



WIR IN BREMEN ENGAGIEREN UNS

Im gesellschaftlichen Leben erfüllen Vereine eine bedeutende Funktion: Sie fördern die Begegnung von Mensch zu Mensch, entwickeln Ideen und realisieren gemeinsam die gesetzten Ziele.

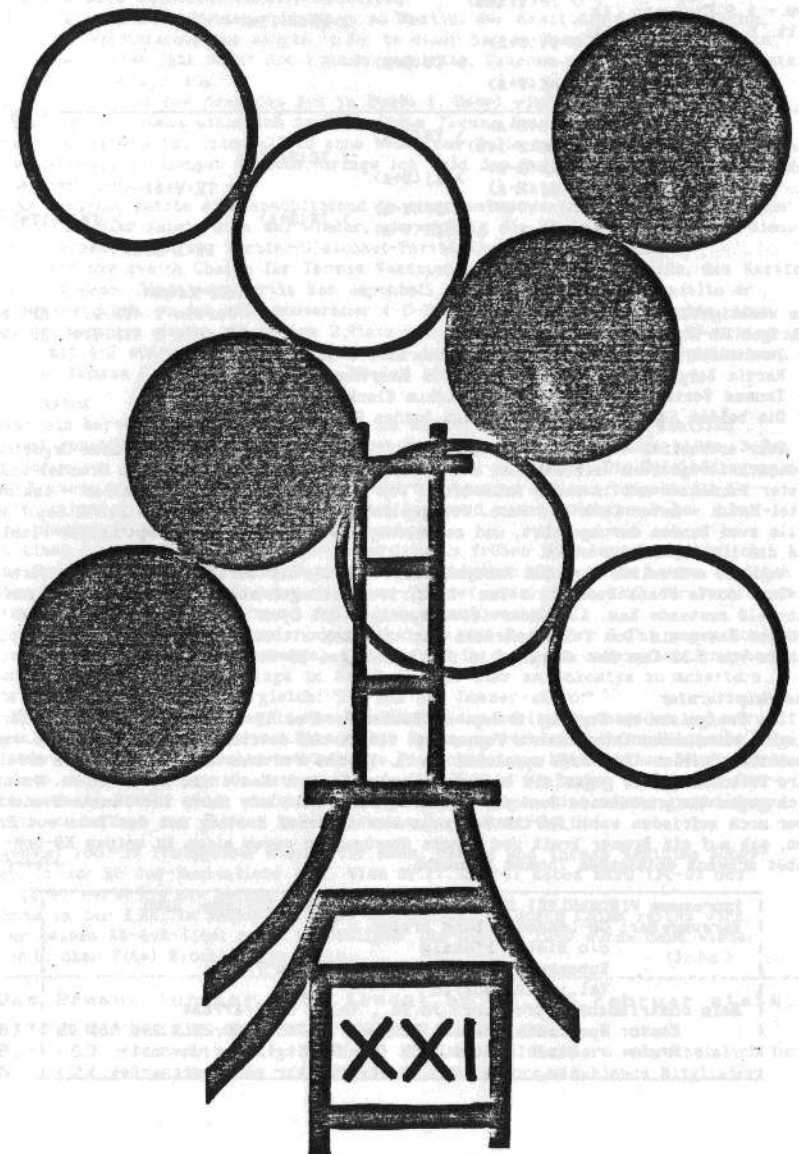
In diesem Sinne ist auch die Sparkasse in Bremen aktiv tätig: Achten Sie doch mal darauf, was sich informativ und kulturell in den Räumen der Sparkasse abspielt – oder auf Initiative der Sparkasse an anderen Stellen in der Stadt.

Dieses Interesse am öffentlichen Leben pflegen wir, weil die Sparkasse in Bremen mit den Bremer Bürgern eng verbunden ist. Und als öffentliches Institut sind wir dem Gemeinwohl verpflichtet. Eine Aufgabe mit Tradition, die wir in Bremen gerne erfüllen.

Ihre Bank:
Die Sparkasse in Bremen 

Windmühleki

Informationen des Bremer GO-Landesverbandes



Bremer Meister 1988: Natürlich Hans !
Martin Bergmann gewinnt Hauptturnier vor Thomas Wentzien

	Runde	1	2	3
1. M. Bergmann	3d	> MB(V+A)		
2. T. Heinsohn	1d		> MB(S+A)	
3. J. Faßbender	2d	> JF(V+14%)		
Gew.- 4. S. Saalman	1k			> MB(W+15%)
sekt. 5. R. Naeve	2k	> TV(V+A)		
6. T. Wentzien	1d		> TV(S+A)	
7. Ajeya	2k	> AK(V+A)		
8. A. Klenke	2d			
		TH(S-A)		> MB(S+A)
Verlierer-		SS(S-14%)	> TH(W+A)	
sektion		RF(S-A)	> TH(S+21%)	
		AJ(S-A)	> AJ(S+A)	> TH(W+A)
			JF(V-A)	> JF(S+A)
			AK(V-A)	> TV(W+17%)
				TV(S-15%)

Die wichtigsten Stichpunkte der dies-jährigen HB-GoM in der Übersicht:

- Terminlich kompakte Durchführung innerhalb 5 Tage
- Martin Bergmann's 4-0-Durchmarsch im Hauptturnier
- Thomas Wentzien besonders stark, Achim Klenke schwach
- Die beiden Shodans am Ende vor den beiden 2-Dans

Sehr erfreulich war, daß diesmal alle Partien stattfanden, und zwar ohne Organisationsschwierigkeiten (ein Dank an die beiden Partie-Mitschreiber Martin Brendel und Dieter Buhmann!) und in neuer Rekordzeit! Vom 9. bis 13. September war alles - inklusive Titel-Match - unter Dach und Fach. Wie geplant wurden am Wochenende (10./11. Sep.) jeweils zwei Runden durchgeführt, und am Montag (12. Sep.) fand das Hauptturnier-Finale und die 1. Match-Partie statt.

Veniger erfreulich war, daß Michael Rost (3-Dan), der bereits qualifizierte Jörn Horn (1-Dan) sowie Frank Dzaebel (1-Dan) kurzfristig absagen mußten, so daß kein reines Dan-Feld zustande kam. Als Reservisten sprangen die Kyus Susi Saalman, Ajeya und Rüdiger Naeve ein. Das Teilnehmerfeld war trotzdem mit einer durchschnittlichen Spielstärke von 1.33 Dan das stärkste in der bisherigen HB-GoM-Geschichte.

