



Budo-Club Bremen

Inh. Wolf-Dieter Wichmann

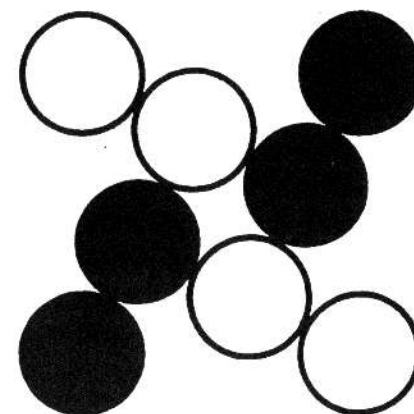
Bremens Sportschule
für japanische Kampfsportarten

- Karate
- Kendo
- Aikido
- Iaido
- Judo

Dölvesstr. 8 Tel. 4919170

Windmühleki

Informationen
des
Go-LV Bremen e.V.



Oktober 1993

Nr. 40

Inhalt

Interview mit Kobayashi Chizu	400
Tsukuda Akiko in Bremen (+ 1 Partie)	401
HB-GoM 1993 (+ 1 Partie)	403
HB-Liga 1993	404
EGoK 1993 (+ 1 Partie)	404
Mini-Lektion Handicap-Go	406
10 Jahre HB-Liga 1983 - 1993	408
HB-LV-Mitglieder-Liste	409

Kobayashi Chizu in Bremen !

Exklusiv-Interview mit Hans' Lehrer

Die Pietsch-Family machte es möglich: Vorbereitet von Hans in Japan, holte sein Vater - Klaus Pietsch - am 12. September Kobayashi Chizu (Pro-5-Dan), die gerade den 1993 Women Kakusei-Titel gewonnen hatte, mal eben mit dem Auto aus Düsseldorf zu einer Privatvisite ab. Ein derartig hoher Gast in unserer Go-Provinz ist schon etwas ganz Besonderes!! Daher gilt mein (Jo.Fa.'s) ganz besonderer Dank Frau und Herrn Pietsch für die Inanspruchnahme ihres Privatgastes (mit anschließendem Dinner!) und natürlich Chizu selbst für ihre Bereitschaft zu einem (in englisch geführten) Interview, das ich im Namen des Bremer Go-Verbandes mit ihr führen konnte. Leider reiste Chizu einen Tag später weiter, sagte aber, eines Tages nach Bremen zurückkommen zu wollen.

◇ Willkommen in unserer Stadt, Chizu! Es ist eine große Ehre! Zunächst zu Hans natürlich, dem ersten deutschen Insei. Wie stehen seine Chancen, diesen Herbst Profi zu werden?

Chizu: Seine Chancen sind 50-50. Der Zeitplan bis zum Honsen (Abschlußturnier) ist diesmal recht straff. Mit einer guten Kondition kann man es vielleicht schaffen. Es gibt starke Gegner.

◇ Welche Möglichkeiten hat er, falls er es im Herbst nicht schafft, sich zu qualifizieren?

Chizu: Hans wird wahrscheinlich als Insei weitermachen. Natürlich ist es seine Entscheidung. Bei ausländischen Insei gibt es sowieso keine zeitliche Beschränkung. Japanische Ex-Insei können bis zum Alter von etwa 23 bis 25 versuchen, sich für's Honsen zu qualifizieren, was aber schwieriger ist.

◇ Sie werden einen weiteren deutschen Schüler mit nach Japan nehmen (Chizu: holländischer Schüler, Jo.Fa.: Oh, sorry, ich dachte, er ist deutsch) - Emil Nijhuis. Was ist überhaupt das ideale Alter für ein vielversprechendes junges Talent, um Insei zu werden?

Chizu: Zunächst werde ich seinen Vater in Kiel treffen. Für mich ist stets das Gefühl am wichtigsten, ob ein Junge überhaupt in Japan leben kann. Ebenfalls wichtig ist der Charakter - ob man gut lernen kann - abgesehen vom Talent natürlich. Das Alter ist nicht so entscheidend - natürlich je jünger desto besser, aber das gilt z.B. auch, wenn man eine Sprache erlernt.

◇ Sie sind berühmt für die Verbreitung des Go im Westen. Vor drei Jahren haben Sie bei uns eine Fragebogen-Aktion durchgeführt. Wie war das Feedback und was sind Ihre Schlußfolgerungen?

Chizu: Das war meine private Initiative, nachdem die Firma NEC an mich herangetreten war - hatte also nichts mit dem Nihon Ki-in zu tun. NEC wollte Informationen über den Bekanntheitsgrad von Go in Europa sammeln. Die Aktion konnte jedoch nicht fortgeführt werden, da es in Japan kurze Zeit später einen wirtschaftlichen Crash gab.

◇ Um Go im Westen zu verbreiten, brauchen wir Sponsoren. Könnten uns japanische Firmen in Deutschland in breiterem Maße helfen?

Chizu: Wenn es sich um eine wichtige Zweigstelle handelt, ist es vielleicht am leichtesten. Bei der Verbreitung des Go kommt es nicht nur auf die Anzahl der Go-Spieler an, sondern auch auf die Qualität des Bekanntheitsgrades. Würde der DGoB einen Sponsor haben, könnte er die Gelder auf die Clubs verteilen. Noch bessere Chancen, einen Sponsor zu finden, hätte die EGF. Eine japanische Firma wäre wohl eher bereit - statt z.B. 600 Mark einem einzelnen Club oder 6000 Mark dem DGoB - 60.000 Mark der EGF zu geben.

◇ Stimmt es, daß viele junge Leute in Japan Go als eine Sportart für alte Menschen betrachten? Falls ja, ist das nicht eine Gefahr für die Zukunft des Go in Japan?

Chizu: Ja - da kann ich nur mit Ja antworten! Nach meiner Theorie geht es dem Go-Spiel in Japan schlecht, wenn es der Wirtschaft gut geht. Und geht es der Wirtschaft schlecht, geht es dem Go-Spiel gut - die Leute haben dann nämlich mehr Zeit - auch für's Go. Es ist außerdem eine Generationsfrage: Früher lernte man Go von seinem Großvater, aber heutzutage leben viele japanische Familien nicht mehr unter einem Dach.



