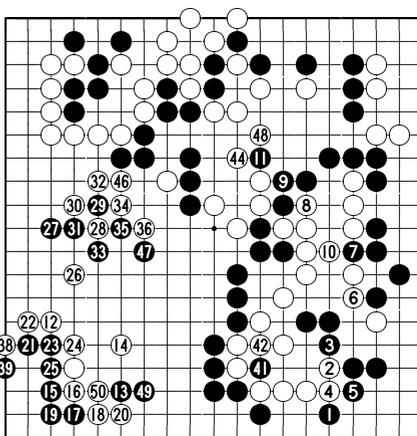
Wit 88 : Elegante sequentie die potentieel een oog maakt.



Var. 4

Variante 4 : Als Zwart op 1 knipt, vervolgt Wit met deze sequentie en leeft gemakkelijk. Het lijkt toch da dit resultaat voor Zwart beter is dan in de gespeelde partij: Zwart bouwt een groot gebied en behoudt *sente*.

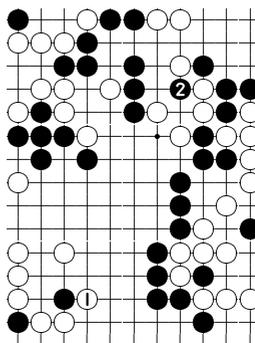
Wit 100 : Wit installeert zich gemakkelijk. De partij is nu heel moeilijk voor Zwart want Wit heeft nu een voor-sprong van meer dan 30 punten.



(101-150)

ko op 129: 137 140 143 145

Zwart 27 : Aangezien Zwart achter staat probeert hij de partij ingewikkeld te maken.

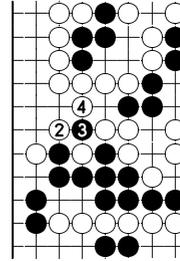


Var. 5

Variante 5 : Op 1 spelen in plaats van op 148 zoals in de partij laat Wit toe gemakkelijk te leven en dus de partij te winnen. Zelfs indien Zwart op 2 knipt en de stenen in het centrum

vangt, heeft hij nog steeds een achterstand van ongeveer 25 punten.

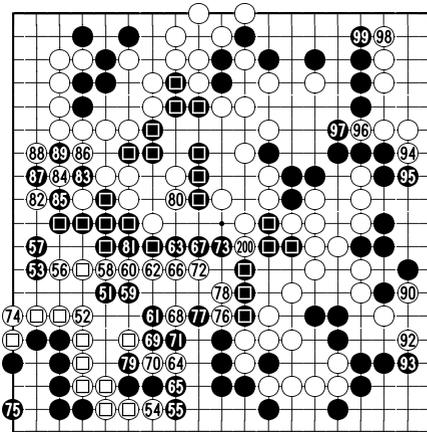
Wit 148 : Deze zet is een grote fout. In de partij belet Zwart dat Wit ogen maakt. De strategie die zwart op 129 heeft gewerkt.



Var. 7

Variante 6 : Zwart kan ook op deze manier spelen.

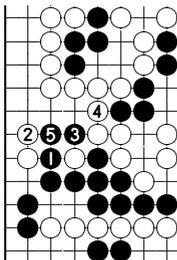
Wit 194 : Wit probeert nu op deze plaats van het bord Zwart te doden omdat hij nu achter staat.



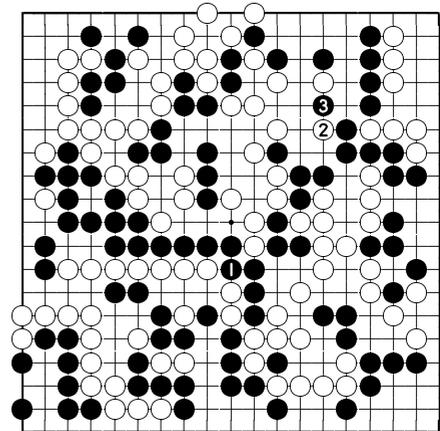
(151-200)

91 : 84

Wit 182 : Wit probeert een *semeai* te maken tussen de twee gemarkeerde groepen.



Var. 6



(201-203)

Zwart 203 : wit geeft op omdat Zwart nu leeft.

1^{er} Tournoi du Pantin

Thomas Connor

Au milieu du mois de mai, le club du Pantin organisait son premier tournoi – à l'image du club de Liège – portant à cinq le nombre de tels tournois en Belgique. Une activité remarquable compte tenu de la taille de la communauté du go dans notre pays !

Une vingtaine de joueurs se réunirent aux abords de la place Flagey à Bruxelles pour s'affronter. Les règles du tournoi étaient pour le moins singulières : on jouait suivant les règles Ing simplifiées et la cadence de temps suivait le système Hayashi. Le système Hayashi veut qu'un joueur ne perde pas la partie lorsqu'il épuise sa dernière période de *byo-yomi*, mais plutôt qu'on considère son coup comme un tour de passe. Un joueur peut invoquer cette règle trois fois, la quatrième menant à une défaite au temps. Heureusement (?) pour les organisateurs, aucun joueur n'invoqua le jugement d'un arbitre pour appliquer une clause méconnue des règles Ing simplifiées ou ne fit valoir son droit à perdre des périodes de *byo-yomi* !



Olivier Drouot, 3d

Le tournoi fut remporté par Olivier Drouot, 3d, qui termina avec une seule défaite face à Thibault Recloux, 2k, qui n'a joué que deux parties sur les six. Mourad de Villers, 2k, finit à la seconde place avec également une unique défaite contre Olivier Drouot. La troisième place est occupée par Pierre Détiवाद, 4k. Thibault Recloux possédait un meilleur MMS, mais les organisateurs décidèrent qu'il n'avait pas joué assez de parties dans le tournoi pour apparaître sur le podium (il est devenu papa le dimanche matin, ce qui explique son absence).

Outre le podium, observons que les joueurs vinrent de toute la Belgique : Anvers, Ath, Bruxelles, Gand, Liège et Louvain. Un succès, donc, pour cette première édition d'un tournoi qui en connaîtra, j'en suis sûr, encore beaucoup !

Interview with Hajin Lee, 3p

Philippe Tranchida

Hajin Lee, born on June 21th 1988, is a Korean female Go professional player. She became pro in 2004 at the age of 16 and was often listed as one of the top Korean female players since then. She is mainly known for the Youtube channel that she started in 2014, Haylee world of Go/Baduk, which has quite a big success in the English speaking go community. Her videos mainly consist of her playing online games on the Tygem servor while commenting her and her opponent's moves. She also started working as Secretary General for the International Go Federation in 2014.

(Interviewer is Philippe Tranchida, a Belgian Go player currently living in Korea as an exchange student.)

Philippe Tranchida: First, can you tell us how and why you started playing Go?

Hajin Lee: I started playing at five because both of my parents like to play. My Mum and Dad, they would play each other at home, especially on holidays. Since I was around and wanted to hang out with my parents, I asked them to teach me how to play. That's how I started playing, it was very natural.

