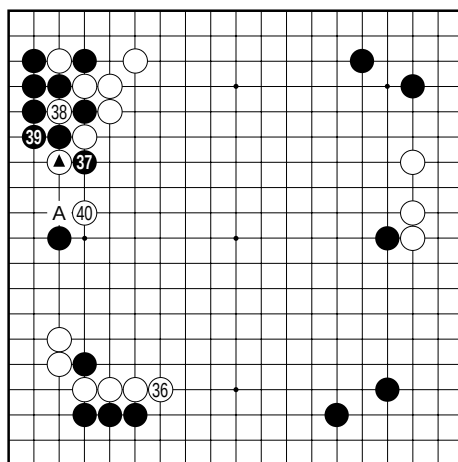


IMAGO

Tijdschrift van de Amsterdamse Go Club
Jaargang 1998/1999, 2e nummer



De 23ste Kisei titel

(Een uitgebreide analyse vind je op pagina 7 e.v.)

KOLOFON

Amsterdamse Go Club
Café Twee Klaveren
De Clercqstraat 136
1052 NP Amsterdam
(+31) 20 6261074
(+31) 20 6189125

Redactie

Peter Brouwer
William Wandel
Jan van der Steen

Speelavond

Elke woensdagavond vanaf 20:30 uur in Café Twee Klaveren

Beginnerscursus

Begint eind maart 1999 en opgeven kan nog (Inlichtingen bij Roel van Kollum)

IN DIT NUMMER...

2. Verslag Algemene Ledenvergadering
4. Promotie-activiteiten
5. Kompetitie nieuwe stijl: ELO-ladders
7. De 23ste Kisei titel, 1e partij
23. Nuttige Go adressen
23. De klub krijgt een homepage
23. Europese ratings van Amsterdamse klubleden
25. Verslag van het afgelopen half jaar
26. Nieuw bibliotheek uitleensysteem
26. Boekenlijst
28. Agenda

VERSLAG ALGEMENE LEDENVERGADERING 1999-02-17

De vergadering wordt om 20:45 uur geopend door de voorzitter en de agenda wordt vastgesteld:

1. Opening + agenda
2. Goedkeuring verslagen 97/98
 - (a) Sociaal jaarverslag
 - (b) Financiële jaarverslag
3. Bestuursverkiezing
4. Mededelingen van het bestuur
 - (a) Promotionele activiteiten
 - (b) Imago
 - (c) Weekendje weg met de club
 - (d) Nieuw bibliotheek systeem
5. Materiaalman
6. Sleutelman
7. Kompetitie nieuwe stijl (ELO-ladderen)
8. Go instructie
 - (a) De Go les van 19:30-20:30
 - (b) Beginnerscursussen
 - (c) Go op scholen
9. Begroting 98/99
10. Sluiting

Hieronder een verslag van de belangrijkste punten en de besluiten die genomen zijn.

2. Jaarverslagen

Beide jaarverslagen (zie vorige Imago) worden unaniem goedgekeurd. Verder wordt er een kaskommissie gekozen die op het eind van het seizoen de boeken zal checken en daar verslag over zal doen in de ledenvergadering van volgend jaar. De leden van de kaskommissie 98/99 zijn: Jos Koster en Jan van Osch.

3. Bestuursverkiezing

Het zittende bestuur wordt herkozen: Caspar Nijhuis (voorzitter), Roel van Kollum (penningmeester), Jan van der Steen (secretaris). Verder wordt het bestuur uitgebreid met twee leden: William Wandel (kompetitie en promotionele activiteiten), en Peter Brouwer (ledenadministratie).

4. Mededelingen van het bestuur

De ideeën voor *promotionele activiteiten* en het *nieuwe bibliotheek uitleensysteem* zullen elders in het tijdschrift toegelicht worden.

Het voorstel van het bestuur om eens *een keer erop uit* te gaan met de club om een weekendje te ontspannen met wat wandelingen, etentjes en veel Go (natuurlijk) wordt goed ontvangen.

Er liggen twee plannen: Een bungalow voor 12 personen huren op de Veluwe of een kampeerboerderij afhuren (in dat geval kunnen veel meer mensen mee maar is de privacy minder dan in een bungalow). Het bestuur zal de mogelijkheden voor dit najaar onderzoeken en met een uitgewerkt voorstel komen.

5. Materiaalman

De *materiaalman* vertegenwoordigt een belangrijke functie binnen de club. Hij/zij houdt de materiaalkast opgeruimd, scheidt het goede van het slechte materiaal en kan het bestuur adviseren bij de aanschaf van nieuw materiaal. Wij hebben momenteel niemand voor deze functie maar willen deze post graag opgevuld zien dus als je interesse hebt neem dan even contact op met iemand van het bestuur.

6. Sleutelman

Aan het begin en op het einde van de avond worden op mysterieuze wijze alle borden en klokken opgeruimd en de materiaalkast afgesloten. Dit is het werk van de *sleutelman*. Wij hebben er een aantal (Caspar, Jurriaan) maar willen er nog een en hebben hem gevonden: Geert-Jan van Opdorp is ook bereid gevonden een sleutel te nemen en met name 's avonds een oogje in het zeil te houden en beneden af te sluiten. Voor wie dat nog niet weten: in noodgevallen is er achter de bar ook nog een sleutel beschikbaar.

7. Kompetitie nieuwe stijl

De *kompetitie nieuwe stijl* zal elders in deze Imago uitgebreid toegelicht worden. Hier vermelden we alleen dat het voorstel unaniem is aangenomen.

8. Go instructie

De *Go instructies* van 19:30 uur tot ca. 20:30 uur verlopen vaak een beetje rommelig: het is voor de studenten niet duidelijk wie er les zal geven en voor de leraren is het altijd afwachten wie er die avond meedoen. De leraren geven verder aan dat voorbereiden van lessen en aanleveren van lesmateriaal tijdrovend werk is (wat lang niet altijd beschikbaar is) en dat het bespreken van partijen van de studenten of het beantwoorden van expliciete vragen dus het gemakkelijkst is. De studenten zullen alternatieve ideeën en wensen voor deze lesjes op papier zetten en zullen in overleg met de docenten tot een nieuwe formule proberen te komen. Een verslag hierover zal in de volgende Imago opgenomen worden. In deze Imago zijn twee pagina's opgenomen met notatiediagrammen zodat je eens een keer een partij op kunt schrijven en vervolgens geanalyseerd kunt krijgen op een woensdag tussen 19:30 uur en 20:30 uur.

Er is tijdens de vergadering lange tijd over de *beginnerscursus* gesproken. Dit is dan ook een hele belangrijke activiteit van de club. De huidige docent heeft aangegeven dat hij bereid is opnieuw een cursus te geven als het aantal deelnemers minimaal 8 à 10 is. Met andere woorden: het bestuur zocht een nieuwe docent die Bobby's werk over zou kunnen nemen als dat nodig blijkt. Die is gevonden in de persoon van Geert-Jan van Opdorp. Hij zal terzijde gestaan worden door de cursus coördinator Roel van Kollum die ook de werving zal regelen. Niet alleen de continuïteit van de cursus is van belang, het kan ook altijd beter. Wat bijvoorbeeld een beetje ontbreekt momenteel is een stukje integratie van de cursisten binnen de Go-club. Er zijn daarom de volgende besluiten genomen:

1. De lessen zullen gegeven worden van 19:30 uur tot 20:30 uur (theorie) en vervolgens zullen de cursisten partijtjes spelen (van 20:30 uur tot 22:00 uur) die begeleid zullen

worden door een telkens wisselende monitor.

2. De cursisten zullen halverwege de cursus uitgenodigd worden een keer mee te gaan eten met andere clubleden voor het wekelijkse etentje ergens in de buurt van Twee Klaveren.
3. De lessen zullen afgesloten worden met een borrel voor de cursisten en de rest van de club.
4. De cursus voor dit jaar zal eind maart/begin april starten.

Er liggen plannen om in Amsterdam *Go op scholen* te bevorderen. De club is bereid hiervoor geld ter beschikking te stellen. Verdere informatie zal in Imago gepubliceerd worden.

9. Begroting 98/99

Het gaat financieel gezien goed met de club, mede doordat we momenteel geen zaalhuur betalen. Echter, we zijn een vereniging en opereren dus zonder winstoogmerk. Daarom zal de penningmeester het financiële overschot proberen in te zetten voor de activiteiten die hierboven de revue gepasseerd zijn.

PROMOTIE-ACTIVITEITEN

Het bestuur acht het van groot belang dat onze club meer bekendheid krijgt. Dit kan worden bereikt behalve met de promotie van het go-spel zelf, ook met de presentatie van de club als zodanig. We hebben immers een gezellige club met mensen die go niet alleen leuk vinden maar die zelf ook leuk zijn! Daarmee willen we naar buiten treden.

Er moet een poster komen, die mensen zonder enige voorkennis van go toch naar de clubavond kan trekken (voor stimulatie van de beginnerscursus). Wanneer je geïntereiseerd bent om die te maken of daarbij te helpen, laat het ons dan weten.

We willen het spel ook meer onder de mensen brengen en daarbij juist als club optreden. Daarom zullen we op Koninginnedag bij Twee Klaveren (op het terras) gaan spelen. Wanneer je overdag of 's avonds daaraan mee wil doen, meld je dan even bij ons; we willen graag weten op wie we mogen rekenen. Zomaar langs komen en vervolgens blijven hangen is natuurlijk ook heel best.

Bovendien is onze club gevraagd om aan de Japan-week (vanaf 3 mei) van de Albert Hein op het Gelderlandplein te Buitenveldert mee te doen. We kunnen een dag met onze club daar gaan staan en go-promoten (in samenwerking met de Amstelveense club die een andere dag daar staat). We maken daar natuurlijk een opvallend standje van en een extra gelegenheid om voor de ladder te spelen. Geef je hiervoor zo snel mogelijk op.

Om de banden met studenten van de Universiteit van Amsterdam iets aan te halen, hebben wij een fakultaire introductie van go bedacht. Plan is een studentencommissie bij een fakulteit te benaderen met het voorstel go aan hun studenten te presenteren, met bij wijze van demonstratie-partij de eerste partij van onze Clubtitelmatch (oktober 1999). Daaraan kan vooraf een lezinkje over de link tussen go en de desbetreffende studie en achteraf een beginnerscursus worden gekoppeld. Wanneer jij een specifieke fakulteit voor dit plan geschikt acht, dan horen wij dat graag.

Binnenkort zal een flyer worden gemaakt met beknopte informatie over onze club, bedoeld voor verspreiding bij voorbeeld op bibliotheken, maar ook bruikbaar als visite-kaartje voor bezoekers. De eerste oplage zal niet te groot zijn en een dynamische club als de onze zal haar

informatie-brochure telkens moeten aanpassen, dus medewerking ook aan dit project (voor de volgende oplage) is zeer welkom.

