



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.

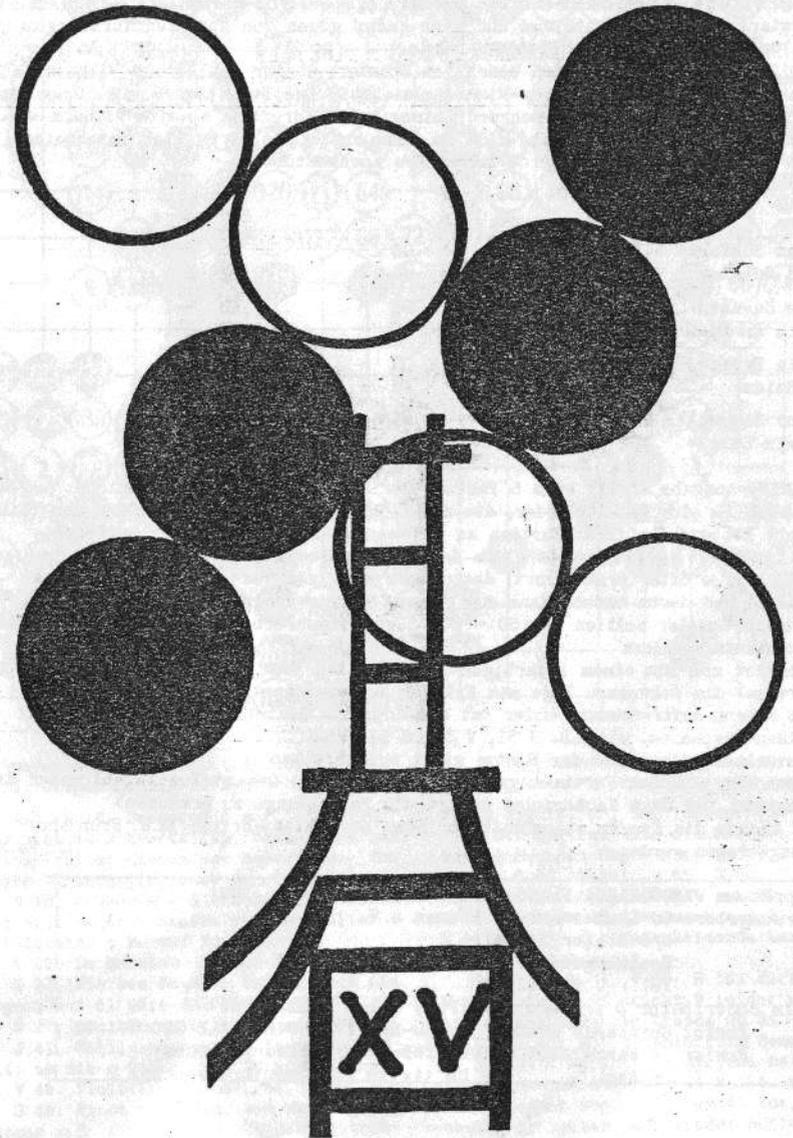
In diesem Sinne ist auch die Sparkasse in Bremen aktiv tätig: Achten Sie doch mal darauf, was sich informativ und kulturell in den Räumen der Sparkasse abspielt – oder auf Initiative der Sparkasse an anderen Stellen in der Stadt.

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



Wilhelm Lang gewinnt HB-LV-Kyu-Championship 1987

Am Samstag, 28. März war es endlich soweit: 8 spielwillige "Underdogs" des LV fanden sich im Bürgerhaus Hemelingen ein, um in 3 Runden erstmalig den LV-Kyu-Titel auszuspielen. Die Spielstärken der Teilnehmer: 9- bis 20-Kyu; das System: Punktgleiche jeweils gegeneinander bei "Vorgabe minus 1". Während fast alle Teilnehmer mit der Bedenkzeit von 40 Minuten gut zurecht kamen, war die Vorgabe-Regelung anscheinend ungünstig, da von den 9 Vorgabe-Partien (bei insgesamt 12 Partien) nur 2 von Schwarz gewonnen werden konnten (beim nächsten Mal sollte also wohl mit normaler Vorgabe gespielt werden).

Die 2 Schwarz-Siege in Handicap-Partien wurden übrigens von Martin Brendel gewonnen, der einen starken Tag erwischte und nur ganz knapp gegen den späteren Turniersieger verlor und daher zum 17-Kyu hochgestuft wurde.

Nach Runde 2 hatten nur die beiden stärksten Spieler, Gregor Schlag und Wilhelm Lang, 2x gewonnen, so daß es zu einem Top-Finale gleichauf ohne Komi kam. Obwohl Greg Hit in dieser dramatischen Partie durch mehrere Shinogis beeindruckte, spielte Wilhelm wie Wilhelm der Eroberer auf und konnte sich am Ende knapp mit 10 Punkten durchsetzen; er gewann ein Ishi-Press-Buch und wurde zum 9-Kyu hochgestuft.

