



Budo-Club Bremen

Inh. Wolf-Dieter Wichmann

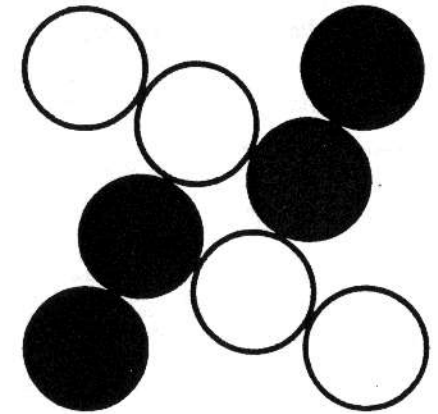
Bremens Sportschule
für japanische Kampfsportarten

- Karate
- Kendo
- Aikido
- Iaido
- Judo

Dölvesstr. 8 Tel. 4919170

Windmühleki

Informationen
des
Go-LV Bremen e.V.



Oktober 1994

Nr. 43

Inhalt

HB-Go-Turnier 1995 (?)	430
Go-Kongresse 1994	430
LV-Kyu-Championship 1995	430
HB-GoM 1994 (+ 5 Partien)	431
HB-GoM-Modus	433
HB-Liga 1994	437
Mini-Lektion Ing-Regeln	438
HB-LV-Mitglieder-Liste	439

Bremer Go-Turnier 1995 in den Weserterrassen (?)

Das altehrwürdige, zweitägige Bremer Go-Turnier soll am 18./19. März 1995 mit 5 Runden MacMahon nach mehrjähriger Abstinenz in die Weserterrassen zurückkehren! Das Turnier, das von 1991-94 aus verschiedenen Gründen vom Haru Sen im Budo-Club abgelöst worden war, war in den 80er-Jahren zu einer festen LV-Tradition geworden. Ob die Rückkehr jedoch gelingt - d.h., ob das Turnier tatsächlich stattfinden kann - hängt vom Engagement des gesamten LV ab (nicht vom Termin, der steht fest!), was sich auf der Mitgliederversammlung im Januar entscheiden wird.

Lahmer LV Bremen: Nur vier Bremer auf den Go-Kongressen

Nur drei Bremer nahmen am Europäischen Go-Kongreß in Maastricht teil - beim letzten EGOK in unserem Nachbarland Holland - 1985 - waren es 17! Immerhin zwei weitere HB-LV'er waren beim Wochenend-Turnier dabei. Hier die Ergebnisse:

Hauptturnier (333 Teilnehmer)

Frank Dzaebel	3-Dan	6-4	41.
Martin Kroppach	3-Kyu	4-6	218.
Marlies Tittelbach	19-Kyu	4-1	315.

Wochenend-Turnier (350 Teilnehmer)

Frank Dzaebel	3-Dan	2-3	67.
Martin Kroppach	3-Kyu	3-2	196.
Heiner von Büna	10-Kyu	3-2	283.
Gunter Kreutz	16-Kyu	4-1	313.
Marlies Tittelbach	19-Kyu	3-2	324.

Franks 41. Platz im Hauptturnier gegen beinhardt Konkurrenz - z.B. Ex-Europa-Meister Lazarev (6-Dan) - brachte ihm den 4-Dan ein; er ist damit erster HB-4-Dan nach Hans Pietsch (der diesen Grad 1986 errang).

Ein gutes Alibi, nicht in Maastricht gewesen zu sein, hatte ich (Jo.Fa.), nahm ich doch am U.S. Go Congress in Washington/DC teil. Mir gelang ein großer Wurf: Ich konnte alle meiner insgesamt 11 Turnierpartien gewinnen, darunter ein 6-0 in der U.S. Open (über 200 Teilnehmer) sowie ein Simultan-Sieg gegen den stärksten nichtasiatischen Professional, den Kalifornier Michael Redmond (Pro-7-Dan) vom Nihon Ki-in, mit 6 Vorgaben.

In der Go-Kongreß-Top-10-Liste des Bremer LV, also die fleißigsten Go-Kongreß-Besucher des LV, führe ich weiterhin mit nun 9 Kongressen, während Martin Kroppach der fleißigste Verfolger der letzten Jahre ist.

GoK-Top-10 LV HB

1. Faßbender	9
2. Klenke	5
Kroppach	5
4. Lindner	4
5. Horn	3½
6. Michalk	3
7. Dzaebel	2½
8. Rost	2
Großmann	2
Meyenschein	2
Müller	2

HB statt HH

LV-Präsidentin Heike Hoffenke und Jörg Bartelt haben im Mai geheiratet, daher jetzt Heike Bartelt

China-Tour 1995

Für Sommer 1995 ist eine Reise nach Kunming (Provinz Yunnan) geplant. Interessenten wenden sich an Wilhelm Lang

Impressum

Windmühle
Nr. 43
Oktober 1994

Herausgeber: Go-Landesverband Bremen e.V.
c/o Heike Bartelt
Bodenheimer-Str. 47
28199 Bremen

Preis: Einzelheft 1,- DM
(HB-LV-Mitglieder umsonst)

Editor:

Jochen Faßbender
Tel. 0421/477434
(sonntags 18 - 23 h)

LV-Konto: Sparkasse Bremen
Konto-Nr. 1705 9460, BLZ 290 501 01

LV-Fax-Kontakt:

Klaus Pietsch
Fax 0421/4919636

Go-Verkauf:

Heike Bartelt
Tel. 0421/5979292

LV-Bibliothek:

Uwe Weiß
Tel. 0421/74154

Bremer Meisterschaft 1994

Frank Dzaebel verteidigt Titel gegen Jo.Fa. / Überraschung Fiete Onno Poll

Die HB-GoM-Haupttrunden zur Ermittlung des Herausforderers fanden diesmal vom 23. - 25. September in den Weserterrassen statt. Mit Ach und Krach kam ein 8er-Feld zustande, so daß im traditionellen Doppel-K.O.-System gespielt werden konnte.