William Wandel

COMPETITIE NIEUWE STIJL: ELO-LADDEREN

Elo-ladderen is zoals normaal ladderen met het verschil dat de ranglijst bepaald wordt door je rating. De initiële rating van de deelnemers is gebaseerd op de huidige Europese ratinglijst (zie elders in dit tijdschrift). Bij elke partij die je speelt staat er een hoeveelheid ratingpunten op het spel voor beide spelers. De linkertabel (op de volgende pagina) laat zien hoeveel. Zoals uit die tabel blijkt staat er voor zwakkere spelers meer rating op het spel dan voor sterkere. Het idee daarachter is dat zwakkere spelers meer in sterkte fluktuëren dan sterkere.

In de tabellen hieronder zijn aangegeven de relatie tussen rating en dan/kyu sterkte (linkertabel) en de handicap gegeven het verschil in rating van de twee spelers (de middelste en rechtertabel).

De voordelen die we verwachten van een laddercompetitie t.o.v. een groepen systeem zijn de volgende:

- Leden kunnen actief aan de competitie deelnemen zonder de verplichting elke week present te zijn
- Minder actieve leden en gasten kunnen makkelijker aanschuiven
- Zwakkere spelers krijgen meer kans om af en toe tegen sterkeren te spelen
- Een rating-/promotiesysteem geeft de competitie een nieuwe dimensie
- Een handicapsysteem maakt elke partij fair en werkelijk spannend
- Wanneer beide opponenten dat wensen kan gemakkelijk van de standaardpartijstructuur worden afgeweken (andere bedenktijden, chinese voorgift, 13 bij 13 ipv. 19 bij 19, minimatches, enzovoort)
- Laatzomers kunnen vaak alsnog spelen (tegen elkaar of iemand die al klaar is met zijn partij)

De standaard condities voor een ladderpartij zijn:

1 uur bedenktijd per partij per persoon, byoyomi: 10 stenen in 5 minuten

Alternatieven wanneer beide spelers die wensen:

- verlenging van de bedenktijd tot 90 min. pppp met byoyomi
- verkorting van de bedenktijd tot 45 min, pppp zonder byoyomi
- rapidmatch best of three: 30 min. bedenktijd pppp.
- lightingmatch best of five: 12 min. bedenktijd pppp.

Rating	Rank
$\Delta = +20$ or -20	
2700	7 dan
2600	6 dan
2500	5 dan
2400	4 dan
2300	3 dan
2200	2 dan
$\Delta = +40$ or -40	
2100	1 dan
2000	1 kyu
1900	2 kyu
1800	3 kyu
1700	4 kyu
$\Delta = +60$ or -60	
1600	5 kyu
1500	6 kyu
1400	7 kyu
1300	8 kyu
1200	9 kyu
$\Delta = +80$ or -60	
1100	10 kyu
1000	11 kyu
900	12 kyu
800	13 kyu
700	14 kyu
$\Delta = +100$ or -80	
600	15 kyu
500	16 kyu
400	17 kyu
300	18 kyu
200	19 kyu
100	20 kyu

Δ	Conditioes
0	h1 5.5 w
20	h1 3.5 w
40	h1 1.5 w
60	h1 0.5 b
80	h1 2.5 b
100	h1 4.5 b
120	h2 3.5 w
140	h2 1.5 w
160	h2 0.5 b
180	h2 2.5 b
200	h2 4.5 b
220	h3 3.5 w
240	h3 1.5 w
260	h3 0.5 b
280	h3 2.5 b
300	h3 4.5 b
320	h4 3.5 w
340	h4 1.5 w
360	h4 0.5 b
380	h4 2.5 b
400	h4 4.5 b

Δ	Conditioes
420	h5 3.5 w
440	h5 1.5 w
460	h5 0.5 b
480	h5 2.5 b
500	h5 4.5 b
520	h6 3.5 w
540	h6 1.5 w
560	h6 0.5 b
580	h6 2.5 b
600	h6 4.5 b
620	h7 3.5 w
640	h7 1.5 w
660	h7 0.5 b
680	h7 2.5 b
700	h7 4.5 b
720	h8 3.5 w
740	h8 1.5 w
760	h8 0.5 b
780	h8 2.5 b
800	h8 4.5 b
820	h9 3.5 w
840	h9 1.5 w
860	h9 0.5 b
880	h9 2.5 b
900	h9 4.5 b ^a

^agelijk ook de maximale handicap

Wanneer je standaard mee wil doen aan de ladder kun je je opgeven bij William (020 6455555/6960609), dan zal je elke avond worden ingedeeld. Vooraf neem je in dat geval alleen contact op wanneer je bent verhinderd.

Wanneer je incidenteel mee wil doen, dan kun je dat het beste dinsdag of woensdag vooraf laten weten, ook aan de competitieleider. Maar zelfs als je op de avond zelf je nog aanmeldt voor de ladder kan je wellicht meespelen, hoewel er in dat geval geen garantie op het vinden van een tegenstander wordt gegeven.

Leden die weten hoe de ladder werkt kunnen ook buiten de clubavond om voor de ladder spelen, mits zij daarover overleggen, opnieuw met William.

23STE KISEI TITEL, 1E PARTIJ

Zwart: Cho Chikun, 9 dan Datum: 1999-01-13,14
 Wit: Kobayashi Koichi, 9 dan Plaats: Parijs, Frankrijk

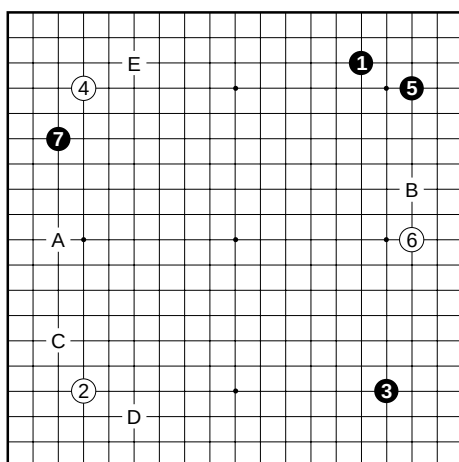


Figure 1 (1-7)

Het commentaar en de varianten in deze

partijbespreking zijn gebaseerd op de analyses van Kataoka Satoshi, 9 dan tijdens de eerste dag van deze (twee-daagse, 8 uur bedenktijd per persoon + 1 minuut per zet byo-yomi) Kisei partij. Commentaar van andere professionals (Takemiya Masaki, 9 dan, Kawamura Masamichi, 7 dan and Hotta Yozo, 9 dan) is toegevoegd en als zodanig telkens aangegeven.

Deze analyses zijn (zo nauwkeurig mogelijk) opgeschreven door Jan.van.der.Steen@cw.nl. Ik hoop dat de lezers van Imago het niet erg vinden dat ik de tekst niet terugvertaald heb naar het Nederlands.

BLACK 1 Cho started with (5,3) in important title matches on a few other occasions:

Date	Black	White	Event	#	Result
1986-01-16	Cho Chikun	Kobayashi Koichi	10th Kisei	1	W+2.5
1987-11-04	Cho Chikun	Kato Masao	35th Oza	4	W+R
1989-05-12	Cho Chikun	Takemiya Masaki	44th Honinbo	1	B+R
1992-05-27	Cho Chikun	Kobayashi Koichi	47th Honinbo	2	W+R
1998-05-21	Cho Chikun	O Rissei	53rd Honinbo	1	B+R

It's interesting to note that he lost both previous encounters with Kobayashi Koichi. Kataoka Satoshi remembered the encounter between them in 1992 since he was game commentator at the time.

BLACK 5 Now the game reverts to a traditional fuseki pattern where it appears black opened with r16 as the first move.

BLACK 7 A first class fuseki point, but there are many alternatives in this position: A through E.

WHITE 8 For this white moves there are also many alternatives available, white A and B for example. Both these alternatives acknowledge the importance of the left side. Please see the following diagrams for some more information on white A.

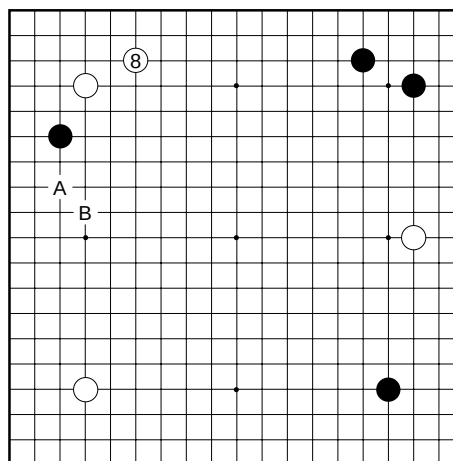


Figure 2 (8)

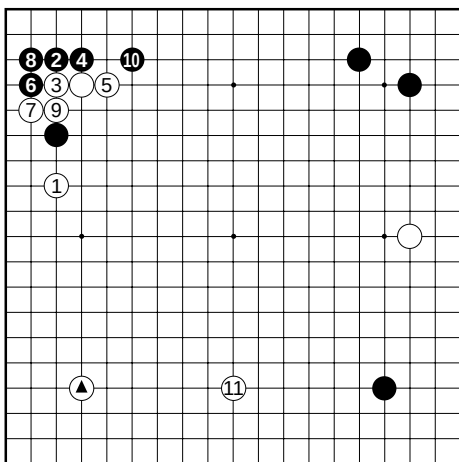


Diagram 1

WHITE 1 This white move combines well with the marked stone in the lower-left corner.

WHITE 11 This sequence would give white a very nice opening and leave black with the feeling that his top is too low overall. Please see the following diagram for an alternative for black.

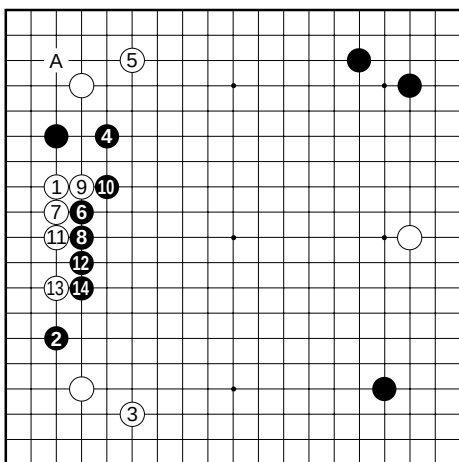


Diagram 2

BLACK 2 Since invading at A clearly gives white a good position black will try something else. This move has a clever idea in mind, see the continuation.

BLACK 14 Now it's clear that the timing of the 2/3 exchange was perfect. Please see the next diagram for an analysis of this position by slightly changing the order of the moves (tewari).

