



Budo-Club Bremen

Inh. Wolf-Dieter Wichmann

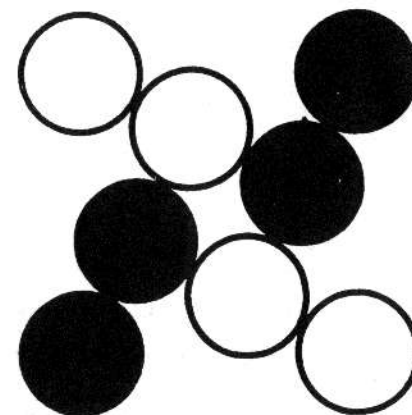
Bremens Sportschule
für japanische Kampfsportarten

- Karate
- Kendo
- Aikido
- Iaido
- Judo

Dölvesstr. 8 Tel. 4919170

Windmühleki

Informationen
des
Go-LV Bremen e.V.



April 1994

Nr. 42

Inhalt

HB-Liga 1994	420
Haru Sen 1994	420
9x9-Turnier 1994 (2 Partien)	422
Mini-Lektion elementare Anfänger-Fehler	423
Mini-Lektion Partie-Aufzeichnung	424
LV-Kyu-Championship 1994 (+ 2 Partien)	425
Shiraishi - Tsukuda	428
LV-Mitgliederversammlung 1994	429

HB-Liga 1994: Martin Müller führt nach 3 Monaten

Nr	Name	Startgrad	Ergebnisse 1. Quartal						Score
1	J.F. Poll	9k	+2	+15	+13	+14			4-0
2	O. Gödden	11k	-1	-3	+12				1-2
3	M. Müller	1k	+2	+6	-12	+5	+16	+12	5-1
4	H. Großmann	7k	+5						1-0
5	W.-D. Wichmann	10k	-4	-3					0-2
6	J. Faßbender	2d	-3	-16					0-2
7	H.v. Büna	17k	+8	+11					2-0
8	R. Schwamborn	17k	-7	+11					1-1
9	M. Meyenschein	3d	+10						1-0
10	F. Dzaebel	3d	-9						0-1
11	J. Krüger	12k	-8	-7					0-2
12	P. Leishman	5k	+3	-3	-2				1-2
13	H. Gottschalch	10k	+14	-1					1-1
14	U. Weiß	5k	-13	-1					0-2
15	J. Boddem	7k	-1	+19					1-1
16	F.O. Poll	4k	-3	+6					1-1
17	O. Heide	8k	+18						1-0
18	K.-H. Romey	14k	-17						0-1
19	M. Jung	10k	-15						0-1

Mit bereits 19 Teilnehmern und 20 Liga-Partien gab es im 1. Quartal '94 eine rechte Liga-Beteiligung. In der Start-Kategorie 9-Kyu und stärker unternahm Martin Müller einen Ausreißversuch (er kam als einziger auf die maximal sechs möglichen Partien im 1. Quartal) und führt mit 5-1 - jedoch überraschend dicht gefolgt von der Liga-Newcomerin Jule Fee Poll mit 4-0. Bemerkenswert ist außerdem noch Marco Meyenscheins Sieg über den Bremer Meister Frank Dzaebel, während Liga-Honinbo Jo.Fa. einen schlechten Start erwischte. In der Start-Kategorie 10-Kyu und darunter erreichte nur Heiner von Büna ein positives Score. Zur Erinnerung: Um in die Wertung für die Buchpreise zu kommen, muß man mindestens 10 Partien pro Jahr schaffen. (Jo.Fa.)

DDGoM 1994: Platz 3 für Susi Saalman

Auf Anhieb Platz 3 (unter sieben Teilnehmerinnen) erreichte die erstmals bei einer Deutschen Damen-Go-Meisterschaft mitspielende Susi Saalman (1-Kyu). Erstaunlich ist, daß Susi gegen drei Dans gewann, aber gegen zwei Kyus verlor. Susi war erst die zweite LV-HB-Spielerin bei einer DDGoM (nach Heike Hoffhenkes 8. Platz unter acht Teilnehmerinnen 1992).

Betr.: Spielabend Bremerhaven
Nach Torsten Neuers Wegzug gibt es z.Z. keinen Spielabend mehr in Bremerhaven

Haru Sen 1994

In Ergänzung zum Bericht in DGoZ Nr. 3-4/94, S. 12 - 13, sei hier die Gesamt-Tabelle aller - diesmal 57 - Teilnehmer gebracht. Es gehört nun schon zur Haru Sen-Tradition, daß der MacMahon-Bar oben wieder beim 2-Dan lag; unten gab es lediglich in Runde 5 zwei Vorgabe-Partien.

Als einziger 3-Dan konnte HB-Meister Frank Dzaebel bei den 5-Dans kräftig mitmischen, während der Turniersieger vom letzten Jahr, Park Jaehyung, diesmal nicht eingreifen konnte. Susi Saalman spielte als erste Bremerin als Shodan auf einem Turnier. Einen besonderen Rekord stellte Jule Fee Poll auf, die zwar etwas glücklos 0-5 spielte, mit ihren 12 Jahren aber die wohl bisher jüngste Teilnehmerin auf einem Turnier in Bremen gewesen sein dürfte.

Eine ergonomische Verbesserung gab es durch die erstmalige Verwendung von 20 zusammenklappbaren Plastikstühlen als Unterlage für die Klapp-Bretter, so daß man weniger gebeugt sitzen konnte.

Die Resultate des am Samstag-Nachmittag durchgeführten 9x9-Turniers (zwei ausgewählte Partien auf S. 422 f.): 1. Martin Job 7-1, 2. Marlies Tittelbach 6-2, 3. Hubertus Selent 5-3, 4. - 6. Klaus Pietsch 4-4, Cora Deeken 4-4, Carina Lieberam 4-4, 7. - 8. Safak Okur 2-5-1 Jigo, Safak Yavsan 2-5-1 Jigo, 9. Gisela Job 1-7.

Leider gab es auch einen großen Wermutstropfen: So sehr das Turnier Go-lich ein Erfolg war, so sehr war es ein finanzielles Debakel mit einem Minus von diesmal 400,- DM! Ursachen dürften u.a. das zu niedrige (?) Startgeld und die zu hohen (?) Unkosten des Budo-Clubs gewesen sein. Die Konsequenzen für den bescheidenen LV-Etat (z.B. Ausfall des Turniers 1995 ?) stehen jedenfalls noch nicht fest. (Jo.Fa.)

