



Budo-Club Bremen

Inh. Wolf-Dieter Wichmann

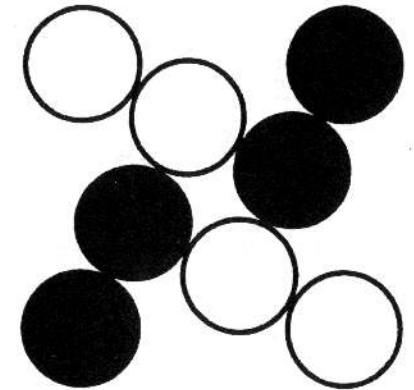
Bremens Sportschule
für japanische Kampf-
sportarten

- Karate
- Kendo
- Aikido
- Iaido
- Judo

Dölvesstr. 8 Tel. 4919170

Windmühleki

Informationen
des
Go-LV Bremen



März 1996

Nr. 46

Inhalt

LV HB jetzt mit Vorstandskommission	460
Bremer Turnier-Go 1995	461
HB-Liga 1995	461
LV-Kyu-Championship 1996 (+ 2 Partien)	462
Go im Internet	465
Mini-Lektion Vorgabe	466
LV-Mitgliederversammlung 1996	468
HB-LV-Mitglieder-Liste	469

Go-LV Bremen jetzt unter Leitung einer Vorstandskommission

Auf der LV-Mitgliederversammlung am 12. Januar trat Heike Bartelt nach vier Jahren als Vorsitzende zurück. Jochen Faßbender ließ sich zudem nicht mehr als Kassenwart wiederwählen (für beide Ämter werden weiterhin Kandidaten gesucht). Vorläufig übernimmt eine "Kommission" die Leitung des LV: Uwe Weiß und Jochen Faßbender wurden wieder in den Vorstand gewählt, um den LV mit Minimalaufwand weiter zu betreuen (siehe auch Protokoll der Mitgliederversammlung auf S. 468).

Betr.: zukünftige Mitgliedsbeiträge

Bitte ab jetzt selbst dran denken und stets im voraus, d.h. bis 31.12., für das entsprechend folgende Jahr zahlen. Entweder cash an Jo.Fa. (bzw. den jeweiligen Kassenwart) oder auf das ab jetzt für den LV gültige Konto von Uwe Weiß.

**Wer nicht zahlt,
wird automatisch abgemeldet!**

Die LV-HB-Beiträge sind trotz einer Erhöhung des DGoB-Anteils vorerst gleich geblieben:

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

Neu: Erste-Hilfe-Informationspaket für Anfänger

Um neue Leute umgehend mit wesentlichen Informationen zu versorgen, ist folgendes Paket "geschnürt" worden: Hinweise für Anfänger, der neue Go-Info-Zettel mit Regelkurzbeschreibung, Liste japanischer Go-Ausdrücke, Mini-Lektion Anfänger-Fehler, je zwei Anfänger- und Profi-Partien auf 9x9, je ein 9x9- und 19x19-Blanko-Diagramm sowie ein Go-Aufkleber. Die Info-Pakete sind an den Spielabenden vorrätig.

Impressum
Windmühleki
Nr. 46
März 1996

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

Herausgeber: Go-Landesverband Bremen
c/o Uwe Weiß
Feld-Str. 108
28203 Bremen

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

LV-Konto: Uwe Weiß, Commerzbank Bremen
Konto-Nr. 1408848, BLZ 290 400 90

LV-Fax-Kontakt:
Klaus Pietsch
Fax 0421/4919636

Go-Verkauf:
Heike Bartelt
Tel. 0421/5979292

LV-Bibliothek:
Uwe Weiß
Tel. 0421/74154

Achtung:

Neues Konto

Das alte LV-Konto wurde Ende Januar abgeschafft. Ab jetzt gilt folgendes Konto:

Uwe Weiß
Commerzbank Bremen
Konto-Nr. 1408848
BLZ 290 400 90

\$\$\$!!

Neuer Go-Info-Zettel bisher ein "Bestseller" !

Von dem im Sommer 1995 neu eingeführten und vom Restaurant/Bistro **Bodega** gesponsorten Go-Info-Zettel dürften bisher mehrere hundert Exemplare verteilt worden sein.

Bremer Turnier-Go 1995 - statistisch gesehen

Ganze 23 von 67 Mitgliedern waren 1995 auf LV-Ebene aktiv, d.h. beteiligten sich an den drei LV-Veranstaltungen Bremer Liga, LV-Kyu-Championship und Bremer Meisterschaft. Der Ausfall des Bremer Turniers war also spürbar. Die 23 aktiven Spieler kamen lediglich auf 82 offizielle Partien, d.h. durchschnittlich nur 2 Partien waren ausreichend, um in die Wertung für 1995 zu kommen, was 21 Spielern gelang. (Jo.Fa.)

Höchste Gewinn-Anzahl:

1. Faßbender	12-5
2. Meyenschein	9-3
3. Tittelbach	8-5
4. Müller	7-6
5. Bünau v	6-6-1
6. Pfeiffer	5-2-1
7. Krüger	5-4
8. Saschek	4-2
9. Dzaebel	3-3
Kreutz	3-3
Gottschalch	3-3
Selent	3-3
13. Hofmann	2-1

Die Negativ-Scorer:

14. Schröder	5-12
15. Saalman	2-3
16. Leishman	1-2
Himmelreich	1-2
18. Kroppach	1-4
19. Poll FO	1-5
20. Poll JF	0-2
21. Beck	0-3

%-Score-Top-10:

1. Meyenschein	75.0 %
2. Faßbender	70.6 %
3. Pfeiffer	68.8 %
4. Saschek	66.7 %
Hofmann	66.7 %
6. Tittelbach	61.5 %
7. Krüger	55.6 %
8. Müller	53.8 %
9. Bünau v	50.0 %
Dzaebel	50.0 %
Kreutz	50.0 %
Gottschalch	50.0 %
Selent	50.0 %