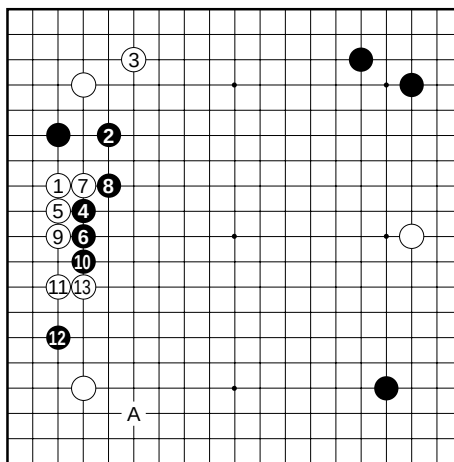


Diagram 3

With the left side joseki already on the board white will not reply black's kakari at 12 with A but will split black's positions with white 13. But replying with A is what actually happened in the previous diagram. That's one reason why that diagram is good for black. The technique of analysing a position by slightly changing the order of the moves can often be applied in Go. Try it in your own Go games once in a while.

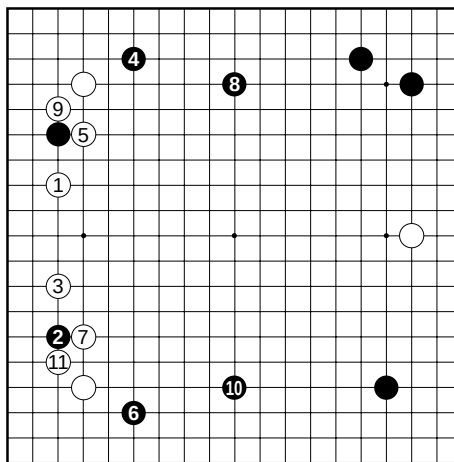


Diagram 4

WHITE 3 Since the variation in diagram 2 was good for black white is likely to try something differently by answering black's kakari with this natural move instead.

WHITE 11 Black is still satisfied with this opening since white's left side is clearly over-concentrated. Kataoka Satoshi commented that diagram 2 and 4 are enough reason for him not to play the white pincer at 1.

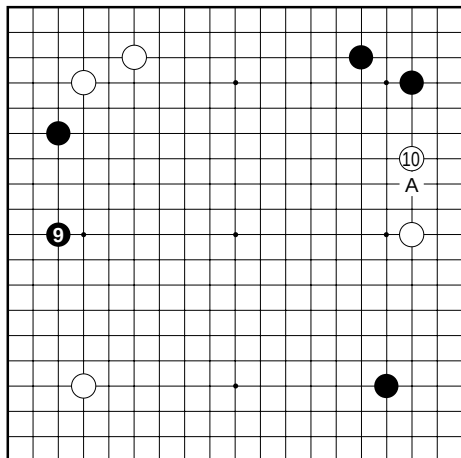


Figure 3 (9-10)

WHITE 10 Again a first-class fuseki point, preventing that black occupies A which would combine an extension of the shimari with an attack of white's stone.

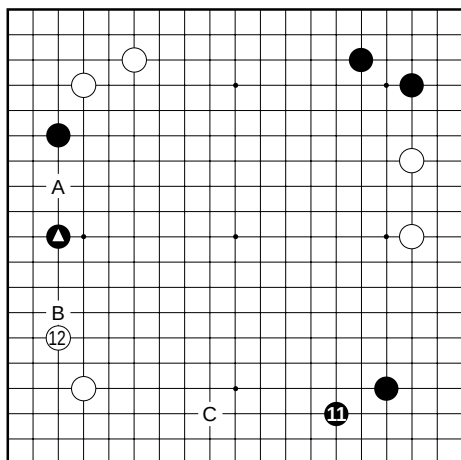


Figure 4 (11-12)

WHITE 12 Black 11 and white 12 seem slow moves, but they are both perfectly good points. White's last move makes an invasion at A severe since black lost the option to settle the marked stone by extending to B or 12. An interesting variation could happen when

black would play C now (see the following diagrams).

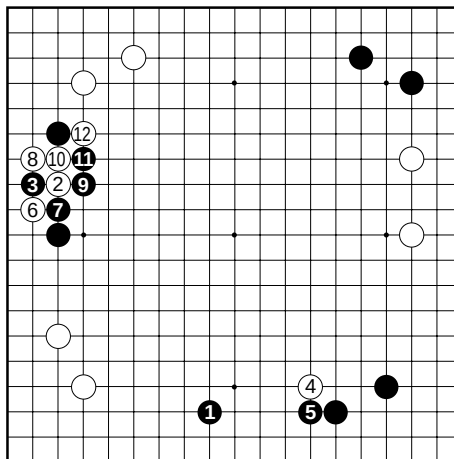


Diagram 5

WHITE 4 The reason for this kikashi (forcing move) will be explained in the next diagram.

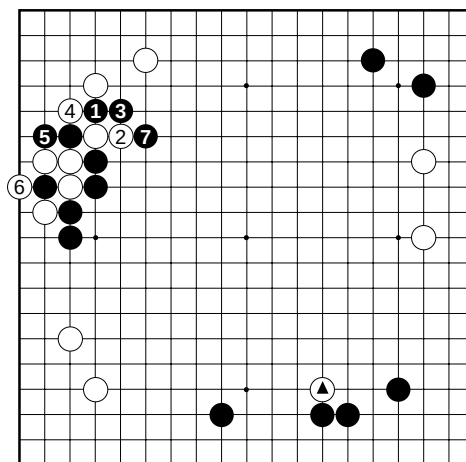


Diagram 6

BLACK 7 The marked white stone prevents that black can capture the white cutting stones in a ladder. So, black cannot cut with 1 but has to play as in the following diagram instead.

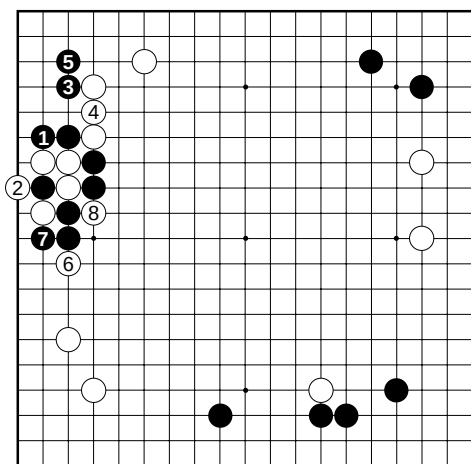


Diagram 7

WHITE 6 This white move makes this sequence a success for white since black cannot play 7 now since...

WHITE 8 This white cut is very severe.

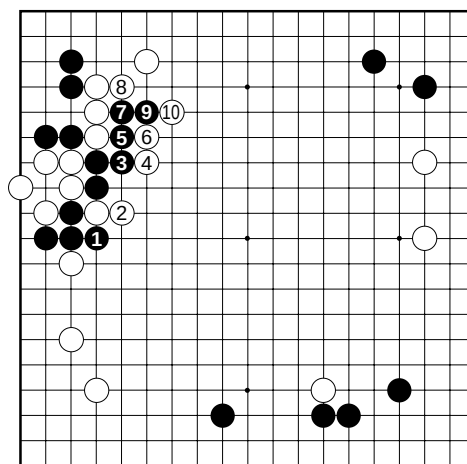


Diagram 9

WHITE 10 Black's cutting stones are captured in a loose ladder.

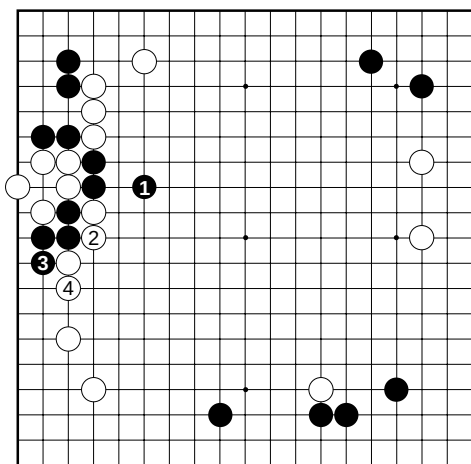


Diagram 8

BLACK 1 For black 2 instead see the next diagram.

WHITE 4 Black is captured.

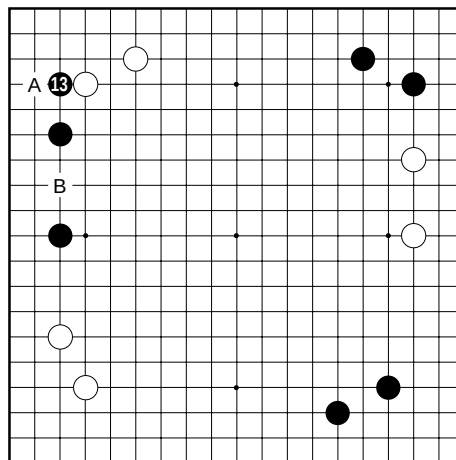


Figure 5 (13)

Black could also play A (see the following two diagrams) but this tsuke (attachment) tries to deal with the threat at B in a more interesting way.

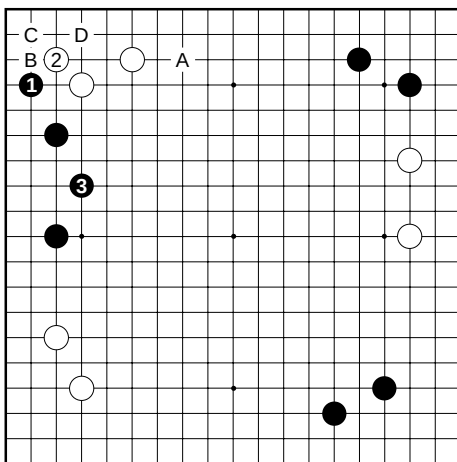


Diagram 10

BLACK 3 Black makes good shape and also sets up a nice follow-up at A (aming to attack white with B, C, D). Therefore white will probably play 2 as in the following diagram:

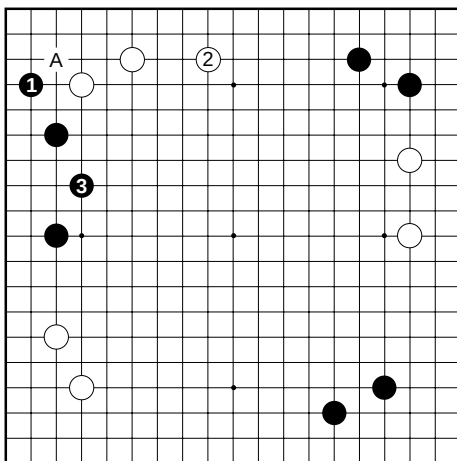


Diagram 11

BLACK 3 White prefers the marked stone instead of A.

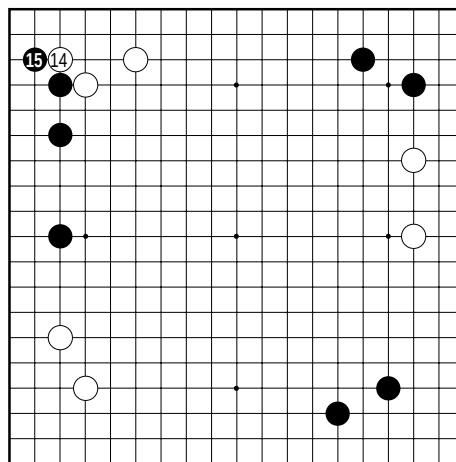


Figure 6 (14-15)

Now what is white's normal way to continue in this position?

