

revues anglophones.

Japanese Go association (Nihon-Kiin) - Go Review - Tokyo.
The Ishi Press - Go World - CPO BOX 2126, Tokyo, Japan.
The International Go Federation - The bulletin of the International
Go Federation RANKA - 7-2, Gobancho,
Chiyoda-ku, Tokyo, 102, Japan.

ouvrages parus en néerlandais.

VIE - Go- het oudste denkspel - Nederlandse Go-bond, PB 1080, 2280 CB
Rijswijk.
IWAMOTO - Go voor beginners - Nederlandse Go-bond, PB 1080, 2280 CB
Rijswijk.
NEDERLANDSE GO-BOND - Europees go kongres 1977 / Rijswijk - Neder-
landse Go-bond, postbus 1080, 2280 CB Rijswijk.
INTERPOLIS - Interpolis go tweekamp 1985; Jong-Su Yoo en Ronald
Schlemper - Conservatoriumlaan 15, 5037 DM Tilburg.

revues néerlandophones.

Nederlandse Go Bond - Go - postbus 1080, 2280 CB Rijswijk.
Belgische Go Federatie - Belgo - PB 45, 1050 Elsene.

Adresses des Associations nationales de Go des pays francophones et
néerlandophones.

Belgique - Fédération belge de Go/Belgische Go Federatie - Place Loix
18/Loix plein 18 - 1060 Bruxelles/Brussel
Canada - Canadian Go Association - 90 Forest Grove Drive, Willowdale,
Ontario - Canada M2K, 127,
- T. Bognat - 8982 St. Hubert, Montreal, Quebec H2M1Y6.
France - Fédération française de Go - 76 bis rue de Rennes, 75006
Paris.
Go-revue française de Go - BP 95, F-75262 Paris cedex 06.
Pays-Bas - postbus 1080, 2280 CB Rijswijk.
Suisse - Fédération suisse de Go - Chapelle 12, CH-2300 La Chaux-de-
Fonds.

BELGO

TRIMESTRIEL
FEDERATION BELGE DE GO
BP 45 - 1050 IXELLES 1

9

DRIEMAANDELIJKS
BELGISCHE GO FEDERATIE
PB 45 - 1050 ELSENE 1

janvier - février - mars 1987



LISTES DES CLUBS EN BELGIQUE

BRUXELLES-MIDI, lundi de 16h30 à 23h00, Palais du Midi, section échecs dames - bridge, 2e étage, rue Roger Van der Weyden 9 - 1000 Bruxelles. Contacts: J. Saucin, club de go de Bruxelles, rue Roger Van der Weyden 3 - 1000 Bruxelles; J. Saucin - rue de la Liberté 21 - 6239 Pont-à-Celles. Tél.: 02/512.79.50 ou 02/512.66.90 ou 511.19.30 (poste 577) ou 071/84.28.40. Alain Mouchette - rue des Francs 48 - 1040 Bruxelles. Tél.: 02/733.27.32. Jean-Pierre Saucin - rue Frans Vervaeck 139 - 1080 Bruxelles. Tél.: 02/427.49.97.

BRUXELLES-ULB, mardi et jeudi, de 12h00 à 14h00 (d'octobre à mai), préfabriqué derrière la cité, campus du Solbosch, Université libre de Bruxelles, av, Paul Heger - 1050 Bruxelles. Contact: Philippe GEORIS rue Wayenberg 61 - 1040 Bruxelles. Tél.: 02/640.51.17.

BRUXELLES-AEZ, jeudi, de 12h30 à 14h00, Ministère des Affaires économiques, rue de l'Industrie 6 (5e étage) - 1040 Bruxelles. Contacts: Daniel Derbaudrenghien, Bibliothèque du Fonds Quetelet (1er étage), rue de l'Industrie 6 - 1040 Bruxelles ou Av. du Centenaire 57 - 1400 Nivelles. Tél.: 02/512.79.50 ou 02/512.66.90 ou 511.19.30 (poste 180) 067/21.06.80. (le soir). Joël Saucin, voir coordonnées ci-dessus.

LOUVAIN-LA-NEUVE, jeudi, de 19h00 à 24h00, Université Catholique de Louvain, café Cambridge, site universitaire de Louvain-la-Neuve. Contact: Pierre Sevenants, rue de Profondsart 10 - 1342 Limelette. Tél. 010/41.57.50.

WATERLOO, vendredi, de 19h45 à 23h45, foyer socio-culturel, 1er étage, rue de la Station 17, 1410 Waterloo. Contacts: Marc Ginoux, drève des Renards 95 - 1180 Bruxelles. Tél.: 02/374.28.84. Michel Gilbert, place Loix 18 - 1060 Bruxelles.

FÉDÉRATION BELGE DE GO PLACE LOIX 18 - 1060 BRUXELLES Compte bancaire: 310-0543539-37
BELGISCHE GO FEDERATIE LOIXPLEIN 18 - 1060 BRUSSEL Bankrekening: 310-0543539-37

Etre membre permet de participer au championnat, aux interclubs et aux tournois, de recevoir BELGO, d'être repris dans le classement des joueurs belges et d'obtenir des réductions sur des livres, des abonnements et du matériel de go.

Het lidmaatschap houdt in: de deelname aan het kampioenschap, de interclubs en de toernooien; de opname in het rangschikking van Belgische spelers; korting op boeken, abonnements en materiaal.

ABONNEMENTS 1 an, 4 numéros - gratuits pour les membres de la Fédération belge de Go
ABONNEMENTEN 1 jaar, 4 nummers - gratis voor leden van de Belgische Go Federatie
COTISATION ANNUELLE Adultes/volwassenen 800 FB Chômeurs/werklozen 500 FB
JAARLIJKSE BIJDRAGE Etudiants/studenten 500 FB Etrangers/buitenl. 500 FB
moins de 18 ans/minder dan 18 jaar 300 FB

