



Budo-Club Bremen

Inh. Wolf-Dieter Wichmann

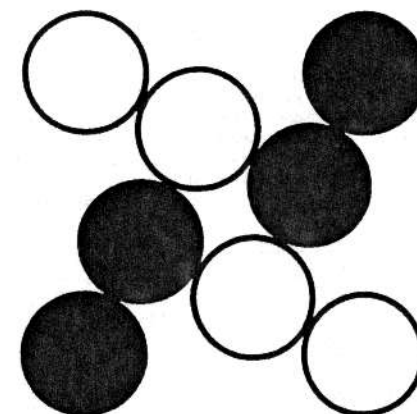
Bremens Sportschule
für japanische Kampf-
sportarten

- Karate
- Kendo
- Aikido
- Iaido
- Judo

Dölvesstr. 8 Tel. 4919170

Windmühleki

Informationen
des
Go-LV Bremen e.V.



Januar 1994

Nr. 41

Inhalt

Bremer Turnier-Go 1993	410
HB-Liga 1993	411
Tsukuda - Takemiya (1 Partie)	412
2 Partien aus China	413
HB-GoM 1993 (+ 6 Partien)	414
Computer-Go	418
HB-LV-Mitglieder-Liste	419
Bremer Blitzturniere	419

Mitgliederversammlung 1994

Fand am 14. Januar mit über 15 Teilnehmern statt (nähere Fragen bitte an den LV-Schriftführer Christian Ruf):

- Vorstand: Der Vorstand wurde entlastet; die LV-Kasse wurde geprüft und befindet sich in einem ordentlichen Zustand.
- Wahlen: Wieder in den Vorstand gewählt wurden Heike Hoffhenke (Vorsitzende), Jochen Faßbender (Kassenwart), Uwe Weiß (Materialwart) und neu Bernd Lindner (PR), ferner zwei Kassenprüfer und drei Beiratsleute.
- Haru Sen: Findet wie geplant am 12./13. März statt; Helfer sind erwünscht (z.B. Küche, Übernachtung, Auslosung).

LV-Bibliothek: Ein Großteil des Bestandes ist ab Januar bei Uwe Weiß untergebracht, der auch Go-Programme kopiert

Bremer Turnier-Go 1993 - statistisch gesehen

Die Turnier-Aktivitäten auf LV-Ebene 1993 lagen im Trend der letzten Jahre: Nicht mal die Hälfte der Mitglieder - genau 31 von 65 ganz oder zeitweise 1993 dem Verband angehörende Spieler - nutzten die Chance, an mindestens einer der fünf stattgefundenen Hauptveranstaltungen teilzunehmen, als da waren: Haru Sen, Liga, Kyu-Championship, Meisterschaft und Simultan mit Tsukuda Akiko. Besonders hervorzuheben sind Frank Dzaebel (mit 80 % qualitativ bester Dan), Oliver Gödden (mit über 80 % qualitativ bester zweistelliger Kyu) sowie Jens Krüger und Jo.Fa. (mit je 19 Partien fleißigste Spieler). Berücksichtigt wurden alle Spieler (25 der insgesamt 31 aktiven), die die auf alle Mitglieder bezogene durchschnittliche Anzahl von mindestens 4 Partien erreichten. (Jo.Fa.)

Höchste Gewinn-Anzahl:

1. Faßbender	12-7
2. Gödden	11-2
3. Dzaebel	8-2
4. Saschek	8-5
5. Pfeiffer	7-5
6. Leishman	6-5
7. Meyenschein	6-6
8. Drabow	5-0
9. Reuter	5-4
10. Meyer S	4-1
11. Müller	4-4
12. Ruf	3-2

Die Negativ-Scorer:

13. Krüger	6-12-1
14. Wichmann WD	4- 6
15. Heide	3- 4
16. Böddem	2- 3-1
17. Burow	2- 3
Naeve	2- 3
Zschernitz	2- 3
Hofmann	2- 3
21. Weiß	2- 6
22. Gottschalch	1- 3
23. Saalmann	1- 5
Winkler	1- 5
25. Horn	0- 4

%Score-Top-10:

1. Drabow	100.0 %
2. Gödden	84.6 %
3. Dzaebel	80.0 %
Meyer S	80.0 %
5. Faßbender	63.2 %
6. Saschek	61.5 %
7. Ruf	60.0 %
8. Pfeiffer	58.3 %
9. Reuter	55.6 %
10. Leishman	54.5 %

Zwei neue junge Talente: Jule und Fiete Poll

Bald zehn Jahre ist es her, als ich seinerzeit auf die Bremer Shusaku-Reinkarnation Hans Pietsch aufmerksam machte und gleichzeitig die Theorie aufstellte, daß mit einem Super-Talent höchstens einmal in zehn Jahren zu rechnen ist. Nun, hier sind gleich zwei (!) vielversprechende neue Talente: Jule Fee Poll (12 Jahre, 9-Kyu) und ihr Bruder Fiete Onno Poll (15 Jahre, 4-Kyu). Beide sind in ihrem Alter die bisher stärksten Spieler in der über 10-jährigen LV-Geschichte. Zum Vergleich: Als Hans Pietsch 1984 im LV anfang, war er 15 Jahre und 14-Kyu.

Jule und Fiete (beide wohnen in Oldenburg und gehören seit dem 1. Januar dem LV HB an) haben mit ihren Eltern viele Monate in Japan und China gelebt. In Kunming besuchten sie eine Wei-ch'i-Schule. Der dortige Wei-ch'i-Trainer Wei Ning (übrigens der gleiche, den Wilhelm Lang traf, siehe S. 413) versteht offensichtlich sehr viel von Go-Teaching; Jule und Fiete verfügen jedenfalls über ein bereits vorzüglich ausgeprägtes Form- und Technik-Wissen. (Jo.Fa.)

