

WIR IN BREMEN...

...haben schon immer einen Blick für das Besondere gehabt. Nicht umsonst haben wir es zu einer unserer vielfältigen Aufgaben gemacht, die schönen Künste und das Kunsthandwerk zu fördern.

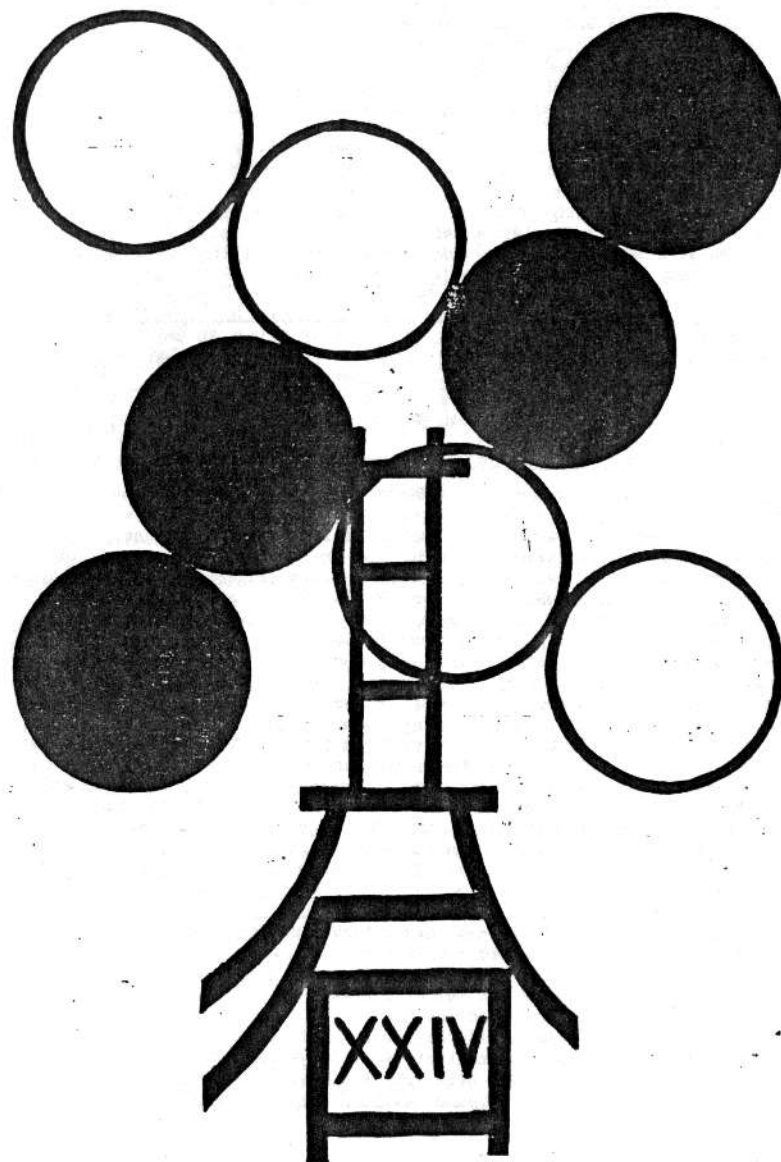
Aber wir unterstützen ebenso die verschiedenartigen Aktivitäten von Vereinen, denn sie fördern die Begegnung von Mensch zu Mensch und erfüllen somit eine bedeutende Funktion im gesellschaftlichen Leben.

Dieses Interesse 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 gern erfüllen.

Ihre Bank:
Die Sparkasse in Bremen 

Windmühleki

Informationen des Bremer GO-Landesverbandes



Bremer Meister 1989: Martin Bergmann

Die diesjährige, vom 15.-17. September stattgefundene HB-GoM kam nur nach erheblichen Organisationschwierigkeiten zustande. Da am Freitag, 15.9., nur sechs Spielwillige anwesend waren, konnte nicht im traditionellen System gespielt werden; es wurde kurzerhand entschlossen, fünf Runden jeder gegen jeden zu spielen, und zwar mit verkürzter Bedenkzeit von 75 Minuten und den üblichen 10 Intervallen à 30 Sec. Byoyomi. Je zwei Runden fanden am Samstag und Sonntag statt.

In diesem Zusammenhang sind besonders einige Dan-Spieler zu kritisieren. So befand sich z.B. ein 2-Dan ausgerechnet zum Zeitpunkt der Meisterschaft im Urlaub, obwohl er am Anfang des Jahres bei der HB-GoM-Terminbefragung grünes Licht gab! Ein anderer, bereits qualifizierter Shodan brachte sogar das befremdliche Kunststück fertig, nur zuzugucken und wegen "Unlust" nicht teilzunehmen!

Es ist klar, daß derartige Fälle den traditionellen Geist der HB-GoM - die Stärksten des LV einmal im Jahr zusammenzubekommen - mit Füßen treten! Schließlich ist die HB-GoM-Organisation gewiß nicht einfach angesichts vieler auswärtiger wohnender Mitglieder.

Jedenfalls war die einhellige Meinung aller Teilnehmer der HB-GoM '89, bei der Preisvergabe ab sofort auch den Teilnahmefleiß über die Jahre individuell zu berücksichtigen. Dies wird besonders interessant, wenn Sponsorpreise zur Verfügung stehen. Der LV-Vorstand hat mit der Ausarbeitung einer entsprechenden Formel begonnen.

