



Budo-Club Bremen

Inh. Wolf-Dieter Wichmann

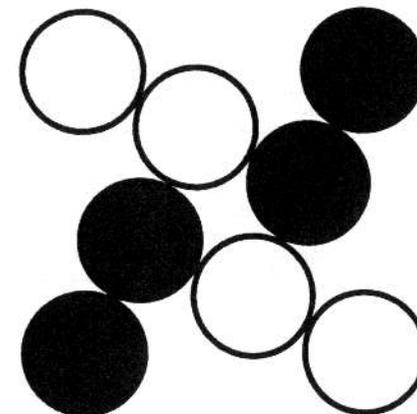
Bremens Sportschule
für japanische Kampf-
sportarten

- Karate
- Kendo
- Aikido
- Iaido
- Judo

Dölvesstr. 8 Tel. 4919170

Windmühleki

Informationen
des
Go-LV Bremen



August 1996

Nr. 47

Inhalt

| | |
|---|-----|
| EGoK 1996 aus Bremer Sicht (+ 1 Partie) | 470 |
| Bremen Open 1996 - Ankündigung | 471 |
| HB-Liga 1996 | 471 |
| DGoB-Meisterschaften aus Bremer Sicht | 475 |
| Leben und Tod-Problem-Story | 475 |
| Neues Go-Lehrmaterial | 477 |
| Zoologische Raritäten | 478 |
| Mini-Lektion Handicap-Go | 479 |

Europäischer Go-Kongreß 1996 aus Bremer Sicht Vier Bremer am Start / Benjamin Teuber kam, sah und siegte

Zu dem erstmals in Italien stattgefundenen EGoK - in Abano Terme - strömte ein riesiges Spielerfeld: 462 Teilnehmer im Hauptturnier sowie 334 Teilnehmer im Wochenend-Turnier. Der Trend der hohen Teilnehmerzahlen der letzten EGoK-Jahre blieb damit bestehen. Wer wirklich etwas für seine Spielstärke machen möchte, kommt um den EGoK nicht herum!

Insgesamt vier Bremer gingen dieses Jahr an den Start: Fiete Onno und Jule Fee Poll die gesamten zwei Wochen sowie Marlies Tittelbach und Benjamin Teuber die zweite Woche. Fiete und Jule Fee bestätigten ihre Spielstärken, während Benjamin eine enorme Spielstärkesteigerung erlebte: Er kam am Samstag an, spielte sogleich als 10-Kyu im Wochenend-Turnier 5-0, um anschließend als 7-Kyu im Hauptturnier weiterzuspielen. Seine Spielstärke nach dem EGoK ist ca. 4-Kyu. Eine ausgewählte Partie findet sich auf S. 473.

Hier die Bremer Ergebnisse im einzelnen:

Hauptturnier

| | | | |
|--------------------|-------|-----|------|
| Fiete Onno Poll | 2-Dan | 6-4 | 115. |
| Jule Fee Poll* | 3-Kyu | 4-6 | 302. |
| Benjamin Teuber | 7-Kyu | 3-2 | 352. |
| Marlies Tittelbach | 7-Kyu | 2-3 | 363. |

*gehört nicht mehr dem LV an

Wochenend-Turnier

| | | | |
|-----------------|--------|-----|------|
| Fiete Onno Poll | 2-Dan | 3-2 | 82. |
| Jule Fee Poll* | 3-Kyu | 3-2 | 184. |
| Benjamin Teuber | 10-Kyu | 5-0 | 258. |

Fiete erreichte zudem den 4. Platz bei der 9x9-EM, der besten Bremer Platzierung seit Jörn Horns Gewinn des 9x9-EM-Titels in 1992.

Anwesend war übrigens auch Hans Pietsch, der mit seiner Lehrerin Kobayashi Chizu angereist war, sowie Mito Yukari - einzige Profi, die bisher zweimal in Bremen war.

Der nächstjährige EGoK findet in Marseille/Frankreich statt.

4 Japan-Punkte für Susi Saalman bei der DGoM 1996

Auf der diesjährigen Deutschen Damen-Go-Meisterschaft erspielte sich die einzige Bremer Teilnehmerin, Susi Saalman (1-Dan), mit einem 3-2-Score den 4. Platz unter 9 Teilnehmerinnen (s. auch DGoZ Nr. 3-4/96, S. 4). Das ist zwar ein Platz schlechter als bei ihrer Teilnahme vor zwei Jahren, bedeutet aber auch den Gewinn ihrer ersten 4 Japan-Punkte, denn für die DGoM ist das Japan-Punkte-System erst letztes Jahr eingeführt worden (zur Erläuterung: die Spielerin mit den jeweils meisten Punkten fährt zur Damen-Amateur-WM nach Japan). Susi ist nach Hans Pietsch erst das zweite Bremer LV-Mitglied, das Japan-Punkte bei einer DGoB-Meisterschaft gewonnen hat.

Komisch ist, daß Susi in der DGoM-Endplatzierung zwar beste Shodan ist, aber zwei 1-Kyus den Vortritt ließ, obwohl sie - im Gegensatz zu vor zwei Jahren - diesmal gegen keine Kyu-Spielerin verlor.

Bremer Go-Meisterschaft 1996

Das Hauptturnier der diesjährigen HB-GoM findet statt am **27. bis 29. September in den Weserterrassen**
Auslosung und Runde 1 ist am Freitag, 27.9., um 17.00 Uhr,
Runde 2 um ca. 20.30 Uhr,
zwei weitere Runden ab Samstag-Mittag, zwei am Sonntag.
Bedenkzeit: 75 Min. + 20 Steine/10 Min. Overtime
Anmeldungen beim Organisator Jo.Fa.

Go jetzt auch im Internet-Café Bremen

Seit einigen Wochen kann man Go über den Internet Go Server auch im Internet-Café Bremen (Hohentorstraße in der Neustadt) spielen. Zudem kann auch "normal" Go gespielt werden. Haupt-Aktivist ist hier Marlies Tittelbach, die auch gern weitere Fragen beantwortet.

Impressum

Windmühleki
Nr. 47
August 1996

Herausgeber: Go-Landesverband Bremen
c/o Uwe Weiß
Feld-Str. 108
28203 Bremen

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

Editor:

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

LV-Konto: Uwe Weiß, Commerzbank Bremen
Konto-Nr. 1408848. BLZ 290 400 90

LV-Fax-Kontakt:
Klaus Pietsch
Fax 0421/4919636

Go-Verkauf:
Heike Bartelt
Tel. 0421/5979292

LV-Bibliothek:
Uwe Weiß
Tel. 0421/74154

Bremen Open Go Tournament 1996

Das Bremer Turnier soll in Form einer Bremen Open wiederaufstehen.
Marco Meyenschein ist die treibende Kraft dahinter und hat viele Sponsorgelder für Preise gesammelt.
Eine detaillierte Ausschreibung liegt in den Weserterrassen aus.