Das Hauptturnier

Die Ereignisse am Freitag (9. Sep.), 1. Runde: Da drei HB-GoM-Newcomer an den Start gingen, entstanden interessante Paarungen. Gleichwohl setzten sich wiederum alle vier gesetzten Spieler (mit Weiß spielend) durch. Thomas Wentzien und Achim Klenke erfüllten ihre Pflichtaufgaben gegen die beiden Newcomer Rüdiger Naeve und Ajeya. Jo.Fa. konnte sich gegen die strickende Susi durchsetzen (wobei Susi mit ihrer 14%-Punkte-Niederlage aber auch zufrieden war). Martin Bergmann kam an jenem Freitag mit der Bahn aus Erlangen, sah auf ein Bremer Brett und siegte überzeugend gegen einen in seinem HB-GoM-Debüt schwach spielenden Thomas Heinsohn.

+++++

Impressum WINDMÜHLEKI Nr. 21 - November 1988 (Auflage: 200)
Herausgeber: Go-Landesverband Bremen e.V.
c/o Dieter Pfennig
Kopenhagener-Str. 89, 2820 Bremen 77
Tel.: 0421/632716
Main contributor & producer: Jo.Fa., Tel.: 0421/477434
Konto: Sparkasse Bremen, Konto-Nr. 1705 9460, BLZ 290 501 01
Preis: - Einzelheft 0.50DM (HB-LV-Mitglieder umsonst)
- Abo 4.- DM (4x im Jahr per Drucksache)

In Runde 2 schied Susi, die letztes Jahr noch einen überraschenden Sieg über Thomas Wentzien landen konnte, zusammen mit Rüdiger Naeve aus. In der Gewinnersektion kam es unterdessen zu zwei sehr interessanten Paarungen. Dabei verlor ich - in einer meiner schlechtesten HB-GoM-Partien überhaupt - nach einem klaren Joseki-Fiasko gegen Martin (bei dem ich mich an dieser Stelle noch mal entschuldigen möchte). Außerdem Schock für Achim (der doch beim EGoK stärkster Bremer Dan neben Hans war): Niederlage gegen seinen offensichtlichen Angstgegner Thomas Wentzien. Letzterer konnte nahtlos an seine Superform vom EGoK-Wochenend-Turnier anknüpfen.

In Runde 3 scheiterte Thomas allerdings an Martin, der damit die Gewinnersektion gewann. In der Verlierersektion siegte Jo.Fa. in einer harten Kampfpattie gegen Achim, der damit wie letztes Jahr nicht die 4. Runde erreichte. Daneben schied Ajeya, der letzte im Feld befindliche Kyu, aus.

Aber auch für mich kam dann das Aus in Runde 4. Dabei wiederholte sich die Story vom letzten Jahr: Diesmal stand ich im Yose gegen Thomas Heinsohn auf Gewinn, als ich in meinem letzten Byoyomi-Intervall in eine böse Yose-Falle tappte ... Wenn ich weiterhin so viele Gewinnstellungen versauere, bringe ich bald das Buch "Meine schönsten 50 Verlustpartien" heraus!

Thomas Wentzien setzte sich anschließend in einer sehenswerten Partie gegen Thomas Heinsohn durch. Hier zeigte sich mal wieder, wie wichtig die HB-GoM ist, war doch diese Partie anscheinend die erste Turnier-Gleichauf-Partie Thomas gegen Thomas!

Schließlich die zweite Chance für Thomas Wentzien gegen Martin im Finale, das Martin jedoch klar gewann. Damit war Martin das Gegenteil von Achim: Beim EGoK spielte er nämlich äußerst blaß, so daß sein souveräner 4-0-Durchmarsch etwas überraschte. Aber auch Thomas Wentzien dürfte mit seinem 2. Platz sehr zufrieden sein (1986 + 87 schied er jeweils mit 0-2 sofort enttäuschend aus). Die drei Erstplatzierten des Hauptturniers, also Martin, Thomas W. + H., sind für die HB-GoM 1989 qualifiziert.

Das Titel-Match

Es war ein harter Montag für Martin, der am Nachmittag gegen Thomas Wentzien spielte und anschließend um 19 Uhr zur 1. Match-Partie gegen Hans antreten mußte. 3-Dan gegen 5-Dan - vor einem Jahr waren beide noch ein Grad schwächer. Die Spielbedingungen in Hans' Wohnung waren ideal. Die Ruhe war derart intensiv, daß man beinahe die Gedankenarbeit beider Kontrahenten hören konnte! Anwesend waren außerdem Jo.Fa. (als "official observer") und Frank Dzaebel als Zuschauer.

Nach einem soliden Fuseki bekam Martin bereits im frühen Mittelspiel urplötzlich schwache Gruppen, und nach nur 103 Zügen mußte er aufgeben. Hans hatte keinen einzigen schwachen Zug gemacht. Der Kommentar zu dieser Partie wurde gleich nach der Partie von allen vier Anwesenden in einer "round table discussion" erstellt.

Ich verglich Martin's Herausforderungen mit denen von Yamashiro 9-Dan gegen Honinbo Takemiya. Yamashiro konnte sich zweimal (1986 + 87) in der hart umkämpften Honinbo-Liga durchsetzen, um dann allerdings im Match jeweils klar an Takemiya zu scheitern. Martin's Kommentar zu diesem Vergleich: "Ja, ich bin Jammer-shiro!"

Die 2. Match-Partie am Dienstag in den Weserterrassen verlief spannender und war mit 206 Zügen doppelt so lang wie die 1. Partie. Die Spannung erreichte ihren Höhepunkt, als Martin wahrscheinlich eine isolierte einäugige Pietsch-Gruppe hätte killen können, doch Hans konnte sich noch in ein Ko retten. Danach fiel Martin 20 Punkte zurück und über-sah auch noch am Schluß einen einfachen Tötungsversuch gegen eine seiner großen Gruppen. Damit wurde Hans zum vierten Mal hintereinander Bremer Meijin!