Then, when I was six, I won my first tournament, it was a pre-schooler division tournament. That made my teacher think I was talented in Go and for that reason we got a little bit more serious in my Go training. For that purpose, when I was nine years old, I went to my Go master's house and lived with them. It was very difficult to get the proper training to become professional player in my hometown, which is two hours away from Seoul. That's why I lived with my master and his family and some others fellow students like me.



Hajin Lee, 3p

PT.: Is it common in Korea to move in your master's house to study Go?

H.L.: Yes, it's almost common practice for strong Go players. Even for the Korean society, it is not very common in other areas, but for Go, it's not very hard to find such Go schools for young kids, because you need such an intensive training. That's how I moved to Seoul. Then I became a professional player when I was sixteen, that was in 2004.

PT.: Since most of the Go players are men, how did you feel as a woman in this world? Are there any differences or particularities in becoming and being a female pro?

H.L.: I was always aware that there were more men than women but I didn't really think about it. It didn't really matter. I even got so familiar with that environment that it feels a little strange when I go somewhere and I see that there are more girls than men. Even now, I'm working for the Go Association and there are still more men, so for me it feels like this is how it's supposed to be and it has never been a problem for me. Also – this would be another long debate so we are not going to ask why – but men are stronger in Go. I heard it's the same in chess. For that reason the KBA [Korean Baduk Association] wanted to encourage female players to study Go. For example, there are separate qualification tournaments to select female professional players. That is an advantage in a way, but the competition is still tough because they select a lot less female pros than male pros. Another small advantage would be that female players are somehow more popular. But then again, that popularity is not a very substantial advantage.

PT.: Let's talk about what you have been doing after becoming pro, like your work at the KBA or your Youtube channel. What made you want to stop being a full time professional?

H.L.: It started when I decided to go to university. I went to SolBridge international school of business to study management and finance. Most Korean professional players don't go to university because they don't really need a degree to perform well in tournaments! But in my case, I was just so curious about the world outside of Go. I spent most of my life playing Go and it was fun and all but I thought life is long and I was too curious about other areas. That's why I decided to go to university. I actually thought that I could try to do both, playing in Go tournaments and studying, but there was a risk that I would get worst in both; so I decided to focus my time and energy on studying and I stopped playing in tournaments. Then, during my last semester, I was planning to go to Graduate School but somehow at that time the secretary general of the International Go Federation [IGF] decided to resign and she asked the Korean federation to nominate her successor. Inside the IGF, there is this tradition that they always appoint a professional player to be the secretary general and the KBA wanted to honor the tradition. Therefore, they interviewed the few professional players with En-

glish ability and some international experience. At that time, I was working as international coordinator for the KBA, so I was one of their candidates. After two interviews, they offered me the job. It was too attractive to resist, even though the Graduate School I was planning to go was also a good one. So I started working with the IGF.

Youtube was kind of an accident. In the beginning, I didn't mean to make hundreds of videos, I just wanted to have a few and see if people liked it.

PT.: Your native language is Korean, yet you decided to run your channel in English. Can you tell us why?

H.L.: in Korea there are lots of Go materials, we have two TV channels that only broadcast Go, hundreds of books and so many teachers. But in English you don't have as much materials; so I decided to do it in English. Also, I just wanted to see if people would like to hear me talking while I play instead of after having played the game. That's why I decided to upload those videos on my Youtube channel. But I wasn't sure how that would work because it was the first time I tried such a thing, and I was a little bit pressured about my title. What if I said something really stupid and people knew I was a professional player? So I used a nickname and didn't tell that I was a pro. And I also didn't know how well I would play while talking, I was afraid that I wouldn't be able to focus. That's why I made a normal 5 dan account on Tygem.¹ I started just like that. Surprisingly, people really enjoyed it and weren't shy to tell me how much they liked it. Once I knew that people like it, I couldn't stop – and I'm still doing it now! In the end, I'm glad I made these choices. I was really happy with my new life when I entered university, discovering new things outside Go tournaments and I was still playing Go on the side.

PT.: What are your plans for the future, especially regarding your channel or your implication in the Go world in general?

H.L.: I don't really have any particular plans yet. I just plan on continuing what I am doing. Except that my personal life is getting a little bit busier. There is the World Amateur Go Championship in June in China and that's my last task for the IGF. I am leaving the IGF after that and I will go to Graduate School in Switzerland. Therefore, I will surely have less time to run my Channel but I will do my best to keep it going. I already have around 150 videos on the channel so I hope that my viewers will still have a lot of content to watch, even if I slow down the uploading process!

Since I will be in Europe for my studies, I will also definitely try to visit some events or tournaments there.

1. Tygem is a Korean online Go server where you can create a free account and begin playing at any level from 18k to 5d. Professional players are also given the possibility to create a professional account, which will have their actual ranking displayed (e.g. 2p).

Youth

Gilles Van Zeveren

I would like to tell you a bit more about a project I worked on during this school year (2015 – 2016). But first let me tell you a bit about myself.

I am a 25-year-old morals teacher who, due to reasons beyond my control – or be it fate –, started teaching in seven different schools spread all over Antwerp. I have been in love with the game of go ever since I first came across it during my studies and have picked up studying the game more intensely after a two years break. When I first got my assignment, I felt like this school year would be a tremendous load to carry, but by around January an idea struck me.

It was when I was walking around in one of my schools during lunch break and noticed they had a chess club where pupils went. It was hosted by the pupils of the 6th year and they were allowed to play each other there. When I eventually approached them and asked them if they would be interested in learning an ancient, eastern board game. Of course they were all ears. The next week I brought my own cheap go set and gave them a small demonstration. Before I left the pupils asked me if I could come back next week and teach them to play a bit more.

I had been reading some scientific research from British and Korean scholars about the effect of go on the evolution, development and education of children. Although I will not go in depth about the results, it intensified the love I already felt for the game and I felt like I had finally found my way of contributing to the go-community however humble. After I was able to convince the schools of the value this project would hold for its pupils, I started organizing go clubs. Initially I started out with my personal go set and tried to divide my stones in such a way that the pupils were able to play each other on 9×9 boards that I printed on paper.

After I could prove that there was quite some interest from the pupils' side to continue studying the game, some schools offered to buy some (cheap) materials. At this point I realized I would have to develop some kind of method to teach go in 4 different go clubs simultaneously so I started making bundles and appointed club presidents and vice-presidents with the responsibility to take care of the clubs whenever I was at a different school. For this part I based myself on the Japanese school club model, with *senpai* and *kohai* (older pupils taking responsibility over younger students).

I was surprised to see how many kids from totally different backgrounds were interested in go. Some of the kids who would never connect on any other area started to study go and play it together. The project entered a new phase



Children at the Youth Tournament

when we were able to organize a school club tournament, thanks to the Belgian Go Federation's support. Although the amount of contestants was limited, they enjoyed themselves a lot. As a matter of fact even now¹ it remains a popular topic amongst the pupils.

After the tournament, interest in go has grown bigger than I had even anticipated. The biggest club I am managing right now counts up to 35 active players and they are still expanding.