Impressum	Windmühle Nr. 40 - Oktober 1993	
Herausgeber:	Go-Landesverband Bremen e.V. c/o Heike Hoffhenke Bodenheimer-Str. 47 2800 Bremen 1 Tel. 0421/5979292	LV-Fax-Kontakt: Klaus Pietsch Fax 0421/4919636 Tel. 0421/444564
Editor:	Jo.Fa., Tel. 0421/477434 (sonntags 18 - 23 h)	
Preis:	- Einzelheft 0,60 DM (HB-LV-Mitglieder umsonst) - Abo 6,40 DM (4x im Jahr per Standardbrief)	
LV-Konto:	Sparkasse Bremen, Konto-Nr. 1705 9460, BLZ 290 501 01	

◇ Was glauben Sie als eine von Japans Top-Spielerinnen, wie man hier im Westen mehr Mädchen und Frauen mit Go in Kontakt bringen könnte?

Chizu: Um etwas scherzhaft und ernsthaft gleichermaßen zu antworten: Egal wo - ob in Japan oder im Westen - die Atmosphäre müßte stimmen! Frauen sind nicht so sehr interessiert, wenn der typische männliche Go-Spieler introvertiert ist. Außerdem denken viele, Go sei schwierig zu erlernen.

◇ Was empfehlen Sie, um stärker zu werden und was, wenn sich ein Spieler nicht mehr verbessert?

Chizu: Das ist eine typische Amateur-Frage! Ich empfehle, die Grundlagen zu studieren und immer wieder Grundlagen!

◇ Wie sieht Ihr Training als 5-Dan aus?

Chizu: Abgesehen von den Grundlagen versuche ich, mich an Partien zu erfreuen. Das Wesentliche ist die Freude an Partien!

◇ Sie gehören zur berühmten Kitani-Schule. Abgesehen von Ihrem verstorbenen Lehrer - wer ist Ihr Lieblings-Go-Professional?

Chizu: Takemiya. Ich bin mit ihm in der Kitani-Schule aufgewachsen. Er spielt auf natürliche Weise. Statt Gebiete zu zählen, fühlt er, wie er in einer Partie steht!

Vielen Dank für das Interview, Chizu!

(Editor's note: apologies to Chizu in case of any error, misinterpretation, or missing item! I tried to translate as best as I can and give her opinion as close as possible.)

Late news: Hans hat das Honsen 1993 erreicht und wird Ende des Jahres Bremen besuchen.

Tsukuda Akiko (Pro-1-Dan) in Bremen oder die außerordentliche Ehre, einen Puro zu Gast zu haben

Vom 27. bis 29. August erlebte Bremen seinen dritten offiziellen Profi-Besuch (nach Nakayama Noi'yuki 1984 und Mito Yukari 1990): die sich auf Deutschland-Tour befindende Miss Tsukuda Akiko (21). Erst im Frühjahr Puro (= japanisch für Pro bzw. Profi) geworden, macht Akiko (ihr Vorname) mit Unterstützung der Stadt Osaka bereits einen Europa-Trip. Mit ihrer unkomplizierten Art und guten Englisch-Kenntnissen ist sie eine typische Vertreterin der jungen japanischen Profi-Generation, mit der sich unserins exzellent verständigen kann.

Immerhin über 20 Spieler nahmen am Freitag-Spielabend (27.8.) in den Weserterrassen die (in Bremen seltene) Gelegenheit wahr, eine Profi-Spielerin zu treffen. Zunächst gab es eine Frage-Runde und ein paar Erklärungen am Demobrett. Danach begann die über 3-stündige Simultan-Session, in der Akiko gegen fünf Spieler antrat. Hier die Ergebnisse im einzelnen:

Frank Dzaebel	3-Dan	(2 Vg.)	+ A
Marco Meyenschein	2-Dan	(3 Vg.)	- A
Andres Pfeiffer	2-Kyu	(6 Vg.)	- 8
Heike Hoffhenke	4-Kyu	(8 Vg.)	- A
Philip Leishman	5-Kyu	(9 Vg.)	- 9

Insgesamt also 4-1 für Akiko (Marcos Partie in dieser Ausgabe). Am nächsten Tag stand Sightseeing auf dem Programm. Nach einer kurzen Visite bei Wolf-Dieter Wichmann, bei der Akiko simultan Wolf-Dieter 10-Kyu (9 Vorgaben) und mich 2-Dan (3 Vorgaben) besiegte, gab es anschließend ein weiteres Treffen in den Weserterrassen. Diesmal wurden einzelne Schnell-Partien gespielt, in denen Schwarz jeweils 15 Minuten und Akiko jeweils 10 Minuten zur Verfügung standen. Wie am Vortag war Akiko gegen Frank besonders freundlich; er blieb damit als einziger gegen Akiko ungeschlagen. Es spielten in folgender Reihenfolge:

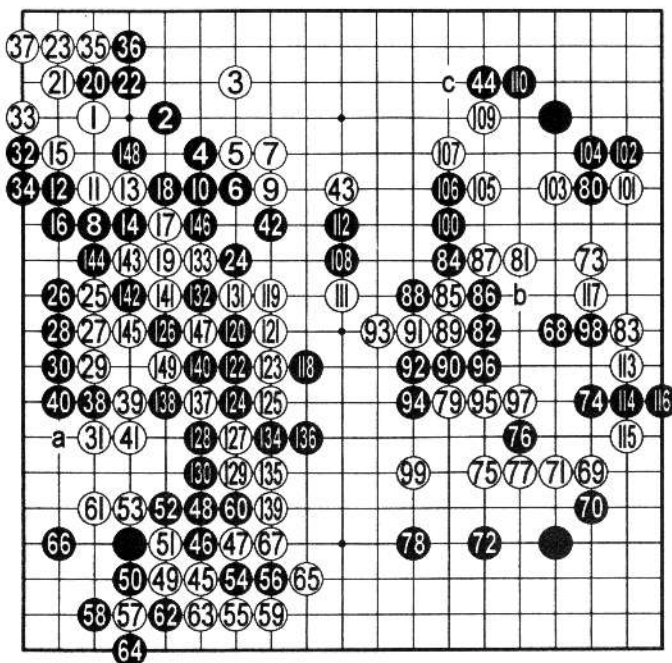
Wolf-D. Wichmann	10-Kyu	(9 Vg.)	- A
Martin Müller	2-Kyu	(6 Vg.)	- A
Frank Dzaebel	3-Dan	(2 Vg.)	+ A
Marco Meyenschein	2-Dan	(3 Vg.)	- A

Kleines Akiko-Profil

Akiko erlernte Go von ihrem Vater (Amateur-Shodan) und wurde 1984 - mit 12 Jahren - auf Empfehlung eines Amateur-5-Dan auf die Insei-Schule der West-Japan-Abteilung des Nihon Ki-in geschickt, wo sie neun Jahre zubrachte. Nach dem Durchbruch zum Pro-1-Dan darf sie zunächst nur 8 offizielle Partien pro Jahr spielen, wovon sie 5 gewinnen muß, um zum Oteai (Profi-Einstufungs-Turnier zur Erlangung des jeweils nächsten Grades) zugelassen zu werden. Akiko hat keinen persönlichen Sensei. Ihre Vorliebe gilt der einfluß- und angriffsorientierten Spielweise; ihr Vorbild ist Moyo-Spezialist Takemiya 9-Dan. Akiko geht außerdem z.Z. noch auf ein englischsprachiges College. Zu ihren Hobbys gehören Pop-Musik und Bergsteigen.