BELGO
REVUE BELGE DE GO
BELGISCHE GO TIJDSCHRIFT

FÉDÉRATION BELGE DE GO
BELGISCHE GO FEDERATIE

REDACTION / REDAKTIE

M. GILBERT
M. GINOUX
A. MEYERS
A. MOUCHETTE
J. SAUCIN

COLLABORATEURS/MEDEWERKERS

D. DERBAUDRENCHIEN
G. DUSAUSOY
V. PETIT
P. SEVENANTS

DESSINS / TEKENINGEN

JIHES

EDITEUR / UITGEVER

Fédération belge de Go
Belgische Go Federatie

DIRECTEUR DE PUBLICATION/
HOOFDREDAKTEUR

J. SAUCIN

SOMMAIRE - INHOUD

EDITORIAL / EDITORIAAL	4
J. Saucin;	
REUNION DU C.A. DU 23/2/87	6
A. Mouchette	
GO ET POUVOIR PUBLICS	7
J. Saucin	
CELUI QUI REVENAIT DE LA MONTAGNE DES NEUFS	8
IMMORTELS	8
D. Derbaudrenghien	
DERNIERE MINUTE	12
CLASSEMENT DE LA FEDERATION	13
GO ET POLEMOLOGIE	14
J. Saucin	
LE TOURNOI DE BRUXELLES EN IMAGES	22
CERVEAU HUMAIN CONTRE INTELLIGENCE ARTIFICIELLE	24
J. Saucin	
TEST POUR 8e KYU	26
COMBAT ENTRE UN JEUNE AIGLE ET UN JEUNE FAUCON	31
A. Mouchette	
PARTIES ORIGINALES	36
A. Mouchette	
CALENDRIER DES TOURNOIS / TOERNOOIKALENDER	38
PROBLEMES	39
GLOSSAIRE	41
BIBLIOGRAPHIE	43

EDITORIAL

Une nouvelle série de Belgo commence. Au moment où les hirondelles tendent à disparaître de nos contrées, il ne reste plus guère que cette feuille de chou pour annoncer le printemps. Le Go n'est-il pas le sport printanier de l'esprit ! J'aimerais le croire. Cela évoque en moi un étrange souvenir. Une rencontre qui avait le sourire vert de gris d'une charmante jeune fille. Celle-ci s'adonnait au Go, non pas pour vaincre, mais bien plutôt pour engendrer une esquisse commune avec son partenaire. Une toile... filée à la manière d'une araignée. Elle me prit au piège. Au piège de son amour. Bref, nos relations, au-delà du go-ban, s'entremêlaient d'affection et de tendresse. Il n'était nullement question de prendre le dessus ou d'imposer sa volonté. C'était plutôt la recherche commune d'une certaine harmonie, d'une certaine sagesse. Cette tendre inclination n'eut malheureusement qu'un temps, celui de la brume légère qui voila nos visages. Fleurs brûlées par les feux de la passion. Ce souvenir m'a toujours fait pencher pour la collaboration plutôt que pour le combat. Le Go reste à cet égard un merveilleux terrain de création, un échange, un don ! Certains pourtant voudraient y voir un champ de bataille. Je n'aime guère les batailles et quelques propos tenus lors du dernier championnat de Belgique m'évoquaient d'étranges rumeurs de guerre. Heureusement, les esprits se sont entre temps apaisés. J'espère qu'un jour, vous aussi, vous aurez l'agréable plaisir de rencontrer cette jeune fille en fleurs autour d'un go-ban... C'est tout le bonheur que je vous souhaite pour cette année.

Joël SAUCIN.

EDITORIAAL

Geachte Alex,

Wanneer ik acht jaar oud was, hield ik vooral van een boek: "De laatste Mohikaan". Sindsdien steun ik graag de minderheden om de weduwe en het weeskind te helpen.

Vandaag de dag, kennen we ook in onze federatie een minderheid: JOU, Alex, de laatste Vlaming! Verleden jaar, waren er nog vier nederlandstaligen in onze bond. Nu ben je alleen. De enige van het noorden.

Ik hoop dit jaar dat je als Abraham zal zijn: de lente van go in Vlaanderen!

Ondertussen ben ik akkoord om de tweede te zijn...

Hoogachtend,

Joël SAUCIN.

COMPTE-RENDU DE LA RÉUNION DU CONSEIL D'ADMINISTRATION DU 23 FÉVRIER 1987.

Le conseil d'administration s'est réuni à mon initiative pour discuter du déroulement du Championnat de Belgique (éliminatoire), des réclamations ayant eu lieu lors de l'élaboration des résultats.

Était présent, outre le conseil d'administration, Marc Janssens, arbitre international d'Échec.

Il a été constaté:

- l'ambiguïté de l'article 5 du règlement;
- une mauvaise application du système suisse (classement de départ);
- la violation des articles 1; 7,1; 7,3; 7,4

Il a été établi que deux personnes, parmi les six ex aequo (5 victoires), ont pu être lésées par ces violations du règlement.

Quatre solutions ont été proposées:

- maintenir le statu quo;
- un autre classement des six joueurs basé sur l'application stricte de l'article 5;
- le recommencement des éliminatoires;
- l'inclusion des deux joueurs lésés parmi les finalistes.

Un vote a eu lieu, duquel ont été exclus Marc Ginoux et Michel Gilbert, trop concernés par ces événements.

Il a été décidé par trois voix sur trois:

- d'inclure les deux joueurs lésés parmi les finalistes;
- de maintenir les conditions décidées pour la finale (Round Robin, 1h15 par joueur);
- pour les deux rondes supplémentaires, de décider avec tous les participants, d'une date qui convienne à tout le monde

Le conseil d'administration, par son imprévoyance, lors du vote du règlement, et par ses négligences, lors du déroulement du championnat, se déclare totalement responsable de ces événements regrettables et est prêt à en assumer les conséquences.

GO ET POUVOIRS PUBLICS...

Malgré des débuts difficiles et un nombre relativement restreint de membres, la Fédération belge de Go a trouvé dès le début un écho favorable auprès de nos mandataires publics. C'est ainsi que depuis deux ans, le Ministère des Affaires économiques abrite en son sein l'un des cinq clubs reconnus et subventionne celui-ci par le biais de son ASBL culturelle. Il en va également de même pour le club du Palais du Midi qui a trouvé en la Commission française de la Culture de l'Agglomération de Bruxelles un providentiel mécène. Il faut savoir que sans une aide financière de la part de cette institution, le club de Go de Bruxelles aurait depuis longtemps disparu. En effet, les cotisations demandées chaque lundi aux joueurs présents sont loin de subvenir aux frais et coûts locatifs réclamés pour la salle. Enfin, le club de Waterloo jouit également de la sollicitude des instances communales qui lui ont aimablement mis des locaux à sa disposition. Ces diverses aides sont en tous les cas les bienvenues et contribuent à la promotion du Go en nos contrées... que nos divers mandataires en soient une fois de plus remerciés.

Joël SAUCIN.

OPV SUR BELGO...

