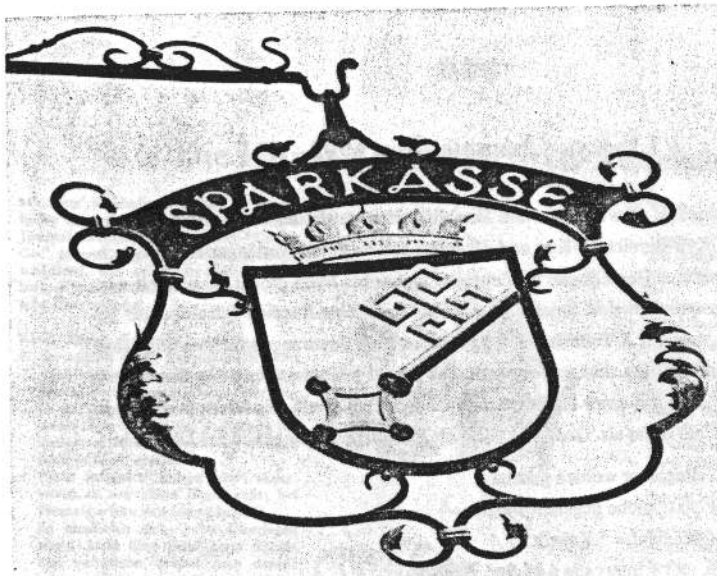


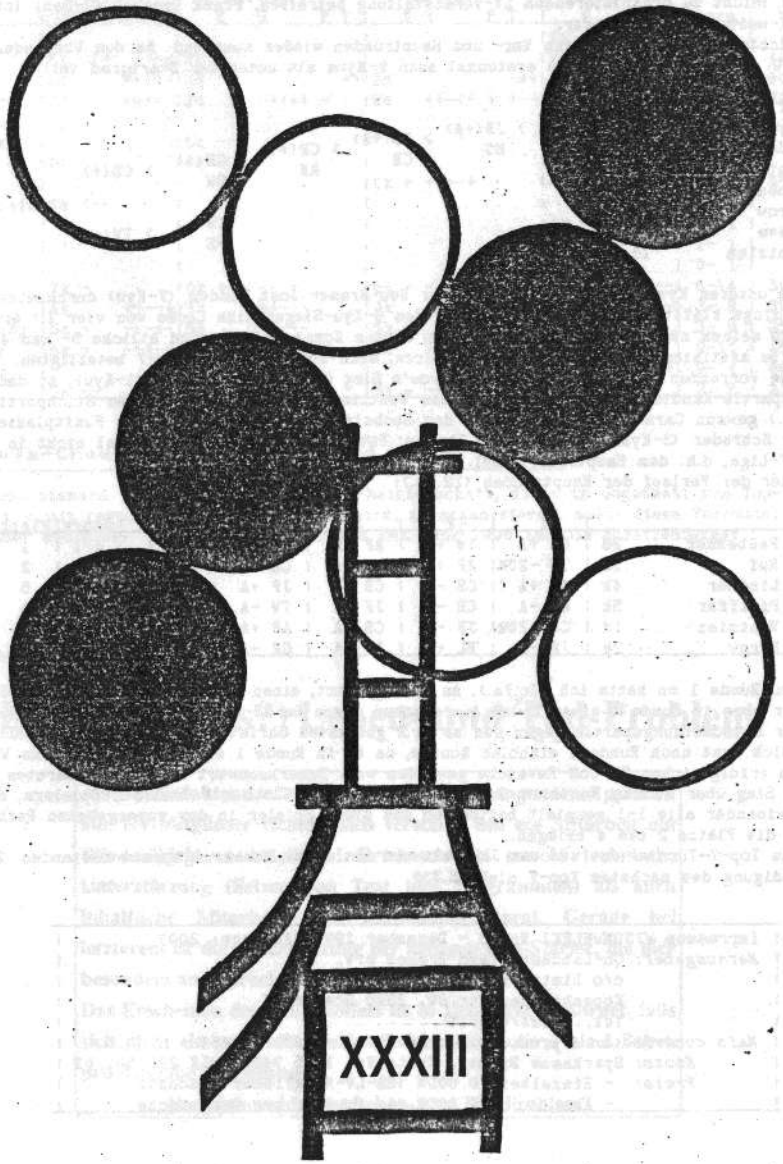
WIR IN BREMEN ...

... 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



4.HB-Haya-Top-7 mit Rekordbeteiligung

Mit einer neuen Rekordbeteiligung von insgesamt 13 Spielern fand von Ende Oktober bis Mitte November der 4.Top-7 statt. Leider endete das Turnier allerdings ohne Titel-Match, da es zwischen dem Titelträger und dem Organisator (der Herausforderer wurde) zu erheblichen Meinungsverschiedenheiten kam, die den störungsfreien Ablauf dieser gewiß nicht leicht zu organisierenden LV-Veranstaltung betreffen. Frank Dzaebel (2-Dan) ist damit weiterhin Titelträger.

Nichtsdestotrotz verliefen Vor- und Hauptrunden wieder spannend. An den Vorrunden (29.10. und 5.11.) nahmen zum erstenmal auch 9-Kyus als unterster Startgrad teil:

```
M.Müller     9k > MM(+A) > JB(+A) > JB(+A) > CB(+?) > CB(+A) > CB(+)
S.Meyer      9k   JB       HG       CB       RN       UW
J.Boddem     7k
S.Kenter     6k > HG(+A)
H.Großmann   6k
C.Burow      2k
R.Naeve      1k                                       TV      > TV(+A)
T.Ventzien   1d                                       PS
```

Im unteren Kyu-Bereich konnte sich der Neu-Bremer Jost Boddem (7-Kyu) durchsetzen. Allerdings klaffte nach seinem Sieg über den 6-Kyu-Sieger eine Lücke von vier (!) Graden bis zu seinem nächsten Gegner (2-Kyu). In diesem Zusammenhang sind etliche 5- und 4-Kyus zu kritisieren, die zwar anwesend waren, sich aber nicht am Top-7 beteiligten.