Datum: 19./20. Oktober, Anmeldung am 19. Okt. bis 11.00 Uhr
Ort: Schule an der Lessingstraße (unweit der Weserterrassen)

Modus: 5 Runden McMahon, 75 Min. Time Limit + 20 Steine/5 Min. Overtime, 5/2 Komi

Startgeld:

- DGoB-Mitglieder und ausländische Teilnehmer: 15,- DM bei Voranmeldung bis 13. Okt., sonst 20,- DM
- Nicht-DGoB-Mitglieder (ab 10-Kyu und stärker): 30,- DM, mit Voranmeldung 25,- DM
- Anfänger (18-Kyu und darunter): 10,- DM

Anmeldung: Marco Meyenschein + Susi Saalman, Tel. 0421/4992595

Achtung: Das Turnier benötigt möglichst viele Helfer!

Bremen Open 1997

Achtung: Bereits jetzt wurde ein Termin für die Bremen Open 1997 (!) in den wein in die Zukunft ausgebuchten Weserterrassen reserviert: **4. und 5. Oktober '97.**

Spielfreude und Regelstreit - die Liga lebt

| Nr | Name | Startgrad | Ergebnisse 1./2. Quartal '96 | | | | | | | | | | Score | W.Pkte | Platz | | |
|----|----------------|-----------|------------------------------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-------|--------|-------|----|----|
| 1 | H.v. Büнау | 5k | +2 | +3 | -10 | -8 | -15 | +6 | -13 | -10 | | | | | 3-5 | -2 | |
| 2 | R. Schwamborn | 13k | -1 | -6 | | | | | | | | | | | 0-2 | -2 | |
| 3 | J. Faßbender | 2d | -1 | +7 | -6 | -9 | +10 | -8 | +20 | -9 | -9 | +23 | | | 4-6 | -2 | A4 |
| 4 | D. Fischer | 20k | -5 | | | | | | | | | | | | 0-1 | -1 | |
| 5 | B. Teuber | 20k | +4 | +11 | +6 | +14 | +12 | -21 | +12 | | | | | | 6-1 | +5 | |
| 6 | G. Kreutz | 8k | +2 | -8 | +3 | -5 | -1 | -16 | -18 | -10 | | | | | 2-6 | -4 | |
| 7 | S. Saalman | 1d | -3 | -13 | -13 | +13 | | | | | | | | | 1-3 | -2 | |
| 8 | J. Krüger | 6k | +6 | +9 | +10 | +1 | +12 | -13 | +3 | -19 | +9 | -22 | | | 7-3 | +4 | A2 |
| 9 | M. Tittelbach | 9k | -8 | +3 | -12 | +10 | +18 | +3 | -8 | +12 | +3 | | | | 6-3 | +3 | |
| 10 | P. Schröder | 2k | +1 | -8 | -13 | -13 | +16 | -3 | -9 | -17 | -13 | +13 | +6 | +1 | 5-7 | -2 | A3 |
| 11 | S. Faroß | 16k | -5 | | | | | | | | | | | | 0-1 | -1 | |
| 12 | U. Weiß | 5k | -8 | -5 | +9 | -9 | -5 | | | | | | | | 1-4 | -3 | |
| 13 | R. Naeve | 1k | +8 | +10 | +10 | +7 | +7 | +18 | -22 | +1 | -20 | +10 | -10 | -7 | 8-4 | +4 | A1 |
| 14 | H. Gottschalch | 10k | -5 | | | | | | | | | | | | 0-1 | -1 | |
| 15 | M. Müller | 1d | +1 | | | | | | | | | | | | 1-0 | +1 | |
| 16 | V. Hopfauf | 3d | -10 | +6 | +17 | -19 | | | | | | | | | 2-2 | 0 | |
| 17 | M. Meyenschein | 3d | +10 | -16 | | | | | | | | | | | 1-1 | 0 | |
| 18 | L. Schwarmann | 11k | -13 | -9 | +6 | | | | | | | | | | 1-2 | -1 | |
| 19 | F. Dzaebel | 4d | +8 | +16 | | | | | | | | | | | 2-0 | +2 | |
| 20 | D. Kim | 2d | -3 | +13 | | | | | | | | | | | 1-1 | 0 | |
| 21 | A. Kirmse | 14k | +5 | | | | | | | | | | | | 1-0 | +1 | |
| 22 | A. Pfeiffer | 1d | +13 | +8 | | | | | | | | | | | 2-0 | +2 | |
| 23 | M. Kroppach | 2k | -3 | | | | | | | | | | | | 0-1 | -1 | |

In der ersten Hälfte des Jahres haben 23 Liga-TeilnehmerInnen mit insgesamt 54 Partien doch wieder rege Spielfreude demonstriert - und dies gewissen Unkenrufen zum Trotz ohne 'Einpeitscher'.

Der Newcomer des Jahres ist zweifellos Benjamin Teuber, dessen Einstufung seinem Lerntempo bisher kaum nachkommt - was sich in einem spektakulären 5-0-Start und dem besten Halbzeit-score (+5) aller KonkurrentInnen niederschlägt. In Sachen Spielfleiß bleibt allerdings auch Benjamin weit hinter der Dauerpaarung Peter Schröder - Rüdiger Naeve zurück, die mit allein 4 Partien gegeneinander auf jeweils 12 Spiele in 6 Monaten kamen, wobei Rüdiger mit +4 Wertungspunkten gleichzeitig die Führung in der Zwischenwertung übernommen hat.

Damit kommen wir nahtlos zu jenem Thema, daß in der '96er Spielserie bisher wohl für mehr Spannung(en) gesorgt hat als die Partien selbst, die Regularien der Liga. In den teilweise recht hitzigen Debatten darüber hat sich insbesondere Jochen Faßbender als Protagonist der (alten) Ordnung hervorgetan - wiewohl er diese eigentlich gar nicht mehr zu vertreten hat (was einen anderen Streitfreudigen zu der Annahme verleitet, daß die einzige Methode, JoFa ein 'Amt' zu nehmen, jene sei, deren Anwendung bei einigen Monarchen die europäische 'Neuzeit' miteingeläutet hat...). Leider hat sich dabei erwiesen, daß eine Gestaltung von Regeln ohne formale Zuständigkeit oder gar Beschlußfähigkeit selbst in einer so kleinen Gruppe äußerst schwierig ist, was sicherlich auch darin begründet ist, daß bei keiner Gelegenheit alle 'Betroffenen' zusammenkommen, sondern stets nur Einzelgespräche stattfinden. Um zumindest Klarheit über den Stand der Dinge herzustellen, maße ich mir als Hauptzuständiger deshalb an dieser Stelle an, im Alleingang die bisherigen Regeln und Regelneuerungen zusammenzufassen - bzw. zu interpretieren, wobei das Ergebnis dessen selbstverständlich weiterhin zur Diskussion steht, jedoch nicht mehr 'zwischen Tür und Angel'.

1. Teilnahmerechtigung

Die Bremer Go-Liga ist bekannt für ihre Gastfreundschaft - für einen geringen Unkostenbeitrag von...