Alain Mouchette, notre bien aimé trésorier, me signale qu'il y a encore quelques anciens numéros de Belgo (mazette, quel journal!) à vendre. Pour les nouveaux venus, ce serait l'occasion de compléter leur précieuse collection et pour les observateurs étrangers une agréable manière de s'initier à l'humour belge... et ce pour une somme moindre que celle réclamée pour un paquet de cigarettes. Bref, NE POLLUEZ PAS, LISEZ BELGO !!!

tarif: Belgo n° 5 et 6 - 60FB ou 10FF ou fl.3

Belgo n° 7 - 75FB ou 12FF ou fl.4

Ces numéros peuvent être achetés auprès d'Alain Mouchette, sinon, rappelons notre adresse: Fédération belge de Go, place Loix 18 - 1060 Bruxelles

CELUI QUI REVENAIT DE LA MONTAGNE DES NEUF IMMORTELS

Le passé, le présent et le futur ne forment que l'entité d'un aspect de ce monde où l'irréalité de notre subjectivité humaine marque les limites de nos espaces mentaux. L'épisode de la vie d'un fonctionnaire pourrait-il fournir matière à récit ? Parfois. Surtout si celui-ci nous apporte une leçon de sagesse, d'abnégation et de volonté. Est-ce une fable, un récit, une confession ? A vous d'y trouver ce que votre âme attend de la lecture...

Laurent était entré à l'administration comme certains se marient: parce qu'il n'avait pas le choix! Ayant réussi des études commerciales, il s'était lancé dans la jungle inextricable des affaires. De sociétés d'investissements en firmes d'import-export, de banques en assurances en tous genres, il avait émoussé son ardeur contre le grès solide de l'indifférence et de la rapacité humaine. Vaincu par la crise, comme tant d'autres, il se retrouva au chômage comme la cigale de la falbe après un été trop confiant sous le soleil des certitudes terrestres. Laurent réussit l'indispensable examen d'entrée et apparut un matin, perdu dans le dédale obscur de l'administration. Certes, cela représentait pour lui une réussite appréciable, mais dire qu'il était heureux aurait été outrancier! La fonction publique était synonyme de pis-aller, une bouée de sauvetage, sans plus. Sa carrière à l'Etat se plaçait beaucoup plus sous le signe de la résignation que d'une vocation quelconque. Son caractère, autrefois si affable, s'en ressentit et on le surprenait plus souvent triste que gai, comme perdu dans des phantasmes lointains auréolés de projets à jamais reportés. Naturellement enclin aux jeux d'esprit, Laurent découvrit le jeu de Go par l'intermédiaire de la section existant au sein du ministère. Au début, ce ne fut pour lui qu'une passade ludique, un passe-temps prometteur d'intenses joies, mais rien de plus qu'une échappatoire à la grisaille intérieure qui minait son destin. Or, vers cette période, un collègue lui signala l'organisation prochaine d'un examen de promotion pour l'accession au grade supérieur. Notre héros ne s'en inquiétait guère, n'éprouvant plus d'ambition ni de velléité d'en avoir! Son initiation au Go l'intéressait de plus en plus et prenait dans sa vie une place que les jeux d'esprit n'occupent pas d'habitude. Les trois cent soixante et une intersections du Go-ban étaient devenues le plan géométrique de l'alchimie de son ego. Les pierres blanches et noires que l'on dépose délicatement comme les feuilles d'un automne transcendantal, se transformaient en autant d'étoiles dans le firmament de son esprit. Avec le temps, il découvrit l'importance de

maîtriser la tactique essentielle des fuseki, le décompte des 'libertés' de ses groupes et de ceux du camp adverse. Lentement, la philosophie du Go, miroir du Tao, s'inséra en lui et celui qui ne rêvait que de compétitivité, apprit à respecter et honorer l'adversaire. L'homme qui hier voyait en chaque chose de la vie un combat pour une finalité lucrative, percevait maintenant le jeu éternel des forces sombres ou lumineuses qui relativisent toutes victoires, toutes entreprises ici-bas, toutes volontés. Imbu de cette sagesse, il devenait plus souriant, plus amène avec ses collègues et amis. Sa position sociale, qu'il jugeait naguère inférieure, lui paraissait parfaite. Laurent, très vite, s'incorpora dans la dynamique entraînant son groupe de travail. Ce qui le rebutait hier, lui apparaissait maintenant hautement souhaitable, car, comme l'enseigne le Tao, toutes choses en ce monde, bien ou mal, ont leur raison d'être et participent au jeu existentiel des créatures secouées par les forces telluriques, mais atteignant quelquefois l'immensité de la perception transcendante...

Laurent devint l'un des animateurs les plus dévoués de ce cercle culturel et prodiga ses conseils et son enthousiasme à de nouveaux amis de plus en plus nombreux. Parallèlement, il commença à préparer son examen et s'initia aux arcanes du droit administratif et aux articles de notre Constitution. Son travail se transforma positivement et on le vit proposer des changements, s'intéresser à d'autres tâches, modifier son attitude envers des collègues qu'il fréquentait peu. Chacun s'enquit de la nature de cette résurrection et le questionna sur cet art pratiqué par des milliers de Japonais. En réponse à toute demande, il exhibait avec un cérémonial qui put paraître ridicule dans d'autres circonstances son Go-ban. Ayant posé le jeu entre lui et son interlocuteur, il commençait souvent son initiation par ces mots:

- "Aurébut de la partie, le Go-ban est vide comme était vide l'univers avant la création. L'un de nous prendra les pierres blanches, l'autre les noires, chacun en jouant recréera le monde en s'identifiant à la dualité du Ying, miroir en négatif du Yang. Mais vainqueur ou vaincu, nous aurons à deux esquissé une tentative de cosmogonie à l'échelle de nos humbles personnes. Notre finalité est un dessin parfait, harmonieux, équilibré comme l'est la nature, ou si tu préfères le Tao".

Si ces paroles surprenaient de prime abord, le néophyte prenait très vite plaisir à parfaire la géographie de son camp et aussi celle de son être. Quelques-uns se moquèrent de Laurent et de ses Moyos et ne vinrent pas une seconde fois. Celui-ci, loin d'en être fâché, au contraire, prenait plaisir à voir d'autres sections augmenter leur nombre d'adhérents et ainsi de créer la grande fraternité de ceux qui ne

se contentent pas de travailler pour vivre.

Mais la date de l'examen approchait. De toutes parts des conseils fusaient, des mises en gardes, des propos pessimistes; d'autres railleurs agressaient la quiétude de notre ami. Laisant pour un temps très court ses manuels de droit et ses schémas économétriques, il se ménageait quelques heures de repos et de méditation devant le carré magique. Ses réflexions devant les interrogations stratégiques du jeu se lovaient au creux de son esprit entre les différents chapitres du cours comme autant de piliers de fondation à toute son étude. Tous ses amis comprirent très bien que cet examen n'était pas seulement la manifestation d'une quelconque ambition égoïste, mais bien un combat contre lui-même, lutte transcendante et nietzschéenne de l'homme face à son mythe. Le nouveau Prométhée ne cherchait certes pas à voler le feu aux dieux de l'Olympe, mais à retrouver sa sérénité et sceller sa rédemption.