Bleibt zu hoffen, daß Akiko - wie auch vielleicht andere Profis - möglichst schon bald wieder den Weg nach Bremen finden. (Jo.Fa.)

Gratulation an Mito Yukari, die im April ihre Promotion zum Pro-2-Dan schaffte !



Exklusiv für's WiMü rekonstruierte Akiko diese kampfbetonte, in einem netten Semeai endende Simultan-Partie gegen Marco. Es ist interessant, wie Weiß es ausnutzt und was Weiß alles erreicht, wenn Schwarz nur ein paar vitale Punkte verpaßt. Die Nachspielenden mögen auf die kraftvolle Qualität eines jeden einzelnen weißen Zuges achten und dabei erkennen, wie Weiß ständig die Initiative besitzt. Kommentar: Akiko.

S 8. Schlecht. Korrekt ist 11 oder das Anlegen auf 20.

S 12. S könnte mit 14 verbinden, was einfach und gut wäre. In den folgenden Zügen dagegen kann W schneiden und steht besser.

S 44. Schlecht. Muß mit 45 die schwache Ecke links unten schützen. Später kann S die dann schwache weiße Gruppe links mit S 126 angreifen.

S 50. Muß auf 61, wonach das Blocken S 50 und die Verbindung S 'a' Miai sind.

S 74. Nicht gut. Korrekt ist das Kosumi 'b'; falls dann W 83, so kann S mit S 113 schneiden.

S 94. Der vitale Punkt ist 95, was ein äußerst wichtiger Punkt ist! Danach wären außerdem S 99 und S 100 Miai.

S 110. Kiai (fighting spirit) wäre 'c'.

S 126. Ist der losing move. Honte (the proper move) ist die einfache Verbindung 131. Nach S 126 kann S den Semeai nicht gewinnen.

Kleine Simultan-Kunde

- Die Tische sollten angewinkelt oder kreisförmig angeordnet sein, um den Weg des Simultan-Spielers (insbes. vom letzten zum ersten Brett) zu verkürzen.
- Manche Profis bevorzugen eine zeitliche Begrenzung der Simultan-Session (z.B. 2 Stunden), d.h. der Lerneffekt ist wichtiger als die Beendigung der Partien.
- Mehr als 9 Vorgaben sind gegen Profis nicht üblich. In der Regel gibt der Profi eine Vorgabe weniger, da er gegen mehrere spielt.
- Als Schwarz-Spieler muß man nicht unbedingt mit seinem Zug warten, bis der Profi am Brett erscheint. Da der Profi den letzten Schwarz-Zug selbst findet, muß man auch nicht auf diesen hindeuten.
- Zu langes Nachdenken und ein zu langes Hinauszögern der Aufgabe gilt als unhöflich.
- Nach einer Aufgabe bzw. nach der Feststellung des Resultates (auf guten Stil beim Ordnen der Gebiete achten!) ist eine kurze Verbeugung angebracht.
- Manche Profis gehen jede fertige Partie noch mal kurz durch, um das Wesentliche zu verdeutlichen. Die anderen Teilnehmer sollen sich gedulden.
- Nach dem Kurz-Kommentar bzw. nach einem Partie-Ende soll der Schwarz-Spieler die eigenen und die weißen Steine (leise) wegräumen, damit sich der Profi umgehend den restlichen Partien widmen kann.

Simultan-Vorstellung in Bremen

27.8.1993

Schwarz:

Marco Meyenschein
(2-Dan)

Weiß:

Tsukuda Akiko
(Pro-1-Dan)

3 Vorgaben

Ergebnis: W + A

(1 - 149)

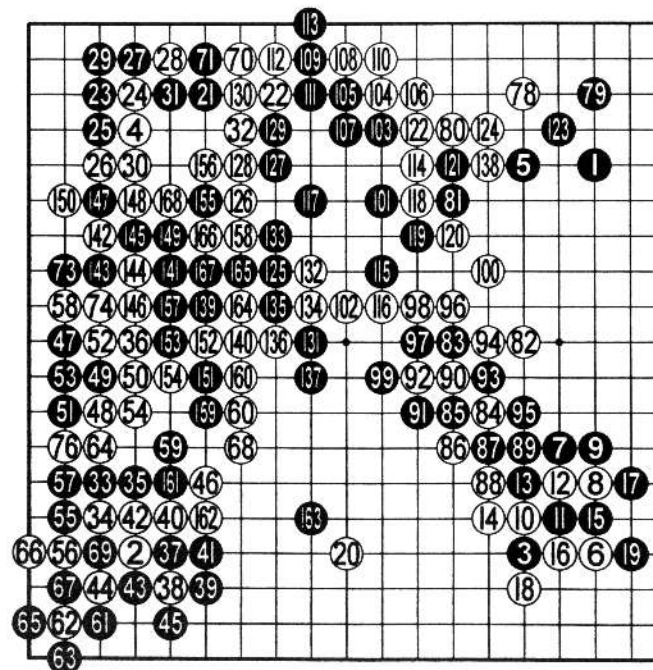
Bremer Meisterschaft 1993

Titel-Match: Challenger Jo.Fa. gegen Champion Frank

Nach wieder mal komplizierter Terminfindung ging das Hauptturnier der HB-GoM '93 vom 8. bis 10. Oktober in den Weserterrassen über die Bühne. Leider nicht dabei war der Vize-Champ von 1992, Thomas Wentzien, dafür aber die reaktivierte Susi Saalman (1-Kyu) sowie der HB-GoM-Newcomer Andres Pfeiffer (2-Kyu). Das 6er-Feld spielte 5 Runden - davon erstmals 2 Runden am Freitag - um das Herausforderungsrecht vom amtierenden HB-Meister Frank Dzaebel (3-Dan).

