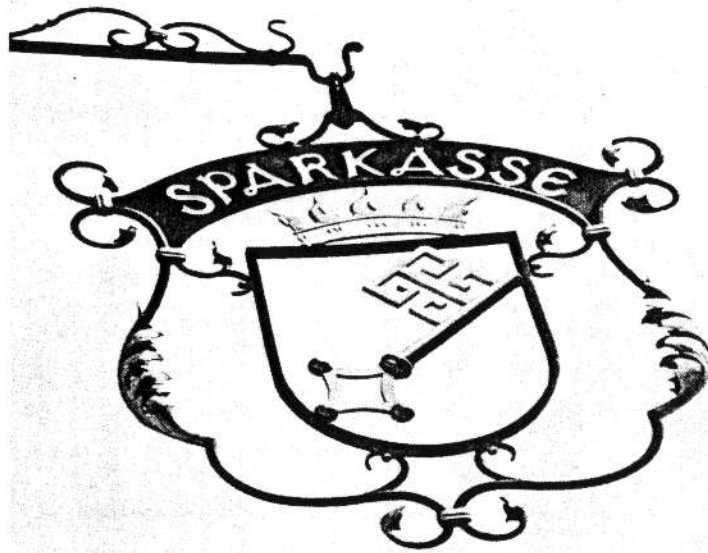




WIR IN BREMEN...

...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.

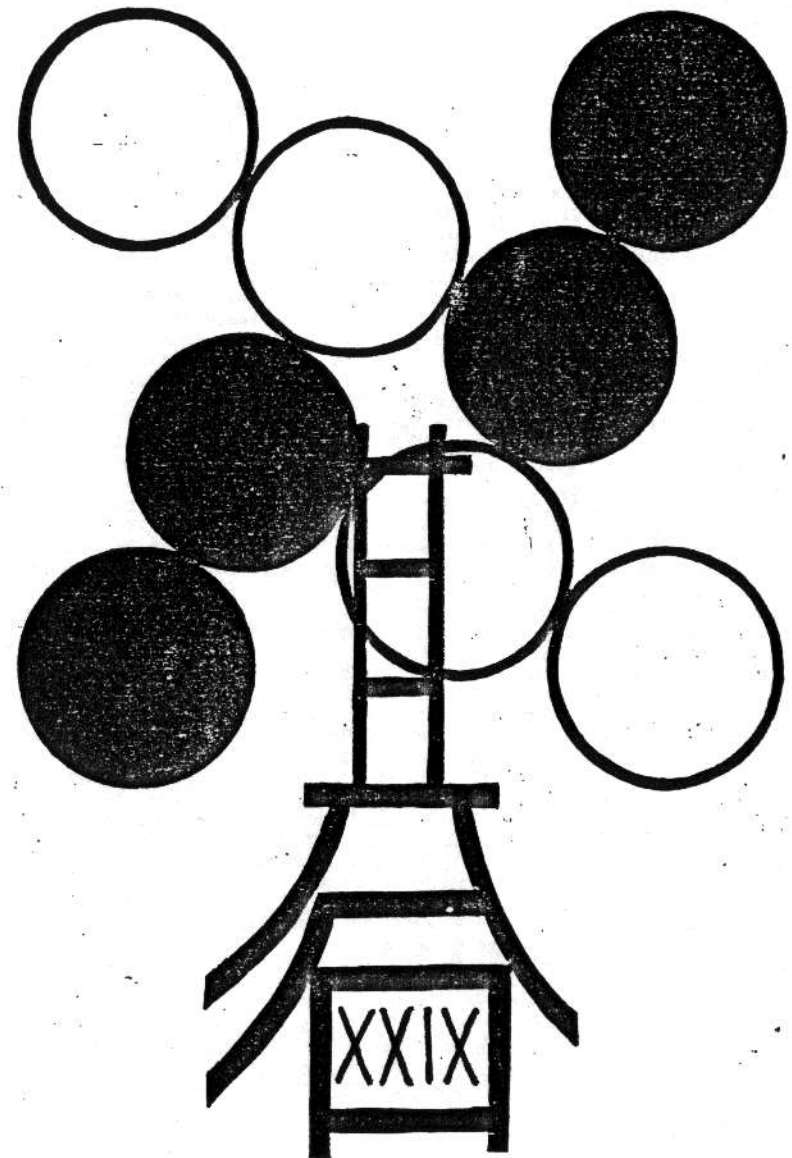
Aber wir unterstützen ebenso die verschiedenartigen Aktivitäten von Vereinen, denn sie fördern die Begegnung von Mensch zu Mensch und erfüllen somit eine bedeutende Funktion im gesellschaftlichen Leben.

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



Martin Bergmann bleibt Bremer Meister

Runde	1	2	3	
1. D. Buhmann	2k	> DB(S+2W)		
Gew.- 2. F. Dzaebel	2d		> JF(S+18W)	
sekt. 3. A. Klenke	2d	> JF(W+28W)		
4. J. Faßbender	2d			> FD(W+A)
Verlierer-	FD(W+2W)	FD(S+A)		
sektion	AK(S-28W)	DB(W-18W)	FD(S+A)	

Die Bremer Meisterschaft 1990 ist entschieden: Titelverteidiger Martin Bergmann (3-Dan) schlug seinen Herausforderer Frank Dzaebel (2-Dan) im Best-of-3-Titel-Match mit 2-0. Martin ist damit insgesamt zum dritten Mal und das zweite Jahr hintereinander Bremer Meijin und will seinen Titel auch 1991 verteidigen.