Le jour fatidique arriva enfin et il prit cela comme une délivrance d'un poids trop longtemps ancré sur son cœur. De bon matin, il se leva et après avoir rapidement avalé un déjeuner léger, resta quelques instants devant le Go-ban, vide. Il s'assura la présence d'un livre de stratégie de Go à ses côtés et évalua tel ou tel problème posé par le manuel. Après cet exercice de réflexion, comme le veut l'hygiène taoïste, il respira profondément plusieurs fois et fit face au soleil naissant. Sa silhouette se découpa étrangement sur le fond rouge-orange du ciel en feu et à l'image du gladiateur narguant César, il porta les mains à la hauteur du visage, gestuel immémorial de la prière et de la concentration. Laurent se retrouva deux heures plus tard perdu au milieu d'une salle anonyme envahie d'une multitude de candidats anxieux et énervés. Il ne put s'empêcher de regretter le désordre de cette fourmilière humaine et de ranger mentalement les groupes par territoires symétriques sur un Go-ban de rêve. Il vit, comme dans un songe, la feuille d'examen se poser sur la table qui lui était réservée, accompagnée des questionnaires tant supputés par tous. La lutte entre les interrogations et sa mémoire pouvait commencer! Au début, les mots n'étaient que de petites tâches noires opiniâtement illisibles, puis les phrases s'agencèrent, le sens des questions devint plus compréhensible. La tension des premières minutes disparut et d'un stylo allègre, il fit voler ses réponses à la surface de ce qui était un champ de supplice pour d'autres, alors qu'il percevait les soupirs autour de lui et les crayons jetés avec agacement sur les tables, il se remémora le voyage initiatique de Go Sankei et d'un prince parmi les montagnes perdues dans les nuages philosophiques de l'Asie ancienne. Il se rappela la vision de cet homme qui découvrit deux vieillards au sommet de la montagne des neuf immortels, assis devant un Go-ban. Il leur demanda:

- "Est-ce bien ici le monde où le désir n'est plus et où seuls existent les actes purs? Je voudrais vous parler, vieillards! Le jeu de Go, si éloigné des désirs terrestres est certes intéressant, mais pouvez-vous vraiment trouver du plaisir à disputer vos combats sans les Trois Amis: la Musique, la Poésie et l'Alcool?"

Un des vieillards lui répondit:

- "Si tu vois un damier de Go, c'est un damier de Go que tu vois... Il est un texte où l'on compare le monde à un damier de Go (...le ciel bleu est une paupière ronde, la terre est un damier de Go... la surface du damier est notre monde de passage, les pierres blanches et noires sont le jour et la nuit)... Pour ceux qui voient avec la pensée, c'est le centre de l'univers. De ce point nous regardons les montagnes, les rivières, les herbes et les arbres de la Chine entière; est-il rien qui trouble notre vision? Dans chaque quartier du damier il y a quatre-vingt dix intersections, pour les quatre-vingt dix jours de chaque saison. Peux-tu être stupide au point de ne point voir que nous consacrons un jour à chacune?"

Alors Go Sankei comprit le sens de ces paroles et médita devant leur sagesse: les jours du printemps s'empilaient comme les pierres sur le Go-ban.

Laurent vit ces images défilier en quelques secondes et sa sérénité intérieure étant parfaite, il ne relut qu'à moitié son texte d'examen, confiant en la rectitude de la construction logique de sa pensée. Il reprit dès le lendemain son travail, serein, attendant le verdict sans appréhension, sachant que la victoire de l'homme est la quiétude et le retour à l'unicité de son être. Laurent reçut la réponse quelques semaines plus tard: il avait réussi et fut nommé peu de temps après. Quand d'autres, crispés sur leur victoire ou leur échec, commentèrent longuement cette épreuve, Laurent reprit son activité au sein du cercle de Go et procura généreusement son calme et son enseignement aux autres membres du club. Cette double expérience lui avait rendu confiance en lui, en ses possibilités professionnelles et intellectuelles. Il devait poursuivre une carrière bien remplie et se faire apprécier de tous. Au-delà des réussites de sa vie, il avait découvert le seul bien qui n'ait pas de prix: la paix en soi et un chemin à suivre pour le reste de son existence. Tel un oiseau migrateur suivant les grands fleuves jusqu'à la mer, il suivait dorénavant une voie tout aussi majestueuse, celle de la richesse inépuisable du Go, symétrie du blanc et du noir, primordiale dualité et complémentarité des choses, archétype de notre monde, réceptacle du divin, début et finalité de l'être...

DERNIERE MINUTE.

Voici les résultats de la finale des championnats de Belgique de Go :

	1	2	3	4	5	6	7	Vic.	Cl.
1. WETTACH Alain	-	1	1	0	1	1	1	5	1
2. GINOUX Marc	0	-	1	1	1	1	1	5	1
3. LEMAITRE Vincent	0	0	-	1	0	1	1	3	3
4. WETTACH Michel	1	0	0	-	1	0	1	3	3
5. DUSAUSOY Guy	0	0	1	0	-	1	1	3	3
6. WONG CY	0	0	0	1	0	-	1	2	6
7. DODINVAL Olivier	0	0	0	0	0	0	-	0	7

Michel GILBERT, également qualifié, a déclaré forfait.

Une super finale opposera donc Alain Wettach et Marc Ginoux, pour désigner le champion de Belgique 1987.

Le classement des éliminatoires, ainsi qu'un certain nombre de parties commentées, paraîtront dans BELGO 10.

CLASSEMENT DE LA FEDERATION-23/03/1987.

NOM	KYU	PALIER
WETTACH Alain	1	3
GINOUX Marc	1	3
LEMAITRE Vincent	2	11
WETTACH Michel	2	10
GILBERT Michel	2	9
DUSAUSOY Guy	2	2
SEVENANTS Pierre	3	6
LI-Y TCHENG	3	3
HENNEBERT Jean-Denis	6	5
MOUCHETTE Alain	6	3
TCHENG Vincent	7	4
DODINVAL Olivier	5	5**
MEYERS Alex	8	4
GEORIS Philippe	8	4
HUANG	8	1
SAUCIN Jean-Pierre	9	4
SIMAR Claude	9	2
NALPAS Dominique	10	2
SAUCIN Joel	10	1
ERCULISSE Pascal	11	2
JOAKIM Georges	11	2
DEBILDE Dominique	13	3
MENNICKEN Jean-Pierre	13	2
BOGILION Marie-Jose	13	2
GILBERT John	14	2
DERBAUDRENGHIEN Daniel	15	2
CARRIER Nadine	16	2
POISSON Didier	16	1
VAN BELLINGHEN Benoit	16	1
JANSENS Eric	18	2
LAMARQUE Jean-François	18	1
LAMBOT Daniel	18	1
BALFROY	19	1
BILLEN Benoit	21	1

CERVEAU HUMAIN CONTRE INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

Un match inégal entre l'homme et les ordinateurs...