Impressum

Windmühle
Nr. 42
April 1994

Editor:

Jochen Faßbender
Tel. 0421/477434
(sonntags 18 - 23 h)

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

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

Go-Verkauf:
Heike Hoffhenke
Tel. 0421/5979292

LV-Bibliothek:
Uwe Weiß
Tel. 0421/74154

Nr.	Name	Ort	d/k	1	2	3	4	5	Score	Platz
1	Gerlach Christoph	H	5d	+4	+5	+6	-3	+2	4-1	3
2	Schuster Malte	B	5d	+8	+3	+7	+9	-1	4-1	1/2
3	Dzaebel Frank	HB	3d	+7	-2	+8	+1	+9	4-1	1/2
4	Kim Nury	HB	3d	-1	-7	+15	-14	-10	1-4	
5	Meyenschein Marco	HB	3d	+13	-1	-9	+11	-7	2-3	
6	Park Jaehyung	HB	3d	-9	+16	-1	-10	+11	2-3	
7	Nijhuis Caspar	NL	2d	-3	+4	-2	+8	+5	3-2	
8	Park Kichon	HB	2d	-2	+15	-3	-7		1-3	
9	Tsche Young-Il	H	2d	+6	-11	+5	-2	-3	2-3	
10	Bartholomäus Jost	H	1d	-15	+12	-14	+6	+4	3-2	
11	Doerr Benjamin	KI	1d	+14	+9	+16	-5	-6	3-2	
12	Hong Jungki	HB	1d	-16	-10	-18	-19	+56	1-4	
13	Peña Lucas	KI	1d	-5	-14	+19	+15	+16	3-2	
14	Pfeiffer Andres	HB	1d	-11	+13	+10	+4	+57	4-1	
15	Saalmann Susi	HB	1d	+10	-8	-4	-13	-18	1-4	
16	Tiefenthaler Ralph	H	1d	+12	-6	-11	-22	-13	1-4	
17	Lindner Bernd	HB	2k	-18	-22	-24			0-3	
18	Nijhuis Emil	KI	2k	+17	-19	+12	+25	+15	4-1	
19	Rust Heyo	HB	2k	+21	+18	-13	+12	-22	3-2	
20	Eckert Siegfried	B	3k	-24	-21	-25	-29	+30	1-4	
21	Ewert Rainer	HH	3k	-19	+20	-22	+27	-24	2-3	
22	Hansen Martin	KI	3k	+23	+17	+21	+16	+19	5-0	
23	Schröder Peter	HB	3k	-22	-25	-28	+26	-27	1-4	
24	Gärtner Uwe	OL	4k	+20	+28	+17	-56	+21	4-1	
25	Harling Torsten	CLZ	4k	+26	+23	+20	-18	+29	4-1	
26	Poll Fiete Onno	HB	4k	-25	+27	+29	-23	+28	3-2	
27	Winkler Jürgen	HB	4k	-29	-26	+30	-21	+23	2-3	
28	Genther Karl-Heinz	BS	5k	+30	-24	+23	+39	-26	3-2	
29	Reif Frank	GÖ	5k	+27	+32	-26	+20	-25	3-2	
30	Cochu Michael	HB	6k	-28	+34	-27	+31	-20	2-3	
31	Bodden Jost	HB	7k	-32	+36	+37	-30	-34	2-3	
32	Ploog David	B	7k	+31	-29	+34	-37	+38	3-2	
33	Rosenschein Fabian	H	7k	-34	-39	-41	-46	-42	0-5	
34	Walden Oliver	BS	7k	+33	-30	-32	-36	+31	2-3	
35	Heide Ole	HB	8k	-38					0-1	
36	Riecken Horst	HH	8k	-37	-31	+42	+34	-41	2-3	
37	Schmalz Dierk	H	8k	+36	+38	-31	+32	+39	4-1	
38	Wenzke Horst	HH	8k	+35	-37	-39	+41	-32	2-3	
39	Zschernitz Heiko	HB	8k	+40	+33	+38	-28	-37	3-2	
40	Poll Jule Fee	HB	9k	-39	-42	-44	-45	-43	0-5	
41	Czeranski Jörg	CLZ	10k	+42	+44	+33	-38	+36	4-1	
42	Gödden Oliver	HB	10k	-41	+40	-36	+44	+33	3-2	
43	Jung Michael	HB	10k	-44	-46	+45	+47	+40	3-2	
44	Wichmann Wolf-Dieter	HB	10k	+43	-41	+40	-42	-46	2-3	
45	Biesenack Werner	HB	11k	-46	-47	-43	+40	-48	1-4	
46	Thies Hans-Peter	HB	11k	+45	+43	+47	+33	+44	5-0	
47	Krüger Jens	HB	12k	+48	+45	-46	-43	-50	2-3	
48	Klehn Rüdiger	HL	14k	-47	+49	-50	-52	+45	2-3	
49	Werner David	CLZ	15k	-51	-48	+52	-50	-53 ²	1-4	
50	Büna von Heiner	HB	17k	+54	+51	+48	+49	+47	5-0	
51	Nijhuis Herman	KI	17k	+49	-50	-53	+55	+54	3-2	
52	Beck Michael	HB	18k	+53	+54	-49	+48	+55 ²	4-1	
53	Grimm Harald	KI	19k	-52	-55	+51	-54	+49 ²	2-3	
54	Steidele Martina	KI	19k	-50	-52	+55	+53	-51	2-3	
55	Risch Robert	HB	20k		+53	-54	-51	-52 ²	1-3	
56	Collin Sabine	HB	2k				+24	-12	1-1	
57	Lee Heewon	HB	2d					-14	0-1	

² = 2 Vorgaben

Zwei Partien vom 9x9-Turnier beim Haru Sen 1994

Detaillierter Kommentar für 9x9-Anfänger von Jo.Fa.

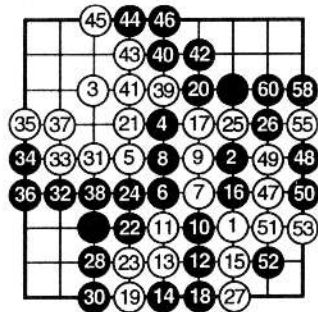
Runde 1

Schwarz: Gisela Job

Weiß: Martin Job

2 Vorgaben

Ergebnis: W +3



(1 - 61)

29 = 7 54 = 9 56 = 10 57 = 12 59 = 48 61 = 7
W gewinnt das letzte Ko

Der diesjährige 9x9-Sieger gewann gegen seine Schwester nur knapp.

S 2. Gute Ausdehnung am Rand. S könnte auch mit 3 die letzte freie Ecke besetzen.

S 4. Bildet (mit dem Vorgabestein und S 2) den sogenannten Hundekopf, was eine gute Form ist. In 9x9-Partien ist in der Eröffnung jedoch die 3. Reihe am wichtigsten, d.h. nach den vier Ecken (3/3-Punkte) die vier dazwischenliegenden Ränder. Eine Ausdehnung vom anderen Vorgabestein mit 11 oder 31 ist wahrscheinlich am besten.

W 5. Trennt S in zwei Gruppen.

S 6. Trennt ihrerseits W in zwei Gruppen. Noch einfacher ist aber die Randausdehnung 11.