I am convinced that stimulation of the go community around us locally is in the best interest of all go players and of the federation, and should therefore be a main point on the agenda.

One additional thing I would like to request is that if anyone should feel the need to contact me about the program, the method I use or feels like cooperating in the program as a volunteer teacher, they can contact me on:
gilles.vanzeveren@so.antwerpen.be.

1. N.D.L.R.: two weeks had passed since the tournament at the time of writing.

AlphaGo

Thomas Connor

En octobre 2015, Fan Hui, 2p, triple Champion d'Europe, est invité par DeepMind, une filiale de Google spécialisée dans la recherche en intelligence artificielle, à affronter un logiciel jouant au go nommé AlphaGo. Ce match se déroule à huis clos et consiste en cinq parties d'une heure suivie d'un *byo-yomi* de trente secondes par coup, des conditions de jeu choisies par Fan Hui. Ce dernier annonça par la suite qu'il était très confiant quant à l'issue de la rencontre. Et pour cause, les meilleurs programmes n'étaient jusqu'à présent pas de taille à affronter des amateurs hauts en *dan*. De là à oser défier un joueur professionnel, il y avait un grand pas à franchir.

Pour preuve, le programme Zen, l'un des meilleurs sur le marché, affrontait au même moment Franz-Josef Dickhut, 6d pour la deuxième année consécutive dans le *Codecentric Go Challenge*. En 2014, Dickhut avait remporté le match sur le score de trois victoires à une défaite, un score qui devait se répéter lors du match de 2015. Bien que ce résultat témoignait d'un progrès certain des logiciels de go, il semblait évident que beaucoup de chemin restait à parcourir.



Match d'octobre entre AlphaGo et Fan Hui (droite)

Nul n'est besoin d'entretenir le suspense davantage, Fan Hui accusa cinq défaites consécutives contre AlphaGo ! Pour la première fois dans l'histoire, un logiciel battait à égalité un joueur de go professionnel. Le Saint Graal diront certains. Mais les ingénieurs de DeepMind ne se contentèrent pas de ce triomphe...

Les parties de ce match furent époustoufflantes. Il était clair que lors de la première partie, Fan Hui ne s'attendait pas à une résistance telle de la part de l'ordinateur. Encore moins une telle précision dans le *yose*. Lors des parties suivantes, Fan Hui joua de manière agressive, tentant de faire prédominer son expérience dans des combats compliqués. Rien n'y fit, AlphaGo remporta toutes les parties. Il surclassa même son adversaire humain dans un combat de *ko*.

Les raisons pour lesquelles le match Fan Hui–AlphaGo devait rester secret résident dans le fait que DeepMind souhaitait l'inclure dans un article qui devait paraître dans la revue scientifique à comité de lecture *Nature*, le 28 janvier 2016. Sitôt que l'article fût paru, DeepMind annonça qu'un défi avait été lancé à Lee Sedol, 9p, l'un des meilleurs joueurs de go du 21^{ème} siècle, réputé pour sa combativité, sa créativité et ses coups tranchants.



Lee Sedol

La communauté du go était en ébullition et se livrait à tous les pronostics imaginables sur l'issue de cette rencontre. L'opinion générale tendait néanmoins à croire en la victoire de Lee Sedol. Somme toute, seules cinq parties d'AlphaGo avaient été rendues publiques. Certains professionnels commentaient le niveau d'AlphaGo en estimant qu'il n'était pas de taille à l'emporter sur un joueur de la classe de Lee Sedol.

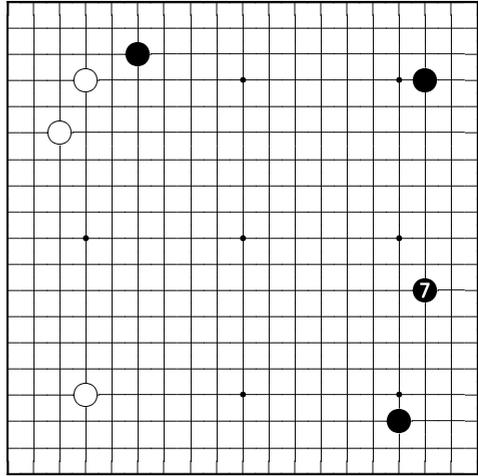
En effet, AlphaGo s'était notamment trompé dans une variante de l'avalanche, un *joseki* compliqué que Fan Hui avait initié dans l'espoir de provoquer des combats difficiles, un terrain sur lequel il pensait être plus fort que la machine. Toutefois, AlphaGo avait réussi à retourner la situation à son avantage plus tard dans la partie.

Bien qu'un échantillon de cinq parties fût fort maigre, il suffisait à beaucoup pour pronostiquer que Lee Sedol n'aurait aucun mal à se défaire du logiciel grâce à ses coups inventifs.

Le Google DeepMind Challenge Match commença le 9 mars 2016 au Four Seasons Hotel, à Séoul. Les joueurs se voyaient attribuer deux heures de réflexion chacun, suivies de trois périodes de *byo-yomi* d'une minute. Chaque partie était retransmise en direct sur internet avec le commentaire de Michael Redmond, 9p. Un ingénieur de DeepMind posait les coups d'AlphaGo sur le *goban* face à Lee Sedol. Il était convenu que les cinq parties du match seraient jouées, même si l'un des deux adversaires avait trois victoires, soit suffisamment pour remporter le match.

Lee Sedol joua Noir lors de la première partie. Il commença avec une ouverture peu conventionnelle, visiblement dans le but de confondre AlphaGo avec une position qu'il ne possédait certainement pas dans sa base de données. Ce fut un choix malheureux.

En effet, AlphaGo ne se repose pas simplement sur une base de données gigantesque : il l'utilise pour identifier des positions semblables mais pas nécessairement identiques, ce qui lui permet ensuite de guider ses calculs. Il n'est donc pas perdu si la position qu'il joue lui est inconnue ! La partie s'engagea dans un combat sur le bord supérieur qu'AlphaGo tira à son avantage. Son avance tint jusqu'au coup 80, qu'AlphaGo utilisa pour assurer la capture de deux pierres noires dans une zone où il était déjà fort, au lieu de répondre à une approche de coin de Lee Sedol. Ce coup douteux permit au Coréen de reprendre l'avantage en construisant un immense territoire au centre du *goban*. Confiant, Lee Sedol négligea quelques coups plus tard de forcer un échange sur le bord droit.



Partie 1 : Une ouverture douteuse

AlphaGo tira alors merveilleusement parti de cet oubli en envahissant le territoire de noir à cet endroit. La partie était tendue, mais la suite des événements montra qu'AlphaGo était particulièrement fort et précis en fin de partie.

Lee Sedol abandonna au coup 186, ne pouvant se permettre de donner le *komi* à Blanc. AlphaGo venait de défaire l'un des plus forts joueurs de tous les temps dans une partie à égalité ! Cette nouvelle choqua la communauté du go dans le monde. Toutefois, il était tentant d'attribuer cette défaite à l'ouverture douteuse de Lee Sedol.