Das Hauptturnier der HB-GoM 1990 zur Ermittlung des Herausforderers des Bremer Meijin fand am Wochenende des 21.-23. Septembers statt. Das geplante 6er-Feld schrumpfte auf 4 Spieler zusammen, nachdem eine Diskussion vor Runde 1 ergab, daß die Hälfte dieser 4 (stärksten) Spieler gegen eine Teilnahme der beiden 5-Kyu-Reservisten war. Daraufhin kam es zu einem Eklat: Einer der beiden 5-Kyus verließ wutentbrannt den Raum, während der andere der Diskussion gar nicht beiwohnte. Eine derartige Situation sollte sich bei zukünftigen HB-GoM's nicht wiederholen. Auch 5-Kyu-Reservisten sollten ggf. ihre Chance bekommen, d.h. dem Kampf auf dem Go-Brett sollte der Vorzug gegeben werden!

Gespielt wurde im K.O.-System mit Hoffnungsgruppe (= Verlierersektion), was bei 4 Teilnehmern 6 Partien ergibt. Gleich in Runde 1 kam es zu zwei bemerkenswerten Partien (s.S.292ff.): Dieter Buhmann (2-Kyu) schlug den Nidan Frank Dzaebel, nachdem dieser eine Zentralgruppe zu sehr vernachlässigt hatte, und Achim Klenke und ich (Jo.Fa.) produzierten eine über weite Teile im "mutual damage style" gespielte, blutrünstige 80-Leichen-Kampf-Partie, bei der es im 309.Zug zum ersten Ing-Uhr-Zwischenfall in der HB-GoM-Geschichte kam (s.S.295).

Achim zeichnete sich bei diesem Zwischenfall durch sein Fair Play-Verhalten aus. Doch bereits nach Runde 2 hieß der große Verlierer dieser HB-GoM Achim, der gegen Frank verlor, während ich mit einem Sieg über Dieter die Gewinnersektion gewann.

Frank, der im letzten Jahr schlecht aussah, steigerte sich, schlug Dieter in Runde 3 und besiegte schließlich mich in der Final-Partie.

Durch Yukari, die Ende September noch mal für ein paar Tage Urlaub nach Bremen gekommen war, sind wir in den Genuß gekommen, die Kampf-Partie aus Runde 1 sowie die Final-Partie mit einem teilweisen Spezialkommentar versehen zu können.

Das Titel-Match (mit 90 Minuten Bedenkzeit) fand am 2. und 3. November statt. Es war das dritte HB-GoM-Match überhaupt (1987 + 1988 schlug Hans Martin jeweils mit 2-0). In Partie 1 (Weserterrassen) spielte Martin mit Sanrensei auf Dicke, während Frank ständig das Problem dünner Gruppen hatte. Durch besondere Umstände sind wir bei dieser Partie teilweise zu einem Kommentar von Michael Redmond (Pro-6-Dan) gekommen (s.S.298)!

Auch im Titel-Match konnte sich Frank steigern: In der in der Uni gespielten Partie 2 verzichtete er auf Shinogi-Taktik und verlor nur knapp mit 3% Punkten. Diese Partie erscheint im nächsten WiMu und wird zunächst zum Kommentieren nach Japan geschickt.

Der alte und neue Bremer Meijin (Gesamt-Score nun 25-9 aus 7 HB-GoM's) erhielt 50.-, der Herausforderer 30.-DM. Hoffen wir, die HB-GoM 1991 mit möglichst vielen Newcomern wieder im altbewährten 8er-System ausspielen zu können.

Impressum	WINDMÜHLEKI Nr.29 - November 1990 (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 0.60DM (HB-LV-Mitglieder umsonst)
	- Abz 4.80DM (4x im Jahr per Drucksache)

HB-Haya-Champ 1990: Ole Schaffenberg

Runde	1	2	3	
1. J. Faßbender	2d	> SC(+36)		
2. S. Collin	11k		> SC(+A)	
3. U. Weiß	5k	> UW(+A)		
Gew.- 4. O. Schaffenberg	6k			> TW(+34)
sekt. 5. C. Burow	6k	> PS(+A)		
6. P. Schröder	5k		> TW(+A)	
7. H. Hoffhenke	6k	> TW(+A)		
8. T. Wentzien	1d			> OS(+A)
Verlierer-	JF(-36)	> OS(+A)		
sektion	OS(-A)		> OS(+25)	
	CB(-A)	> CB(+A)		> OS(+A)
	HH(-A)		UW(-A)	
			PS(-A)	> PS(+A)
Sudden Death			JF(-A)	SC(-34)
JF	> JF(+A)		HH(-A)	
UW	CB	> JF(+A)		CB(-A)
	PS	> PS(+A)		UW(-A)
	SC	> SC(+A)		> CB(+A)
	TW	> SC(+5)		
	OS	> OS(+2)		

Zum vierten Mal fand die jährliche HB-Haya-Championship statt - diesmal an den drei Spielabenden 9., 12. und 16. Oktober. Wie auch schon bei der Bremer Meisterschaft gab es bei der Organisation Probleme, ein spielwilliges Feld auf die Beine zu stellen. Die sonst üblichen 12 Teilnehmer kamen nicht zusammen, und so wurde kurzerhand mit 8 Teilnehmern (Time Limit: 15 Minuten) im K.O.-System mit Hoffnungsgruppe (nebst Ausspielen der Plätze 5-8) plus Sudden Death gespielt.

In der Gewinnersektion konnten sich Thomas Wentzien und Sabine Collin am besten halten. Die Finalpartie zwischen Gewinner- und Verlierersektion gewann jedoch Ole Schaffenberg, der nur in Runde 1 verlor, danach 5 Partien hintereinander gewann. In der Partie um Platz 7 konnte ich Heike Hoffhenke besiegen, die damit bereits ausschied.

Im Sudden Death gelang es mir als Nr.7, mich bis zur Nr.4, dem Titelverteidiger Peter Schröder, vorzuarbeiten. Dieser wurde jedoch bereits in der nächsten Partie von Sabine Collin - einzige teilnehmende zweistellige Kyu - entthront. Sabine spielte sodann die beiden knappsten Partien der diesjährigen HB-Haya-Ch'ship: Sie raunte Thomas - den einzigen verbliebenen Dan - mit 5 Punkten aus dem Weg, unterlag dann allerdings in einer mörderisch knappen Finalpartie gegen Ole mit 2 Punkten. Man kann nicht alles haben!