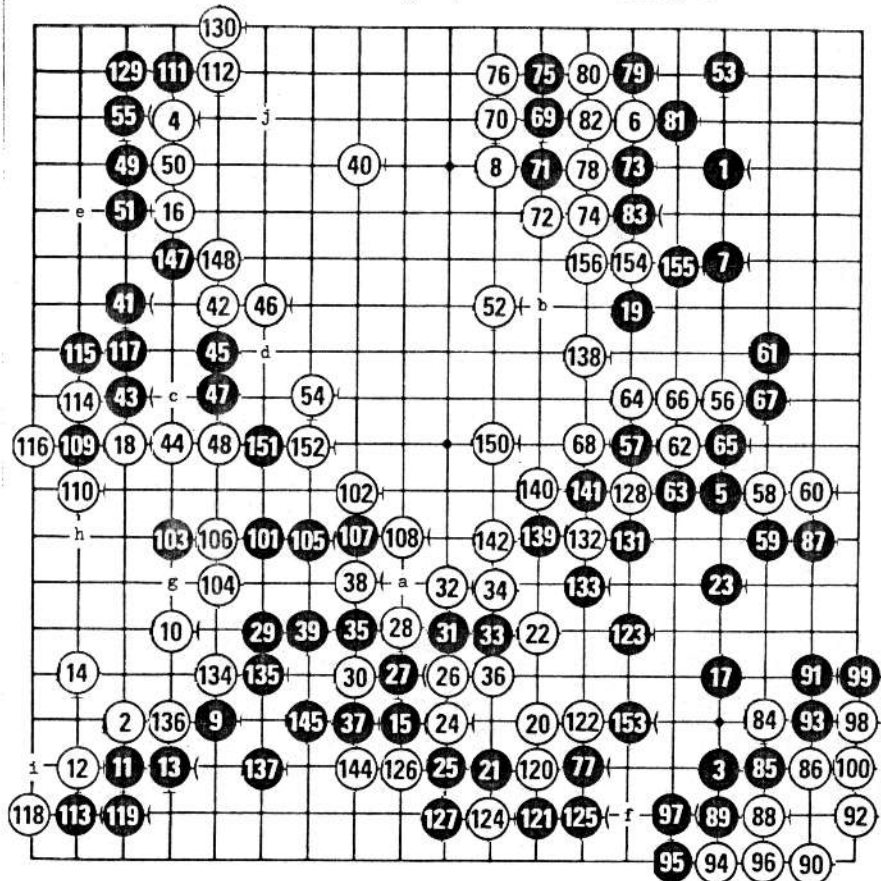
Insgesamt 100.-DM Preisgeld wurden für Hans, Martin und Thomas Wentzien ausgeschüttet. In der HB-GoM-Bestenliste (vgl. WiMü Nr. 17, S. 174) haben Hans (12-0) und Martin (18-9) weiterhin die beiden erfolgreichsten Scores.

Da Hans in der 2. Hälfte nächsten Jahres wahrscheinlich durch China reisen wird, könnte er seinen HB-GoM-Titel nicht verteidigen. Die HB-GoM 1989 würde dann wieder direkt (d.h. ohne Titel-Match) ausgespielt. (Jo.Fa.)

+++ Das Bremer Turnier 1989 findet am 25./26. Februar statt.

+++ BITTE MITGLIEDS-BEITRAG 1989 EINZAHLEN !

V: 68,- (80,-) / E: 46,- (50,-) Beiträge in Klammern wahrscheinlich für J: 20,- (24,-) / Z: 16,- (20,-) nicht im voraus zahlende Mitglieder!



(1 - 156)

Schwarz: Ole Heide (9-kyu)
 Weiß: Kirsten Helmers (9-kyu)

Dies ist eine EGoK-Partie zwischen zwei HB-LV'lern. Insgesamt fünf Invasionen bzw. Reduktionen (W 20, S 41, W 56, S 69 und W 84) sorgen für ziemlich viel Action. Kommentar: Jo.Fa.

S 1 - W 18. Das Fuseki ist bis W 18 für beide etwa gleich gut.

W 16. Die Alternative ist 17, um in den Chinesischen Aufbau von S einzudringen. Nun entsteht nach S 17 ein Moyo-Zweikampf.

S 19. Gekünstelt. Besser ist z.B. 20 oder vielleicht auch Tengen.

W 20, W 22. Gute und leichte (d.h. flexible) Reduktion des s Moyo.

W 30. Besser wohl mit 35 strecken.

S 37. Erst Atari auf 'a'.

5% Komi, 120/60 Bedenkzeit
 Ergebnis: W +A

W 40. Gute Moyo-Punkte sind auch 101 oder 'b'.

W 44. Möglich auch auf 'c' (verhindert S 45), um S am Rand leben zu lassen und dann mit W 'b' das w Moyo ins Zentrum auszudehnen.

W 46. Warum nicht Hane auf 'd' (ebenefalls mit der Idee W 'b')? Das wäre mehr im Geiste von W 42.

S 47/W 48. Beides langsam. S 47 vielleicht erst auf 'e'. W 48 besser gleich auf 54.

S 49. Wahrscheinlich Overplay. Korrekt ist 'e'.

W 50. Ein Thank-you-Zug für S. W sollte mit 51 trennen.

W 52. Genauer ist 'b'.

+++++

143
= 57

146
= 128

149
= 57

+++++ Fortsetzung Partie Heide - Helmers

S 53, W 54, S 55. Alles große Punkte.

W 56. Berechtigt, da W etwas zurückliegt.

W 60. Zu langsam. Erst auf 64.

S 63. Zähler ist das Nobi 128.

S 69. Große Gegen-Invasion.

S 73. Korrekt ist das Kampf-Dreieck

78.

W 74. Buuh! Korrekt ist nur 75 (Hane at the head of two stones)!

S 75/W 76. Für beide gilt: sofort 78.

S 77. Auch groß, aber warum hat S zuvor S 69 - S 75 gespielt?

S 83. Klein. Besser z.B. 122, um das w Rest-Aji rechts unten zu beseitigen.

W 84. Sehr scharf, aber normale Endspiel-Züge würden für W wahrscheinlich nicht ausreichen.

S 87. Besser wohl auf 2/2.