W 7/S 8. W kann S nicht mehr trennen, da 7 und 8 Miai (entweder-oder) sind, d.h. falls W 7 auf 8, so S 7.

W 9. Besser ist der Tigerrachen 11, was Gebiet in der Ecke macht und erneut droht, S zu trennen.

S 10. Ein scharfer Angriff (scharf, weil 10 selbst nur zwei Freiheiten hat). Ruhiger wäre 11 oder 17.

W 13. Geht nicht. Muß auf 16, wonach S mit S 13 und W mit W 25 etwas fängt.

S 14. Ein Elementar-Fehler (siehe auch Mini-Lektion elementare Anfänger-Fehler): S 10 und S 12 haben nur zwei Freiheiten auf der 2. Reihe, und S 14 erhöht nicht die Freiheitenanzahl. S muß sofort mit 16 die beiden W 7 und W 9 fangen.

S 18. Noch ein Elementar-Fehler: S kann nicht mehr entkommen. Korrekt sofort 20.

W 21 - W 25. Beide Seiten übersehen, daß sie im Atari stehen!

S 26. Damit hat S eigentlich klar gewonnen.

S 28. Übersieht das Atari W 27. Korrekt war 7.

W 29. Damit bleibt die Partie spielbar für W, obwohl S trotzdem noch besser steht.

S 32 - W 37. Für S sehr gute Vorhand-Sequenz.

S 38. Verhindert die Vorhand W 38, doch wären 51 oder 43 noch besser.

W 39. Besser 47.

S 42. Besser 43 (die Verbindung 42 ist nicht nötig, da S 40 doch noch drei Freiheiten hat).

S 44 - S 46. Im Gegensatz zu S 32 - W 37 nur Nachhand für S. Besser 51, wonach W mit W 52, S 47, W 53 sein zweites Auge sichern muß, und S Vorhand behält.

W 49/S 50. Beides Elementar-Fehler: W 49 korrekt auf 50, und S 50 auf 51 fängt zwei w Steine.

S 52. Total falsch! S muß in Verbindung mit den eigenen Steinen bleiben. Korrekt ist 9 oder 53, und S gewinnt knapp.

S 60. Unnötig! Ist ein Tigerrachen.

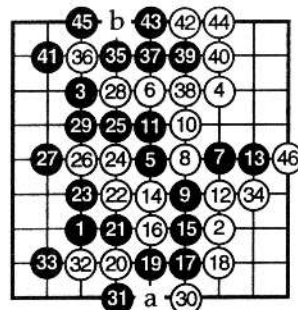
Runde 5

Schwarz: Marlies Tittelbach

Weiß: Klaus Pietsch

5 Komi

Ergebnis: S +8



(1 - 46)

Dies ist eine Partie zwischen der diesjährigen Zweiplazierten und dem 9x9-Sieger von 1993.

S 1 - W 6. Standard-Eröffnungszüge.

S 7. Trennt W in zwei Gruppen.

W 8. Der erste Nahkampf. Versucht, das Ikken tobi (1-Punkt-Sprung) S 5-7 zu trennen, was aber schwierig ist. Ruhiger ist es, W 2 mit 16 zu entwickeln.

S 11. Nicht so gut. S kümmert sich nicht um ihre Schnittpunkte 14 und 12; besonders 12 wäre sehr stark gewesen, um W 2 isoliert zu halten. S 11 erhöht außerdem nicht die Anzahl der Freiheiten: S 5 hatte allein drei Freiheiten, S 5 und S 11 zusammen auch nur drei, d.h. das Kosumi (Diagonal-Zug) 25 ist besser, um die

Lücke zwischen S 3 und S 5 zu schließen.

W 12. Der wichtigste Zug auf dem Brett!

S 13. Overplay (ein Zug, der mehr will, als möglich ist). Korrekt ist der Tigerrachen 16, um den Schnittpunkt 14 zu schützen.

W 14. Einfacher ist 15, S 14, W 20 mit Gewinnsichten für W, denn S 7 und S 13 sind abgeschnitten und können allein nicht leben.

W 16. Will zuviel. Korrekt ist 17, S 16, W 19.

W 18. 19 scheitert an S 18, weil plötzlich W 2-12 gefangen wären.

W 20. Geht nicht.

S 21 - S 27. Von S gut gespielte Treppe mit S 3 als Treppen-Fangstein.

W 30. Sollte sofort 34 spielen, um die beiden widererstarnten S 7-13 wirklich im Griff zu haben.

Mini-Lektion elementare Anfänger-Fehler

Diese Mini-Lektion ist sowohl gedacht für Anfänger unterhalb des 20-Kyu als auch für stärkere Spieler, die ihre 9x9-Schüler auf die häufigsten Elementar-Fehler aufmerksam machen wollen. Anfänger sollten die hier beschriebenen Situationen aufbauen und durchspielen.

9x9-Anfänger spielen mit dem durch noch nicht ausgereifter Spielroutine bedingten Handicap, meistens nur einen Zug weit sehen zu können, d.h. nur der nächste Zug ist im Kopf und wird gespielt - oftmals auch ohne Wahrnehmung der Konsequenzen.

Elementar-Fehler kommen oft in Standardsituationen vor und haben z.T. eine verheerende Wirkung auf den Spielverlauf. Werden diese Fehler vermieden, führt dies sofort zu einer deutlichen Verbesserung der Spielstärke. Die häufigsten Fehlerquellen in der Übersicht:

- einfaches Atari
- Doppel-Atari
- Selbst-Atari
- Tigerrachen-Deckung
- Weiterspielen mit/Schlagen von wilden Gefangenen
- Stein(e) auf der 2. Reihe
- Hane auf der 1. Reihe (siehe auch die gleichnamige Mini-Lektion in WiMü Nr. 27)

Auf das Übersehen eines einfachen Ataris soll hier nicht näher eingegangen werden. Ein mögliches Doppel-Atari (W 'a' im Diagramm) zu erkennen, kann schon schwieriger sein, manchmal wird es bis zum Partieende nicht gespielt/gedeckt. Das notorische Selbst-Atari kommt immer wieder vor, besonders am Rand (z.B. W 'b' oder W 'c').

Wer einen Tigerrachen grundlos deckt (z.B. S 'c'), vergeudet einen Zug, da ein Tigerrachen einer festen Verbindung gleicht. Wird der Tigerrachen bedroht (z.B. W 'd'), kann er immer noch verbunden werden (S 'c').

Das Herumlaufen mit Leichen (wildem Gefangenen) ist eine der größten Unsitten unter 9x9-Anfängern (z.B. ist W 'e' völlig sinnlos, da W hier nicht leben oder entkommen kann). Wer jedoch wilde Gefangene schlägt (z.B. S 'e'), verschenkt einen Gebietspunkt.

S 31. Normal ist 'a'. S könnte aber auch mit 34 die w Ecke angreifen.