Verlauf und Teilnehmerfeld der HB-GoM '89:

	1	2	3	4	5	Score	Platz
Martin Bergmann 3d	PS W+A	DP W+31%	JH W+A	JF S+3%	FD W+A	5-0	1
Frank Dzaebel 2d	DF W+A	JH S-A	JF W-11%	PS W+A	MB S-A	2-3	4
Jochen Faßbender 2d	JH W-6%	PS W+A	FD S+11%	MB W-3%	DB S+A	3-2	3
Jörn Horn 1d	JF S+6%	FD W+A	MB S-A	DB W+30%	PS S+A	4-1	2
Dieter Pfennig 1k/	FD S-A	MB S-31%	PS S+A				
Dieter Buhmann 2k				JH S-30%	JF W-A	1-4	5
Peter Schröder 5k	MB S-A	JF S-A	DP W-A	FD S-A	JH W-A	0-5	6

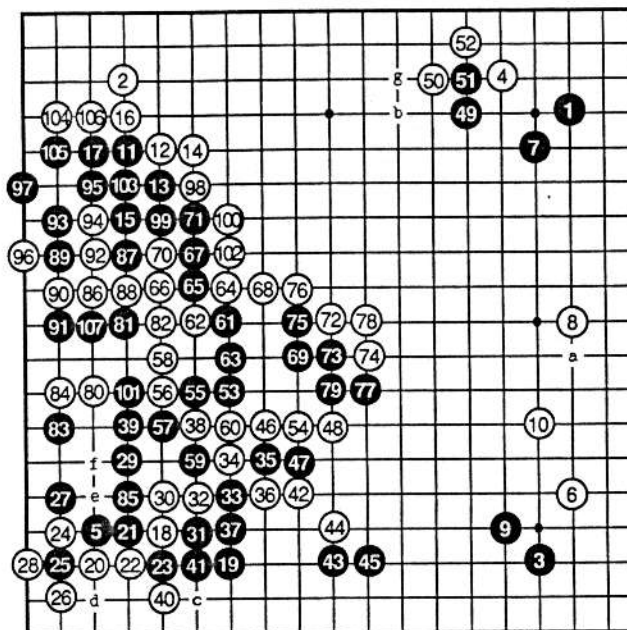
Zum Teilnehmerfeld ist zu bemerken, daß Dieter Buhmann (2-Kyu) am Sonntag für Dieter Pfennig (1-Kyu) einsprang. Peter Schröder's Teilnahme als 5-Kyu ist besonders ehrenvoll, da keine weiteren starken Kyu-Reservisten zur Verfügung standen.

Die HB-GoM wurde erwartungsgemäß unter den vier Dan-Spielern entschieden. Dabei mußte sich Frank Dzaebel bei seinem HB-GoM-Debüt mit dem undankbaren 4. Platz begnügen; er gewann nur gegen die Kyus. Mir gelang der 3. Platz. Ich verlor in Runde 4 trotz schwerer Erkältung mit nur 3% Punkten gegen Martin - sein knappster Sieg. Diese Partie war auch bemerkenswert, da ich mit 6 (!) Gruppen überlebte (Partie im nächsten WiMu).

Die eigentliche Entscheidungspartie fand in Runde 3 statt - Jörn gegen Martin (Partie in diesem WiMu). Dabei fand Jörn - wie bei dem HB-GoM-Finale 1987 um die Herausforderung von Hans - kein Mittel gegen Martin. Ansonsten machte Jörn aber seinem Ruf als kampfstarker Veteran alle Ehre und errang - wie in 1985 - Platz 2.

In Runde 5 wurden zwei Partien aus Zeitgründen mit nur 45 Min./10x30 Sec. gespielt: FD - MB und JF - DB. Selbst bei einer Niederlage wäre Martin Meister geworden, da er im direkten Vergleich Jörn besiegt hatte. Martin machte jedoch mit einem 5-0-Durchmarsch sowieso alles klar und wurde nach 1984 zum zweitenmal HB-Meister. Hans trat wie angekündigt nicht an. Martin darf seinen Titel 1990 in einem Best-of-3-Match verteidigen. Sein HB-GoM-Gesamt-Score beträgt nun 23-9 aus sechs Meisterschaften.

Die ersten Drei bekamen insgesamt 100.-DM Preisgelder. Jörn und ich sind außerdem für die HB-GoM 1990 qualifiziert. (Jo.Fa.)



HB-GoM 1989

Runde 1

Schwarz:

Dieter Pfennig (1-Kyu)

Weiß:

Frank Dzaebel (2-Dan)

5½ Komi

75+(10x30) Bedenkzeit

Ergebnis: W +A

(1 - 107)

D.P. konnte sich keinen Reim auf seine Niederlage in Runde 1 machen und stellte die Frage, wann er diese Partie eigentlich strategisch verloren habe. Der Kommentator (Jo.Fa.) konzentriert sich auf diese Frage (wobei die Anmerkungen zu W 32 bis S 47 von Hans stammen). Das eigentliche Problem dieser Partie ist das Joseki unten links, wo D.P. einen Trickzug spielte, aus der anschließenden Folge aber selbst sehr schlecht herauskam.

S 1 - S 5 bilden das Shusaku-Fuseki.

S 7. Das berühmte Shusaku-Kosumi, welches besonders den Pincer S 'a' droht. Das Kosumi gilt aber heutzutage als etwas altmodisch, weil langsam in der Entwicklung; die moderne Alternative ist der Pincer 'b'.

W 8. Verhindert den s Pincer 'a'.