Alle Mitglieder des Bremer oder irgendeines anderen Landesverbandes entrichten ihren Obulus und dürfen von jeher mitspielen; wer den zweiseitigen Spielstärkebereich noch nicht verlassen hat, gilt traditionell als besonders förderungswürdig und darf sogar ohne Mitgliedschaft teilnehmen - ganz umsonst. Und richtigen Gästen von weither (das meint: nicht aus Deutschland) gegenüber sind wir auch richtig freundschaftlich, die sind eingeladen. Wer noch übrigbleibt - InländerInnen mit einer Spielstärke ab 9k aufwärts - kann sich neuerdings einkaufen: für DM20 gibt es eine Jahres-Startberechtigung.

2. Wo

Liga-Partien können ausschließlich während der regulären Spielabende ausgetragen werden.

3. Wer gegen wen

Jede/r Startberechtigte kann jede/n Liga-TeilnehmerIn herausfordern und zwar beliebig oft. Einzige Beschränkung: maximal eine Liga Partie pro Nase pro Spielabend. (Da die Gesamtzahl der gespielten Partien nur noch bei gleichem Score die Wertung bestimmt (s.u.) entfallen sämtliche anderen Beschränkungen.)

Wer dreimal in Folge (*selbstverständlich* an verschiedenen Abenden - sehr witzig) eine Aufforderung der/sselben Mitspielerin/s ausschlägt, ohne an denselben Abenden andere Ligapartien gespielt zu haben, gibt die Partie kampflös ab. (das gilt nur für Liga-TeilnehmerInnen)

4. Spielmodus

Gespielt wird nach japanischen Regeln mit um einen Stein/Grad reduzierter Vogabe und 5 Punkten Komi. Maximale Vorgabe sind 9 Steine, der größtmögliche Spielstärkeabstand also 10 Grade.

Die Bedenkzeit beträgt a) 45Min+15Steine/5Min b) 60Min+20Steine/10Min., die Wahl hat im Zweifel die/der Geforderte.

5. Wertung

Wer mindestens 10 Partien absolviert hat, kommt in die Jahreswertung und kann somit einen der Preise gewinnen, die je nach Teilnahme ausgeschüttet werden (gegenwärtig: je ein Buch für die Erstplatzierten der Startgruppen bis 10k und ab 9k, alte DGoZs o.Ä. für Zweite und Dritte). Die Wertungspunkte bestimmen sich als Siege minus Niederlagen, bei gleichem Score entscheidet die höhere Gesamt-Partienzahl. Sollte danach noch immer Gleichstand bestehen, entscheidet das Los.

Diese Regeln sind hiermit ab sofort in Kraft, wer meckern möchte, ist willkommen... (aber glaubt bloß nicht, das nütze jetzt noch was) - mangels besserer Gelegenheiten möchte ich weitere Veränderungen auf die nächste VV verschieben.

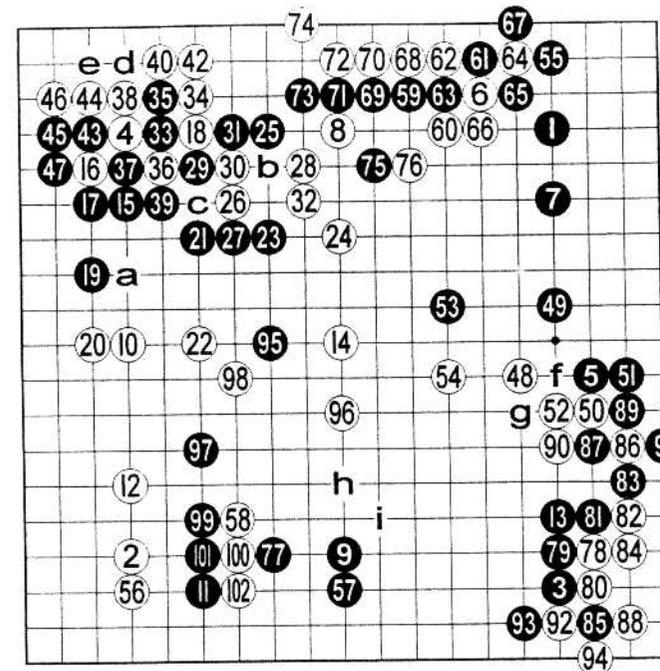
Also dann: weiterhin viel Spaß beim Spielen!

Jens Krüger

Ergänzungen zu den oben erwähnten Liga-Bedingungen

Jens' poetische Redundanz über mich (Jo.Fa.) hilft lediglich, diese Seite zu füllen, verschweigt jedoch, daß ich nur die eiserne Liga-Grundregel, Liga-Bedingungen nicht während der Saison zu ändern, verteidigt habe. Etwaige Änderungen von Liga-Bedingungen sollten jeweils vor der nächsten Saison vorgenommen werden, und zwar entweder vom LV-Vorstand oder einer Liga-Kommission. Ferner darf ich folgende Ergänzungen bzw. Korrekturen anführen:

zu 1.) Um Mißverständnisse zu vermeiden: LV-Mitglieder starten seit jeher ohne jedes Startgeld.
zu 3.) Maximal kann man nur 2x pro Quartal gegen den gleichen Gegner spielen - bei maximal 24 Liga-Partien pro Jahr (max. 6 im 1. Quartal, max. 12 im 2. Quartal, max. 18 im 3. Quartal). Diese Begrenzungen haben ihren Sinn darin, daß nicht ständig die gleichen Spieler gegeneinander spielen und Leute, die nicht soviel Zeit haben, auch noch oben mitmischen können. Die erwähnte Herausforderungsoption existierte nur 1991 und spielte in der Praxis kaum eine Rolle.
zu 4.) Über die Bedenkzeit - 60 Min. oder 45 Min. - einigen sich beide Spieler.



Da fahren zwei Bremer Tausende von Kilometern, um im EGoK-Hauptturnier gegeneinander zu spielen! Für Marlies und Benjamin war das aber nur halb so schlimm, war dies doch ihre erste Gleichauf-Turnier-Partie. Kommentar: Jo.Fa.

S 1 - W 6. Chinesisch gegen Nirensai.

W 10. Ist ein sehr großer Punkt. Das Hauptthema bei der Chinesischen Eröffnung ist jedoch die Verhinderung des schwarzen Shimari rechts unten, also mit 13.

S 11 - S 13. Ist ideal für S.

W 14. Andererseits kommt W mit diesem prächtigen Zug zu einem majestätischen Moyo. Die Partie ist nun ein Moyo-Wettkampf. Trotz des schwarzen Shimari ist die weiße Eröffnung spielbar - gerade auch angesichts der 8 Komi für W.

S 15. Gute Invasions-Gegend.

S 19. Vielleicht etwas besser auf 'a', was mehr und schnellere Möglichkeiten beinhaltet, sich ins Zentrum abzusetzen.

W 24. Starkes Boshi.

W 26. Wahrscheinlich stärker auf 30.