Impressum Windmühleki Nr. 41 - Januar 1994

Herausgeber: Go-Landesverband Bremen e.V.
c/o Heike Hoffhenke
Bodenheimer-Str. 47
28199 Bremen
Tel. 0421/5979292

Editor: Jo.Fa., Tel. 0421/477434 (sonntags 18 - 23 h)

Preis: Einzelheft 1,- DM (HB-LV-Mitglieder umsonst)

LV-Konto: Sparkasse Bremen, Konto-Nr. 1705 9460, BLZ 290 501 01

LV-Fax-Kontakt:
Klaus Pietsch
Fax 0421/4919636
Tel. 0421/444564

HB-Liga-Honinbo Jo.Fa. gewinnt auch 1993 den HB-Liga-Titel

Nr	Name	Start-/Zielgrad	Ergebnisse 4. Quartal								End-Score Platz	
1	M. Meyenschein	2d 2d									1-1	
2	J. Winkler	4k 4k	-12	-23	+4						1-5	
3	O. Gödden	14k 11k	+4								3-2	
4	M. Saschek	20k 12k	+10	+6	-3	+23	-2	+21			6-4	B1
5	F. Dzaebel	3d 3d									1-0	
6	U. Weiß	5k 5k	+12	-4							1-3	
7	P. Leishman	6k 5k	-10								3-2	
8	M. Müller	2k 1k									2-3	
9	I. Samejima	2k 2k									1-0	
10	J. Krüger	16k 12k	-11	-4	+21	+22	=23	-23	-18	+7	4-6-1	B2
11	F. Hofmann	13k 13k	+10								2-0	
12	J. Faßbender	2d 2d	-20	-6	+2	+19	+24	+23			7-4	1
13	M. Cochu	6k 6k									0-1	
14	A. Heynatz	9k 9k									3-0	
15	K.-H. Romey	14k 14k									0-1	
16	H.-P. Thies	15k 12k									1-0	
17	A. Pfeiffer	2k 1d									1-0	
18	W.-D. Wichmann	10k 10k	+10								1-1	
19	S. Saalmann	1k 1k	-12								0-2	
20	O. Heide	9k 8k	+12	+23							2-0	
21	H. v. Bünau	19k 18k	-10	-4							0-2	
22	H. Gottschalch	10k 10k	-10								0-1	
23	J. Boddem	7k 7k	+2	-20	=10	+10	-4	-12			2-3-1	
24	H. Reuter	9k 9k	-12								0-1	

Ohne ernsthafte Konkurrenz konnte ich (Jo.Fa.) im letzten Quartal '93 dem Feld enteilen und somit meinen 1992 gewonnenen Liga-Titel verteidigen. Ein Drittel der zuletzt 24 Teilnehmer - darunter der Bremer Meister Frank Dzaebel - blieben Eintagsfliegen (d.h. schafften nur 1 Partie pro Jahr ...). In der B-Wertung (Startgrad 10-Kyu und darunter) gab es jedoch zwei Konkurrenten, die mindestens 10 Partien erreichten: Hier konnte sich Martin Saschek vor Jens Krüger durchsetzen und ebenfalls ein Ishi Press-Buch gewinnen. Insgesamt kam das Teilnehmerfeld 1993 nur auf 43 Partien.

HB-Liga-Bedingung maximale Partie-Anzahl:

Diese Bedingung lautet genau: maximal 24 Partien pro Jahr (mindestens 10, um in die Wertung zu kommen), davon max. 6 im 1. Quartal, bis zu 12 im 2. und bis zu 18 im 3. Quartal (d.h., wer z.B. am 1. Oktober startet, kann uneingeschränkt 24 Partien spielen). Am Anfang des Jahres soll niemand die Gesamtzahl erreichen (weil man dann den Rest des Jahres nur zu schauen dürfte), während dies zum Ende des Jahres geradezu erwünscht ist (und auch Spätstartern Chancen einräumt).

Hans Pietsch erstmals Insei A1!

Leider hat es Hans - in seinem dritten Jahr in Japan - beim Honsen (= Abschlussturnier) 1993 nicht geschafft, sich für's Profi-Lager zu qualifizieren, dafür startete er gleich ins vierte Jahr durch und schaffte erstmals den 1. Platz in der Insei-Liga A-class! Hans ist so busy, daß er seinen geplanten Bremen-Besuch abblasen mußte. Ab Januar wohnt er direkt in Tokyo und übernimmt die Leitung über alle europäischen Insei. (Jo.Fa.)

Kurzmitteilungen:

- Seit November gibt es einen Go-Treff in der Bremer Uni, organisiert von Ole Heide. Der Treff befindet sich im Geschichts-Café im GW 2 (Raum A 2090) und findet fast jeden Wochentag nachmittags statt.
- Dan-Promotionen: Andres Pfeiffer ist nach dem Nikolaus-Turnier in Braunschweig der neueste Bremer Shodan. Marco Meyenschein erreichte während der German Open in Essen die Promotion zum 3-Dan.