S 21. Nach Abe 9-Dan ist dies ein Trickzug. Das normale Joseki ist 22, W 21, S 23: Die Fortsetzung steht in "38 Basic Joseki", S.110ff. und im Ishida Bd.2, S.87ff.

W 24. Abe gibt 30 als die beste und simpelste Antwort auf den Trickzug an. Falls dann S 25, so W 41, S 40, W 'c',

S 'd', W 37 mit gut geformtem Außeneinfluß für W. Eine andere Variante nach 30 ist S 40, W 24, S 'e', W 27, S 'f', W 26, S 39, W 33, wonach W die Ecke behält und auch draußen mitspielt. Der gespielte Zug W 24 ist ebenfalls ein Tesuji, führt aber nach Abe zu erheblichen Komplikationen.

S 25. Laut Abe soll S mit 30, W 31, S 40 Gegenwehr leisten - wie gesagt mit sehr komplizierten Fortsetzungen.

W 32. Besser ist sofort das Kikashi 40. S 35. Muß auf 36 strecken.

S 39. Der eye-stealing-Punkt ist 57.

S 47. Ein sehr peinlicher Fehler. S übersieht das Geta W 48, wodurch die Partie bereits strategisch verloren ist.

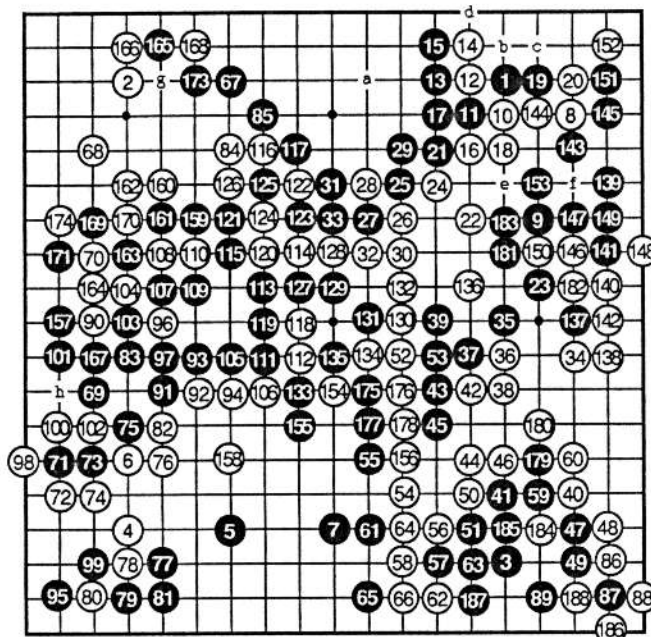
S 49. Nicht so gut, und zwar weil die drei W 6-10-8 stabil stehen. Interessanter für S dürfte ein Pincer am oberen Rand sein, z.B. 'g'.

S 61. Vielleicht sollte S hier erst auf 98 drücken.

W 64. Ziemlich scharf gespielt. Sicherer ist bestimmt 67.

S 91. Nun attackiert S zu heftig: S muß sich erst mit 93 selbst sichern, wonach W erst noch leben muß.

Nach S 107 gab S drei Züge später auf.



HB-GoM 1989

Runde 3

Schwarz:

Jörn Horn (1-Dan)

Weiß:

Martin Bergmann (3-Dan)

5% Komi

75+(10x30) Bedenkzeit

Ergebnis: W + A

(1 - 188)

172 -> 106

Wie sich nachträglich herausstellte, war dies die entscheidende Partie der HB-GoM 1989. Kommentar bis S 67 nach Anmerkungen von H.P. (ausgearbeitet von Jo.Fa.), Rest von Jo.Fa.

W 12. Der Schnitt ist schlecht, weil er zu s Dicke am oberen Rand führt. Einfach und übersichtlich wäre 18, S 19, W 20, S 'a', und nun könnte W einen Gegenpincer - etwa auf den Hoshi-Punkt unter 23 - spielen.

S 13. Sollte auf 19, W 144, S 20, was den w Schnitt 12 widerlegt: Die Nachspielenden sollen ruhig ein wenig selbst die nicht einfachen Fortsetzungen austüfeln. Auch kein schlechtes Ergebnis für S ist 19, W 144, S 13, W 14, S 15, W 16, S 17, W 20, S 'b', W 'c', S 'd', W 'e' (richtet sich gegen S 'f', was viel von der w Basis bedrohen würde).

W 18. Auf jeden Fall 19, S 'b', W 'c', S 'd' und dann erst W 18 mit guter Form für W (vgl. die 2. Variante zum Kommentar von S 13, wo S zu 19 kommt und die w Ecke kleiner ist).

S 21. Zu langsam. Besser das Kakari 68 oder der Hoshi-Punkt unter 23.

W 22 - W 34. Die w Einflußmauer ist

effektiver, da W mit 34 die beiden S 9-23 angreifen kann.

W 40. Besser auf 47.

W 44. Wahrscheinlich ist es besser, mit 49 Profit in der Ecke zu nehmen.

S 51. Bessere Form ist 56.

S 55. Unbedingt auf 61, um die Verbindung zu S 51 zu sichern. S 55 will W einschließen, aber die w Gruppe lebt bereits, die s Einzelingelung ist dünn und - noch viel schlimmer - W bricht nun in den unteren Rand von S ein.

W 66. Nun steht S im Hemd: Die Partie steht schlecht für ihn.

S 67. Ist zudem falsche Richtung: Gehört auf 68. S 67 verletzt das Sprichwort "Mach' in der Nähe deiner Mauer kein Gebiet".