Die Vorrunden endeten mit Carsten Burow's Sieg über Rüdiger Naeve (1-Kyu), so daß die Stichpartie-Kandidaten Carsten und Thomas Ventzien (1-Dan) hießen. In den Stichpartien (8.11.) gewann Carsten kampflos gegen den Sechstplazierten, Uwe Weiß. Der Fünftplazierte, Peter Schröder (3-Kyu), verlor gegen Thomas; Peter war damit zum erstenmal nicht in der Top-7-Liga, d.h. dem Hauptfeld, dabei.

Hier der Verlauf der Hauptrunden (12.11.):

Rang		1	2	3	4	5	Score	Platz
1. J.Faßbender	2d	CB +A	TV +A	AP +A	BL -A	CR +A	4-1	1
2. C.Ruf	1k	TV -20½	AP +A	BL +A	CB +A	JF -A	3-2	2
3. B.Lindner	4k	AP +A	CB -A	CR -A	JF +A	TV -A	2-3	5
4. A.Pfeiffer	5k	BL -A	CR -A	JF -A	TV -A	CB -A	0-5	6
5. T.Ventzien	1d	CR +20½	JF -A	CB -A	AP +A	BL +A	3-2	3
6. C.Burow	2k	JF -A	BL +A	TV +A	CR -A	AP +A	3-2	4

Von Runde 1 an hatte ich (Jo.Fa.), an Nr.1 gesetzt, einen guten Start erwischt, leistete mir aber in Runde 4 einen bösen Ausrutscher gegen Bernd Lindner (4-Kyu). Somit kam es zur Entscheidungspartie gegen den an Nr.2 gesetzten Christian Ruf (1-Kyu) in Runde 5, der mich erst nach Runde 4 einholen konnte, da er in Runde 1 ein Opfer von Thomas Ventzien's erfolgreicher HB-GoM-Revanche geworden war. Bemerkenswert war ferner Carsten Burow's Sieg über Thomas Ventzien. Das Feld endete schließlich mit drei 3-2-Spielern, die untereinander alle 1-1 gespielt hatten, so daß diese Spieler in der vorgegebenen Reihenfolge die Plätze 2 bis 4 belegen.

Das Top-7-Turnier ist nun ein Jahr alt und hat seine Bewährungsprobe bestanden. Zur Ankündigung des nächsten Top-7 siehe S.339.

Impressum WINDMÜHLEKI Nr.33 - Dezember 1991 (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)
- Abo 4.80DM (4x im Jahr per Drucksache)

Hier die Statistik des ersten Top-7-Jahres. An den vier Top-7-Turnieren beteiligten sich 18 Spieler. Insgesamt 87 Partien wurden absolviert, aufgeteilt in Vorrunden (V), Hauptrunden (H), Play-off-Partien (P) und Titel-Matchs (T). Kampflose Partien wurden nicht mit aufgeführt. %-Score-Angaben nur bei Spielern, die an mindestens zwei Top-7 teilnahmen.

	1.Top-7	2.Top-7	3.Top-7	4.Top-7	Score	%
	V H	V H P T	V H P T	V H		
Boddem				7k ++-	2- 1	
Burow	5k -++ -----	4k -		2k ++ -++-+	7- 9	44%
Dzaebel	2d +++++	2d ++	2d -++		9- 1	90%
Faßbender	2d ++++-	2d -++++ -	2d ++-++ + +--	2d +++-+	18- 7	72%
Großmann				6k +-	1- 1	
Hoffhenke		5k -			0- 1	
Kenter	6k -	6k -		6k -	0- 3	
Lindner			4k + +-+-+	4k +--+-	6- 5	55%
Meyenschein	7k ++-				2- 1	
Meyer, S.				9k -	0- 1	
Müller				9k +-	1- 1	
Naeve				1k -	0- 1	
Pfeiffer	7k -	6k +++ ---+-	6k - -+-+-	5k -----	6-14	30%
Ruf	4k ++--+	3k ++---	1k -++++ -	1k -+++-	12- 9	57%
Schaffenbg.	5k + ---+-	5k -----	5k +		3- 9	25%
Schröder	5k + --+-+	4k +++-+ + --	4k +----	3k -	9-11	45%
Ventzien		1d -+ +-+++		1d + +--++	9- 4	69%
Weiß	5k --	5k +-	5k - --+--		2- 8	20%

HB-Haya-Championship 1991 fand nicht statt

Da sich niemand fand, die Bremer Schnell-Meisterschaft, die - im Gegensatz zum Top-7-Turnier - mit regulärer Vorgabe gespielt wird, zu organisieren, mußte diese Veranstaltung leider ausfallen. Letzter Titelträger aus dem Jahr 1990 ist Ole Schaffenberger.