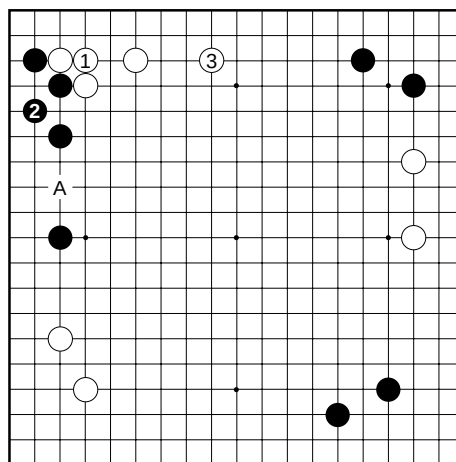


Diagram 12

WHITE 3 The normal way to play for white (and advised by Otake Hideo, 9 dan as the way to play for amateurs). White develops along the top while black takes some of the pressure off from the invasion at A.

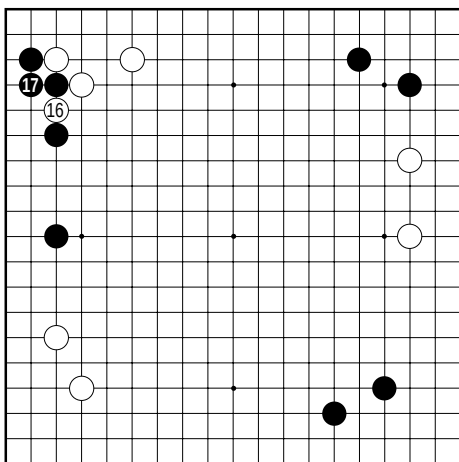


Figure 7 (16-17)

WHITE 16 White comes up with an alternative for the normal way to play. This move will lead to some very interesting fighting and thus introduces the highlight of this game.

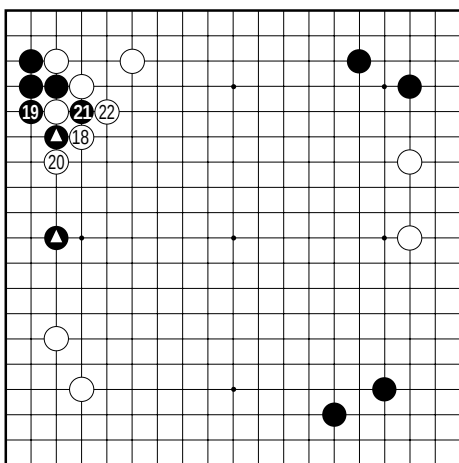


Figure 8 (18-22)

WHITE 18 At this moment white could still choose a peaceful variation as shown in diagram 13.

WHITE 20 This was the move white was aiming at when he played the marked move. White is trying to disturb the relation between the marked black stones.

WHITE 22 The only move. Now try to think of yourself as the black player and try to figure out the possible continuations in this position. Cho also needed some time (more than one hour) in this position and one can only

wonder how much he had seen of the things to come once he played his next move...

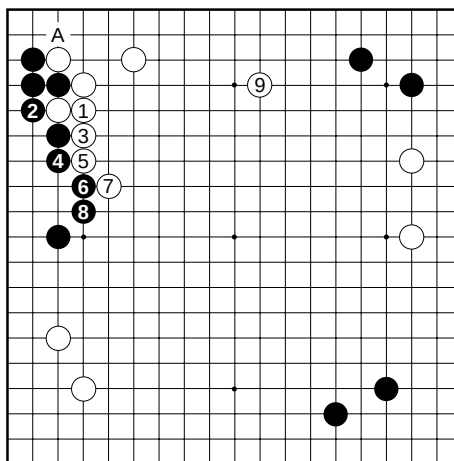


Diagram 13

WHITE 3 Not at A, see diagram 14.

WHITE 9 While black's left side has good shape and forms quite some territory white builds a well balanced moyo at the top (Takemiya Masaki, 8 dan).

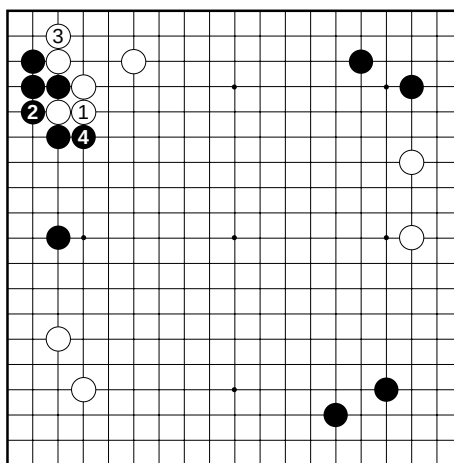


Diagram 14

BLACK 4 This variation gives black solid and efficient shape.

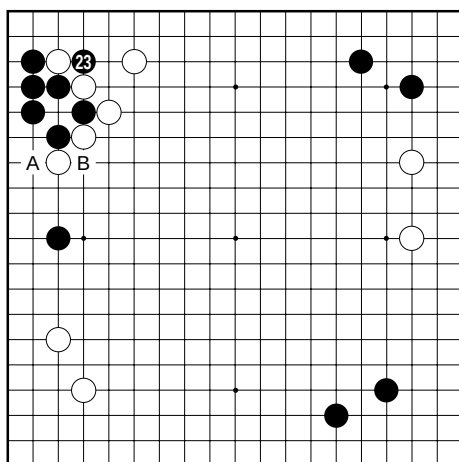


Figure 9 (23)

First of all, black should not play at A to connect the black stones, since black's position would become much too low as diagram 15 illustrates.

But black could consider to cut with B, please see diagram 16.

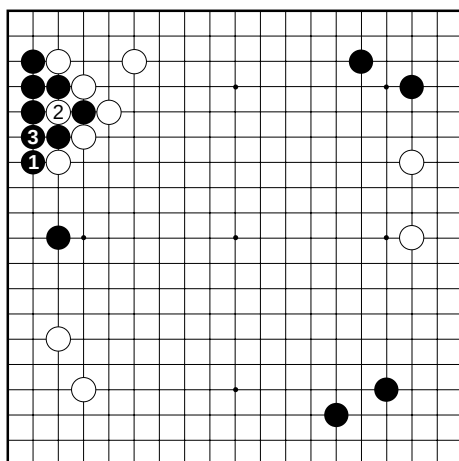


Diagram 15

BLACK 3 Black's position is much too low now.

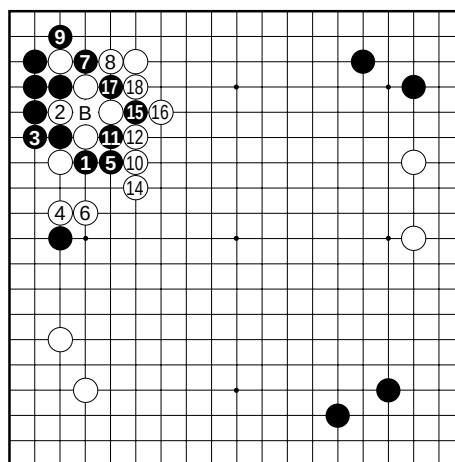


Diagram 16

13 takes at B

BLACK 3 Please think about how white should deal with the cutting stone before continuing with this variation.

WHITE 4 This move (or 6) is tesuji in this shape.

BLACK 9 White seems in trouble here since black is threatening 11, B, 15. However, white can deal with this threat in a flexible way, can you find white's next move?

WHITE 10 The key move in this variation: white is willing to sacrifice some stones in return for outside thickness.

WHITE 14 And white continues his sacrifice strategy...

WHITE 18 White's outside thickness is marvelous.

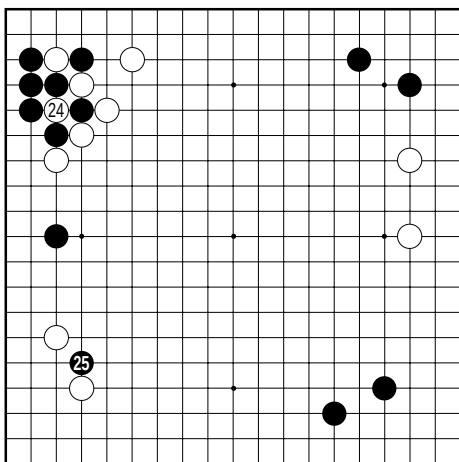


Figure 10 (24-25)

BLACK 25 Black can fight the ko since the result in diagram 17 is good for black.

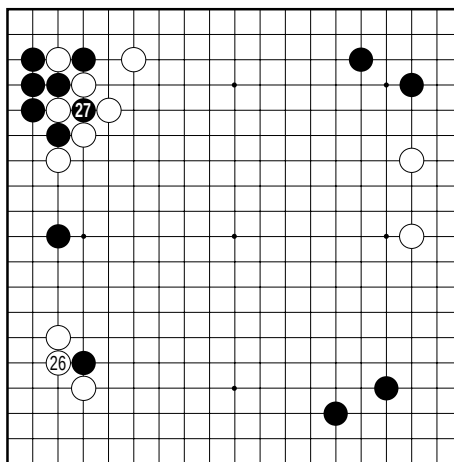


Figure 11 (26-27)

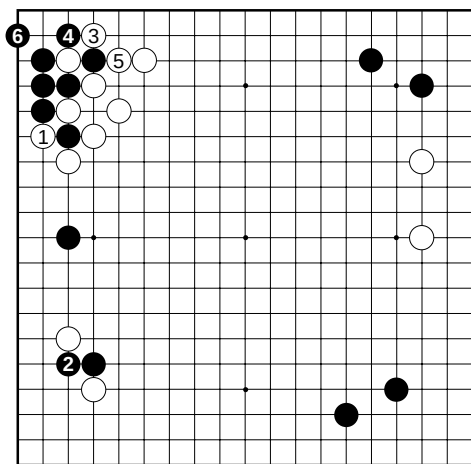


Diagram 17

BLACK 2 Although white creates very strong shape black gets compensation by destroying white's corner. Please note that black's corner in the upper-left is alive (as the continuation shows).

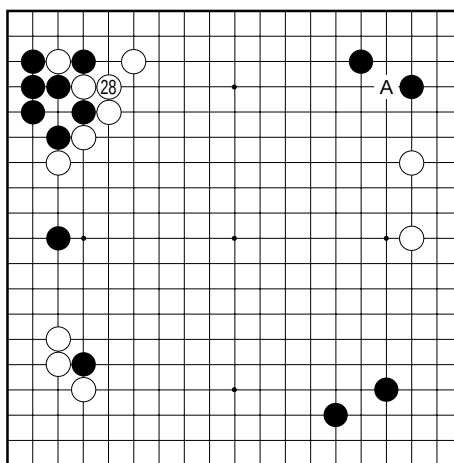


Figure 12 (28)

White could have tried A, see diagram 18.