S 29. Mit einem Schnitt an der Taille gut gekontert, d.h. es ist schwer für W, eine gute Fortsetzung zu finden.
W 30. Falls 31. so S 'b'. Am stärksten ist daher W 30 auf 'b'.

W 32. Nun ist die weiße Ecke schwach.

W 38. Overlay! Muß sofort auf 'c' schlagen.

S 39. Stärker auf 40, W 'c', S 'd' (falls dann W 46, so S 44, W 43, S 'e', und W stirbt).

S 47. Nun lebt S, W hat aber Profit am oberen Rand und Vorhand.

W 48. Gut. Hält das schwarze Moyo flach.

S 49. Ebenfalls gut. "After a boshi play keima".

W 50. Zu direkt. W sollte eine Probe auf 92 gegen das schwarze Shimari spielen und sehen, wie S reagiert. Die Probe würde entweder die Invasion des schwarzen Randes unterstützen oder Aji in der schwarzen Ecke hinterlassen.

S 51. Ein unterwürfiger Maulwurf-Zug. Korrekt ist es, mit 'f', W 52, S 'g' zu schneiden und zu kämpfen.

W 52. Zu heavy. Korrekt ist immer noch die Probe 92 oder eine Invasion zwischen S 9 und dem Shimari.

S 55. Reiner Gebietsabstecker. Sehr groß ist 99, ein Zug auf der Nahtstelle der beiden Moyos links unten.

W 56. Dito. Besser sofort 58.

S 57. Besser 99.

S 59. Etwas riskant in der Nähe der weißen Dicke, sicherer daher 66, was W überkonzentriert machen könnte. Wichtig wäre auch ein Zug um 'h'.

S 75. Soll auf 76, und es sieht so aus, als ob die S tatsächlich entkommen können.

S 77. Besser 'h'.

W 78. Denkbar ist auch eine leichte Reduzierung des unteren schwarzen Randes.

W 100. Besser einfach 'i'.

W 102. Ist ein Overlay.

Züge nach W 102 nicht aufgezeichnet.

EGoK 1996, Hauptturnier, Runde 10

3.8.1996

Schwarz:
Marlies Tittelbach (7-Kyu)

Weiß:
Benjamin Teuber (7-Kyu)

8 Komi
Time Limit: 1½ Stunden

Ergebnis: W +11

(1 - 102)

41 = 36

Vorschlag für die Durchführung von zwei weiteren Bremer Meisterschaften

Um den Bremer Go-Kalender noch etwas bunter zu gestalten, schlage ich (Jo.Fa.) die jährliche Durchführung von zwei weiteren Bremer Meisterschaften vor, so daß neben der Kyu-Championship und der eigentlichen Meisterschaft etwa jedes Vierteljahr etwas spezielles angeboten werden kann. Konkrete Neuvorschläge sind: die Bremer 9x9-Meisterschaft (sozusagen der kleine Bremer Meijin-Titel) sowie die (Wiedereinführung) der Bremer Schnell-Meisterschaft, der Haya-Championship (die 4x, von 1987 - 90, stattfand).

- Voraussetzung wäre eine leichte Durchführbarkeit bei minimalem Organisationsaufwand:
- Durchführung an ein bis zwei (z.B. Freitag)-Spielabenden
 - die gerade aktiven Mitglieder (bis hinunter zum etwa 9-Kyu), die regelmäßig zum Spielabend kommen, nehmen teil, d.h. kein großartiges Hinterhertelefonieren
 - flexibles System (z.B. jeder gegen jeden, einfaches bzw. Doppel-K.O. oder Kombinationen davon) mit 6 bis 12 Teilnehmern

- Vorschlag Bremer 9x9-Meisterschaft**
- nur gleichauf mit 5½ Komi (es hat sich gezeigt, daß so selbst ca. 5-Kyus knapp gegen Dan-Spieler spielen können)
 - 15 Minuten Time Limit ohne Byoyomi
 - z.B. 6er- oder 8er-Gruppe jeder gegen jeden; bei 12 Teilnehmern Vorrunde mit zwei 6er-Gruppen sowie Endrunde in einer 6er-Gruppe

- Vorschlag Bremer Schnell-Meisterschaft**
- normale Vorgabe bei maximal 9 Steinen
 - 15 Minuten Time Limit plus 30 Steine/5 Minuten Overtime (siehe dazu auch S. 478)
 - z.B. 6er-Gruppen jeder gegen jeden mit Vor- und Endrunde

Eventuell ist es möglich, je ein Go-Buch-Preis vom LV-Etat zu finanzieren. Nicht-LV-Mitglieder sollten - wenn überhaupt startberechtigt - ein Startgeld von z.B. 2.50 / 5.- / 10.- DM (J / E / V) zahlen. Für die Organisation noch in der zweiten Jahreshälfte würde sich der Artikelschreiber dieses Jahr zur Verfügung stellen.

- Kurzmittellungen:**
- Zum offenen Spielenachmittag am 31. März in den Weserterrassen kamen nur wenig (Go-)Interessenten.
 - Auch im vergangenen Sommer-Semester gab es einen von Jan Maier veranstalteten Go-Kurs im Rahmen des Hochschulsports an der Bremer Uni mit diesmal 12 Teilnehmern; leider fand bisher niemand davon den Weg zu den Bremer Spielabenden.

Eine Ergänzung zur Mini-Lektion Anfänger-Training in WiMü Nr. 39

In dem auf einem Profi-Vortrag basierenden Artikel "10 Steps to More Effective Work with Beginners" (in: *The American Go Journal* Vol. 22, No. 2) werden z.T. bekannte und z.T. weniger bekannte Hinweise aus Sicht des Lehrenden gebracht:

- 1.) Erkläre nur das, was verstanden werden kann**
Der Lehrer muß ein Gefühl für den Lernprozeß unterschiedlicher Anfängerstufen entwickeln. Ein 30-Kyu kann nur sehr schwer das verstehen, was für einen 15-Kyu Routine ist.
- 2.) Schrittweise Steigerung der Komplexität**
Unbedingt mit dem 9x9-Brett anfangen und erst viel später zum 13x13-Brett wechseln.
- 3.) Spiele viele Partien**
Der Anfänger lernt nur durch viel Spielpraxis.
- 4.) Der Lehrer darf keine Angst vorm Verlieren haben**
Vielmehr sollte das Ego des Lehrers durch den Lernfortschritt des Schülers zufriedengestellt werden. Gewinnt der Anfänger, steigt das Interesse am Spiel.
- 5.) Halte es kurz und knapp**
Der Lehrer soll nur das Nötigste erklären; Taktik und Strategie sollen weitgehend vom Schüler selbst entdeckt werden.
- 6.) Ignoriere einige Regeln**
Die meisten Anfänger können das Leben und Tod-Prinzip nicht begreifen; daher sollte dies am Anfang ausklammert und - genauso wie Ko - erst erklärt werden, wenn der Anfänger Fragen stellt.
- 7.) Habe Geduld**
Haupteigenschaft eines guten Spielers und Lehrers. Lernfortschritte sollen zudem gelobt werden.
- 8.) Ermutige zum schnellen Spielen**
Anfänger sollen nicht stundenlang über eine Partie brüten, sondern zügig Dinge ausprobieren und somit Spielpraxis sammeln.
- 9.) Ermutige lautes Denken**
Um Hinweise zu geben, wenn der Anfänger nicht mehr weiter weiß.
- 10.) Setz dir ein höheres Ziel, als nur zu gewinnen**
Stärkere Anfänger kann man z.B. knapp verlieren lassen (z.B. mit 1 oder 2 Punkten), um sie noch mehr anzuspornen. Auf ein knappes Resultat zu spielen, ist auch eine Herausforderung an die Spielstärke des Lehrenden.