Jo.Fa. gewinnt HB-Liga 1995

Nr	Name	Start-/Zielgrad	Ergebnisse 4. Quartal '95						End-Score	Platz
1	H.v. Bünau	9k 5k	+19	-4	-4				6- 6-1	A2
2	J. Krüger	9k 6k	-19						5- 4	
3	J. Faßbender	2d 2d	+18	+9	+4	-19	+6		9- 3	A1
4	P. Schröder	3k 2k	+15	-7	-3	+1	-10	+1	5-10	A3
5	H. Gottschalch	10k 10k							0- 3	
6	M. Tittelbach	14k 9k	-3						7- 3	B1
7	M. Müller	1k 1d	+4						4- 4	
8	M. Meyenschein	3d 3d							3- 2	
9	F.O. Poll	1k 2d	-3	-18					0- 3	
10	F. Dzaebel	4d 4d	+4						2- 1	
11	M. Saschek	12k 12k							2- 1	
12	A. Pfeiffer	1d 1d							3- 0-1	
13	L. Schwarmann	11k 11k							0- 1	
14	H. Selent	18k 17k							1- 2	
15	M. Kroppach	2k 2k	-16	-4					1- 4	
16	P. Leishman	5k 5k	+15						1- 2	
17	U. Weiß	5k 5k							0- 1	
18	S. Saalman	1d 1d	-3	+9					1- 1	
19	G. Kreutz	9k 9k	-1	+3	+2				2- 1	

Unter 19 Teilnehmern, die auf insgesamt 53 Liga-Partien kamen, konnte ich (Jo.Fa.) die Startgruppe A (9-Kyu und stärker) klar mit 9-3 gewinnen. Heiner von Bünau und Peter Schröder erreichten ebenfalls die Wertung von mindestens 10 Partien. In der Startgruppe B (10-Kyu und darunter) erreichte lediglich Marlies Tittelbach mit 7-3 die Wertung. Beide Sieger erhielten je ein Go-Buch.

Neue LV-Publikation: HB-Kido '96

Herausgegeben von der Windmühleki-Redaktion

Der HB-Kido '96 ist das Nachschlagewerk zum Go in Bremen seit den 70er Jahren sowie dem LV Bremen von 1982 - 1995.

Aus dem Inhalt:

- Bremer Go- und LV-Chronik
- Bremer Go-Veranstaltungs-Übersicht
- Who's Who im Bremer Go

Abgabe nur auf besonderen Wunsch an Mitglieder.

Department of Corrections

WiMü Nr. 46 (!)

Protokoll der Mitgliederversammlung (S. 468):
Das von Marco geplante Turnier ist das Bremer Turnier und kein weiteres Haru Sen.

WiMü Nr. 45

HB-GoM-Titel-Matches (S. 456):
Frank Dzaebel hat nicht in 4, sondern 5 von 7 Matches gespielt.

Benjamin Teuber gewinnt die zehnte LV-Kyu-Championship

Am 2. Februar war es mal wieder (zum zehnten Mal seit 1987!) soweit: Acht spielwillige Kyus vom 8-Kyu bis 20-Kyu trafen sich in den Weserterrassen, um die LV-Kyu-Championship 1996 auszutragen. Im Vorfeld gab es einige Schwierigkeiten, da etliche Angemeldete wieder absagten und den Organisator Jo.Fa. vor Probleme stellten. Letztlich gelang es ganz knapp, ein 8er-Feld zustande zu bringen - unter Einsatz des Nichtmitglieds und Newcomers Dirk Fischer (20-Kyu).

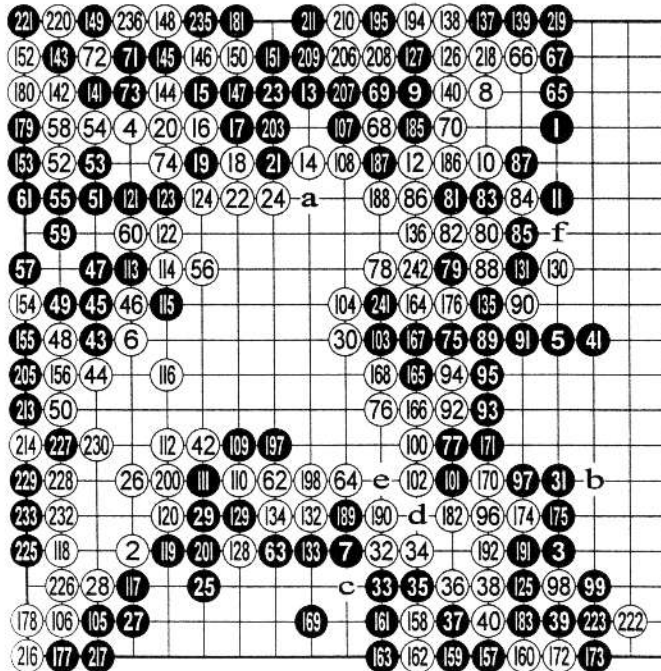
Ein weiterer Newcomer war Benjamin Teuber (20-Kyu), der erst seit einem halben Jahr spielt. Nicht angetreten war der Champ vom letzten Jahr, Holm Gottschalch.

10 der insgesamt 12 Partien waren mit Vorgabe, wovon die Schwarz-Spieler 7x gewannen. Einen nicht unerheblichen Anteil daran hatten die beiden 20-Kyus, die in der sehenswerten Final-Partie aufeinandertrafen. Der in allen drei Partien souverän spielende Benjamin gewann mit 33 Punkten und wurde mit 12 Jahren jüngster Titelträger in der Bremer Go-Geschichte. Benjamin wurde zum 17-Kyu hochgestuft und bekam ein Ishi Press-Buch.

Enttäuschend war u.a. dagegen das Abschneiden der beiden Kyu-Championship-Veteranen Wolf-Dieter Wichmann (10-Kyu) und Frieder Hofmann (13-Kyu), die auf den letzten Plätzen landeten und deren Spielstärken zu stagnieren scheinen.