Mit dabei waren zwei HB-GoM-Newcomer, und zwar Martin Müller (1-Kyu) sowie Fiete Onno Poll (2-Kyu). Ersterer kam letztes Jahr als Reservist noch nicht zum Einsatz, und letzterer war bis zum Juli noch 4-Kyu, besuchte dann aber im August das ungarische Go-Sommer-Camp - mit ungeahnten Folgen ...

In Runde 1 gab es gleich den ersten Favoritensturz: Fiete besiegte Andres Pfeiffer (1-Dan), der dann auch noch in Runde 2 ein Opfer von Peter Schröder (3-Kyu) wurde - mit drei Graden Unterschied der größte Außenseitersieg dieser HB-GoM. Nach Runde 2 waren Martin Müller sowie enttäuschenderweise Andres - der Überraschungsspieler der HB-GoM '93 - ausgeschieden.

Ansonsten war in Runde 2 noch der Blitzsieg in 50 Zügen von Marco Meyenschein (3-Dan) über Christian Ruf (1-Dan) erwähnenswert. Marco wurde dann durch einen Sieg über mich, Jo.Fa. (2-Dan), in Runde 3 Gewinner der Gewinnersektion.

Die eigentliche Sensation der HB-GoM-Haupttrunden war jedoch Fiete, der in der Verlierersektion in Runde 3 und 4 zwei weitere Shodans aus dem Weg räumte: Christian Ruf wurde eine Gruppe gekillt, und Thomas Wentzien übersah in einer knappen Partie ein Selbst-Atari. Fiete konnte erst in Runde 5 durch mich gestoppt werden.

Fiete war mit 16½ Jahren der bisher jüngste HB-GoM-Teilnehmer überhaupt. Zum Vergleich: Hans Pietsch war 1985 knapp 17, als er als 1-Dan bei seiner ersten HB-GoM Meister wurde. Jedenfalls wurde Fiete für sein exzellentes HB-GoM-Debüt zum 1-Kyu hochgestuft und ist nun um drei Kyu-Grade in zwei Monaten gestiegen.

Als Gewinner der Verlierersektion traf ich somit nochmals auf Marco. Die spannende und actionreiche Final-Partie entpuppte sich als Neuauflage der letztjährigen Entscheidungspartie; ich konnte Marco wiederum knapp besiegen.

	①	②	③	
J. Faßbender	2d	> JF (W+44%)		
P. Schröder	3k		> JF (S+15%)	
A. Pfeiffer	1d	> FOP (S+5%)		Gewinner-
F.O. Poll	2k		> MMe (S+A)	sektion
M. Müller	1k			
C. Ruf	1d	> CR (W+A)		
T. Wentzien	1d	> MMe (W+A)		
M. Meyenschein	3d	> MMe (W+A)		
				-----> JF (S+8%)
Verlierer-		PS > PS (W+2%)		
sektion		AP > PS (W+2%)		
		MMO > TW (S+A)		
		TW > TW (S+A)		
			> FOP (W+A)	
		FOP		
		CR > FOP (S+A)		
			> JF (W+A)	
			JF	

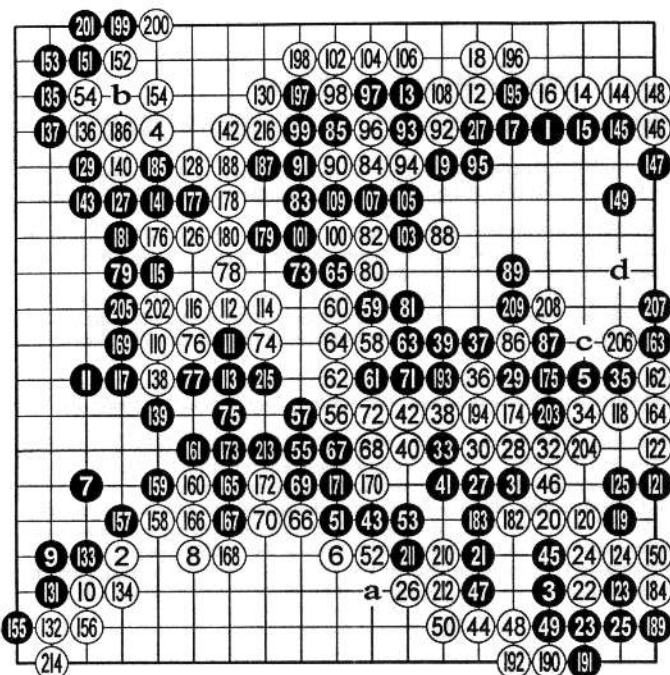
Das Best-of-3-Titel-Match sah also die gleichen Spieler wie '93. Titelverteidiger Frank Dzaebel (4-Dan) spielte diesmal langsamer und sorgfältiger - und ohne Overplays. In der 1. Match-Partie hatte ich jedenfalls die weitaus besten Chancen mit einem großen Zentral-Moyo, das mir aber im Doppel-Byoyomi zerbröselte. Die 2. Partie war recht kompliziert und erwies sich als für mich nicht spielbar im Byoyomi.

Frank ist damit zum dritten Mal Bremer Meister. An die Plätze 1 bis 3 wurden insgesamt 100,- DM Preisgelder ausgeschüttet; Marco und ich sind für die HB-GoM '95 automatisch qualifiziert. Eine Partienauswahl beginnt auf der nächsten Seite.

Bitte dran denken und im voraus zahlen (Konto s. Impressum) !

Mitgliedsbeitrag 1995 !