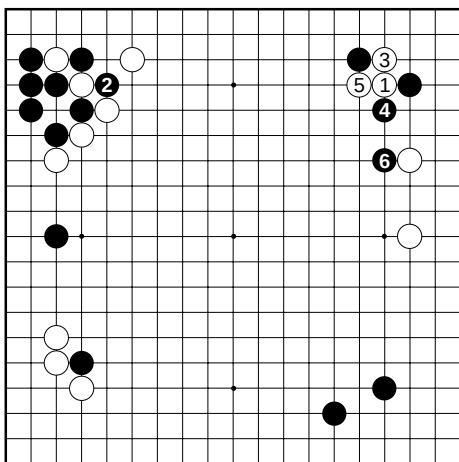


Diagram 18

Black creates a very powerful shape in the top-left by finishing the ko and makes sabaki for his weak stones in the upper-right corner with his last two moves.

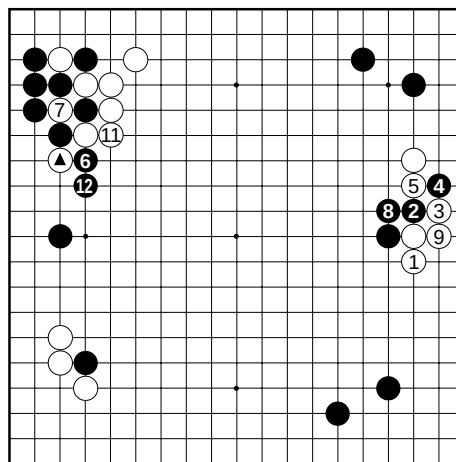


Diagram 19

⑩ takes ko

BLACK 8 The idea: black has created this ko threat.

WHITE 11 White has no ko threat.

BLACK 12 And so black is able to cut off the marked white stone and in the process connect all his stones along the left side. This result is very good for black.

This diagram is in the mind of both players during the following moves in the game: black tries to realize this result and white wants to prevent it.

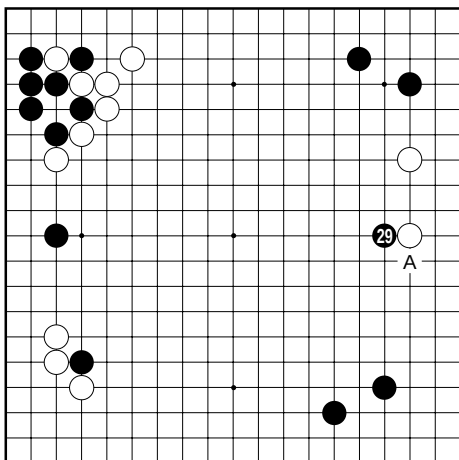


Figure 13 (29)

A very creative (Otake Hideo called it high-tech) move. The idea is that if white answers with the natural move at A black will play as in the following diagram:

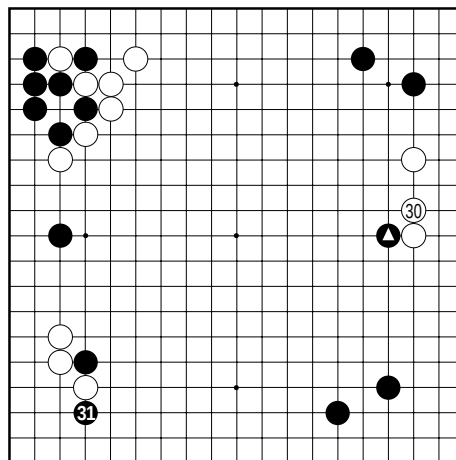


Figure 14 (30-31)

WHITE 30 This move prevents that black creates ko threats locally but now the marked black stone is kikashi (forcing move). The value of this kikashi will depend on how well

black will be able to use the marked stone in the rest of the game.

BLACK 31 Again black is trying to create ko threats, see the following diagram:

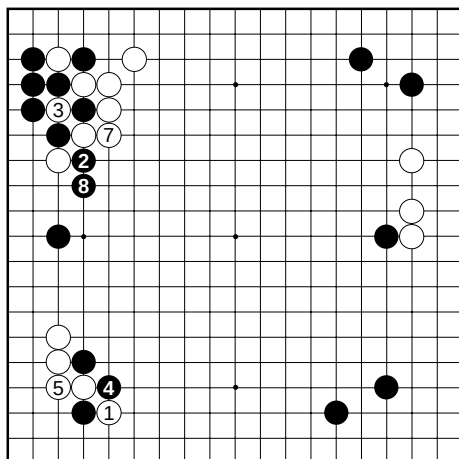


Diagram 20

6 takes ko

WHITE 1 This would locally be the natural way to answer, however...

BLACK 4 it would give black this ko threat...

BLACK 8 enabling black to win the ko.

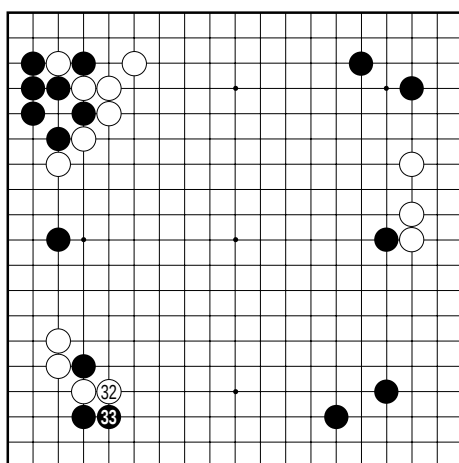


Figure 15 (32-33)

BLACK 33 Black continues here since again white can not play the most forceful move as the following diagram illustrates:

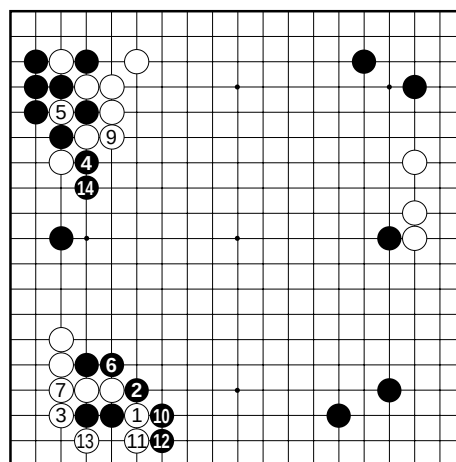


Diagram 21

8 takes ko

BLACK 14 Obviously, black is happy with the result.

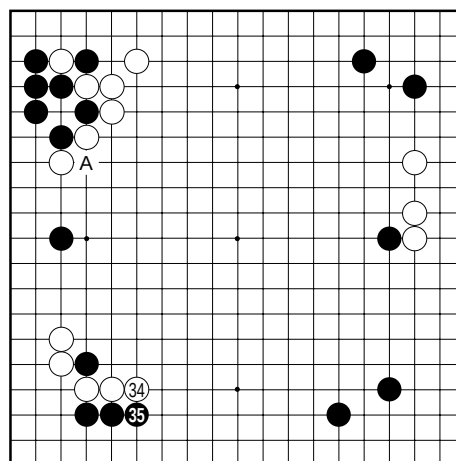


Figure 16 (34-35)

BLACK 35 So, the interesting result is that the threat of the ko at A enabled black to settle a group here.

The next white move was the sealed move at the end of the first day (white sealed the move at 16:40. So far, Cho Chikun has used 4:00 hours thinking time and Kobayashi Koichi 2:30).

Takemiya Masaki gave three possibilities for the sealed move (see the following diagrams).

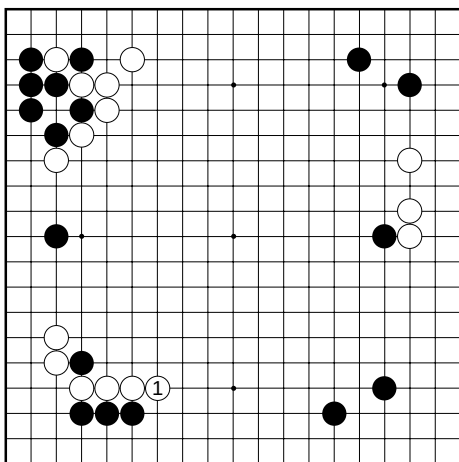


Diagram 22

Takemiya's first choice: a patient move building strength in the center.

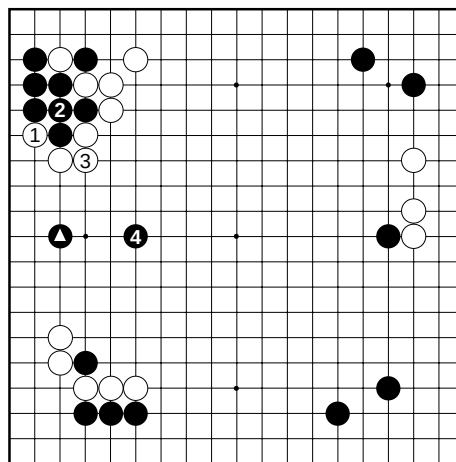


Diagram 24

White resolves the ko and weakens the marked black stone. This stone conveniently escapes with a niken-tobi however so also this variation doesn't seem very appealing for white.

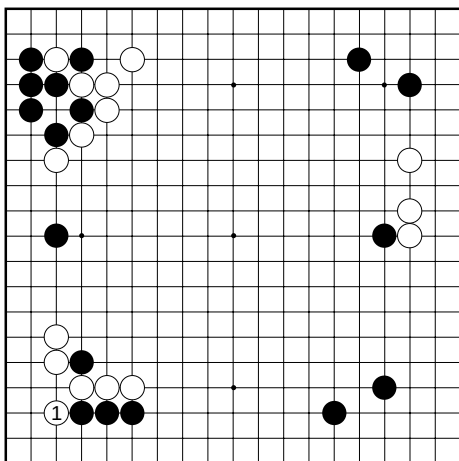


Diagram 23

Taking the corner with this move didn't seem to appeal Takemiya too much.

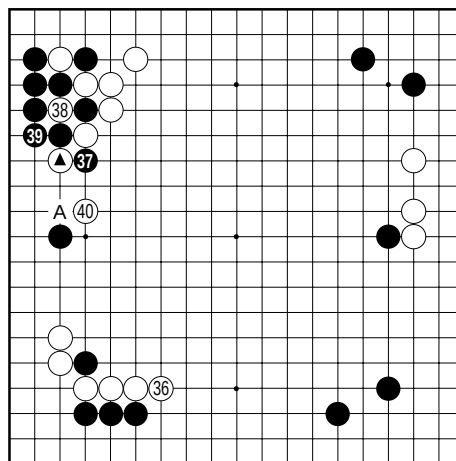


Figure 17 (36-40)

WHITE 36 As expected Kobayashi Koichi played this patient extension.