Le premier ordinateur qui battra, sans handicap, un joueur classé 1er Dan avant l'an 2000, gagnera la coquette somme d'un million de dollars. L'instigateur de ce combat entre l'intelligence artificielle et l'intelligence humaine est Ying Ch'ang-ch'i, un amateur de go et un important homme d'affaires, fondateur de la Ying Ch'ang-ch'i Go Foundation, une organisation fondée en vue de promouvoir le jeu. Bien qu'il y ait déjà eu de pareilles compétitions par le passé, jamais le prix n'a été aussi élevé. Cinq experts en intelligence artificielle se sont déplacés d'Angleterre, des Pays-Bas et des Etats-Unis afin de tenter leur chance. Parmi ceux-ci, le célèbre Américain Bruce Wilkes, 5e Dan et pionnier des ordinateurs de go. Ces cinq programmeurs rejoignirent leurs huit homologues chinois afin de participer au Congrès International des Ordinateurs de Go, les 11 et 12 novembre 1986, à Taipei (Taiwan). Du fait qu'il y avait autant de participants, les divers ordinateurs furent d'abord invités à se rencontrer suivant deux catégories: les 9 x 9 et les 19 x 19. Lors de chacune des rencontres, les programmeurs devaient enregistrer les coups de l'ordinateur adverse afin que leur propre computer puisse répondre. Les commentaires allèrent bon train. Les spectateurs restèrent souvent ébahis des coups joués par les machines. "Oh, mon Dieu, comment peut-il jouer là, c'est du suicide!"; "Pourquoi ne joue-t-il pas plutôt dans ce coin?"... Bref, cette première série de rencontres laissait déjà entendre que la victoire reviendrait une fois encore à l'homme. Le meilleur de ces ordinateurs fut finalement celui de Tu Kuei-ch'ung, un étudiant au Collège Médical de Taiwan. Celui de Hsu Shun-ch'in, assistant à l'Université Nationale de Taiwan, et de Liu Tung-Yueh, son étudiant, termina à la seconde place. Quant à Bruce Wilkes, il obtint seulement la troisième place dans la catégorie des 19 x 19.

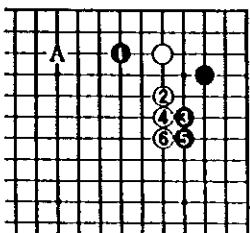
Pour la finale, deux jeunes garçons représentèrent la gente humaine. Il s'agissait de Hsia Hsien-yu, 9 ans, et de Ku ch'ung-ming, 13 ans. Afin de corser quelque peu le débat, ceux-ci offrirent respectivement 7 et 17 pierres d'handicap. Le jeune Hsia Hsien-yu remporta facilement son match sur un go-ban 9 x 9, en moins de 20 min. et par 59 points d'écart. La rencontre sur la grille 19 x 19 fut plus disputée. Ayant reçu 17 pierres d'handicap, l'ordinateur a pu faire quelque peu illusion durant le Fuseki. En ce début de partie, Ku ch'ung-ming parut quelque peu embêté et son regard reflétait la même gravité que celle d'André Moussa face à notre Sevenants national lors du dernier Tournoi de Bruxelles. Le premier combat dans le coin inférieur droit se termina par un nul. Tandis que la bataille progressait vers le côté droit

l'ordinateur sépara les forces du jeune Ku, ce qui fit sursauter le commentateur de la partie, Li Ching-hsun (6e Dan), qui gratifia le coup d'un "Excellent mouvement". La défaite de l'ordinateur ne se fit cependant pas attendre et n'étonna personne. Ku savait ce qu'il faisait en donnant à la machine 17 pierres d'avance. En fait, la technologie utilisée par un ordinateur jouant au go s'apparente à celle des "intelligences artificielles" qui permettent à ce type d'instrument de penser et de prendre des décisions comme n'importe qui, et ce, dans des domaines aussi variés que la traduction, la musique ou la coiffure. Les ordinateurs n'ont cependant pas de cerveau et ne peuvent donc pas réellement penser. Leurs décisions sont le fruit d'un amalgame entre son système de commandes établies par un programme et des informations emmagasinées dans ses mémoires. Certes, ses mémoires sont prodigieuses et ses réactions aussi rapide que l'éclair, mais il ne peut cependant pas rivaliser avec un cerveau humain surtout dans un jeu aussi complexe que le go. La principale raison est la complexité même du jeu. Programmer l'ordinateur afin qu'il puisse répondre à chacun des arrangements possibles des pierres blanches et noires sur le go-ban de 361 intersections semble une tâche pratiquement impossible. Même en possédant dans ses mémoires un assez grand nombre de ces situations, l'ordinateur tombera souvent dans les panneaux tendus par son adversaire, au grand désarroi de son programmeur... Il faut reconnaître que même les meilleurs joueurs de go ne peuvent guère expliquer certains de leurs coups, sinon par l'expérience ou l'intuition. Et la rareté des très bons programmeurs qui sont également d'excellents joueurs de go demeure également une des raisons invoquées pour justifier le bas niveau des machines. Enfin, il faut savoir que la plupart des programmes ont été établis pour des microcomputers de 32 ou 64K. Ceux-ci sont encore trop lents et n'ont pas assez de mémoire. Comme le dit si bien Hsu Shun-ch'in, "les ordinateurs sont maintenant au même niveau qu'un enfant de sept ou huit ans qui vient de commencer de jouer au go depuis six mois seulement". Les enfants grandissent et les ordinateurs s'améliorent au niveau technologique. Dès lors, les ordinateurs de go sont appelés à faire d'énormes progrès, mais la route est encore longue. L'ordinateur est actuellement au même niveau qu'un joueur classé 25e kyu. Avant qu'il puisse se mesurer à égalité avec un 1er Dan, les experts estiment qu'il faudra encore au moins une bonne trentaine d'années. Ce qui dépassera la limite fixée par Ying Ch'ang-ch'i Go Foundation...!