W 90. Zu langsam. Erst mit 4/4

Schnitte schaffen.

S 91. Mit 92 wäre W killed by death!

S 97. Bessere Form ist 'f'.

W 98. W hat trotz erfolgreicher Invasion noch nicht ausgeglichen und soll-

te daher auch nicht die Vorhand leichtsinnig verschenken.

S 103. Besser 'g'.

S 105. Scheut den Semeai mit 106, der aber in der Tat recht kompliziert ist.

S 113. Unbedingt 114 (droht Klammer-Tesuji auf 'h').

S 117. Furchtbar schlapp. Aktiver ist 'i'.

S 123/W 124. Beide übersehen den Schnitt 125 (s. auch Kommentar zu S 97).

W 128, S 129. Sind in etwa Mini.

W 130. Bessere Form ist 'j'.

W 144. Bessere Ko-Drohungs-Technik ist 145.

S 151. Besser sofort 153.

W 152. W verpaßt den großen Peep rechts von 153.

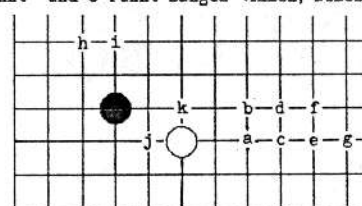
W 154/S 155. Schwachsinn auf beiden Seiten, weil S mit 156 fangen könnte.

S führt nach W 156 immer noch knapp, verliert aber schließlich durch einen erstaunlichen w Einbruch in den rechten Rand zwischen S 7 und S 61.

Züge ab S 157 nicht aufgezeichnet.

Mini-Lektion Pincer

Der Pincer bzw. Zangenangriff (jap.: Hasami, in Kombination mit anderen Wörtern: basami) ist eine Technik, die oft sogar starke Kyus nicht richtig beherrschen. Am meisten wird der Pincer gegen gegnerische Kakaris eingesetzt. Nach Takagawa unterscheidet man sechs Pincer-Arten: die niedrigen (3.Reihe) und hohen (4.Reihe) 1-Punkt-, 2-Punkt- und 3-Punkt-Zangen (Ikken, Niken, Sangen basami bzw. takabasami).



Dia.1 Hier sind 'a' - 'f' gegen das w Kakari möglich; 'g' (4-Punkte-Zwischenraum) ist kein Hasami mehr, da W mit 'c' eine 2-Punkte-Ausdehnung spielen könnte.

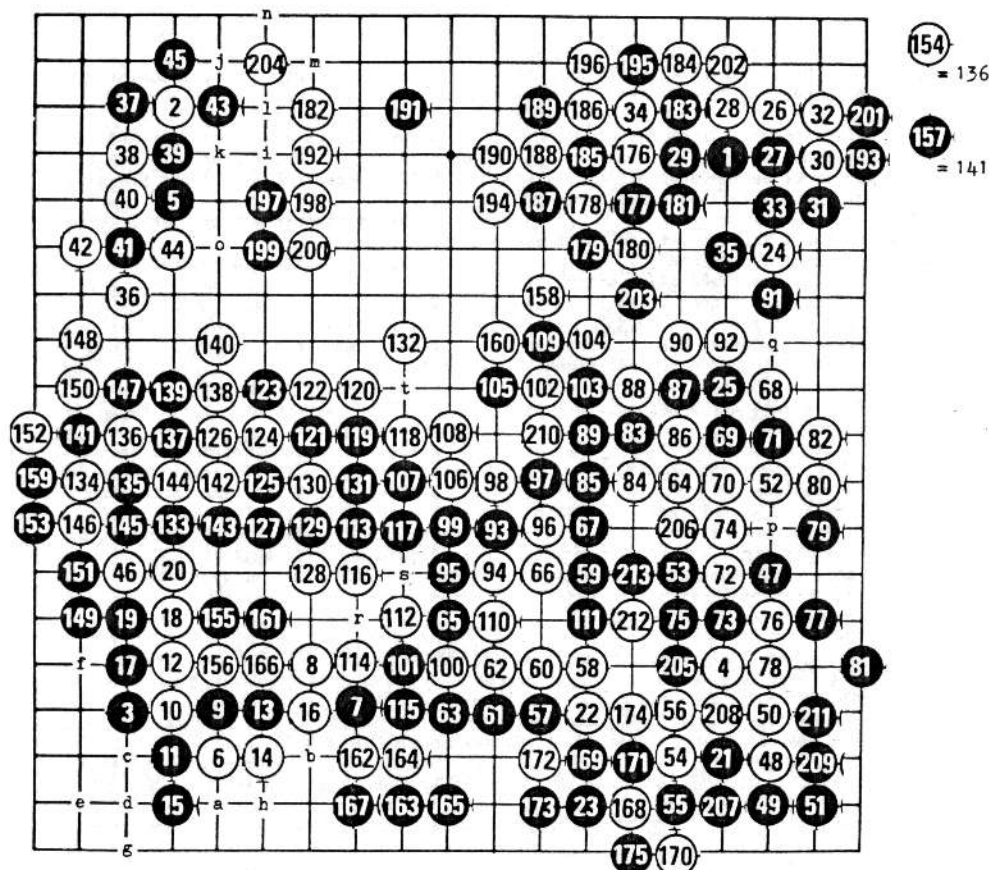
Bevor man sich für einen Pincer entscheidet, sollte man auch stets die Alternativen berücksichtigen: Neben Tenuki kann S in Dia.1 auch mit 'h' oder 'i' zur anderen Seite ausweichen oder sich mit den Berührungszügen 'j' oder 'k' stärken.

Takagawa umschreibt die Ziele eines Pincers folgendermaßen: 1) Dem Gegner die Basis rauben, indem man seine Ausdehnung am Rand verhindert, 2) Profit machen, während man den Gegner angreift.

Der Pincer ist jedoch nur dann kraftvoll, wenn in seinem Rücken (also z.B. in der benachbarten Ecke) eigene Steine (z.B. ein Shimari oder Einflußmauern) stehen, denn andernfalls könnte der Pincer leicht in einen Gegenangriff geraten und selbst gepincert werden. Mit eigener Stärke im Rücken kann jedoch auch ein häufiger Fehler passieren: Ist der Pincer nämlich zu nah am eigenen Einfluß, ist er ebenfalls ineffektiv, weil überkonzentriert ("Don't make territory around thickness!"). In solch einem Fall sollte man den Gegner besser in Richtung des eigenen Einflusses treiben.