BLACK 37 Black doesn't have ko threats to fight the ko but now he cuts with another idea in mind which will become clear soon.

WHITE 40 This move (or A) is tesuji to deal with the weakness of the marked stone.

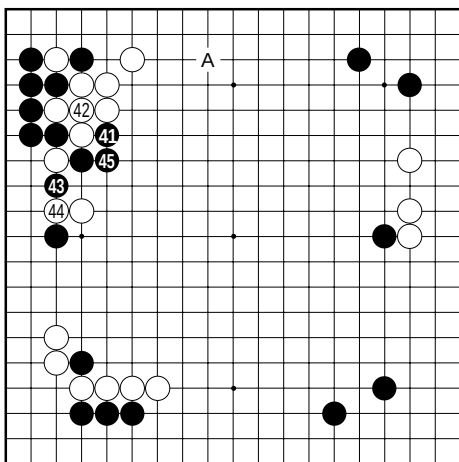


Figure 18 (41-45)

WHITE 42 This was black's idea: white has very bad shape now. In a higher sense the game seems over since it's not clear how white can recover from this very inefficient local result.

BLACK 45 Threatening to attack white's stones with A.

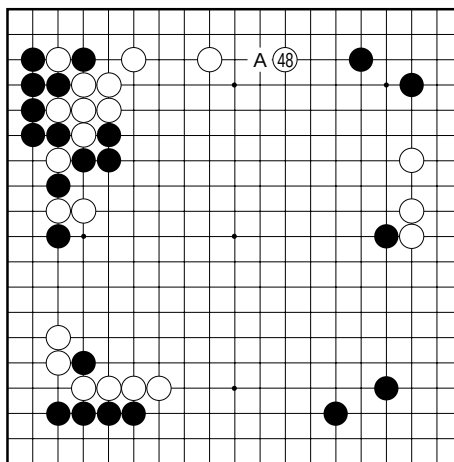


Figure 20 (48)

Still black A would be a first-class point so white prevents it with this move. Also note that this white stone enables white to undertake some action in black's shimari in the upper-right corner (see white 54).

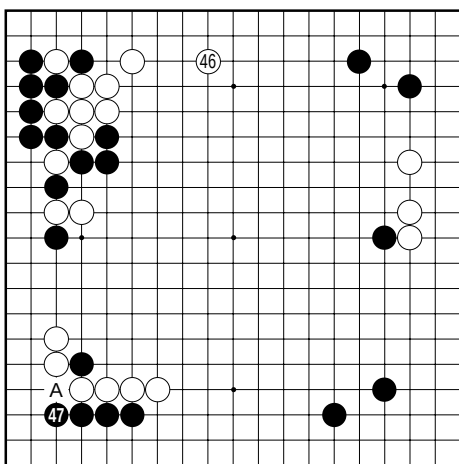


Figure 19 (46-47)

BLACK 47 Big move, not only territorially but also since it creates the aji to cut white with A.

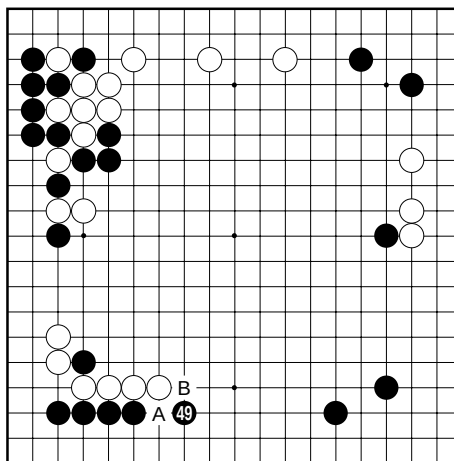


Figure 21 (49)

Prevents white A and sets up black B as follow-up move to build up the bottom.

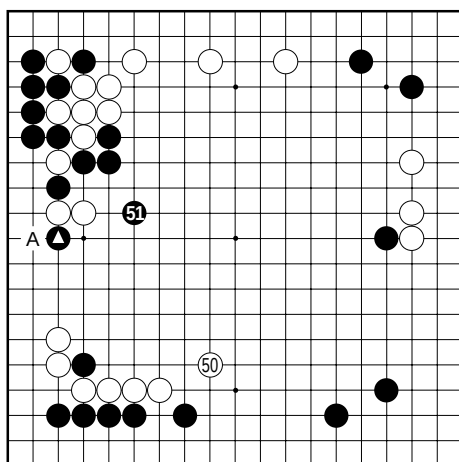


Figure 22 (50-51)

BLACK 51 Prevents that white plays here and thus would make a considerable amount of territory locally. Besides, this move threatens to pull out the marked black stone with A (see the next diagram).

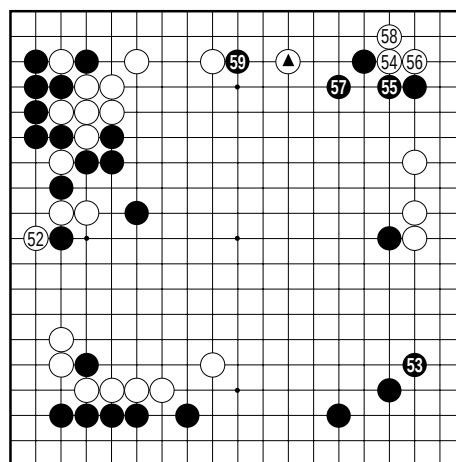


Figure 23 (52-59)

BLACK 53 Protecting this corner is a very big move.

WHITE 54 Since black is well leading in this position (black has four corners while white doesn't have a comparable territory) white tries to reverse the position (shobute) by invading black's shimari. This was the follow-up of white's marked stone at the top.

BLACK 57 Black plays the most forceful variation here.

BLACK 59 The idea of this move is explained in the next diagram:

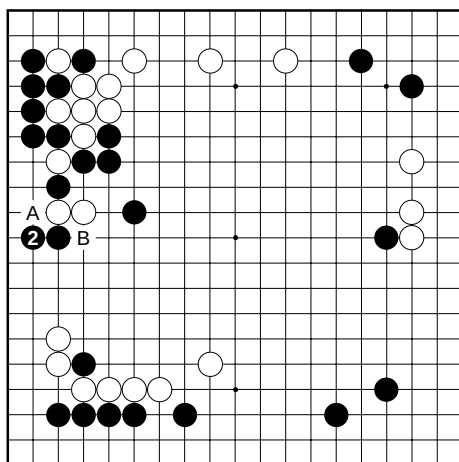


Diagram 25

① *tenuki*

This black sagari either follows up with the connection at A or capturing white's stones with B.

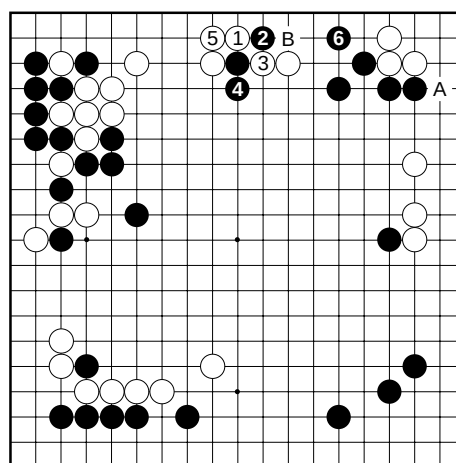


Diagram 26

Black 6 threatens both to kill the corner (with A) and connect the marked stone with B.

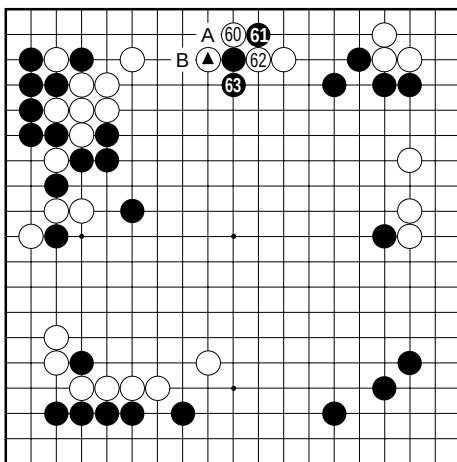


Figure 24 (60-63)

BLACK 63 Black threatens the A/B combination which would capture the marked stone in a ladder.

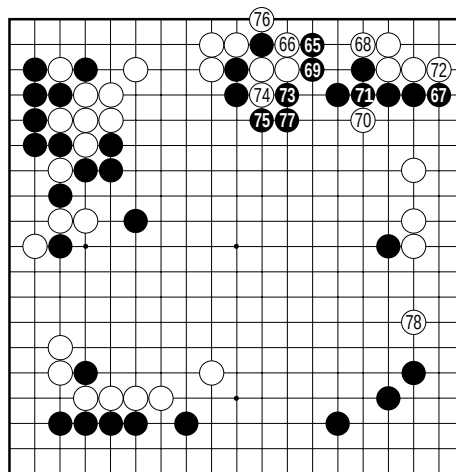


Figure 26 (65-78)

BLACK 65 Black eventually defers from diagram 26, presumably because black doesn't want to get involved in the fight as shown in diagram 27.

WHITE 72 Makes the corner alive.

BLACK 77 Black is satisfied with this result: although he lost some territory in the corner he became strong on the outside.

WHITE 78 Necessary since white's right side was weakened because of the fighting at the top. For example, black has the aji as illustrated in diagram 28.

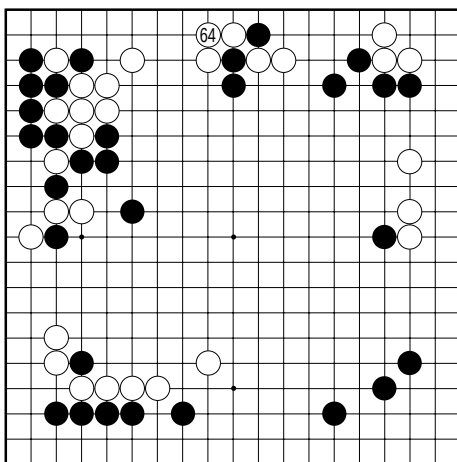


Figure 25 (64)

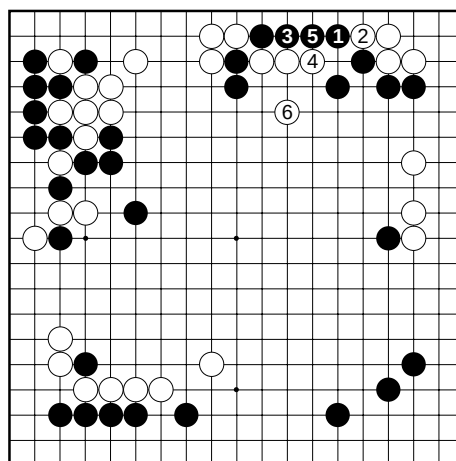


Diagram 27

White can cut black with this sequence.