TEST POUR 8E KYU (2)

Le point clé.

Dans le jeu de go, il existe des points vitaux qu'on ne peut jamais laisser à l'adversaire, même s'il faut faire certains sacrifices en d'autres endroits. Il ne faut pas uniquement penser à la situation locale lorsque vous jouez à un quelconque endroit.



Problème 1. A Noir de jouer. Blanc 2 est une des réponses possibles face à la pince (hasami) de noir 1. Nulle objection quant au keima (saut de cavalier) de noir 3, qui est dans ce cas-ci le coup approprié. Après cet échange, Blanc poursuit sa tentative de sortie et en même temps attaque la pierre noire 1, jouée en haut du go-ban. Comment Noir devrait-il ensuite jouer.

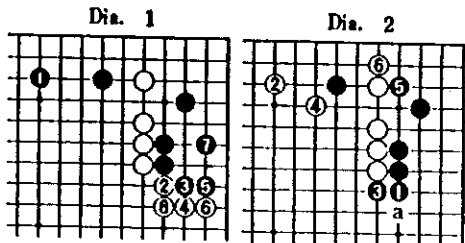


Diagramme 1 (hors de propos).

Maintenant que vous avez perçu le plan de Blanc, le point 'A' semble le meilleur coup, mais est-ce tellement approprié? Non, bien entendu! En fait, le double saut de noir 1 n'est pas si bon. Observez le sévère bloc exercé par le nidan-bane de blancs 4 et 6. Il n'y a pas moyen pour Noir de se défendre face à cela. Il peut seulement céder et se sauver en jouant 5 et 7 (bien entendu, 7 ne peut être négligé, car il en va de la survie du groupe). Dès lors, Blanc parvient à stopper l'extension de Noir du côté droit en bloquant simplement les pierres noires.

Diagramme 2 (Abandonner le côté supérieur).

Noir ne peut jamais louer l'extension en 1 (nobi), même s'il lui semble que le point A soit important. C'est vrai que la pierre noire prise en pince par Blanc est fortement affaiblie, mais vous pouvez l'abandonner en occupant ensuite un point tout aussi important en 3. Ainsi, Noir compense sa perte par l'avantage acquis sur le côté droit, grâce à l'influence exercée sur le bas côté par 1 et 3. Laissez-moi ajouter que si Blanc continue de pousser en 3, vous devez absolument jouer une autre extension en 'a'.

Pas de place pour le doute.

La meilleure manière pour savoir où se trouve chaque fois le point clé en un seul coup d'oeil, c'est de mémoriser les différentes figures possibles. Dès lors tu ne perdras plus ton temps à rechercher le meilleur coup.

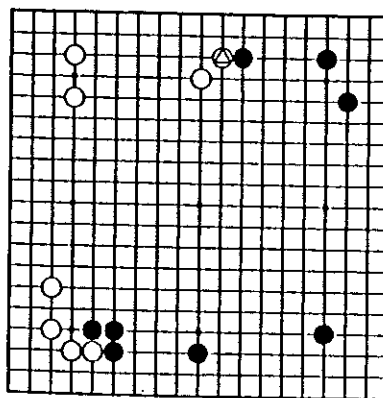
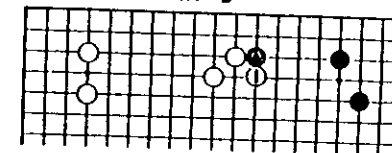


Diagramme 1. (monter).

Le tachi de noir 1 est le seul coup concevable dans ce cas-ci. Retenez bien que dans la plupart des cas, le tachi est la meilleure réponse au kosumi-tsuke. A ce propos, cette sorte de kosumi-tsuke peut être joué à n'importe quel moment sans donner l'initiative à l'adversaire, mais n'oubliez cependant pas qu'il ne tournera pas toujours à votre avantage. Dans certaines circonstances, il offrira même un résultat exécrable en permettant à Noir de solidifier ses bases grâce au tachi., alors que les pierres en diagonal de Blanc sont plutôt dans une position de faiblesse. Dès lors, Noir n'a absolument rien à regretter.

Dia. 2



Problème 2. A Noir de jouer. Blanc vient de jouer un kosumi-tsuke en ①. Dans ce cas-là, il n'y a pas de place pour d'éventuelles considérations, et vous devrez réagir immédiatement en jouant le coup essentiel.

Dia. 1

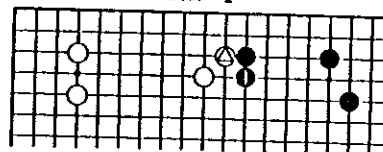
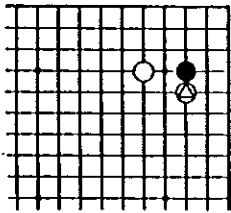


Diagramme 2. (Ca vaut ce que cela vaut...) Jouer ailleurs, en laissant le point vital libre est très mauvais. Blanc 1 est un excellent coup qui signifie également la mort de la pierre noire. Le point 1 est, de tous, le point le plus crucial de ce type de figure, aussi le premier qui l'obtient possède un réel avantage. Ce coup n'est pas moins important que de connecter des pierres menacées.

Plus d'efficacité rapportée.

D'un certain point de vue, le Go peut être considéré comme un jeu d'efficacité, dans la mesure où le choix du coup le plus probant lors de chaque mouvement décidera de l'issue finale. C'est pourquoi il est important d'élaborer un plan afin que chaque pierre soit utilisée à son maximum, prévoyant le travail des pierres adverses.



Problème 3. A Noir de jouer. Blanc vient de jouer un tsuke en \triangle . Comment Noir doit-il répondre à ce mouvement?

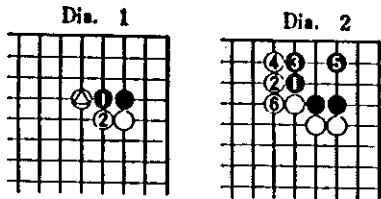


Diagramme 1. (Coup banal). Vous pourriez d'abord penser à noir 1, mais c'est très mauvais. En répondant ainsi à la pierre blanche

Noir subit simplement les contrariétés exercées par son adversaire.

Diagramme 2. (Blocage en deux temps). Si Noir poursuit en jouant 1, Blanc le bloquera en 2. Ce blocus en deux temps (nidan-osae) est très efficace, bien qu'il semble aussi précaire que le premier coup. Le résultat indiqué ici est inévitable, et l'on peut dire que le jeu est presque terminé en faveur de Blanc, du fait que la solide influence extérieure exercée par le groupe blanc compense largement le gain minime acquis dans le coin par le groupe surconcentré de Noir.