In Runde 2 gab es gleich zwei Überraschungen: Susis Sieg gegen den Favoriten Marco Meyenschein (2-Dan) (s.u.) sowie Andres' Sieg über den HB-GoM-Veteranen Jörn Horn (1-Dan). Marco stand in Runde 3 am Rande einer weiteren Niederlage und besiegte Christian Ruf (1-Dan) mit einer Portion Glück nur ganz knapp mit 0.5 Punkten. Nach Runde 3 führte ich (Jo.Fa.) mit 3-0 und bekam in Runde 4 den vermeintlich schwächsten Gegner, Andres, der jedoch für die nächste große Überraschung sorgte und mich besiegte. Nach Runde 4 standen also drei Spieler 3-1. Hätte Andres auch seine letzte Partie gewonnen, hätte er ein Play-off erreicht, doch so fiel die Entscheidung in der Partie Marco gegen Jo.Fa., die ich nach vier Stunden Fight für mich entscheiden konnte. Damit trete ich gegen Frank in einem Best-of-3-Match an. Dank der besseren Gegnerpunkte ist außerdem Marco für die HB-GoM '94 qualifiziert, während Andres für sein beachtliches HB-GoM-Debüt zum 1-Kyu hochgestuft wurde. Die Partie Susi gegen (den offensichtlich außer Form spielenden) Jörn aus Runde 5 fand leider nicht statt, so daß beide Spieler einen Verlustpunkt angerechnet bekamen.

		1	2	3	4	5	Score	Platz
Marco Meyenschein	2d	AP W+11%	SS S-A	CR W+%	JH S+A	JF W-4%	3-2	2
Jochen Faßbender	2d	SS W+A	CR S+10%	JH W+A	AP W-A	MM S+4%	4-1	1
Jörn Horn	1d	CR W-31%	AP W-A	JF S-A	MM W-A	SS -	0-5	6
Christian Ruf	1d	JH S+31%	JF W-10%	MM S-½	SS W+28%	AP S+A	3-2	4
Susi Saalman	1k	JF S-A	MM W+A	AP S-29%	CR S-28%	JH -	1-4	5
Andres Pfeiffer	2k	MM S-11%	JH S+A	SS W+29%	JF S+A	CR W-A	3-2	3



HB-GoM 1993, Runde 2

8.10.1993

Schwarz:

Marco Meyenschein
(2-Dan)

Weiß:

Susi Saalman
(1-Kyu)

5½ Komi

Time Limit: 75/20

Ergebnis: W + A

(1 - 168)

Züge ab S 169 weggelassen.

72 = 44
75 = 69
77 = 44

Mehr HB-GoM-Partien
im nächsten WiMü

HB-Liga 1993: Stand nach 9 Monaten

Nr	Name	Startgrad	Ergebnisse 1. - 3. Quartal	Score
1	M. Meyenschein	2d	+2 -7	1-1
2	J. Winkler	4k	-1 -5 -9	0-3
3	O. Godden	14k	-4 +6 +8 -14	2-2
4	M. Saschek	20k	+3 -10 +15 -14	2-2
5	F. Dzaebel	3d	+2	1-0
6	U. Weiß	5k	-3 -8	0-2
7	P. Leishman	6k	+1 +12 -8 +12	3-1
8	M. Müller	2k	+6 -3 -12 +7 -14	2-3
9	I. Samejima	2k	+2	1-0
10	J. Krüger	16k	-11 +4 -16	1-2
11	F. Hofmann	13k	+10	1-0
12	J. Faßbender	2d	+8 -7 +13 -7 +19	3-2
13	M. Cochu	6k	-12	0-1
14	A. Heynatz	9k	+3 +4 +8	3-0
15	K. -H. Romey	14k	-4	0-1
16	H. -P. Thies	15k	+10	1-0
17	A. Pfeiffer	2k	+18	1-0
18	W. -D. Wichmann	10k	-17	0-1
19	S. Saalman	1k	-12	0-1

Die Liga war in den ersten vier Monaten dieses Jahres durch die Schließung der Weserterrassen stark gehandicapt. Erst Anfang März - so spät wie noch nie - wurden die ersten Liga-Partien gespielt. Daher wundert es nicht, daß das 19 Spieler umfassende Teilnehmerfeld auf insgesamt bisher nur 22 Partien kam. Das Rennen ist noch völlig offen, und zwar sowohl im Startgrad-Bereich 9-Kyu und stärker, wo es z.Z. ein leicht einholbares Führungstrio mit Andre Heynatz, Philip Leishman und Liga-Honinbo Jo.Fa. gibt, als auch bei den 10-Kyus und darunter. Da es im letzten Quartal 1993 über 30 Spielabende gibt, haben selbst Newcomer gute Chancen, die Mindestanzahl von 10 geforderten Partien zu erreichen und damit um den in beiden Startgrad-Bereichen vom LV ausgesetzten Go-Buchpreis zu spielen (das jeweils beste positive Score gewinnt). Für alle Neuteilnehmer hier noch mal die wesentlichen Liga-Bedingungen:

- Teilnahmeberechtigt sind HB-LV-Mitglieder, Mitglieder anderer LV's, ausländische Gäste, Anfänger (10-Kyu und darunter), nicht jedoch Nichtmitglieder, die stärker als 10-Kyu sind
- Freie Gegner-Auswahl (max. 2x pro Quartal gegen denselben)
- Es gilt die 'Vorgabe-Regel minus 1', d.h. 0 oder 1 Grad Differenz = Gleichauf (5 Komi), 2 Grade = Gleichauf (ohne Komi), 3 Grade = 2 Vorgaben, etc. Maximal sind 9 Vorgaben (= 10 Grade Differenz) möglich
- Bedenkzeit wahlweise je 60 oder 45 Minuten plus 20 Steine in 10 Min. bzw. 15 Steine in 5 Min. Overtime
- Nur eine Liga-Partie pro Spielabend (45-Min.-Partien können in den Weserterrassen bis 21.30 Uhr gestartet werden)

(Jo.Fa.)

Europäischer Go-Kongreß 1993 aus Bremer Sicht

Am diesjährigen, zahlenmäßig bisher größten EGoK in Prag nahmen 6 Bremer teil, darunter 4 HB-LV'ler. Hier die HB-Ergebnisse des 507 Teilnehmer zählenden Hauptturniers:

Name + Startgrad	Score	Platz
Frank Dzaebel	3-Dan	5-5 98
Marco Meyenschein	2-Dan	7-3 69
Rüdiger Naeve**	1-Kyu	6-4 186
Martin Müller	2-Kyu	6-4 238
Sabine Collin*	2-Kyu	5-4 263
Steffi Wichmann	10-Kyu	4-6 443

* Mitglied im LV Nds.

** kein Mitglied im DGoB

Frank Dzaebel	3-Dan	2-3 69
Carsten Burow	1-Dan	4-1 79
Martin Müller	2-Kyu	3-2 171

Angehts der in Prag verwendeten harten MacMahon-Auslosungsvariante ist Marcos 7-3-Score und 69. Platz beeindruckend - spielt er doch erst seit knapp vier Jahren. Einziger EGoK-Neuling unter den Bremern war Steffi Wichmann (eine ausgewählte Hauptturnier-Partie von ihr s. nächste Seite).