Zwei ausgewählte Partien finden sich auf den folgenden Seiten. (Jo.Fa.)

	①	②	③	End-Score
Gunter Kreuzt	8k -	DF +	DF -	BT 3-0
Dirk Fischer	20k +	MB -	BT +	DF 2-1
Ralf Schwamborn	12k -	HS -	GK -	MB 2-1
Michael Beck	15k +	BT +	RS +	RS 2-1
Frieder Hofmann	13k -	GK +	HS -	GK 1-2
Hubertus Selent	17k +	WDW +	MB +	HS 1-2
Wolf-Dieter Wichmann	10k -	RS +	FH -	WDW 1-2
Benjamin Teuber	20k +	FH -	WDW +	FH 0-3



LV-Kyu-Ch'ship 1996

Runde 3 (Final-Partie)

Schwarz:
Benjamin Teuber (20-Kyu)

Weiß:
Dirk Fischer (20-Kyu)

5 Komi
40/15 Bedenkzeit
Ergebnis: S +33
(1 - 242)

184 = 157	224 = 220
193 = 84	231 = 214
196 = 68	234 = 72
199 = 187	237 = 149
202 = 68	238 = 143
204 = 187	239 = 236
212 = 195	240 = 19
215 = 154	

Die diesjährige Final-Partie wurde von den beiden 20-Kyus weit über ihrem Niveau gespielt und strategisch entschieden. W verlor nicht durch taktische Fehler, sondern fiel allmählich zurück. S spielte mit großer Übersicht, wechselte oft zum nächsten lokalen Brennpunkt und spielte auf Sicherheit, sobald er führte - und das bei einem effizienten Zeitverbrauch von unter 40 Minuten. Kommentar Jo.Fa.

S 1 - W 6. S und W bauen jeweils ein Sanrensei (= 3-Stern-Punkt-Aufbau), ein sehr einflußreiches Fuseki.

S 7. Ein sogenanntes Yonrensei (= 4-Stern-Punkt-Aufbau). Wird gern von Moyo-Spezialist Takemiya 9-Dan gespielt.

W 8/S 9. Gutes Kakari und guter Pincer. S 9 ist auch auf 68 möglich.

W 10. Das Rauslaufen ist eine natürliche Antwort auf den Pincer. Die Alternative ist die 3/3-Invasion.

W 14. Schirmt S von der Mitte ab.

S 15. Dafür kommt S noch zu einer zweiten Grundausdehnung auf der 3. Reihe.

W 16. Vielleicht auch auf 19 gut.

S 23. Besser auf 203, da S dann nach W 24 einen Schnitt auf 'a' hat.

W 24. W neutralisiert mit seinem Außeneinfluß teilweise das schwarze Yonrensei.

S 25/W 26. Sehr guter Austausch für beide Seiten. W 26 ist auch auf 29 möglich.

W 30. Wahrscheinlich ist es besser, das schwarze Moyo mit 'b' zu "befragen".

S 31. Hervorragender Kakari-Verhinderer.

W 32. W muß etwas gegen das schwarze Moyo unternehmen. Vielleicht ist aber 35 besser: Falls dann der Betonpfeiler S 'c', so erreicht W mit W 39, S 99, W 'd' Sabaki (flexible Form in gegnerischer Einflußzone).

S 33. Die Alternative ist 'c', W 'e', S 190, W 'd', S 189, W 102.

W 34. Möglich ist auch der Kreuzschnitt 'c'.

S 35. Vielleicht besser auf 189.

W 36. Gefährlich dünn. Besser 189 oder 'e'.

S 37. Zu unterwürfig. S kann die schwachen weißen Steine schneiden; ebenfalls besser ist das Strecken auf 189.

S 41. Ein sehr wichtiger Betonpfeiler. Entschärft den weißen Angriffspunkt 130.

W 42. Guter Punkt an der Verbindungsnaht beider Moyos. Etwas besser ist aber erst 189, S 133, W 174 (um den Schnittpunkt oberhalb 36 zu decken), S 175 und dann W 42.

S 43. Eine etwas gewagte Invasion, aber wenn überhaupt ist dies der Schwachpunkt des weißen Moyos.

W 44. Gut. Treibt S in Richtung der weißen Stärke links oben.

W 46. Besser auf 156 strecken.

S 47. Unbedingt erst das basische Hane 156!

W 48. Nun ist S heavy (= schwerfällig) und kommt in Schwierigkeiten.

W 56. Soll sofort auf 58! Das war die Chance für W. S 57. Warum kompliziert, wenn's auch einfach geht? Soll auf 58! Einfachheit ist Stärke!

S 61. Damit lebt S und steht bereits etwas besser.

W 62. Mit 174, S 175, W 189, S 133, W 89 könnte W ein viel größeres Zentrum aufspannen.

S 65. Noch ein großer Punkt für S.

W 68. Ist etwas Aji-keshi (Verderben von Möglichkeiten). Vielleicht besser auf 85, S 'f', W 208, S 69 (S 127 geht nicht wegen W 69), W 127.

W 70. Zu langsam. Besser 85.

W 74. Unnötig, da S 19 gefangen ist. Mit 174, S 175, W 189, S 133, W 85, S 'f', W 89 hätte W mit seinem großen Zentral-Moyo noch eine spielbare Partie.

S 75. Reduziert deutlich das weiße Moyo und stärkt den schwarzen Rand. Die Partie dürfte ab hier entschieden sein.

S 79. Besser auf 80.

S 109. Dieser Schnitt an der Taille geht nicht.

S 131. Ist das Tesuji, um W 130 abzuschneiden.

W 134. Sehr klein. 158 oder 141 sind groß.

S 135. Noch besser 136.

W 140. Neutral!

S 157. Der einzige sehr schlechte Zug von S in dieser Partie. 157 gehört zu den elementaren, oft gesehenen Anfängerfehlern.

S 163. Muß auf 169! S 163 ist ein Beispiel für: "Auf einen Fehler folgt oft noch ein weiterer Fehler".