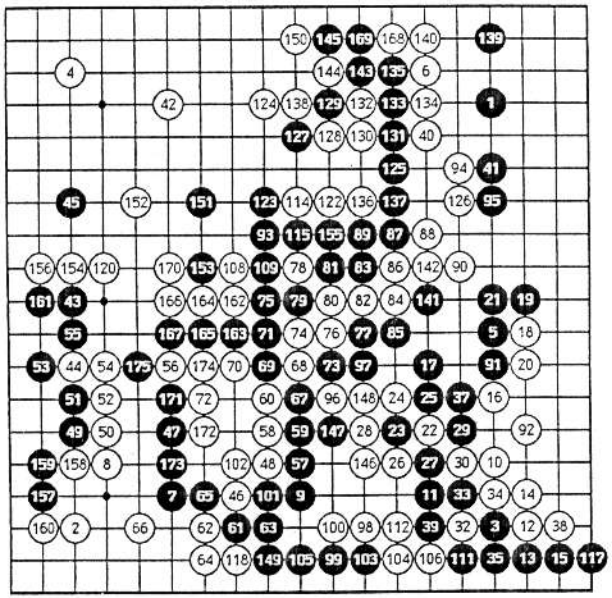
In eigener Sache:

Ein (wichtiges?) Leben- und Tod-Problem

Als Chefredakteur möchte ich (Jo.Fa.) den dringenden Appell an alle LV-Mitglieder richten, sich verstärkt um die Mitarbeit am *Windmühleki* zu beteiligen! Erwünscht ist sowohl technische Unterstützung (Setzen von Text und Diagrammen) als auch inhaltliche Mitarbeit (z.B. Partiekommentare). Gerade bei letzterem ist die Unterstützung der hiesigen Dan-Spieler, die hier besonders angesprochen sind, extrem dürftig.

Das Erscheinen des *Windmühleki* ist in 1992 akut gefährdet, falls sich nicht ein paar Mitarbeiter finden lassen, die 1 bis 2 Seiten pro Ausgabe übernehmen.

Nur ein unwichtiges Leben- und Tod-Problem?



KO: 31 36 107 110 113 116 119
121 verbindet das KO

HB-GoM 1991,
Runde 1
20.9.1991

Schwarz:
Christian Ruf (1-Kyu)
Weiß:
Jochen Faßbender (2-Dan)

5½ Komi
Time Limit: 75/30

Ergebnis: S +A

(1 - 175)

Partien der HB-GoM 1991

Hier und auf den folgenden Seiten finden sich fünf Partien der diesjährigen HB-GoM. Die Auswahl ist vielleicht etwas einseitig, da allein drei Partien von Christian Ruf dabei sind, doch liegt dies an der mangelnden Unterstützung durch Helfer. Etliche interessante HB-GoM-Partien wurden gar nicht erst aufgezeichnet.

Drei der fünf Partien wurden dankenswerterweise von Yukari kommentiert, die auch noch eine sehr lehrreiche Kampfpartie des diesjährigen Women Meijin-Turniers mitschickte (s. S.337).

Die obenstehende Partie ist der HB-GoM-Auftaktsieg von C.R. über Jo.Fa. W verdirbt sein gutes Fuseki mit dem Overplay W 68. Kommentar bis W 92 (mit Ausnahme von S 75) von Yukari, Rest: Jo.Fa.

W 18 - W 22. Sind nach S 17 gut.

S 23. Overplay. Ein Tenuki, und zwar ein Hasami am oberen Rand ist besser.

W 46. Gut.

S 47. Ist besser auf 59.

S 49 - S 55. Falsche Richtung.

W 64. Ist schlechtes Aji. Besser ist die Verbindung auf 65. Falls dann S 67, so kann W mit W 77 Tenuki spielen.

W 68. Sollte auf 69.

S 75. Gehört auf 79 mit Treppe für S, auch wenn ich z.B. mit W 126 einen Treppenbrecher spielen könnte.

W 92. Besser Tenuki, um W 78 zu retten. W würde hinten liegen, hätte aber mehr Chancen.

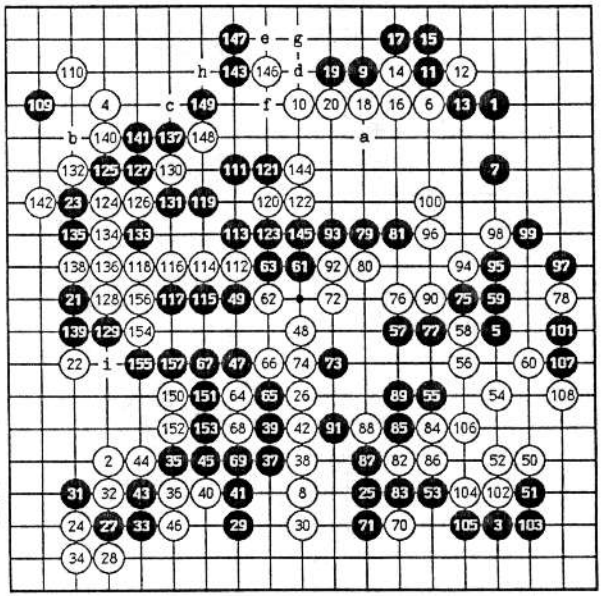
W 96. Schlecht (W war zu diesem Zeitpunkt schon längst im Byoyomi).

S 97. S antwortet aber brav. Besser ist wohl 98, W 97 mit Sente für S.

S 101. Korrekt sofort auf 103.

W 102. Diesmal antwortet W brav. Mit 105 hätte W noch eine große Chance gehabt.

W 120, W 122. Der Versuch, die s Zentralgruppe zu fangen, erweist sich als zu schwierig.