S 85. S dürfte hier nun ziemlich überkonzentriert stehen.

S 95 - W 102. Ein interessantes Furikawari (Austausch), doch gerät die s Gruppe um 69 danach unter Druck.

W 136. Droht nicht nur hier einen Schnitt, sondern macht die Kombi-Drohung W 154/156 noch nachhaltiger.

S 153. S lebt nur mit Nachhand.

W 156. Damit verliert S etliche +++++

+++++ Fortsetzung Partie Horn - Bergmann
Steine im rechten Zentrum.

S 167. Viel zu langsam. Besser z.B. 'g'. Falls dann W 167, so kann S dies mit S 'h', W schlägt das Ko, S 169, W 170, S 171 mit Leben für S am Rand parieren.

S 179. Nimmt sich fatalerweise selbst eine wichtige Freiheit. Korrekt ist gleich 181, aber selbst wenn das Endspiel normal weitergehen würde, liegt S zurück.

HB-Liga 1989 mit neuer Rekordbeteiligung

Etwa sechs Wochen vor Saison-Ende verzeichnet die HB-Liga '89 mit bisher 37 Teilnehmern einen neuen Rekord. Hans erspielte sich kurz vor seinem Umzug nach Hamburg ein 10-0; damit dürfte der amtierende Liga-Honinbo auch diese Saison bereits gewonnen haben. In der Kategorie der Spieler mit einem Startgrad unter 9-Kyu führt z.Z. Christian Ruf mit 8-2. Die Entscheidung über den dritten Buch-Preis für den besten Platz hinter dem Liga-Sieger ist dagegen noch recht offen.

Leider gibt es auch einen Vermutstropfen bezüglich der hohen Teilnehmerzahl: Die im letzten WiMü erwähnten Liga-Starter in HB-Nord haben doch nur "eintagsfliegenmäßig" teilgenommen, was sehr zu bedauern ist. Eine vollständige Abschlußtafel der Liga '89 folgt in der ersten WiMü-Ausgabe 1990.
(Jo.Fa.)

Gesucht: Neue HB-Liga-Manager ab 1990

Nach über sechs Jahren ununterbrochener Tätigkeit als Liga-Manager werde ich (Jo.Fa.) ab der Saison 1990 keine Zeit mehr haben, diesen Job allein auszuüben. Gesucht werden daher tatkräftige Liga-Organisierer, die entweder allein oder im Team die Durchführung der HB-Liga 1990 managen, wobei alle Bremer Spielabende abgedeckt werden sollen. Zu den Hauptaufgaben zählen die Motivierung von Teilnehmern, das korrekte Eintragen von Liga-Ergebnissen und der Einsatz der für die Liga benutzten Ing-Uhren. Am geeignetsten dürften Bewerber sein, die in der Liga aktiv selbst mitspielen.

Betrifft: LV-Kyu-Championship 1990

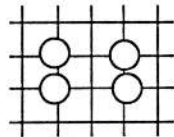
Im Januar 1990 findet wiederum an einem Samstag bzw. an einem Mittwoch-Spielabend die jährliche LV-Kyu-Ch'ship statt. Die Zielgruppe dieses LV-internen Turniers mit 8 Teilnehmern und 3 Runden sind Spieler zwischen 6- und 20-Kyu - besonders zweistellige Kyus. Alle Interessenten sollten sich zwecks Terminabsprache frühzeitig melden. Auf den Sieger wartet wie immer ein Go-Buch-Preis.
(Jo.Fa.)

KURZMITTEILUNGEN

- * Am 8.Juli präsentierte sich die Go-Gruppe vom Bürgerhaus Hemelingen mit sechs LV'lern beim Stadtteilstfest Hemelingen der Öffentlichkeit.
- * Wie schon im letzten Sommer gab es während der Sommerpause einen von Bernd Lindner organisierten Ersatzspielabend im Schach-Club Lilienthal, wo auch einige Liga-Partien absolviert wurden.
- * Anlässlich des japanischen Schulfestes 1989 in Oberneuland (29.September) konnten die ersten praktischen Go-Kontakte zwischen Japanern und dem LV geknüpft werden. In einem kleinen Raum standen drei Go- und ein Shogi-Spiel zur Verfügung. Unsere LV-Delegation bestand aus 4 Leuten. Etwas ernüchternd ist festzustellen, daß die Go-Gruppe des Japanischen Gymnasiums z.Z. nur aus ca. 5 Spielern besteht, davon ist ein Lehrer als 3-Kyu am stärksten. Ein stellvertretender Direktor antwortete diplomatisch auf die Frage, ob eine gemeinsame Go-Gruppe möglich sei: "Dies ist für die Zukunft nicht auszuschließen".
- * Hans Pietsch zog Mitte Oktober nach Hamburg um. In den Weserterrassen verteilte er vorher noch in großer Spenderlaune etwa die Hälfte seiner Go-Literatur (solche, die er selbst nicht mehr benötigte, wie er meinte) an das anwesende Go-Volk. Hans wird 1990 in den LV Hamburg wechseln.
- * Als erstem Bremer gelang Christian Ruf der Gewinn des Kyu-Cup Hamburg (28./29.Oktober) mit einem perfekten 5-0-Score; er verbesserte sich dadurch von 15- zum 12-Kyu.

