

# Deutsche Meisterschaft im Go 2009

Partien und Kommentare

Herausgegeben von Gunnar Dickfeld



mit ausführlichen Analysen der Profi-Spieler  
Yoon Young-Sun 5p, Catalin Taranu 5p  
und Alexander Dinerchtein 3p

  
BRETT UND STEIN  
VERLAG


Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek  
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der  
Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind  
im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

ISBN 978-3-940563-10-1

© 2010 Brett und Stein Verlag, Gunnar Dickfeld, Frankfurt am Main

Alle Rechte, auch die des auszugsweisen Nachdrucks, der fotomechanischen Wiedergabe und der Übersetzung, vorbehalten. Dies betrifft auch die Vervielfältigung und Übertragung einzelner Textabschnitte durch alle Verfahren wie Speicherung und Übertragung auf Papier, Transparente, Filme, Bänder, elektronische und andere Medien, soweit es nicht §§ 53 und 54 URG ausdrücklich gestatten.

Umschlaggestaltung: Gunnar Dickfeld  
Fotos: Gunnar Dickfeld  
Druck: Books on Demand GmbH, Norderstedt

 Die Diagramme in diesem Buch wurden erstellt  
mit SmartGo<sup>TM</sup>: <http://www.smartgo.com/de>

Printed in Germany

## Inhalt

Über die Deutsche Meisterschaft	7
Ergebnisse der Vorrunde	8
Die Teilnehmer der Endrunde	9

## Die Partien

Der erste Spieltag	15	Der dritte Spieltag	53
• Partie Gerlach – Terwey	15	• Partie Jasiak – Stodte	53
• Partie Teuber – Stodte	16	• Partie Dickhut – Teuber	54
• Partie Dickhut – Jasiak	20	• Partie Gerlach – Zhang	60
• Partie Firnhaber – Zhang	23	• Partie Terwey – Firnhaber	63
• Partie Jasiak – Gerlach	24	• Partie Stodte – Terwey	67
• Partie Firnhaber – Dickhut	30	• Partie Teuber – Gerlach	68
• Partie Terwey – Teuber	31	• Partie Zhang – Dickhut	76
• Partie Stodte – Zhang	31	• Partie Firnhaber – Jasiak	80
Der zweite Spieltag	33	Der vierte Spieltag	83
• Partie Dickhut – Stodte	33	• Partie Stodte – Firnhaber	83
• Partie Zhang – Terwey	34	• Partie Dickhut – Gerlach	84
• Partie Gerlach – Firnhaber	38	• Partie Teuber – Zhang	90
• Partie Teuber – Jasiak	40	• Partie Jasiak – Terwey	92
• Partie Terwey – Dickhut	40		
• Partie Jasiak – Zhang	41		
• Partie Stodte – Gerlach	45		
• Partie Firnhaber – Teuber	48		

Ergebnisse der Endrunde	93
Glossar	94

# Die Parteien

## Der erste Spieltag

Die erste Runde der Deutschen Meisterschaft 2009 begann am 15. Oktober 2009, pünktlich um zehn Uhr im Zentrum für japanische Sprache und Kultur in Frankfurt am Main.

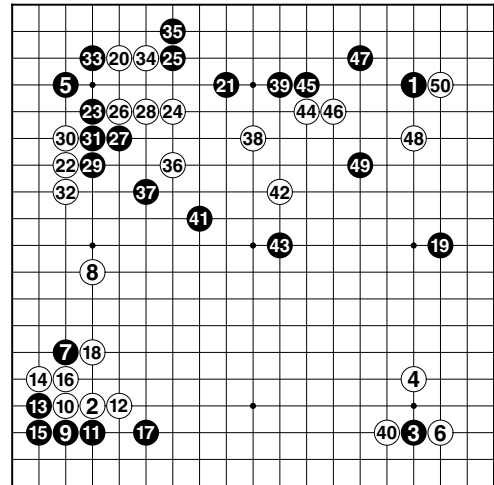
Bereits am ersten Tag wartete das Turnier mit spannenden Partien auf. Da gab es ebenso kurze wie blutige Gemetzel auf den Brettern, aber auch langatmige Stellungskämpfe, in denen sich die Spieler in immer neuen *byoyomi*-Runden um jeden einzelnen Punkt auf dem Brett stritten. Zur ersteren Art zählte auf jeden Fall die Partie von Christoph Gerlach gegen Matthias Terwey, die nach 117 Zügen mit einer großen weißen, aber toten Gruppe endete. Zur zweiten Kategorie gehörte die Partie von Marco Firnhaber und Zhang Yi, in der sich die beiden Spieler erst nach einem über fünf Stunden und 276 Zügen währenden Kampf mit nur 2 Punkten Differenz vom Brett trennten.