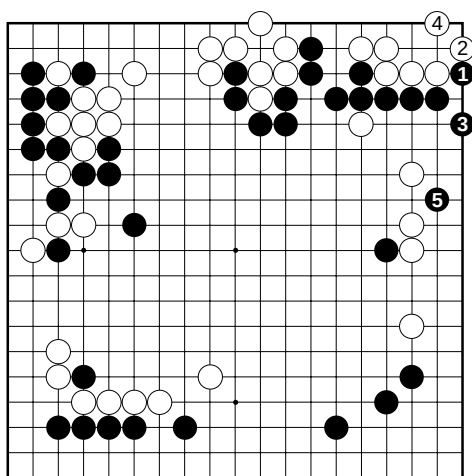


Diagram 28

This sequence shows one reason why white's right side suffered from the fighting at the top.

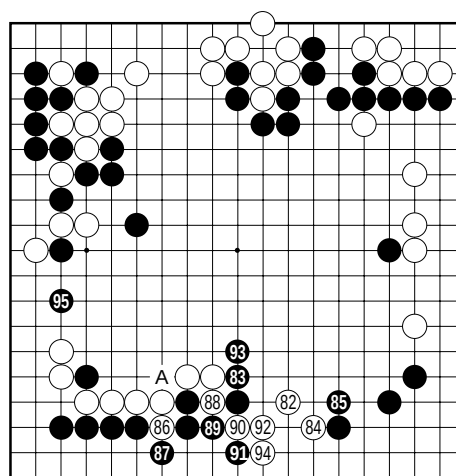


Figure 28 (82-95)

WHITE 82 Playing as in diagram 29 is not enough.

BLACK 93 Black plays simple: his bottom is split up by white's marked stones but since both sides are alive and strong white's invasion group doesn't serve much purpose and is more of a burden to white. Besides, black's last move enables him to start action in white's left side exploiting some of the weaknesses there.

BLACK 95/97 Brilliant combination: these moves are ladder breakers (black is aiming at the cut at A).

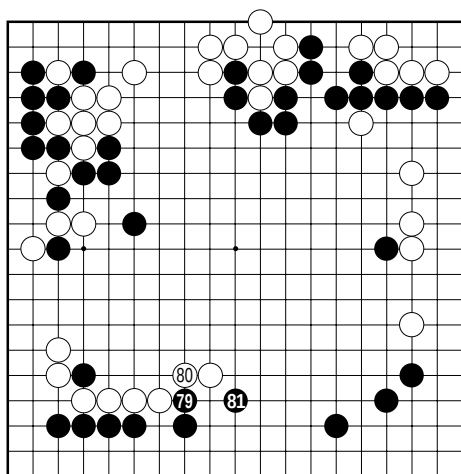


Figure 27 (79-81)

BLACK 81 Since black is still comfortably ahead building up the bottom is enough.

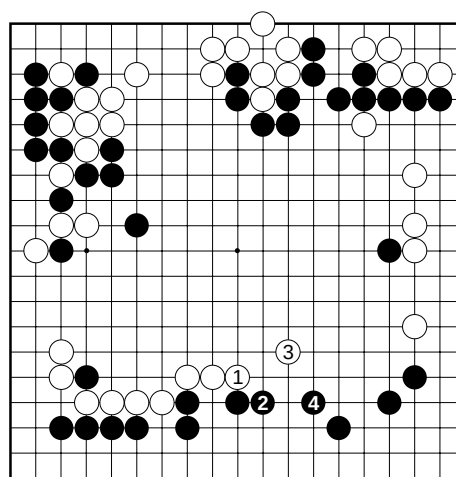


Diagram 29

This position was counted by the commenting professionals Kawamura Masamichi, 7 dan and Hotta Yozo, 9 dan:

Black's bottom is about 45 points, upper-left about 12, and top-right about 5, totally about 62.

White's top about 10-, white's right side about 10+ and white's center about 20+ so totally about 45.5+ (including komi).

So white needs something special in this position, which explains why white invades the bottom with his next move.

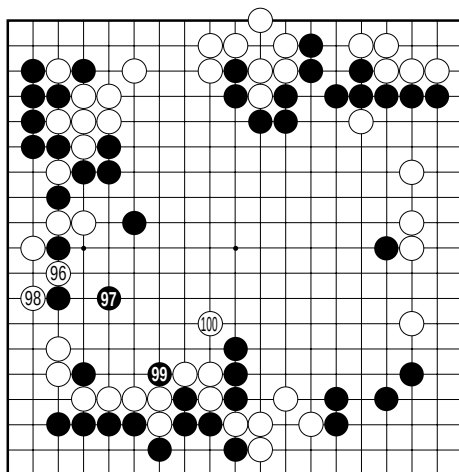


Figure 29 (96-100)

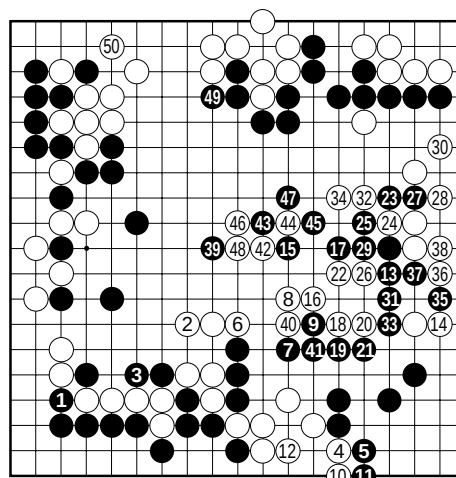


Figure 30 (101-150)

BLACK 101 Desisive, black captures some white stones.

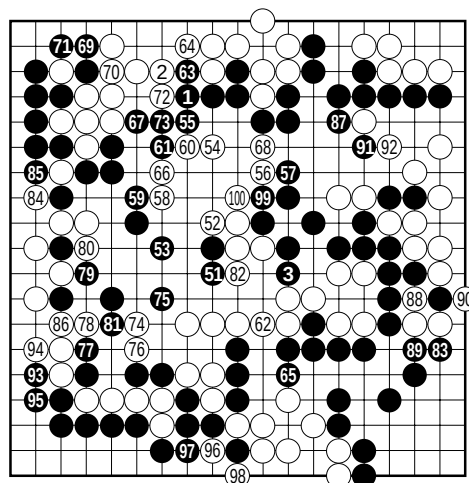


Figure 31 (151-203)

Tragic news was received just before this game: Cho Chikun's father died due to a brain stroke. Cho was informed immediately after the game and left Paris immediately.

Time used: Black: 7:59 White: 5:59

Result: B+R

NUTTIGE GO ADRESSEN

Hier enkele nuttige contact adressen voor Go-gerelateerde zaken waar je misschien nog niet van op de hoogte was:

Europese Go Federatie:	http://www.european-go.org/
Nederlandse Go Bond:	http://www.gobond.nl/
Europees Go Centrum:	http://www.xs4all.nl/~egcc/ E-mail: egcc@xs4all.nl Schokland 14 1181 HV Amstelveen 020-6455555
Go en Schaakwinkel "Het Paard":	http://www.xs4all.nl/~paard/ E-Mail: paard@xs4all.nl Haarlemmerdijk 147 1013 KH Amsterdam 020-6241171
Go studie materiaal:	http://www.cwi.nl/~jansteen/go/

DE KLUB KRIJGT EEN HOMEPAGE

Er wordt momenteel hard gewerkt aan een homepage voor de Amsterdamse homepage. Onderwerpen die op de homepage terug te vinden zullen zijn:

- Algemene informatie over de club
- De spelregels
- De ledenlijst (beperkte toegang)
- De ladderstand
- De verslagen, financieel en sociaal (beperkte toegang)
- Achtergrond informatie over de club (geschiedenis, fotos)
- Informatie over het Amsterdams toernooi
- Informatie over (beginners)cursussen
- Belangrijke adressen
- De Agenda
- Links naar andere informatie op het web

Als jullie opmerkingen hebben of aanvullingen op deze lijst dan graag even een E-mail aan Jan.van.der.Steen@cwi.nl. Zodra een eerste opzet gemaakt is en het internet adres bekend is dan volgt uiteraard een aankondiging in Imago.

EUROPESE RATINGS VAN AMSTERDAMSE KLUBLEDEN

Gezien het feit dat we een tijdje met een ratingladder gaan spelen op de Amsterdamse Go club is de score van de Amsterdamse klubleden op de Europese Elo lijst

<http://gemma.ujf.cas.cz/~cieply/G0/gor.html>

plotseling relevant geworden voor de interne competitie. Maar behalve dat, lijkt het ons ook leuk om zo elke drie maanden te kijken welke vooruitgang indereen geboekt heeft. Vandaar dat we de lijst regelmatig in Imago zullen publiceren.

AMS	NLD	EUR	Speler		ELO	Δ	NT	Datum
1.	1.	2.	Guo Juan	7D	2753	+5	33	990116
2.	5.	27.	Boon Mark	6D	2573	-18	11	981121
3.	12.	89.	Muller Cas	5D	2471	-15	2	980521
4.	17.	124.	Nijhuis Caspar	4D	2433	+10	20	990116
5.	18.	158.	Dongen Stijn van	4D	2403	-3	6	980228
6.	20.	175.	Zandveld Peter	4D	2394	-16	13	981031
7.	23.	214.	Kaper Erik	4D	2368	+0	8	980521
8.	25.	231.	Groot Matti	4D	2357	-22	4	980411
9.	26.	235.	Wiersma Ruurd	4D	2355	+21	22	990116
10.	28.	244.	Steen Jan van der	3D	2349	+8	5	980228
11.	30.	251.	Jeurissen Jeroen	3D	2345	+11	3	980521
12.	35.	309.	Spruit Nico	3D	2309	-41	9	981003
13.	44.	403.	Kok Rob	3D	2260	-39	4	981024
14.	56.	526.	Vrolijk Vincent	1D	2196	+13	15	980803
15.	59.	542.	Koster Jos	1D	2187	+43	8	981031
16.	67.	622.	Maljaars Wim	3D	2152	+31	8	981003
17.	70.	639.	Hoek Robert van den	1D	2148	+25	8	980803
18.	73.	681.	Cornelissen Hans	1D	2130	+37	9	980627
19.	74.	693.	Opdorp Geert-Jan van	1D	2123	+8	5	981219
20.	75.	709.	Zwier Jurriaan	1K	2116	+86	11	981003
21.	84.	811.	Stoelman Ruud	1D	2083	-12	12	990109
22.	91.	863.	Brouwer Peter	1K	2065	+34	2	990109
23.	96.	945.	Jonge Michiel de	1K	2034	+34	1	980521
24.	97.	960.	Verhey Herman	1K	2028	-8	5	980521
25.	98.	987.	Hart Lutz	1K	2015	+15	1	980521
26.	102.	1040.	Bouma Wiet	1K	1992	+17	23	990101
27.	112.	1123.	Lecocq Hans	1K	1950	-50	1	980521
28.	128.	1309.	Diederen Marianne	1K	1851	-16	5	990116
29.	134.	1377.	Kollem Roel van	2K	1811	+70	4	980521
30.	143.	1456.	Schlemper Maarten	1K	1783	+24	3	980521
31.	152.	1558.	Wandel William	4K	1721	+158	5	990101
32.	155.	1605.	Osch Jan van	3K	1700	-100	1	980521
33.	214.	2332.	Hulster Sjaak de	6K	1220	-29	12	980803
34.	226.	2535.	Greben Kees	8K	1041	-60	5	981219