W 164. W kann auf 'c' schneiden! Die Leser mögen dies selbst ausprobieren.

W 174. Besser Tenuki.

S 181. Groß ist auch 182, aber da S führt, ist es o.k., auf Sicherheit zu spielen.

W 186. Besser 187.

S 197. 198 ist eine Ko-Drohung mehr.

S 205. Korrekt auf 207. S übersieht den Doppel-Peep W 206.

W 216. Sehr schlecht. Ist neutral und nimmt sich eine Freiheit.

W 218. Muß den Schnitt auf 227 decken!

W 238. Besser auf 236.

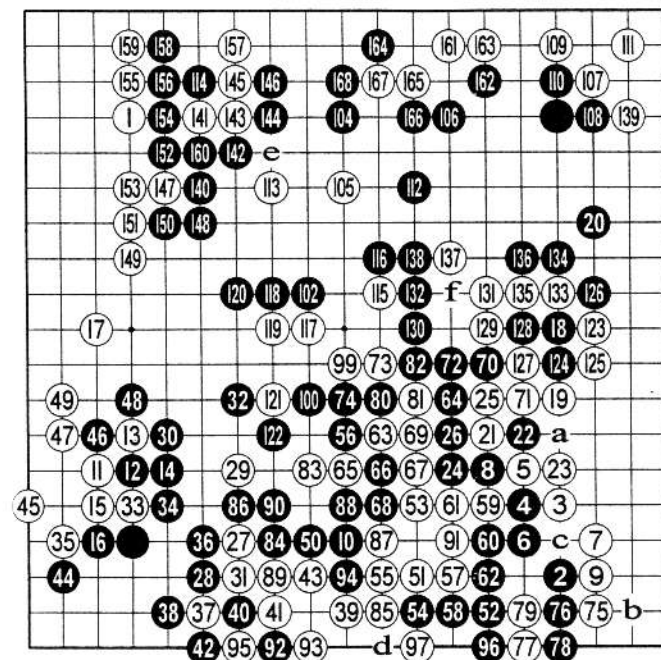
Verbrauchte Bedenkzeit von S: 28 Min., von W: 38 Min.

LV-Kyu-Championship-Statistik

In den zehn LV-Kyu-Championships spielten insgesamt 80 Teilnehmer 120 Partien. Vom 8-Kyu bis 20-Kyu war alles vertreten und einmal ein 23-Kyu (die durchschnittliche Spielstärke beträgt 13-Kyu). Sieben Mal gingen 8- und 9-Kyus an den Start und auffällig ist, daß diese einstelligen Kyus zusammen nur ein 6-15 erzielten - wahrscheinlich ein Indiz dafür, daß 8- und 9-Kyus noch nicht so gut gegen Vorgabe spielen können.

91 der 120 Partien waren mit Vorgabe - mit einer erstaunlich ausgeglichenen Bilanz: 45 Schwarz- und 46 Weiß-Siege. Insgesamt gesehen dürfte die untere Kyus betreffende Einstufungspolitik im LV Bremen also korrekt sein.

Die 80 Teilnehmer waren insgesamt 43 verschiedene Spieler, d.h. viele nahmen mehrmals teil. Am fleißigsten war Wolf-Dieter Wichmann mit 7 Starts vor Frieder Hofmann (6x) und Werner Biesenack (5x).



Die beiden stärksten Teilnehmer trafen in Runde 2 aufeinander und lieferten sich einen recht komplexen Kampf in den ersten 100 Zügen. Bis S 58 Gemeinschaftskommentar von Marco und Jo.Fa., ab S 62 von Jo.Fa.

W 7. Ist kein Joseki. Normal ist 'a' oder 8.

S 8. Gut.

W 9. Wie kann S jetzt noch verlieren? Muß auf 22 strecken!

S 10. Soll auf 21 strecken (danach sind 19 und 43 Miai, außerdem wird das Aji auf 62 entschärft).

W 11. Kein schlechter Punkt, soll aber erst Hane auf 21 spielen (falls dann S 22, so W 23, S 24, W 25, und die schwarze Wand ist nicht so hoch, wie sie sein könnte).

S 12 - W 17. Gut für beide Seiten.

S 18. Ist o.k. Gut sind auch 104 und 114.

W 19. Zu langsam. Muß Initiative übernehmen, also Hane auf 21.

S 20. Besser am oberen Rand, um den weißen Doppel-Flügel zu verhindern.

W 25. Besser Tenuki, z.B. 104.

S 26. Einseitig. Der obere Rand ist besser.

W 27. Bevor man invadiert, soll das Fuseki zu Ende gespielt werden (hier der obere Rand).

W 29. Besser 31.

W 31. Normal ist 48, vielleicht verfolgt W eine Verwirrungsstaktik.

S 32. Gutes Boshi.

W 33, W 35. Muß sich z.B. mit 37 um seine Gruppe kümmern.

S 36. Besser 37.

W 39. Vielleicht ist 94 ein besserer Sabaki-Zug.

S 44/W 45. Ist Endspiel! Das Hauptthema ist die weiße Gruppe am unteren Rand.

S 56. S bekommt einen guten Angriff, aber ...

S 58. S muß hier auf 62 den Schnitt 59 decken! Falls dann W 58, so S Tenuki am oberen Rand. Es ist sehr riskant, auf Tötung dieser weißen Gruppe zu spielen.

S 62. Soll mit 75, W 'b', S 78 leben!

W 73. Nun ist diese weiße Gruppe zunächst einmal sicher. Die Alternative ist 88, S 87, W 90.

W 75. Ist voreilig. Nimmt sich außerdem die Möglichkeit, mit 76, S 79, W 75, S 'c', W 77 eventuell später zu töten. Besser daher 82 oder 88.

S 80. S könnte mit 97 ein Seki erreichen.

W 83. Korrekt auf 88.