Bis maximal zur Mitgliederversammlung im Januar V: 68.- / E: 46.- / J: 20.- / Z: 16.-
Danach gilt definitiv der erhöhte Betrag von V: 80.- / E: 50.- / J: 24.- / Z: 20.-

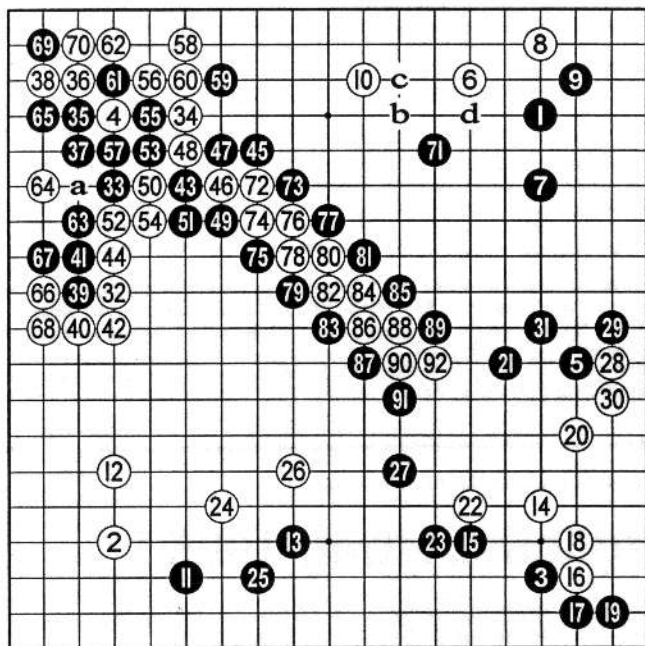


HB-GoM 1994, Runde 1 23.9.1994

Schwarz:
Fiete Onno Poll (2-Kyu)

Weiß:
Andres Pfeiffer (1-Dan)

5½ Komi
Time Limit: 75/30
Ergebnis: S +5½
(1 - 217)



HB-GoM 1994, Runde 5 25.9.1994

Schwarz:
Fiete Onno Poll (2-Kyu)

Weiß:
Jochen Faßbender (2-Dan)

5½ Komi
Time Limit: 75/30
Ergebnis: W +A
(1 - 92)

Partie Poll - Pfeiffer

Der Überraschungsspieler von '94 traf gleich in Runde 1 auf den Überraschungsspieler von '93.
Kommentar: Jo.Fa.

W 20. Die Alternative ist 212, S 20 und dann das Boshi W 29.

W 26. Soll auf 204.

S 29. Vielleicht ist 30, W 174, S 86 besser, weil W dann noch mit W 204 (auf W 194 würde S mit S 31 kontern) Form bilden muß.

S 43. S sollte seine Dünne mit 212 reparieren.

W 44. Kann W hier nicht viel stärker mit dem Schnitt an der Taille 219 attackieren?

W 50. Ein sehr langsamer Zug. Besser ist sofort Tenuki.

S 57. Vielleicht ist 61, W 67, S 66 interessanter für S: Falls dann nämlich W 'a', so dehnt S sein Moyo mit S 222 aus.

S 61. Normal ist 81.

S 77. Besser z.B. 205, W 78, S 143.

S 85. Wahrscheinlich besser erst 180.

Partie Poll - Faßbender

Fietes exzellentes HB-GoM-Debüt fand in dieser Partie mit einer falsch ausgelesenen Treppe ein spektakuläres Ende. Kommentar: Jo.Fa.

W 22/S 23. Dieser Austausch stärkt S, dafür kann W nun aber Tenuki spielen.

S 25. Bis hier hat S eine erstklassige Chinesische Eröffnung gespielt, doch S 25 mag etwas zu solide sein. Besser wahrscheinlich 26, 'a' oder 39.

S 27. Sollte wohl am linken Rand spielen.

W 32. Nun hat W einen recht idealen Aufbau.

S 33. Vielleicht besser auf 'a'.

S 39. Mit diesem cleveren Zug gelingt es S, seiner Gruppe am linken Rand eine Basis zu verschaffen.

W 40. Falls nämlich 41, so S 44.

Modus der Bremer Meisterschaft

Die HB-GoM wird traditionell im Doppel-K.O.-System mit 8 Teilnehmern ausgespielt (s. z.B. Tabelle auf S. 431). Das gleiche System wird auch im japanischen Judan-Profi-Titel benutzt. Teilnehmer mit einer Niederlage spielen in der Verlierersektion weiter; eine zweite Niederlage bedeutet das Aus.

Die HB-GoM fand so von 1983 bis 1988 statt - mit folgenden Bedingungen:

- Die vier Stärksten - darunter als Nr. 1 und 2 die beiden Erstplatzierten vom Vorjahr als automatisch qualifizierte - werden so gesetzt, daß sie in der 1. Runde nicht aufeinandertreffen.
- Farbverteilung: Weiß für die vier Gesetzten in Runde 1, danach natürlicher Farbwechsel (nicht mehr als 2x die gleiche Farbe hintereinander sowie beim zweiten Aufeinandertreffen zweier Spieler) oder Nigiri.
- Derjenige, der 2x hintereinander Bremer Meister wird, kann sich fortan in einem Best-of-3-Titel-Match herausfordern lassen (was Hans Pietsch 1985/86 gelang). Danach findet stets ein Titel-Match statt - es sei denn, der Titel ist vakant.
- 90 Minuten/30 Sec. Byoyomi Time Limit.

W 124. Korrekt natürlich 125.

S 125. Etwas zu optimistisch ("Große Gruppen sterben nie!"). Stärker ist es, z.B. mit 186, W 'b', S 185 links oben einen Kampf anzufangen und die Drohung S 125 aufrechtzuerhalten ("Die Drohung ist stärker als ihre Ausführung!").

S 129/W 130. Sind wahrscheinlich Miai. Die Partie ist jetzt sehr knapp.

S 165, W 166 ff. Unglaublich!! Beide Seiten übersehen den Schnitt W 206, S 207, W 'c', S 175, W 'd', und W bricht in den schwarzen Rand ein!

W 174/S 175. Danach geht der Schnitt W 206 nicht mehr.

S 205. Katastrophe!! Korrekt ist nur 206!

W 210. Und W übersieht schon wieder 'c', gefolgt von W 'd'.

W 216. Ist neutral. 217 ist ein Punkt wert! Abgesehen davon, endet die Partie peinlicherweise, ohne daß S oder W das Geta bemerkt. If you don't know geta don't play Go!

S 45. Ein zu übereifriger Zug. Honte (= der korrekte, saubere, kein schlechtes Aji hinterlassender Zug) ist 52, und S hat eine sehr gute Partie. Merke: Man soll mit seinen schwachen Gruppen stabil stehen, bevor man Aktionen anfährt - sich also in Geduld üben.

S 51. Nun kommt W zu W 52, wonach es wohl keine Rettung mehr für die schwarze Gruppe gibt.