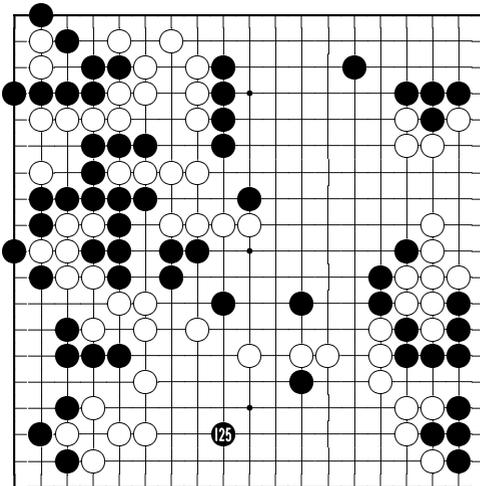
La deuxième partie commença le lendemain. Cette fois, AlphaGo jouait Noir. Lee Sedol joua patiemment l'ouverture. Les événements prirent une autre tournure lors du coup 37 d'AlphaGo.

Que ce coup soit bon ou mauvais fait encore l'objet de débats aujourd'hui. Il s'agit d'un coup à l'épaule, donnant généralement du territoire à l'adversaire au profit d'un peu d'influence vers le centre. Cependant, un tel coup est presque exclusivement joué sur la quatrième ligne, concédant ainsi du territoire construit sur la troisième. Dans la partie, AlphaGo joua ce coup à l'épaule sur la cinquième ligne, un coup peu considéré par les joueurs professionnels en général car il renforce trop le groupe adverse en plus de lui donner du territoire sur la quatrième ligne.

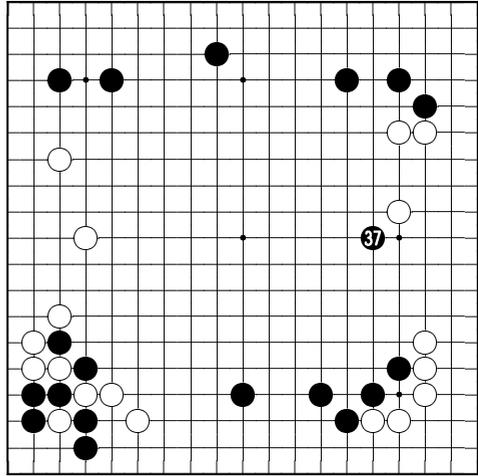
A la vue de Noir 37, Lee Sedol parut choqué. Il se leva et quitta la pièce pour reprendre ses esprits. Il poursuivit la partie en jouant des coups calmes et pesés, destinés à accumuler de la force et à laisser le moins de faiblesses possibles dans ses positions. Cela ne suffit malheureusement pas car AlphaGo répondit en faisant preuve de créativité et en jouant un yose des plus solides.

Lors de la conférence de presse qui suivit, Lee Sedol déclara : « Après la partie d'hier, j'étais surpris, mais aujourd'hui je suis sans voix. »

La troisième partie fut encore plus impressionnante. Lee Sedol mit en place une ouverture chinoise haute.



Le baroud d'honneur de Lee Sedol dans la troisième partie



Noir 37 dans la deuxième partie

Après quelques coups, le moyo de Noir s'étendait sur la moitié du plateau. AlphaGo envahit profondément et un combat compliqué commença. Celui-ci semblait à première vue à l'avantage de Lee Sedol, et les pierres d'AlphaGo paraissaient lourdes et lentes. Mais au coup 48, il était évident que Blanc était non seulement sorti d'affaire comme par magie, mais avait pris l'avantage ! Au coup 124, AlphaGo avait réussi à construire un immense territoire sur la 6^{ème} ligne et jouissait d'une avance certaine. Il ne restait plus à son adversaire humain qu'à l'envahir en guise de baroud d'honneur. Un combat très compliqué s'ensuivit, mêlant combat de libertés et plusieurs kos

plus ou moins imbriqués les uns dans les autres. AlphaGo mena le combat parfaitement et força son adversaire à abandonner, en l'ayant surclassé à tous les niveaux dans cette partie.

AlphaGo venait donc de remporter le match par trois victoires à zéro. Cependant, il avait été convenu que toutes les parties seraient jouées quoi qu'il arrive. Lee Sedol s'exposait donc à la possibilité d'être humilié avec cinq défaites de suite ! La quatrième partie revêtait dès lors une importance symbolique.

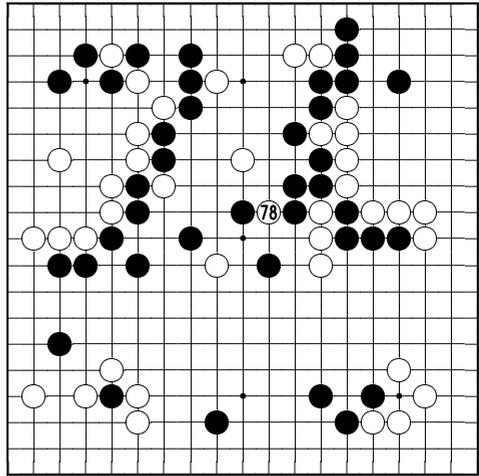
AlphaGo avait Noir et la partie prit le même chemin que la deuxième pendant quelques coups. Lee Sedol jouait de manière très territoriale tandis qu'AlphaGo construisait de l'influence. Lee Sedol laissa Noir étendre son *moyo* le plus possible puis envahit profondément au coup 40. AlphaGo géra cette invasion brillamment et la position semblait presque sans espoir lorsque Lee Sedol joua un *tesuji* brillant.

Celui-ci prit littéralement AlphaGo par surprise : il s'avère qu'il estimait à moins d'une chance sur dix mille la probabilité que ce coup soit joué. Ce n'est que quelques coups plus tard que le moteur d'analyse réalisa que les probabilités de gain d'AlphaGo venaient de chuter drastiquement. C'est alors qu'un phénomène inattendu se produisit : AlphaGo se mit à jouer sporadiquement des coups douteux, ne parvenant pas à identifier des voies qui amélioreraient sa position.

Lee Sedol remporta donc sa première partie face à son adversaire virtuel. Il fut acclamé lors de la conférence de presse qui s'ensuivit.

Le match s'acheva sur la victoire d'AlphaGo dans la cinquième partie, au terme d'une partie serrée. Lorsqu'il abandonna, Lee Sedol était en retard d'environ deux points et n'avait aucune chance de remonter la pente.

Le match s'acheva donc sur le score final de 4-1 en faveur d'AlphaGo, un résultat prédit par peu.



Partie 4 : Le coup qui prit AlphaGo par surprise

Quel sera l'avenir d'AlphaGo désormais ? Certains spéculent qu'un match entre la machine et Ke Jie, 9p, le numéro 1 mondial, prendra place d'ici la fin de l'année 2016, mais il semble que cette information soit de l'ordre de la rumeur.