Der Wert eines Pincers steigt also mit dem eigenen Einfluß, wobei der richtige Abstand eingehalten werden muß.

Zum intensiven Studium empfiehlt sich das Joseki-Lexikon von Ishida, in dem 25 verschiedene Pincer-Josekis (davon 13 bei Kakaris gegen 3/4, außerdem das gefürchtete ultra-komplexe Taisha-Joseki) mit zahlreichen Varianten enthalten sind. In "38 Basic Joseki" finden sich 10 verschiedene Pincer-Joseki. (Jo.Fa.)



(1 - 213)

Schwarz: Thomas Wentzien (1-dan)
 Weiß: Achim Klenke (2-dan)

Dies ist Thomas Wentzien's Sieg über Achim. Der Kommentar zu dieser teilweise chaotischen Partie stellte sich als sehr schwierig heraus. Hans benötigte dafür mit viel Kopferbrechen zwei ganze Spielabende!

W 10. Besser 16, S 11, W 'a', S 'b', W 13, S 156, W 162.

S 11. Muß Atari von oben: Es folgt das Kajiwara-Joseki W 11, S 13, W 17, S 'c', W 'd', S 'e', W 'f', S 15, W 'a', S 'g', W 16, S 14, W 'b', S 'h', W 18, S 156, W 155 mit Vorhand für S (auf 37).

S 13. Unmöglicher Zug. Besser gleich 17, W 18, S 15, W 14, S 19, W 20.

W 16. Joseki-Katastrophe für S.

W 22. Sollte druckvoller spielen: 194,

5% Kommi, 90+(10x30) Bedenkzeit
 Ergebnis: S +A

S 78, W 76, S 50, W 72 und wenn jetzt S Tenuki (falls S 168, so W 'i'), dann folgt das Kikashi W 55, S 207.

S 23. Zu niedrig. Sollte auf 43, W 'j', S 'k', W 'l', S 204, W 'm', S 45, W 'n', S 37.

W 24. Wichtigster Punkt auf dem Brett ist 'i'.

S 25. Richtige Richtung.

W 36. Soll mit 40 Profit in der Ecke machen.

S 37. Besser 'o', und W hat keine leichte Fortsetzung.

W 44, W 46. Gut, obwohl S 45 ein lokaler Verlust für W ist.

S 47. Besser mit 78, W 76, S 50, W 72 die Ecke sichern.

+++++ Fortsetzung Partie Wentzien - Klenke

W 52. Streng, Overplay. S kann so die Gelegenheit nutzen, ins Zentrum zu springen und den W Einfluß zu neutralisieren.

W 54, W 56. Zu langsam. Soll auf 64 springen. Nun wäre S 74 zu gut für S.

S 57. Völlig daneben. Muß auf 74. W kann sich keine schönere Gelegenheit zur Stärkung seiner Gruppe wünschen.

W 58. Schneller Hane 60 (falls S 61, so W 64).

S 59. Immer noch 74.

S 61. Schlechte Idee; sollte versuchen, das Aji aus W 52 zu nehmen, z.B. mit 69.

S 63. 57, 61 und 63 sind auf der unwichtigen Seite gespielt.

S 65. Besser 112.

W 70. Kann auch auf 'p'.

W 72. Funktioniert nicht.

S 73 - S 81. Katastrophe für W.

S 83. Zu dünn. Soll auf 'q'.

S 83 - W 90. Gekonnt abgeleiert. Warum auch nicht mal eine Konter-Gurke?

S 91/W 92. Ganz schlechter Abtausch; S muß unbedingt das Atari 103 in Reserve behalten. S 91 soll mit 93 einfach die W Gruppe fangen.

S 109. Game over.

W 110. Die große Verarsche! Dieser Zug droht kein Leben.

S 111. Overkill. Einfach auf 113.

S 113. S gibt dem W eine Riesen-Chance. Soll die unechte Treppe 'r', W

's', S 117, W 116, S 128, W 113, S 131, W 129 in Gang setzen und dann Geta auf 't'.

S 123. Unglaubliches Hane; muß auf 124.

W 134. Falsche Richtung. Soll sofort auf 169, S 172, und dann ist der einzige Zug W 136. Wenn dann S 144, so W 137, S 146, W 134, und W gewinnt das Semeai.

Das war die große Chance für W.

W 136. Großer Fehler. Muß auf 141 strecken.

S 137 - S 147. Sind genug Freiheiten für S.

S 149. Schrecklicher Patzer. Mit diesem Ko steht noch mal alles für S auf dem Spiel.

S 159. Das war eine echte Drohung!

W 168. Sehr schlecht. Verschenkt Freiheiten und Punkte. Korrekt ist 169, S 173, W 176, S 177, W 178, S 180, W 182, und W liegt in Führung.

S 175. Unglaublich schlecht. Muß aus semeai-technischen Gründen auf 207 mit Seki! Das sieht doch jeder 21-Kyu vom Dorf.

W 180/S 181. Beschissener Abtausch. Zwingt S zum Leben, und W hat Nachhand.

Korrekt ist 187, S 203, W 205, obwohl es nicht mehr reicht.

S 187. Jetzt hat W wirklich keine Chance mehr.

Berichtigung zur Schachuhren-Anzeige in WiMü Nr.20:

Hans Pietsch bietet keine GARDE-Uhren an, sondern anlässlich des 70. Jahrestages der Oktober-Revolution (hust, hust ...) das sowjetische Modell "Siegreicher Oktober" zum Stückpreis von 25.-DM !

KURZMITTEILUNG

- Ab November '88 gibt es im Bürgerhaus Hemelingen eine kleine Go-Präsenzbibliothek, die am Mittwoch-Spielabend benutzt werden kann. Die Literatur ist LV-Eigentum und soll stets komplett vor Ort zum Studium vorhanden sein (daher nicht ausleihbar). Bisheriger Bestand: Otake-Einführungsbuch, die 4-bändige Nihon Ki-in-Serie "Graded Go Problems" (mit Problemen vom 30- zum 10-Kyu) sowie der 3-bändige Ishida (Joseki-Lexikon von Ishi Press).