Der mit einem Ishi Press-Buch dotierte Haya-Titel fehlte noch in Ole's Sammlung: Er gewann die LV-Kyu-Championship 1989 sowie mehrfach den 9x9-Meijin of the Day. (Jo.Fa.)

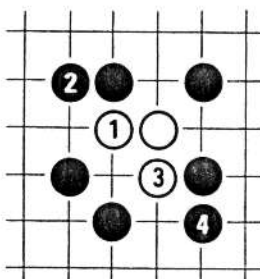
Hans versucht's: Pro-Karriere in Japan

Am 21. September war es soweit: Hans flog nach Japan ab, wo er als erster Deutscher den Versuch wagt, Profi zu werden. Vermittelt hat das Abenteuer Frau Kobayashi Chizu (Pro-5-Dan). Hans lebt nun als Insei (= Profi-Schüler) in einer Nihon Ki-in-Go-Schule in der Präfektur Chiba nahe Tokyo. Die Go-Schule hat einen strengen Tagesablauf (täglich 6.30 Uhr Aufstehen), und Hans muß ganz unten - in der Insei-Klasse D - anfangen, wo er sich mit kleinen Go-Ungeheuern (d.h. sehr starken Kindern) auseinanderzusetzen hat.

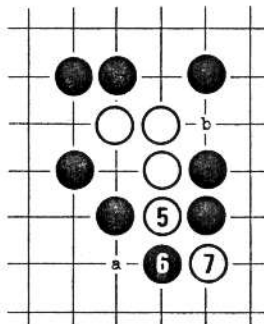
Die von mir auf Bitte von Hans auch nach seinem Standortwechsel nach Hamburg noch weitergeführte Hans-Statistik kommt damit erst einmal zum Ende: Die DGoM 1990 in Dortmund war vorerst Hans' letztes Turnier in Europa; sein Score in 1990 ist ein sagenhaftes 72-22 (= 76.6%) aus 15 Turnieren. Der Vollständigkeit halber und für alle, die Hans nacheifern wollen, sei hier Hans' Gesamt-Score nach 6 1/2 Jahren Amateur-Karriere - bei insgesamt 594 Turnierpartien und 101 Turnieren - angegeben: 441-152-1jigo (= 74.3%).

Hans grüßt übrigens alle in seinem Heimatverband Bremen. (Jo.Fa.)

Lösungen der beiden Gengengokyo-Probleme



Dia. 1a



Dia. 1b

"Don't disturb symmetry" bzw. "In a symmetrical shape play at the center" ist das bekannte Go-Sprichwort, das bei der Lösung dieser beiden (symmetrischen) Probleme hilft.

Lösung zu Problem 1

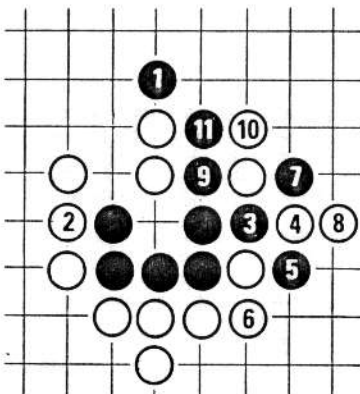
Dia. 1a. Der einzelne weiße Samurai verwandelt sich mit 1 und 3 in ein Kampf-Dreieck. Schwarz muß mit 2 und 4 jeweils nachgeben; bei einem direkten Blocken könnte Weiß nämlich mit Hilfe mehrerer Ataris ausbrechen. Aus dieser symmetrischen Stellung heraus ...

Dia. 1b. ... erfolgt der Ausbruch mit dem Degiri (= Durchstoß + Schnitt) 5 und 7, wobei 7 auch auf 'a' möglich ist. Nach 7 droht Weiß, über 'a' oder 'b' zu entkommen.

Lösung zu Problem 2

Dia. 2. Mit dem ruhigen, aber verblüffenden Zug 1 läßt Schwarz die Symmetrie ungestört. Je nachdem, ob Weiß nun links oder rechts verteidigt (hier z.B. links mit 2), erfolgt der Ausbruch rechts bzw. links (hier mit 3ff. rechts). Dank 1 entkommt Schwarz mit 11, denn Weiß kann wegen Doppel-Atari nicht blocken.

Dieses Problem ist auch in der klassischen Sprichwort-Sammlung *Go Proverbs Illustrated* von Segoe enthalten.



Dia. 2

KURZMITTEILUNGEN

- * Am 21. September führte Dieter Pfennig im Schulzentrum Alwin-Lonke-Straße einen Go-Einführungskurs mit 20 Teilnehmern durch.
- * Seit Ende September ist Heike Hoffhenke (Tel. 75328) für den Go-Material-Verkauf in Bremen-Mitte zuständig.
- * Ein in der ersten Oktober-Hälfte vom CLUB der Sparkasse angekündigter Go-Einführungskurs im Bürgerhaus Hemelingen fand ein absolutes Null-Echo.
- * Die von Steffi Hebsacker (und nun auch von Rüdiger Buraw) angebotenen 19x19-Diagramm-Blöcke im DIN A5-Format umfassen 50 Blatt und kosten 3,50 DM.
- * Am 6. November hielt Jo.Fa. im Rahmen der Projektwoche "Ostasiatisches Denken" im Gymnasium Osterholz-Scharmbeck einen Go-Einführungskurs vor über 20 Schülern ab.

Partie Buhmann - Dzaebel

Nebenstehend findet sich der überraschende HB-GoM-Auftaktsieg des vermeintlichen Außenseiters D.B. über F.D.

Kommentar: Jo.Fa.

S 11. Korrekt ist 13 in diesem Pincer-Joseki.

W 16. Vielleicht etwas zu weit ausgedehnt.

S 17. Überkonzentriert. Sollte unbedingt mit 'a' den W 16 attackieren und die untere Seite aufsplitten.