Zum Wochenend-Turnier erschien noch Carsten Burow, der dabei die Promotion zum 2-Dan schaffte. Links unten die 3 Bremer Spieler unter insgesamt 384 Teilnehmern.

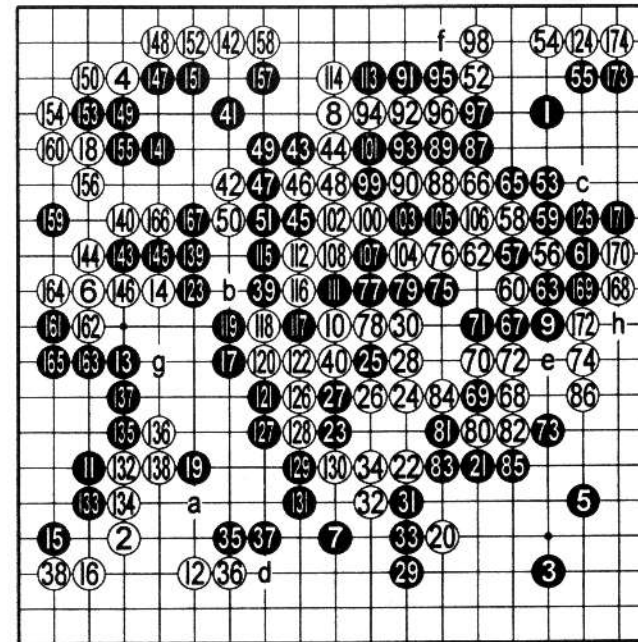
Faßt man beide Turniere zusammen, war - wie letztes Jahr in Canterbury - Martin Müller mit diesmal 9-6 fleißigster und erfolgreichster HB-Teilnehmer. (Jo.Fa.)

10.000 Go-Steine sortiert, geföhnt und gekämmt

Wohl dem Go-Club, der nur über eine Steinsorte verfügt! Im Sommer haben Materialwart Uwe Weiß und ich (Jo.Fa.) mehrere Tausend (hauptsächlich) Glas-Steine aus den Bürgerhäusern und Pfennig-Nachlaß gewaschen und sortiert - ein Job, den man höchstens einmal in zehn Jahren macht. Praktisch alle Sätze waren durcheinander, und insgesamt kam ca. ein Dutzend verschiedener Steinsorten zum Vorschein - besonders 8- und 8.5-mm-Glassteine.

Die neue Steine-Politik des LV ist die folgende: In den Weserterrassen kommen nur noch 8-mm-Glassteine zum Einsatz (Plastik-Behälter mit roten Deckeln), in Hemelingen nur noch 8.5-mm-Glassteine (grüne Deckel). Plastik-Steine werden nur noch auf dem Bremer Turnier (zusätzlich) verwendet. Auswärtige Turniere werden mit Plastik-Sätzen unterstützt.

Um mehr Steinsätze bilden zu können, bestehen Sätze ab jetzt außerdem nur noch aus 320 Steinen.



EGoK 1993, Hauptturnier, Runde 10

7.8.1993

Schwarz:

Steffi Wichmann
(10-Kyu)

Weiß:

Mark Fricker
(9-Kyu), I

5½ Komi

Time Limit: 1½ Stunden

Ergebnis: W +5½

(I - 174)

64 = 57
109 = 103
110 = 105

In dieser EGoK-Partie nutzte Steffi nach gutem Start ihre Chancen nicht aus. Kommentar: Jo.Fa.

W 6. Chinesische Eröffnung. Gut wäre auch eine Ausdehnung in Richtung 7.

S 7. Ein exzellenter Punkt. Möglich ist auch erst 12, W 132 und dann S 7.

S 9. Das Kakari 155 (also das Verhindern des w Shimari-Doppelflügels) ist eigentlich das Hauptthema im Chinesen, aber 9 ist auch sehr gut (bildet einen Doppelflügel vom eigenen Shimari).

W 10. Nun ist der Moyo-Wettkampf voll entbrannt.

S 11. Gut. Auch 12 ist möglich, doch wäre W 'a' eine gute, zum w Moyo passende Antwort.

S 13 - S 17. Gute, flexible Entwicklung.

W 18. Harmonischer auf 155.

S 19. Etwas langsam, aber dafür ist S hier nun unangreifbar.

W 20. Wahrscheinlich ist 'b' oder 'c' besser.

S 21. Stärker ist das Boshi 83 oder erst noch 'd', was W 38 erzwingt.

S 23, S 25. Gutes Splitting-Manöver.

S 29. Anfängerzug! Unbedingt 78, was W getrennt hält und W Tengen schwächt.

S 31. Gute Technik, aber klein. Wichtiger z.B. 'b'.

S 35. Soll auf 'd'.

S 39. Unterbricht die Verbindungslinie W 14-10.

S 43, S 45. Sehr gute Technik. Damit ist auch das große w Moyo zerstört.

W 52. Soll 'c' versuchen.

S 57 - S 63. Gute Randsicherung.

W 64. Viel zu klein! S steht besser.

S 71. Besser sofort 87.

W 74. Overplay: S kann W 74 abtrennen.

S 81. Besser 82, W 81, S 87ff. (und später S 'e').

W 86. Der Einbruch in den s Rand ist ein großer Gewinn für W.

S 87ff. Dennoch behält S die Initiative.

S 91. Etwas besser ist 95 (falls W 'f', so S 91).

S 93. Falsch! Muß mit 95, W 96, S 97 schneiden.

S 95. Nun zu spät. S kann W nicht mehr trennen und hat zudem ihre Anfangsführung verloren.

S 125. Wenn S diese Gruppe verstärken möchte, dann auf 168.

W 126 - S 131. Kleine Züge.

S 133. Besser 135.

S 137. Kann nicht schneiden wegen W 137, S verbindet, W 'g'.

S 139. Muß energischer spielen, z.B. Peep auf 143.

S 159. Overplay.

S 163. Besser auf 165 strecken (dann ist W 164 keine Vorhand).

S 169. Häßlich! Korrekte Technik ist der Schnitt an der Taille 'h', W 172, S 169, W 170, S 171 mit Vorhand für S.

W 170. Besser 'h'.

S 173. Besser 174. Die Partie ist noch knapp, doch verliert S im wesentlichen durch schlechtes Endspiel. Züge nach W 174 weggelassen.

