# European Go Congress 2024

## THE **GO GAME** MAIN EVENT

FFG Fédération Française de Go

EUROPEAN GO FEDERATION

*« La Fédération Française de Go est très heureuse d'accueillir et organiser l'EGC 2024 à Toulouse. La « Ville Rose », un lieu célèbre pour sa longue histoire dans l'aviation, et… du Go !*

*Et d'ailleurs, nous jouerons à l'ENAC, l'École Nationale de l'Aviation Civile, un campus très vaste et moderne qui devrait être au goût des joueurs et joueuses de Go !*

*Le club Go Seigen de Toulouse jouera une grande part dans l'organisation de cet événement. C'est l'un des plus gros clubs Français, il s'est beaucoup développé (jusqu'à 100 personnes) quand Fan Hui, 2e dan professionnel chinois, l'a rejoint dans les années 2000. Nous sommes contents de les avoir à bord !*

*Notre région, l'Occitanie, regorge de beaux sites à visiter. La ville de Toulouse vaut déjà le détour pour deux semaines dans cette très plaisante ambiance estivale, avec des centaines de bars, restaurants et endroits remarquables. Autour de la ville, on peut se rendre rapidement dans les Pyrénées (1h), la mer Mediterranée (1h) et l'océan Atlantique (2h30).*

*Nous préparons un grand événement et nous serons prêts à recevoir plus d'un millier de fans de Go. Et vous, prêts à nous rejoindre ? »*

Jean-Yves Papazoglou,
directeur de l'EGC 2024

# Tableau de bord

1 Jeu de Go & ses valeurs p. 01

2 Équipe organisatrice p. 02

3 Présentation de l'EGC 2024 p. 03

4 Le public et la campagne de promotion p. 04-05

5 Budget alloué à la préparation de l'événement p. 06

6 Avantages des partenaires p. 07-08

**Annexe 1** Comment jouer au go ? p.9 - p.10

**Annexe 2** Histoire du go p.11

**Annexe 3** Vertus du go p.12

**Annexe 4** En France et en Europe p.13 - p.14

**Annexe 5** Références p.15 - p.16

**Comité d'organisation & contacts** p.17 - p.18

# 1 Le jeu de go et ses valeurs

Le go est un des plus ancien jeu de stratégie du monde inventé par les Chinois il y a plus de 3000 ans.

Ce jeu de stratégie très populaire en Asie (Chine, Corée et Japon) se développe de plus en plus en Europe sous l'impulsion des membres de la Fédération Européenne de Go (EGF) [réf 1].

Les règles sont très simples à apprendre (3 minutes suffisent). L'objectif entre les deux joueurs est de partager l'espace d'un plateau de jeu grâce à des pierres posées alternativement par les deux joueurs. Le vainqueur est celui qui aura délimité l'espace (territoires) le plus grand.

Une partie de go donne lieu à des phases de négociation, d'aller-retour entre le local et le global, de renoncement et d'échange, de lutte contre ses émotions profondes.

Estampe Japonsaise

Affiche du film documentaire AlphaGo

Le go est souvent considéré comme l'écriture d'un dialogue par les littéraires, d'un problème complexe par les scientifiques, une partition à deux mains pour les musiciens, ou encore un art martial de la maîtrise de soi. A ce titre, Le go porte des valeurs de respect, d'engagement, de patience, de créativité, de concentration, de combativité, de sagesse et de coopération.

Le jeu de go, longtemps considéré comme imbattable par les ordinateurs, a permis l'avènement de la révolution actuelle de l'Intelligence Artificielle (IA). En particulier, lorsqu'une IA novatrice, mise au point par Google Deepmind, a pu battre de façon innatendue un champion du monde de go lors d'un match historique en Corée en 2016 [réf 3], événement très largement commenté par la communauté scientifique.