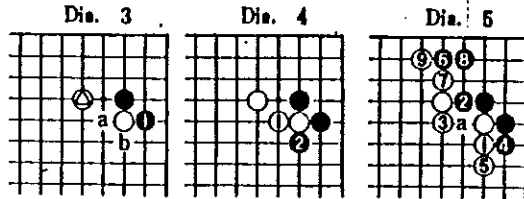


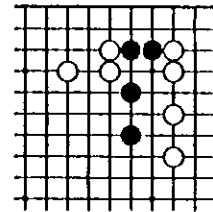
Diagramme 3. (Prudent). Noir 1 dans ce diagramme est la meilleure réponse, du fait qu'il n'affronte pas la pierre blanche \triangle . En réponse à ce mouvement, Blanc jouera soit 'a', soit 'b'.

Diagramme 4. (Joseki). Vis-à-vis de blanc 1, Noir devrait jouer en 2. C'est la procédure normale.

Diagramme 5. (Satisfaisant). Dans le cas où Blanc s'étend en 1, Noir peut suivre un autre joseki comme celui montré dans ce diagramme. Le résultat est satisfaisant pour Noir, du fait que la poussée de Noir et la menace de coupe en 'a' sont dangereux pour Blanc.

Souplesse d'esprit.

Il est tout à fait naturel que notre manière de penser soit franche, naïve et superficielle tant que nous sommes novices. Cependant, comme nous faisons des progrès, nous devons également apprendre à raisonner de manière logique. Il est très important de savoir comment nous devons nous adapter de la manière la plus souhaitable possible à chaque situation. La souplesse de notre esprit est une des conditions essentielles à notre progrès.



Problème 4. A Noir de jouer. Si vous jouez quelque part ailleurs sur le go-ban, il est certain que les deux pierres noires seront séparées. De toute manière, vous devez d'abord penser à les connecter aux autres pierres qui figurent en-dessous.

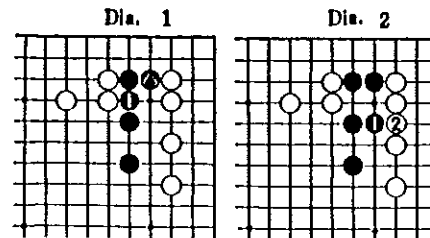


Diagramme 1. (Simpliste). Noir 1 est trop simpliste. Il suffit simplement de constater que dès lors la pierre \triangle devient complètement inutile. Diagramme 2. (Adéquat). Noir 1 est cuisant et tout à fait approprié à cette occasion. Cette manière de connecter est appelée 'takefu-tsugi'. C'est non seulement cinglant dans le style, mais en plus, ce coup donne l'initiative à Noir, en obligeant Blanc à répondre en 2.

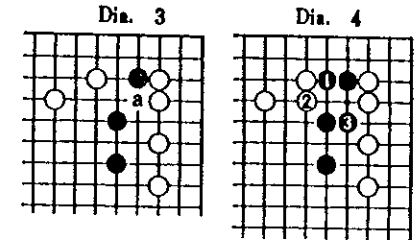


Diagramme 3. (Question d'exercice). Comment sauver la pierre \triangle ?

Diagramme 4. (Procédure attendue). Votre première pensée pourrait être de jouer en 'a', mais dans ce cas-ci il est utile de peaufiner quelque peu sa manière de penser. En effet, vous pouvez utiliser le 'takefu-tsugi'. Noir doit jouer en 1 et ensuite connecter en 3 après que Blanc ait joué en 2. Pouvez-vous prévoir cette séquence quand vous étiez au diagramme 3 ?

DIA. 1: Noir 1, blanc 2 et noir 3 étaient la séquence habituelle à ce moment-là. Ce nouveau coup vise à semer la confusion dans l'esprit de Blanc.

Blanc 10: dans le dia. 2, blanc 1, noir 2 et blanc 3 sont les coups normaux. Mais blanc 10 est calme. Blanc veut jouer la partie...

Blanc 12: c'est exactement ce que les maîtres de Go interdisent à leurs élèves, parce qu'après noir 15, Blanc ne peut plus prendre noir 11 à l'aide du shicho en 'a'; Blanc joue ce coup parce que blanc 16 est un bon et sévère shicho-atari; et grâce au sacrifice du coin inférieur gauche, il pourra développer convenablement le coin supérieur gauche. Jowa, peut-être insatisfait par l'ouverture normale, a tenté un échange sans précédent.

Noir 17: douteux! Il eut été mieux de jouer noir 22, ensuite, blanc 27 est inévitable, suivi de noir 17, blanc 18 et noir 21. Il semble que Noir donne déjà de l'avance à Blanc, en voyant le résultat jusqu'à blanc 24: Noir n'oppose aucune résistance à blanc 16.

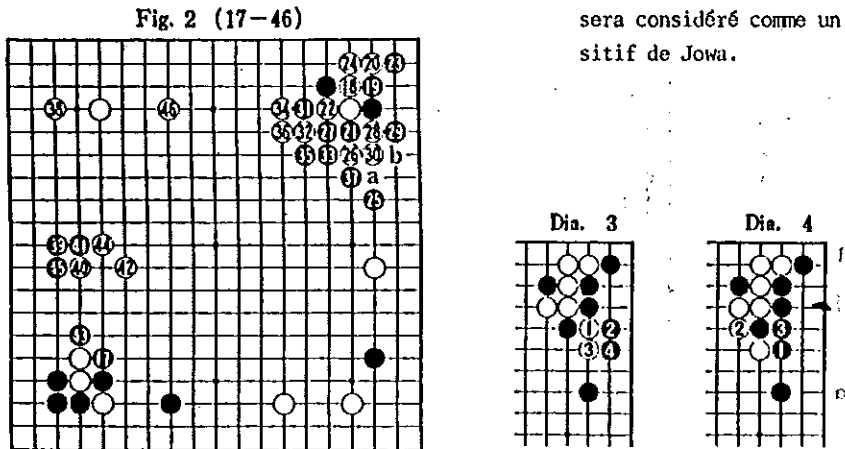
Noir 25: Aurait dû être joué en 'a', 25 n'étant pas suffisamment solide.

Blanc 26: excellente idée!

DIA. 3: si Blanc coupe simplement en 1, après noir 4, la position blanche serait insatisfaisante.

Noir 27: voir DIA. 4, La séquence noir 1, noir 3 est sûre, mais Noir ne l'aimait pas: elle est trop soumise. Le sévère coup de blanc 26 sera considéré comme un coup positif de Jowa.