S 59. Gutes Kikashi, doch ...

W 64. ... diese schwarze Gruppe ist nun hinüber, womit die Partie entschieden sein dürfte.

S 71. Eine oft gesehene Technik ist 'b', W 'c', S 'd'.

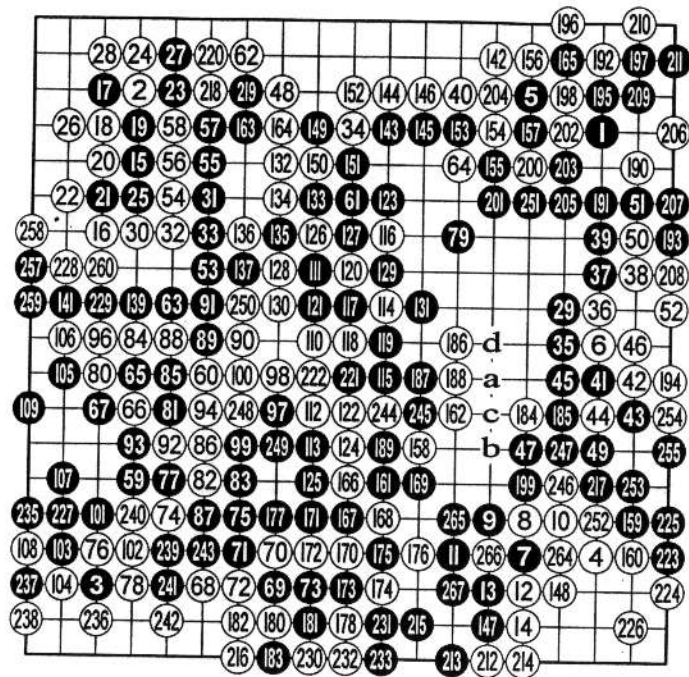
S 75. Soll mit 76, W 75, S 78, etc. Gebiet im Zentrum nehmen, was aber auch nicht mehr für eine spielbare Partie reichen würde.

1989 kam nur ein 6er-Feld zustande, so daß erstmalig 5 Runden jeder gegen jeden gespielt wurde. Farben und Paarungen sind dabei vorgegeben und gesetzt wird nach Spielstärke bzw. Qualifizierte (s. z.B. WiMü Nr. 40, S. 403).

Die Bedenkzeit wurde 1989 auf 75 Minuten reduziert (jedoch 90 Minuten weiterhin für Titel-Match-Partien); seit 1992 wird mit Overtime (20 Steine/10 Min.) gespielt.

Ab 1989 wurde - je nach Teilnehmerzahl - Doppel-K.O. oder jeder gegen jeden gespielt (1990 gar nur mit 4 Teilnehmern Doppel-K.O.). Beide Systeme haben sich bewährt und erfüllen ihren Zweck. Jeder gegen jeden ist sehr fair; es kommt jedoch immer zu einigen bedeutungslosen Partien. Letztere gibt es im Doppel-K.O. nie. Der Gewinner der Gewinnersektion darf als einziger nicht verlieren, hat dafür aber einen kürzeren Weg als der Gewinner der Verlierersektion.

Marcos Kritik, daß der Gewinner der Gewinnersektion mindestens 1x verlieren dürfe, ist zu diskutieren. Ich glaube allerdings, wir brauchen kein System, das komplizierter ist als der Judan-Titel in Japan (Jo.Fa.).



**HB-GoM 1994,
Runde 6
(Final-Partie)**
25.9.1994

Schwarz:
Jochen Faßbender (2-Dan)

Weiß:
Marco Meyenschein (3-Dan)

5½ Komi
Time Limit: 75/30
Ergebnis: W +A
(1 - 268)

95 = 66	256 = 157
138 = 126	261 = 108
140 = 135	262 = 170
179 = 175	263 = 172
234 = 183	268 = 7

S war ab 107, W kurz nach 140
im Byoyomi.

Wie schon vor einem Jahr lieferten sich Marco und Jo.Fa. einen actionreichen, vierstündigen Kampf in der entscheidenden Partie um das Herausforderungsrecht. Im nachhinein fand Marco seine Eröffnung sehr schlecht. Kommentar: Jo.Fa. mit Anmerkungen von Marco (M).

W 6. Falls W mit 12 ein Shimari baut, so S 6, was ein Erfolg für S wäre.

S 7. Ist nun erzwungen, da W sonst hier ein Shimari bekommt.

W 16. Wahrscheinlich ist 57 besser.

S 29. Joseki ist eigentlich erst noch 30, W 260, doch S 29 ist der Beginn einer Mega-Moyo-Strategie.

S 35 - S 47. S kommt zu einer idealen, starken Wand, die alle schwarzen Steine in der rechten Brett-hälfte umfaßt.

W 48/S 49. Zwar kann W mit W 48 den oberen Rand besetzen, doch S 49 ist sehr groß und vorhändig.

S 53. Ein weiterer Schritt zum Mega-Moyo.

W 54 - W 58. S gibt gerne vier Steine her, die schon ihre Pflicht getan haben. M: W 58 ist unglaublich!!

S 59. Ein nahezu idealer Aufbau für S; jetzt noch S 85, und das Mega-Moyo wäre perfekt.

W 62. Spielweise für W. Muß sich mit 64 ins Zentrum bewegen.

W 64. Ist jetzt zu langsam. Muß sich unbedingt mit 65 einen Zugang zum linken Rand sichern.

S 65. Nun hat S doch noch ein Mega-Moyo bekom-

men, das in seinen Ausmaßen so tief ist, daß selbst Moyo-Spezialist Takemiya 9-Dan bei diesem Anblick garantiert "stoned" würde, und man eigentlich schon sagen könnte: Game over!

W 68 - S 79. S gibt gerne seine Ecke für eine Stärkung des Moyo her.

W 80 ff. Der entscheidende Kampf beginnt - mit S im Byoyomi. W gelingt es zunächst, eine schwarze Gruppe am linken Rand zu isolieren - die jedoch das Leben erreicht - und beginnt dann, mit seiner augenlosen Kette im Zentrum loszulaufen. Eigentlich ein aussichtsloses Unterfangen ...