W 32/S 33. Dieser Austausch ist von beiden Spielern ohne Überlegung gespielt worden. Wo will W mit 32 hin? Und 33 ist unnötig, da W 20 und W 32 tot sind.

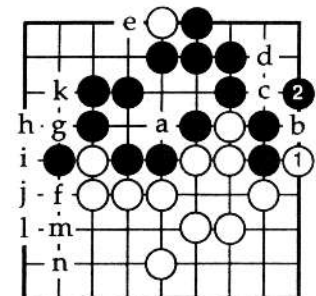
W 34. Sehr wichtig!

W 36. Ein Elementar-Fehler. Ein Stein wie 36, der auf der 2. Reihe von vornherein nur zwei Freiheiten hat, kann sofort gefangen werden! Korrekt ist 37, S 'b', W 43, S 36 - aber auch dann verliert W, und zwar mit 1 Punkt.

S 43. Ist zwar Atari, aber auch Selbst-Atari!!

W 44. Doch W übersieht ebenfalls das Selbst-Atari und verpaßt damit die letzte Gewinnchance.

W 46. Empfehlenswert, um das Aji (verborgene Möglichkeiten) von S 7-13 zu beseitigen.



Steine auf der 2. Reihe bilden eine der häufigsten Fehlerquellen. Fast immer dann, wenn ein oder mehrere Steine auf der 2. Reihe nur noch zwei Freiheiten haben, können diese gefangen werden. Nach W 'f' hätte der schwarze Stein darüber nur noch zwei Freiheiten und müßte dringend mit S 'g' oder S 'h' angebunden werden. Geschieht dies nicht, fängt W 'g' den Stein (S kann dann nicht mit S 'i' entkommen, weil W mit W 'j' zwei Steine fängt, d.h. nach W 'g' ist das Gegen-Atari S 'k' korrekt, um W zu stoppen). Wohlgermerkt nur das Atari zum Rand hin - also W 'g' - fängt, nicht aber das Atari W 'i', das S nur zur Verbindung S 'g' zwingt. Übrigens muß W von der sicheren Seite mit 'f' den schwarzen Stein bedrohen; greift W sofort mit 'g' an, so wird er durch S 'k' selbst einkassiert!

Das Hane am Rand will auch beherrscht sein. Angenommen W spielt nach W 'f', S 'g' woanders, dann kann S mit dem Rand-Hane S 'j' das weiße Gebiet verkleinern: W muß mit W 'i' blocken, S verbindet mit S 'i', und dann darf W die Verbindung W 'm' oder W 'n' nicht vergessen, da S sonst mit S 'm' schneidet und in die weiße Ecke eindringt. Aber Vorsicht! Nicht jedes Rand-Hane blind direkt blocken. Auf W 1 hat S mit S 2 korrekt verteidigt (S 'c' ist auch möglich); S 'b' wäre jedoch ein böser Reinfall, da W dann mit W 'c' mindestens drei schwarze Steine fängt. (Jo.Fa.)

Mini-Lektion Partie-Aufzeichnung

Dieser Überblick über Methoden, Probleme und Tips beim Aufzeichnen von Go-Partien soll helfen, mehr Sicherheit auf diesem für alle Go-Spieler wichtigen Gebiet zu erlangen. Das Mitschreiben von Partien ist jedenfalls eine Kunst für sich, die selbst starke Spieler nicht unterschätzen sollten.

Koordinaten-Aufzeichnung

Obwohl die ältesten Partie-Aufzeichnungen als Bild – also in Diagrammform – vorliegen, war es zu Beginn des Go-Zeitalters bei uns im Westen oft üblich, Partien in der Go-Literatur in Koordinatenform abzdrukken. Diese offensichtlich vom Schach übernommene Methode ist jedoch für Go-Partien umständlich und heutzutage völlig unüblich. Die bildhafte Diagrammform entspricht mehr dem Geiste des Go und läßt umgehend wesentliche Aspekte einer Partie optisch hervortreten.

Das westliche Koordinatensystem beginnt in der linken unteren Ecke mit a1 und endet rechts oben mit t19, d.h. die senkrechten Linien werden mit den Buchstaben a bis t vergeben – ohne i, um dieses nicht mit j zu verwechseln. Im japanischen Koordinatensystem beginnt man hingegen links oben mit 1-1, wobei die senkrechten Linien mit arabischen und die waagerechten oft mit japanischen Zahlen durchnummeriert werden.

Diagramm-Aufzeichnung

Am meisten verbreitet ist heutzutage die Methode der einfachen Diagramm-Aufzeichnung, wobei die Diagramme als DIN A4 oder kleiner vorliegen und als Diagrammblock zu kaufen sind. Schreibt man mit nur einem Stift, kann man zwecks Unterscheidung z.B. die schwarzen (in einer Gleichauf-Partie ungeraden) Züge mit Kringle versehen. Bei den Profis in Japan ist dies jedoch unbekannt: Dort wird mit zwei Farben aufgeschrieben, und zwar durch einen Partiaufzeichner.

Es ist nicht üblich, gefangene Steine durchzustreichen. Kos sowie zwei- oder mehrfach besetzte Schnittpunkte werden außerhalb des Diagramms notiert, z.B. 51 = 24, d.h. Zug 51 wurde auf 24 gesetzt. Neutrale Züge am Ende einer Partie werden nicht aufgeschrieben.

Der häufigste Mitschreibfehler ist nicht so sehr die Auslassung von Zügen, sondern die Wiederholung von Zug-(Paar)-Nummern, z.B. S 65, W 66, S 65, W 66 oder S 65 bis W 70 und S 65 bis W 70. Gerade und ungerade Züge werden selten durcheinandergebracht.

Aufzeichnung eigener und fremder Partien

Es macht einen Unterschied, ob man eine eigene oder fremde Partie mitschreibt. Beim Mitschreiben einer eigenen Turnierpartie sollte man den Zeitverbrauch nicht unterschätzen: Von einer Stunde Bedenkzeit können leicht 20 Minuten verlorengehen. Langsame Spieler sollten sich daher auf 50 bis 100 Züge beschränken.

Das Aufzeichnen fremder Partien erfordert sehr viel Übersicht, Beobachtungsgabe und ein Sich-Hineindenken in die Spieler. Steigt nämlich plötzlich das Spieltempo, kommen ungeübte Mitschreiber schnell aus dem

Takt. Fragen wie "Wo war der letzte Zug?" stören dann nur die Spieler; der Mitschreiber sollte dann besser ein paar Züge aussetzen und nach der Partie zusammen mit den Spielern versuchen, die Lücke zu rekonstruieren. Gleichauf-Partien sollten übrigens stets aus schwarzer Sicht mit S 1 rechts oben aufgezeichnet und abgedruckt werden (das ist international so üblich!).