In der zweiten Runde fand auch die Partie zwischen Zhang Yi und Christian Stodte, der ein Leben-und-Tod-Problem am oberen Rand übersehen hatte, ein plötzliches Ende. Zhang Yi ließ das Tod-bringende *hane* lange Zeit ungespielt. Erst nachdem er diesen Zug schließlich auf das Brett legte, kam Christian Stodte schlagartig die Erkenntnis und mit dem Ausruf „Na sag das doch gleich!“ blieb ihm nichts weiter übrig, als die Niederlage einzugestehen.

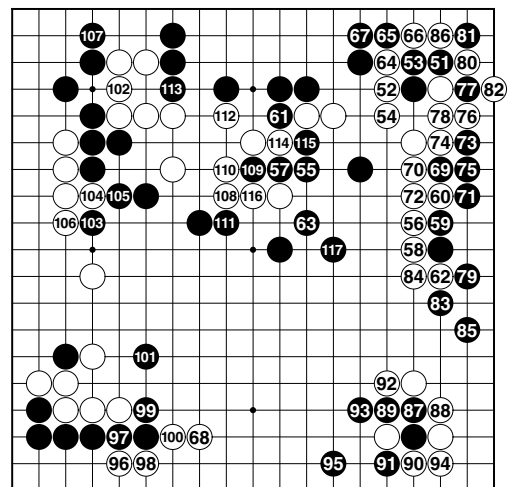
Einen besonderen Höhepunkt stellte die Partie Christoph Gerlach gegen Robert Jasiek dar. Robert Jasiek, der für seine recht unorthodoxe Spielweise in der Eröffnung bekannt ist, baute recht solide ein beeindruckendes *mojo* auf. Dieses würde jedem Kyu-Spieler Angst und Bange werden, müsste er da noch irgendwie invadieren – doch Christoph Gerlach springt unerschrocken mitten hinein. Hier wurde den Zuschauern wirkliche Spannung geboten und so war es nur natürlich, dass Yoon Youngsun diese Partie auswählte, um sie gleich live im Internet zu kommentieren.

Trotz aller Spannung zwischen den Kontrahenten blieben die Ergebnisse des ersten Spieltages im Rahmen der Erwartungen: die Favoriten schlugen die niederen Ränge und wirkliche Überraschungen blieben an diesem ersten Tag aus.

**Partie:** 1. Runde  
**Schwarz:** Christoph Gerlach 6d  
**Weiß:** Matthias Terwey 4d  
**Ergebnis:** 117 Züge, Schwarz gewinnt durch Aufgabe.

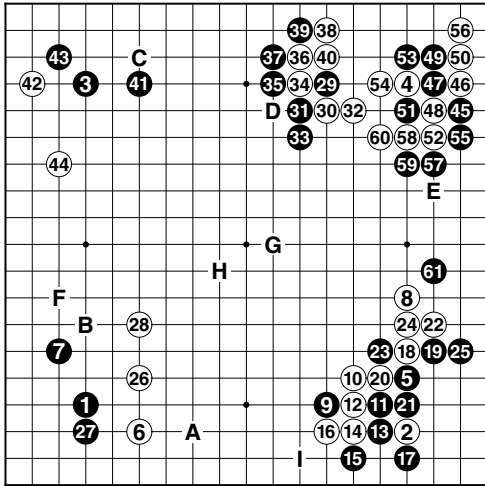


Figur 1 (1-50)



