

## MICKEY AU JAPON

---

Cette année, le 15ème championnat du monde amateur de Go a eu lieu à Fukuoka au Japon du 25 au 28 mai.

Ce championnat réunit un représentant de chacun des 40 pays de la fédération internationale de Go (IGF). C'est donc un tournoi très relevé où de très forts joueurs amateurs s'affrontent avec des petits drapeaux sur le coin des tables.

Depuis 1991, le représentant français est celui qui a cumulé le plus de points aux championnats de France des années passées. On gagne des points suivant son classement au championnat de France (60 pour le 1er, 40 pour le 2ème, etc...). Quand on est sélectionné, on perd 160 points. Enfin, les points s'usent d'une année sur l'autre. Ainsi, ce n'est pas toujours le champion de France qui va au Japon représenter la France. Héhé.

D'autre part, en 1992, le championnat de France s'est joué sous forme d'un biathlon RER-Go. Au deuxième tour de la région Ile de France, non seulement il fallait être qualifié mais aussi il fallait prendre le RER jusqu'à Cergy-Pontoise. Au troisième tour, rebelote, jusqu'à Athis-Mons, cette fois! Le chemin alambiqué pour s'y rendre a éliminé de nombreux joueurs forts au Go. Moi qui suis parisien de souche, je suis né à Bagneux, je suis très fort en RER. Ce qui fait qu'au départ de la deuxième épreuve du biathlon, j'avais des chances réelles de terminer deuxième derrière notre éternel champion, André Moussa, qui avait eu la bonne idée d'avoir été le représentant français en 1992 et qui ne pourrait donc pas l'être pour 1993. Vous suivez ?

Bref, avec les points qui s'usent, les joueurs forts au Go qui ne trouvent pas leur chemin au RER, j'étais le représentant français au Championnat du MONDE (de la terre!) amateur de Go 1993.

Le championnat du monde amateur est une grande fête du Go, des joueurs de nationalités différentes, parlant des langues différentes, communiquent entre eux avec le jeu de Go.

Le tournoi dure 8 rondes avec 2 rondes par jour.

En fait le niveau des joueurs s'étale de 7ème dan à 3ème kyu. Pour un 2ème dan comme moi, on trouve des joueurs qui vous massacrent bien sûr, et aussi des joueurs à massacrer. (Les autres pays sélectionnent peut-être aussi leur représentant avec des biathlons !)

La première journée est caractéristique de cet état de fait. Je rencontre Irata san, le joueur japonais 7ème dan à la première ronde. Quand je joue des coups normaux pour lui, il répond rapidement. Sinon, il se penche en avant, les yeux à 5 cm du goban, pour tout calculer. Puis il se relève et joue son coup. Je sens alors la présence d'une force invisible qui m'écrase. Elle presse mes groupes et réduit mes espaces. Je sens que j'ai perdu la partie depuis longtemps. Mais la force invisible ne veut pas dévoiler d'effets visibles, elle a d'autres chats invisibles à fouetter. Angoisse. Heureusement je trouve alors un moyen bien visible de perdre un groupe et d'abandonner la partie à la force invisible. Puis je rencontre Loli Puerta, la vénézuelienne 3ème kyu. Alors là, je vois tout!

La deuxième journée, je perd mes deux parties contre le malais et le slovène.

Après la partie contre le malais, une japonaise qui suivait ma partie au moment crucial du dénouement d'un combat m'a dit qu'elle espérait que je trouve le tesuji. Pour ce coup j'ai réfléchi longtemps et j'ai joué LE tesuji (vive Bouzou !). Elle m'a dit après la partie qu'elle était contente que je joue ce coup. Il faut dire que beaucoup de badauds japonais sont largement plus forts que nous. Ils doivent beaucoup s'amuser (et souffrir aussi) en nous regardant jouer. Bref Mickey était content que des gens lui envoient des ondes positives.

Après la partie contre le slovène, il m'a dit qu'il était "in trouble" dans le milieu de partie. J'étais tout fier. Le président du club de Fukuoka m'avait pris sous sa protection et me commentait mes parties après chaque ronde. C'était du genre: "Ça, c'est un coup de femelle, il faut jouer ici, comme un mâle". Otake qui passait par là, en entendant ces commentaires, a demandé à voir la partie. Mes coups de femelles devenaient par miracle les meilleurs coups et les coups mâles de mon protecteur étaient dénigrés. Au Go, rien n'est tout à fait mauvais, ni tout à fait bon, il faut trouver la solution tout seul, mon cher Roger.

### *diagramme 1*

*Noir 43 est un "coup de femelle": calme, global. Le coup "mâle" correspondant serait en 44: combatif, local. Noir 51 est aussi un coup de "femelle" avec son correspondant "mâle" en 52.*

Bref, mesdames, je ne savais pas comment vous le dire mais je vous admire.

La 5ème partie fut finalement facile car Pluto, mon adversaire, s'est mis en atari. Pour la 6ème partie, Mickey rencontrait Donald. Mickey faisait un léger complexe de supériorité car la veille, il avait battu 2 fois Donald, bières à l'appui. Ça n'a pas loupé, voici le fuseki de Mickey confiant contre Donald méfiant:

### *diagramme 2*

Mickey ne s'est pas dégonflé et tout mis en oeuvre pour gagner. Il n'allait pas perdre contre Donald, quand même!

Le matin du dernier jour c'était France-Angleterre. Les français ont pris tranquillement du retard jusqu'à se dire que ce n'est pas comme cela qu'on gagne la partie. Toutes griffes dehors, le pack a réussi à extraire de bons ballons pour ses trois-quarts. La France, heureuse, menait de justesse avant la fin du temps réglementaire mais elle a encaissé un drop dans les arrêts de jeu. L'Angleterre repassait en tête.

La dernière partie, c'était France-Mexique. Là, l'occasion de faire 4 victoires sur 8 était trop belle pour les deux équipes. Les mexicains et les français étaient bien conscients de cela. Ils firent donc chacun leur lot d'erreurs. Les français dominèrent largement le milieu de terrain. Mais la nervosité était à son comble quand une bataille rangée éclata dans le rond central. Les français réussirent à expulser plusieurs mexicains hors du terrain. L'entraîneur mexicain tenta alors d'envahir la surface de réparation, mais les français tenaient leur résultat jusqu'au bout.

Donc Mickey avait trouvé un strapontin dans le wagon des 4 victoires. Dans la locomotive on trouvait dans l'ordre, le chinois, le coréen, le japonais, le chinois taipei, le hollandais, la hong-kongaise et l'américain, mais c'était une autre histoire.

Une fois de plus, Mickey, Donald, Pluto avaient été heureux de jouer au Go.