W 40. W steht nach dem Fuseki +++++

HB-GoM 1990, Runde 1

Schwarz: Dieter Buhmann (2-Kyu)

Weiß: Frank Dzaebel (2-Dan)

Datum: 21.9.1990

5,5 Komi, 75+(10x30) Bedenkzeit

Ergebnis: S +2,5

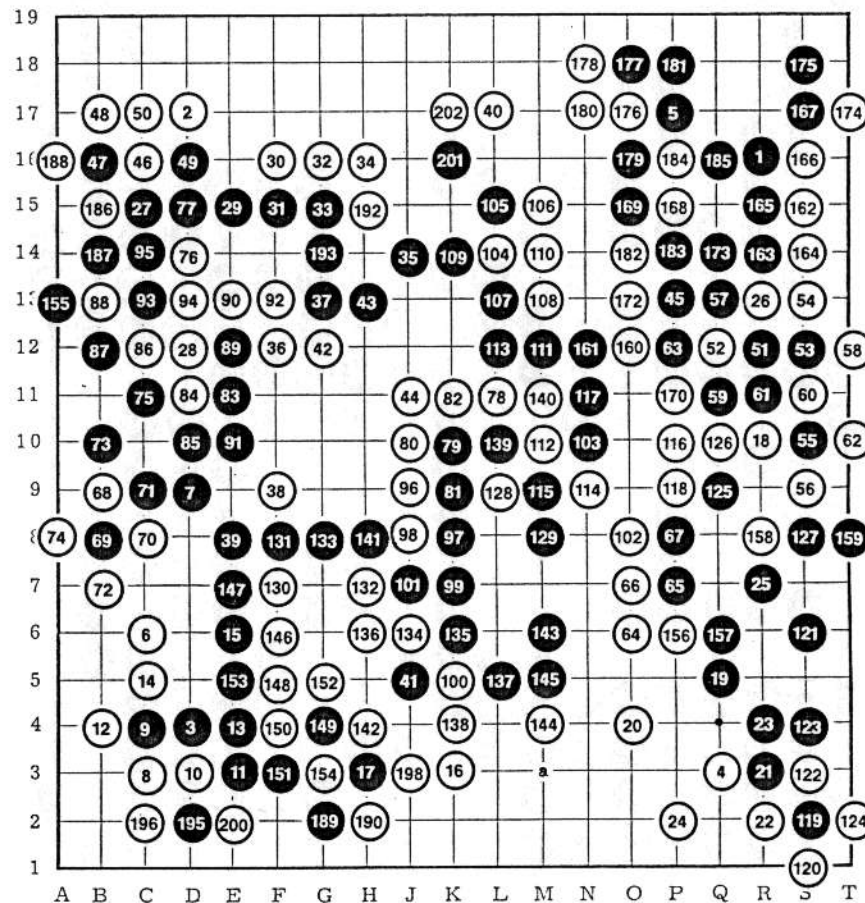
171 = 52

194 = 154

199 = 154

191 = 149

197 = 149



(1 - 202)

klar besser.

S 41. Zur weiteren Erlangung von Einfluß ist vielleicht 138 besser.

S 51. Dieser Angriff funktioniert nicht. Besser z.B. 116.

W 54. Warum nicht auf 57 verbinden?

W 68. 98 sieht gut genug aus.

W 78. Auch hier ist 98 ein guter

Punkt; die w Gruppe wäre damit praktisch sicher bei gleichzeitiger Neutralisierung der s Zentral-Dicke.

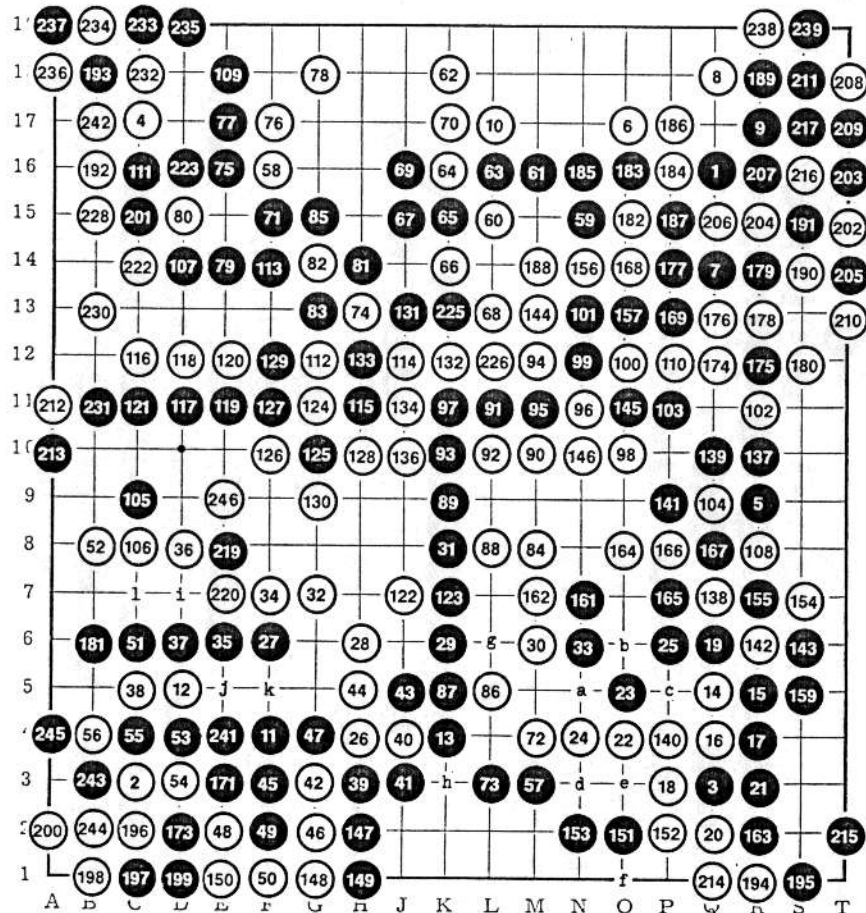
W 100. Ob dieser Zug W zusteht? W 100 ist Shinogi (läßt die noch nicht sichere Zentralgruppe im Stich). S gelingt es jedenfalls, die w Gruppe zu fangen.