Selbstklebende Etiketten

Eine Weiterentwicklung der einfachen Diagramm-Aufzeichnung stellen die selbstklebenden Etiketten dar. Beim Aufkleben können Mitschreibfehler weitestgehend ausgeschlossen werden (der Zeitverbrauch dürfte jedoch derselbe sein). Auch kann man als Weiß-Spieler in einer eigenen Gleichauf-Partie aus schwarzer Sicht "mitkleben", indem man Diagramm und Etiketten verkehrt herum hält! Der große Nachteil der Etiketten ist jedoch die feste Anzahl derselben auf den Vordrucken: Nicht unerhebliche Restmengen wandern in den Papierkorb. Mitgeklebte Handicap-Partien fangen außerdem nicht mit W 1, sondern zwangsläufig mit W 2 an.

Diagramm-Editoren

Mittlerweile gibt es auf dem Go-Computermarkt etliche Diagramm-Editoren, die z.T. bisher noch nicht gekannte Diagramm-Gestaltungsmöglichkeiten bieten. Neben einem akzeptablen (oft auch schon Laser-) Ausdruck sollte ein guter Editor z.B. Gleichauf-Partien aus weißer Sicht um 180° rotieren und Buchstaben für Kommentare einfügen können. Es gibt übrigens schon Spieler, die ihre laufende Turnierpartie sofort auf einem mitgebrachten Laptop eingeben (doch wer garantiert eigentlich, daß nicht nebenbei auch ein paar abgespeicherte Josekis angestückt werden?).

Partien rekonstruieren und nachspielen

Der verstorbene Takagawa 9-Dan empfahl, die soeben im Go-Club gespielte Partie zu Hause zu rekonstruieren. Ungeübte können zunächst nur 10 bis 20, später bis zu 100 Züge nachspielen; Dan-Spieler sollten komplette Partien im Kopf haben. Das Fuseki bildet beim Rekonstruieren das optische Grundgerüst, an dem sich das Gehirn zum Mittel- und Endspiel "entlanghangeln" kann. Ein häufiger Rekonstruktionsfehler ist eine falsche Reihenfolge von bestimmten Zug-Sequenzen (kam S 145 bis W 150 wirklich vor S 151 bis W 156?).

Regelmäßig praktiziert, ermöglicht das Mitschreiben bzw. Rekonstruieren von Partien ein schnelles Sich-Zurechtfinden in eigenen und fremden Partie-Diagrammen (laut Go World No. 5, S. 41, benötigt ein Amateur-Dan für das Nachspielen von 100 Zügen ca. 7 Minuten, ein 3-Kyu ca. 9 Minuten und ein 6-Kyu ca. 11 Minuten).

Partie-Basisdaten

Last but not least gehören zu einer kompletten Partie auch immer ein paar Basisdaten wie Namen der Spieler/ Spielstärke, Datum, Vorgabe/Komi, Ergebnis und Zuganzahl (um die Partielänge zu erkennen). Darüber hinaus können Angaben zu Turnier/Runde, Bedenkzeit/ Zeitverbrauch u.a. protokolliert werden. (Jo.Fa.)

Blitzturniere

Eigentlich wollte ich ja nur, daß wir uns in lockerer Atmosphäre jeden Monat zusammensetzen und ein paar Partien blitzen. Dummerweise habe ich Jochen aber schon wieder versprochen ihm für das Windmühleki – natürlich bis heute abend – eine halbe Seite über den weiteren Verlauf des Blitzturniers zu schreiben:

Aprilscherz?

Einige von euch scheinen es wohl doch eher für einen Aprilscherz gehalten zu haben, daß das Bürgerhaus am Karfreitag nicht geschlossen haben soll. So wurde die Aprilrunde zu einer gemütlichen Angelegenheit. Bei fünf Teilnehmern konnte sich Michael seinen ersten 100%-Sieg gutschreiben lassen. Andres und Jochen erreichten die Hälfte, Oliver und ich nur ein Viertel der möglichen Punkte. Für die Jahresendwertung werde ich dann die besten fünf Monatsresultate (Prozentmäßig) zusammenzählen. Dem Verband ist diese Leistung etwas, er tut für den erfolgreichsten Spieler ein Buch raus! Also Frank: Streng dich an! Der Otake ist neu aufgelegt, den hast du bestimmt noch nicht!

Im Februar erreichten Frank und Andres 80%, Karl 60%, Peter 40% und Satoshi und ich glatte 20%. Als Ausgleich dafür konnte ich mich im März an das andere Ende der Tabelle spielen: Aus sieben Partien erreichten Andres und ich 5. Jürgen Winkler und Jens 3, Jürgen Meyer (aus Hannover, dabei fällt mir ein, daß mich Jochen bestimmt dran erinnern wird, daß der Buchpreis nur für zahlende Bremer Mitglieder gedacht ist. Pech gehabt Jürgen, du mußt dir den Otake selber kaufen oder das hier gar nicht lesen.) – so wo war ich – 2 und Bernd 1 Punkt.

Ein Aufruf noch mal an alle, die sonst immer so blitzsüchtig sind, und deren Gesicht ich noch nicht auf einem unserer Runden gesehen habe: Am Besten notierst DU dir den unten angegebenen Termin jetzt auf der Stelle, gleich und sofort! Es ist übrigens immer noch der jeweils erste Freitag im Moment! Kein Karfreitag, keine Ferien, keine Kompromisse!

Bis zum 6. Mai

(Martin Müller)

Oliver Gödden erneut LV-Kyu-Champion

Am 25. Februar fand die diesjährige LV-Kyu-Championship mit den üblichen 8 Teilnehmern vom 10- bis 20-Kyu statt, und zwar erstmalig an einem Freitag-Spielabend im Bürgerhaus Weserterrassen. Ein weiteres Novum war die Overtime-Regelung von 20 Zügen in 5 Minuten (das entspricht im Schnitt einem Byoyomi von 15 Sekunden/Zug), die nach Verbrauch der üblichen 40 Minuten Basiszeit in Kraft trat.