Budo-Club und Go-LV
proudly present

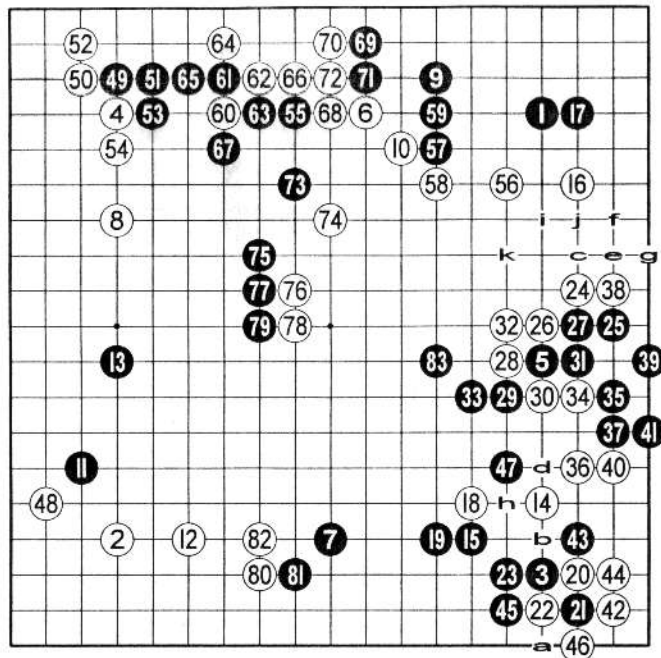
Haru Sen 1994

12. / 13. März

Budo-Club, Dölvesstr. 8, HB-Hastedt
Anmeldung bis Sa 11.00, Runde 1 Sa 12.00

5 Runden McMahon, 5 ½ Komi
Bedenkzeit 60 Min. + 20 Steine/10 Min.

Maximal 60 Teilnehmer
Standard-Startgeld: 10.- DM
Anmeldung: Heike Hoffhenke (Tel. 5979292)



**Tsukuda Akiko
gleichauf gegen
Takemiya 9-Dan !**

Schwarz:
Tsukuda Akiko
(Pro-1-Dan)

Weiß:
Takemiya Masaki
(Pro-9-Dan)

Ergebnis: W +
(1 - 83)

Tsukuda Akiko (Pro-1-Dan) hat Post geschickt, u.a. eine Sieg-Partie in den Vorrunden des Women Honinbo-Turniers (aus Platzgründen leider erst im nächsten WiMi) sowie diese Schachpartie gegen Takemiya 9-Dan, gespielt auf einer Go-Werbeveranstaltung in einem großen Kaufhaus in Osaka kurz vor ihrem Europa-Trip letzten Sommer. Man beachte die hohe Spielweise (≥ 4. Reihe) von Takemiya. Es ist nicht ganz klar, ob die Partie nach S 83 endet. Kommentar: Akiko (die im übrigen auch den Bremer Verband begrüßt).

W 22. Ist die beste Technik und ein erwiesener Zug.
S 23. Falls S auf 45 spielt, so ist W 23, S 'a', W 'b', S 22 ein guter Austausch für W, weshalb ich 23 spielte.
S 37. Besser ist 38, W 'c', S 37, W 40, S 47, W 'd', S 'e', W 'f', S 'g', W 42, S 43, W 44, S 'h'. Später ist es dann möglich, S 'i', W 'j', S 'k' zu spielen.
S 41. Vorher hätte ich S 47, W 'd' spielen sollen und dann erst S 41. Nun stehe ich schon nicht mehr besonders gut da.
S 57. Ist außerdem schlecht. Besser ist 73.

Spezielle Bremer Go-Ausdrücke

Die folgenden Go-Ausdrücke wurden im Laufe der Zeit auf den Bremer Spielabenden geprägt oder haben für bestimmte Bremer Spieler eine besondere Bedeutung.

B 52. Andere Bezeichnung für den 7-7-Punkt: Sehr hoher weißer Angriff gegen ein schwarzes Brettviertel (bei 9 Vorgaben). Gegenteil von Submarine Attack.

Byoyomi. Lieblings-Bedenkzeit-Stadium eines bestimmten 2-Dan.

Fisch-Dan. Bestimmte Gattung von Kaffeehaus-Spielern, die nur durch Inzucht (s.u.) und ohne Turniere durch wundersame Wirkung zum "Dan" wurden (entspricht tatsächlich ca. ein bis zwei Grade weniger).

Futzi. Liebevoll herabwürdigende Bezeichnung des Gegners und anderer Mitspieler durch einen bestimmten 10-Kyu (und Psychologen!).

Inzucht. Von Dieter Pfennig geprägter Ausdruck für zwei ständig gegeneinander spielende Spieler. Oder: Spieler vom gleichen Club, die auf einem auswärtigen Turnier gegeneinander gelost werden.

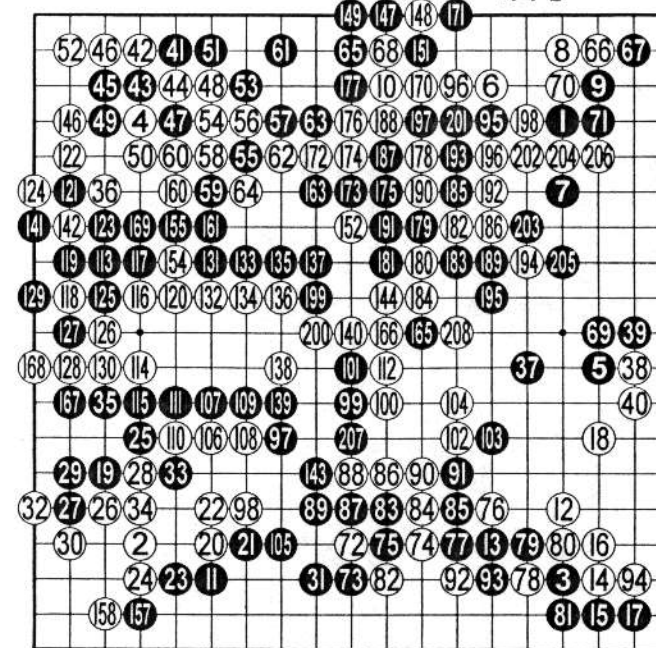
Kindergarten-Aufnahmeprüfung. Das das Abzählen erleichternde Verschieben der Gebiete am Ende einer Partie. Einige Spieler beherrschen dies so "elegant", daß sie die obige Prüfung glatt verhaufen würden.