Les femmes dans le go

Catherine Fricheteau

Il est difficile, en Belgique, de ne pas constater que le go est majoritairement joué par des hommes. Les femmes sont en minorité dans tous les clubs, et aucune ne figure parmi les dix joueurs les plus forts du pays. C'est un constat que confirme à plus large échelle une étude européenne menée par Mei Wang et Marc Oliver Rieger, deux chercheurs allemands, dont les résultats ont été publiés en juin sur le site de la fédération européenne de go¹ : quatre cinquièmes des 300 joueurs interrogés lors du congrès européen de go 2015 étaient de sexe masculin, et seulement 5% des joueurs de plus de 4 dan étaient des femmes. Comme le milieu n'est pourtant ni hostile ni fermé, on peut légitimement se demander d'où vient cet état de fait. Plusieurs facteurs sont à prendre en compte, comme le contexte dans lequel nous jouons, plus particulièrement les lieux dans lesquels nous nous réunissons, mais aussi l'influence du go asiatique, lui aussi largement dominé par les hommes.

Le go, en Europe, se joue essentiellement dans des cafés, des lieux très fortement genrés par la tradition. Il y a cinquante ans encore, la présence des femmes dans les bars et les bistrotts était passablement mal vue, surtout en soirée, et on aurait volontiers remis en question les mœurs de filles s'y rendant non accompagnées. Ainsi les joueuses du club de bridge de ma grand-mère s'accueillaient-elles à domicile à tour de rôle alors que mon grand-père lançait les dés au café. Plusieurs activités que l'on ne pratique que dans ce genre de débits, comme les fléchettes, le billard et le kicker, gardent aujourd'hui encore un public très masculin.

La fréquentation des cafés a pourtant beaucoup changé, et on y retrouve maintenant en moyenne entre 35 et 45% des femmes – en fonction des études, des villes et des milieux. La moyenne d'âge de ces femmes est généralement beaucoup plus basse que celle des hommes, non parce que peu de jeunes hommes se rendent dans les cafés mais, au contraire, parce qu'il n'y a pas de pendant féminin au public masculin le plus âgé, souvent constitué des piliers de comptoir, de ceux qui se retrouvent de semaine en semaine, pour boire ou pour jouer. C'est

1. <http://www.eurogofed.org/index.html?id=56>

donc dans la génération où les femmes ne sortent pas pour jouer que se construit justement le milieu du jeu dans les bars et les cafés.

Cet état a plusieurs effets. On peut facilement imaginer qu'une jeune fille, tout attirée par un jeu qu'elle puisse être, soit rebutée à l'idée de rejoindre un milieu que, de l'extérieur, elle juge essentiellement masculin. Un discours plus ancien peut même être ancré en elle, qui lui rappelle qu'il n'est pas bienséant pour elle de jouer sur les tables usées du café où elle se trouve.

Cette explication, pourtant, ne peut pas suffire, puisqu'elle reprend des aspects propres à la culture européenne, alors qu'il suffit de suivre de loin l'actualité professionnelle pour constater que la proportion des genres est inégale dans ce milieu également. D'autres raisons sont donc à chercher dans le développement du go en Asie.

Si le go est sans doute né il y a plusieurs millénaires autour du Tibet, c'est au Japon du XIX^{ème} siècle que se sont développées les écoles qui finiront par donner lieu au système professionnel que nous connaissons. Le go a longtemps fait partie de la formation classique que recevaient les Japonais de haute famille. Cette formation s'adressait aux hommes comme aux femmes, mais seuls les hommes en faisaient ensuite étalage, puisqu'eux seuls devaient s'imposer dans la vie publique. Ainsi, si l'on observe des estampes de l'époque de Shusaku, on pourra voir des femmes jouer, alors que la société très codifiée de l'époque ne connaissait aucune joueuse "professionnelle". Le terme est sans doute anachronique, mais l'idée reste que les joueuses réservaient leur connaissance du jeu à leur maisonnée alors que la renommée des joueurs pouvait s'étendre au-delà.

La société japonaise a pourtant énormément évolué depuis lors, pour ne rien dire des sociétés chinoise et coréenne, qui se sont également réapproprié le jeu dans la deuxième moitié du vingtième siècle. Un dernier aspect reste donc à considérer : la connotation que porte le jeu de go.

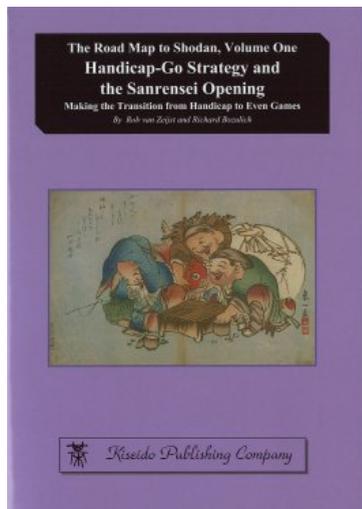
En Corée, l'enseignement du baduk est proposé dans la formation des officiers. Là comme ailleurs, le jeu de go est et reste un jeu de stratégie, dont l'imaginaire et le vocabulaire sont liés à la guerre. Cela suffit pour associer son image à un milieu presque exclusivement masculin.

En tant que compétition, enfin, le jeu de go se rapproche de toutes les activités sportives de haut niveau, dont on observe et retient plus volontiers les représentants masculins.

Trois facteurs au moins se rassemblent donc dans le go que nous jouons dans nos cafés. La tradition japonaise et l'image essentiellement masculine des professionnels asiatiques se mêlent au fait que les femmes ont, chez nous aussi, moins l'habitude de jouer dans des lieux publics.

Book review : *The Road Map To Shodan*

Catherine Fricheteau



Kiseido is well-known among western go-amateurs. They have released or republished many classics such as the *Get Strong* or the *Elementary Go* series. One might wonder if they could offer go players something new worth buying, since they already have so many great books covering all important aspects of the game.

Richard Bozulich and Robert van Zeijst want to demonstrate that there are still things to be added with their new *Road Map To Shodan* series. The series comprises four books to this day and should grow up to twelve volumes in a few years time.

The first volume, *Handicap-Go Strategy and the Sanrensei Opening, Making the Transition from Handicap to Even Games*, covers handicap-go strategy. The first chapters explore nine, seven and five stones handicap games strategies in order to teach the reader the importance of separating and confining. In the second part of the book, they apply these lessons to the *sanrensei* (three star-points) opening. The book alternates between theoretical explanations and problems, which mainly consist of variations of the moves that the authors presented earlier as the ideal. This helps the readers to understand why these moves indeed are well balanced and invites them to consider new moves.

The second volume, *The Basic Principles of the Opening and the Middle Game* is structured in chapters introduced by proverbs or general principles you can apply to most of your games. Every chapter develops the idea behind these principles, so that, once you have read the book carefully, you only need to mentally check the table of contents while playing to quickly improve your reflexes.

The third volume, *The Basics of Life and Death*, is split into two parts. The first reminds the reader of what to look at when trying to kill or give life to a surrounded group of stones, and the second presents 177 problems with brief explanations on the solutions. The problems presented are not as varied as in Bozulich's *1001 Life and Death Problems*, but the clarifications are much more

thorough, which can please readers who do not like to be blocked by a problem they do not understand.