zum Thema siehe auch S. 477

Zwei Go-Prominente über Anfänger und Brettgröße

- **James Davies**, Ishi Press-Autor, erklärt Go völligen Anfängern auf sehr kleinen Brettern, z.B. 5x5 oder 6x6.
- **Michael Redmond** (Pro-8-Dan) empfiehlt die Benutzung des 13x13-Brettes bis zur Spielstärke 10-Kyu.

DGoB-Meisterschaften aus Bremer Sicht

Anläßlich Susi Saalmanns zweiter Teilnahme an der Deutschen Damen-Meisterschaft soll an dieser Stelle eine Übersicht über Bremer Teilnehmer an der vom DGoB organisierten Deutschen Meisterschaft, Deutschen Damen-Meisterschaft, Deutschen Jugend-Meisterschaft und Deutschen Rengo-Meisterschaft gebracht werden.

Bei der Deutschen Meisterschaft beträgt die Mindestspielstärke 3-Dan. Bis incl. 1986 gab es nur ein jährliches Turnier, allerdings stets in Kombination mit einem Begleitturnier für Spieler bis 2-Dan, von denen der Sieger an der nächstjährigen Deutschen Meisterschaft teilnehmen konnte. Seit 1987 findet die Deutsche Meisterschaft in zwei Turnieren statt - jeweils Vor- und Endrunde. An letzterer nehmen 8 Spieler teil: der Deutsche Meister und Vizemeister sowie die sechs Bestplatzierten der Vorrunde.

Von 1983 bis 1994 waren ununterbrochen Bremer Vertreter auf der DM zugegen. Insgesamt gab es sechs Bremer, die zusammen 15x an den Start gingen. Hans Pietsch war mit fünf DM-Teilnahmen und einem Score von 30-15 sowie einem 1. und einem 2. Platz fleißigster und erfolgreichster Bremer; er war auch der bisher einzige Bremer, der die Endrunde erreichte.

Die Deutsche Damen-Meisterschaft gibt es erst seit Beginn der 90er Jahre; die Mindestspielstärke beträgt hier 5-Kyu. Die Deutsche Jugend-Meisterschaft fand nur in unregelmäßigen Abständen statt. Recht neu ist die Deutsche Rengo-Meisterschaft für Paare.

Jeweils einmal fanden drei der vier Meisterschaften auch im Bereich des Bremer LV statt: die Deutsche Meisterschaft 1982 in Bremen, die Deutsche Jugend-Meisterschaft 1986 in Oldenburg und die Deutsche Damen-Meisterschaft 1992 in Bremen.

Die folgenden Übersichten zeigen jeweils Jahr (V = Vorrunde, E = Endrunde), Name, Spielstärke, Score und Platzierung. Bremer Teilnehmer an den DM-Begleitturnieren bis 1986 sind nicht erwähnt.

| Deutsche Meisterschaft | | | |
|------------------------|--------------------|-------|-----------|
| 1983 | Michael Rost | 2-Dan | 3-4 (16.) |
| 1984 | Michael Rost | 3-Dan | 3-3 (10.) |
| 1985 | Michael Rost | 3-Dan | 3-3 (12.) |
| 1986 | Hans Pietsch | 3-Dan | 3-3 (7.) |
| 1987 (V) | Hans Pietsch | 4-Dan | 3-2 (8.) |
| (E) | Hans Pietsch | 4-Dan | 1-4 (6.) |
| 1988 (V) | Hans Pietsch | 4-Dan | 4-1 (1.) |
| (E) | Hans Pietsch | 5-Dan | 4-1 (1.) |
| 1989 (V) | Martin Bergmann | 3-Dan | 2-3 (12.) |
| (E) | Hans Pietsch | 5-Dan | 4-3 (4.) |
| 1990 (V) | Hans Pietsch* | 5-Dan | 5-0 (1.) |
| (V) | Martin Bergmann | 3-Dan | 2-3 (?) |
| (E) | Hans Pietsch* | 5-Dan | 6-1 (2.) |
| 1991 (V) | Achim Klenke | 3-Dan | 1-4 (22.) |
| 1992 (V) | Martin Bergmann | 3-Dan | 2-3 (14.) |
| 1993 (V) | Martin Bergmann* | 3-Dan | 2-4 (22.) |
| 1994 (V) | Franco Dzaebel | 3-Dan | 3-3 (14.) |
| (V) | Marco Meyenschlein | 3-Dan | 1-5 (25.) |

| Deutsche Damen-Meisterschaft | | | |
|------------------------------|-----------------|-------|----------|
| 1992 | Heike Hoffhenke | 4-Kyu | 1-4 (8.) |
| 1994 | Susi Saalmann | 1-Kyu | 3-2 (3.) |
| 1996 | Susi Saalmann | 1-Dan | 3-2 (4.) |

| Deutsche Jugend-Meisterschaft | | | |
|-------------------------------|--------------|-------|----------|
| 1986 | Hans Pietsch | 4-Dan | 3-1 (2.) |

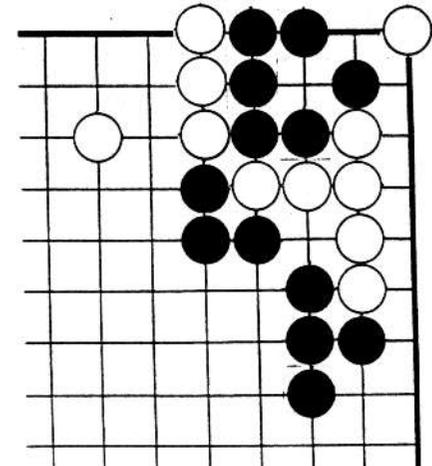
| Deutsche Rengo-Meisterschaft | | | |
|------------------------------|--------------------|-------|-----|
| 1996 | Meyensch./Saalmann | 2-Dan | (?) |

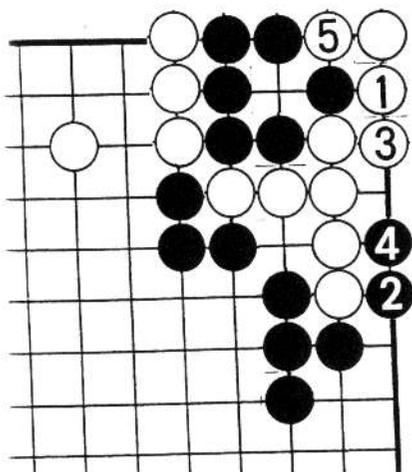
(Jo.Fa.)