S 84. Mit dem brillanten Doppel-Peep 90 könnte S gleichzeitig rechts unten leben und W zwingen, selbst zu leben: W 85 (W 97 scheitert an S 85, W 'd', S 91), S 97, W 87, S 88, W 91.

W 85. Mit 86 würde S 84 einfach widerlegt. Nun wird es unangenehm für W.

S 86. Falls nun 97, so fängt W mit 90.

S 96. S könnte zwei Züge am oberen Rand spielen, z.B. 104 und 141, und ein Riesen-Moyo aufspannen (außerdem würde noch S 97 mit Seki drohen)! Lokal ist außerdem 97 korrekt.

S 102. Viel zu nah an der eigenen Dicket! "Stay away from thickness!" Korrekt auf 104.

LV-Kyu-Ch'ship 1996

Runde 2

Schwarz:
Wolf-Dieter Wichmann
(10-Kyu)

Weiß:
Gunter Kreuzt (8-Kyu)

2 Vorgaben
40/15 Bedenkzeit
Ergebnis: W +58
(1 - 168)

98 = 92
101 = 95
103 = 37

S 104. Das Ergebnis ist immer noch gut für S, aber die Partie bleibt spielbar für W.

S 106. Stärker z.B. mit dem Keima 'e' attackieren. S hat Dicke!

W 107. Vielleicht besser erst mit 113 den Rückzug sichern.

S 108. Stärker auf 110.

S 112. Absolut unterwürfig! Korrekt ist es, erst noch rechts oben weiterzuspielen und dann z.B. 141.

W 113. Guter, einfacher Rückzug.

W 115 ff. Zu nah an der schwarzen Dicke. "Stay away from thickness!" Korrekt ist 115 z.B. auf 160.

S 124. Besser 133.

S 128. Korrekt auf 'f'. S muß gute Form lernen.

S 136. Lego-Stil! Korrekt ist 151 oder der Versuch, W rechts oben zu töten.

W 139. Groß.

S 142. Spätestens das ist der losing move. Korrekt auf 143.

W 147. Besser 153 oder 157.

W 161. Overplay. Korrekt auf 163.

S 162. Unglaublich. Muß W 161 mit Hane trennen! Züge nach S 168 nicht aufgezeichnet.

Zur Entstehungsgeschichte der LV-Kyu-Championship

1985 kreierte Stefan Budig in Hamburg den Hamburger Kyu-Cup, ein spezielles Turnier für 6-Kyu und darunter (den übrigens auch einmal, 1989, ein Bremer, Christian Ruf, gewann). 1987 organisierte ich (Jo.Fa.) die erste LV-Kyu-Championship, um auch im LV Bremen eine spezielle Veranstaltung für untere Kyus anzubieten. Inspiriert wurde ich dabei vom Hamburger Kyu-Cup, aber auch von der Tatsache, daß es auch bei den Profis Turniere gibt, die nicht für die Spitzenspieler reserviert sind, z.B. den Shinjin-O-Titel (King of the New Stars).

Spielen im Internet

Seit vier Monaten spiele ich gelegentlich Go im Internet. Ich möchte an dieser Stelle beschreiben in welcher Form gespielt werden kann und was das Ganze kostet.

Was geht?

Ihr könnt jederzeit, 24 Stunden rund um die Uhr, Partien spielen oder auch bei anderen, gerade laufenden Partien zusehen. Ständig finden sich gut 150 Gleichgesinnte. Vom absoluten Anfänger (30k) bis zum (europäischen) Spitzenspieler (4d, 5d) reicht die Spielstärke, die um zwei 2 bis 3 Gerade stärker ist als bei uns üblich. Gar nicht so selten bietet sich auch die Gelegenheit bei Profipartien zuzusehen. Die meisten Partien werden mit einer Grundbedenkzeit zwischen 1 und 15 Minuten gespielt. Der Hauptteil der Partie findet im Byo-yomi statt. Für jeweils 25 Steine wird hier normalerweise eine Zeit zwischen 5 und 15 Minuten vereinbart.

Was steckt dahinter?

In Korea gibt es eine Zentrale (Server), kurz IGS (Internet Go Server). Stellt euch vor mit dieser Zentrale schreibt ihr euch in einem lebhaften Briefwechsel, nur eben nicht mit herkömmlichen Postkarten sondern elektronisch (Telnet). Ihr könnt den Server fragen welche Spieler noch erreichbar sind, einem anderen Spieler eine Aufforderung zu einem Spiel schicken lassen oder auch die Züge einer anderen Partie anfordern. Sicher bekommt ihr auch ab und zu eine Nachricht wie „Spieler xyz möchte eine Partie mit dir spielen. Akzeptierst du?“. Schon kann's losgehen. Ihr schickt eure Züge an den Server und erhaltet von dort die Züge des Gegners. Das ist eigentlich schon alles. Um die Züge nicht immer mit ihren Koordinaten per Hand eingeben zu müssen gibt es Programme (Clients), die das Brett graphisch anzeigen. Eure Züge werden per Mausclick „geschrieben“ und verschickt, die Züge eurer Gegner automatisch dargestellt.

Was kostet das?

Das Spielen auf dem IGS kostet nichts. Ihr braucht aber einen Zugang zum Internet. Für Studenten gibt's diesen ebenfalls kostenlos an der Uni. Vielleicht hat auch eure Firma schon Zugriff auf's Internet. Ansonsten bieten verschiedene Unternehmen den Anschluß des heimatischen Computer mittels Modem und Telefonleitung an. Dieser Service kostet natürlich Geld. Es existiert eine Vielzahl von Anbietern, Tarifkonzepten und dazugehörigen Leistungen. Prinzipiell ist hier alles geeignet was in der einschlägigen Presse mit dem Zugriff auf's Internet wirbt. Die Preise und die gebotenen Leistungen unterscheiden sich jedoch stark. Monatliche Grundgebühren zwischen 30,- und 60,- DM ohne weitere laufende Kosten oder eine monatliche Grundgebühr bis zu 20,- DM mit einem Stundentarif zwischen 5,- und 10,- DM sind üblich. Das Telefonieren kostet immer zusätzlich. Zum Ortsnetztarif, das sind je nach Tageszeit zwischen 1,80 DM und 4,80 DM pro Stunde, seid ihr dabei.

