

Clubs

Andenne : Pierre Philosophale

Où / Waar : Maison des Jeunes
Rue Provost, 3
5300 Andenne
Quand / Wanneer : Mardi/Dinsdag 18:00
Mercredi/Woensdag 18:00
Email : club_andenne@gofed.be
Website : club_antwerpen@gofed.be
er : club_antwerpen@gofed.be
<http://goclubantwerpen.be>

De Nieuwe Zurenborger

Dageraadplaats 4
2018 Antwerpen
Jeudi/Donderdag 20:00
club_antwerpen@gofed.be
<http://goclubantwerpen.be>

Café Donquichotte De La

Dendre
Rue de France 38
7800 Ath
Mercredi/Woensdag 20:15
club_ath@gofed.be

Bruxelles/Bruxelles : Phénix Go Club

Où / Waar : Outpost game center
Rue de la Tribune, 8
1000 Bruxelles
Quand / Wanneer : Mercredi/Woensdag 20:00
Email : club_phenix@gofed.be
Website : <https://gophenix.wordpress.com>

Bruxelles/Bruxel : Le Pantin

Où / Waar : (Lu/Ma) Le Pantin
ch. d'Ixelles 355
1050 Bruxelles
Où / Waar : (Sa/Za) La Brocante
Rue Blas 170
1000 Bruxelles
Quand / Wanneer : Lundi/Maandag 17:00
Samedi/Zaterdag 16:00
Email : club_pantin@gofed.be

Gents Go Genootschap

Où / Waar : The Outpost
Ootergemsesteenweg 13
9000 Gent
Quand / Wanneer : Mardi/Dinsdag 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 : Jeudi/Donderdag 20:00
Email : club_hasselt@gofed.be

Leuven

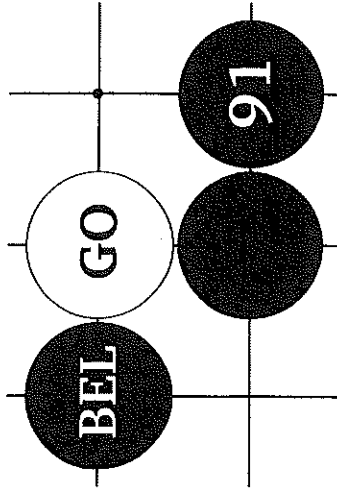
Où / Waar : Café Sport
Martelarenplein 13
3000 Leuven
Quand / Wanneer : Mardi/Dinsdag 20:15
Email : club_leuven@gofed.be
Website : <http://www.goclubleuven.be/>

Liège

Où / Waar : Le Toussaint
Rue Ernest de Bavière 1
4020 Liège
Quand / Wanneer : Jeudi/Donderdag 18:30
Email : club_liege@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 : Mardi/Dinsdag 20:30
Email : club_lln@gofed.be



Bulletin de la Fédération Belge de Go a.s.b.l.
Bulletin van de Belgische Go Federatie v.z.w.
Janvier - Avril 2018 • Januari - April 2018

Ed. resp. : Thomas Connor, 213 avenue du Roi, 1190 Forest



THE CAT OF NAGESHIMA

Président – Voorzitter Joost Vannieuwenhuysse
president@gofed.be

Secrétaire – Secretaris Thomas Connor
secretary@gofed.be

Trésorier – Penningmeester Jan Ramon
treasurer@gofed.be

Administrateurs – Beheerders Marie Jemine
Vincent Lochen
Michael Silcher
Philippe Tranchida

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

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

Rédaction – Redactie

Thomas Connor
Catherine Fricheteau
Jean-Denis Hennebert

Relecture – Correctie

Juliette Brault
Marie David
Olivier Drouot
Laurens Teirlinck

Traduction – Vertaling

Alistair Fronhoffs
Nelis Vets

Ce document a été réalisé avec le logiciel libre *L^AT_EX* 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 juin 2018 chez AJM Print-Shop, Bruxelles.

Table des matières – Inhoud

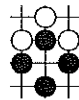
Edito	4
Nouvelles de la scène européenne de janvier à avril	6
Nouvelles de la scène professionnelle de janvier à avril	11
Go et intelligence artificielle : foisonnement de robots et progrès incessants	15
Finales Belgisch Kampioenschap 2018	21
WAGC 2018	22
Partie commentée : Benjamin Dréan-Guénalizia vs Thomas Connor	23
Commentaire de partie : Christopher Lodoux vs Sidi Ed-Daoudi	30
Fulgurogo	39
Tournoi de go à l'Institut Saint Jean-Baptiste de La Salle – Sainte Trinité	42
Stage 2018	42
Problèmes de vie et mort	43
Classement – Rating (13-05-2018)	47
Clubs	48

Edito

Belgo heeft zich, sinds zijn start, kunnen beroepen op de medewerking van het grootste deel van de federatie. We hebben steeds gebruikgemaakt van toernooien, verplaatsingen naar andere clubs of minder formele ontmoetingen om hier of daar een commentaar van een partij te vragen of een verslag van een toernooi.

Helaas kunnen we niet altijd iedereen tegemoet komen. Onze grootste uitdaging sinds de herstart, is het bekomen van Nederlandstalige artikels geweest. Soms bekomen we een bijna homogene resultaat dankzij ons team, dat het werk van de federatie nu al bijna twee jaar steunt, maar dit volstaat niet altijd. Vandaag hebben we enkel het artikel van Joost Vannieuwenhuyse dat we u kunnen aanbieden.

Het opstellen van een kwaliteitsartikel is een tijdrovende bezigheid. Het zijn vaak de zelfde namen die elk nummer terugkomen en hoewel de Franstalige redacteurs voldoende talrijk zijn om elkaar af te lossen, is dit niet het geval bij de Nederlandstalige redacteurs. In plaats van zoals gewoonlijk een oproep te doen naar nieuwe bijdragen, houden we eraan om speciaal hen te bedanken die ons hebben geholpen om in goede en slechte tijden een zo tweetalig mogelijke Belgo aan te bieden: Joost Vannieuwenhuyse (die hier reeds zijn achtste artikel presenteert), Kenny Debacq, Nelis Vets, Frank Segers (drie artikels elk), Bram Vandenbon, Steven Foulon en Laurens Teirlinck. Dank ook aan onze vertalers Alistair Fronhoffs, Nelis Vets en Laurens Teirlinck voor het enorme werk zonder hetwelk Belgo niet zou zijn wat hij nu is.



Le Belgo, depuis sa renaissance, s'est construit avec la collaboration de la majeure partie de la fédération. Nous avons toujours profité de tournois, de déplacements vers d'autres clubs ou de rencontres moins formelles pour demander ici un commentaire de partie, là un compte-rendu de tournoi.

Malheureusement, nous ne pouvons pas toujours aller au-devant de tout le monde. Notre plus gros défi, depuis la renaissance de la revue, a été l'apport d'articles en néerlandais. Parfois, nous arrivons à un résultat presque homogène grâce à l'équipe de traducteurs qui soutient le travail de la fédération depuis maintenant presque deux ans, mais elle ne suffit pas toujours. Aujourd'hui, nous n'aurons que l'article de Joost Vannieuwenhuyse à vous proposer.

Rédiger un article de qualité est un travail assez laborieux, qui prend du temps. Ce sont souvent les mêmes noms qui reviennent, de numéro en numéro, et, si les rédacteurs francophones sont assez nombreux pour se passer le relais, ce n'est pas le cas des rédacteurs néerlandophones. Au lieu de faire appel à de nouveaux contributeurs, comme nous en avons pris l'habitude, nous tenons à remercier spécialement ceux qui nous ont permis de vous proposer, bon an, mal an, un Belgo aussi bilingue que possible : Joost Vannieuwenhuyse (qui vous propose ici son huitième article), Kenny Debacq, Nelis Vets, Frank Segers (trois articles chacun), Bram Vandenbon, Steven Foulon et Laurens Teirlinck. Merci également à nos traducteurs, Alistair Fronhoffs, Nelis Vets et Laurens Teirlinck, pour l'énorme travail sans lequel le Belgo ne serait pas ce qu'il est.

Nouvelles de la scène européenne de janvier à avril

Jean-Denis Hennebert

Janvier

Les vétérans des années 80 se portent décidément bien chez nos voisins d'Outre-Moerdijk : après Frank Janssen, 6d, en 2017, c'est Rob Van Zeijst, 7d, qui est champion national 2018... 37 ans après avoir conquis son premier titre en 1981 ! Et c'est même un joueur du top européen des années 70, Robert Rehm, (champion des Pays-Bas en 1977) qui termine au pied du podium. De nombreuses vedettes des années 90 terminent également dans les dix premiers : Pomstra (2^e), Van Eeden (6^e), Groenen (7^e), Janssen (10^e)... Ces performances réjouissantes n'en sont pas moins un signe inquiétant du recul des Pays-Bas sur la scène européenne du go, alors qu'ils la dominaient (avec la RFA) dans les années 80.

A l'échelle européenne, le tournoi « Finale du Grand Prix » a réuni les seize meilleurs classés de la saison 2017. Rappelons que le principe du Grand Prix est analogue à celui des Grands Prix de F1 : les six premiers classés dans chaque tournoi européen ayant statut de Grand Prix gagnent des points, dégressifs selon la place (ces points sont variables selon l'importance du tournoi en question).

Ce tournoi faitier, la Finale du Grand Prix, s'organise en deux phases. Dans la première, les seize joueurs sont répartis en quatre poules, au sein desquelles chaque joueur affronte tous les autres. Dans la seconde phase, les deux premiers de chaque poule s'affrontent dans une formule par élimination directe



Rob Van Zeijst



Lucas Neiryneck

(KO). Curieusement, deux des sept pros (Lisy et Kravets) furent éliminés lors de la première phase, alors qu'à l'inverse « notre » Oscar Vazquez, modeste 5d, se qualifiait. Néanmoins, à partir des demi-finales, la logique était respectée : seuls restaient des pros, et c'est Ali Jabarin qui émergea en finale face à Artem Kachanovskyi, alors qu'Ilya Shikshin prenait la médaille de bronze en battant Mateusz Surma dans la petite finale.

Notre compatriote Lucas Neiryneck triompha vaincu à Essen, un des tournois majeurs d'Allemagne (101 participants, dont huit au moins 4d) devant Christopher Kacwin, 5d, et l'un des ex-ténors du go allemand Franz-Josef Dickhut, 6d, (à relever aussi : le 4/5 de notre autre compatriote, Marie Jemine (alors 1d), performance grâce à laquelle elle est promue 2d et fait ainsi dorénavant partie du gratin des joueuses européennes).

Février

Le tournoi d'Antony (banlieue parisienne) a été le siège d'un affrontement entre deux titans : à ma gauche, le Chinois Jiaxin Gao (une seule défaite en 84 rencontres depuis son arrivée en Europe en décembre 2016), à ma droite, le Coréen Seongjin Kim (trois défaites en 75 rencontres depuis son arrivée en Europe en mai 2016). Et ici, c'est le jeune Chinois qui remporte cette confrontation.

La troisième édition du championnat des pros européens, à laquelle participent sept pros en round-robin (chacun joue contre chacun), est remportée par

Pavol Lisy (5/6 – battu par Ali Jabarin) – qui pourtant s'était loupé lors de la Finale du Grand Prix. Lisy finit devant Ilya Shikshin (5/6 – battu par Pavol Lisy) et Artem Kachanovskij (4/6 – battu par les deux joueurs susmentionnés). Ces trois joueurs représenteront l'Europe lors de futurs tournois professionnels en Extrême-Orient.

Le Tchèque Lukas Podpera, 7d, un des meilleurs amateurs européens, remporte le tournoi de Bratislava en se payant le scalp de deux pros, Lisy et Jabarin.

Mars

Le Grand Slam est un des tournois majeurs de la saison. Il est réservé à une élite (présélectionnée) et se déroule fin avril à Berlin. Pour y participer, il faut être pro ou compter parmi les meilleurs du classement européen ou, enfin, terminer dans les trois premiers d'un tournoi de qualification. Cette année, ce tournoi de qualification se déroulait à Nis, en Serbie. D'un tableau très relevé se sont qualifiés : Stanislaw Frejlak (6d, PL), Nikola Mitic (6d, RS) et Cornel Burzo (6d, RO), chacun avec une seule défaite... Déception donc pour les autres favoris, Lukas Podpera (7d, CZ), Cristian Pop (7d, RO) et Dragos Bajenaru (6d, RO) qui restent sur le carreau avec deux défaites chacun.