Liga? Die heutzutage am meisten Angst u. Schrecken einflößende Frage auf dem Bremer Spielabend.

Overplay. Oft benutzte und korrekte Spielweise eines bestimmten 3-Dan.

Steine-Virus. Vor 100 Jahren nach Europa eingeschleppte Epidemie. Symptome: Vielstündiges, meist nächtliches Hocken vor karierten Brettern.

Tefuji. Vermeintliches Tesuji, das plötzlich nach hinten losgeht und sich in Luft auflöst.



Zwei Partien aus China

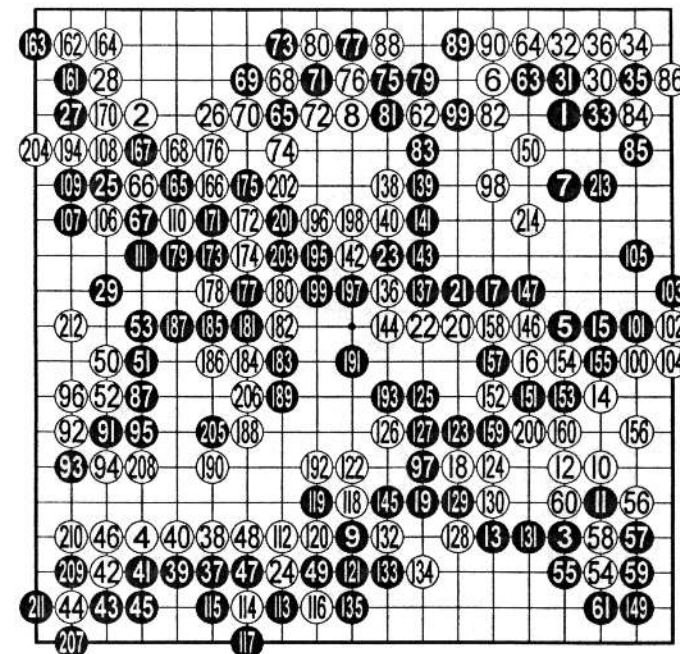
Wilhelm Lang reiste mehrere Monate durch China und traf in Kunming (Provinz Yunnan) auf den Wei-ch'i-Trainer Wei Ning, von dem hier zwei Partien abgebildet sind (die Nachspielenden mögen auf den natürlichen Spielfluß achten). Wer übrigens mal nach Kunming reisen möchte, wende sich an Wilhelm (Tel. 443922).

Schwarz: Chang (5 Duan)

Weiß: Wei Ning (5 Duan)

Ergebnis: W +A
(1 - 208)

145 = 121 159 = 121
150 = 142 162 = 142
153 = 121 164 = 121
156 = 142

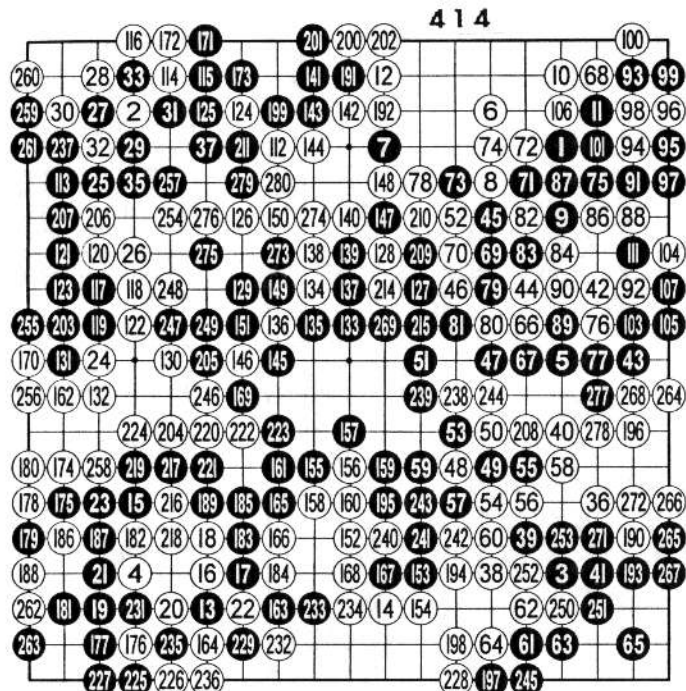


Schwarz: Xiao (5 Duan)

Weiß: Wei Ning (5 Duan)

Ergebnis: W +A
(1 - 214)

78 = 68
148 = 11
169 = 66



HB-GoM 1993, Runde 3

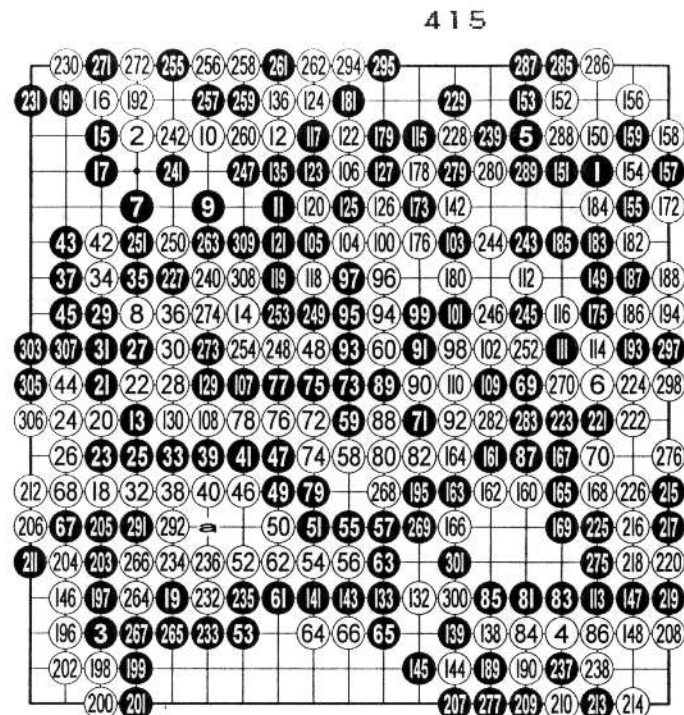
Schwarz:
Christian Ruf (1-Dan)