Züge ab S 203 nicht aufgerechnet.

Schwarz : Achim Klenke (2-Dan)
 Weiß : Jochen Faßbender (2-Dan)

Datum : 21.9.1990
 5.5 Kom1, 75+(10x30) Bedenkzeit

135 = 125 160 = 155 172 = 167 221 = 205 227 = 205 240 = 234
 158 = 142 170 = 104 218 = 202 224 = 202 229 = 202 Ergebnis: W +28.5



(1 - 246)

Der regelmäßige ViMu-Leser muß weit zurückblättern (bis ViMu Nr. 7), um eine ähnlich blutige und sehenswerte Kampf-Partie wie die vorliegende zu finden. Damals (HB-Liga 1985) kam es zu einem 272zügen Gemetzel mit 70 Leichen zwischen dem Mexikaner José Chacón (1-Dan) und Jo.Fa. (1-Dan), das letzterer mit 1 Punkt verlor. Der hier präsentierte Fight

steigert noch die Intensität: 4 Stunden Spielzeit mit ca. 330 Zügen, davon die zweite Partie-Hälfte im Doppel-Byoyomi. Der Partie-Verlauf sah fast 20 (!) - z.T. mehrmals sterbende und wiederauflebende - Gruppen und Grüppchen, die eine Blutspur von fast 80 Leichen hinterließen. Fuseki-Kommentar von Yukari (Y) + Anmerkungen von mir (J), Komm. ab S 61 (J). +++++

+++++ Fortsetzung Partie Klenke - Faßbender

W 16. Y: Würde ich auch spielen.
 J: Möglich ist nach Kato stattdessen auch 142, S 17, W 166 (Y: oder W 165).

W 24. Y: Zu langsam. Besser 'a'. Falls S dann auf 24 schneidet, so kontert W mit dem Shibori W 'b', S 'c', W 72, S 'd', W 57, S 'e', W 153, S 151, W 'f', S 140, W 152, S 22, W 30.

S 25. Y: Normal, aber langsam. Schwer zu sagen, ob 'a', W 72, S 'g', W 'h', S 41, W 73, S 40 besser ist, da W mit Sente endet, und S 5 zu nah am s Einfluß steht.

W 26. Y: Guter Punkt.
 S 33. Y: Sehr schlecht. S soll z.B. mit 37, W 51, S 'i', W 'j', S 'k', W 'l', S 36 Motare spielen.

J: Motare (= leaning attack) ist eine Angriffstechnik; in diesem Fall würde sich S gegen die W links lehnen, um die drei W 26, 28 und 32 zu schwächen.

W 34. Y: Sehr gut für W.

S 45. Y: Schlecht. Korrekt ist sofort 57. Außerdem verliert S die Möglichkeit 46, W 45, S 49.

W 46. Y: Der w Profit ist hier nun recht groß.

J: S hatte offensichtlich die Situation falsch ausgelesen, denn W erreicht mit W 48 und W 50 ein Watari.

S 51/W 52. Y: Sehr schlechter Austausch für S, da Aji-keshi. S verliert Aji, z.B. das Attachment S 106.

S 61. Wahrscheinlich sollte S stattdessen den linken Rand invadieren.

W 62. Für alle Karate- u.ä. Freaks: Der Stoß S 61 wird durch das symmetrische Zurückweichen W 62 pariert.

S 65. Nach diesem Schnitt fängt das äußerst kampfreiche Mittelspiel an.

S 71. Mit diesem Kontaktzug versucht S, sich zu stärken, doch ...

W 72. ... W spielt Tenuki und ...

W 74. ... besetzt diesen wichtigen Punkt (vergleiche, wenn S zu 74 käme).

W 84. Nach dem Kreuzschnitt S 83 ist im linken oberen Brettviertel viel Spannung entstanden, doch W kompliziert die Partie noch mehr, indem er mit W 84 seine Gruppe rechts unten herauszieht.

S 91. Versucht ein Karami (= splitting attack).

S 105. Plötzlich tenukisiert S. Mit den folgenden Zügen zerstören beide Seiten gegenseitig ihre Moyos.

W 116. Sowohl die beiden W 4-80 als auch die w Zentrumssteine haben noch Aji.

S 129. Ich (schon längst im Byoyomi) hatte das Strecken mit 130 befürchtet.

W 130. Dieses Ponnuki verschafft mir Luft und ermöglicht die Rettung der Hauptmasse der w Zentralgruppe.

S 137. Plötzliches Wiederaufflammen dieses Unruheherdes. W muß seine gesamte Gruppe im Auge behalten.

W 138. Vielleicht ist 139 einfacher.

W 140. Sollte auf 141 strecken.

W 144. Gegenangriff gegen die mittlere untere s Gruppe, die S bis S 153 sichert.

W 154. W begann diesen Ko-Fight, als S kurz vorm Byoyomi war.

W 160. Die Deckung des Ko ist ein schwerer Fehler, jedoch ...

S 163. ... S revanchiert sich mit diesem unglaublichen Defensivzug. Mit 165 sähe die w Gruppe rechts unten ziemlich alt aus! +++++ Forts. S.297

Was geschah nach Zug 309 ?

Natürlich Zug 310 ! Und Zug 311. Jedoch mit einem schweren Zwischenfall mit der Ing-Uhr. W (im letzten Byoyomi-Intervall) spielte 310, vergaß jedoch laut Zeugenaussagen, die Uhr zu drücken. S (im vorletzten Byoyomi-Intervall) spielte 311 und drückte die Uhr in dem Moment, als das Piepen des letzten w Byoyomi-Intervalls begann. Beide im nervenaufreibenden Doppel-Byoyomi befindlichen Spieler wunderten sich, weshalb das Piepen - trotz Drücken - nicht aufhörte. Aber - zu spät: Der Schluß-Piep der w Uhr ertönte, und der Zugzähler blieb bei 309 stehen.