Eine Leben und Tod-Problem-Story oder: Wie ein schwächerer Spieler \$ 400 verlor

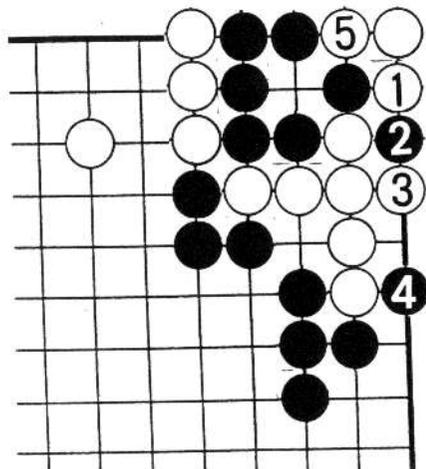
Dieses Leben- und Tod-Problem stammt von Chun Sam Jho, einem koreanischen Pro-7-Dan, der auf dem EGoK 1995 zugegen war. Ob die Story hinter dem Problem echt oder ausgedacht ist, sei dahingestellt: sie hat jedenfalls Unterhaltungswert. Die Leser sollten sich zunächst selbst mit dem Problem beschäftigen, bevor auf die ab nächster Seite beginnende Lösung geschaut wird.

Problem: Weiß am Zug lebt?



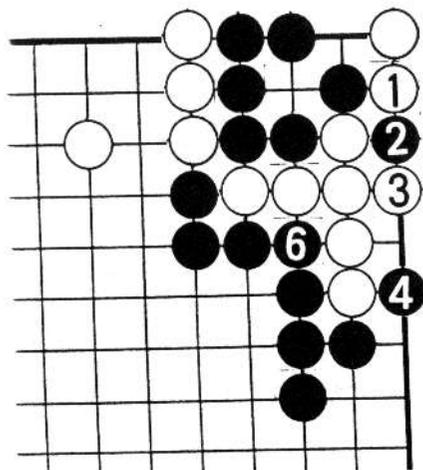


Dia. 1



Dia. 3

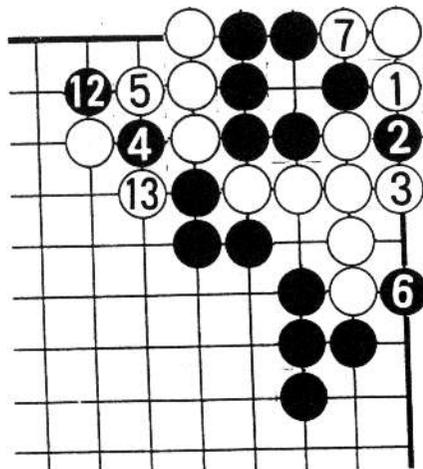
6 = 2, 7 = 5, 8 schlägt, 9 = 1



Dia. 2

5 = 2

Dia. 1. Ein starker Spieler zeigt einem schwächeren Spieler das Problem und überläßt ihm sogar die Farbwahl. Der schwächere Spieler nimmt Schwarz und antwortet auf W 1 und W 3 mit S 2 und S 4 gemäß des Sprichwortes "Fill in a semeai from the outside". Das Sprichwort nutzt hier jedoch die schwarzen Ressourcen nicht aus, und nach W 5 gewinnt W.



Dia. 4

8 = 2, 9 = 7, 10 schlägt, 11 = 1, 14 = 2

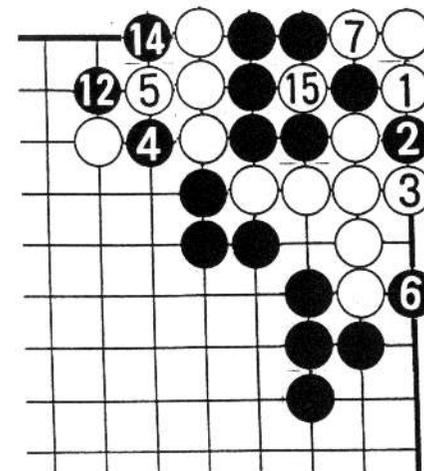
Dia. 2. Nun fordert der starke Spieler den schwächeren zu einer Wette um \$ 100 heraus, indem er ihm Weiß überläßt. Der schwächere Spieler willigt ein, doch nach dem Einwurf S 2 sowie S 4 und S 6 hat der mit Schwarz spielende stärkere Spieler plötzlich ein Auge gegen kein Auge und gewinnt.

Dia. 3. Der stärkere Spieler wettet noch mal um \$ 100 und gibt dem schwächeren wiederum Schwarz. Doch mit W 5 und W 7 spielt Weiß zwei überraschende Tesujis auf den gleichen Schnittpunkt hintereinander. Nach W 9 hat Schwarz keine Ko-Drohung, so daß Weiß das Semeai gewinnt.

Dia. 4. Der stärkere Spieler setzt wieder \$ 100 und nimmt Schwarz, der schwächere ist sich diesmal ganz siegessicher. Doch nach dem Einwurf S 2 spielt der Stärkere mit S 4 einen feinen Zwischenzug, danach folgt die gleiche Sequenz wie in *Dia. 3*. Doch nun kann Schwarz dank S 4 mit S 12 eine lokale Ko-Drohung spielen und das Ko mit S 14 und damit das Semeai gewinnen!

Dia. 5. Ungläubig ob der Sieg-Chancen des stärkeren Spielers akzeptiert der schwächere Spieler einen weiteren Farbwechsel und eine vierte Wette um \$ 100. Die Sequenz ist die gleiche wie in *Dia. 4*, doch nach S 12 ignoriert Weiß einfach diese Ko-Drohung, schlägt mit W 13 und W 15 durch und lebt, denn S hat nun keine Ko-Drohung!

Moral: 1) Wette nicht. 2) Spielstärke ist im wesentlichen eine Frage der Lesefähigkeit.



Dia. 5

8 = 2, 9 = 7, 10 schlägt, 11 = 1, 13 = 7

Neues Lehrmaterial des European Go Centre jetzt auch in Bremen verfügbar

Das neue Lehrmaterial, verfaßt von Frank Janssen vom European Go Centre in Holland, ist nun auch in der LV-Bibliothek vorrätig. Es besteht aus einem Anfänger- und einem Kursleiter-Heft sowie 108 Karten mit Anfänger-Problemen.

Das Kursleiter-Heft gibt Hinweise zu Vorbereitung, Organisation und (im Anfänger-Heft beschriebenen) Inhalten eines Anfängerkurses. Jede der insgesamt sechs Unterrichtseinheiten besteht aus einem Regel-, Übungs- und spielpraktischen Teil und gibt jeweils eine Übersicht über zu behandelnde und nicht zu behandelnde Themen. Mit Nachdruck wird darauf hingewiesen, daß der spielpraktische Teil stets weit über 50% einer Unterrichtseinheit umfassen soll.