W 122. 123, S 122 reicht wahrscheinlich für W nicht.

S 129. Fehler! Korrekt ist erst 130, W 250, was zwei Schnitte schafft.

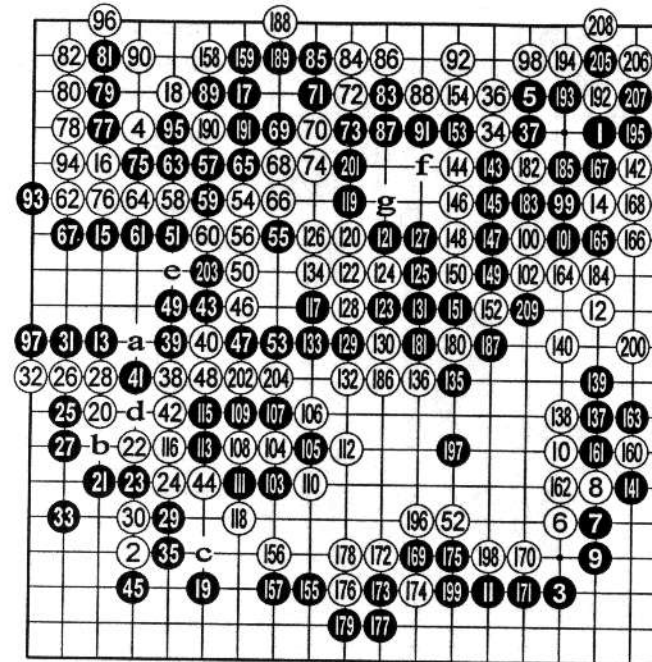
W 140. W stand kurz vorm Byoyomi und zog es vor, das Ko zu beenden, doch ist der Ko-Kampf wahrscheinlich besser für W. M: Ich glaubte, nach dem Dekken des Ko steht W besser.

S 155. Kann nicht auf 204 schneiden, da S nach einem weißen Einwurf unter 143 ins Damezumari gerät.

W 158. Hier und die rechte obere Ecke sind Miai.

W 188. Ein Fehler (M: der spielentscheidende Fehler!), doch selbst nach 245, S 188, W 'a', S 'b', W 'c', S 'd' hat S eine Gewinnposition.

W 200 ff. W gewinnt hier ein paar Punkte zurück, aber es reicht für ihn nicht.



**HB-GoM 1994,
Titel-Match, Partie 1**
30.9.1994

Schwarz:
Frank Dzaebel (4-Dan)

Weiß:
Jochen Faßbender (2-Dan)

5½ Komi
Time Limit: 90/30
Ergebnis: S +A
(1 - 209)

114 = 105

S war kurz nach 100, W ab 72
im Byoyomi.

In der 1. Match-Partie zerstörte sich der Herausforderer im Byoyomi mal wieder selbst. Komm.: Jo.Fa. mit Anmerkungen von Frank (F).

W 10. F: Mit den beiden Hoshi-Steinen ist 162, S 11, W 140, S 184, W 'a' möglich.

S 19. Ich erwartete 'b'; wenn dann W 19, so z.B. S 73. S 19 nähert sich jedenfalls von der starken Seite (d.h. S 11), in die S den W eigentlich treiben möchte.

W 18. W 4-16-18 wird die Drei-Krähen-Formation genannt.

W 20. Mit diesem XL-Rösselsprung wird die 2-Punkte-Ausdehnung von S in die Zange genommen. Der Nachteil ist, daß es S 21 zuläßt.

W 32. F: W kann mit 44, S 32, W 'c' den S am Rand verbinden lassen.

W 34. Ein überraschender Schultertreffer, obwohl der Kampf links unten noch nicht fertig ist. W 34 pariert jedoch den direkten Fangversuch S 116, W 44, S 'd', W 'b', S 41, W 42, S 113, W 38, S 'a', W 108 mit Treppe für W.

S 35/W 36. Beides groß.

S 45. Ist Honte.

W 46. Falls 49, so folgt das Gegen-Atari S 'e'.

W 52. Danach hat W gute Moyo-Aussichten.

S 53. Vielleicht ist 54, W 53, S 143 angebrachter.

S 63, S 65. Korrekt getimete Kikashis, bevor S mit S 67 verteidigt.

W 68 - W 70. Parieren den Schnitt S 77.

S 91/W 92. Guter Austausch für W, aber S 91 ist

notwendig, da W sonst mit W 'f' die S in einem Geta-Shibori fangen kann.

S 97. Notwendig.

W 98. Ein Zug, den ich bedauere, da er nicht mein Zentral-Moyo entwickelt. F: 'g' wäre ein guter Zug, da S sonst mit einem Zug auf Tengen die mittlere und linke weiße Gruppe gleichzeitig angreifen kann.

W 100. Versucht doch noch, die Mitte zu betonen.

S 103. Strenger Gegenangriff.

S 111. F: Eigentlich wollte ich 112 spielen.

S 117. Verteidigt die schwarze Bambusverbindung, greift W in der Mitte an und erzwingt W 118.

W 120. Falls z.B. 134, so scheitert dies an S 122. Thomas Wentzien entdeckte hier aber 201, womit W auf jeden Fall durchbrechen kann.

S 123. Versucht, die beiden W 120 und 122 zu squeezeen.