Toelichting bij de tabel:

- *AMS* geeft de volgorde op de Amsterdamse klub aan
- *NLD* geeft de positie op de totale nederlandse lijst aan
- *EUR* geeft de positie op de totale europese ratinglijst aan
- Δ is de varandering in rating sinds de laatste publicatie
- *NT* is het aantal verrekende toernooien
- *Datum* is de datum van het laatste toernooi wat meegerekend is

VERSLAG KLUBACTIVITEITEN (VANAF 2 SEPTEMBER 1998)

De eerste competitie had in de hoogste regionen van de club de vorm van een clubtiteltoernooi. Elke ronde werd gespeeld als een rapidmatch, best of three, partijen van 30 min. p.p.; verliezers speelden door voor de lagere klasseringen. De finale werd gespeeld over één partij 60 min. p.p. en gebruikelijke byo-yomi. Het commentaar op de finale werd gegeven door Guo Juan voor plus-minus twintig clubleden, ook hoorbaar voor de finalisten. Erik Puyt won de finale van Caspar Nijhuis. Derde werd Stijn van Dongen, die in de troostfinale (ook een rapidmatch) van Peter Zandveld won. De eerste ronde van het toernooi werd een schifting; eerste kyu's en eerste dannen werden gepaard aan derde, vierde of vijfde dannen. Omdat geen van de zwakkere spelers voor een verrassing kon zorgen ontstond een duidelijke topgroep en een duidelijk subtopgroep. In die laatste groep waren nummers vier, drie, twee en één respectievelijk: Michiel de Jonge, Marianne Diederens, Vincent Vrolijk en Bobby van den Hoek. De overige klasseringen zijn onduidelijk, omdat niet alle partijen zijn gespeeld.

In de lagere regionen van de club werd competitie gespeeld in de vorm van een vrij zwitsers systeem. Een strakke groepencompetitie was onmogelijk doordat veel deelnemers alleen onregelmatig konden komen. Bovendien hebben Caspar en Erik een week vóór hun finale gezamenlijk simultaan gegeven aan de zwakkere clubspelers. Zij scoorden negen uit dertien.

Evaluatie eerste competitie: het clubtiteltoernooi was een succes. Voor een volgende keer zijn losers-ronden aan te bevelen om een te scherpe schifting in het begin te voorkomen, deze werd nu overigens toevallig mogelijk, doordat de verhouding sterke vs zwakke spelers fifty-fifty was. Het gezamenlijk simultaan van de finalisten vóór de finale zou een traditie moeten worden. Het commentaar van Guo Juan eveneens. De ietwat rommelige competitie in de lagere groepen was niet te voorkomen, maar verdient voor een volgende keer wel alle aandacht.

In het eerste vluggertoernooitje deelden vier spelers, met 4 uit 5, de hoofdprijs, namelijk: Peter Brouwer 1k, Stijn van Dongen 4d, Jan van der Steen 3d en Peter Zandveld 4d.

Het tweede vluggertoernooitje werd gewonnen door Jan Wielemaker 2d, 5 uit 5, gedeeld tweede werden: Stijn van Dongen 4d, Jos Koster 1d en Jurriaan Zwier 1k.

In het negen bij negen toernooitje zegevierde Peter Zandveld 4d, 5 uit 5, voor Ruurd Wiersma 4d, 4 uit 5.

In de tweede competitie werd in groep 1 Jan van der Steen 3d eerste (4 uit 5) voor Stijn van Dongen 4d op de tweede (4 uit 5; verloren van Jan) en Caspar Nijhuis 4d op de derde plaats (3 uit 5); Rob Spreij 3d op plaats vier, Peter Zandveld 4d op vijf en Ruurd Wiersma 4d sloot de rij op plaats zes.

Het daarop volgende derde vluggertoernooitje werd eveneens gewonnen door Jan van der Steen 3d (5 uit 5), gedeeld tweede werden Wim Maljaars 3d en Jan Wielemaker 2d (4 uit 5).

In de derde competitie werd in groep 1 Jan van der Steen 3d eerste (5 uit 5) voor Caspar Nijhuis 4d op de tweede (4 uit 5) en Peter Zandveld 4d op de derde plaats (3 uit 5); Rob Spreij 3d op plaats vier, Vincent Vrolijk 1d op vijf en Geert-Jan van Opdorp 1d sloot de rij op plaats zes.

Het dertien bij dertien toernooitje werd wederom gewonnen door Jan van der Steen 3d (4 uit 4), gedeeld tweede werden Geert-Jan van Opdorp 1d, Vincent Vrolijk 1d en Micha 3k (3 uit 4).

NIEUW BIBLIOTHEEK UITLEENSYSTEEM

Het huidige systeem om boeken uit te lenen lijkt niet te voldoen. Misschien omdat de leden niet bekend zijn met het systeem of misschien omdat het systeem te complex is. Hoe het ook zij, wij vinden dat er te weinig boeken uitgeleend worden en dat terwijl we net weer voor fl. 1000,- boeken hebben aangeschaft. De bibliotheek probeert bij te blijven met de nieuwe uitgaves van met name de Amerikaanse uitgever Yutopian die veel studiemateriaal uit het Chinees vertaalt. Maar voordat we je de hoogtepunten uit het huidige bibliotheekbestand tonen eerst een korte uitleg (waarmee gelijk alles gezegd is, het nieuwe systeem is echt simpel) van het uitleensysteem:

Er zal in de boekenkast (het lage kastje naast de materiaalkast) een boek en pen komen te liggen waarmee de administratie gedaan wordt. In dit boek vind je de volgende tabel:

Boek Nummer	Naam	Datum	Naam	Datum
Y102	Caspar Nijhuis	1999-02-17	Jan van der Steen	1999-02-24
...	...	...	...	...
...	...	...	...	...
...	...	...	...	...
...	...	...	...	...
...	...	...	...	...
...	...	...	...	...

Als je een boek uitleent dat vul je je naam, nummer van het boek en uitleendatum in. Als je een boek terugbrengt dan vraag je aan een mede-klublid even het boek in te checken: hij vult de datum van teruggave in en tekent in de laatste kolom. Een kind doet de was. Veel plezier met het lezen van de volgende boeken...

Getting Stronger Serie		
K 51	Get strong at the opening	Richard Bozulich
K 52	Get strong at Joseki 1	Richard Bozulich
K 53	Get strong at Joseki 2	Richard Bozulich
K 54	Get strong at Joseki 3	Richard Bozulich
K 55	Get strong at invading	Richard Bozulich
K 56	Get strong at tesuji	Richard Bozulich
K 57	Get strong at the endgame	Richard Bozulich
K 58	Get strong at life and death	Richard Bozulich
K 59	Get strong at handicap go	Richard Bozulich
Graded Go Problems		
K 46	Graded Go problems vol I	Kano Yasunori
K 47	Graded Go problems vol II	Kano Yasunori
K 48	Graded Go problems vol III	Kano Yasunori
K 49	Graded Go problems vol IV	Kano Yasunori

Problemen		
Y 37	Ingenious Life and Death Puzzles (1)	Yang Yilun
Y 39	Ingenious Life and Death Puzzles (2)	Yang Yilun
Y 30	100 go problems for 100 days Problem-go fur Fortgestrittene	Nihon Kiin Maeda Nobuaki
Leerboeken		
G 17	Secret Chronicles of Handicap	Kageyama
G 16	Handicap Go	Nagahara and Bozulich
	The breakthrough to shodan	Miyamoto Naoki
	Attack and Kill	Kato Masao
G 15	Endgame	Ogawa and Davies
K 29	Reducing territorial frameworks	Shuko Fujisawa
K 14	Attack and defense	Ishida and Davies
K 26	Direction of play	Kajiwara Takeo
Y 27	Compendium of Trick Plays	Ishida Yoshio e.a.
Y 29	Fighting Ko	Jin Jiang
Y 45	Lectures on Go Techniques	Cho Hunhyun
Y 46	Winning a won game volume 2	Go Seigen
	The Art of Position Judgement	Nie Weiping
Y 40	The art of connecting stones	Wu Piao and Yu Xing
Y 38	Pro-pro handicap go	Nihon Kiin
Y 32	Utilizing outward influence	Jin Jiang and Zhao Zheng
Y 35	Dramatic moments on the Go board	Abe Yosheteru
Y 33	36 Strategems applied to Go	Ma Xiaochun
Y 44	Power Builder vol 1	Wang RuNan
Y 42	Beauty and the beast	Shen Guosun
Y 43	Rescue and capture	Yang Yilun
Y 41	Igo Hatsuyo-ron, vol 1	Inoue Dosetsu Inseki
Toernooiboeken		
	The 1971 Honinbo Tournament	Iwamoto Kaoru
	Europees Go Kampioenschap Rijswijk 1977	
Openingen		
	Fuseki im Grundriss	
G 1	Modern Joseki and Fuseki I	Sakata Eio
G 3	Modern Joseki and Fuseki II	Sakata Eio
	Joseki nach dem Stadium von Fuseki	Takagawa Kaku

Agenda Amsterdamse Go Club

februari 1999 — september 1999

- 24 februari Start Laddercompetitie
- 3 maart Ladder
- 10 maart „
- 17 maart „
- 24 maart „
- 28 maart *Amsterdams Rapid Toernooi*
(Inlichtingen bij Caspar Nijhuis)
- 31 maart Vluggertjestoernooi
- 7 april Ladder
- 14 april „
- 21 april „
- 28 april „
- 5 mei „
- 12 mei Vluggertjestoernooi
- 13-16 mei *Amsterdams Grand Prix Toernooi (EGCC, Hemelvaart)*
- 19 mei Eerste ronden van Districtstoernooi
Amsterdams Open
Groepencompetitie
- 26 mei Tweede ronde
- 2 juni Derde ronde
- 9 juni *Amsterdams Rapid Toernooi*
(Inlichtingen bij Caspar Nijhuis)
- 13 juni Vierde ronde (laatste ronde A'dam Open)
- 16 juni Vijfde ronde
- 23 juni Zesde ronde (laatste ronde Districts en Groepencompetitie)
- 30 juni Rengo-toernooi
- 7 juli Vluggertjestoernooi
- 14 juli Zeven Zomeravonden Zomerladder
- 21 juli „
- 28 juli „
- 4 augustus „
- 11 augustus „
- 18 augustus „
- 25 augustus „
- 1 september Start Nieuw Go-seizoen met een vluggertjestoernooi

(Reacties graag naar William Wandel)