Weiß:
Marco Meyenschein (2-Dan)

5½ Komi
Time Limit: 75/30
Ergebnis: W +½
(1 - 281)

34 = 27	212 = 48
85 = 82	213 = 49
102 = 98	230 = 13
108 = 96	270 = 147
109 = 94	281 = 176
110 = 98	

Dies war die knappste HB-GoM-Partie. Nach dem rechts oben gewonnenen Semeai steht S nicht schlecht, es ist aber ein Sedomori entstanden.



HB-GoM 1993, Runde 5

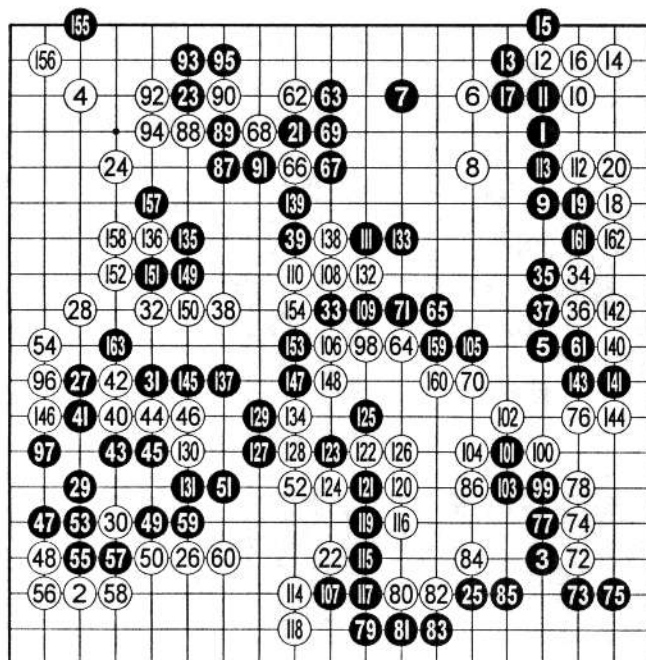
Schwarz:
Jochen Faßbender (2-Dan)

Weiß:
Marco Meyenschein (2-Dan)

5½ Komi
Time Limit: 75/30
Ergebnis: S +4½
(1 - 310)

128 = 120	278 = 210
131 = 125	281 = 173
134 = 120	284 = 178
137 = 125	290 = 228
140 = 120	293 = 279
170 = 154	296 = 228
171 = 125	299 = 279
174 = 120	302 = 228
177 = 125	304 = 279

S war ab 95, W ab 150 im Byo-yomi.



HB-GoM 1993, Runde 4

Schwarz:
Andres Pfeiffer (2-Kyu)

Weiß:
Jochen Faßbender (2-Dan)

5½ Komi
Time Limit: 75/30
Ergebnis: S +A
(1 - 163)

Dies ist der größte HB-GoM-Außenseitersieg seit 1989. Der Austausch W 38/S 39 ist sehr schlapp für W, der auch noch mit W 60 die Vorhand verliert, wonach das schwarze Moyo sehr groß ist. W 146 ist korrekt auf 163 (Honte). Man beachte den korrekt gewählten Zeitpunkt der Aufgabe!

Diese lange, actionreiche und entscheidende HB-GoM-Partie wurde bis W 82 von Akiko kommentiert. Marco war mit seinem Fuseki am linken Rand nicht zufrieden und meinte, nach ca. 40 Zügen bereits auf Verlust zu stehen, doch Akiko ist nicht ganz dieser Meinung.

S 15. Ist nicht schlecht. Ich glaube, es ist normal, aber an deiner Stelle würde ich 125, W 122, S 249, W 78, S 32 spielen.

S 19. Ist schlecht. S sollte 33 spielen, weil S damit zwei w Gruppen getrennt halten und angreifen kann (J: ich verwarf 33, weil W dann den Schultertreffer W 264 hat, was mir gar nicht gefiel).

W 22. Bis hier steht W besser wegen S 19, aber ...

W 32. ... war schlecht. 38 ist die beste Technik (J: das Shibori 38 hatte ich auch befürchtet). Wenn die drei s Steine mit S 32 versuchen zu fliehen, steht W durch das Opfern von vier w Steinen nach W 291, S 205, W 68, S 292, W 266, S 33, W 40, S 39, W 41, S 46, W 'a', S 78, W 47, S 108, W 234, S 76, W 72, S 74, W 49, S 75, W 59, S 250, W 232 besser.

S 69 - S 71. Beide müssen auf 88 spielen. Auf jeden Fall muß S hier verteidigen und kann danach w Gruppen angreifen.

W 82. Ist langsam. Ich glaube, daß es hier schlecht ist, Gote zu nehmen. Die Situation ist hier nun sehr hektisch. 82 sollte auf 88, und dann hat W nach S 89, W 90, S 91, W 110, S 93 Sente, und wenn nun W 84, glaube ich, daß W dank S 69, S 71 noch gute Chancen zum Gewinn hatte.

W 112. Droht, mit 180 seine Gruppen zu verbinden.

S 143. Eine Bambusverbindung zu trennen, ist der Traum eines jeden Ko-Kämpfers! Danach ist meine Führung so groß, daß ich es mir leisten kann, viel davon in der zweiten Partiehälfte wieder abzugeben.

S 215. Korrekt auf 216.