FIG. 2



Noir 31: Noir aurait voulu jouer simplement 'b', mais alors blanc 32 aurait pris 2 pierres noires en shicho. Jusqu'à 37, le résultat est à peu près équitable.

Noir 39: l'extension sur le côté gauche, dans ce contexte, est douteux: après, blanc 40 est un bon coup. Il eut mieux valu jouer noir 41.

Noir 43: Trop faible. Il aurait fallu jouer noir 44. Blancs 40, 42, 44 constituent une formation solide.

FIG. 3

Noir 47: Inévitable. Imaginez la différence avec un coup blanc à cet endroit. Comme c'est au tour de Noir, il ne peut pas l'oublier.

Blanc 50: coup peu solide, mais le dia. 5 n'est pas satisfaisant pour Blanc.

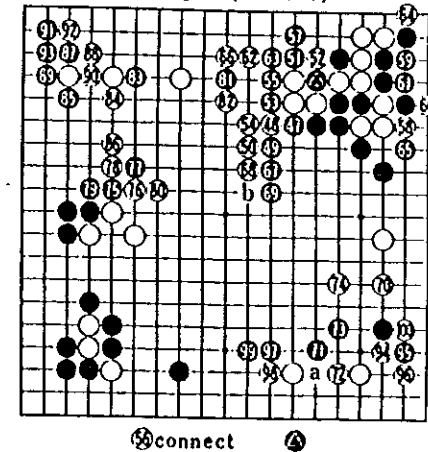
DIA. 5: si Blanc joue 1, Noir pousse avec 2, blanc 3 et noir 4. Cette séquence affaiblit a. Blanc a une valeur spéciale. Dans chaque partie, il existe une chance de jouer un coup extraordinaire, un coup qui change le cours de la partie.

Noir 51: la manoeuvre, noir 51 à blanc 66 est jouée trop tôt. Noir aurait dû jouer 67, en gardant une chance de jouer cette séquence plus tard.

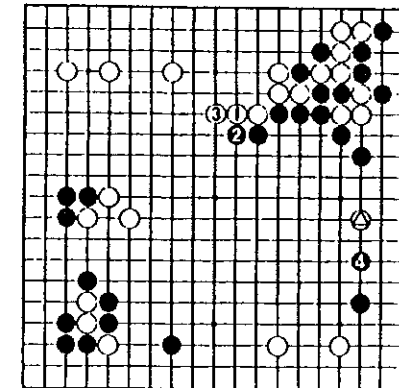
Noir 57: peut-être une erreur. Jusqu'à 66, le groupe noir est mort par ko. Même à ce moment, Noir peut jouer 67. Sur le côté supérieur, Noir a le choix entre 62 (kaketsugi) ou 81 (ikken-tobi). D'autres alterna-

tives peuvent être envisagées. La séquence suivie ici ne laisse aucun espoir futur.

Fig. 3 (47-100)



Dia. 5



Blanc 72: si blanc 'a', la séquence du DIA.6 est le résultat normal, dans lequel noir 6 est un coup solide. si N7, une bataille de ko s'engage. Noir possède beaucoup de menaces dans le coin supérieur. C'est pourquoi blanc 72 est adéquat.

Noir 75: noir 'b', avec l'intention de jouer dans le coin supérieur, est meilleur. Blanc doit y faire attention.

Noir 83: simplement noir 1, puis blanc 2, noir 3 et blanc 4 du DIA. 7. Si blanc 'a' à la place de 3, Blanc joue 'b' et force Noir à répondre et à prendre une pierre blanche. Intolérable pour Noir.

Noir 85: cette tactique a été souvent utilisée: noir 83, blanc 84 et noir 85. Blanc dans le REF. DIA. A et noir dans le REF. DIA. B sont efficaces. Dans le ref. dia. b, l'échange et est spécialement bon quand Noir est fort autour de 'a'.

DIA.8: si Blanc répond 2 ou 'a' à noir 1, noir 3 devient un bon coup.

Blanc 86: peut-être une contre-mesure, mais il est préférable d'être patient en jouant simplement 89.

Noir 87: normalement, on joue un hasami (pinçe). C'était ce que Jowa espérait, mais Noir a déjoué son plan grâce à ce coup qui lui permet de réduire sérieusement le territoire de Blanc. Ce n'est certes pas fatal pour Blanc, mais c'est malgré tout une lourde perte.

Blanc 94: coups forcés jusqu'à 99.

Blanc 100: très grand!

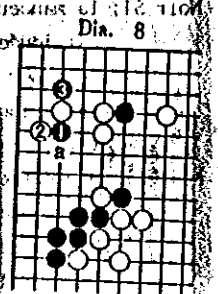
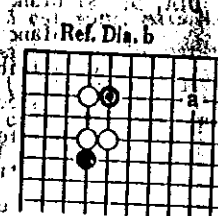
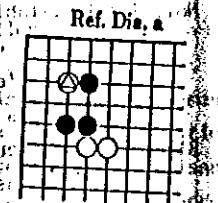
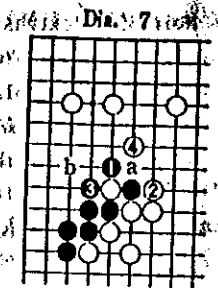
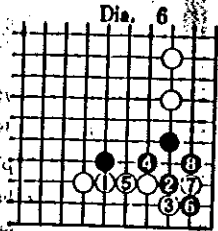


FIG. 4.

Noir 1: il n'est pas facile de déterminer lequel des coups 1 et 2 est le plus grand. Noir choisit finalement le 1.

Blanc 6: excellent!

Blanc 12: Blanc peut connecter en 19, mais quand Noir joue 46, son groupe se trouve en danger.

A ce stade, Blanc est confiant en sa supériorité et choisit un coup sûr et simple.

Blanc 22: le dernier grand point est occupé par Blanc. Le résultat est évident.

A. MOUCHETTE.

Fig. 4 (101-150)

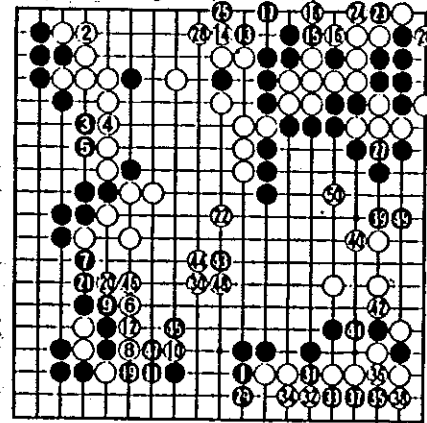


Fig. 5 (151-199)