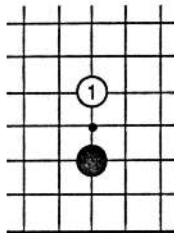
Technische Go-Ausdrücke illustriert

Nachdem in WiMü Nr. 15, S. 155, über 40 wichtige japanische Go-Ausdrücke und deren Bedeutung aufgelistet wurden, sollen hier für die vielen neuen Spieler der letzten Zeit die häufigsten technischen Begriffe in Diagramm-Form veranschaulicht werden. Für fast alle der hier illustrierten Grund-Techniken haben sich die japanischen Ausdrücke eingebürgert (eine Ausnahme bilden die Bambusverbindung und die Mausefalle), so daß es sich lohnt, diese auswendig zu lernen. Der Affensprung (jap.: Saru tobi) sowie der Pincer (jap.: Hasami) sind in gesonderten Mini-Lektionen in WiMü Nr. 20 und 21 besprochen worden und daher hier weggelassen.



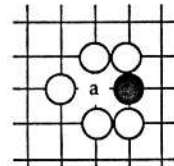
Dia. 1: Bambusverbindung

Dia. 1. Ein Bambus ist eine sehr solide Verbindung: Die beiden freien Punkte zwischen den beiden w 2er-Ketten sind Miai, d.h., besetzt S den einen, so verbindet W auf dem anderen (und umgekehrt). Vorsicht beim Ko-Kampf, denn dann bedeutet ein Bambus meistens eine Ko-Drohung für den Gegner.



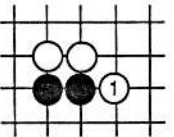
Dia. 2: Boshi

Dia. 2. Mit dem Boshi (= Deckel) W 1 wird S daran gehindert, sich mit Ikken tobi zum Zentrum zu bewegen.



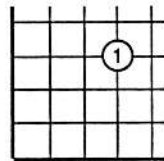
Dia. 3: Damezumari

Dia. 3. S kann hier wegen Damezumari (= Freiheitsmangel) nicht auf 'a'.



Dia. 4: Geta

Dia. 4. Mit dem Geta (= Netz) W 1 wird der s Stein "lautlos" (d.h. ohne Atari) gefangen.



Dia. 5: Hane

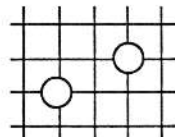
Dia. 5. W 1 ist ein Hane (= Kralle), eine Grundtechnik im Nahkampf. Um ein Hane handelt es sich nur, wenn direkter Kontakt mit Gegnersteinen vorhanden ist, daher nicht zu verwechseln mit Kosumi.

Dia. 6. W 1 besetzt Hoshi (= 4-4-Punkt bzw. Sternpunkt), ein auf Einfluß gespielter Eckstein, der nicht die Ecke sichert, da auf 3-3 stets eine Invasion möglich ist. Als Hoshi werden auch die nicht in der Ecke gelegenen Vorgabe-Punkte bezeichnet.



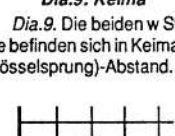
Dia. 7: Ikken tobi

Dia. 7. W 1 ist ein Ikken tobi (= Sprung mit 1 Punkt Zwischenraum).



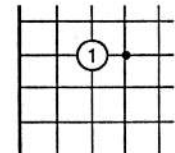
Dia. 8: Kakari

Dia. 8. W 1 (oder W 'a', 'b' bzw. 'c') ist ein Kakari (= Annäherungszug) gegen den s Eckstein.



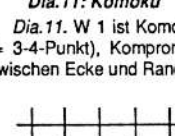
Dia. 9: Keima

Dia. 9. Die beiden w Steine befinden sich in Keima (= Rösselsprung)-Abstand.



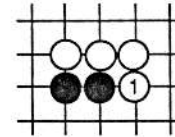
Dia. 10: Kiri

Dia. 10. Mit dem Kiri (= Schnitt) W 1 werden die beiden s Steine getrennt.



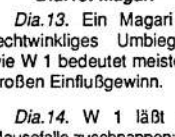
Dia. 11: Komoku

Dia. 11. W 1 ist Komoku (= 3-4-Punkt), Kompromiß zwischen Ecke und Rand.



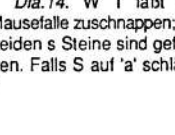
Dia. 12: Kosumi

Dia. 12. W 1 ist ein Kosumi (= Diagonal-Zug), ohne Kontakt mit gegnerischen Steinen. Nicht zu verwechseln mit Hane.



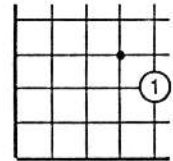
Dia. 13: Magari

Dia. 13. Ein Magari (= rechtwinkliges Umbiegen) wie W 1 bedeutet meistens großen Einflußgewinn.



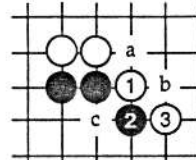
Dia. 14: Mausefalle

Dia. 14. W 1 läßt die Mausefalle zuschnappen; die beiden s Steine sind gefangen. Falls S auf 'a' schlägt, so wieder W 1, und W nimmt drei Steine.



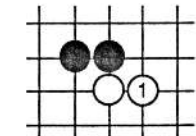
Dia. 15: Mokuazushi

Dia. 15. W 1 ist Mokuazushi (= 3-5-Punkt), ein sehr den Rand betonender Eckzug.



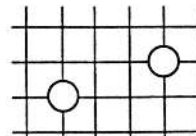
Dia. 16: Nakade

Dia. 16. Hier ist nach W 1 ein 3-Punkt-Nakade (= tödliche innere Form) abgebildet. Nakade sind alle inneren Formen, die nach einem Angriff nicht mehr zweifügig werden können.