Il aide aussi les dirigeants d'entreprise à développer une vision globale et stratégique de leurs marchés tout en apprenant à soigner la tactique et la consolidation de leurs parts de marché [réf 6] et [réf 7].

# 2 L'équipe organisatrice

Chaque année, l'un des pays membre de l'EGF organise le «European Go Congress» (EGC) qui rassemble entre 800 à 1200 participants venant du monde entier et en particulier de nombreux joueurs venant d'Asie où le jeu est encore plus populaire que les échecs en Europe :

| | **2011** | **2016** | **2017** | **2018** | **2019** |
|---|---|---|---|---|---|
| | Bordeaux | St-Petersburg | Oberhof | Pise | Bruxelles |
| **Participants** | ~1000 | ~700 | ~1100 | ~**1200** | ~850 |
| (dont joueurs) | (841) | (601) | (921) | (999) | (773) |

La Fédération Française de Go (FFG) [réf 2] représentée par Jean-Yves Papazoglou a obtenu de l'Assemblée Générale annuelle de l'EGF d'organiser le 66e EGC à Toulouse à l'été 2024.

L'organisation de l'EGC est assurée par des joueurs et joueuses français qui ont une longue expérience d'organisation de tournois, stages et activités liées au jeu de go. Pendant le congrès, des bénévoles étrangers de l'EGF viendront aussi renforcer l'équipe organisatrice.

L'équipe d'organisation est composée de:

| | |
|---|---|
| **Directeur du Congrès** | **Jean-Yves Papazoglou**<br>*Vice Président EGF* |
| **Conseil** | **Chantal Gajdos**<br>*Vice-Présidente de la FFG* |
| **Finances** | **Thomas Dufour**<br>*Président du Club Go Seigen de Toulouse* |
| **Communication** | **Camille Levêque**<br>*Responsable communication* |
| **Site web** | **Claude Brisson**<br>*Président de la FFG* |
| **Partenariats** | **Jean-Yves Papazoglou** |

Le club Go Seigen de Toulouse, un des plus importants club de go en France (80-100 joueurs) assurera en soutien à l'équipe l'organisation de l'EGC.

# 3 Présentation de l'EGC 2024

L'EGC se déroule sur quinze  jours (24 juillet au 10 août 2024) et consiste en plusieurs compétitions dont le championnat d'Europe par équipe et individuel, mais aussi d'autres activités culturelles, sportives et touristiques. L'événement est ouvert à tous les joueurs et joueuses de tous âges et tous niveaux.
Des événements à destination des jeunes et enfants sont également prévus.

Les principaux tournois seront retransmis en ligne via la chaîne Twitch de l'EGF (~10 000 abonnés). Des centaines de spectateurs suivront les diffusions en direct avec un grand intérêt et, en particulier, les Asiatiques curieux de voir les progrès des joueurs Européens pour ce jeu d'origine asiatique.

Campus de l'ENAC

Pour la 66e édition à Toulouse, l'Ecole Nationale d'Aviation Civile (ENAC) accueillera les participants à l'EGC. L'objectif est d'attirer entre 1000 et 1500 personnes sur place dont un bon tiers viendra d'Asie, un tiers des pays membres de l'EGF et  bien sûr les joueurs français.

Durant le congrès, des conférences sur les progrès en Intelligence Artificielle grâce au jeu de go seront organisées ainsi que de multiples interventions de joueurs et joueuses de go professionnels qui commenteront en direct les parties des joueurs les plus forts et donneront des cours sur des aspects stratégiques et tactiques du jeu de go.

# 4 Public & campagne de promotion

Le public ciblé est composé principalement des participants au congrès mais aussi aux milliers de spectateurs, joueurs de go, qui suivront les principales compétitions en ligne.

Nous souhaitons aussi faire connaître le jeu et ses vertus éducatives pour les jeunes mais aussi pour les dirigeants d'entreprise ainsi qu'au plus grand nombre. Nous chercherons donc à promouvoir le go au travers de notre EGC 2024.