HB-GoM 1991,
Runde 3
21.9.1991

Schwarz:
Christian Ruf (1-Kyu)
Weiß:
Peter Schröder (3-Kyu)

5½ Komi
Time Limit: 75/30

Ergebnis: W +A

(1 - 157)

Dies ist Peter's erster Sieg bei einer HB-GoM. Mit viel Kampfgeist überwältigt er seinen Gegner, der im frühen Mittelspiel auf Gewinn stand. Kommentar: Jo.Fa.

W 6. Normal ist 11.

S 9. Da W dem Chinesischen Fuseki von S mit hohen und sich schnell entwickelnden Zügen begegnet ist, fühlt sich S 9 irgendwie zu eng und klein an. Großräumiger ist jedenfalls 10 oder ein Kakari gegen W 4.

S 11. Sieht sehr defensiv aus. Warum nicht 'a'? "Ikken tobi is rarely a bad move!" Der bis W 20 entstehende w Einfluß neutralisiert viel vom Chinesischen Aufbau und harmoniert mit W 2 und W 8.

W 24. Zu sehr auf Gebiet fixiert, was nicht zur bisherigen w Spielweise paßt. W sollte 83, S 52 austauschen und dann das wichtige Kosumi 'b' spielen. S 21-23 würden ein Angriffsobjekt im w Einfluß bleiben.

S 27 ff. Da W noch nicht zu dem Kosumi 'b' gekommen ist, kann sich S diese Invasion durchaus leisten.

W 36. Zu direkt. Wahrscheinlich ist z.B. 69 besser; falls dann S 150, so hat W - neben dem Aji auf 36 - die Möglichkeit einer splitting attack (d.h. S 21 und S 150 getrennt halten).

S 39. Besser sofort 43; falls dann der Schnitt W 44, so fängt S mit S 46, W 40, S 45.

S 41 - S 49. Zwar entkommt S, doch die w Einflußwand 30-48 hilft dem w Kakari 50.

W 52. Vielleicht ist ein innovativer Zug wie 104 angebrachter. Es wäre schön, wenn W irgendwie noch zu 95 kommen könnte.

W 54. Ob das reicht?

S 61. Ab hier scheint jedenfalls S die Initiative zu haben.

W 62. Sehr schlechte Technik! "Never push into a keima!" Besser gleich 72.

S 77. Wahrscheinlich ist einfach 101 ausreichend.

S 79 - W 100. W schafft es, zu entkommen, aber ...

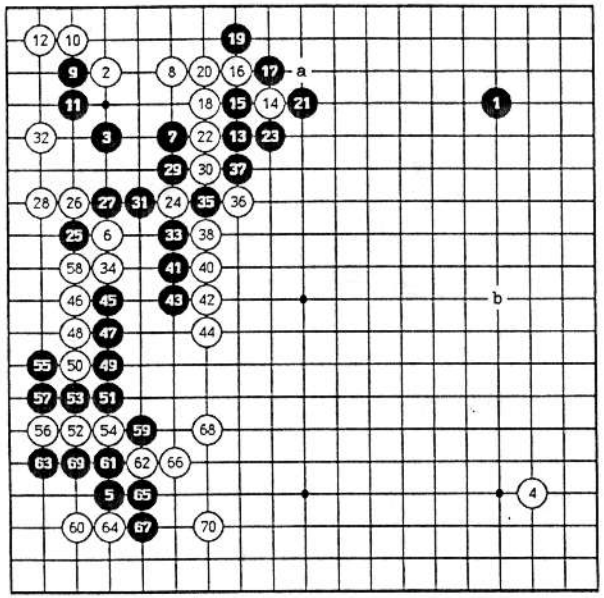
S 109. ... damit dürfte S auf Gewinn stehen, obwohl ein Zug wie 130 besser gegen die Schnitte im Zentrum schützt.

W 110. Zu langsam. Sollte sofort den Schnitt 112 versuchen.

S 113. S spielt zu angespannt und will nichts abgeben. Einfacher ist z.B. 115 und falls dann W mit 145 schneidet, so S 123, W 122, S 120, W 144, S 127, W 'c', S 'd', W 146, S 'e', W 147, S 143, W 'f', S 'g', W 'h', S 'i', und S bringt seinen Sieg sicher nach Hause.

W 114 - W 142. So hatte sich S sicherlich nicht die Entwicklung vorgestellt; die Partie ist zu einem großen Teil gekippt.

Züge ab W 158 nicht aufgezeichnet. W tötete sogar noch eine s Gruppe (welche?).



HB-GoM 1991,
Runde 4
22.9.1991

Schwarz:
Christian Ruf (1-Kyu)
Weiß:
Thomas Wentzien (1-Dan)

5½ Komi
Time Limit: 75/30

Ergebnis: S +A

(1 - 70)

(39) auf (24)

In diesem Fuseki macht Thomas nach einem Joseki-Fehler keine gute Figur. Kommentar von Christian (C), ergänzt von Jo.Fa. (J).

W 4. C: Gibt S den idealen Punkt 5! W 4 gehört in die linke Ecke.

W 14. C: Ob dies nicht als Overplay zu bezeichnen ist?

J: Korrekt auf 16.

S 15. J: Sieht auf 20 interessanter aus.

S 21. J: Muß auf 22. Falls dann W 'a', so S 23, W 21, S 47, und die s Wand kommt zur Geltung.

W 22, W 24. J: Einfach zu gut für W.

W 24. C: In jedem Fall erhält W einen Angriff mit 24, den S mit dem cross cut pariert. Ich war mit Thomas der Meinung, daß S wieder einmal einen guten Start hatte.

W 26. J: Besser ist allerdings das Außen-Hane 58, um S einzuschließen.