Achtung: LV-Kyu-Championship 1989

Interessenten bitte melden! Angesprochen sind Spieler vom 20- bis 6-Kyu (besonders zweistellige Kyus). Wie immer 3 Runden mit 8 Teilnehmern. Voraussichtlicher Termin: Sa, 28. Jan. oder Sa, 4. Feb. im Bürgerhaus Hemelingen.

+++++ Fortsetzung Partie Bergmann - Wentzien

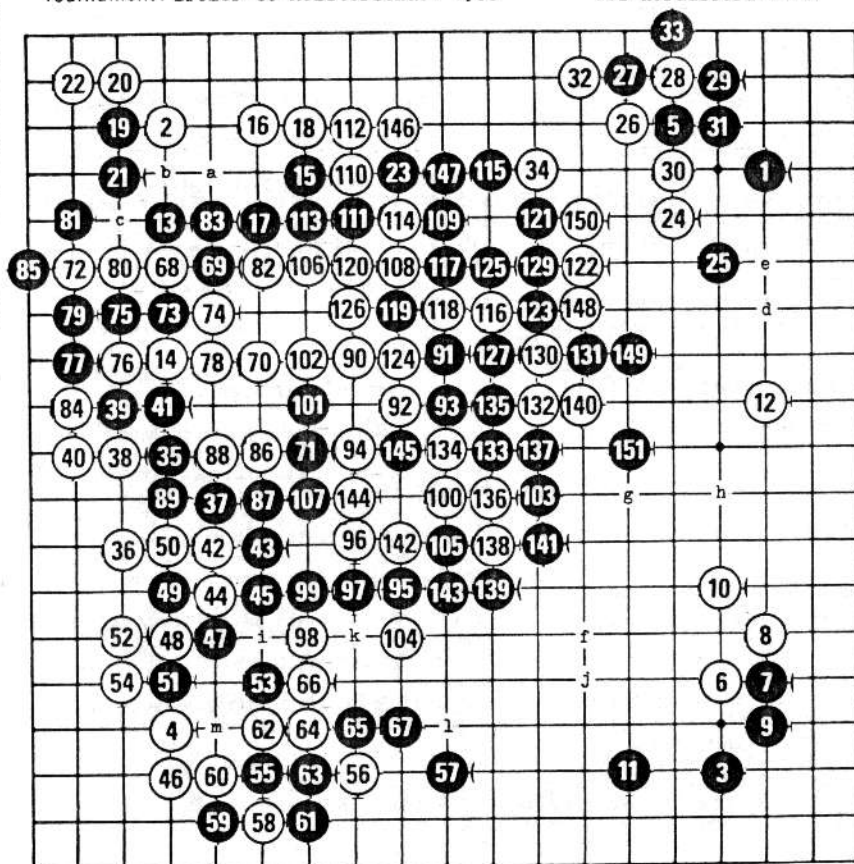
gleichzeitig die Verbindung am Rand verhindern.

W 60. Soll auf 62, S 64, W 63, S 'm', W 60, S 62, W 61, was sehr schlecht für S wäre. Dank W 60 kann S noch recht viel

Profit am unteren Rand einstecken.

W 68. Völlig daneben. Soll unbedingt auf 87 schneiden.

Ab ca. S 115 sind beide Spieler im Byoyomi.



128
= 119

(1 - 151)

Schwarz: Martin Bergmann (3-dan)
Weiß: Thomas Ventzien (1-dan)

Kommentar: H.P.

W 16. Soll das mit 83 beginnende Joseski spielen.

S 17. Ineffektive Form. Bessere Richtung ist zudem 18, V 83, S 'a', W 'b', S 69, W 'c', S 17, W 80, S 'd', und die Partie ist vorbei.

S 23. Wichtig, aber das Ergebnis ist in dieser Ecke schlecht für S.

W 24. Falsche Richtung; sollte am linken Rand (52 oder 89) spielen. Lokal ist W 24 außerdem auf 'e' besser.

S 35. Stabiler ist 89, W 70, S 52.

W 36. Unbedingt mit 70 den S getrennt halten.

W 38. Immer noch 70. In der Folge bis

5% Koml, 90+(10x30) Bedenkzeit
Ergebnis: S +A

S 41 macht W dem S einen großen Gefallen; W 14 wird völlig entwertet, und S wird im Zentrum dick. W steht schon ganz schlecht.

W 42. Besser 48.

S 45. Kein dringender Punkt (w Magari wäre schlecht). S verpaßt die Chance, gleich die Ecke zu invadieren.

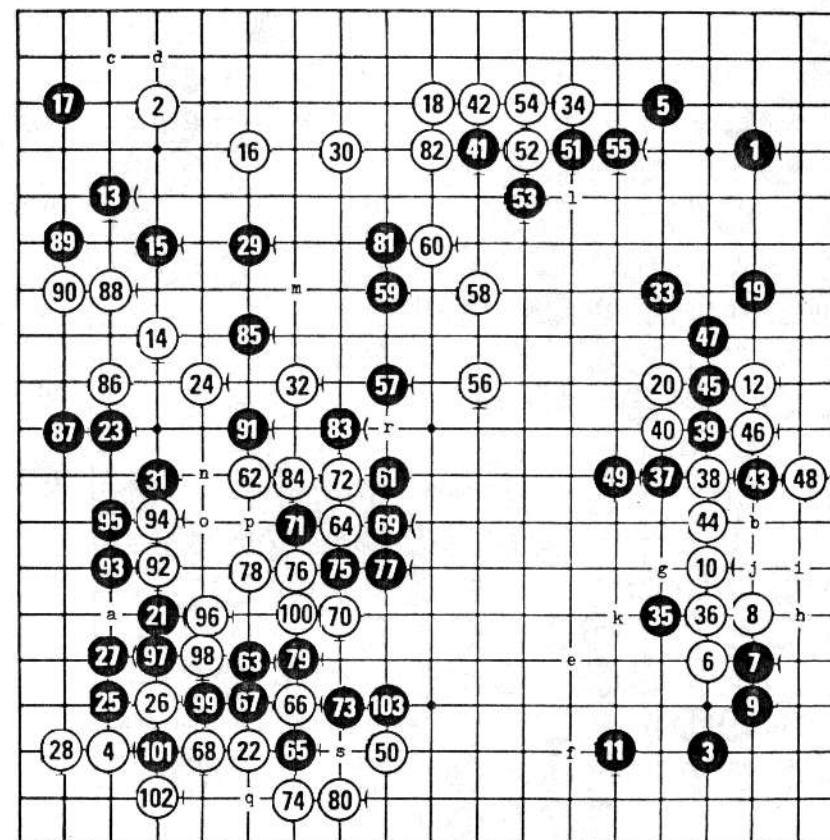
W 46. Gut.