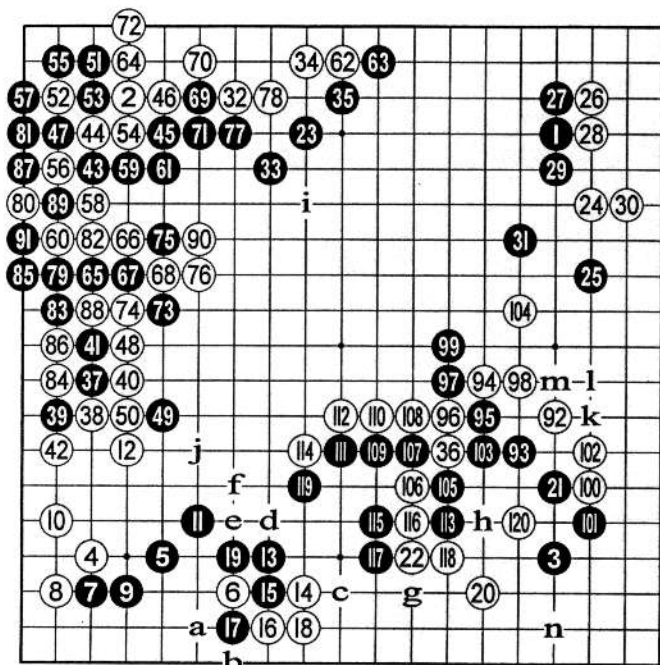
S 141/W 142. Beide Seiten übersehen im Doppel-Byoyomi den extrem wichtigen Punkt 143! W 142 ist wahrscheinlich der losing move. Mit W 142 auf 143 (was auch noch W 142 droht) dürften die S im Zentrum kaum überleben.

S 143. Nun ist S verbunden!

W 152. Die Byoyomi-Blindheit läßt grüßen! Mit 153, S 209 wäre die Partie eventuell noch einigermaßen spielbar für W.

W 154. Eine weitere schlimme Folge von W 152.

S 155. Danach kann W nicht mehr gewinnen, was mir aber im Byoyomi nicht sofort klar war.



Die 2. Match-Partie ist schwierig zu kommentieren; die Bedenkzeit von 90 Minuten reichte für S jedenfalls überhaupt nicht aus. Komm.: Jo.Fa. mit Anmerkungen von Frank (F).

S 17. Ein scharfer Schnitt.

W 18. Vermeidet Komplikationen. Falls W mit 'a' fängt, so S 18, W 'b', S 'c', W 19, S 'd', W 'e', S 'f', und W schneidet, was zu einem sehr komplexen Joseki führt, das aber nicht gut für W ist (s. Ishida Band 2, S. 91 ff.).

S 21. F: Eine Möglichkeit ist 'g', W 'h', S 116, W 21 (was S aber gar nicht gefiel).

S 33. F: Ich habe mit 78, W 77, S 'i' gerechnet, wonach W vor dem Problem steht, wie er den linken Rand sichern soll.

W 36. Sonst kommt S zu einem Zug in dieser Gegend und spannt ein großes Moyo auf.

S 37. Hier gibt es diverse Züge, u.a. auch das Wari-uchi 65 (kann sich nach oben oder unten ausdehnen) oder das Kakari 58 (droht S 53).

S 39. F: Vielleicht ist 40, W 'j', S 65, W 43 (das große Shimari W 58 hinterläßt schlechtes Aji für W) besser, da S zuerst Tenuki spielen kann (z.B. S 92).

W 48. Falls 52, so S 54, W 53, S 48.

S 51 ff. Nun - nach W 48 - nimmt S natürlich den Eck-Profit.

S 65 - S 91. S endet mit Nachhand und kommt ins Byoyomi.

W 92. Ein sehr guter Punkt.

S 93. Im nachhinein keine gute Idee, hier im Byoyomi einen komplizierten Kampf anzufangen, den S nicht mal ein Overtime-Intervall durchsteht. Wahrscheinlich sollte sich S mit 'k', W 'l', S 102, W 'm', S 'n' begnügen, und die Partie bleibt spielbar.

HB-GoM 1994, Titel-Match, Partie 2 14.10.1994

Schwarz:
Jochen Faßbender (2-Dan)

Weiß:
Frank Dzaebel (4-Dan)

5½ Komi
Time Limit: 90/30
Ergebnis: W +A
(S überzog die Zeit)
(1 - 120)

S war ab 91 im Byoyomi, W verbrauchte 83 Minuten.

Fleißigste HB-GoM-Teilnehmer und -Scores

Diese Liste umfaßt derzeitige LV-Mitglieder (eckige Klammern Anzahl HB-GoMs / HB-GoM-Partien)

Jochen Faßbender	[12/54]	28 - 26	(52 %)
Frank Dzaebel	[6/27]	18 - 9	(67 %)
Jörn Horn	[6/27]	14 - 13	(52 %)
Thomas Wentzien	[6/23]	10 - 13	(43 %)
Susi Saalmann	[5/13]	2 - 11	(15 %)
Christian Ruf	[4/16]	7 - 9	(44 %)
Marco Meyenschein	[3/14]	9 - 5	(64 %)
Achim Klenke	[3/8]	2 - 6	(25 %)
Peter Schröder	[3/13]	2 - 11	(15 %)

Zwei starke Ehemalige zum Vergleich:

Hans Pietsch	[4/12]	12 - 0	(100 %)
Martin Bergmann	[8/36]	27 - 9	(75 %)

HB-Liga 1994 mit großer Beteiligung

Nr	Name	Startgrad	Ergebnisse 2. - 3. Quartal										Score
1	J.F. Poll	9k	-11	+28	+6	+20							7-1
2	O. Gödden	11k	-22	-15	-7								1-5
3	M. Müller	1k	-11										5-2
4	H. Großmann	7k											1-0
5	W.-D. Wichmann	10k	+11	-7	-8	-20							1-5
6	J. Faßbender	2d	+12	-1	-33	-7							1-5
7	H.v. Bünau	17k	+13	-30	+5	+20	+12	-32	+2	+8	+27	+6	10-2
8	R. Schwamborn	17k	-11	-20	-7	-20	+5						2-5
9	M. Meyenschein	3d											1-0
10	F. Dzaebel	3d	+16	+23									2-1
11	J. Krüger	12k	+1	+22	+8	-5	-15	-32	-25	+17	+3	-36	5-7
12	P. Leishman	5k	-6	+16	-7								2-4
13	H. Gottschalch	10k	-7	+15	-30	=25	-25						2-4-1
14	U. Weiß	5k	-16										0-3
15	J. Boddem	7k	-13	+2	+11	+23							4-2
16	F.O. Poll	4k	-10	+14	-12								2-3
17	O. Heide	8k	-11										1-1
18	K.-H. Romey	14k	-25										0-2
19	M. Jung	10k											0-1
20	M. Beck	16k	+21	+8	-7	+27	+8	-1	+5				5-2
21	R. Risch	20k	-20	+27	+24								2-1
22	J. Winkler	4k	+2	-11									1-1
23	P. Schröder	3k	-10	-15									0-2
24	H. Selent	25k	+25	-25	+27	+34	-21						3-2
25	M. Tittelbach	25k	-24	+26	+18	+24	+29	-27	+11	-34	=13	+13	6-3-1
26	C. Grabiec	25k	-25										0-1
27	G. Kreutz	20k	-21	-29	-24	+25	-35	-7	-20	-32			1-7
28	H.-P. Thies	9k	-1										0-1
29	M. Saschek	12k	+27	-25									1-1
30	M. Cochu	6k	+7	-31	+13								2-1
31	C. Ruf	1d	+30										1-0
32	L. Schwarzmann	17k	+11	+7	+27								3-0
33	H. Reuter	9k	+6										1-0
34	A. Menger	23k	-24	-35	+25								1-2
35	F. Hofmann	15k	+34	+27									2-0
36	A. Heynatz	8k	+11										1-0