W 28. C: W kann von unten Atari geben, aber ist die Ecke das wert? S würde ein Ponnuki kriegen.

S 33, S 35. J: Ist zu gut für S. Wieviel s Ponnukis will W denn noch zulassen?

S 35. C: S führt mit 50 Punkten.

W 52. J: Zu klein. Besser z.B. 'b'.

W 54 ff. J: Kein Kommentar.

W 62. C: Treffen sich zwei Patzer, der andere sagt danke.

Züge ab S 71 weggelassen.

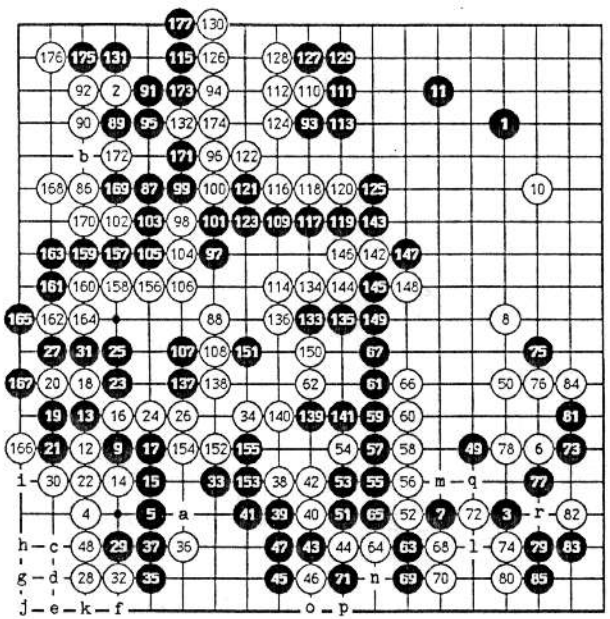
Bremer Meijin-Titel im Überblick

Der Bremer Meister (= Meijin)-Titel wurde 1983 eingeführt und ist damit eine der traditionsreichsten LV-Veranstaltungen. Der Hauptgedanke ist, wenigstens einmal im Jahr den stärksten Mitgliedern eine Gelegenheit zum Aufeinandertreffen zu bieten.

Traditionell wurde der HB-GoM-Titel mit 8 Teilnehmern im K.O.-System mit Hoffnungsrunde ausgespielt. Alle Teilnehmer starten dabei in der Gewinnersektion; verliert ein Teilnehmer, steigt er in die Verlierersektion ab. Jeder weitere Verlust bedeutet das Ausscheiden aus dem Turnier. Am Ende treffen die Sieger der Gewinner- und Verlierersektion aufeinander, i.d.R. um den Herausforderer zu ermitteln.

In den letzten drei Jahren kamen leider keine 8 Teilnehmer zusammen, so daß in einem Ersatz-Modus - meistens mit 6 Teilnehmern jeder gegen jeden - gespielt werden mußte.

1. (1983) Horst Schumacher (3-Dan)
2. (1984) Martin Bergmann (1-Dan)
3. (1985) Hans Pietsch (1-Dan)
4. (1986) Hans Pietsch (4-Dan)
5. (1987) Hans Pietsch (4-Dan), 2-0 geg. Bergmann
6. (1988) Hans Pietsch (5-Dan), 2-0 geg. Bergmann
7. (1989) Martin Bergmann (2-Dan)
8. (1990) Martin Bergmann (3-Dan), 2-0 geg. Dzaebel
9. (1991) Martin Bergmann (3-Dan), 2-0 geg. Dzaebel



HB-GoM 1991,
Titel-Match,
Partie 1
3.10.1991

Schwarz:
Martin Bergmann (3-Dan)
Weiß:
Frank Dzaebel (2-Dan)

5½ Komi
Time Limit: 90/30

Ergebnis: S +A

(1 - 177)

In der 1. Matchpartie profitierte Martin von seiner in der ersten Partiehälfte entstandenen Dicke, die zum Schluß hin immer mächtiger wurde. Kommentar: Yukari, Anmerkungen in kursiv.

W 12. Ist in diesem Fall nicht gut. Hängt nach S 13, W 16, S 22, W 21, S 17, W 30, S 23 von dem Shicho 24 ab *(der hier aber schlecht für W ist)*. Besser ist daher 37, S 36, W 29, S 'a'. Nach diesem Joseki kann man zwischen W 21 und einem Tenuki wählen. In dieser Partie wäre nun W 'b' besser als W 21.

S 33. Besser auf 153, weil W 38 sehr gut ist.

W 48. Ist nicht nötig. S kann ein Ko erreichen. Aber dieses Ko wäre ein sehr schwieriges für S, da er viele Züge bis zum Schlagen benötigen würde: S 'c', W 48, S 'd', W 'e', S 'f', W 'g', S 'h', W 'i', S 'j', W 'k' *(das Ergebnis ist ein sogenanntes 10.000-Jahre-Ko)*.

S 51, W 52. Gutes Kiai *(= fighting spirit)*.

W 56. Ist zu direkt. Korrektes Timing ist 68, um die Antwort zu sehen: falls S 'l', so W 'm', S 72, W 57, S 64, W 71, S 65, W 56, S 'n', W 63, S 'o', W 69, S 'p', W 60. Falls S 56, so W 72, S 'm', W 74, S 'q', W 'l', S 'r', W 79. Beide Varianten sind gut genug für W. Die w Gruppe im Zentrum wurde gerade wegen der w Züge 56, 58, 60 und 66 schwach. Das ist auch der Grund, weshalb W hinten liegt, selbst nachdem er das Shimari 86 spielte.