Mini-Lektion Handicap-Go aus schwarzer Sicht

Einleitung

Wie spielt man als Schwarz-Spieler gutes Handicap-Go? Wie sollte man als Schwarzer seine Vorgabesteine richtig benutzen? Immer wieder mißachten Kyus (aber auch Dan-Spieler gegen Profis) fundamentale Handicap-Prinzipien. Das geniale Sprichwort "Never play losing moves!" hilft an dieser Stelle nicht direkt weiter, wohl aber eine Aneignung der bedeutendsten Prinzipien und Sprichwörter. Die Anwendung eines einzigen Sprichwortes kann bereits Wunder wirken und besonders bei unteren Kyus zu einer spürbaren Verbesserung der Spielstärke führen.

Richtiges Angriffs- und Verteidigungs-Verhältnis

Haruyama und Nagahara geben in ihrem Buch *Basic Techniques of Go* (s. S. 67 ff.) den Rat, daß Schwarz gegen Weiß wegen der unterschiedlichen Spielstärke vorsichtig, d.h. defensiv spielen soll. Während man in einer Gleichauf-Partie Angriff und Verteidigung gleichmäßig verteilen sollte, sei Schwarz mit 2 bis 3 Steinen gut beraten, zu 55% defensiv zu spielen. Mit 4 bis 5 Steinen sollte man zu 60%, mit 6 bis 7 Steinen zu 70% und mit 8 bis 9 Steinen gar zu 85% defensiv spielen. Letzteres ist verständlich, wenn man sich vergegenwärtigt, daß 9 Vorgaben etwa 140 Punkte entsprechen. Schwarz hat es mit hoher Vorgabe einfach nicht nötig, viel zu kämpfen, während der Weiß-Spieler natürlich Verwicklungen anstrebt.

"Wenn du sechs Gruppen hast, ..."

Nun sagt aber Kageyama in *Lessons in the Fundamentals of Go* (s. S. 50 ff.), daß es zum Gewinn eben nicht genügt, defensiv zu spielen und alles lebendig zu halten. Es ist vielmehr eine Frage der Verbindungen nach außen. Typischerweise verlaufen Vorgabe-Partien mit nur wenigen weißen Gruppen - oft auch nur einer, während sich Schwarz in mehrere, meistens schwächere Gruppen zersplittern läßt. Und gewöhnlich steht man dann auf Verlust, wenn man fünf oder sechs isolierte Gruppen hat. Das Sprichwort "Wenn du sechs Gruppen hast, stirbt eine" ist der gleiche Sachverhalt.

Muß Schwarz etwa doch angreifen?!

Reichhaltige Informationen finden sich in Nagaharas Buch *Handicap Go* (incl. eines Kapitels über Handicap-Go aus weißer Sicht). Hier eine Auswahl der wichtigsten Prinzipien:

- Schwarz muß angreifen
- Die Vorgabe-Punkte eignen sich nicht zum Sichern von Gebiet
- Schwarz muß auf Einfluß spielen
- Verbinde deine Vorgabesteine zum Zentrum
- Berühre, um deine schwachen Steine zu stärken
- Stärke Weiß nicht dort, wo du stark bist
- Versuche nicht, auf engem Raum zu leben
- Zwingen Weiß, auf engem Raum zu leben
- Errichte Wände in die wertvollste Richtung
- Vermeide kleine Züge

Besonders das erste Prinzip "Schwarz muß angreifen" hört sich wie ein Widerspruch zu den Aussagen in *Basic Techniques of Go* an. Gemeint ist jedoch besonders die Anfangsphase einer Partie, in der Schwarz noch sehr viel Stärke besitzt. "Das Angriffsziel sollten verwundbare, augenlose Gruppen sein." Außerdem bezieht sich "Schwarz muß angreifen" auf das allgemein bekannte "Angriff ist die beste Form der Verteidigung". "Zu lernen, wie man verteidigt, während man angreift, gibt deinem Go-Stil Ausgewogenheit."

Daß man mit den Vorgabesteinen nicht auf Gebiet spielen soll, muß immer wieder betont werden. Korrekt ist es vielmehr, von den Vorgabesteinen auf der 4. Reihe entlang oder ins Zentrum zu springen ("Der 1-Punkt-Sprung ist niemals schlecht").

Berührungszüge stärken sowohl die eigenen als auch die gegnerischen Steine. Sieht sich Schwarz z.B. einem Doppel-Kakari ausgesetzt, ist es gut, das Anlege-Joseki zu spielen. Befindet sich dagegen ein weißer Invasionsstein inmitten einer schwarzen Einflußzone, so soll man diesen Stein nicht berühren (= stärken), sondern von weitem einzeln, was gleichzeitig auch Einfluß in andere Richtungen bringt.

"Welcome the 3-3 point invasion!"

Dies ist ein Zitat aus *The Breakthrough to Shodan* von Miyamoto (s. S. 15). "Viele Leute scheinen sich vor der 3-3-Invasion zu fürchten, aber du solltest sie willkommen heißen. Die Ecken bieten Weiß nur einen engen Raum, und nachdem er sich in sie hineingezwängt hat, steht dir das ganze Brett zur Verfügung." Es ist klar, daß weißer Eckprofi immer schwarzen Außeneinfluß zur Folge hat. "Fall in love with thick walls" sollte daher die schwarze Devise lauten.

Die drei goldenen Handicap-Regeln

James Kerwin (Pro-1-Dan) gibt in "How to Play Handicap Go" (in: *The American Go Journal* Vol. 26, No. 3 und 4) einen "idiotensicheren Plan für Schwarz in Vorgabe-Partien."

- Go for power!
- Give White territory where he has power
- Watch your weak groups

Regel 1 ("Strebe nach Stärke") bedeutet vor allem, weiße Gruppen getrennt zu halten und sich selbst nicht einschließen zu lassen. Mit schwachen Gruppen soll man sich ins Zentrum absetzen. Jedoch warnt Kerwin nachhaltig vor dem Risiko von Tötungsversuchen: "Nach Stärke zu streben, bedeutet nicht, weiße Gruppen versuchen zu töten."

Regel 2 besagt, Weiß dort Gebiet zu lassen, wo er stark ist - alles andere wäre riskant. Außerdem muß sich Schwarz nicht viel um eigenes Gebiet kümmern, denn "Schwarz wird sicherlich genügend bekommen, um zu gewinnen."

Regel 3 bezieht sich besonders auf schwache eingeschlossene Gruppen - in solchen Fällen sollte die Aufmerksamkeit besonders erhöht werden.

Die zehn Gebote des Handicap-Go

Bob Terry (Amateur-5-Dan) beschreibt in *British Go Journal* No. 83 und 84 seine zehn eisernen Regeln für das Spiel gegen stärkere Gegner.