Dans la version « open » de ce tournoi à Nis, au tableau tout aussi relevé (102 participants, dont 14 (!) joueurs 6d ou plus forts), Cristian Pop se console de son échec dans le tournoi de qualification quelques jours auparavant malgré une défaite des mains de Podpera. Il devance dans l'ordre : Lisy, Podpera et N. Mitic (tous trois à une défaite) et, plus loin, Frejlak, D. Mitic et Bajenaru (avec deux défaites chacun), et, plus loin encore, une solide brochette de joueurs 6d avec trois défaites ou plus...

Le championnat d'Europe des jeunes a été organisé à Kiev cette année. Dans la catégorie « moins de 12 ans », le champion d'Europe 2018 est le Roumain Stefan Adrian Rolarita, 2k, second l'année dernière. Il devance le favori, Artem Pishchalnikov (1k, RU). En catégorie « moins de 16 ans », le vainqueur est l'Allemand Arved Pittner, 3d, devant le Français Solal Zemor, 1d. Enfin, chez « les moins de 20 ans », c'est le jeune prodige bulgare Sinan Djepov, 5d, qui l'emporte devant Matias Pankoke (5d, DE), Elian Joan Grigoriu (4d, RO), « notre » Oscar Vazquez (5d, ES) (champion d'Europe sortant en catégorie « moins de 16 ans »... et qui, n'étant âgé que de 15 ans, aurait pu concourir dans la catégorie précédente) et Valeri Kryshelnyskiy (5d, UA) (dauphin d'Oscar l'année passée en « moins de 16 ans »).



Kim Youngsam

Avril

Au tournoi pascal de Paris, trois « monstres » se disputent la victoire : Jiaxin Gao, Jungfu Dai et Young-Sam Kim (champion d'Europe en titre). Ils sont classés dans cet ordre par un système de départage aléatoire après s'être neutralisés les uns les autres (Dai bat Gao, Kim bat Dai, Gao bat Kim). Derrière cet intouchable trio, le meilleur Européen n'est autre que « notre » Lucas Neiryck, lequel a rejoint petit à petit l'élite européenne.

Belle tête d'affiche au tournoi de Prague, un des plus anciens tournois européens : pas moins de douze compétiteurs au moins 5d. Young-Sam Kim, vaincu, y devance Podpera et Surma. Lucas Neiryck termine à nouveau à une portée d'arquebuse des meilleurs, soit à une fort méritoire 6^e place (avec, entre autres, une victoire sur Oscar Vazquez et une autre sur un 6d).

Nous l'avons dit, un des tournois les plus prestigieux du calendrier européen est le Grand Slam, dont la quatrième édition se déroulait, comme les précédentes, à Berlin. Ce tournoi sur invitation rassemblait les sept professionnels habituels ainsi que cinq forts amateurs pré-qualifiés. C'est d'ailleurs l'un de ces amateurs, Dusan Mitic (7d, RS) qui surprit en éliminant deux pros d'affilée : Alexander Dinerstein au premier tour et Artem Kachanovskij en quart de finale... avant de finalement succomber face à Pavol Lisy en demi-finale. Dans l'autre demi-finale, Ilya Shikshin (qui avait vaincu Ali Jabarin) triomphait face à Andrii Kravets (qui, lui, avait sorti Mateusz Surma en quart de finale). Ilya battait ensuite Pavol en

1	Hwang In-seong	FR	8d	2808
2	Shikshin Ilya	RU	2p	2801
3	Kim Seong-Jin	DE	7d	2790
4	Fan Hui	FR	2p	2771
5	Dai Junfu	FR	8d	2759
6	Lisy Pavol	SK	2p	2748
7	Kachanovskiy Artem	UA	1p	2745
8	Oh Chi-Min	FR	7d	2745
9	Surma Mateusz	PL	1p	2733
10	Lee Hyuk	RU	7d	2733
11	Guo Juan	NL	7d	2727
12	Jabarin Ali	IL	7d	2713
13	Gao Jiaxin	FR	7d	2698
14	Dinerstein Alexandr	RU	3p	2692
15	Kravets Andrii	UA	1p	2679
16	Mitic Dusan	RS	7d	2678
17	Mitic Nikola	RS	7d	2673
18	Koszegi Diana	HU	1p	2672

Tab. 1 – Top 15 européen le 9 mai 2018

finale. Quant à Dusan Mitic, il glanait au passage une troisième victoire sur un pro (Kravets, donc) en remportant la petite finale pour la troisième place. Shikshin succède ainsi à Kachanovskiy (vainqueur en 2017), à Jabarin (2016) et... à lui-même (2015).

Annexe : le top 15 du classement européen au 09/05/2018

Par rapport au classement européen précédent, il n'y a pas beaucoup de changements, à part l'intégration d'un nouveau ténor : le Chinois Gao Jiaxin, un amateur de force professionnelle. A contrario, Young-Sam Kim n'est bizarrement pas repris dans le classement. A noter aussi, la montée en puissance des frères Mitic (Dusan et Nikola).

Nouvelles de la scène professionnelle de janvier à avril

Jean-Denis Hennebert

Comme de coutume, commençons par les tournois internationaux, les plus richement dotés et les plus prestigieux.

En février, les amateurs de go japonais étaient tout excités : pour la première fois depuis de nombreuses années, un de leur compatriotes, Iyama Yuta (who else ?), jouait la finale d'un tournoi international. Et pas n'importe lequel de plus : la prestigieuse Coupe LG, qui rapporte la modique somme de 240.000 € au vainqueur. Mais pas de chance (et grosse surprise), même si la finale se jouait à Tokyo, celui qui est pourtant invincible sur les terres japonaises dut s'avouer vaincu face au jeune Chinois Xie Erhao (1-2). La dernière fois qu'un Japonais a conquis un titre international remonte à... 2005 (!) lorsque Cho U – qui est en fait d'origine taïwanaise – avait remporté précisément la Coupe LG.



Xie Erhao, vainqueur de la Coupe LG 2018

Les Coréens se sont découverts une nouvelle star : Shin Minjun n'a que 19 ans et est passé professionnel l'année passée. L'ado avait le droit d'ouvrir le feu dans la Coupe Nongshim, tournoi par équipe opposant Japon, Chine et Corée, en tant joueur le plus faible de l'équipe coréenne. Mais à la stupefaction générale, le gamin démolit pas moins de six pros d'affilée, parmi lesquels les chinois Fan Tingyu et Chen Yaoye et le Japonais Yamashita Keigo qui ne sont pourtant pas précisément « des clients ». Il fut finalement ramené à la raison par le chinois Dang Yifei (mais oui, rappelez-vous : le vainqueur surprise de la Coupe LG en 2017), lequel fit à son tour un carnage, éliminant – entre autres – Iyama Yuta et donc l'équipe japonaise puisque Iyama en était le chef d'équipe. Après

cinq victoires consécutives, il trouva à son tour son maître en la personne du numéro deux coréen, Kim Jiseok, lequel, en battant en mars le capitaine de l'équipe chinoise Ke Jie, remporta la coupe pour l'équipe coréenne sans même que son capitaine, Park Junghwan, ne doive descendre dans l'arène.

Encore en mars, c'est une autre compétition tout aussi prestigieuse, quoique toute récente (nous n'en sommes qu'à la seconde édition), qui se déroulait : le World Go Championship. Celui-ci vit s'affronter six joueurs des quatre pays dominants du go. Le vainqueur de l'année passée, le Coréen Park Junghwan, mais aussi assez curieusement (et, pour beaucoup, assez injustement) Iyama Yuta, peut-être parce qu'il est japonais comme le sponsor, étaient qualifiés directement pour les demi-finales. Tous deux se qualifièrent pour la finale, Iyama écartant son compatriote Yamashita Keigo et Park Junghwan, le nouveau numéro un mondial, celui qu'il vient de détrôner de cette place, Ke Jie. Comme dans la coupe LG, Iyama perdit la finale, cette fois face au terrible Coréen...

Toujours en mars, se jouait la finale d'une autre nouvelle compétition, cette fois réservée aux femmes : une sorte d'équivalent féminin du World Go Championship : la Senko Cup World Go Women Championship. Huit joueuses sur la ligne de départ pour un tournoi KO. En finale de cette première édition, c'est celle qui est actuellement considérée comme la meilleure joueuse au monde, la Chinoise Yu Zhiying, qui triomphe face à la Taïwanaise He Jiajia (celle-ci, connue aussi sous le nom de Joanne Missingham, a également la nationalité australienne ; elle est née en Australie). Les deux autres favorites, Choi Jeong et Fujisawa Rina ont été évincées en demi-finale.

Les femmes sont décidemment à l'honneur cette année : parallèlement, un second championnat du monde féminin est organisé pour la première fois aussi en 2018 : la Go Seigen's Cup World Go women Championship, à ne



Yu Zhiying

pas confondre avec la compétition précédente. Ici, il y a 24 compétitrices au départ, pour un tournoi KO avec des pré-qualifiées pour le deuxième tour. Yu Zhiying a été surprise en quart de finale par une certaine Kim Cheayoung, alors que Choi Jeong, sa grande rivale jouera bien, elle, la finale (en mai), face à ce *dark horse*.

En avril, se déroulait la finale d'un autre championnat mondial : la Coupe Globis (du nom d'une université japonaise), créée en 2015, qui est le championnat du monde des joueurs de moins de 20 ans. Cette année, c'est le Chinois Xu Jiayang qui l'emporte face au coréen Shin Minjun (oui, celui qui s'était illustré dans la coupe Nongshim), lequel avait écarté en demi-finale le vainqueur de l'année dernière, Shin Jinseo. Le représentant européen, le russe Anton Chernykh, a été éliminé logiquement dès le premier tour.

Passons à présent en revue les événements majeurs sur les scènes nationales des trois pays phares.

Au Japon

Le cannibale Iyama Yuta continue d'écraser l'opposition : il massacre son challenger dans le titre de Kisei, le malheureux Ichiriki Ryo, sur le score impitoyable de 4-0, toutes des victoires par abandon qui plus est ! (Et Iyama l'avait battu l'année dernière 3-0 dans l'Oza et 3-0 dans le Tengen !)

Chez les femmes, outre Rina Fujisawa (qui aura profité d'un faux pas de Xie pour remporter le Meijin féminin), une nouvelle figure parvient à se faire une petite place au soleil à côté de Xie Yimin, « l'Iyama Yuta féminin » : Uneo Asami, 2p à 17 ans, lui pique le titre de Kisei à la surprise générale, devenant ainsi la plus jeune détentrice d'un titre japonais de tous les temps.



Fujisawa Rina

En Chine

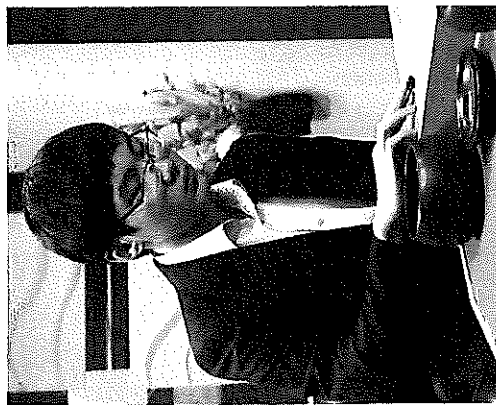
Non content d'avoir prolongé pour la quatrième année consécutive son titre de Mingren (équivalent chinois du Meijin), Lian Xiao, décidément l'homme en forme du moment en Chine, conserve également le titre de Tian Yuan (équivalent du Tengen), en repoussant le jeune challenger Xie Ke, 5p.

Belles têtes d'affiche en demi-finales du tournoi Changqi : l'une des demi-finales opposera Lian Xiao à Tuo Jiaxi, et l'autre, Shi Yue à Mi Yuting.

Les demi-finales du tournoi Qisheng sont tout aussi alléchantes : Gu Zhihao (le grand espoir chinois) jouera face à Lian Xiao alors que Tan Xiao sera confronté à Fan Tingyu.

On notera l'absence de Ke Jie, ex-numéro un mondial désormais, dans les tours finaux de ces tournois... Ce dernier est clairement en perte de vitesse depuis quelques mois.