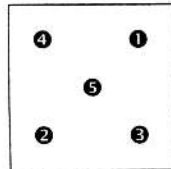
Wer Interesse hat, spricht mich am besten einfach mal an oder probiert auf eigene Faust: telnet igs.nuri.net Port 6969 Martin Müller, ememum (3k) auf dem IGS

Mini-Lektion Vorgabe

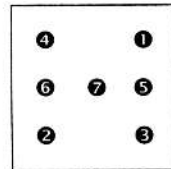
Diese Mini-Lektion trägt hauptsächlich Material zu verschiedenen Vorgabe-Aspekten zusammen, ohne groß Wertungen vornehmen zu wollen. Zur Definition: Vorgabe ist alles, was nicht gleichauf (also ein Komi in Höhe von z.B. 5.5 für Weiß) ist. Gleichauf ohne Komi entspricht 1 Vorgabe, gleichauf mit umgekehrtem Komi ca. 2 Vorgaben.

Plazierung der Vorgabesteine

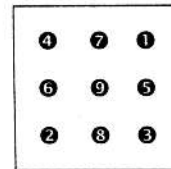
Unter japanischen Regeln werden üblicherweise 2 bis 9 Vorgaben gegeben, und diese werden auf die Vorgabe- oder Sternpunkte (jap.: Hoshi) genannten Schnittpunkte gesetzt. Die Anordnung der Vorgabe ist von den Regeln her vorgeschrieben, die Reihenfolge des Setzens der Vorgabesteine ist darüber hinaus eine Regel der Etikette. In etlichen Go-Einführungsbüchern wird auf letztere nicht eingegangen. Die folgenden drei Diagramme zeigen Anordnung und Reihenfolge der Vorgabe aus schwarzer Sicht:



2 bis 5 Vorgaben.
Man beachte, daß 2 Vorgaben rechts oben und links unten gesetzt werden, und bei 3 Vorgaben bleibt die letzte, Weiß zugewandte Ecke frei.



6 und 7 Vorgaben.
Tengen wird zuletzt besetzt.



8 und 9 Vorgaben.
Tengen wird zuletzt besetzt.

Bei mehr als 9 Vorgaben werden besetzt: 10. bis 13. Stein auf die 7/7-Punkte sowie 14. bis 17. Stein auf die 3/3-Punkte. Die Reihenfolge ist jeweils wie bei den ersten 4 Vorgaben. Mehr als 9 Vorgabesteine werden aber selten gegeben.

Auf dem 13x13-Brett steht die Vorgabe ebenfalls auf den 4/4-Punkten, während es beim 9x9-Brett die 3/3-Punkte und 3. Reihe sind. Die Reihenfolge ist wie beim großen Brett.

Unter den chinesischen und den Ing-Regeln dürfen Vorgabesteine beliebig platziert werden.

Wert der Vorgabe

Theoretisch hat eine Vorgabe den Wert von ca. 10 Punkten. Daraus zu schließen, daß 9 Vorgaben somit 90 Punkten entsprechen, ist jedoch falsch. Profis haben durch Testpartien herausgefunden, daß 9 Vorgaben ca. 140 Punkte wert sind. Der Wert der Vorgabe ist mit steigender Zahl der Vorgabesteine also nicht linear; Vorgabesteine steigen im Wert, je mehr davon auf dem Brett stehen und sich gegenseitig positiv beeinflussen. Werden bei mehr als 9 Graden Differenz also 9 Vorgaben plus 10 Komi pro weiterem Grad gegeben, so hinkt eine derartige Regelung etwas, wird in der Praxis aber oft 13 oder 17 Vorgaben vorgezogen.

Statt mit 9 Vorgaben aber gleichauf mit 140 Komi für den schwächeren Spieler zu spielen, ist zwar eine denkbare Alternative, doch würde dies in der Praxis den Geist einer Gleichauf-Partie zweckentfremden.

Der Vorgabe-Wert ist zudem von der Spielstärke abhängig, insbesondere des Schwarz-Spielers. Mit zunehmender Spielstärke kann die Vorgabe effizienter eingesetzt werden. Macht der Schwarz-Spieler einen Null-Zug, so wird die Vorgabe praktisch um einen Stein reduziert. Spielen zwei Profis mit 17 Vorgaben gegeneinander, so sterben alle weißen Gruppen.

Die Brettgröße ist schließlich ein weiterer Faktor, der den Wert der Vorgabe beeinflusst: je kleiner das Brett, desto größer der Wert einer Vorgabe. Professor Heine, Organisator von zwei wissenschaftlichen Go-Seminaren in den 70er Jahren, errechnete für das 19x19-Brett ca. 6,5 Komi, beim 13x13-Brett ca. 8 Komi und beim 9x9-Brett ca. 11 Punkte Komi als Gleichauf-Grundlage. Kleine Bretter ermöglichen Spielern mit weit auseinanderliegender Spielstärke eine sinnvolle Partie mit einer üblichen Vorgabe bis maximal 9 Steine.

Vorgabe und Einstufung

Die Ermittlung der Anzahl der Vorgabesteine hängt von der Einstufung der Spieler ab, und der Wert der Einstufung ist von der Einstufungspolitik des jeweiligen Landes bzw. Go-Verbandes abhängig. Ein bestimmter Grad muß nicht unbedingt identisch mit der tatsächlichen Spielstärke sein. So führt z.B. die American Go Association neben den traditionellen Graden ein detailliertes Rating-System, das die momentane Spielstärke der aktiven Mitglieder reflektiert. Bei den japanischen Profis sind nur Hochstufungen, aber keine Abstufungen möglich. So kann es sein, daß junge Stars stärker sind, als ihr Grad verrät, während der Grad eines alten Profis oft die Spielstärke in dessen bester Zeit anzeigt.