1. Mache dein Gegners Steine schwerfällig
2. Halte dein Gegners Steine stets getrennt
3. Beantworte stets des Gegners Zug
4. Antworte nicht automatisch auf dein Gegners Zug
5. Erlaube deinem Gegner keine dicken Züge
6. Versuche nicht, mit dem Gegner zu kämpfen
7. Erkenne den wahren Gehalt einer Position
8. Lerne Varianten auszulesen
9. Lerne zu zählen
10. Weiß, wann du aufzugeben hast

Die meisten dieser Gebote erklären sich selbst. Das 1. Gebot bezieht sich auf basislose Steine, die zu einer Verpflichtung für Weiß geworden sind. Während Weiß fliehen muß, kann Schwarz durch geschickte Angriffszüge, die Weiß in eine bestimmte Richtung "kanalisieren", neuen Einfluß oder Gebiet erlangen.

Auffällig ist der scheinbare Widerspruch zwischen dem 3. und 4. Gebot - tatsächlich ergänzen sich beide jedoch. Man soll auf die gegnerischen Züge reagieren, aber nicht blindlings und ständig. Besonders im Fuseki hat Schwarz die Möglichkeit, Tenukis einzustreuen.

Go und Computer in Bremen

Seit kurzem steht auch dem Bremer LV die DGoB-Shareware-Diskette zur Verfügung. Neben Hinweisen für Programmierer sind DOS- bzw. Windows-(Demo)-Versionen der Spielprogramme *Many Faces of Go* (nur 9x9), *Turbogo* und *Progo* (nur 9x9) sowie die Editierprogramme *Goboard*, *Telego* und *Gobase* enthalten.

Immer wieder gibt es auch in Bremen Interessentenanfragen (wer hat welche Programme?, wer hat welche Programmierversuche unternommen?). Leider hat sich nie jemand im LV um das Thema "Go + Computer in HB" gekümmert (obwohl es etliche Informatikstudenten unter den HB-LV'lern gab und gibt!). Das soll sich nun ändern, denn Dieter Heine hat sich freundlicherweise bereit erklärt, ab sofort diesen Bereich zu betreuen.

Dieter will im nächsten WiMi etwas zu "Go + Computer" schreiben und ist insbesondere auch an der Benutzung des *Internet Go Server* hier in Bremen interessiert. Dieter ist zu erreichen unter

Tel. 0421/700097 oder email d.heine@erno.d (Jo.Fa.)

Kulinarischer Hinweis zur Zubereitung eines berühmten 9-Dan

Nachdem vor einigen Jahren ein Geschäft an der Sebaldsbrücker Heerstraße mit "Frischfleisch vom Rin, Lamm und Hammel" warb, brachte nun der Bremer Anzeiger (25.9.) den entsprechenden Zubereitungs-Tip "Rin in die Kartoffeln". Guten Appetit!

Das 5. Gebot warnt vor zuviel weißer Dicke bzw. Stärke - das Hauptziel des Weiß-Spielers in einer Vorgabe-Partie. Nur mit eigenem Einfluß kann Weiß nämlich den von den schwarzen Vorgabesteinen ausgehenden Einfluß ausgleichen und anschließend selbst Jagd auf schwache Gruppen machen.

Gebot 6 gilt für Weiß und Schwarz, für Weiß jedoch hauptsächlich auf die Partie-Anfangsphase bezogen, wenn Schwarz noch zahlenmäßig überlegen ist. Schwarz dagegen soll sich ständig vor Kämpfen gegen einen spielstärkemäßig überlegenen Gegner hüten.

Das 10. Gebot mißachten Schwarz-Spieler oft, da sie das 9. Gebot nicht beherrschen. Man sollte zumindest grob zählen, um zu wissen, wie eine Partie steht.

Neue Handicap-Go-Sprichwörter

Schließlich seien noch - mit freundlicher Genehmigung des *British Go Journal* (No. 86) die neuesten nützlichen Handicap-Sprichwörter zitiert:

- Go-Bretter haben 19x19-Linien, weil dies für den schwachen Spieler gerade groß genug ist, zu vergessen, was auf der anderen Bretthälfte passiert
- Four half eyes are alive: A and B are miai, C and D are mi other eye
- White stones never die - they just go away!

(Jo.Fa.)

Kurzmitteilungen

- Im Rahmen der vom SHIDO-Zen-Kreis organisierten Japan-Wochen in Worswede hielt Jo.Fa. am 17. Juni einen mit zwei Dutzend Interessenten gut besuchten Go-Einführungs-Vortrag einschließlich philosophischer Aspekte.
- Am 18./19. September organisierte Heike Hoffenke einen Go-Werbekreis auf dem Arberger Dorfmarkt.
- Ruslan Saifullin - starker 5-Dan aus Kazan/RuBland - war am 24. September zu Gast beim Spielabend in den Weserterrassen; er legte in vier Schnell-Partien je 2x Frank Dzaebel (2 Vg.) und Jo.Fa. (3 Vg.) deutlich vom Brett.

I WANT YOUR MONEY !

Mitgliedsbeitrag 1994 für alle, die im voraus zahlen (bis max. zur Mitgliederversammlung im Januar):

V: 68.-, E: 46.-, J: 20.-, Z: 16.-

danach (gnadenlos):

V: 80.-, E: 50.-, J: 24.-, Z: 20.-

Der Go-LV ist weiterhin konkurrenzlos billig, und wer (laut Satzung vorgeschrieben) im voraus zahlt, erspart nicht nur dem LV Papierkrieg, sondern spart selbst auch noch etwas (Konto s. Impressum)!

THE CASH MAN

10 Jahre Bremer Liga 1983 - 1993

Aus Anlaß des 10-jährigen Bestehens der Bremer Liga, die Anfang Oktober 1983 gestartet wurde, sei hier eine Gesamt-Score-Übersicht (bis incl. Ende September 1993) aller Teilnehmer gebracht. Zugegebenermaßen ist die Reihenfolge (positive, ausgeglichene und negative Scores) etwas willkürlich, doch ist diese Liste ein Update derjenigen aus WiMü Nr. 19, S. 196 (HB-Liga 1983 - 88); in Klammern steht jeweils das Liga-Start-Jahr und der erstmalige Start-Grad eines Spielers.