S 55. Vielleicht auch möglich auf

'f', W 63, S 'g', W 'h', S 65.

W 56. Zweifelhafte. Sollte das Peep-Kikashi 98, S 'i', W 'j' spielen.

S 57. Sollte mit 63, W 65, S 'k' (oder S 'l') versuchen, W 56 schwer zu machen und +++++ Forts. S. 215



(1 - 103)

Schwarz: Hans Pietsch (5-dan)
Weiß: Martin Bergmann (3-dan)

5% Koml, 90+(10x30) Bedenkzeit
Ergebnis: S +A

W 20. Die Kampf-Alternative wäre 'a', S 'b'.

W 24. Möglich ist auch z.B. 88, S 'c', W 'd', S 89, W 95.

W 32. Ist o.k.

S 33. Falls 54, so W 33, und W hat im Zentrum keine Probleme.

W 34. Groß, aber 'e' (mit der guten Fortsetzung W 'f') ist wichtiger.

W 36. Vielleicht ist 'g', S 'h', W 'i', S 36, W 'j', S 'k', W 50 besser für W.

W 38. Besser 43 (falls S 39, so W 45).

W 50. Wahrscheinlich ist 'l' besser, um S 51ff. zu verhindern.

W 52. Statt auf S 51 zu reagieren, ist 57 besser.

W 56. Klares Overplay. Korrekt ist 57.

W 58. Sollte wahrscheinlich auf 'm', um die Stellung zu komplizieren.

W 62. Besser ist der Berührungszug 'n' mit der Folge S 'o', W 62, S 'p', W 71 (das Kosumi-tsuke S 64 könnte W nun mit W 83 parieren.).

W 68. Mit 'q' könnte W ohne Nachhand mit 50 verbinden.

S 75. Super Timing.

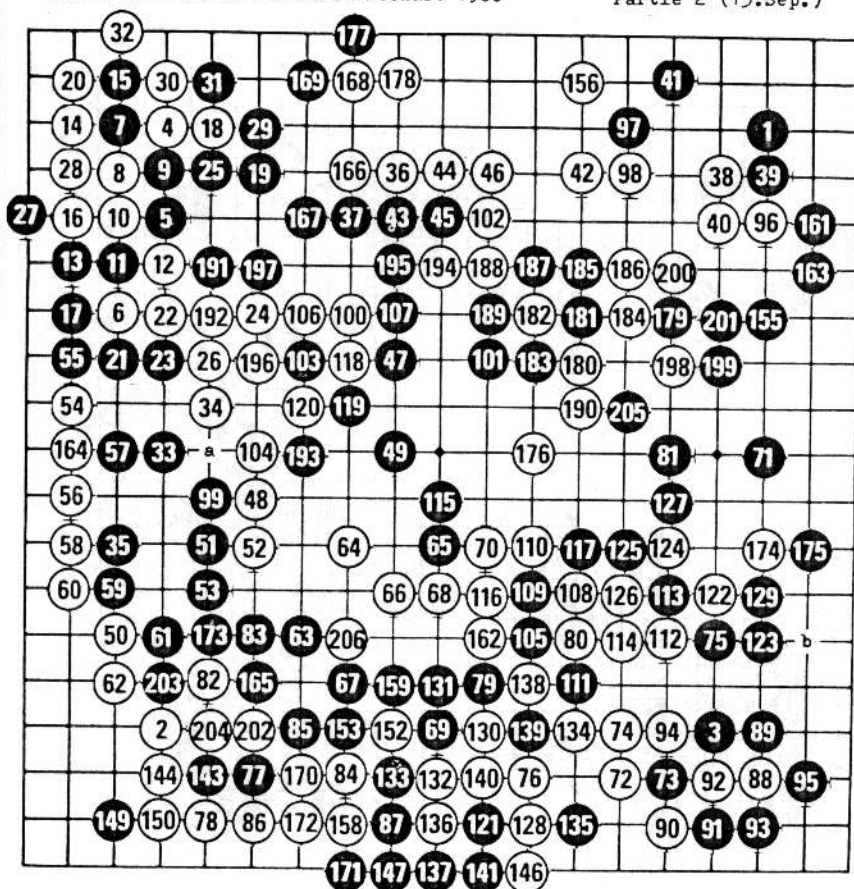
W 78. Sollte sofort auf 83 peepen; es folgt S 'r' und dann erst W 78.

S 79. Gleich 83 (für beide Sente).

W 80. Besser u. hartnäckiger ist 's'.

W 82. Letzte Chance, zu 83 zu kommen. S 95. S denkt über 15 Min. nach (wieviel killbar ist) und kommt ins Byoyomi.

Verbrauchte Bedenkzeit von W: 70 min.



(1 - 206)

Schwarz: Martin Bergmann (3-dan)
 Weiß: Hans Pietsch (5-dan)

Kommentar: H.P.

W 38. Besser 98, S 40, W 47, S 43, W 44, S 45, W 46. Mit der Entwicklung rechts oben ist W unzufrieden, da S von beiden Seiten (S 41 und S 43ff) drücken kann.

S 47. Wichtiger Punkt zur Entwicklung der w und s Zentralgruppe.

S 49. Die Alternative ist 50.

W 50. Droht die Unterminierung des s Gebietes.

S 51. Erst das Kikashi 'a', W 104, dann S 51, was das Invasions-Aji auf 54 mit Vorhand eliminieren würde.

S 53. Letzte Chance zum Kikashi 'a'. S 59/S 61. Aji-keshi: S 59 nimmt sich

5% Komí, 90+(10x30) Bedenkzeit
 Ergebnis: W +A

die Möglichkeit, W 54 zu fangen (beginnend mit dem Hane S 60). S 59 daher besser auf 83, W 64, S 202.