W 256 ff. Geschickter Konter gegen S 255.

Pfennig-Weisheiten wieder da

Andre Heynatz - letzter klassischer Pfennig-Schüler - hat in seinen Unterlagen die bislang verschollenen Pfennig-Weisheiten wiedergefunden. Diese hatte unser verstorbener ehemaliger Vorsitzender besonders bei Lehrpartien mit zweistelligen Kyus benutzt.

- Steine anfangs statistisch verteilen
- Am Anfang auf die 3. Linie
- Bei Berührung verlängern
- Bei Nicht-Berührung springen
- Erst schneiden, dann denken
- Nicht einen Stein opfern, sondern zwei
- Steine verbinden oder Herauslaufen ist viel besser als Augen bauen
- Eingeschlossene Gruppen brauchen sofort 2-4 Augen
- Keine leeren Dreiecke legen
- Unter den Blinden ist der Einäugige König
- Bei Kreuzschnitt verlängern (Atari ist meist falsch)
- Ko-Drohungen aufsparen

HB-GoM-Titel-Match 1993

Selbst-guillotinerter Herausforderer und gekillter Meister ...

Das Ende Oktober/Anfang November an drei Freitag-Abenden in den Weserterrassen ausgespielte Titel-Match war das erste in der HB-GoM-Geschichte, das über die volle Distanz, also drei Partien ging. Die 1. Partie sah zudem den ersten Sieg eines HB-GoM-Herausforderers überhaupt, und die 3. Partie endete abrupt und grotesk.

Das FUSEKI der Partie 1 verlief bis W 26 normal. Danach jedoch klassischer, überaggressiver Frank-Stil: Frank invadierte mit S 27 eine solide Position. Nachdem er mit S 83 auf der Außenseite ein Ponnuki bekam, wollte er mit S 85 ff. auch noch die Innenseite behalten. Mit W 98 auf 101 bzw. W 116 auf 122 verpaßte ich (Jo.Fa.) im Byoyomi winning moves, doch brachte sich Frank ohne Zeitnot mit S 195 schließlich selbst um. Schwach, danach noch 30 Züge weiterzuspielen.

Partie 2 sah einen völlig verwandelten, überraschend solide spielenden Frank: Nach einem - in Erwartung eines Frank-Angriffs - etwas zu vorsichtigen FUSEKI befand ich mich plötzlich und unerwartet sogar in der Rolle des Agierenden. Der Zentralschnitt S 39 blieb jedoch ohne Folgen, und so hinkte ich in dieser Partie immer etwas hinterher. Frank hat mich in der Tat durch soliden Spielstil ausmanövriert. Dicker und solider Stil zahlt sich halt doch aus ...

Das Ende der 3. Partie ist an Dramatik kaum zu überbieten. Nach einem wiederum von Frank solide gespielten FUSEKI - diesmal Chinesisch gegen Nirensai - fand die erste Partiehälfte hauptsächlich in der "chinesischen" Bretthälfte statt, in der Frank klar besser stand (besonders nach S 73, da ich vorher genau diesen Schnitt zu vermeiden versuchte). Doch das Potential meiner beiden Hoshi-Steine wurde in der zweiten Partiehälfte so groß (Frank ließ sich auf Komplikationen ein, obwohl er führte, z.B. ist der Austausch S 99/W 100 für W gut, und S 117 ist in der Ecke zum Leben notwendig), daß Frank nach W 118 den linken Rand invadieren mußte (S 121 auf 122 reicht wahrscheinlich nicht). Zwar konnte ich Franks Gruppe bis W 150 tot halten (obwohl sie wohl hätte leben können), doch W 150 war mein 19. von 20 Byoyomi-Steinen (20 Steine/10 Minuten), und nach dem Loslassen von W 150 fiel mein Fähnchen ... (s. Überschrift). Zweimal in diesem Match - in der 1. und 3. Partie - halfen die Go-Götter jedenfalls gewaltig nach.

Bisherige HB-GoM-Titel-Matches

1987	Pietsch - Bergmann 2-0
1988	Pietsch - Bergmann 2-0
1990	Bergmann - Dzaebel 2-0
1991	Bergmann - Dzaebel 2-0
1993	Dzaebel - Faßbender 2-1