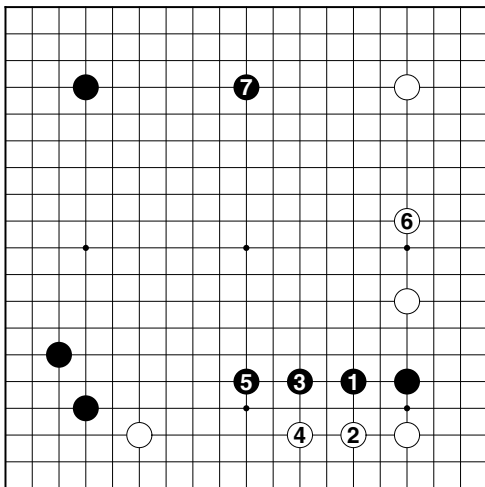
Figur 2 (51-117)

**Partie:** 1. Runde  
**Schwarz:** Benjamin Teuber 6d  
**Weiß:** Christian Stodte 4d  
**Komi:** 6 Punkte  
**Kommentar:** Catalin Taranu 5p

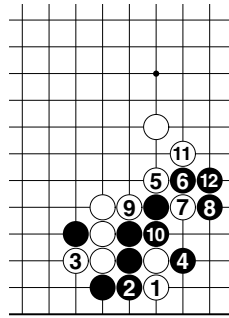


Figur 1 (1-61)

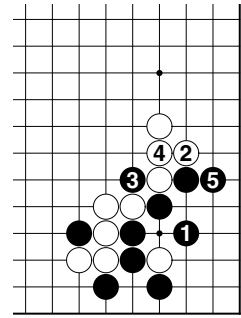
8 Der Austausch von Weiß 6 und Schwarz 7 ist fragwürdig, denn Schwarz hat einen ganz einfachen Weg, diese Züge zu seinem Vorteil zu nutzen, wie Diagramm 1 zeigt.



Dia. 1



Dia. 2



Dia. 3

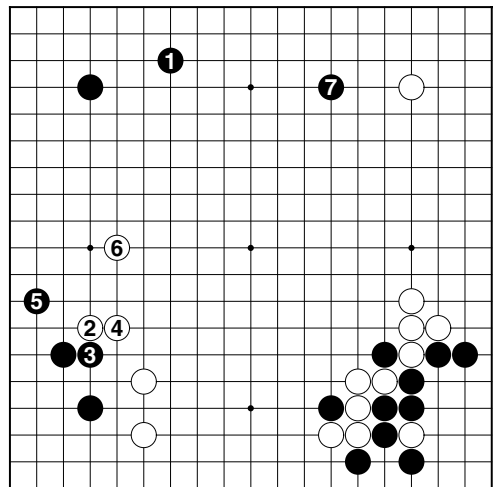
16 Weiß sollte das *joseki* ganz regulär wie in Diagramm 2 spielen und mit 13 Vorhand nehmen, zum Beispiel für ein *kakari* gegen die Ecke links oben. In der Partie macht Schwarz 17 gute Form.

21 Schwarz 1 in Diagramm 3 ist der korrekte Dekkungszug, denn dies lässt weniger *aji* in der Ecke.

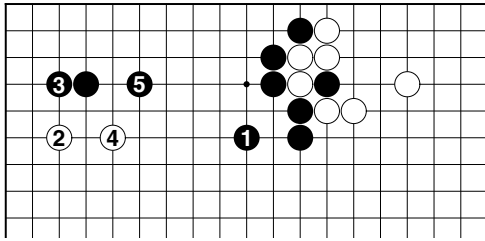
26 Guter Punkt.

27 Zu langsam. Schwarz spielt den Zug mit der Absicht, auf A zu invadieren. Aber das ist zu weit gedacht, Schwarz verliert die Initiative. Schwarz 1 in Diagramm 4 ist ein großer Punkt auf dem Brett. Schwarz muss sich um das weiße *moyo* nicht fürchten, denn Weiß hat es damit nicht so leicht.

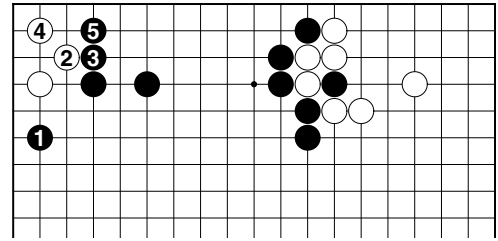
28 Auch zu langsam. Weiß sollte zumindest den Schulterzug auf B spielen. Dieser wäre aktiver, Weiß kann es sich nicht leisten, alles nur auf ein *moyo* zu setzen. Interessant wäre auch ein Zug auf C.