W 142. *W kommt ins Byoyomi.*
Verbrauchte Bedenkzeit von S: 73 Min.

Haru Sen 1992

am 22. / 23. Februar
im Budo-Club Bremen, Falkenstr. 4 - 6

5 Runden MacMahon
max. 60 Teilnehmer

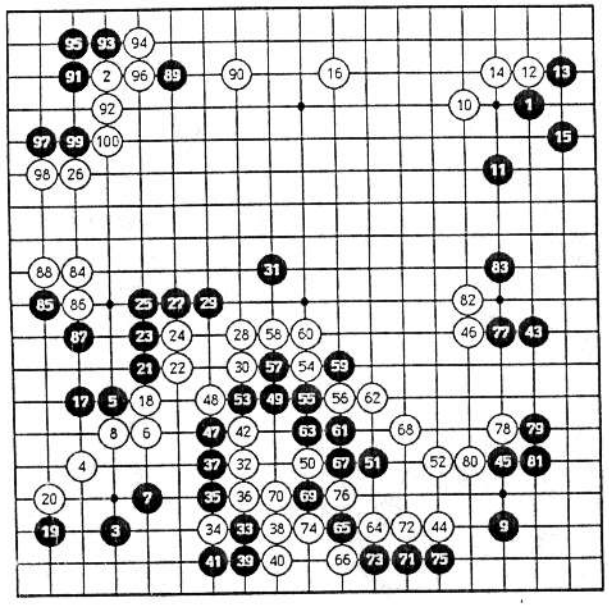
Voranmeldung erforderlich bei:

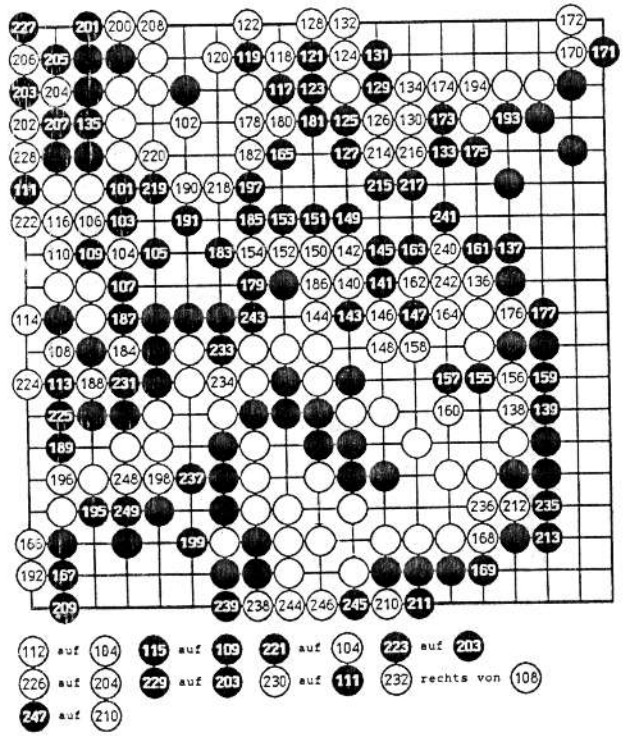
Steffi Wichmann
Tel. 0421/53 38 45

oder

Heike Hoffhenke
Tel. 0421/7 53 28

Gesonderte Ausschreibung erfolgt





HB-GoM 1991, Titel-Match, Partie 2

3.10.1991

Schwarz:
Frank Dzaebel (2-Dan)
Weiß:
Martin Bergmann (3-Dan)

5½ Komi
Time Limit: 90/30

Ergebnis: W +6½

Figur 1 (1 - 100)

In der 2. Matchpartie beging Frank nach einem guten Fuseki den Fehler, einen unnötigen Kampf in einer gegnerischen Einflußzone zu beginnen. Kommentar: Yukari.

W 24. Unten links wurde kein Joseki gespielt, aber wenn W nun 48 gespielt hätte, gäbe es eine gute Balance. Danach sind W 35 und W 87 Miai, und 29 ist auch ein guter Punkt.

S 27, S 29, S 31. Gut.

W 32. Ist nicht genug. Er könnte auf 36 spielen.

S 43. 45 (oder 81) ist besser.

W 44. Ist daher auch auf 45 besser.

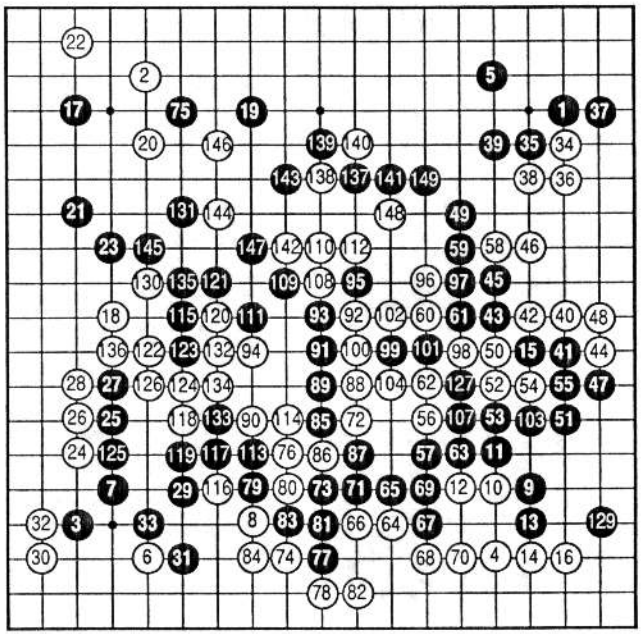
W 46. Besser auf 52.