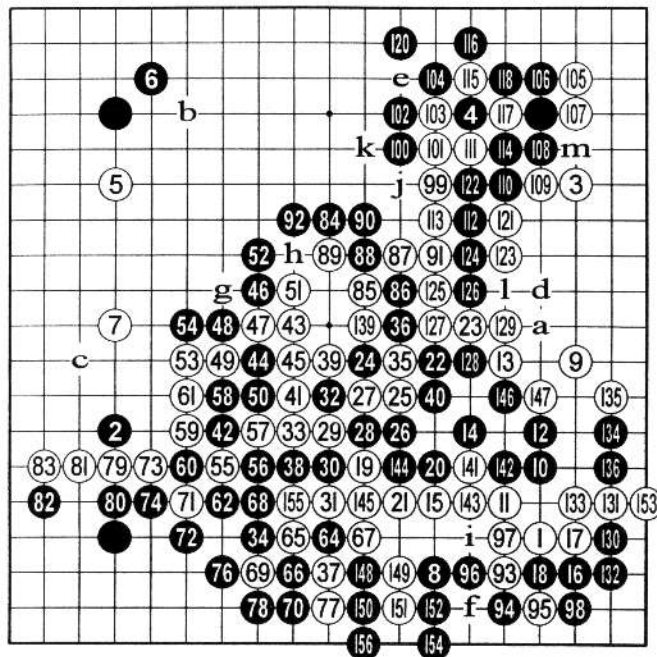
Drei Newcomer gingen an den Start: Heiner von Büna (17-Kyu), Ralf Schwaborn (17-Kyu) und Michael Beck (20-Kyu). Letzterer wurde gleich in Runde 1 in guter Position ein Opfer der neuen Overtime-Regelung – d.h. verlor auf Zeit – konnte die restlichen Partien aber gewinnen und wurde zum 18-Kyu hochgestuft. Zum sechsten Mal in Folge dabei war Ex-Kyu-Champion Wolf-Dieter Wichmann, der aber auch dieses Jahr nichts ausrichten konnte. Wie schon im letzten Jahr konnte sich schließlich Oliver Gödden durchsetzen, indem er den in der Final-Partie schwach spielenden Martin Saschek besiegte; Oliver gewann ein Ishi Press-Buch und wurde zum 10-Kyu hochgestuft.

Von den insgesamt 12 Partien waren 10 mit Vorgabe, von denen die Schwarz-Spieler 6x gewinnen konnten. Zwei ausgewählte Partien folgen auf den beiden nächsten Seiten. (Jo.Fa.)

Bisherige LV-Kyu-Champions

1987	Wilhelm Lang (10-Kyu)
1988	Andre Heynatz (14-Kyu)
1989	Ole Schaffenberg (11-Kyu)
1990	Wolf-Dieter Wichmann (14-Kyu)
1991	Wolf-Dieter Wichmann (11-Kyu)
1992	Steffi Wichmann (12-Kyu)
1993	Oliver Gödden (13-Kyu)
1994	Oliver Gödden (11-Kyu)

	①	②	③	End-Score
Wolf-Dieter Wichmann	10k > +	WDW -	MS > -	OG 3-0
Frieder Hofmann	13k > -	MS > +	OG > +	MS 2-1
Martin Saschek	12k > +	JK > -	RS > -	JK 2-1
Michael Beck	20k > -	OG > +	MB > +	MB 2-1
Jens Krüger	12k > +	FH > -	WDW > -	WDW 1-2
Ralf Schwaborn	17k > -	RS > +	JK > +	RS 1-2
Oliver Gödden	11k > +	MB > +	FH > -	HvB 1-2
Heiner von Büna	17k > -	HvB > -	HvB > +	FH 0-3



LV-Kyu-Ch'ship 1994

Runde 2

Schwarz:
Michael Beck (20-Kyu)

Weiß:
Heiner von Büнау
(17-Kyu)

3 Vorgaben
40/15 Bedenkzeit

Ergebnis: S + A

(1 - 156)

63 = 42
75 = 60
119 = 4
137 = 27
138 = 25
140 = 35

Diese 3-Steine-Partie ist durch ständige Kämpfe gekennzeichnet, in denen sich Schwarz manchmal in der Rolle von Weiß befindet, d.h. Schwarz kämpft zu viel. Die Partie wird durch einen von Schwarz gewonnenen Semeai entschieden. Kommentar: Jo.Fa.

W 5. Groß wäre auch 'a', um zunächst einmal selbst ein Moyo aufzubauen.

S 6. Normal ist 'b'.

W 7. Besser vielleicht 'c', um S 2 zu unterminieren.

S 8/W 9. Beides gut.

S 10. Etwas aggressiv - die Rollen von S und W sind hier etwas vertauscht. Sollte sich mit 65 begnügen.

S 11. Gut. Hält S getrennt.

S 12. Unnatürlich, weil langsam. Ein natürlicher Spielfluß ist z.B. 142, W 15, S 13, W 'd', S 67.

W 13 - W 15. Natürlicher Spielfluß.

S 16. Möglich ist auch 67.

S 20. Besser einfach mit 40 ins Freie.

W 23. Etwas langsam. Besser z.B. mit 148 die s Ecke rechts unten einschließen.

S 24. Stabilisiert diese Gruppe. Daher ...

W 25. ... ist es nicht sinnvoll für W, hier sofort einen Kampf anzufangen. Besser 148 oder 'e'.

S 30. Scharf. Sicherer ist 40.

W 33. Sofort mit 38 schlagen (Ponnuki).

S 34. Einfach und gut ist 40.

W 35. Daneben. Aber auch nach 39 kann S mit S 40 squeezeen, daher besser Tenuki.

W 37. Druckvoller 148 (droht W 'f' oder W 94).

S 42. Gutes Tenuki.

W 43 ff. Schon wieder ist S in der Rolle des W.

S 46. Besser 'g', W 'h', S 87.

W 55. Ein schönes Befreiungs-Tesuji.

S 56. Auch 155 nützt nichts wegen W 65.

W 59. Hier sind drei Steine mehr wert als vier: W sollte besser mit 68 seine Gruppen verbinden.

S 60/W 61. Beides besser auf 62.

W 63. Sehr langsam. Hier konnte W mit dem Boshi

87 S einkreisen (falls dann S 125, so W 112).

S 64. Unbedingt mit 87 raus!

S 70. Besser mit dem Gegen-Atari 76 nachgeben.

W 75. Stärker 79.

S 76, S 78. Soll auf 79.

W 79. Erst auf 'f' attackieren.

S 80/W 81. Extrem schlecht für S. Besser auf 'i' verteidigen und angreifen!

S 82/W 83. Gehört ins Endspiel.

S 84. Korrekt auf 87.

W 85. Auf 88 (nicht berühren, was man angreift).

S 88. Overplay! Korrekt 91.

W 91. Womit S eingeschlossen ist.

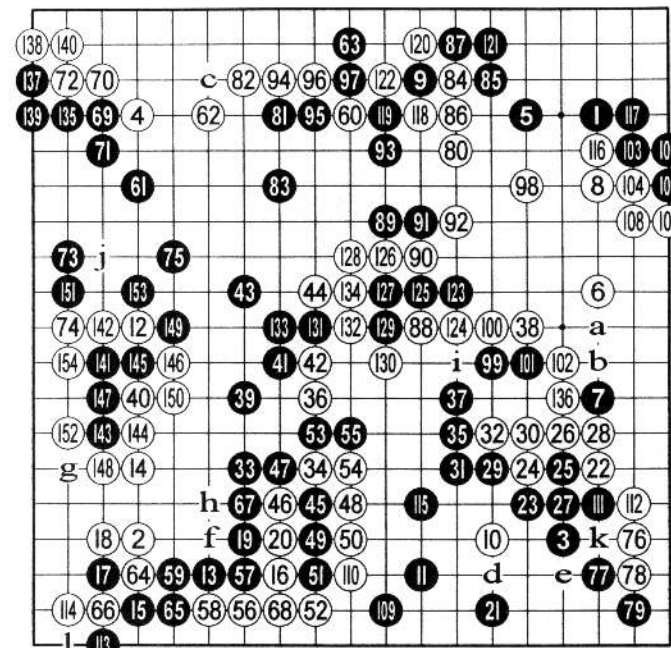
S 92. Soll schleunigst auf 'i'!