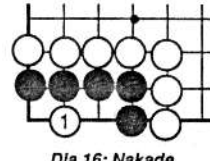
Dia. 17: Nidan bane

Dia. 17. W 1 und 3 sind ein Nidan bane (= Doppel-Hane), eine kraftvolle Nahkampf-Sequenz, aus der man oft mit Vorhand herauskommt. Meistens wird S nach W 3 auf 'a' oder 'b' Atari geben, wonach W unbedingt fest decken muß; S muß sich dann allerdings um seinen Schnitt 'c' kümmern.



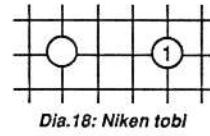
Dia. 18: Niken tobi

Dia. 18. W 1 ist Niken tobi (= Sprung mit 2 Punkten Zwischenraum), was schneller, aber auch loser als Ikken tobi ist.



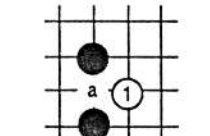
Dia. 19: Nozoki

Dia. 19. Das abgebildete Nozoki (= Peep) W 1 droht den Trenner W 'a'; oft wird sofort auf 'a' verteidigt.



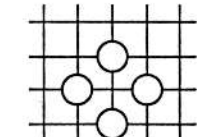
Dia. 20: Nobli

Dia. 20. W 1 ist Nobli (= Strecken); W streckt seinen in Gegner-Kontakt befindlichen einzelnen Stein zu einer 2er-Mauer.



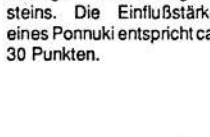
Dia. 21: Ogeima

Dia. 21. Die beiden w Steine bilden ein Ogeima (= großer Rösselsprung).



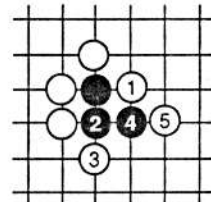
Dia. 22: Ponnuki

Dia. 22. Ein Ponnuki besteht aus vier Steinen und entsteht meistens durch das Schlagen eines Gegnersteins. Die Einflußstärke eines Ponnuki entspricht ca. 30 Punkten.



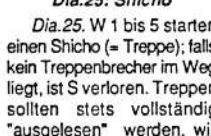
Dia. 23: San-san

Dia. 23. Mit dem San-san (= 3-3-Punkt) W 1 hat W die Ecke fest im Griff. S kann jedoch mit dem Schultertreffer auf 4-4 die w Ecke flach halten, d.h. der 4-4-Punkt ist die Schwäche des 3-3-Steins.



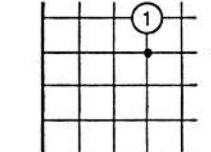
Dia. 24: Shibori

Dia. 24. W 1 bis 5 sind ein typisches Beispiel für ein Shibori (= Quetsch-Technik): S bekommt einen häßlichen Klumpen, wenn er das Atari W 5 beantwortet.



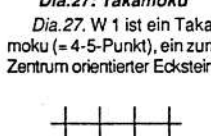
Dia. 25: Shicho

Dia. 25. W 1 bis 5 starten einen Shicho (= Treppe); falls kein Treppenbrecher im Weg liegt, ist S verloren. Treppen sollten stets vollständig "ausgelesen" werden, will man böse Überraschungen vermeiden. "If you don't know shicho don't play Go!".



Dia. 26: Shimari

Dia. 26. Die beiden w Steine bilden ein klassisches Shimari (= 2-Steine-Eckeinschluß). Mit dem rechten w Stein auf 'a' oder 'b' erhält man ebenfalls ein Shimari.



Dia. 27: Tsugi

Dia. 27. W 1 verbindet hier seine Steine mit dem festen Tsugi (= Verbindung) auf 1. W 'a' wäre ein loses Tsugi; die drei w Steine bilden dann einen sogenannten Tigerrachen.



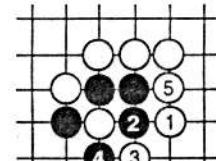
Dia. 28: Takamoku

Dia. 28. W 1 ist ein Takamoku (= 4-5-Punkt), ein zum Zentrum orientierter Eckstein.



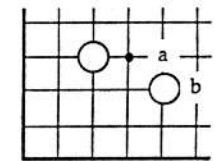
Dia. 29: Tsume

Dia. 29. W 1 ist ein Tsume (= Berührung), der Anfang eines Nahkampfes.



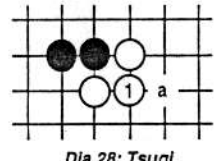
Dia. 30: Watari

Dia. 30. W 1 bildet ein Watari (= Verbindung am Rand). (Jo.Fa.)



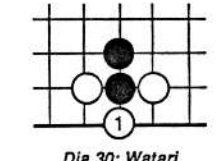
Dia. 31: Nozoki

Dia. 31. Das abgebildete Nozoki (= Peep) W 1 droht den Trenner W 'a'; oft wird sofort auf 'a' verteidigt.



Dia. 32: Nobli

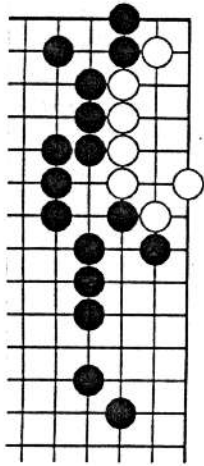
Dia. 32. W 1 ist Nobli (= Strecken); W streckt seinen in Gegner-Kontakt befindlichen einzelnen Stein zu einer 2er-Mauer.