Im 2. und 3. Quartal ist das Liga-Feld auf 36 Teilnehmer angewachsen, und bereits drei Spieler haben die Wertung von mindestens 10 Partien erreicht! In der Start-Kategorie 9-Kyu und stärker führt nun mit 7-1 Jule Fee Poll (inzwischen 7-Kyu), die es sich nicht nehmen ließ, an Martin Müller vorbeizuziehen, der nach dem 1. Quartal führte, im letzten halben Jahr aber nur eine Liga-Partie spielte. Der zweite Verfolger ist Jost Boddem, während Liga-Honinbo Jo.Fa. mit 1-5 abgeschlagen sein dürfte. Die Startgrad-Kategorie 10-Kyu und darunter führt Heiner von Bünau (inzwischen 9-Kyu) mit 10-2 an. Hier gibt es ein Verfolgerfeld von mehreren Spielern, angeführt von Marlies Tittelbach (inzwischen 16-Kyu) und Michael Beck (15-Kyu). Das Rennen um die beiden Buchpreise wird sich also erst im letzten Quartal entscheiden. (Jo.Fa.)

Kurzmitteilungen:

- Im japanischen Go-Magazin *Lets Go* Nr. 3/94 ist die auch in WiMü Nr. 40 abgedruckte Partie zwischen Tsukuda Akiko und Marco Meyenschein mit ausführlichem Kommentar erschienen.
- In dem von der International Go Federation herausgegebenen *Ranka Yearbook 1994* ist ein von Jo.Fa. verfaßter, Artikel über die Geschichte des Go-LV Bremen enthalten.
- Am 10. Mai organisierte Marlies Tittelbach in Woltershausen ein Anfänger-Turnier mit 8 Teilnehmern.
- An den im Mai in Hamburg stattgefundenen Vorrunden zur Deutschen Meisterschaft 1994 nahmen unter insgesamt 26 Spielern zwei LV-HB-3-Dans teil: Frank Dzaebel erreichte mit 3-3 den 14. Platz und Marco Meyenschein mit 1-5 den 25. Platz, was beides nicht für die Endrunde reichte.
- Bei dem Bürgerhaus-Fest Weserterrassen am 16. Juli kümmerten sich ein halbes Dutzend Go-Spieler einen Nachmittag lang um Interessenten.
- Im Schulzentrum Holter Feld versucht Hubertus Selent, ab September eine Go-AG zu etablieren.

Mini-Lektion Ing-Regeln

Da auch Bremer Spieler auf auswärtigen Turnieren und Kongressen mit den Ing-Regeln in Berührung kommen, sei das Wesentliche hier kurz vorgestellt.

Keine Angst vor Herrn Ing!

Herr Ing Chang-ki, taiwanesischer Großindustrieller, der den Ing-Cup (höchstes Preisgeld aller Profi-Turniere), die Jugend- und die Computer-Weltmeisterschaft sponsort, betreibt seit 20 Jahren Regel-Forschung. Seine ständig weiterentwickelten Regeln versuchen, alle Vorteile der chinesischen und japanischen Regeln zu vereinen, und zwar ohne jegliche Spezialregeln wie in Japan, die z.T. einen unerfreulichen Spielabbruch zur Folge haben können und die natürliche Vielfalt künstlich einschränken. Die wesentlichsten Features der Ing-Regeln sind eine andere Auszähl-Methode und eine modifizierte Ko-Regel.

Gelassenheit und sachliche Auseinandersetzung sollten auf jeden Fall bei jeder Regel-Diskussion im Vordergrund stehen, statt nur über oder gegen die Ing-Regeln zu lamentieren. Herr Ing verdient wirklich Respekt. Profis erkennen bei internationalen Wettkämpfen stets die Regeln des Gastgeberlandes an. Eine Anerkennung der Ing-Regeln bedeutet nicht die Ablehnung der japanischen Regeln.

Hauptunterschiede zu den japanischen Regeln

- Gebietspunkte und Steine zählen jeweils einen Punkt.
- Auf dem 19x19-Brett bekommen S und W jeweils exakt 180 Steine.
- Weiß bekommt in Gleichauf-Partien 8 Punkte Komi.
- Vorgabesteine können beliebig gesetzt werden.
- Alle Züge sind erlaubt, die eine Veränderung mit sich bringen (incl. Selbstmord). Passen ist auch möglich.
- Komplexe Kos werden wie einfache Kos behandelt. Zyklische Sequenzen dürfen nur 1x initiiert werden.
- Gefangene kommen zurück in des Gegners Dose.
- Illegale Züge dürfen zurückgenommen werden.
- Das Auszählen geschieht mit der Ausfüll-Methode.

Die Ing-Regeln werden auch SST (= Stones and Spaces are Territory)-Regeln genannt. Eigentlich ist es logisch, daß man nicht nur die umzäunten, sondern auch die von eigenen Steinen besetzten Punkte sein eigen nennt. Neutrale Punkte am Schluß werden daher abwechselnd besetzt und zählen jeweils einen Punkt (sind daher gar nicht neutral). Das Hineinsetzen ins eigene Gebiet, z.B. Decken eines Schnittes, bedeutet prinzipiell keinen Punktverlust (obgleich ein Punktverlust vorliegt, wenn noch Neutrale vorhanden sind).