En Corée



Park Junghwan

Cho Hanseung s'empare de la Coupe Maxim en battant Park Yeonghun d'un demi-point dans la partie décisive de la finale.

Le numéro un mondial, Park Junghwan, triomphe 2-0 dans la finale de la Coupe KBS face à Kim Jiseok, pourtant l'homme en forme du moment.

Enfin, la finale de CG Caltex Cup opposera le tout jeune Shin Jinseo à Lee Sedol, vétéran toujours vert... Sera-ce l'heure du passage de témoin entre la nouvelle et l'ancienne génération ? Réponse dans le prochain Belgo...

Chez les femmes, c'est Choi Jeong qui émerge comme numéro un coréenne. Suite à sa victoire dans le Kuksu féminin, elle rejoint le cercle très fermé des femmes 9p.

Enfin, chez les jeunes de moins de 20 ans, c'est Shin Minjun, déjà 6p un an après être passé pro ; dont nous avons déjà parlé plus haut, qui enlève le tournoi national réservé au moins de 20 ans, le Shinin-Wang.

1	Park Junghwan	3674	(+34 !)
2	Ke Jie	3600	(-42 !)
3	Kim Jiseok	3589	(+43 !)
4	Iyama Yuta	3582	(+20)
5	Shin Jinseo	3577	(+9)
6	Lian Xiao	3576	(+31 !)
7	Mi Yuting	3568	(-1)
8	Shi Yue	3554	(+14)
9	Gu Zihao	3540	(+22)
10	Lee Setol	3535	(-8)
11	Fan Tingyu	3535	(+32)
12	Chan Yaoye	3529	(+9)
13	Tuo Jiaxi	3521	(-5)
14	Li Quincheng	3518	(+16)

Tab. 2 – Le top mondial le 10 mai 2018

Comme de tradition, nous terminons avec le classement officiel, au 10/05, du top mondial (calculé par Rémi Coulom sur www.goratings.org).

Les points entre parenthèses marquent l'évolution par rapport au classement du 01/01/2018 : les progressions les plus marquantes sont celles de Park Junghwan (+34), qui passe numéro un mondial, de Kim Jiseok (+43) et de Lian Xiao (+31).

En revanche, ce qui frappe, c'est la chute vertigineuse de l'ex-numéro un mondial Ke Jie (qui avait tant de points d'avance sur ses rivaux qu'il reste néanmoins numéro deux mondial).

Go et intelligence artificielle : foisonnement de robots et progrès incessants

Jean-Denis Hennebert

Rappelez-vous, c'était hier : en 2015, les robots joueurs de go avaient certes progressé avec les décennies depuis les premiers logiciels des années 70-80. Les meilleurs d'entre eux étaient devenus forts (environ 6d amateur), mais, depuis quelques années, ils plafonnaient à ce niveau. Et au rythme où ils s'amélioreraient,

les observateurs prévoyaient qu'ils seraient incapables de battre des joueurs professionnels avant 2025-2030.

C'est alors qu'arriva AlphaGo. Ce logiciel, conçu par une équipe de DeepMind, une filiale de Google, s'appuyait sur une technologie toute récente : le *deep learning*.

Petite parenthèse : n'attendez pas de cet article des explications d'ordre technique sur le « *deep learning* », je n'en ai pas les compétences. Sachez juste que, grâce à cette technique de « *deep learning* », la machine est capable d'apprendre de ses erreurs, qu'elle s'améliore donc constamment en jouant contre elle-même. Et l'impossible devint réalité : AlphaGo écrasa un joueur professionnel. Ce fut Fan Hui, multiple champion d'Europe, qui fut la première victime : il perdit 5-0 un match organisé à Londres par DeepMind en octobre 2015.¹

Quelques mois plus tard, en mars 2016, la victoire sur l'un des meilleurs joueurs du monde, le prestigieux Lee Sedol, sur le score de 4-1 par une version améliorée fit connaître AlphaGo du monde entier. La plupart des joueurs professionnels en furent sidérés. Jamais n'auraient-ils pu imaginer qu'une machine pût les battre (l'histoire de cette saga est contée dans un passionnant documentaire d'une heure et demie intitulé « AlphaGo »).

L'équipe DeepMind ne se reposa pas sur ses lauriers et continua à améliorer le logiciel. En mai 2017, une version encore plus forte, appelée AlphaGo Master, pulvérisait le numéro un mondial, Ke Jie, 3-0 dans un nouveau match officiel, après avoir écrasé toute l'élite du go mondial sur internet (60-0 !).

L'histoire ne s'arrête pas là : elle ne fait en réalité que commencer. Jusqu'à présent la bête avait été nourrie de dizaines de milliers de parties de go jouées par des champions humains. Mais l'équipe DeepMind décida de faire apprendre la machine « *from scratch* », depuis zéro, sans la « polluer » avec le jeu humain, décidément trop faible.

Après 20 jours, le nouveau logiciel, appelé AlphaGo Zero, avait déjà le niveau d'AlphaGo Master et après 40 jours (et 30 millions de parties jouées contre lui-même), il avait atteint un niveau Elo record de plus de 5000 points.

Vous trouverez plus de détails sur AlphaGo Zero ici :

<https://deepmind.com/research/alphago/>.

Mais à ce moment (octobre 2017), à la frustration générale des joueurs de go, Google, considérant qu'il n'y avait plus rien à prouver, décida d'arrêter l'expérience pour se consacrer à d'autres recherches basées sur le *deep learning*, sans

1. Voir Belgo 86, p.50 pour un compte-rendu détaillé, N.D.L.R.

doute plus utiles pour l'humanité, telles que l'imagerie médicale, les voitures autonomes, ...

Comme cadeau d'adieu, en quittant (définitivement ?) le monde du go, l'équipe DeepMind, sans aller jusqu'à publier les codes-sources de AlphaGo Zero, publia néanmoins dans la prestigieuse revue « Nature » un article suffisamment détaillé pour que d'autres équipes de chercheurs puissent prendre le relais.

Dès novembre 2017, un Belge de Gand, Gian-Carlo Pascutto, auteur d'un robot joueur de go assez fort appelé Leela qui s'appuyait déjà sur la technologie du *deep learning* (et également concepteur de logiciels joueurs d'échecs parmi les plus forts au monde), prit la balle au bond et décida de s'inspirer des travaux scientifiques de l'équipe de DeepMind pour lancer le projet « Leela Zero ».

La principale différence avec le projet AlphaGo Zero : Gian-Carlo ne dispose évidemment pas des moyens techniques ou financiers d'un géant tel que Google, si bien qu'avec la puissance de calcul (celle d'un PC, même costaud) dont il disposait à l'origine, il avait estimé qu'il lui faudrait des siècles pour rattraper AlphaGo Zero. D'où son idée de faire appel à l'aide de la « communauté ». Cette aide se matérialiserait soit en *hardware* : toute personne intéressée peut offrir de la puissance de calcul à disposition du projet en faisant tourner des parties de Leela contre elle-même sur son propre ordinateur, soit en *software* : Leela Zero est conçu comme un programme *open source* et, à ce titre, chaque membre de la communauté est invité à contribuer à améliorer le logiciel en partageant critiques, remarques, suggestions et innovations. Donc, un appel à la communauté pour compenser la puissance de Google. Le défi était intéressant.

Voilà donc maintenant six mois que, semaine après semaine, la brave bête progresse, certes lentement en comparaison avec AlphaGo Zero, mais sûrement. En ce mois de mai 2018, après avoir joué contre elle-même sept millions de parties, Leela Zero a atteint le niveau des meilleurs humains : elle a déjà battu à égalité un des meilleurs professionnels, Fan Tingyu (qui a conquis un des grands titres internationaux), ainsi que des pros de moindre force à deux pierres de handicap (par exemple l'Etats-Unien Andy Liu). En ce moment, Leela Zero joue entre autres un match de huit parties contre Håjin Lee, une ex-pro coréenne (4p) résidant en Europe. Cette confrontation présente la particularité de prévoir un handicap quand un des protagonistes perd deux parties de suite. Le score est actuellement de 4-0 en faveur de Leela ! Il est donc possible... et d'ailleurs probable que dans les dernières parties de ce match, l'ancienne pro coréenne joue à plus de trois pierres de handicap !

Ce qui est impressionnant, c'est que les progrès de Leela Zero ne montrent encore aucun signe d'essoufflement (« *d'asymptotisation* ») (jetez un œil au graphique illustrant son impressionnante progression sur <http://zero.sjeng.org/>).

Mais il n'y a pas qu'AlphaGo et Leela : maints autres robots existent. Et certains sont même encore plus forts que Leela Zero (mais sans doute pas encore qu'AlphaGo Zero) !

L'un des plus célèbres est FineArt, développé par un des géants chinois équivalents des GAFA occidentaux, la société Tencent. Un intéressant documentaire de quarante minutes y a été consacré. FineArt bat régulièrement des 9d sur le serveur de go Fox à deux... voire trois pierres de handicap. Plus fort encore : l'engin a battu le numéro un mondial, Ke Jie, à deux pierres de handicap il y a quelques mois déjà !

FineArt a été champion du monde des programmes l'année dernière en remportant la coupe UEC, mais en mars de cette année, il s'est fait détrôner par un autre animal : PhoenixGo, qui a battu FineArt en finale de la coupe UEC 2018 (Leela Zero s'assurant de la médaille de bronze).

A peine certains en avaient-ils tiré la conclusion que PhoenixGo serait donc désormais la machine numéro un qu'une nouvelle bestiole faisait irruption, Golaxy, pour lui disputer ce titre. Pour étayer cette prétention : Golaxy avait fait mordre la poussière à trente professionnels à deux pierres de handicap ! Une performance en effet inédite jusqu'à ce jour.

Et c'est ainsi que jusque début mai, les partisans de l'un ou l'autre de ces quatre monstres (Leela, FineArt, PhoenixGo, Golaxy) échangeaient leurs arguments en faveur de leur champion... jusqu'au moment où un nouveau fauve, encore plus féroce, ELF OpenGo se jetait dans l'arène et mettait tout le monde d'accord (... sans doute très provisoirement : quand vous lirez ces lignes, la hiérarchie aura probablement à nouveau changé : d'autres acteurs, voire d'autres innovations auront de nouveau rebattu les cartes !). Le maître dudit fauve n'est pas n'importe qui : il s'agit de Facebook, un autre des GAFA, le grand rival de Google – qui travaillait aussi sur un logiciel de go en 2015 et avait été devancé par son concurrent.

De fait, ELF paraît encore plus fort que tous ses prédécesseurs (à l'exception peut-être d'AlphaGo Zero qui, rappelons-le, s'est retiré de toute compétition depuis longtemps) : il a écrabouillé Leela Zero sur le score impitoyable de 180-18 (et 2 « no results ») ainsi que quatre professionnels coréens 9p sur le score, tout aussi impitoyable, de 14-0 ! ELF a fait de la chair à pâté d'Ilya Shikshin à deux pierres de handicap, ... *Last minute breaking news* : Kim Young Sam, le plus fort joueur actif en Europe en ce moment, a cependant quand même réussi à le battre à trois pierres.

Ceci dit, l'équipe de Facebook continue à s'appuyer sur l'approche de DeepMind, si bien que certains esprits chagrins estiment qu'en réalité, il s'agit plus d'améliorations techniques que d'une véritable percée technologique.

Comme Facebook a accepté de communiquer tous les codes sources afin que la communauté puisse s'en inspirer afin d'encore faire progresser les IA, ces améliorations ont été bien vite intégrées dans le modèle Leela Zero ou dans d'autres programmes (mais c'est autour de Leela Zero que la communauté semble la plus large de toutes pour l'instant), qui s'en trouveront « boostés » l'espace d'un instant plus ou moins long, jusqu'à la prochaine innovation. Il existe d'ailleurs déjà une version dite « Leela Zero Elf » !

Voilà où nous sommes en ce mois de mai 2018 : les logiciels s'appuient tous peu ou prou sur la technologie du *deep learning* initiée par Google, si bien qu'à terme, il est probable que la force de ces monstres va converger.