1. Pietsch	75-10	(84: 12k)	37. Habers	7- 7-1	(84: 7k)	73. Wichmann	2- 5	(88: 14k)
2. Faßbender	72-66-4	(83: 1d)	38. Horn	5- 5-1	(84: 1k)	74. Schimmack	2- 8	(85: 13k)
3. Ruf	36-12	(89: 20k)	39. Pfennig ♀	4- 4	(84: 3k)	75. Maurer	2- 9	(85: 6k)
4. Buhmann	30-12-2	(84: 16k)	40. Schilhart	2- 2	(85: 1k)	76. Kim	1- 2	(83: 1d)
5. Rust	27-20	(83: 13k)	Hebsacker	2- 2	(90: 14k)	Skiera	1- 2	(84: 8k)
6. Chacón	21-16	(83: 1k)	Gödden	2- 2	(93: 14k)	Schäfer	1- 2	(87: 15k)
7. Burow	20-17	(89: 18k)	Saschek	2- 2	(93: 20k)	Drabow	1- 2	(89: 15k)
8. Heinsohn	14- 4	(85: 6k)	44. Brendel	1- 1	(88: 15k)	Schwedes	1- 2	(90: 12k)
9. Dzaebel	13- 6	(88: 1k)	Mahlstedt	1- 1	(89: 20k)	Krüger	1- 2	(93: 16k)
10. Schaffenberg	13-10-2	(88: 22k)	Runge	1- 1	(90: 18k)	82. Steinkamp	1- 3	(86: 1d)
11. Helmers	12- 3	(87: 20k)	Müller-K.	1- 1	(91: 18k)	Benecke	1- 3	(88: 20k)
12. Meyer S	11- 3	(91: 9k)	48. Sawada	0- 0-1	(92: 1d)	Bodden	1- 3	(92: 6k)
Schenk	11- 3	(91: 14k)	49. Pollehn	33-45	(83: 10k)	85. Ajeya	1- 4	(87: 5k)
14. Biesenack	10- 4	(86: 18k)	50. Kenter	24-27	(83: 16k)	Kohls	1- 4	(87: 7k)
15. Meyenschein	9- 5	(90: 13k)	51. Schröder	18-27-1	(88: 8k)	Zong	1- 4	(89: 1d)
Leishman	9- 5	(92: 7k)	52. Schlag	17-23-1	(84: 17k)	Samejima	1- 4	(92: 2k)
17. Ballandis	9- 6	(89: 18k)	53. Großmann	14-22	(83: 10k)	89. Hoffmann	0- 1-1	(87: 12k)
18. Heynatz	7- 2	(87: 15k)	Naeve	14-22	(86: 10k)	90. Paul	0- 1	(83: 5k)
19. Hofmann	7- 3	(89: 18k)	Hoffhenke	14-22	(87: 20k)	Diers	0- 1	(83: 6k)
20. Wentzien	7- 4	(84: 6k)	56. Weiß	14-53-2	(83: 6k)	Dietrich	0- 1	(84: 17k)
21. Bergmann	5- 2	(84: 1k)	57. Kroppach	12-15	(87: 19k)	Bullerdiek	0- 1	(85: 9k)
22. Pfeiffer	5- 3	(90: 7k)	58. Lang	12-16	(84: 15k)	Rosenau	0- 1	(86: 14k)
23. Kienapfel	4- 0	(85: 9k)	59. Klenke	12-19	(86: 12k)	Hochscheid	0- 1	(88: 14k)
24. Lindner	4- 3	(88: 7k)	60. Müller	10-14	(91: 12k)	Deter	0- 1	(89: 9k)
25. Borkert	3- 0	(84: 2k)	61. Kehmann	10-15	(83: 3k)	Deeken	0- 1	(89: 25k)
Neuer	3- 0	(85: 6k)	62. Heide	10-16	(86: 18k)	Reuter	0- 1	(92: 12k)
27. Ho Siu	3- 1	(84: 3k)	Gottschalch	10-16	(88: 11k)	Cochu	0- 1	(93: 6k)
Pfitzer	3- 1	(89: 8k)	64. Meyer C	9-11	(83: 6k)	Romey	0- 1	(93: 14k)
29. Osterfeld	3- 2	(83: 10k)	65. Helmken	9-15-1	(83: 7k)	101. Zschernitz	0- 2	(89: 9k)
30. Jung	2- 0	(91: 15k)	66. Claßen	6- 8	(83: 8k)	102. Michaelsen	0- 3	(88: 13k)
31. Yang	2- 1	(89: 2d)	67. Helmker	5- 6	(88: 21k)	Winkler	0- 3	(93: 4k)
32. Janneck	1- 0	(90: 12k)	68. Lanitsnik	3-10	(84: 11k)	104. Saalmann	0- 4	(88: 1k)
Thies	1- 0	(93: 15k)	69. Differt	2- 3	(83: 4k)	Bartelt	0- 4	(91: 18k)
34. Suling	49-49-1	(83: 4k)	Herzmann	2- 3	(89: 19k)	106. Eisenrieth	0- 9	(83: 4k)
35. Furian	30-30	(83: 2k)	Collin	2- 3	(90: 18k)			
36. Groß	9- 9	(84: 8k)	72. Schleuter	2- 4	(91: 10k)			

Die Liga bot in den letzten zehn Jahren das einzig permanente Forum für ernsthafte Partien im L.V. Insgesamt 106 Spieler absolvierten 860 Liga-Partien - das sind im Schnitt pro Kopf ca. 16 Partien. Von den 106 Teilnehmern stiegen 44 innerhalb der letzten fünf Jahre neu in die Liga ein (**Namen fett**), während von den 62 Spielern, die in den ersten fünf Jahren starteten, immerhin 27 auch in den letzten fünf Jahren aktiv waren (**Namen kursiv**). Die Anzahl der Partien der letzten fünf Jahre betrug 348. Insgesamt gesehen machten also die letzten fünf Jahre nur ca. 40 % aller Liga-Aktivitäten aus - sowohl Neueinsteiger als auch die Partie-Gesamtanzahl betreffend. Auch nach zehn Jahren Liga-Betrieb steht Hans Pietsch an der Spitze - obwohl er an der Liga nur sechs Jahre (1984 - 89) teilnahm; seine Rekorde dürften nicht so leicht zu brechen sein. (Jo.Fa.)

HB-Liga-Rekorde

- **Die meisten Gewinne der Liga:**
1. Hans Pietsch 5x, 2. Christian Ruf 2x
- **Höchste Gewinn-Anzahl:**
1. Hans Pietsch 75, 2. Jochen Faßbender 72
- **Höchstes %-Score (mindestens 16 Partien = Durchschnitt):**
1. Hans Pietsch 88 %, 2. Thomas Heinsohn 78 %
- **Längste Gewinn-Serie:**
Hans Pietsch 15 (1985 - 87) und noch mal 15 (1987 - 88)
- **Längste Gleichauf-Gewinn-Serie:**
Thomas Heinsohn 10 (1986)
- **Die meisten Liga-Starts:**
1. Jochen Faßbender 10x, 2. Uwe Weiß 9x
- **Die meisten Partien:**
1. Jochen Faßbender 142, 2. Dirk Suling 99