Aussi, nous avons travaillé l'idée directrice de la valorisation de l'environnement aéronautique du site de l'EGC à l'ENAC mais aussi de Toulouse, la capitale européenne de l'Aéronautique et de l'Espace.

Logo de l'ENAC sur site

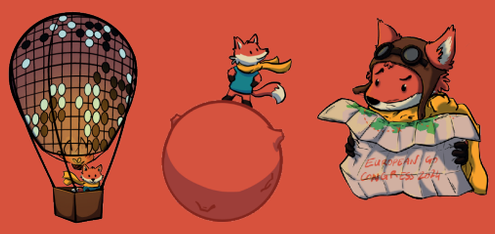
La proximité de la piste légendaire de l'Aéropostale située à Montaudran, nous a conduit à construire un imaginaire inspiré de l'œuvre de Saint-Exupéry *Le Petit Prince*. Cet ouvrage est le livre le plus traduit au monde après la Bible et le Coran. Un petit renard aviateur portant les attributs du Petit Prince sera notre mascotte.

Illustration © *Le Petit Prince*

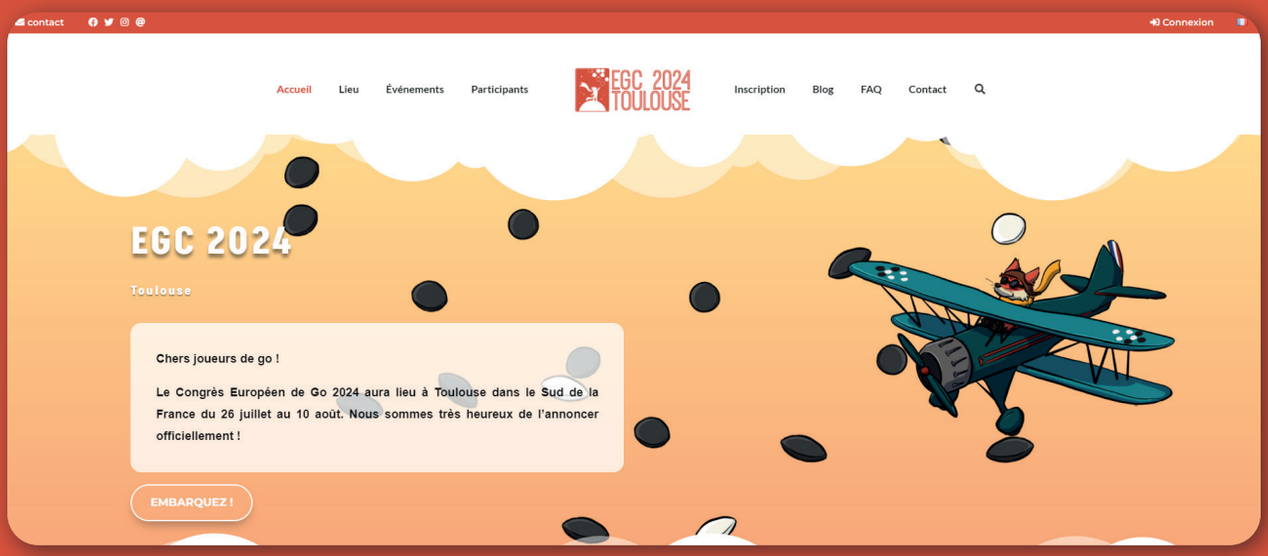
L'équipe a souhaité sortir du cadre habituel des stratégies de promotion des précédents congrès européens de go, en créant un lien fort avec son public conventionnel, mais aussi de faire découvrir le jeu de go et la région Occitanie aux curieux, passants, (futurs) nouveaux joueurs et joueurs étrangers.