Hier die Gesamt-Tabelle:

	Runde 1	2	3	End-score
Gregor Schlag	9k +	GS +	GS -	WL 3-0
Bernd Schäfer	15k -	AH -	WL +	GS 2-1
Andre Heynatz	15k +	BS +	BS -	MB 2-1
Martin Kroppach	20k -	MK -	MB +	AH 2-1
Martin Brendel	18k +	WL +	OH -	OH 1-2
Ole Heide	15k -	MB -	AH +	BS 1-2
Werner Biesenack	15k -	WB -	WB +	WB 1-2
Wilhelm Lang	10k +	OH +	MK -	MK 0-3

In dieser WiMÜ-Ausgabe finden sich 5 Partien der Kyu-Ch'ship (Kurzkommentare: Jo.Fa.), besonders auch für die Neumitglieder, die nicht teilnahmen; außerdem werden den Teilnehmern beim Nachspielen ihrer Partien an so mancher Stelle die Augen aufgehen!

Schließlich noch ein paar Tips bezüglich des Mitschreibens von Partien:

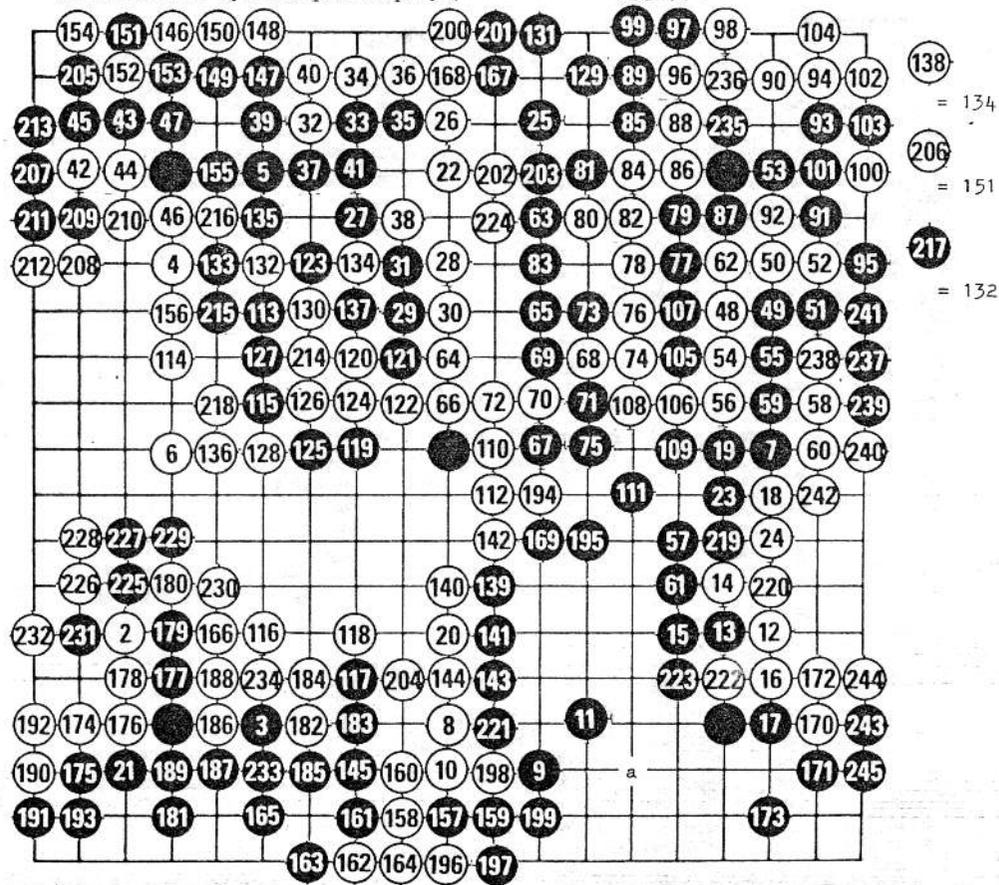
- Generell: je öfter praktiziert, desto eher kann man Partien auswendig nachspielen und desto besser kann man fremde Partie-Diagramme lesen
- Langsam-Spieler sollten nur 50 - 100 Züge mitschreiben, da man sonst zuviel Bedenkzeit verliert
- Schreibt man mit einem 1-farbigem Stift, sollen (bei Gleichauf- und Handicap-Partien) die schwarzen Züge mit Kringel aufgezeichnet werden
- Ein öfters auftretender Fehler ist die doppelte Aufzeichnung eines schwarz/weißen Zugpaares, wie z.B. S 51, W 52, S 51, W 52
- Neutrale Züge am Ende der Partie nicht aufschreiben
- Neben den üblichen-Partie-Angaben gehört auch die Gesamt-Zug-Anzahl unter das Diagramm (um beim Nachspielen sofort die Partielänge zu erkennen)

Bei Bedarf könnte die Kyu-Meisterschaft übrigens auch halbjährlich (z.B. Frühjahr/-Herbst) ausgetragen werden. (Jo.Fa.)

Impressum WINDMÜHLEKI Nr. 15 - Juni 1987 (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)

Tournament: LV-Kyu-Championship 1987

Round: 1



(1 - 245)

Schwarz: Bernd Schäfer (15-kyu)

Weiß: Gregor Schlag (9-kyu)

5 Vorgaben, 40+(4x15) Bedenkzeit

Ergebnis: W +25

W 8, W 10. Besser W 8 auf 'a'. W 10 ist viel zu schwerfällig, besser auf 145. Beton-Pfeiler dienen der Befestigung von Moyos (Kritik gilt auch für W 26).

W 18. Proviziert die Stärkung S 19. W muß sich gegen 5 Steine viel schneller entwickeln, z.B. auf 50.

W 20. Zu harmlos. Besser 145 oder 165.

S 23. Starkes Magari. Danach noch ein Magari auf 61 wäre IBM-kompatibel!