HB-GoM 1993,
Titel-Match, Partie 1
22.10.1993

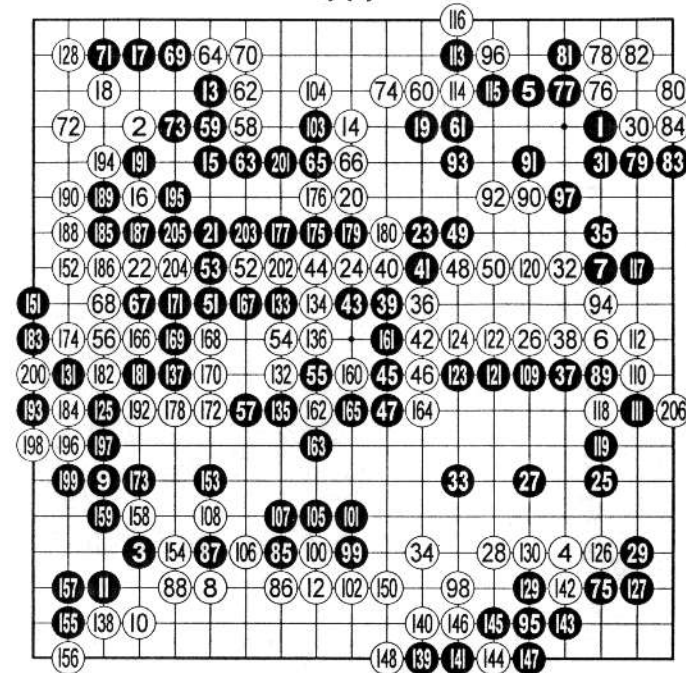
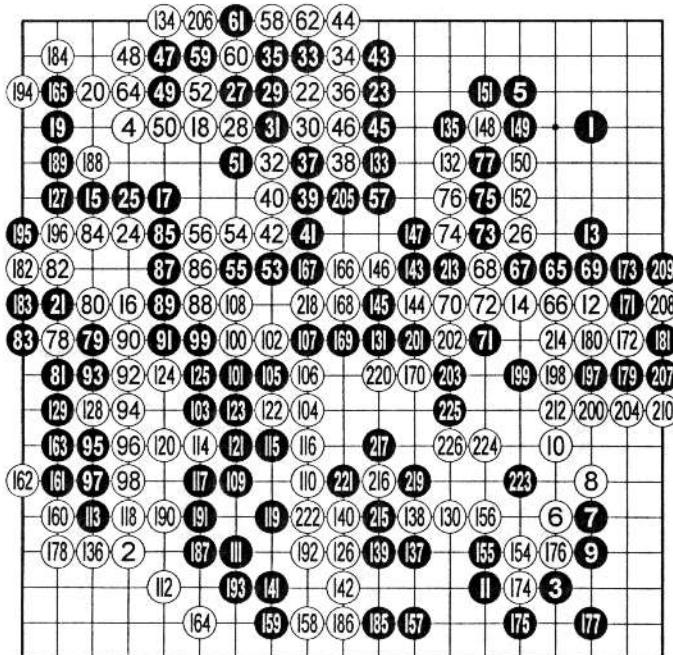
Schwarz:
Frank Dzaebel (3-Dan)

Weiß:
Jochen Faßbender (2-Dan)

5½ Komi
Time Limit: 90/30
Ergebnis: W +A
(1 - 226)

63 = 60
153 = 148
211 = 208

W war ab 54 im Byoyomi, S verbrauchte 87 Minuten.

HB-GoM 1993,
Titel-Match, Partie 2
29.10.1993

Schwarz:
Jochen Faßbender (2-Dan)

Weiß:
Frank Dzaebel (3-Dan)

5½ Komi
Time Limit: 90/30
Ergebnis: W +A
(1 - 206)

149 = 144

S war ab 77, W ab 166 im Byoyomi.

HB-GoM 1993,
Titel-Match, Partie 3
5.11.1993

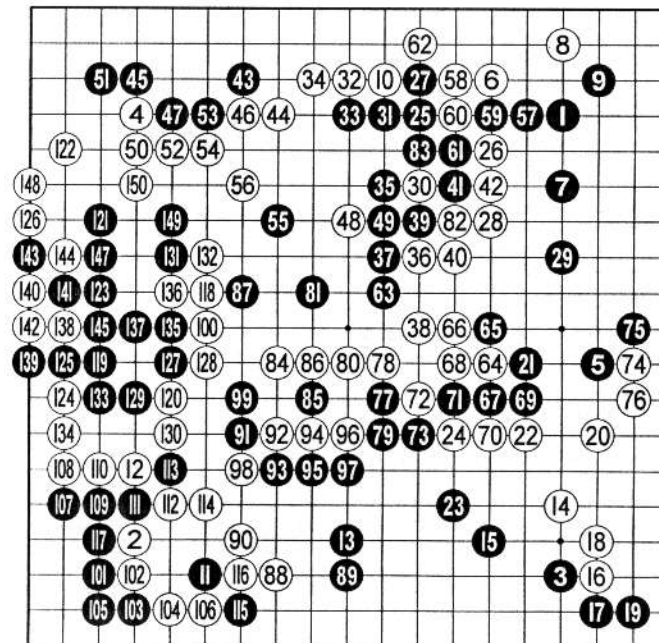
Schwarz:
Frank Dzaebel (3-Dan)

Weiß:
Jochen Faßbender (2-Dan)

5½ Komi
Time Limit: 90/30
Ergebnis: S +A (W verliert durch Zeitüberschreitung)
(1 - 150)

146 = 143

W war ab 114 im Byoyomi, S verbrauchte 90 Minuten.

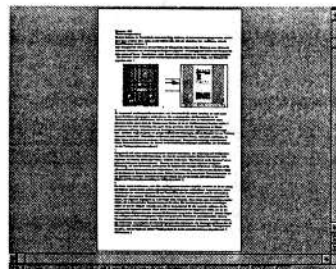
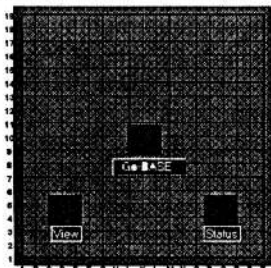


Computer-Go

Was ist Computer-Go? Da diese Kolumne im Windmühleki neu in loser Folge erscheint, soll kurz etwas dazu gesagt werden, was den Leser darin erwartet. Dem Autor ist sehr wohl bewußt, daß viele abschalten bzw. umblättern, wenn der Begriff Computer erscheint. Darum habe ich auf einer Seite meine Vorstellungen über eine Interessengemeinschaft zusammengefaßt.

Unter Computer-Go wird beim Bremer Referat für Computer-Go allgemein die Förderung neuer Medien als technische Hilfsmittel zur Verbreitung des Go-Spiels angesehen. Erwartungsgemäß bezieht sich Computer-Go daher zuerst auf das sog. Print-Medium, wobei Scanner und Laserdrucker zur technischen Ausrüstung gehören. Das Schreiben solcher Artikel gehört ebenfalls dazu und beantwortet somit die Frage, wem Computer-Go eigentlich nützt.