A ce propos, voici ce qu'un blogueur écrivait dans le forum Reddit le 7 mai en réaction à la sortie de ELF : « (...) Facebook releases ELF OpenGo, instantly becoming by far the strongest public open source program, overnight gets adopted as the baseline by many other programs... so going forward most programs are going to be more or less the same strength if not simply identical altogether. So what is left? Seems to be the "engine" part is now more or less solved and even I would say undifferentiable. Superhuman on a GTX 970¹, is basically the end of the road. The remaining things of innovation are GUI, analysis, high handicap, different komi, teaching tools,... (...) ».

C'est l'une des raisons pour lesquelles la question de savoir quel logiciel est « le plus fort » est assez peu pertinente et le sera de moins en moins dans un monde de logiciels « open source ».

Elle l'est d'autant moins que le niveau dépend de la puissance de calcul déployée, puissance qui est fonction de la puissance de la « bécane » sur laquelle tourne le logiciel ainsi que du paramétrage des conditions de jeu (par exemple : le nombre de coups que la machine peut explorer). Le plus important à retenir, c'est que leur force est dorénavant largement hors de portée de tout humain.

Plus intéressant me semble-t-il : cette percée de l'IA ouvre la porte à de multiples questions parmi lesquelles...

1. De combien de pierres de handicap un pro aura-t-il besoin pour faire jeu égal avec le summum de l'IA ?

A ce jour, une majorité d'observateurs pense que trois pierres seront nécessaires. Ou, en considérant le même problème mais sous un autre angle, plus utile pour le joueur de go lambda : à partir de quelle puissance de calcul (faible) une machine pourra battre un pro : suffira-t-il prochainement d'un PC tout basique voire d'un smartphone pour battre un Iyama Yuta ?

2. Variante de la première question : l'IA arrivera-t-elle, à terme, « résoudre » le jeu de go ? Autrement dit, trouver le jeu parfait (à supposer qu'il existe).

1. Un PC muni d'une bonne carte graphique, N.D.J.D.H.

3. Plus pragmatique : à quoi peut servir l'IA pour l'humain ?

La réponse unanime : de professeur, de coach. Oui, sachez-le : vous pouvez dès maintenant disposer d'un professionnel chez vous 24h/24 7j/7 pour analyser vos parties. Même les plus grands champions, comme Ke Jie, y ont recours.

Comme ce thème mériterait à lui seul un article (sans doute à lire dans le prochain *Belgo*), sachez juste pour l'instant que l'on voit foisonner depuis peu des logiciels d'analyse de parties s'appuyant sur l'un et/ou l'autre des logiciels : Lizzie, Go Review Partner,...

Autre réponse possible, moins politiquement correcte : à... tricher ! Un joueur italien a été accusé d'avoir fait jouer Leela à sa place dans le championnat d'Europe par pays – qui se joue par internet – et a été disqualifié (mais la tricherie n'a pas été établie de manière certaine) [La sanction a depuis été levée, faute d'une preuve indiscutable de tricherie, N.D.L.R.] ; autre exemple : un joueur chinois a été suspecté d'avoir triché dans un tournoi à l'aide d'un smartphone (pour plus de détails, tapez « cheating lishui » dans un moteur de recherche).

4. Variante de la question précédente : quelles seront les conséquences sur la connaissance du go, sachant que les machines remettent en cause des théories séculièrement bien établies. Des *joseki* classiques s'avèrent en réalité mauvais alors qu'inversement, des coups condamnés depuis toujours par la théorie apparaissent en réalité parfaitement jouables. Un exemple parmi d'autres : l'invasion du coin au « 3-3 » est plus fréquemment jouée par les machines que par les humains (mais plus par certains logiciels que d'autres). Déjà la plupart des pros ont commencé à adapter leur style de jeu à la lumière des révélations apportées par l'IA.

5. Autre variante de la question précédente : le métier de joueur de go professionnel ne risque-t-il pas de disparaître à terme ? En effet, la grande majorité des pros gagnent leur vie en donnant des cours. Mais qui va encore payer un pro alors qu'une machine est gratuite, plus forte... et disponible en permanence. Quant aux champions qui gagnent des tournois richement dotés, qu'ils ne se réjouissent pas trop vite : leur gagne-pain dépend de sponsors. Si l'intérêt du public se détourne de ces humains décidément trop faibles, le sponsor aura lui aussi tôt fait de se tourner vers d'autres types d'activités...

Plus fondamentalement, l'intelligence artificielle va-t-elle tuer le go ou, au contraire, lui donner une dimension supplémentaire ?

Finales Belgisch Kampioenschap 2018

Joost Vannieuwenhuijse

Doordat er enkele van de geselecteerde spelers uiteindelijk hun kat moesten sturen, en omdat katten niet meteen sterke go-spelers zijn, kon ik ook dit jaar weer meespelen in de finales. Dit toernooi is, zoals de meesten waarschijnlijk wel weten, een behoorlijk stevig toernooi. Het betreft 9 ronden met een persoonlijke bedenktijd van 90 minuten + byo-yomi, gespreid over 2 weekends in maart. Het uiteindelijk doel van dit toernooi is uiteraard de kampioen van België te kunnen kronen.

Dit jaar werden we vriendelijk ontvangen bij Marie en Vincent thuis; wat in het eerste weekend een beetje last gaf met het verkeer, een laagje sneeuw van nog geen centimeter en er heerst chaos op de Belgische wegen.

Voor mij persoonlijk verliep het toernooi min of meer zoals verwacht, al had ik graag gewonnen van Thibault (1d) of Marie (2d), het mocht jammer genoeg niet wezen, volgende keer misschien? Ik eindigende uiteindelijk met één enkele overwinning tegen Vincent (3k), en kon zo nog net de 9e plaats in de wacht slepen.

Wel opmerkelijk waren de resultaten van o.a. Thibault, die zich mooi tot de 4e plaats opwerkte met overwinningen tegen Lucman (3d) en Gabriel (3d); en Lucas (5d) die wederom ongeslagen de titel wist te verdedigen. Ook uitzonderlijk was de afwezigheid van Jan (4d), toch een vaste waarde in de afgelopen 10 jaar (of langer, maar dat is voor mijn tijd).

Een leuk nieuwigheidje, en misschien wel voor herhaling vatbaar, was dat er mede dankzij Marie, Vincent en Loic, steeds een warm middagmaal was voorzien, gezellig. De top 5 dit jaar is in volgorde: Lucas Neiryck (5d), Francois Gonze (4d), Thomas Connor (4d), Thibault Pilon (1d), en Lucman Bounoider (3d).

Normaal gesproken zouden deze 5 zich automatisch plaatsen voor de finales van 2019, ware het niet dat we het systeem lichtjes gaan aanpassen. Dit betekent hoogst waarschijnlijk dat we met de selecties 4 spelers zullen selecteren, die zich vervolgens aansluiten bij de 4 beste spelers van de finales het jaar voordien. De finales op zich zullen dan een systeem van dubbele eliminatie volgen.



Fig. 1 – Photo de groupe au 39th WAGC

WAGC 2018

Thomas Connor

J'ai eu l'honneur de représenter la Belgique à la 39^e édition du WAGC, le World Amateur Go Championship. Ce tournoi s'est déroulé à la Nihon Kiin à Tokyo du 4 au 7 mai 2018.

Il s'agit d'un tournoi annuel dans lequel un représentant par pays est invité à défendre les couleurs de son drapeau. Cette édition a rassemblé 61 participants. Le niveau moyen au WAGC est généralement assez élevé, car les représentants sont souvent désignés à la suite de championnats nationaux. Dans le cas de la Belgique, le système permettant de désigner le représentant consiste en des points que l'on gagne en participant au Championnat de Belgique et aux tournois majeurs en Belgique.

Le WAGC consiste en un système suisse : à chaque ronde, les joueurs sont appariés avec un adversaire possédant le même nombre de victoires. Dès lors, plus on gagne de parties, plus on a des chances de jouer contre des adversaires

redoutables. Il est donc très difficile de gagner plus de cinq parties : cette année, les joueurs à six victoires ou plus occupent les places 1 à 8.

J'achève à la 32^e place avec quatre victoires (contre des adversaires entre 1k et 4d) et quatre défaites (contre des adversaires entre 4d et 7d), soit un résultat honnête.

Le vainqueur de cette édition est le représentant de Taïwan, Chan Yi-Tien, qui avait déjà remporté le WAGC en 2014.

Tous les résultats sont disponibles sur <http://www.ranka.intergoed.org/>. Ce site contient également des photos, des interviews et des parties.

Partie commentée : Benjamin Dréan-Guénaïzia vs Thomas Connor

La partie suivante a été jouée lors de la quatrième ronde du WAGC 2018 à la Nihon Kiin le 5 mai 2018. Mon adversaire est Benjamin Dréan-Guénaïzia, 6d actuellement Champion de France. Le commentaire que je vous propose est basé sur une analyse donnée par Yuki Satoshi, 9p, après la partie.

Événement : WAGC 2018, ronde 4

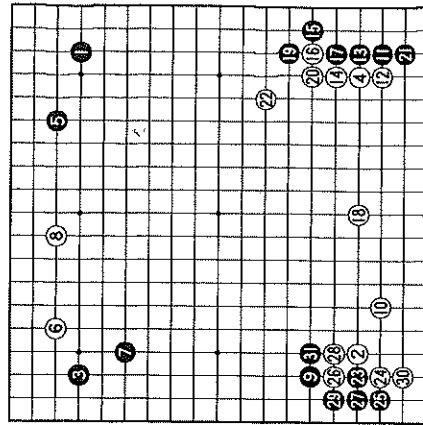
Date : 2018-05-05

Noir : Thomas Connor, 4d

Blanc : Benjamin Dréan-Guénaïzia, 6d

Résultat : Blanc gagne de 13,5

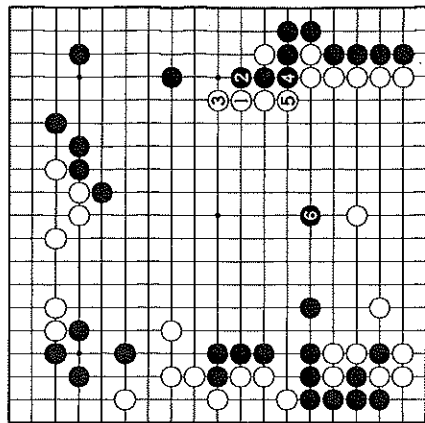
Lieu : Tokyo



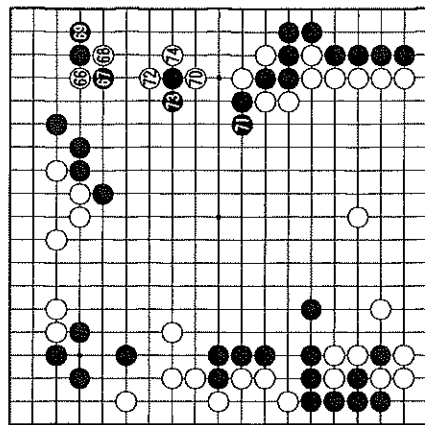
Dia. 1 (1-31)

Le début de cette partie est assez clairement influencé par le style de jeu des intelligences artificielles : l'invasion au *sansan* en ① en est caractéristique. Noir joue très rapidement dans les quatre coins et construit un avantage territorial, pendant que Blanc rassemble ses forces vers le centre. Par

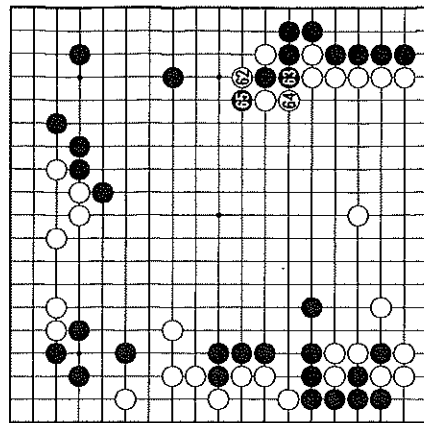
③① est très agréable pour Noir car il renforce le bord gauche et limite la force de Blanc dans le centre. Par



Var. 6

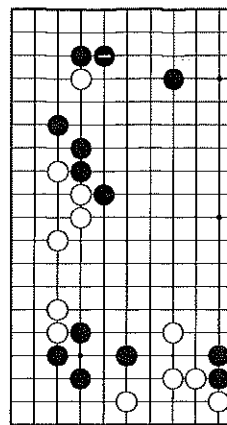


Dia. 5 (66-74)



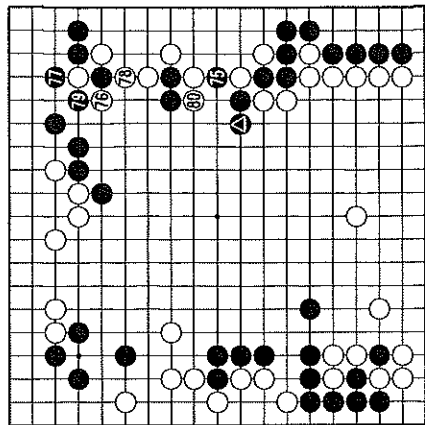
Dia. 6 (75-80)

⑥⑦ : il est plus prudent de s'étendre comme dans la Var. 7, car la position offre moins d'aji. Dans la partie, Noir cherche à jouer le coup le plus sévère mais Blanc complice la situation jusqu'en ⑦④.