S 27, etc. Normal ist 132 oder 28.

S 41. Völlig unwichtig. Invasion auf 114, um die s Stärke 5 - 29 auszunutzen.

W 48. Vielleicht besser 80, S 84, W 50.

S 49. Nicht berühren, was man angreift! Besser z.B. Kikashi auf 224 mit weiträu-

migen Angriff auf den Invader 48.

W 54. Möglich wäre die Shibori-Watari-Sequenz 55, S 238, W 58, S 59, W 237, S 54, W 241, S 55, W 60.

W 62. Zu heavy. Sabaki ist 79.

S 63, W 64. S 63 besser auf 224,

W 64 auf 65. Der entscheidende Kampf rechts oben beginnt.

S 87. Nach 88, W 87, S 101 dürfte W aufgeben! S 87 drückt W leider auf die eigene schwache Gruppe um 81.

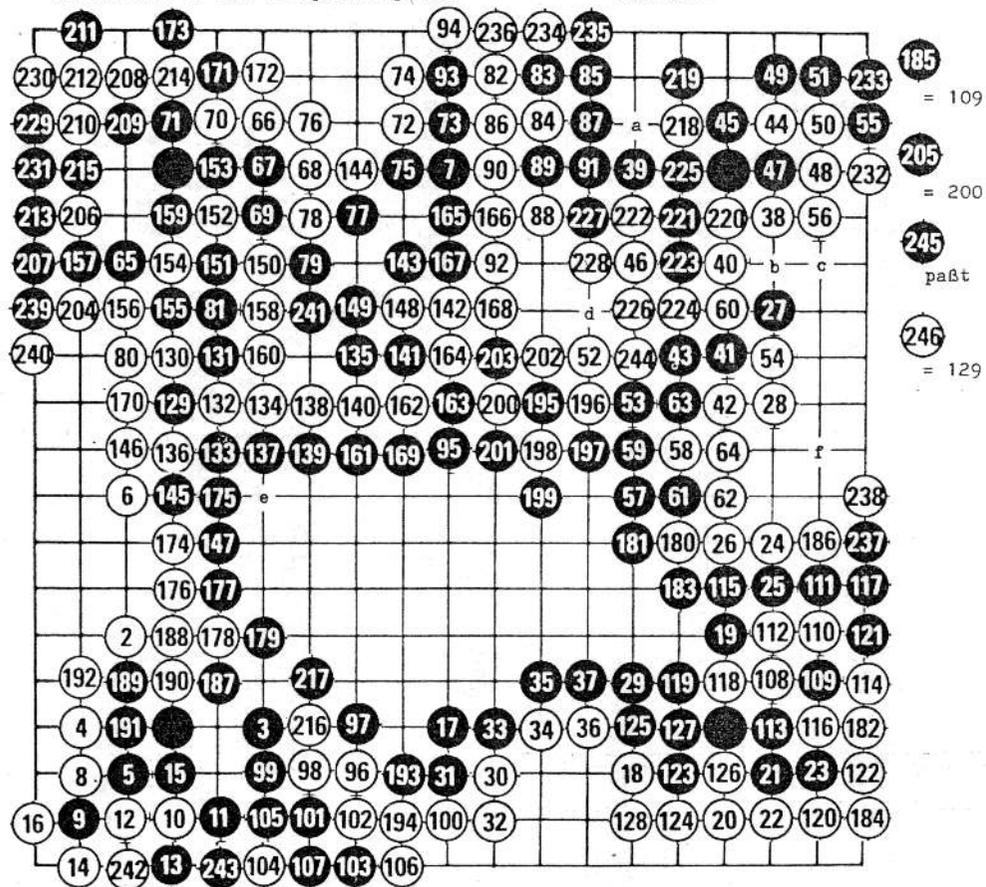
W 94. Auf 95! W schläft im Semeai.

S 103. S verpaßt im Byoyomi seine letzte Gewinn-Chance: 104 killt. Nun ist S jedoch sogar oben um 81 tot,

obwohl er später noch wieder auflebt.

Tournament: LV-Kyu-Championship 1987

Round: 1



(1 - 246)

Schwarz: Martin Kroppach (20-kyu)
 Weiß: Andre Heynatz (15-kyu)

4 Vorgaben, 40+(4x15) Bedenkzeit
 Ergebnis: W +30

W 8 - W 16. Zu klein und Gote für W.
 W 8 besser auf 18 oder 66.
 S 17. Sehr großer Punkt, aber vielleicht etwas genauer auf 33.
 S 23. Besser 120 oder z.B. 36.
 W 24 - S 37. Sehr solide für S.
 V 38. Hamete. Normal ist 'a'.
 S 39. Mit 220, W 'b', S 60 wehren!
 S 49. Sollte auf 50 oder 'c'.
 S 51. Zu langsam. Besser 'c' oder 52.
 S 55. Unbedingt mit 60 die W getrennt halten! Nach W 60 gibt es keine schwache W Gruppe mehr.
 S 61 - W 64. Klein und unwichtig.
 S 81. Viel stärker Hane auf 171.
 W 82 - W 94. W entkommt, und S steht

fast mit leeren Händen da. S 87 korrekt auf 93, W 94, S 88 mit den beiden Drohungen S 171 und S 'd'.
 W 96. Gierig; kann durch S 100 widerlegt werden. Besser z.B. 'e'.
 W 108. Unverschämt; kann durch S 111 bestraft werden.
 S 135. Den Schnitt 136 decken!
 W 150 - W 164. Noch ein Hamete-Erfolg für W. S 161 korrekt auf 164.
 S 195. Die Partie steht noch sehr knapp. Größer sind 240 oder 237.
 S 209 - S 213. Korrekt nur 214.
 Nach W 214 hat S verloren.
 W 228. Korrekt auf 'f', aber beide Seiten übersehen den Schnitt.