Frank Janssens Lehrmethoden betreten z.T. didaktisches Neuland, schlägt er doch vor, in der ersten Unterrichtseinheit nur Atari-Go (= Fangen von Steinen) zu lehren: Wer zuerst einen Stein fängt, hat gewonnen (eine schwierigere Version davon ist, wer zuerst 10 Steine fängt). Leichte Verständlichkeit und Spielfreude stehen dabei im Vordergrund, d.h. es kann eigentlich sofort mit dem Spielen begonnen werden. In der zweiten Unterrichtseinheit kommt Gebiets-Go hinzu, und erst in der dritten werden die fehlenden Regeln den dann bereits gut vorbereiteten Schülern erklärt.

Insgesamt gesehen ein hochinteressantes Material, das die Anfängerarbeit wesentlich erleichtern kann.

Bremer Kido '96 erschienen

Der *Bremer Kido* ist das von der WiMü-Redaktion herausgegebene Nachschlagewerk zum Go in Bremen. Auf 26 Seiten werden über 20 Jahre Go in Bremen incl. LV Bremen dokumentiert.

Aus dem Inhalt:

- Bremer Go- und LV-Chronik seit den 70er Jahren
- komplette Bremer Go-Veranstaltungs-Übersicht mit insgesamt 119 Veranstaltungen
- LV-Mitglieder-Statistik
- Who's Who im Bremer Go mit Informationen zu über 170 Spielern, darunter sämtliche LV-Mitglieder aller Jahre
- Bremer Top-Plazierungen mit Fleißigen- und Bestenlisten zu allen und einzelnen Bremer Veranstaltungen, wie z.B. Bremer Turnier, Meisterschaft, Liga, Kyu-Championship

Abgabe nur auf besonderen Wunsch an Mitglieder. Eine Neuaufgabe kann Anfang 1997 erscheinen.

Betr.: Ausleihe LV-Bibliothek

Leider haben einige Mitglieder Bücher aus der LV-Bibliothek schon viel länger als 4 bzw. max. 8 Wochen ausgeliehen und nicht zurückgegeben. Den Negativ-Rekord hält ein Dan, **Frank D. aus B.** (Name der Redaktion bekannt), der ein Band von *Graded Go Problems for Beginners* seit zwei Jahren (!) "ausgeliehen" hat ...

Zoologische Raritäten

Mit dieser neuen Artikel-Serie sollen selten vorkommende Formen, Techniken und Spielpositionen beleuchtet werden.

Nachdem auf der LV-Kyu-Championship 1993 in der Partie Saschek - Gottschalch ein Doppel-Ko-Seki mit nur einer gemeinsamen Innenfreiheit vorkam (s. Partie in WiMü Nr. 39, S. 393 bzw. hier *Dia. 1*), gab es vor einigen Wochen im Weserterrassen-Spielabend ein noch etwas komplexeres Phänomen: Diese Position glich *Dia. 2*. Frage: Was ist das und was ist das Resultat?

Dia. 2 zeigt - "japanisch" gesprochen - ein Tripel-Ko mit einem Auge auf einer Seite. Sowohl unter japanischen als auch unter Ing-Regeln ist Weiß tot.

Nach japanischen Regeln darf man nach dem beiderseitigen Passen hervorgerufenen Partie-Stop (jedoch vor dem tatsächlichen, durch Leben- und Tod-Übereinkunft beider Spieler erzielten Partie-Ende, s. auch Mini-Lektion Partie-Ende in WiMü Nr. 39) ein Ko nicht mehr zurückschlagen, ohne vorher auf jeden Fall für dieses Ko zu passen. Nach S 1 in *Dia. 2* folgt W A, S B, und nun darf W nicht S 1 zurückschlagen, da er auch für dieses Ko passen muß. Das bedeutet aber, daß die weißen Steine weiterhin im Atari stehen und nun von Schwarz geschlagen werden können.

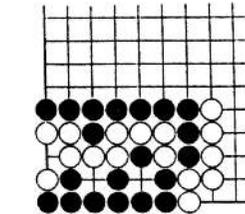
Nach Ing-Regeln ist das Mehrfach-Ko in *Dia. 2* unausgeglichen, da das Ko bei S 1 nur extern ist, Weiß also nur eine, Schwarz dagegen zwei Innenfreiheiten hat. Wegen des externen Ko handelt es sich hier tatsächlich nur um ein unausgeglichenes Doppel-Ko. Nach S 1 darf W den mit A beginnenden Zyklus nur einmal initiieren, so daß er schließlich das Heraus schlagen seiner Steine nicht mehr verhindern kann. A und B kann W während der Partie allerdings als unendliche Quelle an Ko-Drohungen nutzen.

Dia. 3 zeigt eine *Dia. 2* zum Verwechseln ähnliche Situation, und nach japanischen Regeln dürfte sie wie *Dia. 2* behandelt werden. Nach Ing-Regeln unterscheidet sie sich jedoch von *Dia. 2*, da hier alle Kos intern sind und beide Seiten zwei interne Freiheiten haben. Die Situation ist hier also ausgeglichen - es handelt sich um ein Seki. (Jo.Fa.)

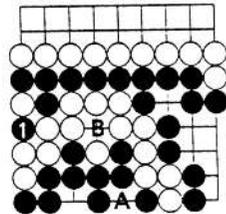
Neuer Zeit-Modus für Schnell-Partien

Nach einem Vorschlag von Janice Kim (Pro-1-Dan) habe ich (Jo.Fa.) seit über einem halben Jahr einen neuen Zeit-Modus für Schnell-Partien ausprobiert: 15 Minuten und anschließend ein Overtime von 30 Steine in 5 Minuten. Letzteres hört sich zwar etwas streng an (es entspricht einem Tempo von 10 Sekunden pro Zug), ist aber definitiv die Alternative zu 15 Minuten - Klappe - tot!

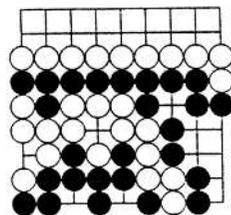
Andere, in der Vergangenheit ausprobierte Overtime-Modi bei Schnell-Partien erwiesen sich stets als nicht optimal. Die einmalige Zusatzzeit von 5 Minuten nach Ablauf der 15 Minuten Basiszeit konnte z.B. nicht verhin-



Dia. 1



Dia. 2



Dia. 3

dern, daß man dennoch ins Zeit-Aus gehetzt wurde. Und mit den Ing Timern ist zwar ein Byoyomi möglich, sie vertragen aber die Belastung einer Schnell-Partie nicht so gut (und manche Spieler vertragen das Byoyomi-Gepiepe der Ing Timer nicht).