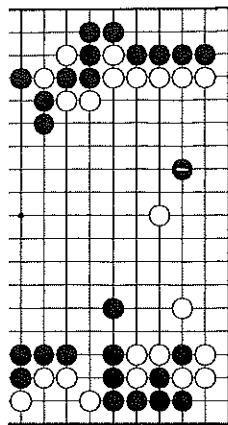
Var. 7

⑥⑤ : Avec cette coupe, la partie tourne à l'avantage significatif de Noir. Blanc n'a pas le choix et doit envahir la position de Noir sur le bord droit, ce qu'il fait avec ⑥⑥.



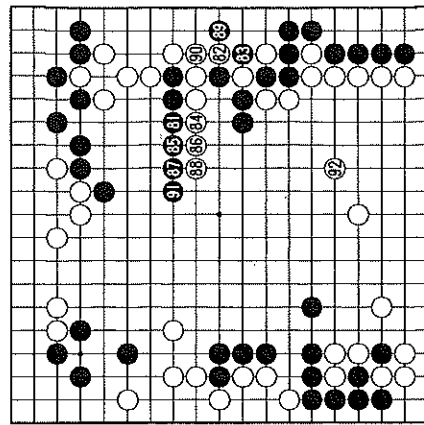
Dia. 7 (81-92)

⑥⑥ : Blanc sort dans le centre avec une certaine facilité. Il s'agit de la dernière chance de Noir d'envahir le territoire Blanc.

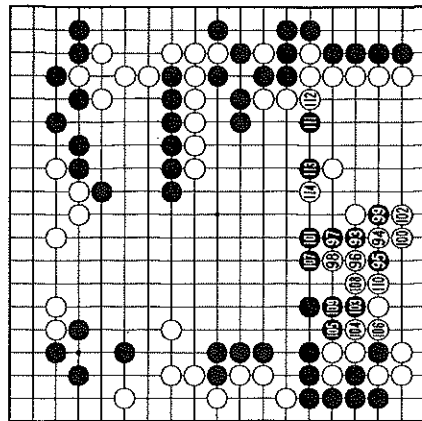


Var. 8

Dans la partie, Noir joue ⑧① pour sauver ses deux pierres et empêcher Blanc d'obtenir deux yeux trop facilement. Il s'agit toutefois d'une mauvaise idée car les pierres noires deviennent lourdes. La Var. 8 semble offrir de meilleurs espoirs.



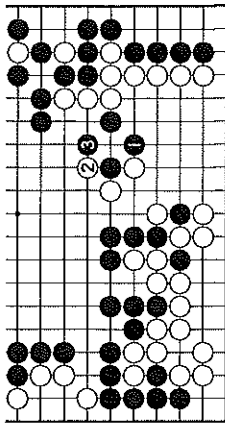
⑨② : Avec ce coup, l'avantage de Noir a totalement disparu. Même si le groupe d'invasion blanc original n'a pas deux yeux clairement définis, il semble difficile de l'attaquer efficacement et d'en tirer parti.



Dia. 8 (93-114)

⑨③ : La meilleure contre-attaque. A partir de là, Noir limite la taille du territoire Blanc et construit de la force vers le centre avec l'espoir de pouvoir attaquer le groupe blanc central.

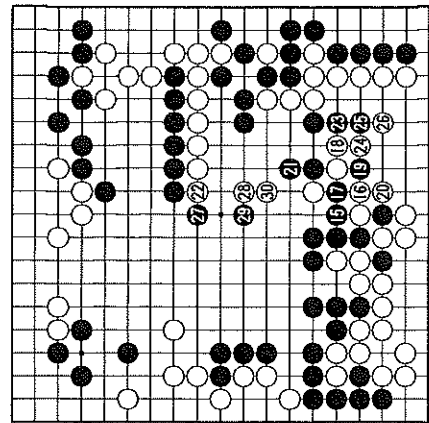
⑨④ est une erreur dont Noir n'a pas pleinement tiré parti. Noir devrait suivre la Var. 9 et créer un ko très dangereux pour Blanc. Dans la partie, ⑨⑤ n'est pas aussi ambitieux.



Var. 9

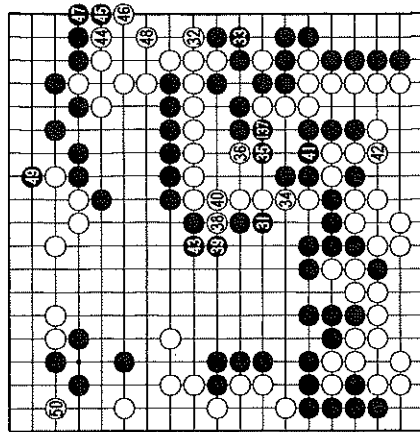
⑨⑥ laisse une coupe dont Noir profite pour construire davantage de force dans le centre.

Après ⑨⑥, Noir a réussi à renverser la partie : le groupe Blanc central est en danger, et Noir a de bons espoirs de construire des points dans le centre. Il n'est cependant pas évident de définir quelle est la meilleure marche à suivre pour profiter le plus possible de la faiblesse de ce groupe. Malheureusement pour Noir, le *byo-yomi* commence aux alentours de ce coup !



Dia. 9 (115-130)

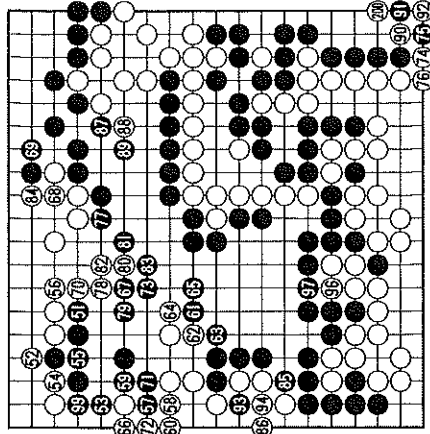
Le coup ⑨③ de la partie n'est sans doute pas assez sévère car il se préoccupe seulement de la possibilité de construire des points au centre. Il s'agit sans doute du coup perdant. Blanc peut alors le premier tenter de réparer sa forme et de construire ses yeux. Noir a perdu le contrôle de la partie.



Dia. 10 (131-150)

Avec ⑨⑧, Blanc est vivant inconditionnellement avec six à sept points de territoire. Il s'agit donc d'un succès pour Blanc, et la partie tourne à son avantage décisif.

⑨⑨ : Le plus gros yose, mais Noir ne peut pas compenser le *komî*. Blanc enfoncé le clou avec ⑨⑩.



Dia. 11 (151-200)

⑨⑤ à ⑨⑦ ⑨⑧ à ⑨⑩

⑨③ : Noir construit des points dans le centre, mais Blanc reste devant.

⑨⑧ : Erreur de Noir. La partie est irrécupérable après cela. Il ne semble toutefois pas que Noir avait de réelles chances de gagner la partie à ce stade.

Coups au-delà de 200 omis. Blanc gagne de 13,5 points au coup 300.

Commentaire de partie : Christopher Lodoux vs Sidi Ed-Daoudi

Nestor de la Palissade

Dans ce commentaire de partie entre deux joueurs 13k jouée au dernier tournoi de Paris, il sera question de direction de jeu, en particulier de la résonance du centre, mais aussi de la question des coups de forme urgents, du concept de honte, et d'à quel point une partie peut basculer si on omet un coup crucial.

Il sera question aussi d'autre chose, mais je vous laisse le soin de le découvrir.

Le lecteur doit néanmoins, à ce stade, chasser les images que cette suggestion a fait jaillir dans son cerveau embrumé, et se rappeler qu'a priori il ne s'agit que d'un commentaire d'une partie de go, ce jeu millénaire qui naquit peut-être au Tibet, à la suite d'un malentendu entre... [ici, le commentaire devient illisible et se poursuit sous forme de grïbouillis, N.D.L.R.] On retiendra toutefois la couleur des rebondissements, qui elle, est pertinente pour la partie.

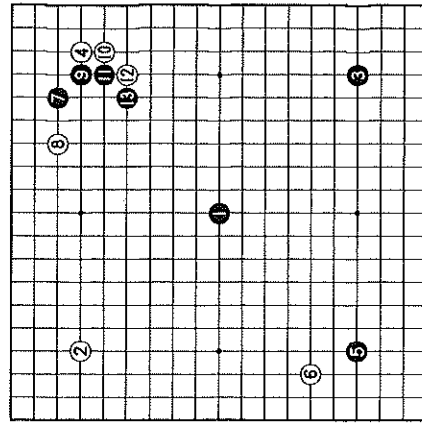
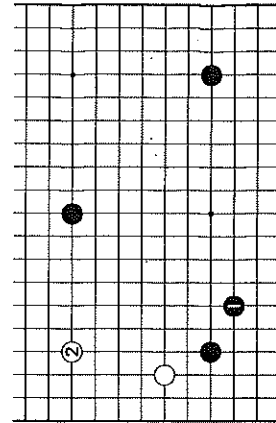


Diagram 1 (1-13)

Sidi joue avec Blanc.

① : Noir, en choisissant le *tengen*, menace bien sûr de jouer miroir, mais il promet de toute façon une partie où le centre risque d'être un enjeu crucial.

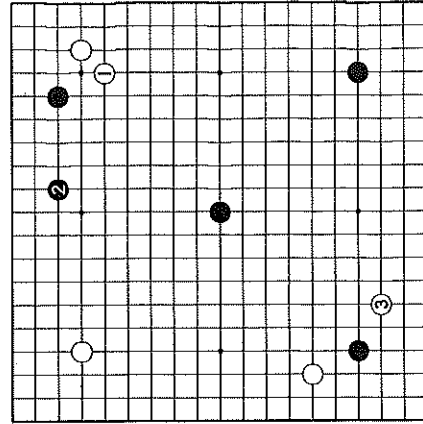
⑤ : Au cinquième coup, le miroir se brisa. On pourrait, avec un peu d'imagination, penser qu'il s'agit de la première phrase d'un roman de vampires pour adolescents, où la frustration sexuelle engendre différentes palpitations de couleur rouge.



Var. 1

⑦ : En faisant *tenuki*, Noir initie une partie potentiellement compliquée. Tout l'enjeu pour Sidi est de

garder les choses sous contrôle, et, si possible, de revenir le premier dans la région inférieure gauche. La Var. 1 montre une alternative naturelle pour Noir.



Var. 3

Var. 3 : Blanc peut couper en ③, et ni le coin ni la pierre de coupe ne sont réellement menacés, Noir est en très mauvaise posture.

⑩ : Blanc rate la Var. 3, mais la situation peut revenir à une séquence classique.

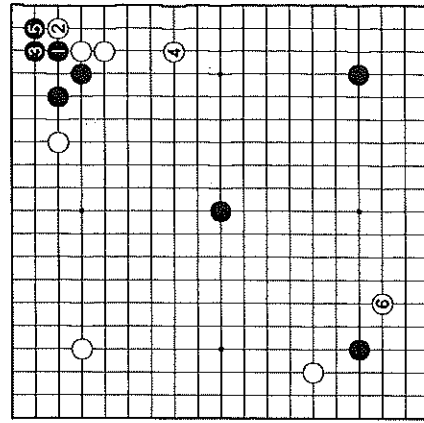
⑪ : Une belle occasion de revenir à la séquence de la Var. 4 après le coup étrange ⑨, qui pousse en retard.

Var. 2

⑧ (Dia. 1) : Blanc pince et risque de partir dans une séquence complexe qui ne lui laissera peut-être pas le temps de jouer le premier dans le coin inférieur gauche.