Je feiner die Einstufung ist, desto genauer kann die Berechnung der Vorgabe erfolgen. Beim alten deutschen Klassensystem wird ein Grad in zwei Klassen unterteilt (1-Dan: 18 + 19, 5-Kyu: 28 + 29, etc.), was die Vergabe von halben Vorgaben in Form von 5 Komi ermöglicht. In Japan gibt es Go-Clubs, die ihre Grade z.B. in 10 Unterschritte aufteilen, die wiederum je ein Komi repräsentieren.

In japanischen Go-Clubs wird die Ermittlung der Vorgabe oft auch an sogenannte Spielstärke-Barometer (club ladders) gekoppelt, die die Höhe der Vorgabesteins an die aktuelle Leistung eines Spielers angleichen.

Vorgabe-Systeme

Vorgabe-Systeme bestimmen die Höhe der Vorgabe in Relation zur vorgegebenen Einstufungs-Skala. Es gibt unterschiedliche Vorgabe-Systeme für gleiche als auch unterschiedliche Brettgröße. Hier finden nur einige Beispiele Erwähnung.

Neben der allseits bekannten Vorgabe-Ermittlung durch Kyu- und/oder Dan-Differenz basiert auch das oben erwähnte deutsche Klassensystem auf der Grad-Differenz mit der Formel:

$$\text{Vorgabe} = (\text{Klassendifferenz} + 1) / 2$$

Die Anzahl der Vorgabe wird ggf. aufgerundet und durch 5 Komi für Weiß ausgeglichen.

Spielt man eine Partie-Serie gegen einen bestimmten Gegner, so kann man sich darauf einigen, z.B. nach zwei oder drei Siegen hintereinander die Vorgabe zu ändern. Eine Partie, die zu einer Änderung der Vorgabe führt, heißt Kadoban.

Unter japanischen Profis spielt Vorgabe heutzutage nur noch im Einstufungs-Turnier (Oteai) eine untergeordnete Rolle. Früher betrachtete man die Differenz zwischen 1-Dan und 9-Dan als 3 Steine, heute nur noch als 2 Steine - für einen Profi dennoch ein immenser Unterschied zu gleichauf (die Differenz zwischen Top-Profis und Top-Amateuren beträgt ca. 2 bis 3 Steine). Bis zur Einführung des Gleichauf-Komi Mitte dieses Jahrhunderts galt folgende Vorgabe-Regelung:

- Gleichauf: Schwarz und Weiß abwechselnd
- 1-Dan-Differenz: 2x Schwarz aus 3 Partien
- 2-Dan-Differenz: 3x Schwarz aus 3 Partien
- 3-Dan-Differenz: 2x Schwarz und 1x 2 Vorgaben aus 3 Partien

Eine Ergänzung zur Mini-Lektion Go-Etikette in WiMü Nr. 33

Jeong Soo-hyun (Pro-8-Dan) und Janice Kim (Pro-1-Dan) vom koreanischen Go-Verband schreiben in ihrem Buch *Learn to Play Go* zum Thema Go-Etikette:

In Asien gilt Go als ein stark an Umgangsformen gebundenes Spiel. Tatsächlich sehen es viele Leute gar nicht als Spiel an, sondern als Kunst. Unfares Spiel gilt als ausgeschlossen. Go-Etikette ist funktional und einfach und tendiert dazu, dein Spiel zu verbessern. Die sechs wesentlichen Punkte sind:

1. Habe gute Manieren, selbst wenn dein Gegner keine hat.
 2. Die Spieler grüßen sich vorm Spielbeginn, gewöhnlich durch Verbeugen.
 3. Verhalte dich ruhig. Nervöse Angewohnheiten machen dich nervös.
 4. Spiele mit Zuversicht. Mache das Beste aus Fehlern.
 5. Versuche, ein gütiger Gewinner und ein fairer Verlierer zu sein.
 6. Räume immer die Steine ab und bedanke dich bei deinem Gegner, bevor du aufstehst.
- Extra-Tipp: Kommentiere keine Partien, solange sie gespielt werden.

Bei drei Siegen hintereinander zwischen zwei Spielern wurde die Vorgabe um eine Dan-Differenz geändert.

Abschließend ein 13x13- sowie zwei 9x9-Systeme (S bzw. W vorm Komi bedeutet: Schwarz bzw. Weiß bekommt x Komi):

	13x13 (aus NL/GB)		9x9-EM (EGoK 1995)		9x9-Liga (HB 1987)	
Grad-Diff.	Vorgabe	Komi	Vorgabe	Komi	Vorgabe	Komi
0	W9		W5.5		W10	
1	W6		W4.5		W8	
2	W3		W3.5		W6	
3			W2.5		W4	
4	2	W6	W1.5		W2	
5	2	W3	W0.5			
6	2		S0.5	2	W8	
7	3	W6	S1.5	2	W6	
8	3	W3	S2.5	2	W4	
9	3		S3.5	2	W2	
10	4	W6	2	W5.5	2	
11	4	W3	2	W4.5	3	W8
12	4		2	W3.5	3	W6
13	5	W6	2	W2.5	3	W4
14	5	W3	2	W1.5	3	W2
15	5		2	W0.5	3	
16	6	W6	2	S0.5	4	W8
17	6	W3	2	S1.5	4	W6
18	6		2	S2.5	4	W4
19	7	W6	2	S3.5	4	W2
20	7	W3	3	W5.5	4	
21	7		3	W4.5	5	W8
22	8	W6	3	W3.5	5	W6
23	8	W3	3	W2.5	5	W4
24	8		3	W1.5	5	W2
25	9	W6	3	W0.5	5	
26	9	W3	3	S0.5	6	W8
27	9		3	S1.5	6	W6
28			3	S2.5	6	W4
29			3	S3.5	6	W2
30			4	W5.5	6	

Fazit: Insbesondere bei den Vorgabe-Systemen auf kleinen Brettern gibt es keine Standards, da sich alle anscheinend in der Praxis bewährt haben, auch wenn es Unterschiede von 1 oder mehr Steinen gibt. Die volle Vorgabe auf dem großen Brett - also 9 Steine - dürften aber grob gesprochen ca. 2 Vorgaben auf 9x9 und ca. 4 Vorgaben auf 13x13 entsprechen. Japanische Profis spielen übrigens auf 9x9 mit 5,5 Komi für Weiß.