MATERIAL-VERKAUF des Deutschen GO-Bundes

Folgende Material sind hier in Bremen bei Dieter Pfennig und Werner Biesenack vorrätig:

Holzklappbrett (15 mm)	40,-
Holz Brett (Rückseite 13x13)	26,-
Glassteine (8,5 mm)	63,-
Glassteine (8,0 mm)	45,-
Plastiksteine (9 mm)	37,-
Plastiksteine (6 mm)	20,-
GO-Dosen (Teak)	44,-
kleines Magnetspiel	15,-
Holz Brett massiv (60 mm)	75,-

LITERATUR

Modern Joseki + Fuseki I	23,-
Modern Joseki + Fuseki II	23,-
The Middle Game of GO	23,-
Basic Techniques of GO	21,-
Strategic Concepts of GO	20,-
Reducing territorial frame works	21,-
The breakthrough to Shodan	21,-
What's your Rating	20,-
Enclosure Josekis	21,-
Appreciating Famous Games	21,-
The Direction of Play	21,-
Attack and Kill	21,-
Lessons in the Fundamentals of GO	21,-
Dictionary of Basic Joseki II,III	31,-

BASIC-SERIE

Life and Death	20,-
Tesuji (der optimale Zug)	20,-
Attack and Defense (Mittelspiel)	21,-
The Endgame	21,-
38 Basic Joseki	21,-
Handicap GO	21,-
GO-Aufkleber	1,-

Nichtmitglieder müssen ca. 25 % höhere Preise bezahlen
 (Dies ist vom Deutschen GO-Bund so festgelegt)

Wichtige japanische Go-Ausdrücke

Die folgende Liste beinhaltet wichtige Go-Ausdrücke, die selbst Spieler zwischen 10- und 20-Kyu beherrschen oder lernen sollten, um mitreden zu können (z.T. ist die Kenntnis eines bestimmten Ausdrucks und die Bedeutung dahinter (+ Sprichwörter!) auch gut für die eigene Spielstärke). Begriffe wie *Atari*, *Dan*, *Kyu*, *Ko*, *Seki*, *Komi* und *Byoyomi* sollte man bereits als 25-Kyu kennen und sind daher hier weggelassen.

<i>Aji</i>	Latente Möglichkeiten, die noch in einer Position (oft verborgen) stecken
<i>Aji-keshi</i>	Das eigene <i>Aji</i> in der gegnerischen Position durch schlechte Züge zerstören
<i>Boshi</i>	Deckel, hindert den Gegner, sich mit <i>Ikken tobi</i> zum Zentrum zu bewegen
<i>Damezumari</i>	Freiheiten-Mangel, Punkt, der wegen Selbst- <i>Atari</i> nicht besetzt werden kann
<i>Furikawari</i>	Austausch, z.B. gegenseitiges Töten von Gruppen
<i>Fuseki</i>	Gesamteröffnung, etwa die ersten 30 Züge einer Partie
<i>Geta</i>	Netz, Fangtechnik mit 1 Zug ohne <i>Atari</i> gegen 1 oder mehrere Gegner-Steine
<i>Gote</i>	Nachhand, in einer lokalen Situation zuletzt spielen
<i>Hamete</i>	Betrugszug, weißer Zug in Handicap-Partie, der eigentlich nicht funktioniert
<i>Hane</i>	Kralle, Grundtechnik des Nahkampfes, z.B. Sd3, Wd4, Se4 (= <i>Hane</i>)
<i>Hasami</i>	Zangenangriff auf der 3. oder 4. Reihe, meistens gegen gegnerisches <i>Kakari</i>
<i>Hoshi</i>	Generell: Vorgabepunkte (Sternpunkte), speziell: der 4-4-Punkt
<i>Jigo</i>	Unentschiedene Partie
<i>Joseki</i>	Etablierte Sequenz guter Züge (für beide Seiten) in der Eckregion
<i>Kakari</i>	Annäherung von außen an einen einzelnen gegnerischen Stein in der Ecke
<i>Keima</i>	2 gleichfarbige Steine in Rösselsprung-Abstand, z.B. Sd3 + Se5
<i>Kikashi</i>	Ein vom Gegner unbedingt zu beantwortender Zug, der einen Vorteil bringt
<i>Komoku</i>	Der 3-4-Punkt, Kompromiß zwischen Ecke und Rand
<i>Kosumi</i>	Diagonal-Zug von einem eigenen Stein aus, z.B. Sd3, Se4 (= <i>Kosumi</i>)
<i>Magari</i>	Umbiegen, Grundtechnik des Nahkampfes, z.B. Sd3, Sd4, We3, Se4 (= <i>Magari</i>)
<i>Miai</i>	2 gleichwertige Punkte, i.d.R. bekommen beide Spieler je 1 <i>Miai</i> -Punkt
<i>Mokuhazushi</i>	Der 3-5-Punkt, mehr den Rand betonend
<i>Moyo</i>	Einfluß-Gerüst, potentiell, aber noch nicht tatsächliches Gebiet
<i>Nakade</i>	Tödliche innere Form einer Gruppe, z.B. "klumpige 4"
<i>Nidan bane</i>	Doppel-Hane, oft mit Sente abzuschließende kraftvolle Nahkampf-Sequenz
<i>Nobi</i>	Strecken, Grundtechnik des Nahkampfes, z.B. Sd3, Wd4, Se3 (= <i>Nobi</i>)
<i>Ponnuki</i>	Mächtige Stellung von 4 Steinen nach dem Schlagen eines Gegner-Steins
<i>Sabaki</i>	Flexible Züge (= lockere Form) in der Nähe starker Gegner-Positionen
<i>San-san</i>	Der 3-3-Punkt, nur die Ecke betonend
<i>Semeai</i>	Kampf ums Überleben zwischen zwei nicht lebensfähigen Gruppen
<i>Sente</i>	Vorhand, eine lokale Situation zuerst verlassen, um woanders fortzusetzen
<i>Shibori</i>	Gegnerische Steingruppe wie eine Zitrone auspressen und verklumpen
<i>Shicho</i>	Treppe, Fangtechnik, "If you don't know shicho don't play Go!"
<i>Shimari</i>	2-Steine-Eckeinschluß, meistens auf <i>Komoku</i> basierend
<i>Shinogi</i>	Kunst + Technik, mit schwachen Gruppen zu überleben
<i>Takamoku</i>	Der 4-5-Punkt, zum Zentrum orientiert
<i>Tengen</i>	Mittelpunkt des Brettes
<i>Tenuki</i>	In einer lokalen Situation nicht fortsetzen
<i>Tesuji</i>	Taktisch guter Zug, der eine lokale Situation bestmöglichst ausnutzt
<i>Tobi</i>	Sprung, z.B. <i>Ikken tobi</i> (= 1-Punkt-Sprung), <i>Saru tobi</i> (= Affensprung), etc.
<i>Tsugi</i>	Verbinden, Grundtechnik des Nahkampfes, z.B. Sd3, Se4, Wd4, Se3 (= <i>Tsugi</i>)
<i>Watari</i>	Verbindung am Brettrand
<i>Yose</i>	Endspiel, Endphase einer Partie, i.d.R. zwischen Zug 150 und 200 beginnend