Illustration de Tenuki
mascotte de l'EGC 2024

Une stratégie dynamique, colorée et souple : chaque grand évènement du go en Europe sera le sujet d'une carte postale illustrée à collectionner, pour suivre le voyage de Tenuki, notre mascotte (et son avion), à travers le monde. Une invitation au voyage pour tous, et une très forte identité graphique de l'évènement pour rester dans les mémoires.



© Camille Lévêque




Screenshot du site web egc2024.org

Le site web de l'EGC 2024 est disponible depuis l'EGC 2022 qui a eu lieu en Roumanie. Dévoilé à cette occasion il a permis de lancer la campagne de communication via les réseaux sociaux (Facebook, Instagram) et de prendre les premières inscriptions de joueurs : https://egc2024.org

Notre volonté de communication anticipée est déjà une très grande réussite, le site web a recueilli plus de 300 inscriptions en un mois, et ce à plus de deux ans de l'échéance, c'est un record absolu et promet un congrès de grande ampleur.

Les donations  permettront d'organiser des événements culturels et sportifs mettant en valeur Toulouse, sa région et  sa gastronomie.

Le site est actuellement traduit en français, anglais, chinois, japonais et coréen.

Des excursions dans la ville et la région Occitanie seront organisées en partenariat avec une agence de tourisme locale. La possibilité de proposer des journées aux JO à Paris sera aussi étudiée pour les deux jours de repos (sans compétitions majeures).
Des visites de La Halle des machines [réf 4] et du musée de L'Aéropostale ; L'envol des pionniers [réf 5]  seront possibles tous les jours vu la proximité.

# 5 Budget alloué à la préparation

Le budget total prévu pour organiser l'événement est de 278 000€. Il se répartit selon les postes suivants :

| ACTIVITÉS | DÉPENSES | RECETTES |
|---|---|---|
| ENAC avec valorisation de la mise à disposition des locaux | 47 500 € | 40 000€ |
| Hébergement / Restauration pour les bénévoles et les joueurs professionnels | 12 500 € | |
| Communication | 31 000 € | |
| Organisation | 39 000 € | |
| Tournois (lots, prix en espèce) | 36 000 € | |
| Bénévolat (5000 heures valorisées à 12€/h) | 60 000 € | 60 000 € |
| Inscriptions | | 120 000 € |
| Sponsoring | | 46 000 € |
| Vente produits dérivés | | 12 000 € |
| Provisions pour aléas | 52 000 € | |
| **Total** | **278 000 €** | **278 000 €** |

# 6 Avantages des partenaires

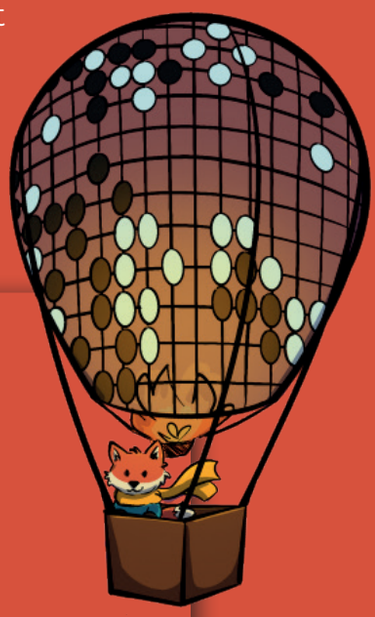
Les dotations financières peuvent se faire dans le cadre des avantages définis ci-dessous :

| AVANTAGES | BRONZE *1 000 €* | SILVER *5 000 €* | GOLD *10 000 €* | PLATINUM *25 000 €* |
|---|---|---|---|---|
| Nom du partenaire pendant les diffusions en direct sur place et sur la chaîne Twitch de l'EGF | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |
| Nom du partenaire dans toutes les communications et sur le site de l'EGC | | ✓ | ✓ | ✓ |
| Dîner VIP | | ✓ | ✓ | ✓ |
| Donner le nom du partenaire à l'un des événements | | | ✓ | ✓ |
| Invitation à une conférence sur la stratégie d'entreprise inspirée du go | | | ✓ | ✓ |
| Donner le nom du partenaire au Congrès | | | | ✓ |

Pour chacun des partenaires : opportunité de financer un cocktail, de mettre son nom sur un sac contenant les documents, brochures publicitaires, guide pour le congrès, invitation pour participer à des initiations gratuites au go.