Dans la Var. 2, en jouant ①, Blanc se renforce tranquillement, et si Noir protège en ②, Blanc pourra revenir dans le coin ignoré en plaçant ③.

⑨ : Noir veut empêcher la connexion des pierres blanches, ce qui est légitime, mais se crée une forme extrêmement lourde. Blanc peut punir en jouant au *sarisan* comme dans la Var. 3.

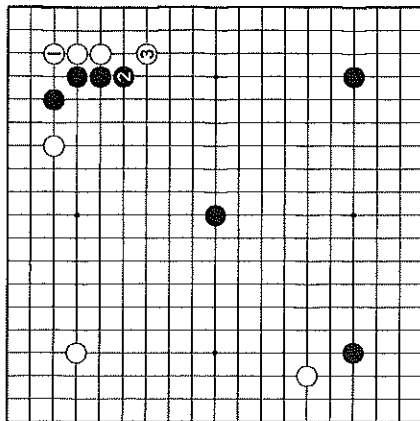


Var. 4

Var. 4 : En jouant ① dans cette variante, Noir stabilise son groupe. Blanc,

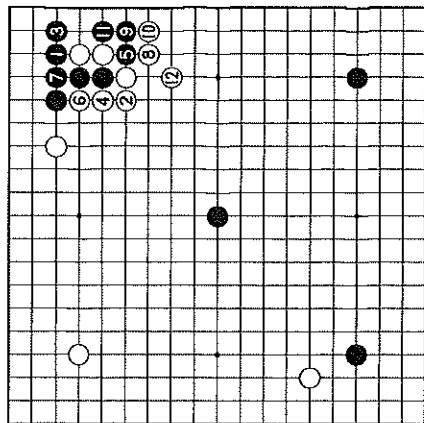
en jouant calmement ⑫, obtient l'initiative de la pince en ⑥.

Les Var. 3 et 4 montrent que le *sarsan* dans le coin supérieur droit est maintenant vital pour les deux joueurs car il donne à chacun une bonne forme en même temps qu'il abîme la forme de l'autre.



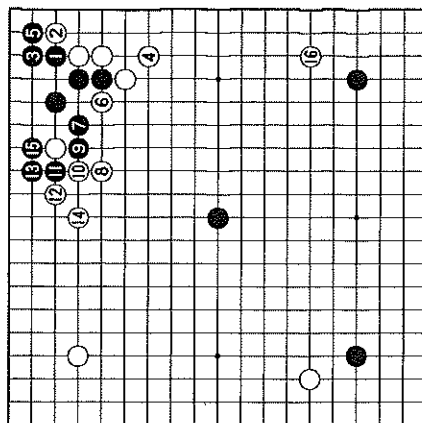
Var: 5

⑫ : le *sansan* reste crucial comme le montre la Var. 5 : Blanc crée une forme heureuse et pointue (à prendre au sens de qui fait des points, N.N.D.T.S.¹), Noir obtient un mur flottant.



Var: 6

13 : Noir doit absolument jouer le *sansan* comme dans la Var. 6, ce coup est crucial pour les deux joueurs. A nouveau, Blanc échange le territoire du coin contre une influence puissante.



Var. 7

Blanc peut également suivre la Var. 7. Il obtient à la fois la direction sur le bord droit avec ⑩, et une influence déterminante sur le centre, annulant le *tengen*, tandis que Noir se contente ici d'un territoire surconcentré.

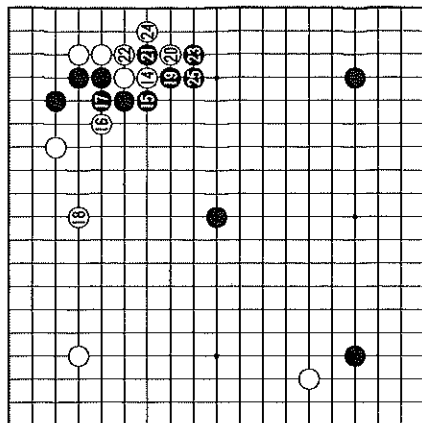
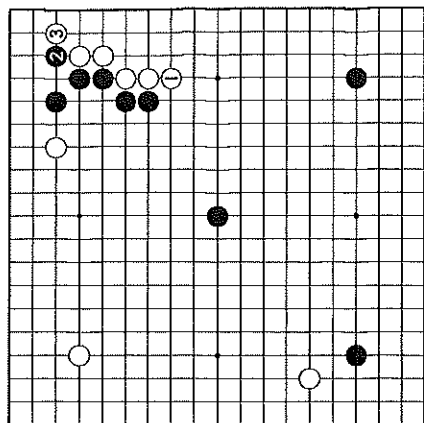


Diagram 2 (14-25)

⑭ : « Le docteur semblait perplexe. C'est incroyable, dit-il en observant la nuque gracile de Samanthax, on dirait que la blessure s'est soignée toute seule. »

L'échange 13-14 justifie 12 en remplaçant la forme de Blanc. Il aurait été préférable de suivre la Var. 6.

15 : Noir continue de pousser en retard. Blanc doit lui aussi continuer de s'étendre comme dans la Var. 8, car un *hane* de Noir à la tête de ses deux pierres serait intolérable.



Var: 8

Var. 8 : ici, Blanc construit confortablement le bord, en gardant la pression sur un Noir moribond.

⑪ : « Le docteur était de plus en plus stupéfait par la capacité de récupération de Kevinou. C'est vraiment bizarre, ça me rappelle le cas de Samantha, la fille qui a disparu dans la crypte du monastère. C'est comme une épidémie de bonne santé, se dit-il, tout en s'inquiétant de l'oxymore. En effet, souvent, les oxymores l'empêchaient de dormir. Oxymore vivant, pensa-t-il en souriant, pour faire diversion.

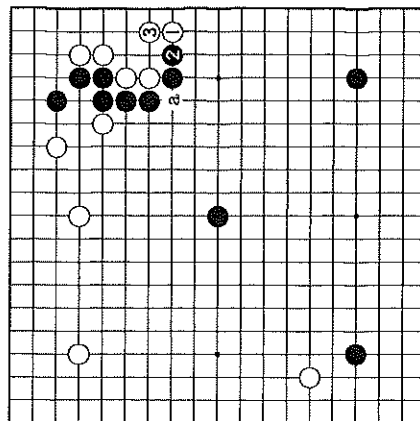
Il était loin d'imaginer à quel point ce mauvais jeu de mot était proche de la triste réalité. »

Ceci n'est pas un "peep", du moins ce n'est pas un "peep" souhaitable, car il répare la forme noire.

⑮ : Blanc favorise une direction étrange car proche d'un mur qu'il a contribué à renforcer, et surtout il

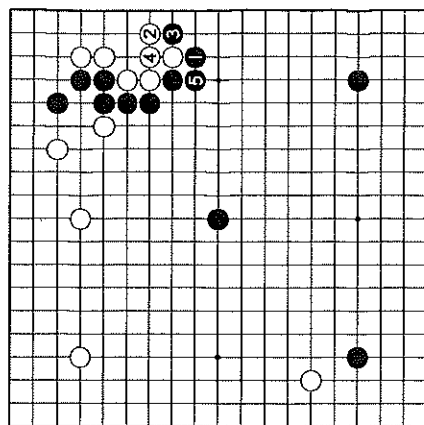
abandonne le bord droit, à la merci d'un *hane*.

19 : Avec ce *hane*, le rapport de force dans ce coin, mais aussi dans le centre, a totalement basculé et il est difficile pour Blanc de corriger sa forme.



Var. 9

20 : une façon plus légère de stabiliser Blanc dans ce genre de position est le *tesuji* ① dans la Var. 9. Noir ne peut en même temps enfermer et protéger complètement sa coupe en 'a'.



Var. 10

21 : « la jugulaire de Brendanou paraissait intarissable. »

La forme noire est maintenant idéale, le *tengen* amorce un *moyo* ju-teux. Néanmoins, Noir aurait dû simplement double *hane* comme dans la Var. 10.

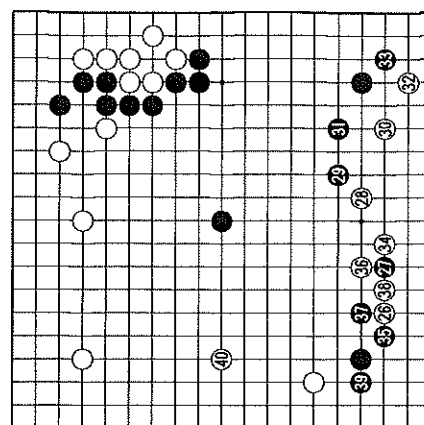


Diagram 2 (26-40)

25 : Enfin Blanc double approche le coin du *tenuki* initial.

27 : Noir complique à nouveau la position, car pressé de construire un territoire avec le quart sud-est.

« Kevinou se demandait comment se rapprocher de Samanthax, elle lui paraissait tellement lointaine, et ses connaissances littéraires l'impressionnaient. A son contact, il se trouvait ridicule et maladroit.

Il se rappela subitement la partie de pêche avec son oncle, l'été dernier. Bien sûr il se remémorait le drame, le poisson trop gros, la barque qui tangue, et l'inévitable, la noyade de son oncle, ses pathétiques tentatives de bouche à bouche... le rire malvenu de sa tante. Mais surtout il se souvint que son oncle lui avait dit, alors qu'il enflaient leurs bottes, peu avant :

— Gamin, je pense qu'il est temps qu'on parle des filles.

— Ah bon ?

— Fais confiance à l'expérience de ton oncle, qui a vu du pays.

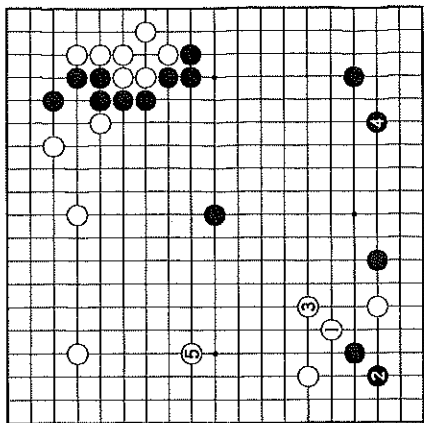
— ...

— Les filles trop belles, c'est facile. Il suffit de draguer leur sœur d'abord.

— ...

— T'es vraiment pas causant gamin. Allez hop, monte dans la barque ! Je te promets une pêche dont tu te souviendras !

Revenant au présent, Kevinou se souvint que Cynthiax, la sœur de Samanthax, venait de les rejoindre... Il remit sa capuche pourpre et se dirigea vers le donjon. »



Var. 11

28 : les deux derniers coups rendent la position de plus en plus indécidable, les deux joueurs sont fascinés par le *moyo*. Si Blanc veut réduire le *moyo* noir, il doit d'abord attaquer sévèrement le coin, la force qu'il en obtiendra lui donnant les ressources pour réduire la région droite comme l'illustre la Var. 11. Dans cette variante, Noir vit dans le coin mais blanc menace à la fois de construire le bord gauche et d'envahir ou réduire le bord droit.

« Le portail émettait une lumière violette alternative qui rendait le visage de Brendanou semblable à un kaléidoscope, comme dans la boîte de nuit de la semaine passée. Cynthiax se disait :

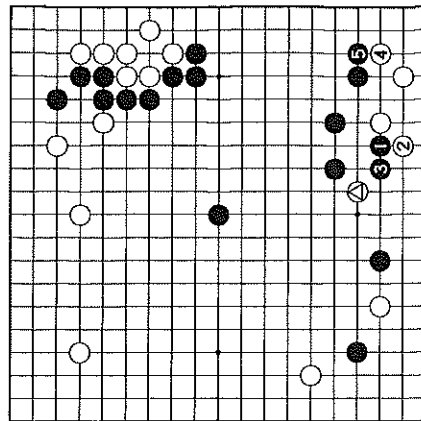
— La semaine passée ? J'ai plutôt l'impression que c'était il y a des mois. Je suis... tellement différente désormais, et Brendanou aussi... Il serait presque beau... Cynthiax n'en revenait pas des fluctuations de sa pensée. Rappelle-toi, il te dégoûte, c'est lui qui avait organisé l'incident des vestiaires.

Mais tout cela paraissait futile désormais...