S 49. 52 wäre sehr groß.

Nachdem W den S getötet hat, gibt es keine Chance mehr für S.

Verbrauchte Bedenkzeit: von S: 88 Min., von W: 68 Min.

Figur 2 (101 - 249)



Women Meijin Tournament,

20.3.1991

Schwarz:
Mito Yukari
(Pro-1-Dan)
Weiß:
Yanagiuchi Emiko
(Pro-4-Dan)

5½ Komi
Time Limit: 4 h

Ergebnis: S +A

(1 - 149)

105 = 101
106 = 99
128 = 101

Einzige Bemerkung von Yukari: "Ich bin ein Killer geworden."

Mini-Lektion Go-Etikette

An dieser Stelle möchte ich (Jo.Fa.) mal auf das Thema 'korrektes Verhalten als Go-Spieler' aufmerksam machen. Anscheinend haben viele neuen Mitglieder der letzten Jahre noch nicht genug von Go-Etikette gehört; auf den Bremer Spielabenden beobachte ich jedenfalls immer häufiger rohe Sitten. Auf der nächsten Seite folgt zum gleichen Thema ein sarkastisch-ironischer Beitrag von Matthew Macfadyen aus DGoZ Nr.4/83.

"Der schwächere Spieler staubt das Brett ab" ist heutzutage out. Dennoch sollte das Spielmaterial mit Respekt behandelt werden. Das Go-Brett sollte niemals als Schreibunterlage oder Kaffeeuntersatz mißbraucht werden.

Eine kurze Verbeugung vorm Gegner ist eigentlich immer angebracht - besonders aber, wenn man gegen einen Partner aus Fernost antritt. Überhaupt sollten sich Go-Spieler untereinander mit Respekt begegnen, auch wenn man mit einem 30-Kyu spielt. Und wenigstens etwas Respekt verdienen die Turnierleiter, die für die Durchführung einer Veranstaltung verantwortlich sind.

Beim Nigiri (s. auch WiMü Nr.19) - der Bestimmung, wer Schwarz und wer Weiß hat -greift ein Spieler eine Handvoll weißer Steine, der andere legt einen (ungerade) oder zwei (gerade) schwarze Steine auf's Brett.

Schwarz 1 gehört in einer Gleichauf-Partie in die rechte obere Ecke, und zwar auf die Koordinate r16, falls Komoku gespielt wird. Dies erleichtert das Mitschreiben bzw. das Nachspielen der Partie.

Allgemein bekannt ist, daß ein Zug niemals zurückgenommen werden darf. Unsere Amateur-Regel ist allerdings recht liberal. Janice Kim (Pro-1-Dan beim Koreanischen Go-Verband), die ich in Amerika traf, sagt, daß in Korea ein Zug dann als gespielt gilt, sobald der Stein einen Schnittpunkt berührt. In der Praxis heißt das: Erst einen Stein aus der Dose nehmen, wenn man sich entschieden hat, wo man spielt.

Ein Spieler benötigt immer etwas Ellenbogenfreiheit; Zuschauer sollten daher stets etwas Abstand halten und nicht die Nackenhaare eines Spielers berühren. Eine der barbarischsten Unsitten ist jedoch das Einmischen in laufende Partien - generell und besonders bei offiziellen Partien! Leider auch bei Dan-Spielern im Bremer LV zu beobachten.

Übrigens: Lautes Rülpsen und Grimassen ziehen sollte möglichst vermieden werden.

Ach ja- wer mich manchmal mit einem Brötchen am Brett erwischt, mag mich kritisieren, aber das Brötchen-Argument wird sofort im Keim erstickt, wenn wir auf das Thema Rauchen kommen ...

Die Kunst des schlechten Benehmens

Matthew Macfadyen 6-Dan veröffentlichte in zwei Ausgaben des British Go-Journal lesenswerte Dinge über "Coarse Go" (coarse = grob, barbarisch, ungeschliffen). Mit seiner freundlichen Erlaubnis veröffentlichen wir hier die deutsche Übersetzung.

Kleine Dinge, die soviel bedeuten...

- Du solltest es dir grundsätzlich nicht nehmen lassen, wenigstens drei Züge pro Spiel zurückzunehmen. Aber achte auf den richtigen Moment: erst wenn Dein Gegner den Zug schon beantwortet hat, solltest du Deinen Stein schnell wegnehmen.
- Nicht vergessen: immer 'atari' sagen, wenn es um einen Stein geht; bei zwanzig schön den Mund halten!
- Es empfiehlt sich, beim Überlegen einen Stein über dem Brett schweben zu lassen, wobei man darauf achte, soviel wie möglich vom Brett zu verdecken, um den Gegner das Leben nicht zu leicht zu machen (als besonders gelungen erweist sich das, wenn man gar nicht am Zug ist).
- Wenn es schwierig wird und Dein Gegner über ein semeai nachdenkt, fühle Dich verpflichtet, mit den Händen in der Dose herumzuwühlen und mit den Steinen zu klappern.
- Wenn Du mit einem Anfänger spielen mußt, versuche, alle seine Gruppen zu töten (Frischlinge brauchen die Peitsche).
- Gib nie auf!!
- Wenn Du merkst, daß Du ungefähr fünfzig Punkte hinten liegst, dann mach weiter. Spiel das Endspiel langsam und sorgfältig (achte besonders auf das letzte Ko). Aber wenn das Spiel vorbei ist und Dein Gegner seine Gefangenen aus seinem Gebiet herauszuklauben beginnt, dann lächle ihn strahlend an: "Wir brauchen ja wohl nicht zu zählen..."
- Wenn Dein Gegner einen untermittelprächtigen Zug macht: Nick weise mit dem Haupt.
- Wachbleiben, wenn die Neutralen belegt werden! Auf diese Art und Weise haben sich schon hübsche Erfolge erzielen lassen!
- Du weißt, Du führst sicher mit zehn Punkten. Was ist dann passender, als vor sich hinzugrummeln: "Ich glaube, Du hast wohl gewonnen!" oder "Ich habe ja so schlecht gespielt!"