Lastly, the fourth volume, *A Survey of the Basic Tesujis*, might be the least convincing one. The book describes the main *tesujis* a *dan* player should know and provides a few problems to put them into practice. The descriptions are however not always as precise as you would expect them to be and the problems, always following the examples, may seem too easy, since you know what you are looking for. Moreover, you would need more problems to develop automatic reflexes.

Though it may not be the best publication on that topic, the book nevertheless presents a wide and useful collection of *tesujis*.

All in all, the series present a clear, coherent line. Instead of developing abstract knowledge, the books invite the reader to consider mechanisms from which he can later deduce by himself more general rules. The reader is guided through easy-to-understand specific points from which he learns to generalise. The series does thus not help the players to develop an empirical understanding of what they study, but it helps them to master key-concepts. The books are best suited for 10 to 3 or 2 *kyu*, or slightly stronger player who never gave go theory much thought. It is an ideal series if you cannot devote too much time to studying the game but still want to improve.

Complete references: Rob van Zeijst and Richard Bozulich, *Handicap-Go Strategy and the Sanrensei Opening. Making the Transition from Handicap to Even Games*, 168 pages, Kiseido 2016, ISBN 978-4906574827. 17,5€

Rob van Zeijst and Richard Bozulich, *The Basic Principles of the Opening and the Middle Game*, 154 pages, Kiseido 2016, ISBN 978-4906574834. 17,5€

Rob van Zeijst and Richard Bozulich, *The Basics of Life and Death*, 226 pages, Kiseido 2016, ISBN 978-4906574841. 19,5€

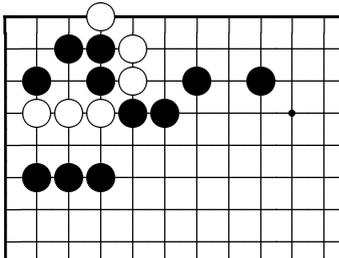
Richard Bozulich, *A Survey of the Basic Tesujis*, 226 pages, Kiseido 2016, ISBN 978-4906574858. 19,5€

Problèmes de vie et mort difficiles

Christopher Annachachibi & Thomas Connor

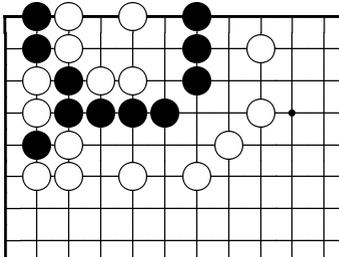
Les six problèmes suivants sont de niveau *dan*. Après avoir identifié les différents points vitaux, il est essentiel de trouver le bon ordre des coups.

Problème 1



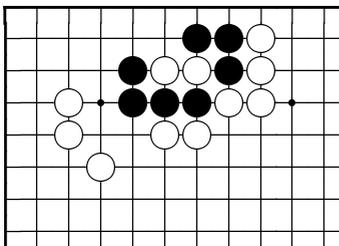
Blanc vit.

Problème 2



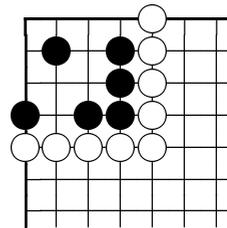
Noir vit.

Problème 3



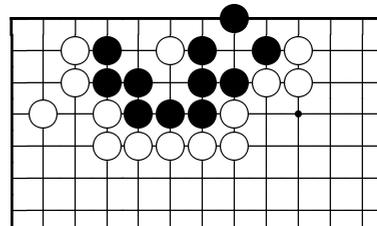
Blanc tue.

Problème 4

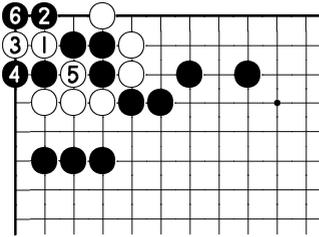


Blanc tue.

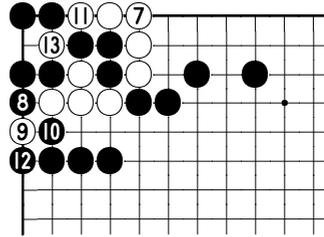
Problème 5



Solution du problème 1

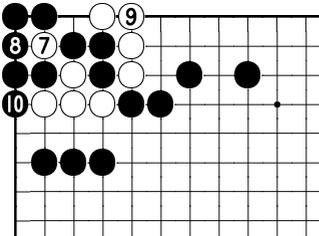


Dia. 1 – Premiers coups

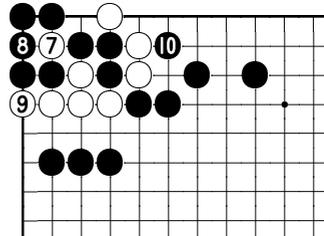


Dia. 2 – Solution

Les premiers coups sont évidents jusqu'à Blanc 5. Le *tesuji* dans cette situation est ensuite de descendre sur la première ligne avec Blanc 7. Si Noir essaie de s'échapper avec Noir 8, Blanc tire parti d'un manque de libertés avec la séquence du diagramme 2. Après Blanc 13, Noir ne peut pas connecter ses deux pierres au reste de son groupe.



Dia. 3 – Echec 1

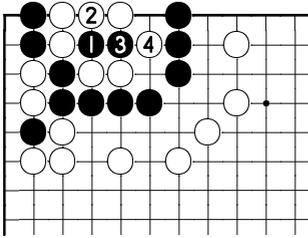


Dia. 4 – Echec 2

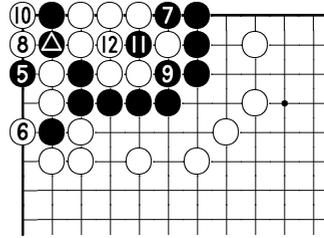
L'erreur à ne pas commettre dans cette situation est de donner *atari* avec Blanc 7 ! Dans le diagramme 3, Blanc ne peut plus profiter du manque de libertés de Noir. Dans le diagramme 4, le groupe Noir possède un œil dans le coin.

Solution du problème 2

A nouveau, les premiers coups sont évidents. Noir donne *atari* en 5 puis joue en 7 et 9. Blanc n'a pas d'autre choix que de capturer les deux pierres noires dans le coin. Lorsque Noir capture une pierre avec 11, il est vivant : Blanc n'a en réalité pas le droit de jouer en 12 pour empêcher Noir d'obtenir son deuxième œil. En



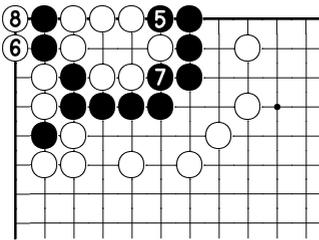
Dia. 1 – Premiers coups



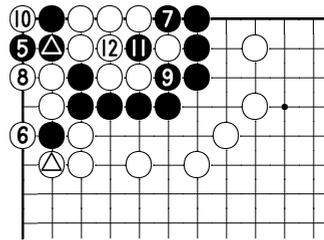
Dia. 2 – Solution

effet, Noir peut alors jouer en \triangle ! Vérifiez par vous même que cette situation n'est pas un ko !