Dia. 4

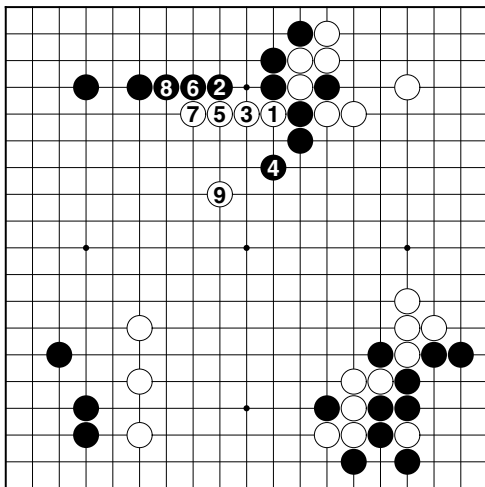


Dia. 5

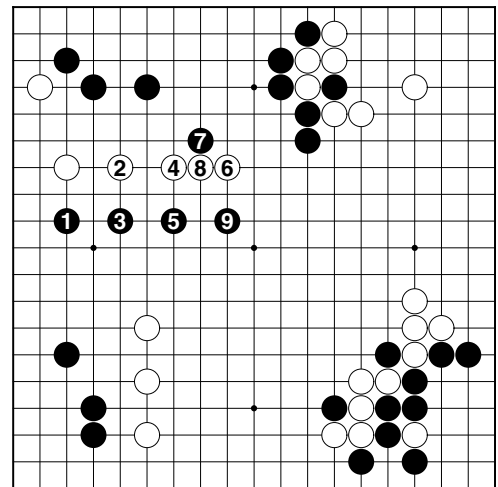


Dia. 7

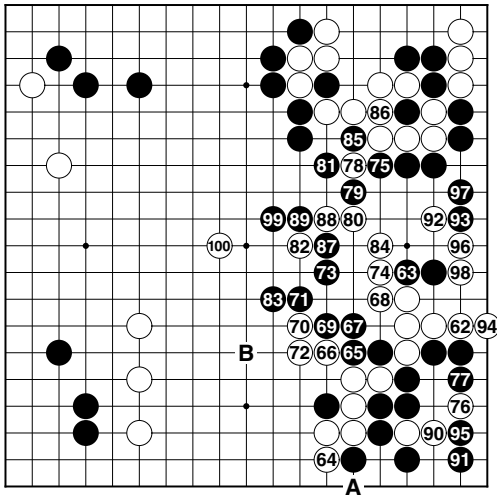
- 30 Interessant, aber nicht sehr effektiv. Weiß sollte ruhig abwarten und einfach nur auf 58 springen.
- 33 Dieser Zug verändert den Einfluss zum Zentrum.
- 39 Weiß bekommt ein großes Gebiet, aber Schwarz baut eine starke Wand und reduziert den weißen Zentrumseinfluss.
- 41 Der Schnitt auf D gibt Schwarz Grund zur Sorge. Ich würde Schwarz 1 in Diagramm 5 spielen. Weiß hat keine gute Fortsetzung.
- 42 Aus strategischer Perspektive gesehen, ist das der Zug, der die Partie verliert. Weiß hat in der Partie auf *moyo* gesetzt und dieser plötzliche Umschwung zeigt nur Neid und die Mißgunst, dem Gegner kein Gebiet zu gönnen. Wenn Weiß so fühlt, dann sollte er nicht auf *moyo* spielen. Der Schnitt auf D oder ein anderer großer Zug im Zentrum wären hier eine natürliche Fortsetzung der Partie. Schneidet Weiß wie in Diagramm 6, dann beginnt nach Weiß 9 die Stärke zu wirken und Schwarz hat Probleme.
- 43 Selbst dieser Zug ist als Antwort auf 42 okay. Schwarz kann aber auch mit 1 in Diagramm 6 die Initiative ergreifen.
- 45 Der gleiche Fehler wie Weiß 42. Dies ist eine Partie um *moyos*, in dieser Stellung sind die kleinen Gebiete in den Ecken uninteressant. Schwarz sollte daher einen Angriff wie in Diagramm 8 spielen und diesen ausnutzend das weiße *moyo* am unteren Rand entwerten.
- 46 Besser nur auf 47. Springt Schwarz auf E, dann spielt Weiß F und holt in der Partie auf.
- 61 Zu niedrig. Schwarz sollte auf den freien *hoshi* am rechten Rand spielen. Weiß kann das *moyo* nicht ohne Weiteres sichern, denn Schwarz drückt erst mit Zügen im Zentrum, zum Beispiel G und H, von oben und springt dann mit I von unten in den noch offenen weißen Rand hinein. Das weiße *moyo* wird zusammengedrückt und für Schwarz wäre dies eine ruhige und sichere Spielweise.