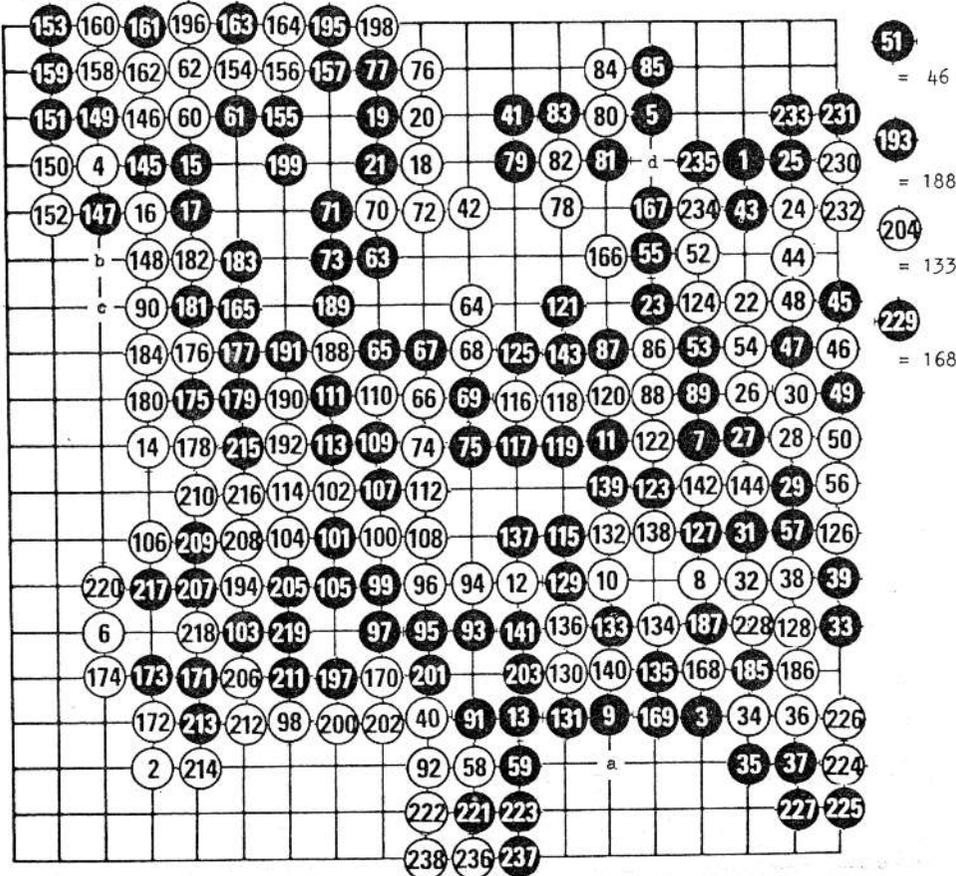
KURZMITTEILUNGEN

- * Am Ostermontag (20.4.) nahmen etwa 6 LV-Mitglieder an der Spiele-Sendung im Vormittags-Programm der Hansa-Welle von Radio Bremen teil. Dabei wurden ca. 30 Info-Zettel vor Ort im RB-Casino verteilt.
- * Insgesamt 23 HB-LV-Mitglieder (fast 50% des LV!) nahmen an den ersten 5 Turnieren des Deutschland-Pokals 1987 teil. In der Dan-Gruppe führt Hans Pietsch souverän bei einem 19-8-score. In der Gruppe 1.-9.Kyus mischt Detlef Struve mit 8-2 auf dem geteilten 3./4.Platz ganz vorne mit.