Notez que Noir peut jouer l'atari en 5 plus tôt, à la place de Noir 1 ou 3.



Dia. 3 – Echec



Dia. 4 – Presque un tesuji

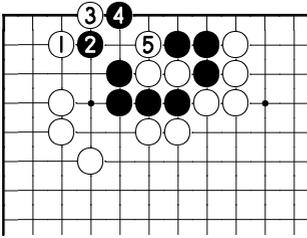
Retirer les libertés à Noir sans avoir préalablement échangé l'atari Noir 5 du diagramme 2 est une erreur, ainsi que l'illustre le diagramme 3.

Enfin, Noir 5 dans le diagramme 4 est parfois un *tesuji* remarquable, mais malheureusement pas dans ce cas-ci : Noir 13 est joué en \triangle mais la situation est un ko après que Blanc joue 14 en \triangle . Un joueur capable de lire cette séquence en partie doit néanmoins être très fort !

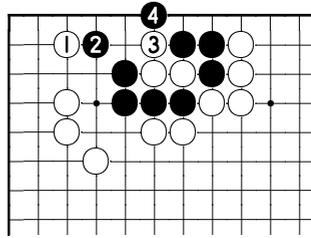
Solution du problème 3

La combinaison difficile à trouver est celle de Blanc 1 et 3 dans le diagramme 1. Blanc 5 est le coup de massue final qui laisse Noir avec une forme morte.

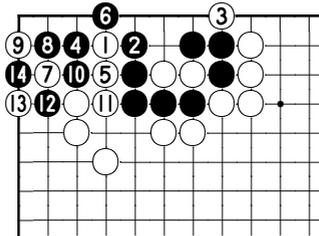
Jouer en Blanc 3 comme dans le diagramme 2 est prématuré. Cette position permet d'apprécier Blanc 3 dans le diagramme 1 à sa juste valeur.



Dia. 1 – Solution



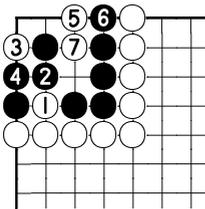
Dia. 2 – A un détail près...



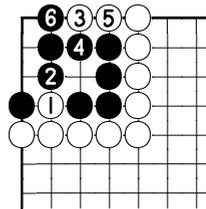
Dia. 3 – Un faux point vital

Blanc 1 dans le diagramme 3 ressemble à s’y méprendre à un point vital. Toutefois, Noir peut tirer parti des propriétés particulières du coin et créer un ko jusqu’à Noir 14.

Solution du problème 4



Dia. 1 – Solution



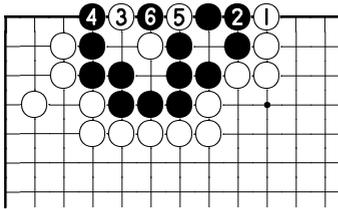
Dia. 2 – Echec

Les deux premiers coups sont évidents. Plus difficile est de trouver Blanc 3 dans le diagramme 1. Noir n’a pas d’autre coup que de connecter en 4, mais la

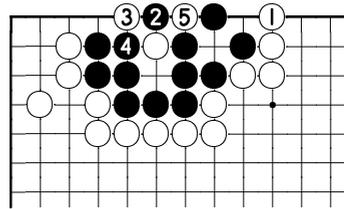
combinaison de Blanc 5 et 7 profite du manque de libertés du groupe noir créé par Blanc 3.

Ainsi que l'illustre le diagramme 2, jouer immédiatement au point vital avec Blanc 3 laisse Noir créer un œil avec 4, puis un second avec 6.

Solution du problème 5

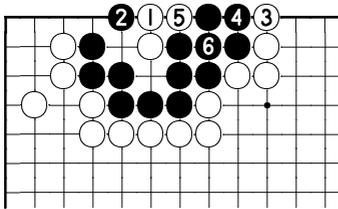


Dia. 1

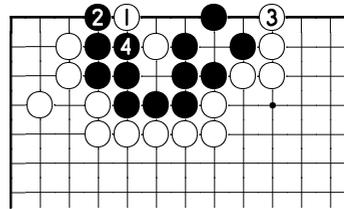


Dia. 2

La solution de ce problème est un *ko* assez élégant. La clef consiste à descendre sur la première ligne avec Blanc 1. Les diagrammes 1 et 2 montrent deux alternatives possibles pour Noir, chacune menant à un *ko* que Blanc capture en premier.



Dia. 3

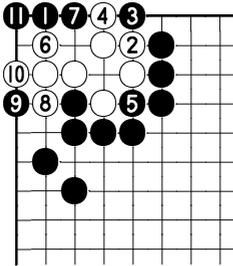


Dia. 4

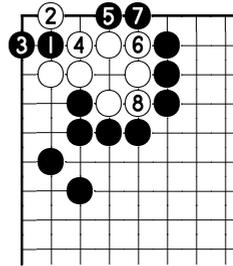
Le lecteur aura peut-être envisagé la descente de Blanc 1 du diagramme 3. Ce coup menace de se connecter avec l'extérieur. Blanc prévient cette connection en jouant 2. La seconde descente de Blanc 3 arrive maintenant trop tard : après Noir 6, la position est un *seki*.

Le diagramme 4 illustre une autre tentative vouée à l'échec. Le coup Noir 4 est brillant !

Solution du problème 6

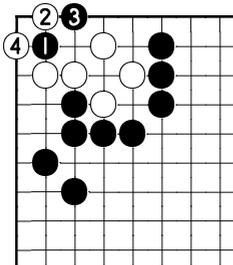


Dia. 1

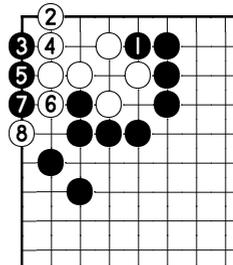


Dia. 2

Ce problème est probablement le plus difficile de la série. La séquence fatale est assez technique et difficile à calculer. La meilleure défense de Blanc face à Noir 1 est de jouer l'angle vide en 2! Noir doit alors faire attention à d'abord échanger 3 pour Noir 4 avant de fausser l'œil en Noir 5. Dans le cas contraire, Blanc vivrait en jouant en 7. Le résultat final est essentiellement un « bent four in the corner », une forme morte selon les règles japonaises¹.



Dia. 3



Dia. 4

Les diagrammes 2, 3 et 4 illustrent trois variantes dans lesquelles Blanc obtient un *ko* ou une vie inconditionnelle lorsque Noir manque le point vital au premier coup.

1. Le lecteur intéressé pourra consulter la page suivante pour une description approfondie de cette forme : <http://senseis.xmp.net/?BentFourInTheCorner>



Calendrier - Kalender

En Belgique - In België

de - van	à - tot	événement - evenement
20.08	21.08	European Women's Championship (Anvers - Antwerpen)
08.09	11.09	Go Camp (Nessonvaux)
29.10	30.10	Brussels Tournament
26.11	27.11	Preliminaries of the Belgian Championship (Bruxelles - Brussel)

European Women's Championship in Antwerp

Pulcinella Youth Hostel, Bogaardeplein 1, 2000 Antwerp. The venue is located nearby the old town and easy to reach from Antwerp-Central Station.