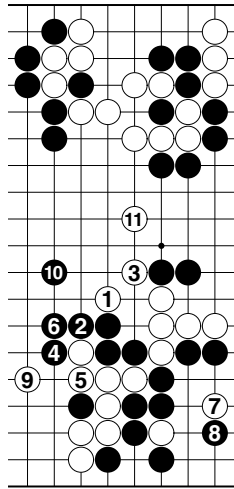
Dia. 6



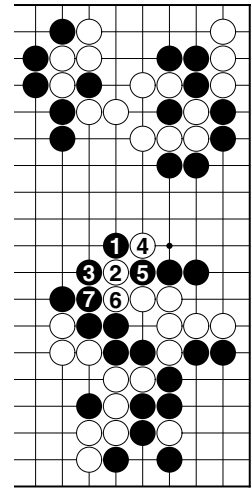
Dia. 8



Figur 2 (62-100)



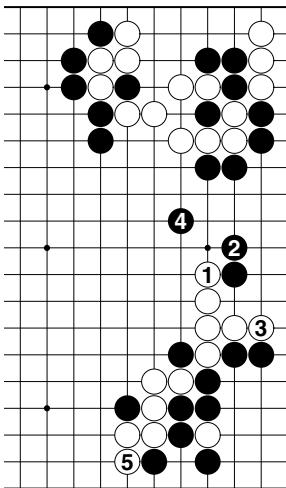
Dia. 11



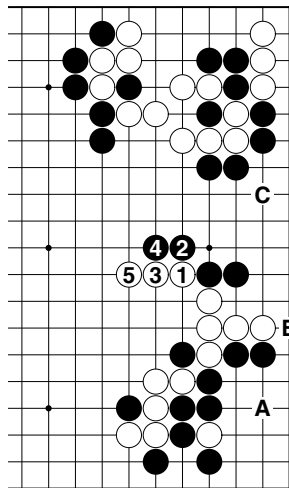
Dia. 12

- 62 Weiß 1 in Diagramm 9 ist besser, denn dann entsteht schlechtes *aji* für Schwarz in der Ecke.
- 64 Sicherlich ein großer Punkt, doch das Zentrum scheint größer. Daher sollte Weiß 1 bis 5 in Diagramm 10 in Erwägung ziehen. Mit Zügen auf die Punkte A, B und C hat Weiß einige gute Fortsetzungen.
- 65 Das ist überzogen. Schwarz A ist die normale Spielweise. Deckt Weiß auf 67, dann kann Schwarz Vorhand nehmen und auf B angreifen.

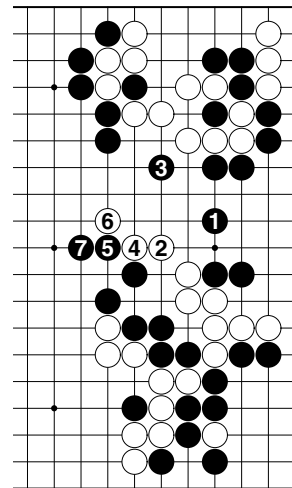
- 68 Schmerzhafte Form für Weiß. Stattdessen sollte Weiß mit 1 in Diagramm 11 auflegen. Nach der Abfolge bis 11 ist das Ergebnis unklar für Schwarz.
- 73 Nun ist plötzlich Weiß unter Beschuss. Schwarz kann auch versuchen, Weiß direkt zu fangen. Diagramm 12 zeigt eine Möglichkeit. Nach Schwarz 7 hat Weiß nicht genügend Freiheiten.
- 75 Das ist ein Formzug. Aber er gibt Weiß noch eine Chance. Mit der Variante in Diagramm 13 kann Schwarz einfach gewinnen.