Le portail était devenu vert et émettait un sifflement aigu.

— Quelque chose va sortir, dit Brendanou... »

❶ : Noir protège idéalement son centre, et surtout, menace de jouer comme dans la Var. 12. Blanc a une énorme faiblesse. Dans cette variante, Noir oblige Blanc à vivre petit dans le coin, séparé de la pierre ❸.



59 : Et finalement, après la mort du groupe central, Noir passe à l'action et tue un autre groupe, mettant fin à la partie

« Des semaines plus tard, on retrouva le journal de Samanthax, dans les ruines du monastère, je reproduis ici la dernière page :

Je suis terriblement excitée. C'est donc ce soir... enfin... Il m'a donné rendez-vous. Mais comment vais-je m'habiller ? Serai-je l'inaccessible Samanthax, celle qui se protège de tous, ou essaierai-je d'être réellement moi-même, la Samanthax qui ne demande qu'à être joyeuse... Ou cette autre Samanthax encore que je découvre récemment, celle qui ne souffre pas, qui se régénère et ne dort plus.

Demain cher journal, demain si tout va bien, tu le sauras, et de cette encre je tracerai les mots sur tes pages tremblantes, les mots de celle que je serai devenue... »

Qu'est-il advenu de Samanthax et des autres ? Sont-ils en vie quelque part, et ont-ils un lien avec les événements de Bucarest ?

Le tome 2 sortira l'année prochaine, pour la modique somme de 66€.

Ne ratez pas la suite de la trilogie en quatre volumes *La vie sous les pierres*, intitulé *Le crépuscule de la revanche de Vladou*.

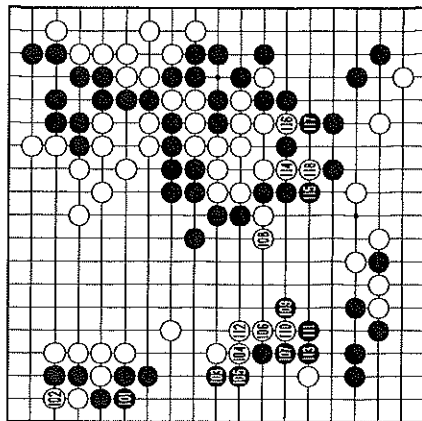
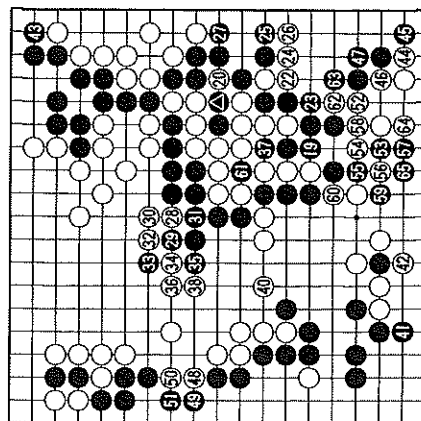


Diagram 4 (101-118)



21 à 59 à 20

Diagram 5 (119-165)



Fulgurogo

Christopher Annachibibi

Vous êtes-vous déjà demandé quel *fuseki* vous pourriez jouer pour vous assurer la victoire d'une partie ? Quels premiers coups vont déterminer une grande chance de vaincre l'adversaire ? Faut-il jouer de manière territoriale ou privilégier l'influence ?

Le *fuseki* est une des trois phases d'une partie de go, avec le *chuban* et le *yose*. Chaque phase étant aussi importante l'une que l'autre, le début de partie va vous permettre de placer vos premiers soldats sur différents terrains et vous préparer aux prochains combats du *chuban*.

Certains sont meilleurs au *fuseki*, d'autres préfèrent le *chuban* et passent très vite sur le début de partie pour avoir le maximum de temps disponible pour réfléchir dans la seconde phase. On peut tout à fait jouer très rapidement le *fuseki* tant qu'on garde une bonne direction pour ne pas prendre trop de retard par rapport à son adversaire.

Pour répondre à ces questions, le début de partie est l'une des phases où la créativité est la plus importante. Il n'y a pas qu'une seule façon de commencer une partie, il n'y a pas qu'une seule façon de jouer, territoire ou influence, on peut très bien envisager un mélange des deux. Il n'y a pas qu'une seule stratégie de départ. Vous pouvez jouer ce que vous aimez et pour autant avoir un avantage sur votre adversaire ou au moins avoir un résultat équilibré.

FulguroGo est une chaîne Youtube francophone où je traite beaucoup du *fuseki*, car c'est une phase importante. Il ne faut pas en avoir peur : « Zut, je ne

sais pas quoi jouer » ou encore « Ce que je joue n'est jamais bon » ou encore « Si je ne joue pas CE coup-là, je perds ». J'essaie de partager ma petite expérience de jeu pour éclairer les lanternes et montrer que finalement, il y a des milliards de façon de jouer et qu'elles peuvent toutes être bonnes et intéressantes.

Cette chaîne a plus de trois ans maintenant et son but est de promouvoir le go et de partager ma passion du jeu en traitant de notions comme les formes, les pincés, les différents points du jeu de Go à découvrir au fur et à mesure que l'on progresse.

Vous y trouverez également beaucoup de commentaires de parties de tous niveaux et également des « commentaires » de parties professionnelles où je raconte principalement l'histoire des parties. Les directions, les idées et parfois quelques séquences plus techniques dans la mesure de mes compétences.

Enfin, je partage ma redécouverte des parties qui se sont jouées dans Hikaru no Go. Elles ont, pour la plupart, été réellement jouées et c'est un plaisir de revivre l'histoire du manga par la même occasion.

Pour terminer cet article, je vous propose une partie à reposer de votre côté, une partie que j'ai trouvée excellente entre Takemiya Masaki (blanc), alors 7p, et Rün Kaiho, 9p, qui date de 1974. Une très belle partie où l'on remarque un combat entre l'influence et le territoire. Finalement, c'est aussi bien un doux mélange que deux choix bien opposés et cette partie le montre bien. J'ai raconté son histoire sur la chaîne si vous voulez en savoir un peu plus avec votre propre analyse.

Où trouver FulguroGo ? <https://www.youtube.com/FulguroGo>

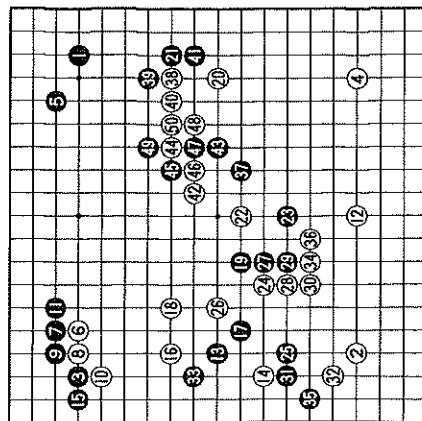


Diagram 1 (1-50)

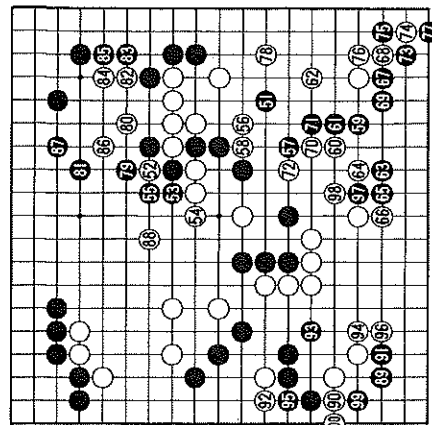


Diagram 2 (51-100)

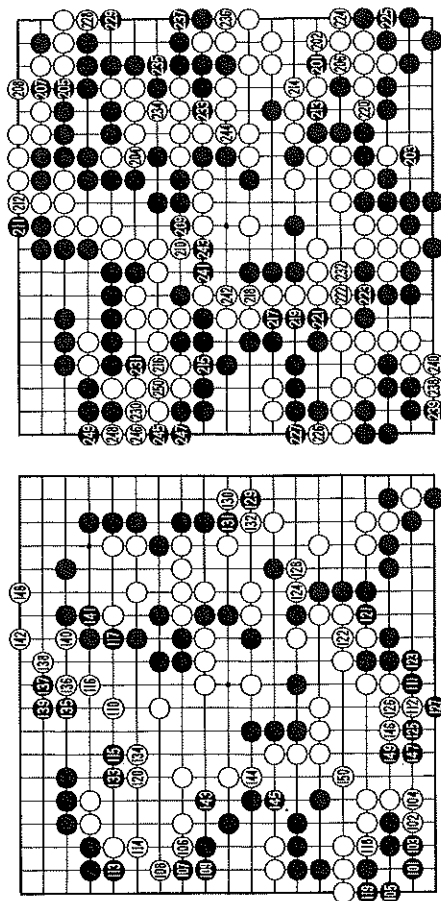


Diagram 3 (101-150)

Diagram 5 (201-250)

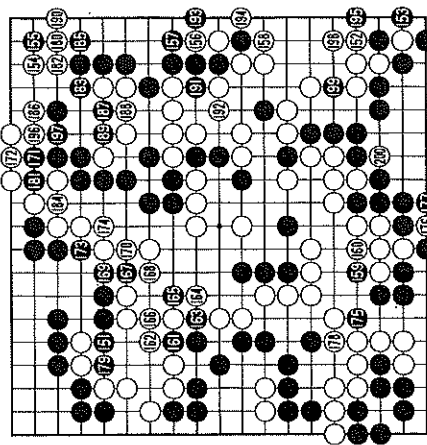


Diagram 4 (151-200)

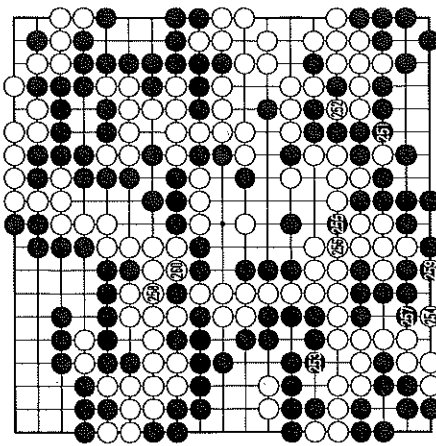


Diagram 6 (251-260)

Tournoi de go à l'Institut Saint Jean-Baptiste de La Salle – Sainte Trinité

Sidi Ed-Daoudi

Le mercredi 20 décembre 2017, l'école dans laquelle j'enseigne a organisé un tournoi de go intra-muros. Les modalités étaient les suivantes : règles Japonaises sur un goban de 13x13, système MacMahon de sept rounds avec un temps principal de 15 minutes et un byo-yomi de 15 pierres par cinq minutes, un komi de 6,5 points.

Il y avait 16 participants, ce qui fut un succès pour une première. Djeuming Junior fut le premier avec sept victoires. Il a obtenu un prix d'une valeur de 50€. Trois participants ont eu cinq victoires : Bogdzio Kamil, Molina Gustavo et Todirica Ionut. Ils ont obtenu chacun un prix d'une valeur de 20€.

Trois participants ont eu 4 victoires : Fernandez Franklin, Taha Ahmed et Tambis Elvin. Ils ont obtenu chacun un prix de 10€.

Les autres participants ont aussi réalisé de bonnes parties : Mesquita Paulo, Jellouli Ibrahim, Popovici Claudiu, Wojno Arkadiusz, Essaadi Jamal, Benieich Sarah, Gaba Camil, Rainirei Roberto et El Hajji Karim.

Merci à tous les participants.

À ma connaissance, quatre écoles belges disposent actuellement d'un club de go : à Anvers, Baarle Hertog, Ixelles et Saint-Gilles. Il serait donc envisageable d'organiser une rencontre durant l'année académique 2018-2019, peut-être dans le cadre d'un tournoi interscolaire.

Stage 2018

La Fédération Belge de Go a le plaisir de vous faire savoir que Hwang Inseong sera le professeur lors du stage fédéral qui se déroulera du 6 au 9 septembre à Nessonvaux.

Les inscriptions sont d'ores et déjà ouvertes sur notre site internet <https://gofed.be>. Nous espérons vous y voir nombreux !

De Belgische Go Federatie heeft het genoegen om u mee te delen dat Hwang Inseong de lesgever zal zijn tijdens de stage van de federatie die zal doorgaan van 6 tot 9 september in Nessonvaux.