(Jo.Fa.)

PROTOKOLL der ordentlichen Mitgliederversammlung 1996 des GO-LV Bremen

Zeit: Freitag, 12. Januar 1996 von 19.50 Uhr bis 20.55 Uhr

Anwesend: 14 Mitglieder

1. Bericht des Vorstandes: J. Faßbender berichtet über die 3 Veranstaltungen des vergangenen Jahres. Im Anschluß daran Diskussion um ein offenes Turnier dieses Jahr. M. Meyenschein will mit M. Tittelbach ein Haru Sen noch dieses Jahr organisieren und dazu eine eigene Mitgliederversammlung einberufen.

2. Bericht des Kassenwartes: Das Girokonto wird wegen der laufenden Kosten aufgelöst.

Einnahmen		Ausgaben	
Saldo von 1994	1702,81 DM	Saldo für 1996	3236,45 DM
Mitgliedsbeiträge 1995	2246,50 DM	Beitrag an DGoB 1995	2311,50 DM
Mitgliedsbeiträge 1996	2133,— DM	Material u. Literatur	54,— DM
Spenden	192,— DM	Turnier	100,— DM
Sonstige Einnahmen	30,— DM	Sonstige Ausgaben	602,36 DM
	6304,31 DM		6304,31 DM

3. Bericht der Kassenprüfer: H. Selent empfiehlt die Entlastung.

4. Entlastung des Vorstandes: Erfolgte einstimmig ohne Enthaltungen.

5. Wahl eines Vorsitzenden: Kein Kandidat.

6. Wahl eines Kassenwartes: Kein Kandidat.

7. Wahl eines Materialwartes: U. Weiß wurde per Akklamation ohne Gegenstimme wiedergewählt.

8. Bestimmung einer LV-Kommission zur kommissarischen Betreuung der nicht besetzten Vorstandsämter: Die Kommission wird jährlich neu gewählt. U. Weiß und J. Faßbender wurden einstimmig und ohne Enthaltungen gewählt.

9. Wahl eines Kassenprüfers: Cora Deeken wurde einstimmig ohne Enthaltungen gewählt.

10. Diskussion und evtl. Abstimmung über eine neue, vereinfachte Satzung: Fiel aus wegen Erkrankung von Andres Pfeiffer, der dazu vortragen wollte.

11. Verschiedenes:

- J. Faßbender gibt als Kommissionsmitglied (siehe 8) bekannt, daß Mitglieder, die bis Ende eines Jahres nicht seinen Beitrag gezahlt haben, für das darauf folgende Jahr abgemeldet werden. Anmeldungen sind jederzeit für das folgende Quartal möglich.
- Nach der Anfrage von M. Meyenschein, ob es möglich ist, das gesamte Material an einem Ort zu lagern, stellt U. Weiß den fehlenden Platz im Bürgerhaus fest.
- Ankündigung: Die diesjährige Kyu-Championship findet am 2. Februar im Bürgerhaus statt.

(M. Beck)

Eine Ergänzung zur Mini-Lektion Handicap Go aus schwarzer Sicht in WiMü Nr. 40

Takemiya's acht Regeln des Handicap-Go

Acht Tips vom derzeitigen Meijin und 9-Dan Takemiya Masaki. Aus *British Go Journal* No. 33.

1. Hab' keine Angst vor Weiß, und laß dich nicht von ihm verwirren.
2. Spiele nicht auch überall da, wo Weiß spielt.
3. Hab' niemals mehr als eine schwache Gruppe.
4. Denke daran, deine Steine zum Zentrum zu orientieren.
5. Versuche nicht, alles, was sich dir in den Weg stellt, zu fangen.
6. Hab' niemals Angst vor Ko.
7. Strebe gute Form an.
8. Spiele da, wo du spielen möchtest.

Betr.: HB-Liga 1996

Deutsche Nichtmitglieder des DGoB, die 9-Kyu oder stärker sind und bisher nicht startberechtigt waren, dürfen für 20.- (V), 10.- (E) oder 5.- (J) DM Startgeld an der HB-Liga '96 teilnehmen.

Zur Erinnerung: Neben LV-Mitgliedern sind Mitglieder anderer LVs, Anfänger bis 10-Kyu sowie ausländische Gäste startberechtigt.

Kurzmitteilungen:

- Der Spielemittag in den Weserterrassen am 19. November hatte eine rege Beteiligung; insgesamt gab es acht ernsthafte (?) Go-Interessenten.
- Der kubanische Meister Angel Ribalta (1-Dan) wohnt seit Herbst 1995 in Bremen, um Deutsch zu lernen.
- Mit dem in Lemförde wohnenden Russen und Neumitglied Vladimir Hopfauf verfügt der LV über einen weiteren 3-Dan.

Spezielle Bremer Go-Ausdrücke Teil 3

Hier wiederum ein Update bremscher Ausdrücke, z.T. auch einige ältere Begriffe, die hiermit nachgereicht werden. Teil 1 + 2 finden sich in WiMü Nr. 41 + 44.

Basisch. Basis haben.

Dänin. Dan-Spielerin.

Hamete-Kost. Ein von Dieter Pfennig geprägter Ausdruck: In einer Vorgabepartie einen schwächeren Spieler mit Trickzügen konfrontieren, die einen gewissen Lehrwert haben.

Parteibuch. Das Jahrbuch des Chinesischen Go-Verbandes.

Schrott & Sohn. Wie ein Schrotthändler spielen, d.h. viele tote bzw. bedeutungslose Steine auf dem Brett.

Zoologische Rarität. Eine nur selten vorkommende Form oder Technik.