W 93. Stärker 'f' oder 131.

W 95. Geht nicht.

W 99. W sollte sich eigentlich um seine Gruppe rechts unten kümmern.

S 100. Exzellenter Punkt, doch könnte S mit 136, W 130, S 149 ein Semeai beginnen.



LV-Kyu-Ch'ship 1994

Runde 3 (Final-Partie)

Schwarz:
Martin Saschek (12-Kyu)

Weiß:
Oliver Gödden (11-Kyu)

Keine Komi
40/15 Bedenkzeit

Ergebnis: W +33

(1 - 154)

S 102. Besser 103, W 'j', S 'k'.

S 112. Schlecht. Besser sofort 114.

W 113. Unbedingt den Bambus 'j'!

S 116. Sehr gutes Gegen-Atari!

W 129. Korrekt auf 'l', denn nun kann S mit S 'l' und

S 'm' in den w Rand einbrechen.

S 130. Der entscheidende Semeai beginnt.

W 137 ff. Für W und S ist 153 vital!

S 146. Damit lebt diese Gruppe.

W 147. Unbedingt mit 'f', S schlägt, W 152, S 151,

W 149 zwei Augen bauen!

S 148. Nicht ganz. 149 killt W.

W 155. Verschenkt das Leben, wonach die Partie sofort entschieden ist! Korrekt war nur 156.

Züge nach S 156 weggelassen.

Die Final-Partie war durch mehrere schwache Züge/ Fehler von Martin früh entschieden. Komm.: Jo.Fa.

W 6. Besser 'a' mit mehr Raum nach beiden Seiten.

S 7. Besser 'b', denn so hat W 6 viel Spielraum.

S 9. Zu kleinräumig. Besser 'c'.

W 10. Etwas natürlicher ist 'd' oder aber sofort 12.

W 12. Groß, aber eigentlich sollte 'e' folgen.

W 16. Joseki, aber besser ist wohl das normale 17.

W 18. Ist jedoch kein Joseki. Korrekt 59, S 65, W

'f', wonach S aber mit S 'g' das w Sanrensei schwächt.

S 19. Besser 'h'.

S 21. Furchtbar unterwürfig. Korrekt ist z.B. 33.

W 22. Sehr flexibel.

S 23. Besser 25 (darf S 7 nicht einfach aufgeben).

W 24 - W 30. Großer Erfolg für W, der S 7 isoliert hat. S ist klumpig und hat schlechte Form.

S 31/W 32. Komischer Austausch. S 31 soll sofort auf 33, und W 32 ist besser auf 47.

S 37. Etwas langsam. Kann auf 'i'.

S 45. Der Schnitt an der Taille geht hier nicht. Korrekt ist es, mit z.B. 'j' das w Sanrensei aufzubrechen.

S 49, S 51. Das Sprichwort sagt: "In einer ungünstigen Treppe verliert jeder zusätzliche Stein 7 Punkte!"

W steht nun bereits besser.

S 67. Nicht notwendig. Besser sofort 69.

W 68. Besser gleich 110.

S 73. Gehört auf 'j'.

S 75. Besser Tenuki.

S 79. Unbedingt Tenuki, z.B. 81.

S 83. Besser 98, und S könnte vielleicht etwas im Zentrum erreichen.

W 86. Stärker 87, und S 86 geht nicht.

S 89 - S 93. S bekommt viel zuwenig.

W 98. W steht zu Beginn des Endspiels klar besser.

S 111. Korrekte Technik ist 112, W 111, S 'k'.

S 113. Besser 114, W schlägt, S 113.

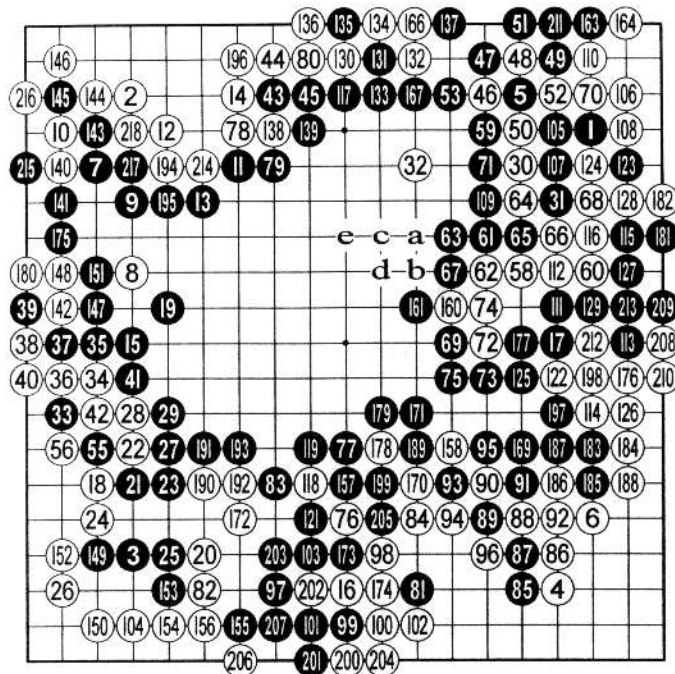
S 115. Besser erst noch 'l'.

S 123. S muß etwas versuchen.

S 131. Auch 132 geht nicht.

S 141 ff. Noch ein Versuch, doch S hat keine Chance. S sollte aufgeben.

Züge nach W 154 weggelassen.



Hier ist die im letzten WiMü angekündigte Akiko-Partie von den Vorrunden des Women Honinbo-Turniers. Auch wenn beide Seiten im Endspiel Fehler machten, kann man viel von dieser Profi-Partie lernen, z.B. wie oft beide Spielerinnen Vorhand nehmen und Drohungen z.T. sehr lange aufrechterhalten bzw. nicht beantworten (z.B. 142 oder 166). Kommentar: Akiko.

S 19. Ist schlecht und muß W 8 nicht fangen. Besser ist 24, W 21, S 20.

S 67. Dieses oder auch 68, W 67, S 'a', W 'b', S 'c', W 'd', S 'e', W 197 sind schlecht. Das Ergebnis auf der rechten Seite ist nach dem Ko gut für W.

Bis W 70. W steht sehr gut!

W 104. Ist jedoch sehr, sehr schlecht. Ich hätte auf 110 spielen sollen. 110 ist ein sehr großer Punkt (ungefähr 20 Punkte).

W 106. Ist ebenfalls schlecht. Besser auf 107, und ich kann Sente nehmen und auf 133 spielen.