Die Partie wurde unterbrochen, und es begann eine Diskussion aller vier HB-GoM-Teilnehmer. S war schließlich mit der Partie-Fortsetzung mittels Hand-Byoyomi einverstanden.

Die Diskussionsrunde kam nämlich zu dem Schluß, daß die Logik der Ing-Uhr versagte. Da die HB-GoM nach dem Nihon Ki-in-Regeln gespielt wird, gilt ein Zug als dann ausgeführt, wenn der betreffende Stein gesetzt und losgelassen wurde (und nicht, nachdem die Uhr gedrückt wird). Wäre der Schluß-Piep allerdings unmittelbar nach Zug 310 ertönt, hätte W klar verloren. Hier war jedoch Zug 311 bereits geschehen, d.h. also zwei komplette Züge.

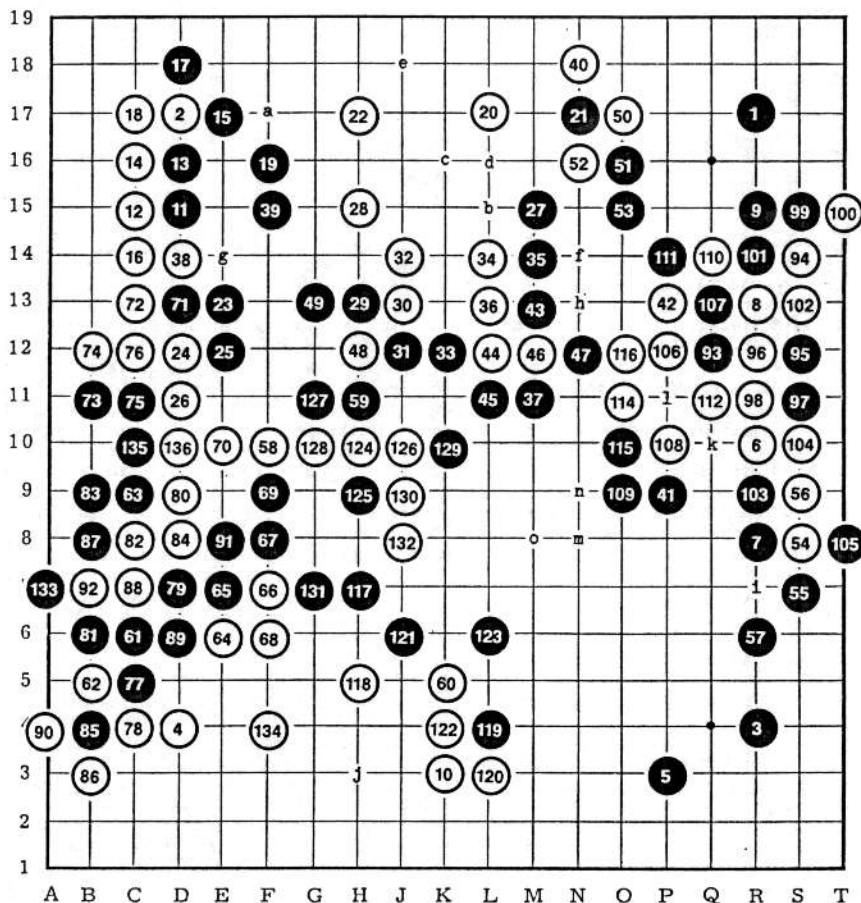
Der Vorfall zeigt, daß auch beim Bremer Meijin-Titel Game Recorder und Time Keeper wünschenswert wären, damit sich die Spieler ausschließlich auf die Partie konzentrieren könnten.

Bei einem künftig ähnlichen Vorfall während einer Bremer Turniervorstellung sollte das Problem auf gleiche Art (d.h. Hand-Byoyomi) gelöst werden.

Schwarz : Jochen Faßbender (2-Dan)
 Weiß : Frank Dzaebel (2-Dan)

Datum : 23.9.1990
 5.5 Komi, 75+(10x30) Bedenkzeit
 Ergebnis: W +A

113 = 107



(1 - 136)

Dies ist der Clash zwischen den Gewinnern der Gewinner- und Verlierersektion, also die Entscheidung, wer Herausforderer von Martin Bergmann wird. Die Partie hat einen dreifachen Kommentar: Einerseits haben Yukari (Y) und ich (J) zusammen die Partie diskutiert; separat gab außerdem Frank (F) einen Kommentar

bis zum beginnenden Mittelspiel.

S 7, S 9. F: Hält die beiden w Steine 6,8 unter Druck. S 9 bietet allerdings wenig Gebietsperspektive für die Seite bei 20. Eventuell sollte S 7 noch offen gelassen werden.

W 10. J: Was ist mit W 10?
 Y: Groß. Hat den gleichen Wert +++++

+++++ Fortsetzung Partie Faßbender - Dzaebel

wie ein Shimari links oben, da es den Doppel-Flügel vom s Shimari rechts unten verhindert.

F: "Hilft" dem Hoshi W 4, reduziert mögliche s Gebietsanlagen um das s Shimari 3,5 herum. Ein Ikken tobi auf 108 sieht aber auch nicht schlecht aus.

S 11 - S 19. Y: Ist o.k.

S 13. F: Sieht richtig aus. Spielt S 16, W 14, S 71, W 'a', S 63, dann bekommt W einen hervorragenden Zug auf 88. Die folgenden Züge sind Joseki.

S 21. F: Schwere Entscheidung, da W 22 wiederum die s Gruppe bei 19 schwächt.

S 23 - W 26. Y: Schlechter Austausch für S. Gibt W links zuviel Profit. Korrekte Richtung ist 28. Falls dann z.B. W 'b', so kann S mit S 'c', W 'd', S 'e' attackieren.