Die speziellen Ing-Dosen erleichtern das Abzählen der Steine (eine Vorbedingung für das Auszählen), sind aber kein unbedingtes Muß.

Die 8 Komi hat Herr Ing aus statistischen Studien ermittelt; die meisten Profis bevorzugen allerdings Weiß. Dafür darf beim Nigiri der korrekt Ratende die Farbe wählen. Das Komi wird erst beim Auszählen gegeben.

Das freie Setzen der Vorgabesteine erhöht ganz enorm die Variationsmöglichkeiten. Fest gesetzte Eröffnungsteine in Gleichauf-Partien wurden in Japan bereits im Mittelalter abgeschafft.

Selbstmord von mehr als einem Stein ist erlaubt (es verändert die Brett-situation!) und kann als Ko-Drohung oder Veränderung der Freiheiten-Anzahl sinnvoll sein.

Die modifizierte Ko-Regel ist der schwierigste Teil der Ing-Regeln. Einen Stein, der soeben ein Ko geschlagen hat, nennt Ing hot stone. In komplexen Kos (z.B. Tripel-Ko) gibt es mehrere hot stones, Zwillinge oder doppelte (= 2 Steine), d.h. alle Steine der Seite, die soeben geschlagen hat, dürfen nicht sofort geschlagen werden. Eine zyklische Sequenz in einer Ko-Situation mit gleicher Anzahl interner Freiheiten darf ein Spieler nur einmal während der Partie erzwingen. Der "Störenfried" gewinnt dadurch keine Ko-Drohung, da der andere Spieler den Zyklus beendet (die Wiederholung der Ganzbrettposition ist hier also erlaubt).

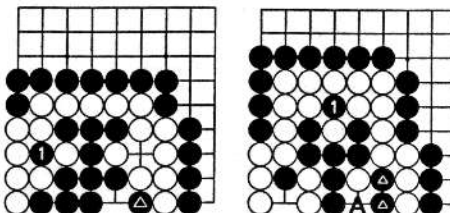
Bei der Ausfüll-Methode - das Ergebnis unterscheidet sich übrigens nur in Handicap-Partien durch die Anzahl der Vorgabesteine vom japanischen System - bleibt genau ein Punkt auf der Gewinnerseite frei (winning point). Steine, die nicht im eigenen Gebiet unterzubringen sind (losing stones), kommen in die Gewinnerfläche (die in diesem Fall entsprechend größer gewesen sein muß). Das Komi wird im schwarzen Gebiet untergebracht. Freie Punkte in einem Seki werden zu gleichen Teilen von S und W besetzt (eine Weiterentwicklung der Ing-Regeln, die die freien Seki-Punkte vorher umständlich in anteilmäßige Bruchstücke aufteilte - abhängig von der Anzahl der Nachbarsteine einer Farbe). Falls es eine ungerade Zahl freier Seki-Punkte gibt, bleibt ein Seki-Punkt unbesetzt; nur in einem solchen seltenen Fall kann es unter Ing zu einem Jigo kommen, welches S gewinnt (jedoch W in Handicap-Partien).

Die Ausfüll-Methode läßt das Ergebnis auf einen Blick erkennen und hat gleichzeitig eine Prüffunktion, ob mit jeweils 180 Steinen gespielt wurde.

Beispiele

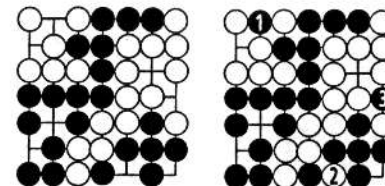
Courtesy of Ing's SST Rules of Go
by Janice Kim, Michael Simon, and Phil Straus

Tripel-Ko (mit einzelnen und doppelten hot stones)



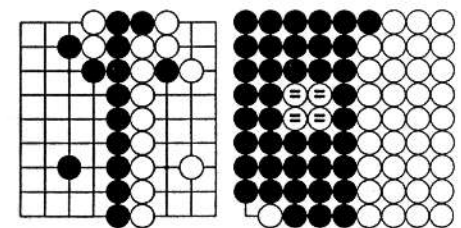
In beiden Fällen muß W woanders spielen und darf weder S 1 noch den markierten einzelnen Stein (d.h. den Zwilling von S 1) bzw. die beiden markierten Steine (doppelte Zwillinge von S 1) mit A schlagen.

Doppel-Ko-Seki (mit "störendem" Ko)



S und W leben beide im Doppel-Ko-Seki, aber links oben besteht W darauf, daß S ihn tötet. Nach S 1 ist W 2 eine Ko-Drohung, so daß W den S 1 schlagen kann. Danach benutzt S das Doppel-Ko-Seki als Ko-Drohung und schlägt wiederum auf 1. Nun darf W (der "Störenfried") rechts unten keinen zweiten Zyklus anfangen, so daß er links oben mit seinem Mondscheinleben stirbt (das Ko links oben nennt Ing "störendes" Ko).

Auszählen nach der Ausfüll-Methode



Hier starteten S und W mit je 40 Steinen. Am Ende füllen S und W jeweils ihre eigene (!) Fläche auf (Gefangene sind irrelevant). Die vier "="-Steine (= 8 Komi) kommen in die schwarze Fläche. W behält einen Stein übrig, der in die 2-Punkte-Gewinnfläche von S gesetzt wird. S gewinnt daher mit 3 Punkten. (Jo.Fa.)

Kurzmeldungen zum monatlichen Blitzturnier: insgesamt haben bisher 26 verschiedene Leute mitgespielt. Auf die maximale Anzahl von fünf in die Wertung zu bringenden Turnieren sind bisher nur Frank (5), Andres (8) und ich selber (10) gekommen. In dieser Reihenfolge sieht auch die Gesamttabelle die vorderen Plätze. Ich würde mich freuen, wenn in den nächsten Monaten vielleicht noch zwei oder drei Teilnehmer mehr eintrudeln würden. Einfach mal am ersten Freitag im Monat, 19 Uhr, in den Weserterrassen auftauchen!

Gruß Martin