156

Tournament: LV-Kyu-Championship 1987

Round: 3 (Final-Partie)



(1 - 238)

Schwarz: Wilhelm Lang (10-kyu)
 Weiß: Gregor Schlag (9-kyu)

W 8. Üblicher ist 'a'.
 W 14. Besser auf 92 oder 20.
 S 19. Stärker mit 148, W 'b', S 90, V 'c', S 184, etc. eine Wand bauen.
 W 22. Totales Overplay. W darf nicht neben 18/20 noch eine schwache Gruppe im s Moyo bilden. Korrekt ist 72 oder 82.
 S 23. Hält die w Gruppen getrennt.
 W 26. Besser Schlittenfahrt mit 28.
 W 32/S 33. Auf 43 spielt die Musik!
 S 57. Kampf-Dreieck Galactica: Damit ist V z. Z. tot, hat aber noch Aji.
 W 60 - W 62. Viel wichtiger ist 70.
 S 65/W 66. Beides genau falsch. S 65 soll mit dem Keima 87 angreifen und W 66 mit dem Ikken tobi 69 fliehen.

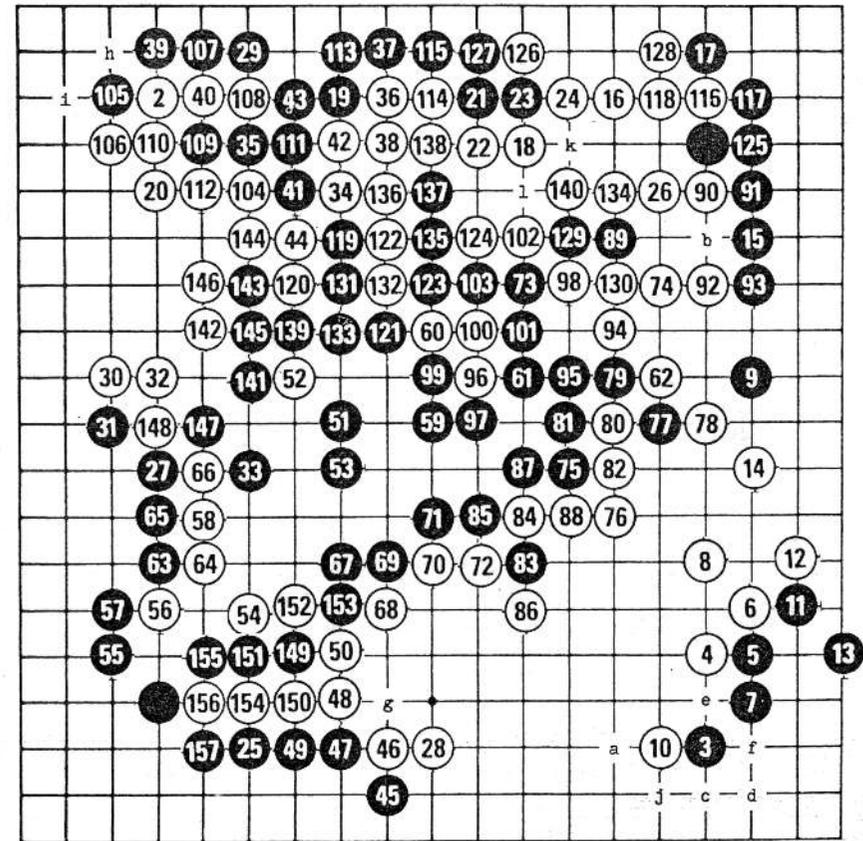
- Komi, 40+(4x15) Bedenkzeit
 Ergebnis: S +10

S 75. Chic wäre das WiMü 116.
 S 91 - S 113. Damit isoliert S die 3. w Gruppe. Zwingt Greg zu arbeiten.
 S 125. Einfacher ist 127 und falls dann W 167, so S 'd'.
 S 129. 185 verhindert wohl das 2. Auge aller W der rechten Bretthalfte.
 W 142. Brilliantes Tesuji (darf S nicht nehmen). Damit rogert Greg das Shinogi von 2 seiner Gruppen.
 W 146. Korrekt ist das Nobi 149.
 S 163. Schrott & Sohn. Korrekt ist 164! Nun bekommt W die ganze Ecke.
 S 217. Noch ein schwerer Ausrutscher von S; korrekt auf 218. Trotzdem reicht der s Vorsprung am Ende.