Unter Turnierbedingungen ist natürlich viel mehr möglich und man kann noch mehr zeigen, wie gut man sich benehmen kann...

- Wenn Dein Gegner fragt, ob er Dir eine Tasse Kaffee mitbringen soll, bejahe, aber vergiß nicht, so schnell wie möglich zu ziehen und die Uhr zu drücken, während er gerade weg ist.
- Vergessen, wie das Joseki weitergeht? Nutze Deine Zeit – wandere ein wenig umher und schau Dir an, wie es die anderen machen.
- Wenn Dein Gegenüber vergessen hat, die Uhr zu drücken, dann denke denke, solange Du kannst (auch ein kleines Nickerchen zwischendurch ist nicht weiter schlimm).
- Zwei Minuten, bevor die erste Runde beginnt – die ideale Zeit, um den Turnierleiter in ein Gespräch über Unterkunft und Verpflegung zu verwickeln.
- Achte darauf, daß Dein Gegner durch Sonne, Zimmerbeleuchtung o.ä. geblendet wird und gerade er den unbequemsten und wackligsten Stuhl erwischt.
- Mit Zuschauern muß geredet werden: am besten über das Spiel und am allerbesten in einer Sprache, die Dein Gegner nicht versteht.
- Gruppen des Gegners lassen sich am besten angreifen, wenn er im byo-yomi ist.
- Wenn Du dabei bist, ein Blitzgospiel zu verlieren, vergiß nicht, daß Du in Dein eigenes Gebiet legen kannst, um Deinen Gegner über die Zeit zu treiben.
- Wenn Dein Nachbar aufgibt, setze ihm lautstark auseinander, wie er eine 20-Steine-Gruppe seines Gegners ganz einfach hätte töten können.
- Wenn Du mit einem Spiel fertig bist, geh' es nocheinmal mit Deinem Gegner durch. Achte aber darauf, daß Du es im Turniersaal tust. Vergiß nicht, Deine Ansicht möglichst lautstark zu vertreten – andere sollen schließlich auch etwas davon haben.

LV-Kyu-Championship 1992

Anfang nächsten Jahres ist es wieder soweit: Die alljährlich stattfindende Championship des LV für den unteren Kyu-Bereich (6-Kyu und darunter) soll an einem verlängerten Mittwoch-Spielabend im Bürgerhaus Hemelingen im Zeitraum Januar bis März erneut ausgespielt werden. Besonders angesprochen sind Spieler im **zweistelligen Kyu-Bereich** (idealerweise 10- bis 15-Kyu), die in dem auf 8 Teilnehmer festgesetzten Feld bevorzugt startberechtigt sind. Drei spannende Turnierpartien sind zu bestreiten. Der Sieger bekommt einen **Go-Buch-Preis** und kann darüber hinaus mit einer Hochstufung rechnen. Die Zweit- bis Viertplazierten erhalten ggf. ältere DGoZ-Hefte als Trostpreis. Hier die Turnierbedingungen in der Übersicht:

- die vier stärksten Teilnehmer werden gesetzt
- 3 Runden jeweils Punktgleiche gegeneinander
- normale Vorgabe (gleichauf = 5 Komi)
- Bedenkzeit 40 Min. und 4 Intervalle á 15 Sec. Byoyomi
- Zeitplan: Runde 1 ca. 17.15, Runde 2 ca. 18.45, Runde 3 ca. 20.15 Uhr

Die LV-Kyu-Championship eignet sich auch besonders für Newcomer und Leute, die eine Turnierkarriere beginnen wollen. Zwecks Anmeldung und Terminabsprache bitte frühzeitig beim Organisator (Jo.Fa.) melden.

5. HB-Haya-Top-7-Turnier

Ab der zweiten Januar-Hälfte werden die Vorrunden zum 5. Top-7-Titel beginnen. Verstärkt aufgerufen sind hiermit auch Spieler im 5- bis 9-Kyu-Bereich. Der Modus - 20 Minuten und 5½Komi - trainiert die Gleichauf-Fähigkeiten - bei gleichzeitigem Reiz, auf stärkere Gegner zu treffen, je öfter man gewinnt. Die Frage, wie weit man kommt sowie mögliche Überraschungssiege gegen vermeintlich Stärkere, bilden das spannende Moment dieser populären LV-Veranstaltung, die zu einer Anhebung des Gleichauf-Niveaus im LV beiträgt.
In den Vorrunden spielen die einzelnen Kyu-Grade untereinander im K.O.-System jeweils einen Sieger aus. Anschließend ermitteln die Gruppen-Sieger im Sudden Death zwei "Überlebende", die die Chance erhalten, über je eine Stichpartie in das Top-7-Hauptturnier aufzusteigen. Hier spielt die Top-7-Elite (6 Teilnehmer, Modus: jeder gegen jeden) um das Herausforderungsrecht gegen den amtierenden Titelinhaber.

Enter the Top-7 Tournament and see what happens !