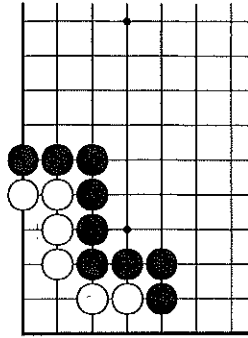
Inschrijven is voortaan mogelijk op het adres : <https://gofed.be>. Wij hopen jullie in talrijke getale te mogen verwelkomen !

Problèmes de vie et mort

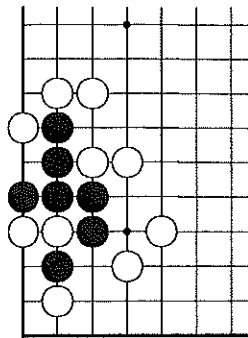
Thomas Connor

Les problèmes suivants sont issus de l'Encyclopédie de Vie et Mort de Cho Chikun. Ils se rassemblent autour du thème du *damezumari*, c'est-à-dire le manque de libertés.

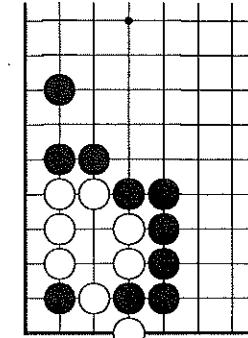
Problème 1 – Noir tue



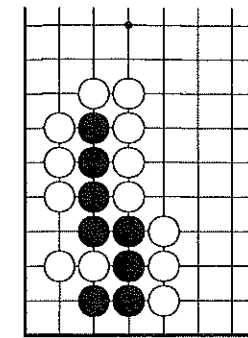
Problème 4 – Noir vit



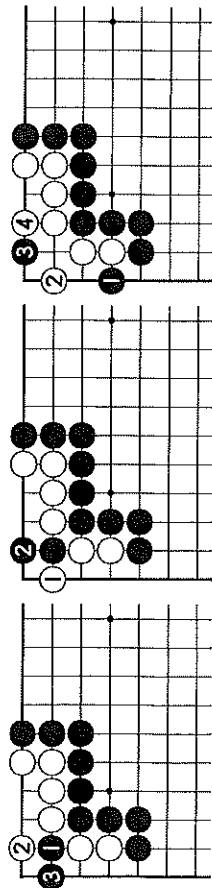
Problème 2 – Noir tue



Problème 5 – Noir vit



Solution du problème 1



Dia. 1 - Solution

Dia. 2 - Alternative

Dia. 3 - Echec

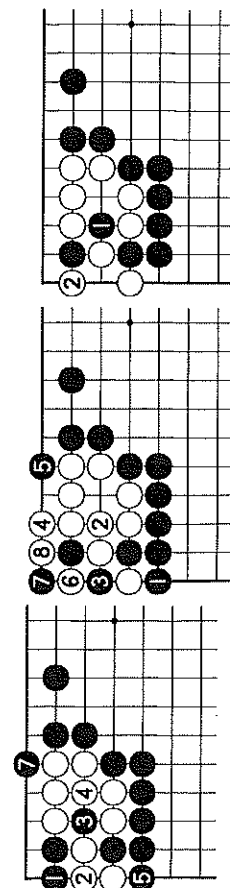
Ce premier problème est assez élémentaire. Le tesuji consiste à couper en ①. Si Blanc donne atari comme dans les Dia. 1 ou 2, il se retrouve en damezumari.

Le hane ② dans le Dia. 3 suit le principe selon lequel il faut réduire l'espace vital depuis l'extérieur avant de frapper au point vital. Malheureusement, pour Noir, cela ne suffit pas dans ce cas.

Solution du problème 2

Ce problème est plus difficile. Descendre sur la première ligne avec ① est le seul coup possible. La suite est forcée : ③ et ⑤ limitent le nombre de libertés de Blanc et ⑦ est le coup de grâce.

Les Var. 2 et 3 montrent que l'ordre des coups de la solution est essentiel : Blanc peut obtenir un ko dans ces variantes.

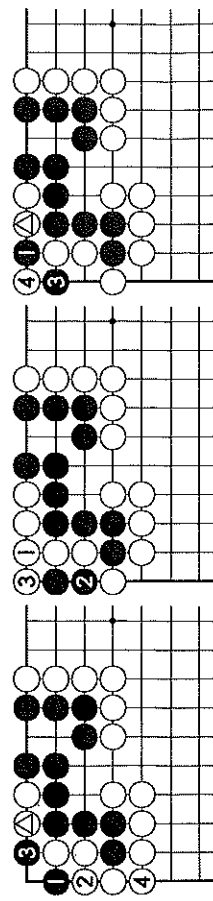

 Dia. 1 - Solution
⑥ à ③

Dia. 2 - Echec

Dia. 3 - Echec

Solution du problème 3

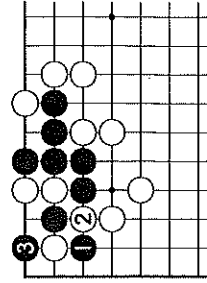
Il est possible d'avoir un réel point aveugle dans ce problème : ③ dans le Dia. 1 donne atari sur les quatre pierres blanches ! Cela lui garantit de pouvoir jouer en ④ pour former son deuxième œil. Bien entendu, si Blanc suit le Dia. 2, Noir capture toutes les pierres blanches avec un *utte-gaeshi* (*snapback*).


 Dia. 1 - Solution
⑤ à ④

 Dia. 2 - Solution
④ à ②

 Dia. 3 - Solution
② à ④

Solution du problème 4

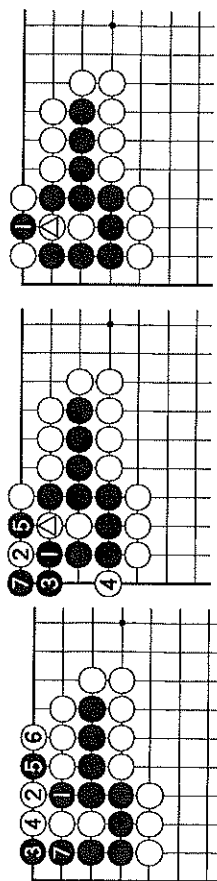


Dia. 1 - Solution

Le seul et unique coup à envisager est ① dans le Dia. 1. Le coup plus difficile à voir est le tesuji ③ en réponse à ② : il capture les deux pierres blanches en *utte-gaeshi* ainsi que la pierre au 2-2, ce qui lui donne deux yeux.

Solution du problème 5

Le premier coup est évident. Le tesuji ③ dans le Dia. 1 est la clef pour vivre. Si Blanc connecte en ④, Noir profite du manque de libertés de Blanc en sacrifiant d'abord une pierre en ⑤.



Dia. 1 - Solution

Dia. 2 - Echee
⑥ à ⑧ à ⑤

Dia. 3 - Echee
② à ①

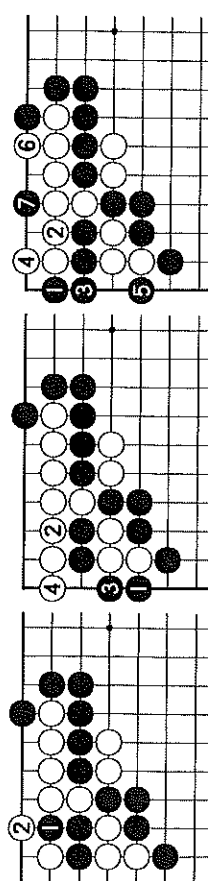
Donner *atari* comme dans le Dia. 2 est une erreur. Dans cette variante, le coup ⑧ est fatal car Noir ne peut pas faire deux yeux même en capturant cinq pierres blanches. D'autre part, ① dans le Dia. 1 est clairement mauvais.

Solution du problème 6

Pousser comme dans le Dia. 1 est bien entendu un mauvais coup : les trois pierres noires sont tout simplement capturées.

Initialement, les groupes de deux pierres noires et de trois pierres blanches ont chacun deux libertés. Il semble donc important d'être le premier à retirer un libéré à l'autre pour gagner le *seneci*. Cependant, si Noir suit le Dia. 2, Blanc obtient suffisamment d'espace sur le bord pour faire deux yeux.

Encore une fois, Noir doit utiliser les propriétés particulières du coin créant une situation de *damezumari*, en tournant en ① comme dans le Dia. 3. Après ③, Blanc a besoin de trois coups pour capturer les quatre pierres blanches !



Dia. 1 - Echee

Dia. 2 - Echee

Dia. 3 - Solution

Classement - Rating (13-05-2018)

1.	Lucas Neiryck	5d	489	43.	Pierre Wegnez	5k	-576
2.	Oscar Vazquez	5d	442	44.	Loic Jonet	7k	-630
3.	Zichen Wang	4d	358	45.	Gints Engelen	7k	-638
4.	Thomas Connor	4d	350	46.	Mehdi Sauvage	7k	-650
5.	François Gonze	4d	345	47.	Hugo Schneider	7k	-661
6.	Olivier Drouot	3d	224	48.	Didier Jaumotte	7k	-665
7.	Shuning He	3d	219	49.	Antoine Hovelache	6k	-674
8.	Jan Ramon	3d	215	50.	Ben Lambrechts	7k	-692
9.	Lucman Bounoider	3d	213	51.	Tom Van Doorselaere	7k	-698
10.	Gabriel Mercier	3d	192	52.	Guillaume Moyson	8k	-750
11.	Bram Vandenbon	2d	146	53.	Ian Vandelacluze	9k	-831
12.	Pieter Beyens	2d	137	54.	Ward Segers	8k	-858
13.	Marie Jemine	2d	123	55.	Philip Viummens	9k	-903
14.	Dominique Versyck	2d	45	56.	Marie David	10k	-920
15.	Guillaume Lescuyer	1k	-42	57.	Gertjan Verhaeren	10k	-924
16.	Mourad de Villers	1k	-49	58.	Laurent Calmus	10k	-950
17.	Michael Meeschaert	1k	-97	59.	Robbe Demey	10k	-958
18.	Roel Van Nyen	2k	-102	60.	Hugues Vermeiren	10k	-987
19.	Alain Laurent	2k	-143	61.	Joao Vieira	10k	-996
20.	Joost Vannieuwenhuysse	1k	-188	62.	Lieven Marchand	11k	-1109
21.	Damian Walvisch	2k	-197	63.	Thomas Lemaire	12k	-1150
22.	Frauke Kuhn	2k	-229	64.	Jean-Pierre Memmicken	12k	-1169
23.	Laurens Tairinck	3k	-263	65.	Florian Fanielle	13k	-1250
24.	Vincent Lochen	2k	-273	66.	Guillaume Van Bouchaute	13k	-1250
25.	Steve De Clercq	3k	-281	67.	Alexandre Terefenko	13k	-1253
26.	Louis Baudaux	4k	-324	68.	Martin Laurent	13k	-1276
27.	Frank Segers	3k	-325	69.	Oliver Meus	13k	-1295
28.	Anthony Mariotti	4k	-325	70.	Tom Van Den Broeck	13k	-1312
29.	Guy Dusaucy	3k	-351	71.	Sidi Mohamed Ed-Daoudi	14k	-1331
30.	Sven Curt	4k	-381	72.	Gilles Van Zeven	14k	-1347
31.	Bernard Frank	4k	-398	73.	Dominique Păcurci	13k	-1355
32.	Jean-Denis Hennebert	4k	-413	74.	Marc Dusaucy	13k	-1355
33.	Sevan Foulon	4k	-415	75.	Juliette Brault	14k	-1365
34.	Jelle Janssens	5k	-424	76.	Guillaume Jourret	15k	-1450
35.	Yves Rezette	5k	-450	77.	Carmen Villagra	16k	-1589
36.	Kris Boyen	4k	-468	78.	Alistair Fronhoffs	16k	-1603
37.	Michael Slischer	5k	-491	79.	Abrecht Rits	18k	-1750
38.	John Cassidy	5k	-496	80.	Merlin Tonen	18k	-1750
39.	Steve Hertecant	5k	-497	81.	Benoit Vanschoebeke	19k	-1868
40.	Kenny Debacq	5k	-512	82.	Timothée Jemine	20k	-1950
41.	Marcel Van Herck	6k	-539	83.	Lode Lesage	21k	-2195
42.	Maarten Savels	6k	-566	84.	Pascal Lernusiaux	24k	-2450