Der neue Modus ermöglicht es, das Endspiel vernünftig zu Ende zu spielen. Dabei ist das Spieltempo kaum langsamer als bei herkömmlichen Schnell-Partien. Natürlich könnte man den neuen Modus auch für Blitz-Partien á 10 Minuten verwenden. Profis spielen übrigens bei Schnell-Turnieren üblicherweise ebenfalls mit Overtime - die Partien sollen zu Ende gespielt werden können.

Mini-Lektion Handicap-Go aus weißer Sicht

Einleitung

In der westlichen Go-Literatur ist zu diesem Thema viel weniger veröffentlicht worden als zu Handicap-Go aus schwarzer Sicht (siehe auch die gleichnamige Mini-Lektion in WiMü Nr. 40 + eine Ergänzung in Nr. 46). Gerade für untere Kyus ist es oft ein Schockerlebnis, wenn sie plötzlich zum erstenmal mit Weiß gegen hohe Vorgabe spielen müssen. Aber auch bei mittleren Kyus ist oft noch eine falsche weiße Strategie zu beobachten.

Allgemeine Hinweise für Weiß

Der Weiß-Spieler ist wie ein Marathonläufer, der später als Schwarz gestartet, jedoch der bessere Läufer ist. Bei einem normalen Verlauf einer Handicap-Partie wird Schwarz von Weiß erst im Endstadium ein- und eventuell überholt.

Weiß muß strategisch, also brettumspannend, und nicht nur an einer Stelle spielen. Weiß soll möglichst oft mit Sente zum nächsten Brennpunkt wechseln.

Je höher die Vorgabe ist, desto offensiver muß Weiß spielen. Weiß sucht Komplikationen, wie Nahkämpfe und Kos, da er taktisch stärker ist. Das heißt aber nicht, daß Weiß Hamete spielen soll - ganz im Gegenteil - Weiß wartet auf schwarze Fehler und nutzt diese dann aus.

Eröffnung-Hinweise für Weiß

Gegen hohe Vorgabe (7 bis 9 Steine) muß Weiß sich anfangs schnell entwickeln, d.h. 1.) Steine möglichst in alle Brettviertel setzen (Stichwort: Schneeflocken) und 2.) Steine hoch spielen (Stichwort: Einfluß).

Schneeflocken bedeuten für den erfahrenen Weiß-Spieler aber kein wahlloses Besetzen von Punkten; vielmehr sollen die weißen Steine durch Kakaris/Doppel-Kakaris gegen die schwarzen Vorgabesteine in den Ecken sowie durch Isolieren der schwarzen Vorgabesteine an den Rändern zusammenwirken. Einfluß bedeutet, daß Weiß möglichst rasch den Einfluß der schwarzen Vorgabesteine ausgleichen soll; Weiß muß dabei wie ein Adler Höhe gewinnen, um sich anschließend auf schwache schwarze Steine stürzen zu können. Auf keinen Fall soll Weiß in einer Vorgabe-Eröffnung wie ein Maulwurf auf der 2. Reihe herumkriechen.

Gegen mittlere Vorgabe (4 bis 6 Steine) gelten z.T. die gleichen Hinweise; hier hat Weiß jedoch etwas mehr "Luft" durch die offenen Ränder, an denen weiße Moyos entstehen können. Gegen niedrige Vorgabe (2 bis 3 Steine) soll Weiß mit dem Besetzen einer offenen Ecke beginnen.

Weiß muß zudem (oft einflußbetonte) Josekis wählen, die zu den benachbarten Brettvierteln passen. Joseki-Fehler von Schwarz sind auszunutzen.

Wie Weiß also nicht eröffnen soll ...

Weiß darf nicht wie in einer Gleichauf-Partie spielen und z.B. bescheiden das Langweiliger-Joseki wählen, um ein paar Punkte Gebiet am Rand zu nehmen. Auch

darf Weiß nicht zu früh die Ecken invadieren. Weiß sollte keineswegs die Eröffnung damit verbringen, die ersten 20 Züge passiv nur in einem Brettviertel zu spielen. Die Rollen dürfen nicht vertauscht sein: Weiß muß die Initiative besitzen!

Der weitere Partieverlauf

Weiß muß sich - insbesondere gegen höhere Vorgabe - darüber im klaren sein, daß nur durch das Abtrennen und Einschließen schwacher schwarzer Gruppen ein größerer Profit zu erwarten ist: Entweder stirbt die eingeschlossene schwarze Gruppe, oder Schwarz muß mit Nachhand leben, so daß der neu entstandene weiße Außeneinfluß mit Vorhand eingesetzt werden kann. In Partien mit niedriger Vorgabe kann Weiß oft Schwarz zu einer Invasion ins weiße Moyo verleiten und so Jagd auf eine schwache Gruppe machen.

Im Endspiel kann Weiß - bedingt durch die unterschiedlichen Spielstärken - nicht selten bis zu 30 Punkte zusätzlichen Gewinn erwarten. Von den Vorhänden und Vorhand-Verhinderern (oft auf der 2. und 1. Reihe) wird Weiß mehr als Schwarz bekommen.

Nagaharas Hinweise für Weiß

In seinem Buch *Handicap Go* widmet Nagahara der weißen Sichtweise ein ganzes Kapitel. Seine Hinweise in der Übersicht:

- Sei geduldig: Erwarte keinen schnellen Sieg
- Sichere Gebiet, wann immer du kannst
- Spiele leichte Züge im schwarzen Einflußbereich
- Steck eine Position am Rand ab, bevor du invadiert
- Zwinge Schwarz zur Überkonzentration
- Hab keine Angst, zu opfern
- Tausche Gebiet frei aus
- Gegen hohe Vorgabe spiele auf Einfluß
- Vermeide Theorie-Züge
- Spiele auf Nahkampf, um Komplikationen hervorzurufen
- Spiele Positionen so lange wie möglich nicht aus
- Weiß muß flexibel spielen und sich schnell entwickeln

Zur Erläuterung:

Die Sicherung von Gebiet bezieht sich ausdrücklich auf Partien mit 5 Steinen oder weniger. Nur wenn größere freie Ränder vorhanden sind, kann Weiß dementsprechend Gebietsanlagen abstecken.

Mit den leichten Zügen ist Sabaki-Technik gemeint: das flinke Manövrieren und Entkommen mit wichtigen Steinen sowie das Opfern und Ausnutzen von gestrandeten Steinen in der gegnerischen Einflußzone.

Opfern von Gruppen und Austausch von Gebiet (Furikawari) sind ein weiterer Aspekt: Weiß muß darauf vorbereitet sein, etwas vorteilhaft abzugeben und an anderer Stelle dafür einen vielleicht noch größeren Profit zu erringen.

Durch Züge, die nicht in den Theorie-Büchern stehen, sowie durch Nahkämpfe steigt die Fehlerhäufigkeit von Schwarz. Positionen daher nicht sofort auszuspielen (d.h. sich nicht sofort festzulegen und Schwarz im unklaren lassen), um Optionen offen zu lassen, hilft Weiß, das Spiel zu komplizieren. (Jo.Fa.)