J: Aber was wird dann aus meinem geplanten Karami (= Doppel-Angriff) auf die beiden w Gruppen oben und rechts?

Y: Das Karami ist weiterhin möglich. W kann seine beiden Gruppen nicht verbinden, da die Lücke zwischen ihnen zu groß ist: falls (nach dem oben erwähnten Angriff) z.B. W 42, so S 'f'.

W 30ff. J: W festigt seine Gruppe. Nun sieht man, daß der Austausch S 23 - W 26 schlecht für S war, da S nicht mehr zu einem Angriff auf diese w Gruppe kommt.

Bis S 37. F: S spielt auf Dicke im Zentrum. Tatsächlich verbleiben allerdings ein paar Schwächen in der s Umschließung.

S 39. F: Vermeidet eine mögliche w Schnittvariante, die nach S 'g' möglich wäre.

W 40. J: Spätestens nun ist W sicher.

S 41. F: Der Austausch S 41/W 42 sieht gut für S aus, der damit seine Steine harmonisch zusammenwirken läßt.

S 43. F: Will beide w Gruppen trennen. Vielleicht sollte er einen weiter rechts (auf 'h') gespielt werden, um mehr Druck auf die drei w Steine rechts auszuüben. J: Vielleicht ist 47 bessere Form.

W 46. F: Der Austausch ist wahrscheinlich schlechter Stil von W. Er hat eine Freiheit weniger, und die drei w Steine

werden etwas schwächer.

Bis S 53. F: W holt sich einen riesigen Profit mit Vorhand ab. Das ist schmerzhaft für S.

S 55. J: Leider war ich etwa ab hier im Byoyomi. Wahrscheinlich sollte ich mit 'i', W 56 Sente nehmen, um dann mit S 'j' die untere Seite aufzubrechen und meinen Einfluß in der unteren Bretthalft zur Geltung zu bringen.

Y: Eine gute Idee.

W 58, W 60. J: Zwei sehr gute Punkte, die den s Einfluß neutralisieren. Yukari, welche Farbe würdest du nach diesen beiden w Zügen vorziehen?

Y: Weiß. Und wenn S die w Gruppe rechts nicht tötet, ist die Partie entschieden. Das Shinogi (= Stehenlassen einer schwachen Gruppe) mit der w Gruppe rechts ist spielbar.

W 60. F: Sehr großer Punkt, sowohl für die eigene Moyo-Vergrößerung, als auch für die gegnerische. Vielleicht ist aber zuvor ein Testzug auf 108 angebracht. Allerdings ist die rechte w Gruppe auch ohne 108 nicht totzukriegen. In der Folge übertreibt S den Angriff und manövriert sich damit in eine hoffnungslose Situation.

S 63. J: Zu langsam. Sollte mit 68 sabakisieren.

S 79. J: Bessere Form ist wohl 84.

S 83. J: Muß auf 84 schneiden.

W 84. J: Zu gut für W. Meine Gruppe wird damit heavy.

S 93. J: Der Tötungsversuch beginnt.

S 105. J: Hält W am Rand einfügig.

S 107. Y: Muß auf 112 mit der Folge W 'k', S 'l', W 108, S 114, W 115.

J: Das s Einzelingelungsnetz könnte dann mit S 'm', W 'n', S 'o' vielleicht halten. Ein w Zug in der Gegend von 125 hätte jedoch höchstwahrscheinlich Auswirkungen auf die w Flucht-Möglichkeiten - bei gleichzeitiger Androhung meiner schwerfälligen Gruppe am linken Rand.

W 110. J: Danach ist das zweite Auge nicht mehr zu verhindern.

S 119, S 121, S 123. J: Desperado-Züge.

S 131 - W 136. J: Setting the scene for resignation. Black is killed by death!

+++++ Fortsetzung Partie Klenke - Faßbender

W 164. Rettet sich in ein zweites Ko.

W 172. "End the ko in the biggest moment."

S 181/W 182. Sind Miai.

W 192, W 194, W 196. Forciertes Ansetzen in drei Ecken.

S 203. Mit einem unglaublichen Yose-

Fehler wirft S die Partie weg. Korrekt ist 216, obwohl W dann nach dem Affensprung W 212 mit seinen Komi führt.

S 217. Mit 1/1 lebt S bedingungslos.

W 236. W erzwingt ein weiteres Ko.

W 246. S liegt hoffnungslos zurück. Züge ab S 247 weggelassen.

HB-GoM 1990

Titel-Match, Partie 1

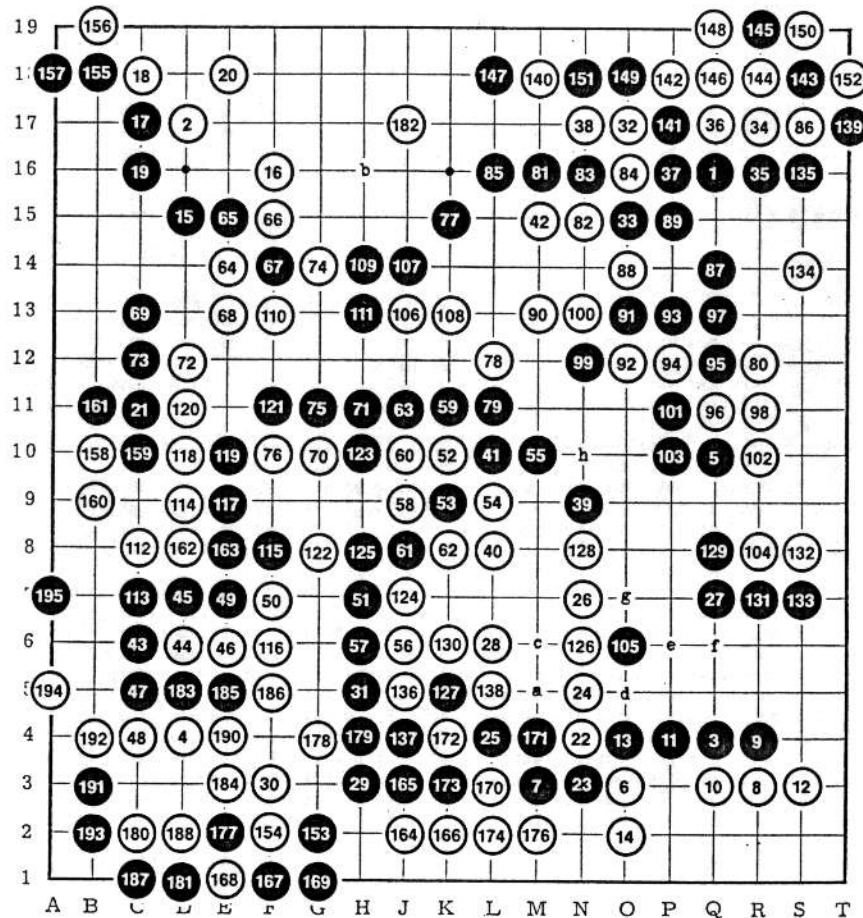
Schwarz : Martin Bergmann (3-Dan)