S 67/S 69. Blaß. S 69 sollte auf 110. W 70. Jetzt hat W eine gute Partie:

W hat eine große Ecke bekommen - wegen S 59/S 61 (vulgär) - und ein starkes Zentrum - wegen S 67/S 69 (blaß).

W 72. 170 wäre auch ein großer Punkt, aber ich fürchtete, daß er Nachhand ist. S 81. Größer ist 90.

W 88. Riskante Invasion. Wenn S nun auf 90 streckt, um außen Dicke aufzubauen und dann auf 109 zu schneiden, laufe ich Gefahr, meine Gruppe um 72 zu verlieren.

(142)
 = 138

(145)
 = 139

(148)
 = 138

(151)
 = 139

(154)
 = 138

(157)
 = 139

(160)
 = 138

+++++ Fortsetzung Match-Partie 2

W 96. Zu langsam. Muß den Schnitt in der Mitte decken.

S 105. Es wird interessanter als geplant.

W 108. Möglicherweise gleich 112.

S 119. Schlechter Zug (zwingt mir die Lebe auf). Soll gleich auf 121 (droht später viel stärker S 120).

S 129. Mit 138, W 129, S 'b' wäre die Partie zu Ende.

W 130ff. W rettet sich in ein für sich vorteilhaftes Ko (wegen der vielen internen Ko-Drohungen).

W 162. Die Partie ist vorbei.

S kam mit S 155 ins Byoyomi; W hat am Ende 82 Min. verbraucht.

HB-Haya-Champ 1988: Hans

Gruppe A		1	2	3	4	5	score	Pl.	Play-off
Hans Pietsch	5d	UV +A	JF +A	TW +A	SS +A	BL +A	5-0	1	HP
Jochen Faßbender	2d	BL +A	HP -A	UV -20	TV -A	SS -A	1-4	6	HP > HP (+A)
Thomas Wentzien	1d	SS -A	BL +3	HP -A	JF +A	UV +A	3-2	2	PS
Susi Saalmann	1k	TV +A	UV -25	BL -A	HP -A	JF +A	2-3	4	KHO > TW (+A)
Bernd Lindner	4k	JF -A	TW -3	SS +A	UV +A	HP -A	2-3	3	BL
Uwe Weiß	5k	HP -A	SS +25	JF +20	BL -A	TW -A	2-3	5	BL > BL(+10)
									KHe
									SS > SS (+A)
									HH
									UV > BH (+A)
									BH
									JF > JF (+A)
									AM
Gruppe B		1	2	3	4	5	score	Pl.	Play-off
Peter Schröder	7k	KHo+A	HH +A	KHe+A	AM +A	BH +A	5-0	1	HP
Heike Hoffhenke	6k	BH +A	PS -A	KHo-A	KHe-A	AM +A	2-3	4	PS > PS (+A)
Kirsten Helmers	8k	AM -A	BH +13	PS -A	HH +A	KHo-A	2-3	3	TW > TW (+A)
Alex. Michaelsenlik	KHe+A	KHo-A	BH -2	PS -A	HH -A		1-4	6	KHo
Bernd Hoffmann	12k	HH -A	KHe-13	AM +2	KHo-3	PS -A	1-4	5	BL > BL(+10)
Kai Hochscheid	14k	PS -A	AM +A	HH +A	BH +3	KHe+A	4-1	2	KHe

Sudden Death

JF > JF(+A)
 UV > UV(+A)
 BH > BH(+A)
 HH > HH(+A)
 SS > SS(+A)
 KHe > KHe(+3)
 BL > BL(+18)
 KHo > KHo(+A)
 TW > TW(+A)
 PS > PS(+A)
 HP > HP(+A)

Neben der diesjährigen Meisterschaft gewann Hans nun auch noch in überlegener Weise die Bremer Schnell-Meisterschaft 1988 hinzu. Der amtierende Haya-Champ von 1987, Thomas Heinsohn, trat zur Titelverteidigung leider nicht an.

Die Haya-Championship wurde diesmal an vier Spielabenden (4., 5., 11. und 19.Okt.) durchgeführt. Alle 46 Partien (30 Gruppen-, 6 Play-off- und 10 Sudden Death-) fanden statt, davon sämtliche Gruppen- und Play-off-Partien am 4.Oktober. Die durchschnittliche Spielstärke des 12er-Feldes war mit 5.4 Kyus fast 3 Grade stärker als vor einem Jahr.

In Gruppe A ließ Hans seiner Konkurrenz keine Chance und siegte 5x mit Aufgabe vor Thomas Wentzien auf Platz 2. Die Plätze 3 bis 5 wurden durch Gegnerpunkte und direktem Vergleich ermittelt.

Ebenfalls 5 Aufgabe-Siege und damit ein erfolgreiches 7-Kyu-Debüt konnte Peter Schröder in Gruppe B verbuchen. Etwas überraschend ist auch der 2.Platz von Kai Hochscheid, der in letzter Zeit nur selten beim Go-Training war.

Beim anschließenden Play-off der Gleichplatzierten gelang es nur Bernd Hoffmann aus Gruppe B, seinen A-Konkurrenten zu besiegen. In der Partie 6. gegen 6. verlor Alex Michaelse, der damit bereits ausschied (zu dieser Regelung s. ViMu Nr.17, S.170).

Im Sudden Death gab es zwei kuriose Partie-Ausgänge: Uwe Weiß gab gegen Jo.Fa. fairerweise auf, da er schlechter stand, obwohl bei beiden Spielern die Zeitklappe gleichzeitig gefallen war! Thomas Wentzien schied aus, nachdem sein Gegner ihn auf ein großes Seki aufmerksam gemacht hatte, das Thomas bis dahin als seinen Profit erachtet hatte. Auffällig war auch, daß Susi Saalmann sofort ausschied (wo waren ihre alten Blitz-Qualitäten?). Am längsten konnte sich der amtierende Haya-Honinbo Bernd Lindner im Sudden Death halten: Er scheiterte erst an Nr.2, Peter Schröder. Dieser wurde jedoch - trotz 9 Steine und 20 Komí - im Finale von Hans auseinandergenommen. (Jo.Fa.)