W 114. War auch auf 133 besser.

Bis S 133. S hat nun Gewinnchancen, aber die Partie ist sehr knapp, obwohl S besser steht.

S 157. Falls auf 89, so hätte ich die Partie verloren! Im Endspiel spielte S viele losing moves. Ich hatte sehr viel Glück. Obwohl ich bis zum Beginn des Mittelspiels sehr gut stand, spielte ich danach viele schlechte Züge und hätte die Partie verlieren können. Go ist halt sehr schwierig!!

Women Honinbo Tournament

1.12.1993

Schwarz:

Shiraishi Kyoko
(Pro-2-Dan),
Kansai Ki-in

Weiß:

Tsukuda Akiko
(Pro-1-Dan)

5½ Komi

Ergebnis: W +2½
(1 - 218)

54 = 48

57 = 5

120 = 90

159 = 89

162 = 90

165 = 89

168 = 90

Wichtige Profi-Tips für das eigene Go-Training

Bei den folgenden Tips stehen stets die Grundlagen im Vordergrund, die ein Go-Spieler ständig zu pflegen hat. Es versteht sich von selbst, daß ein Training nur erfolgversprechend ist, wenn es auf Regelmäßigkeit beruht.

- **Profi-Partien** nachspielen, und zwar mit oder ohne Kommentar. Zwei Literatur-Quellen empfehlen sich besonders. Im englischsprachigen Magazin *Go World* (von Ishi Press) sind Partien z.T. sehr intensiv kommentiert. Das japanische *Kido*-Jahrbuch (vom Nihon Ki-in) enthält einige hundert Partien und ist für das lockere Nachspielen ohne Kommentar geeignet, bei dem man sich ohne viel Nachdenken von der guten Form der Profi-Züge inspirieren lassen und sich evtl. auf die ersten 50 oder 100 Züge beschränken soll.
- **Eigene Partien** nachspielen, insbesondere die Verlustpartien (um Verbesserungen zu finden).
- **Tesuji- und Leben&Tod-Probleme** lösen, um die eigene Lesefähigkeit (= Rechenfähigkeit) sowie gute Form und Technik zu trainieren.
- **Go-Sprichwörter** lernen. "Ein einziges Sprichwort kann zehn Lehrpartien wert sein".
- **Joseki und Fuseki** immer im Zusammenhang studieren, d.h. Josekis nicht losgelöst vom Fuseki stur auswendig lernen.

Protokoll der Mitgliederversammlung des Go-LV Bremen am 14. 1. 1994

Beginn: ca. 20.00 Uhr, Ende: ca. 22.30 Uhr

18 TeilnehmerInnen

TOP 1: (Bericht des Vorstands)

- H. Hoffenke berichtet von der DGoB-Vorstandssitzung, auf der u.a. eine Mitgliedsbeitragssteigerung um 50% diskutiert wurde. Das Geld soll zweckgerichtet für eine Verbreitung des Go verwendet werden.
- J. Faßbender weist darauf hin, daß die Öffnungszeiten des Bürgerhauses Weserterrassen eingehalten werden müssen. Die Vorteile der uns in 1993 wieder zur Verfügung gestellten beiden kostenlosen Weserterrassen-Spielabende können nicht hoch genug gewürdigt werden. Es fanden alle regulären LV-Veranstaltungen statt.
- Die Go-Bibliothek soll von U. Weiß verwaltet werden.

TOP 2: (Bericht des Kassenwartes)

Gegenüberstellung von Einnahmen und Ausgaben:

Saldo aus 1992:	1242.99	Saldo für 1994:	2411.37
Mitgliedsbeiträge:	2352.00	Beiträge an DGoB:	1551.50
Rückstände aus 91:	23.00	Material:	165.85
Vorauszahl. für 93:	1222.00	Turnierpreise:	414.00
Spenden:	216.50	Sonstige Ausgaben:	1016.77
Sonstige Einnahmen:	503.00		5559.49
	5559.49		

TOP 3: (Bericht des Kassenprüfers)

Der Bericht des Kassenprüfers A. Pfeiffer liegt schriftlich vor; die Kasse wurde geprüft und für in Ordnung befunden.

TOP 4: (Entlastung des Vorstandes)

Ohne Gegenrede entlastet.

TOP 5: (Wahl des Vorsitzenden)

H. Hoffenke einstimmig wiedergewählt.

TOP 6: (Wahl des Kassenwartes)

J. Faßbender einstimmig, bei einer Enthaltung, wiedergewählt.

TOP 7: (Wahl des Materialwartes u. ggf. weiterer Vorstände)

U. Weiß einstimmig wiedergewählt. Neuwahl eines Öffentlichkeitswartes - B. Lindner, bei einer Enthaltung, gewählt.

TOP 8: (Neuwahl von Beiratsmitgliedern)

H. J. Helmken, M. Cochu und J. Bartels einstimmig gewählt.

TOP 9: (Neuwahl der Kassenprüfer)

H. Selent und R. Risch einstimmig, mit zwei Enthaltungen, gewählt.

TOP 10: (Verschiedenes)

- Haru Sen-Turnier am 12./13. März - 9 Mitglieder haben sich spontan zum Mithelfen entschlossen (M. Saschek, J. Faßbender, O. Heide, M. Müller, B. Lindner, U. Weiß, M. Meyenschein, H. Hoffenke).
- Diskussion über eine Erhöhung der Mitgliedsbeiträge
 1. Antrag: 4 Go-Zeitungen pro Jahr, keine Erhöhung - 3 Ja / 8 Nein / 2 Enthaltungen
 2. Antrag: Der DGoB-Vorstand soll erst über eine Beitragserhöhung beschließen können, wenn ein Finanzkonzept vorliegt und die Landesverbände Zeit bekommen, hierüber zu entscheiden - 11 Ja / 2 Enthaltungen
- M. Müller will ein monatliches Blitzturnier organisieren. Erster Termin 21. 1., danach jeder erste Freitag im Monat.
- J. Faßbender bittet um Mithilfe bei der Organisation des Spielabends Weserterrassen, da er nicht ständig alle drei Spielabende in der Woche betreuen kann.
- Antrag zur Erhöhung des Seitenbeitrages für das *Windmühleki* auf 8.- DM pro Seite - einstimmig, bei einer Enthaltung, angenommen.

(C. Ruf, mit Ergänzungen von Jo.Fa.)

LV-Bibliothek

Die Bibliothek ist in Hemelingen (Ausleihe: mittwochs) und bei Uwe Weiß (Ausleihe: dienstags) untergebracht. Literatur-Listen in beiden Spielabenden — es gibt Bücher und Zeitschriften, von elementar bis sehr anspruchsvoll. Ausleihfrist 4 Wochen (plus 4 Wochen Verlängerung) — 2 Bücher pro Person — für LV-Mitglieder kostenlos.