Pour tous les partenaires : donner de la visibilité pour le recrutement de profils scientifiques, informaticiens, ingénieurs très nombreux parmi les joueurs de go.

D'autres donations non financières sont possibles sous forme de contribution à l'achat de matériel ou la mise à disposition de compétences :



- Matériel de go
- Prix en nature : livres de go et jeux
- Subvention pour les frais de logement et de restauration de participants
- Support à la communication de l'événement, de la ville Rose et de la Région
- Participation de groupes musicaux
- Participation d'équipes sportives locales
- Prix en nature avec des produits régionaux
- Participation de personnalités

**Dans l'objectif de partager les valeurs du go plus largement**

EGC 2018 à Pise, Italie
*©European Go Federation*

# 1 Annexe 1 : comment jouer au go ?

## Le matériel

- le plateau de jeu, le goban, se compose d'un quadrillage 19x19 lignes. Pour l'initiation, un goban plus petit est souvent utilisé ;

- des pions noirs et blancs appelés pierres ;

- une horloge pour limiter le temps de jeu des deux joueurs.

## Le but du jeu

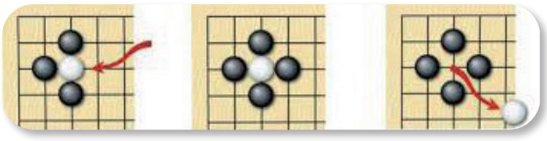
Les deux joueurs se partagent le plateau en créant des territoires qu'ils délimitent grâce à des frontières formées de pierres.

En fin de partie, on compte :
- un point par espace libre dans ses territoires ;
- un point par pierre capturée à l'adversaire.

Le gagnant est celui qui réussit à faire le plus de points, un point d'écart suffit !

## La règle de la capture

Pour capturer, il faut occuper toutes les lignes qui partent des pierres de son adversaire : Il reste une ligne libre qui part de la pierre blanche et c'est à noir de jouer...



... et la pierre blanche est capturée et retirée du jeu immédiatement : elle est faite prisonnière.

## Le Handicap

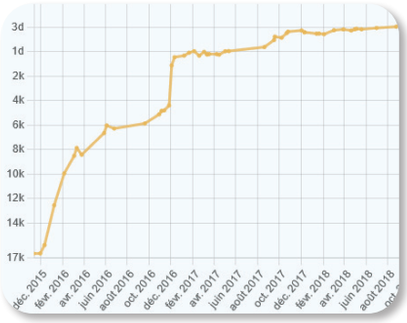
Les parties entre des joueurs de niveaux différents sont rendues possibles, intéressantes et équilibrées grâce à un système de handicap. Le joueur le plus fort donne des pierres d'avance au joueur le plus faible. On considère qu'un niveau d'écart correspond à une pierre de handicap. Ainsi, par exemple, entre un 10e kyu et un 5e kyu, le handicap sera de cinq pierres.

## Découvrir le go sur internet

Beaucoup de joueurs profitent d'internet pour apprendre et jouer au go. On peut en particulier s'initier sur le site web de notre fédération, la Fédération Française de Go : http://jeudego.org

De nombreux sites proposent également de jouer en ligne.

On peut y rencontrer des joueurs du monde entier à toute heure du jour et de la nuit, y jouer contre l'ordinateur, suivre des cours, participer à des tournois...



## L'échelle de niveau dans le monde

Le classement des joueurs se fait en fonction des résultats obtenus dans les tournois. La Fédération Française de Go édite une échelle de niveau officielle.