Der Hauptzweck von Computer-Go ist es daher, eine Sammelstelle für Artikel zu bilden, die nach einem Standardverfahren weitergegeben werden können. Mir ist durchaus klar, daß Computer-Go nur



die Voraussetzungen dafür schaffen kann, daß im Prinzip jeder Go-Spieler aktiv an redaktioneller Arbeit teilnimmt und sei es nur durch die Notation seiner Partien, die er zur Veröffentlichung freigeben möchte.

Dennoch ist mit dieser Zielsetzung eine ganze Menge gewonnen, weil die Vereinszeitung im Bremer Landesverein auf lange Sicht nur durch die Beteiligung vieler Interessenten repräsentativ genannt werden kann. Außerdem zeigt sich gerade bei geringer redaktioneller Beteiligung, daß ein Computer wie ein Werkzeug verwendet werden muß. Dies eröffnet im Bremer Landesverband die Chance, mit Leuten anzufangen, die bisher wenig mit Rechnern zu tun hatten. Im Gegensatz zu sog. Computer-Freaks gelingt es meistens mit diesem Personenkreis etwas eher, die Technik an den Bedürfnissen derjenigen auszurichten, die den Rechner wie ein Werkzeug gebrauchen müssen.

Netzwerkdienste der Universität

Computer-Go soll jedoch nicht nur redaktionelle Mitarbeit unterstützen. Die Verbreitung und Verfügbarkeit von internationalen Netzwerkdiensten zeigt, wie weit die Leistung einzelner Rechner bereits heute durch Netzwerke wie Internet, Usenet oder Fidonet reduziert werden kann. "Das Netzwerk ist der Computer" ist ein bekanntes Schlagwort aus dieser Branche. Gemeint ist damit, daß von einer allgemein verfügbaren Einrichtung, wie einer Universität, Lehrmaterial für Vereinszwecke bezogen werden kann. In bezug auf Go gibt es in Bremen dazu bemerkenswerte Möglichkeiten, die es erlauben, den internationalen Go-Server (IGS) aus den Staaten im Zusammenhang mit einem Rechner zu nutzen, der bereits in den Weserterrassen steht, wo die Spielabende stattfinden. Dort läuft das Projekt Infothek von der Universität, das Informationsdienste Bürgern und Vereinen allgemeinnützig zur Verfügung stellt.

Auswertung von Programmen

Ein dritter Ansatz besteht darin, eine Fülle von Programmen daraufhin zu prüfen, inwiefern sie für die Lösung der Probleme aus den beiden anderen Arbeitskreisen tauglich genannt werden können. Logischerweise stehen Anwendungen wie Archivierungssysteme für das Windmühleki oder Sitzungsprotokolle aus der Universität im Vordergrund. Hat man diese Pflichtarbeiten erst einmal hinter sich, dann ist ein Archivierungsprogramm für Partien, daß allgemein zugänglich ist, in der Regel schon vorhanden. Dann können auch Anwendungen erprobt werden, die in unmittelbarem Zusammenhang mit Go stehen. Die Bestrebungen bei diesen Anwendungen müssen nur mit der Maßgabe verbunden sein, daß sie den Lernzweck für alle Anwender verfolgen, die das entsprechende Programm benutzen. Dieser Zweck wird meistens eher von Programmen erfüllt, die wie ein "schwarzes Brett" funktionieren oder mit einer Go-Datenbank zu tun haben. Damit können z.B. konkrete Fragen von Anfängern an Profis weitergegeben werden bzw. gesammelte Erkenntnisse aus redaktioneller Arbeit zu Trainingszwecken mitverwendet werden. Wie weit dieser Rahmen gesteckt werden kann, wird daran deutlich, daß Testberichte von Leihgaben des Herstellers genauso darin vorkommen, wie Meinungen und Essays über die Schwergewichte der Go-Computer Landschaft, die Europameisterschaften im Computer-Go. Wichtig ist dabei vor allem, daß die Ergebnisse solcher Workshops durch die beiden ersten Einrichtungen abgestützt sind. (D.HE)

Bremer Blitzturniere

Um etwas Abwechslung in das Einerlei der Bremer Go-Spielabende zu bringen, möchte ich ab Januar 1994 monatlich ein Blitzturnier anbieten. Ich hoffe wir haben auf diese Weise ein wenig Spaß zusammen und wenig Diskussionen ob es nun sinnvoll ist mit einer Minute weniger und einem halben Kommi mehr zu spielen.

Ich habe mir folgende Bedingungen ausgedacht:

- 12 Minuten pro Spieler und Partie.
- volle Vorgabe (bis maximal 50 Kommi bei 14 und mehr Spielgraden Unterschied).
- Partien zwischen gleichstarken Spielern mit Nigiri und 5 Kommi (Jigo also möglich).
- Das Blitzturnier findet einmal im Monat, jeweils am ersten Freitag, statt.
- Bei 10 und weniger Teilnehmern spielen wir ein Rundenturnier „jeder gegen jeden“.
- Werden es mehr spielen wir in Vor- und Endrunden oder, je nach Teilnehmerzahl, in zwei parallelen Gruppen.
- Wir benötigen bis zu 9 Runden und müssen deshalb um 19¹⁵ Uhr anfangen.
- Wer unbedingt mitspielen möchte muß deshalb bis 19¹⁵ Uhr eintrudeln.
- Können wir absehen, daß wir mit weniger Runden auskommen, fangen wir später an. Einige von uns können bis 19¹⁵ Uhr nicht in den Weserterrassen sein.

Im Januar haben wir uns bereits getroffen. Bei acht Spielern konnte Frank alle sieben Partien gewinnen. Oliver und Michael gaben jeweils nur zwei Punkte ab. Ansonsten spielten noch Andres, Jens, Dirk, Satoshi und ich. Die nächsten Termine sind der 4. Februar und der 4. März.

Ich wünsche euch allen weiter viel Spaß beim Blitzten.

Martin Müller