157

Tournament: LV-Kyu-Championship 1987

Round: 1



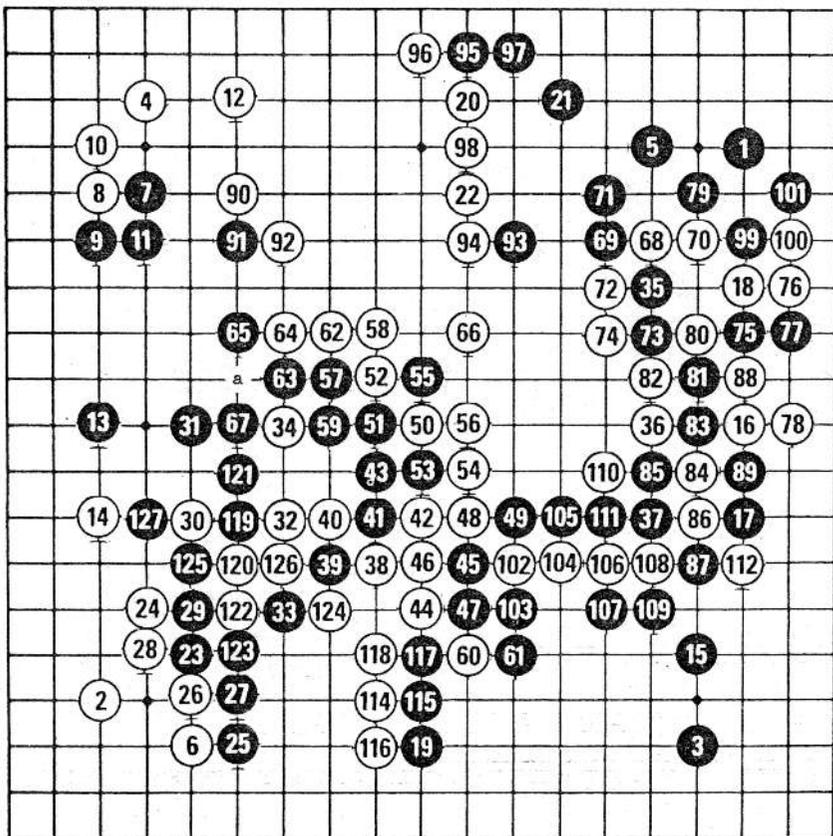
(1 - 157)

Schwarz: Martin Brendel (18-kyu)
 Weiß: Ole Heide (15-kyu)

S 9. Normal ist 'a', gefolgt von V 9.
 V 14. Unmöglich: W soll seine Stärke 8, 6, 12 weiträumig nutzen, z.B. 'b', um S 9 zu isolieren. Vorher kann W auch vorhändig V 'c', S 'd', W 'e', S 'f' spielen.
 S 15, S 25 neutralisieren die w Stärke links unten hervorragend.
 W 18. Viel zu langsam und eng; besser z.B. Kakari auf 57.
 S 19. Besser 20 oder gleich 25.
 W 26. Unbedingt 114, S 115, W 127, S 126, W 37, etc.
 S 29. Solider auf 138.
 S 45. Guter Zeitpunkt für ein Tenuki, da S oben lebt; besser jedoch der Schulterschlag 'g'.

2 Vorgaben, 40+(4x15) Bedenkzeit
 Ergebnis: S +A

W 50. Korrekt z.B. Boshi auf 53, obwohl S dann mit 62 ins Zentrum marschert. Das w Fuseki war sehr slack.
 S 51 - S 103. S baut sich ein bequem breites Leben im Zentrum; der Schnitt W 66 ist nutzlos.
 S 119, S 121. Sehr gute Shicho-Kombination.
 W 124, S 125. W 'h' oder W 'c' bzw. S 'i' oder S 'j' sind viel größer.
 W 134. Greysome grausam! Korrekt auf 135; W 140 ist auch noch nötig, um S 'k', W 140, S 'l' zu verhindern.
 S 149. Exzellenter Schnitt an der Taille des Keima W 50/54, der W den Rest gibt.



(1 - 127)

Schwarz: Ole Heide (15-kyu)
 Weiß: Werner Biesenack (15-kyu)

5 Komu, 40+(4x15) Bedenkzeit
 Ergebnis: S +A

S 1 - W 38. Recht hohes Niveau und gute Form auf beiden Seiten. S ist etwas besser aus dem Fuseki herausgekommen.
 S 39. Schlechter Stil. Besser einfach auf 44 mit guten Moyo-Aussichten.
 S 41 - S 49. W ist erfolgreich eingedrungen. S 49 besser auf 60.
 W 50 - W 64. Hervorragende Quetsch-Technik seitens W; der s Fuseki-Vorteil ist dahin.
 S 65, W 66. Warum nicht auf 'a' (Antwort wissen nur die Go-Götter)?! W hätte die Partie hier sofort gewinnen können!
 W 68 - W 88. Wieder ein gutes Resultat für W (S 69 daher besser auf 70).
 S 89 + 99. Viel zu klein und unwich-

tig. Auf 117 schneiden.
 W 90. Vorher 115; etc. mit Sente.
 W 102 - W 112. Sollte W weglassen, d.h. gleich auf 114 oder 115.
 W 116 - W 118. Sehr stark und spielentscheidend.
 W 124. Läßt S jedoch wieder entkommen. Korrekt auf 125, und S kann nicht auf 126 schneiden.
 Trotzdem ist die Partie noch völlig ausgeglichen, und die w Aufgabe war völlig unangebracht. Zu kritisieren ist außerdem das Schnellspielen von S, der nach Zug 100 erst 5 Minuten verbraucht hatte.