En France, les classements des joueurs s'échelonnent de 30e kyu (débutant) à 1er kyu (joueur confirmé) puis de 1er dan à 8e dan (joueurs très forts).

Dans les pays asiatiques, une fois atteint ce niveau, les joueurs peuvent devenir professionnels en passant un concours très difficile. Ils deviennent alors 1er dan professionnel. Au fur et à mesure des compétitions internationales, ils peuvent grimper les échelons et atteindre le niveau de 9e dan professionnel, niveau le plus élevé du jeu de go.

Au niveau européen, un système de joueurs professionnel a été introduit à partir de 2014 et la Fédération Européenne de go (EGF) compte désormais 8 joueurs professionnels. Tanguy Le Calvé, est devenu le 7e joueur professionnel Européen en 2019 avec le grade 1er dan professionnel.

A noter que l'équipe de France de go a remporté les trois dernières éditions du championnat d'Europe en 2019, 2020 et 2021 et que Benjamin Dréan-Guénaïzia (7e dan) a remporté le championnat européen 2022.

# 2 Annexe 2 : L'histoire du go

Le jeu de go est l'un des jeux les plus vieux du monde encore pratiqué de nos jours.
Il est né en Chine il y a plus de 3000 ans et passionne encore aujourd'hui les joueurs du monde entier !

La légende nous montre l'empereur Yao (trois mille ans avant J.-C.) inventant le go pour instruire son fils Dan Zhu. Il apparaît pour la première fois dans des textes chinois remontant au VIe siècle avant J.-C.

Dans la Chine antique, le go faisait partie de l'éducation des lettrés tout comme la poésie, la peinture et la musique. Il a été une source d'inspiration pour de nombreux poètes et artistes.
Le go sera ensuite introduit en Corée et au Japon entre les Ve et VIIe siècles.

Au Japon, le jeu d'abord réservé aux aristocrates, se répand dans les milieux populaires et les meilleurs joueurs pourront alors vivre de leur art grâce à son enseignement et au mécénat des shoguns (chefs militaires).

Le go connaîtra alors un véritable âge d'or aux XVIIe et XVIIIe siècles avec un important développement de la théorie.

En 1924 est créée la Nihon Ki-in, association japonaise de go. Apparaissent alors les grands tournois professionnels japonais, parrainés par les grands journaux.

Quelques occidentaux, marins, missionnaires ou scientifiques, s'intéressent au go à partir de la fin du XIXe siècle, mais il ne commence vraiment à se répandre hors d'Asie que dans les années 1970.

En Chine où il végétait depuis des siècles, le jeu de go, après avoir surmonté la crise de la Révolution culturelle, connaît un renouveau spectaculaire depuis les années 1980 et un développement sans précédent.

Dans les années 1990, c'est au tour de la Corée du Sud d'entrer en scène avec de très forts joueurs, comme Lee Chang-ho, considéré alors comme le meilleur joueur du monde.

Des légendes entourent le go, en voici une qui nous montre comment on peut se laisser prendre au jeu :

« Une légende chinoise raconte qu'il y a bien longtemps, un bûcheron est allé couper du bois dans la grande forêt. Dans une clairière, il découvrit deux immortels jouant au go. Il trouva le jeu tellement intéressant qu'il posa sa hache pour observer les deux immortels. À la fin de la partie, le manche de sa hache avait fait des racines, la lame avait rouillé. En rentrant au village, il ne reconnut personne. Il portait une longue barbe blanche et avait 200 ans ».

# 3 Annexe 3 : Les vertus du go

Comme tout jeu de stratégie, le jeu de go aide au développement d'aptitudes primordiales, notamment chez les enfants : concentration, confiance en soi, patience... Le principe du jeu basé sur le partage de territoires favorise également les valeurs d'échange et de respect de l'adversaire.

**Ludique**
La simplicité de ses règles, alliée à une grande richesse de jeu et des situations stratégiques et tactiques toujours renouvelées, font du go un jeu passionnant pour tous les âges.