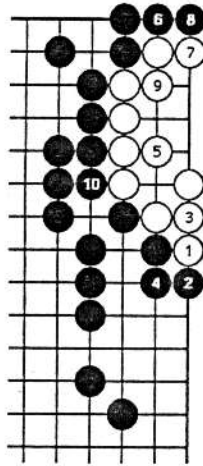
Dia. 33: Ogeima

Dia. 33. Die beiden w Steine bilden ein Ogeima (= großer Rösselsprung).

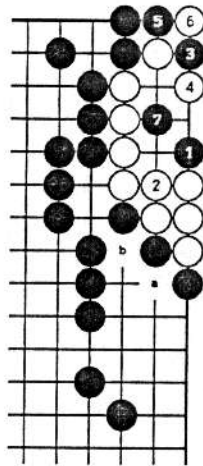
Leben&Tod-Probleme von der LV-Kyu-Ch'ship 1989



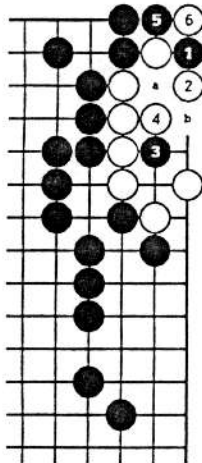
Dia. 1 Runde 1
S: Wolf-Dieter Wichmann (14-kyu)
W: Frank-Martin Deter (9-kyu)



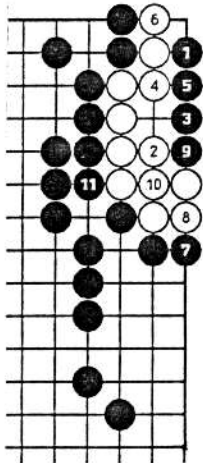
Dia. 2



Dia. 3



Dia. 4



Dia. 5

Dia. 1. Dies ist eine Eck-situation aus einer 5-Steine-Partie. Besonders interessant ist der Status der w Gruppe mit S am Zug.

Dia. 2. W kam aber in dieser Gegend zuerst zum Zug und spielte das Hane W 1; korrekt ist jedoch W 1 auf 6. S antwortete mit S 2 - ein Zug, der in ähnlichen Randsituationen oft problematisch ist, da die Gefahr besteht, daß W schneidet (hier W 4) und ein unangenehmes Ko anfängt (will S das vermeiden, muß er auf W 1 mit S 4 antworten). Die restlichen Züge - W 3 bis S 10 - zeigen den weiteren tatsächlichen Verlauf. Beide Seiten spielen sehr schablonenhaft und offenbar ohne viel nachzudenken. S 4 verpaßt eine Riesenchance, die w Gruppe zu töten. S 10 ist ein weiterer Fehler: S sollte tenukisieren, denn so lebt W mit Sente.

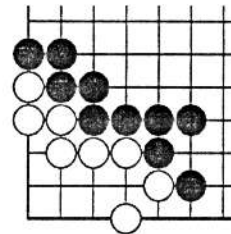
Dia. 3. Hier wird gezeigt, weshalb W 1 und besonders W 3 in Dia. 2 falsch sind. S gibt mit S 1 Atari (statt der Verbindung S 4 in Dia. 2) und spielt danach das tödliche Hasami-tsuke-Tesuji (= Klammer-Tesuji) S 3. Nach W 4 bis S 7 ist W tot: Falls W noch auf 'a' schneidet, deckt S einfach auf 'b', und W kann hier kein zweites Auge bekommen.

Falls S die w Ecke in Dia. 1 angegriffen hätte, könnte er Ko oder Seki erreichen.

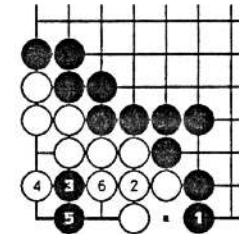
Dia. 4. S attackiert auf jeden Fall mit dem Hasami-tsuke-Tesuji S 1. Falls W 2, so S 3 (das Timing ist wichtig, denn wenn sofort S 5, so W 3, S 'a', W 'b', und W lebt). Nach W 4 bis W 6

ist das Ko entstanden. S muß dabei das Ko auf 1 eindeutig gewinnen und auch erfolgreich um das zweite Ko auf 'a' kämpfen, will er die w Gruppe eindeutig killen (d.h. nach W 6 muß S ein sogenanntes Annäherungs-Ko auskämpfen).

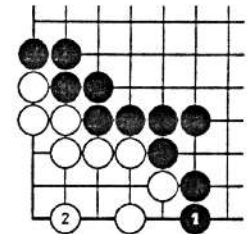
Dia. 5. Falls auf S 1 aber W 2 (S 3 in Dia. 4) folgt, so erzwingt S mit S 3 (wenn S 4, so W 3, und W lebt), W 4 bis S 11 ein Seki mit Nachhand. Diese Seki ist ca. 8 Punkte wert. Ein Vergleich mit W am Zug macht dies deutlich: W lebt am einfachsten und sichersten mit W 1 auf 6 (vgl. Kommentar zu Dia. 2). Endspieltheoretisch kann man annehmen, daß S zu 7 und 8 kommt, worauf W auf 10 deckt, was eine 8-Punkte-Ecke ergibt.