Registration fees: 10 €

Saturday		Sunday
09:00-10:00	Late registration	
10:30	1st round	10:00u 4th round
13:30	lunch	13:00 lunch
14:30	2nd round	14:00 5th round
17:30	3rd round	17:30 Prize giving

More informations and registration under <https://www.gofed.be/node/953/>

En Europe - In Europa

from	to	country	city	event
22.07	07.08	RU	St.Petersburg	60th European Go Congress
20.08	21.08	BE	Antwerp	European Women's Championship
03.09	04.09	CZ	Brno	Brno Tournament
08.09	09.09	RU	Petrozavodsk	European Student Team Championship
24.09	25.09	NL	Amstelveen	European Student Championship
01.10	02.10	TR	Istanbul	Istanbul Tournament

Classement - Rating (22-05-2016)

Pl.	Nom - Naam	Rank	Rating			
1.	Lucas Neirynek	5d	390	51.	Tom Van Doorselaere	9k -862
2.	Francois Gonze	3d	291	52.	Maarten Van Steenkiste	9k -896
3.	Jan Ramon	4d	267	53.	Philip Vlummens	9k -903
4.	Olivier Drouot	3d	259	54.	Marie David	10k -920
5.	Thomas Connor	4d	256	55.	Julien Wauetelet	9k -924
6.	Kevin Prist	3d	217	56.	Hugues Vermeiren	10k -985
7.	Gabriel Mercier	2d	161	57.	Andre Lucke	10k -986
8.	Pieter Beyens	2d	137	58.	Catherine Fricheteau	10k -987
9.	Bram Vandenbon	2d	86	59.	Gints Engelen	10k -1021
10.	Dominique Versyck	2d	59	60.	Mehdi Sauvage	12k -1103
11.	Guillaume Lescuyer	1k	-61	61.	Lieven Marchand	11k -1109
12.	Michael Meeschaert	1k	-104	62.	Victor Schneider	12k -1136
13.	Marie Jemine	1k	-111	63.	Dominique Pacucci	12k -1161
14.	Vincent Quoillin	2k	-128	64.	Martin Laurent	12k -1197
15.	Alain Laurent	2k	-143	65.	Regis Boeckmans	13k -1250
16.	Frank Segers	2k	-172	66.	Tom Van Den Broeck	12k -1294
17.	Demian Walvisch	2k	-197	67.	Oliver Meeus	13k -1295
18.	Joost Vannieuwenhuyse	2k	-218	68.	Gilles Van Zeveren	14k -1347
19.	Mourad de Villers	2k	-221	69.	Laurent Richard	13k -1354
20.	Frauke Kuhn	2k	-229	70.	Marin Gauthier	14k -1398
21.	Chi-Yiu Wong	2k	-248	71.	Alistair Fronhoffs	15k -1470
22.	Stijn Peeters	2k	-276	72.	Juliette Brault	15k -1495
23.	Roel Van Nyen	3k	-284	73.	Carmen Villagra	16k -1589
24.	Anthony Mariotti	4k	-325	74.	Emeline Halloin	17k -1650
25.	Kris Boyen	3k	-347	75.	Thomas Stassin	18k -1750
26.	Guy Dusausoy	3k	-357	76.	Motoko Utashiro	20k -1950
27.	Cedric Declerfayt	4k	-364	77.	Fidel Santiago	21k -2007
28.	Bernard Frank	4k	-370	78.	Pascal Lermusiaux	24k -2429
29.	Steve De Clercq	4k	-389			
30.	Kenny Debaq	5k	-407			
31.	Pierre Detivaud	5k	-410			
32.	Jean-Denis Hennebert	5k	-423			
33.	Adrien Vandenschrick	5k	-447			
34.	Steve Hertecant	5k	-476			
35.	Daniel French	4k	-479			
36.	Jonathan Pittonet	6k	-541			
37.	Michael Silcher	6k	-543			
38.	Voja Stojanovic	6k	-596			
39.	Vincent Lochen	6k	-611			
40.	Maarten Savels	6k	-626			
41.	Frederic Tolmatcheff	7k	-635			
42.	Jelle Janssens	7k	-650			
43.	Didier Jaumotte	7k	-650			
44.	Marcel Van Herck	6k	-677			
45.	Ben Lambrechts	7k	-692			
46.	Olivier Luyckx	7k	-695			
47.	John Cassidy	8k	-713			
48.	Philippe Tranchida	7k	-738			
49.	Loic Jonet	8k	-739			
50.	Louis Baudaux Song	8k	-851			

Clubs

Antwerpen

Où / Waar : De Nieuwe Zurenborger
Dageraadplaats 4
2018 Antwerpen
Quand / Wanneer : Thursday at 20 :00
Email : club_antwerpen@gofed.be
Website : <http://goclubantwerpen.be>

Ath

Où / Waar : Café Donquichotte De La
Dendre
Rue de France 38
7800 Ath
Quand / Wanneer : Wednesday à 20 :15
Email : club_ath@gofed.be

Brussel/Bruxelles : Phénix Go Club

Où / Waar : Outpost game center
Rue de la Tribune,8
1000 Bruxelles
Quand / Wanneer : Wednesday 19h-24h
Email : club_phenix@gofed.be
Website : <https://gophenix.wordpress.com>

Bruxelles/Brussel : Le Pantin

Où / Waar : (Lu/Ma) Le Pantin
ch. d'Ixelles 355
1050 Bruxelles
Où / Waar : (Sa/Za) L'Eau Chaude
Rue des renards, 25
1000 Bruxelles
Quand / Wanneer : (Lu/Ma) 17 :00-20 :00
(Sa/Za) 16 :00-20 :00
Email : club_pantin@gofed.be

Gents Go Genootschap

Où / Waar : The Outpost
Ottergemsesteenweg 13
9000 Gent
Quand / Wanneer : Tuesday at 19 :00
Email : club_gent@gofed.be
Website : <http://www.gentgo.be>

Go Club Hasselt

Où / Waar : Café De Linck
Maastrichterstraat 107
3500 Hasselt
Quand / Wanneer : Thursday at 20 :00
Email : club_hasselt@gofed.be

Leuven

Où / Waar : Café Sport
Martelarenplein 13
3000 Leuven
Quand / Wanneer : Tuesdays at 20 :15
Email : club_leuven@gofed.be
Website : <http://www.goclubleuven.be/>

Liège

Où / Waar : Le Toussaint
Rue Ernest de Bavière 1
4020 Liège
Quand / Wanneer : Thursday at 18 :30
Email : club_liège@gofed.be
Website : <http://www.goliege.be>

Louvain-La-Neuve

Où / Waar : Café Altérez-Vous
Place des Brabançons 6A
1348 Louvain-La-Neuve
Quand / Wanneer : Tuesday at 20 :30
Email : club_lln@gofed.be

Namur

Où / Waar : La Fontaine
Place St Aubain
Namur
Quand / Wanneer : Tuesday at 20 :00
Email : club_namur@gofed.be