**Sportif**
Le jeu de go est une confrontation entre deux joueurs. L'esprit de compétition est toujours présent. Les joueurs français le démontrent toutes les semaines dans les nombreuses compétitions nationales et internationales. Le go développe les capacités d'analyse et de concentration des enfants et des adultes. Plus généralement, le go est considéré comme un outil de développement personnel.

**Social**
Le jeu de go est avant tout une rencontre entre deux personnes. Le respect et la convivialité sont présents dans chacune des parties. Au-delà du simple aspect compétitif, le tournoi est l'occasion pour les joueurs de se rencontrer entre amis.

**Culturel**
Le jeu traduit le mode de pensée asiatique. Il est notamment inspiré par les préceptes de *L'Art de la Guerre* de Sun Tzu, légendaire philosophe et chef militaire chinois. Le jeu permet de rencontrer et de tisser des liens avec des joueurs de cultures extrêmement différentes.

**Intellectuel**
Ses règles simples et universelles font du go un jeu reconnu et utilisé pour la simulation de négociations, de stratégies politiques et de management d'entreprise.

# 4 Annexe 4 : Le go en France & en Europe

Un peu d'histoire...
Le go a pénétré le monde occidental en 1881, à travers un livre d'Oskar Korschelt, ingénieur et médecin allemand vivant au Japon, qui exposait déjà le jeu comme un concurrent des échecs. Il faudra attendre 1969 et l'arrivée de Maître Lim Yoo Jong pour voir la création du premier club français.

**La Fédération Française de Go - FFG** [réf 2]
Elle a été créée en 1978 et est l'une des fédérations européennes les plus actives avec notamment l'organisation du tournoi de Paris, événement majeur du circuit européen qui rassemble chaque année plus de 100 joueurs.

La FFG est composée de plus d'une centaine de clubs, répartis en neuf grandes ligues régionales et une ligue de go en ligne. Elle favorise la diffusion du jeu auprès d'un large public avec un souci d'ouverture sans cesse renouvelé.

La compétition est également au cœur de la vie fédérale avec plus d'une cinquantaine de rencontres de niveau national par an et de nombreux tournois locaux.

La FFG assure la présence de joueurs français lors d'événements internationaux majeurs comme le Championnat du Monde Amateur où tous les ans le meilleur joueur français va défendre ses chances face aux meilleurs joueurs mondiaux.

**La pédagogie et les jeunes**
La sensibilisation des jeunes au jeu de go est une priorité de la FFG. En effet, une dizaine d'écoles de go pour les enfants a déjà vu le jour en France, et leur nombre est amené à croître dans le futur.

Illustration de l'Équipe France Jeunes
© Camille Lévêque

EUROPEAN **GO** FEDERATION

**La Fédération Européenne de Go ou European Go Federation (EGF)** [réf 1]
Elle a été créée dans les années 50 et a comme mission principale de développer le go et sa culture en Europe.

L'EGF est composée de 32 pays dont quasiment tous les pays de l'Union Européene mais aussi Israël, Royaume-Uni, Turquie, Kazakhstan, Ukraine, ....

Elle rassemble plusieurs dizaines de milliers de joueurs actifs dans les événements organisés par les fédérations nationales et l'EGF.

À noter qu'un système de qualification de joueurs professionnels a été mis en place à partir de 2014 . A ce jour, 8 joueurs de l'EGF ont réussi à se qualifier moyennant une compétition très sélective.

En 2003, la parution du Manga **Hikaru No Go** ainsi que le développement du jeu sur internet ont permis à la fédération de toucher un large public jeune et passionné.

## Le Club go Seigen de Toulouse

Il a été créé en 1981 et il a accueilli dans les années 2000 un jeune prodige professionnel Chinois : Fan Hui (2e dan pro) qui a aidé à le développer.