Dia. 6 Runde 3
S: Claudia Benecke (15-kyu)
W: Andre Heynatz (11-kyu)



Dia. 7



Dia. 8

Dia. 6. In einer 4-Steine-Partie entstand diese w Ecke - nach dem "Life and Death"-Vokabular eine (offensichtlich lebende) J-Gruppe mit einem Bein.

Dia. 7. Das Sagari S 1 beantwortete W mit dem extrem häßlichen Zug W 2, der sofort durch das hervorragende S 3 bestraft wurde. Nach W 6 hätte S mit 'a' ein Seki erreicht; S spielte jedoch das unglückliche Selbst-Atari auf 1-1, wo-

mit W ungestraft davonkam. Übrigens: Falls W 4 auf 5, so S 4, W 6, S 'a' - ebenfalls mit Seki.

Dia. 8. In dieser und ähnlichen Eckpositionen sollte man sich als Antwort auf das Sagari S 1 den Zug S 2 merken, der korrekte innere Form bildet und dem Sprichwort "1-2 sind die vitalen Punkte in der Ecke" gerecht wird.

(Jo.Fa.)

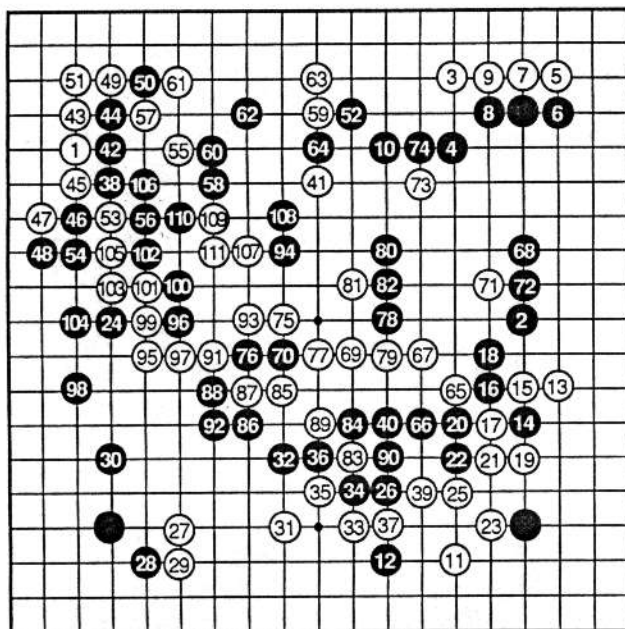
Laut unserer Satzung ist der Mitgliedsbeitrag im Voraus zu entrichten, daher

bitte bis zum 31. Dez. an den Beitrag für 1990 denken!

Für 1990 betragen die Beitragssätze:

Vollzahlende:	80,-	Wer	V:	68,-
Ermäßigte:	50,-	im	E:	46,-
Jugendliche:	24,-	voraus	J:	20,-
Zweitmitgl.:	20,-	zahlt	Z:	16,-





Handicap-Partien vom EGoK 1988 in Hamburg

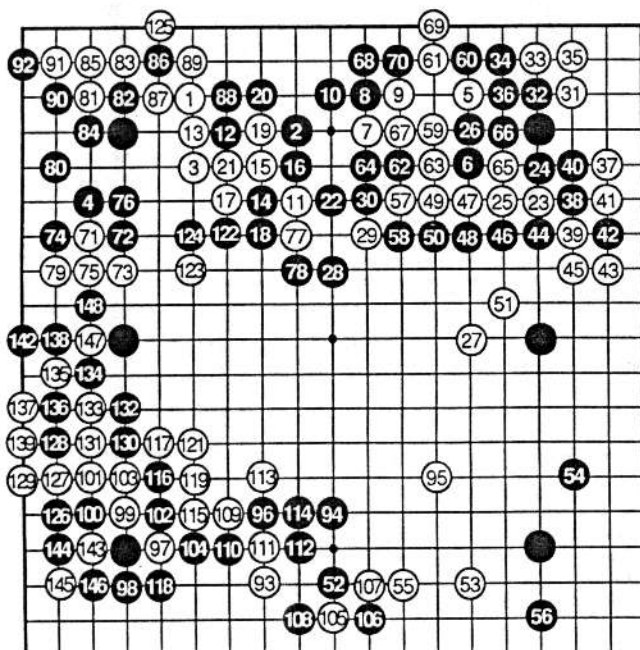
Am EGoK 1989 in Jugoslawien nahm anscheinend kein Bremer Spieler teil. Daher seien an dieser Stelle noch zwei interessante Handicap-Partien vom EGoK '88 nachgereicht, wo es bekanntlich eine Bremer Rekordbeteiligung gab.

Weiß: Feng Yun (Pro-6-Dan)
Schwarz: Jo.Fa. (2-Dan)

3 Vorgaben
Ergebnis: W + A

(1-111)

Diese Partie stammt von einer der zahlreichen Profi-Simultan-Vorstellungen. Gegen Frau Feng aus China war kein Kraut gewachsen: Sie ließ einfach auf 41 einen Stein "fallen", und danach zauberte sie mit W 65 ff. im schwarzen Zentral-Moyo, wovon am Schluß nicht viel übrig blieb.



Weiß: Choi Byung-Jin (5-Dan)
Schwarz: Torsten Neuer (2-Kyu)

6 Vorgaben
Ergebnis: S + A

(1-148)

120 → 97

140 → 136

141 → 128

Dies ist keine Turnierpartie, dennoch ist es ein eindrucksvoller Sieg von Torsten über einen starken koreanischen Amateur.