Weiß : Frank Dzaebel (2-Dan)

Datum : 2.11.1990
5.5 Komí, 90+(10x30) Bedenkzeit
Ergebnis: S +A

175 = 127

189 = 168



(1 - 195)

Einen Tag vor dieser Partie spielte ich (Jo.Fa.) eine Partie zwischen dem Amerikaner Michael Redmond (Pro-6-Dan) und Otake in Go World Nr.60, S.62ff. nach. Als Aufzeichner dieser HB-GoM-Partie war ich daher nicht schlecht erstaunt, als M.B. und F.D. bis zum 18. Zug (!) das gleiche Fuseki auf's Brett legten, wobei bei-

de Spieler Go World Nr.60 nicht gelesen hatten. Der Kommentar bis S 23 stützt sich daher auf Go World, der Restkommentar entstammt einer "round table discussion".

S 15. Laut Michael Redmond ist auch der normale Joseki-Zug 'a' ein exzellenter Punkt. S 15 gestattet aber eine schnellere Entwicklung.

+++++

+++++ Fortsetzung Partie Bergmann - Dzaebel

W 16. Richtet sich gegen den Einfluß des s Sanrensei-Aufbaus.

S 17. Michael Redmond meint, die Ausdehnung 85 sei wohl besser.

S 19. Der erste abweichende Zug. Redmond spielte 'b', worauf Otake mit W 67 erwiderte mit der Folge S 72, W 19, S 109 mit einem Riesen-Moyo für S (der die Partie aber verlor).

S 23. In der Redmond-Otake-Partie (u.a. mit S 'b' auf dem Brett) geschah 126, W 171 (falls W 24, so S 'c', W 'd', S 27, und S gibt - da er auf Moyo spielt - vielleicht die vier Steine 13-11-3-9 auf, da diese wegen des durch W 12 verursachten Susoaki (= offener Rocksau) sowieso nicht viel Wert haben).

W 26. Falls 'e', so S 105, W 64 (Trep-penbrecher), S 69, W 'd', S 'f', W 'g', S 27.

W 28. Zu leicht. Besser in der Gegend von 29, um die drei dann basislosen S zu attackieren.

S 31. Danach hat S kaum Probleme mit dieser Gruppe.

W 32. Vielleicht ist 'h' besser.

S 33. Gut wegen der basislosen w Gruppe 22-24-26-28.

S 39. Kann auch auf 40 angreifen.

S 41. Die Alternative ist 42, W 41, S 43.

W 42. Muß, damit W in der Partie bleibt S 43. S ist etwas besser aus dem Fuseki herausgekommen.

W 52. Mit diesem Attachment kann sich W befreien. Dennoch hat er weiterhin Probleme mit dieser Gruppe.

S 53. Martin gefiel nachtraglich das Außen-Hane 59, W 53, S 78 besser.

W 64. Gut, da S droht, diesen Rand mit S 67 zur Mitte auszudehnen.

W 80/S 81. Der in diesem Brettviertel beginnende Kampf ist parteientscheidend.

S 87. Besser ist 88.

S 91. Gehört auf 93.

W 92. Soll sofort 106 spielen.

Bis S 111. Ist die Vorentscheidung, nicht nur profitmäßig, denn S ist nun sehr dick, während viele der w Gruppen dünn werden bzw. bleiben.

W 112. W muß scharf fortsetzen, da er zurückliegt.

W 140. Wahrscheinlich ist 144 korrekt.

W 148. W ist gezwungen, einen Teil seiner Gruppe aufzugeben.

W 164. Noch ein scharfer Zug - aber nur auf Kosten weiterer Dünne.

W 190. Frank meint, er habe halluziniert, denn nun wird W getötet. Aber auch nach dem korrekten 191 läge W klar zurück.

Verbrauchte Bedenkzeit

S: 87 Min. W: 87 Min.

LV-Kyu-Championship 1991

Ende Januar/Anfang Februar 1991 wird es wieder soweit sein: Der LV-Kyu-Champ wird - voraussichtlich wieder an einem Mittwoch-Spielabend in Hemelingen - neu ausgespielt. Dieser Titel ist speziell für Spieler zwischen 6- und 20-Kyu, wobei die 8 am untersten eingestuft sind teilnehmen. Weitere Bedingungen: 3 Runden Punktgliche gegeneinander, 40 Minuten Bedenkzeit, normale Vorgabe. Auf den Sieger wartet wie immer ein Ishi Press-Buch.

Interessenten sollten sich möglichst frühzeitig melden!

Was sind denn das für Züge ?

68

46

20

16

Bitte an den Mitgliedsbeitrag 1991 denken !
V: 68,- / E: 46,- / J: 20,- / Z: 16,- (bei Vorauszahlung)
(sonst V: 80,- / E: 50,- / J: 24,- / Z: 20,-)