En particulier, sur le modèle de ce qui existe en Chine, il a initié une école de go pour les jeunes qui souhaitaient progresser rapidement. Cette école existe encore aujourd'hui.

Le club a remporté le championnat de France par équipe en 2003, 2004, 2005, 2007 et 2009.

Le club a créé des antennes dans les écoles mais aussi dans les entreprises de haute technologie comme Thales, Airbus, CS, ONERA, CNES, ... autant d'entreprises qui recherchent aujourd'hui des talents que le vivier des joueurs de go pourrait alimenter.

Par ailleurs, Jean-Yves Papazoglou, directeur de l'EGC 2024, est aussi trésorier du club de go Seigen et vice président de l'EGF depuis 2013.

À noter que la ville de Toulouse est jumelée avec Chongqing en Chine [réf 8].
https://clubgoseigen.jeudego.org

# 5 Annexe 5 : Références

**Référence 1**

European Go Federation ( EGF)

https://www.eurogofed.org/

https://drive.google.com/file/d/0B09-RXg1BGRgTTlnSkNncFIyMHNlZkdSd-WJGVktVSmpPU0ZF/view?usp=sharing&resourcekey=0-_c9BuGnk3T44hmqbl-jY4bA

**Référence 2**

Fédération Française de Go (FFG)

Association loi 1901 n°W751056443 depuis 1981,
Agrément jeunesse et d'éducation populaire n°91-594 depuis 1991
Siret n°433484284 00024
Siège social : 99/103 rue de Sèvres, 75262 Paris cedex 06

https://ffg.jeudego.org/

**Référence 3**

Alpha Go - the movie (l'épopée du combat de la machine contre l'humain)

https://youtu.be/WXuK6gekU1Y

**Référence 4**

Halle de la Machine

https://www.halledelamachine.fr/en/1203-2/

**Référence 5**

L'Envol des pionniers

https://www.lenvol-des-pionniers.com/en/

**Référence 6**

*Le manager joueur de go*

https://www.melchior.fr/note-de-lecture/le-manager-joueur-de-go

**Référence 7**

*Go et stratégie* avec Farid Ben Malek, ancien champion de France de go

http://penserlechangement.blogspot.com/2019/12/apm-22-go-et-strategie.html

**Référence 8**

Ville jumelée avec Toulouse : Chongqing

https://fr.wikipedia.org/wiki/Chongqing

# Comité d'organisation

## Jean-Yves Papazoglou
Directeur de l'EGC 2024
Vice-président de l'EGF

## Chantal Gajdos
Conseil
Vice-présidente FFG

## Camille Levêque
Responsable communication

## Thomas Dufour
Responsable finances
Président du Club Go Seigen de Toulouse

## Denis Puaud
Responsable activités touristiques

## Andéol Evain
Responsable hébergement et restauration

## Claude Brisson
Responsable du site Web
Président de la FFG

## Benoît Roturier & Arnaud Francq (ENAC Alumni)
Relations ENAC

## Arnaud Zaltzman
Responsable Programmation

## Frédéric Renaud
Responsable logistique
Ex-Président de la FFG

# Contacts


## JEAN-YVES PAPAZOGLOU
**DIRECTEUR EGC 2024**
**+ 33 6 52 72 61 89**
**DIRECTOR@EGC2024.ORG**

## MILENA BOCLÉ REZNIKOFF
**RESPONSABLE PRESSE EGC 2024**
**+ 33 6 87 76 28 37**
**PRESS@EGC2024.ORG**



*Fédération Française de Go (FFG)*

*Association loi 1901 n°W751056443*
*Agrément jeunesse et d'éducation populaire n°91-594*
*Siret n°433484284 00024*

*Siège social : 99/103 rue de Sèvres, 75262 Paris cedex 06*

# MERCI !

RETROUVEZ TOUTES LES INFORMATIONS SUR NOTRE SITE WEB
**WWW.EGC2024.ORG**