113
 = 83

Betrifft: Bremer Go-Meisterschaft 1987

Bis zum Redaktionsschluß bekundeten drei Dans und sechs 1-Kyus Interesse an der diesjährigen Bremer Meisterschaft:

- | | | |
|--------------------------|--------------------------|-------------------------|
| Martin Bergmann (2-Dan) | Thomas Heinsohn (1-Kyu) | Dieter Pfennig (1-Kyu) |
| Jochen Faßbender (2-Dan) | Thorsten Kettler (1-Kyu) | Susi Saalmann (1-Kyu) |
| Jörn Horn (1-Dan) | Achim Klenke (1-Kyu) | Thomas Wentzien (1-Kyu) |

Unklar ist noch die Teilnahme der beiden 3-Dans Michael Rost und Horst Schumacher; außerdem könnten einige 1-Kyus bis zur Meisterschaft Dan geworden sein.
 Zum Termin: Nach Absprache mit den meisten Teilnehmern ist die 1.September-Hälfte o.k. Die 1.Runde wird daher auf Dienstag, 1.September (18 Uhr) in den Weserterrassen angesetzt (Runde 2 am Mittwoch, 2.9. in Hemelingen), Runden 3 + 4 wahrscheinlich am 3. und 4.9.). Gespielt wird nach den gleichen Bedingungen wie letztes Jahr; der Sieger wird Herausforderer von HB-Mejin Hans Pietsch (das 3-Partien-Match findet in der 2.September-Woche statt). Weitere Auskünfte von Jo.Fa.

Halbzeit Gleichauf-/Vorgabe-Liga 1987

Nr	Name	Start-Gradl	Ergebnisse 1.Saison-Hälfte	Halbzeit-score
1	J. Faßbender	2d	=12 -10 -7 -9 +8 +4 -16	2-4-11
2	W. Biesenack	16k	+3 +13 +3 +11	4-0
3	O. Heide	15k	-2 -11 +10 +13 -2 +15	3-3
4	R. Naeve	9k	+5 -1	1-1
5	S. Kenter	9k	-4	0-1
6	D. Pfennig	1k		
7	H. Pietsch	4d	+9 +1 +10 +9 +14 +10	6-0
8	T. Heinsohn	1k	-1	0-1
9	A. Klenke	1k	-7 -7 +1	1-2
10	P. Kohls	7k	-3 +1 -7 -7	1-3
11	A. Heynatz	15k	+3 -2	1-1
12	J. Horn	1d	=1	0-0-1
13	B. Schäfer	15k	-2 -3	0-2
14	U. Schimmack	2k	-7	0-1
15	M. Kroppach	19k	-3	0-1
16	G. Schlag	9k	+1	1-0

Bis einschließlich 15.Mai (= Halbzeit-Datum der aus dem 1., 2. und 4.Quartal bestehenden Saison) nahmen 16 Teilnehmer an der diesjährigen Haupt-Liga des Bremer LV teil. Insgesamt gab es bisher 21 Partien. Nur 3 Teilnehmer hatten bei Halbzeit 5 oder mehr Partien gespielt (zur Erinnerung: mindestens 10 Partien sind am Saison-Ende nötig, um in die Wertung für einen der beiden Buchpreise zu gelangen):
 1. Pietsch 6-0, 2. Heide 3-3, 3. Faßbender 2-4-1jigo. Sehr stark mit 4-0 ist jedoch Werner Biesenack im Rennen, während der Liga-Star der Saison 1986, Thomas Heinsohn, erst 1 Partie spielte. Erwähnenswert ist noch, daß der Artikelschreiber am 1. April (!) eine schwere 41-Punkte-Gleichauf-Niederlage gegen Achim Klenke hinnehmen mußte (but revenge will be sweet ... !).
 (Jo.Fa.)

Halbzeit 9x9-Liga 1987

Die 9x9-Liga fand in der 1.Saison-Hälfte einen großen Anklang: Bis zum 15.Mai nahmen 29 Spieler teil (davon 23 LV'ler). 9 Teilnehmer hatten bei Halbzeit 20 oder mehr Partien absolviert (hier sind mindestens 40 am Saison-Ende erwünscht). Trotz der großen Beliebtheit hat das 9x9-Liga-System aber auch Schwächen, so z.B. die unterschiedliche Partien-Anzahl der Teilnehmer, die immer wieder zu Resultat-Verzerrungen führt. Hier die Halbzeit-Tabelle (in Klammern Start- und Halbzeit-Klasse):

1. Pietsch 33-18 (12/-3)	10. Heynatz 11-4 (47/23)	20. Hoffhenke 9-10 (60/51)
2. Faßbender 30-24-1 (17/11)	11. Lanisnik 8-7 (29/18)	21. Gottsch. 7-8 (42/34)
3. Pfennig 18-17-1 (21/14)	12. Heinsohn 6-5 (21/16)	22. Klenke 7-11-1 (20/16)
4. Kenter 18-18-1 (37/18)	13. v. Horn 5-4 (58/48)	23. Schäfer 5-7 (48/46)
5. Kroppach 12-9 (58/34)	14. Brendel 3-1 (54/44)	24. Lang 3-4 (40/38)
6. Biesenack 21-23 (50/26)	15. Bergmann 3-1-1 (16/14)	25. Naeve 0-2 (36/40)
7. Heide 21-31 (49/51)	16. Bex 2-1 (58/51)	Rosenau 0-2 (43/49)
8. Helmers 11-14 (58/50)	17. Buhmann 4-4 (27/23)	Schimmack 0-2 (24/26)
9. Kohls 9-15-1 (32/28)	18. Michaelsn 1-1 (48/46)	Schneider 0-2 (64/74)
	Redweik 1-1 (68/67)	29. Horn 0-3 (18/21)