Dia. 9

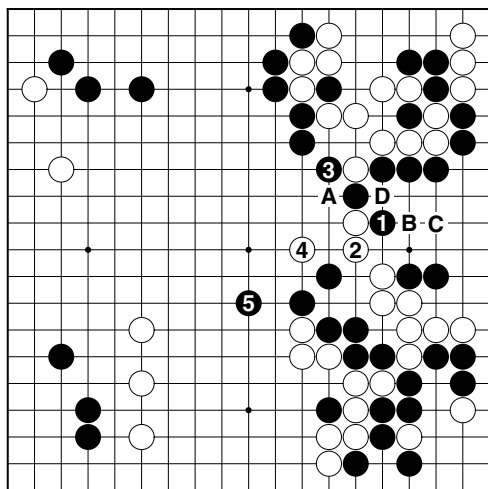


Dia. 10

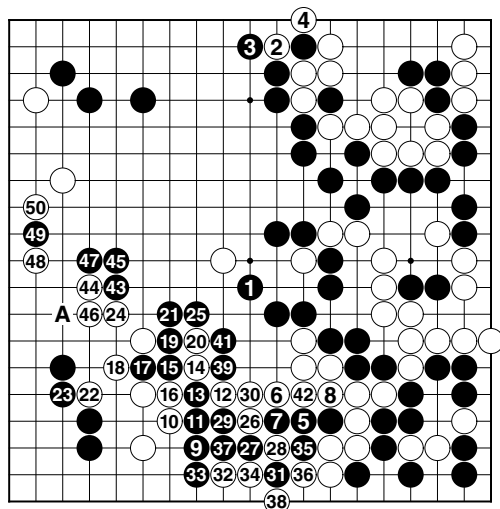


Dia. 13





Dia. 14



Figur 3 (1-50 = 101-150)  
140 auf 128

77 Besser auf 95.

81 Schwarz kann auch 1 in Diagramm 14 spielen. Nach Schwarz 5 muss er nur aufpassen, dass er im Zentrum nicht stirbt. Statt Schwarz 81 in der Partie auf A im Diagramm strecken, ist gefährlich, denn Weiß B, Schwarz C und Weiß D führen zu einem unschönen Schnitt.

92 Wenn Weiß hier mit Gebiet lebt, dann ist das ein größerer Verlust für Schwarz.

94 Großes *aji keshi*. Dieser Zug ist immer Vorhand, deshalb sollte er bis zum letzten Moment aufgehoben werden. Weiß sollte daher einfach nur 1 in Diagramm 15 spielen. Nach Weiß 9 sieht es nicht gut für Schwarz aus. Spielt Schwarz 2 in Diagramm 16, dann lebt Weiß am Rand mit vielen Punkten.

96 Diese Seite ist zu klein.

100 Schlecht, der Zug hat keinerlei Bedeutung. Schwarz sollte auf A *atari* geben und dann auf B springen.

102 Der Zug zeigt wenig Inspiration. Auf der unteren Seite gibt es noch Schwächen auszunutzen. Außerdem ist A ein großer Punkt, der vom *fuseki* übrig geblieben ist,

105 Dieser Zug ist ebenso ambitioniert wie gefährlich.

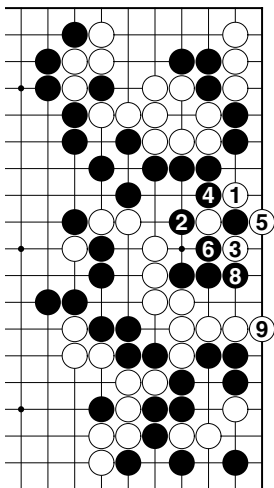
108 Weiß sollte mit einem Zug auf 126 Widerstand leisten.

114 Der Formpunkt ist 120. Weiß muss seine Steine verbunden halten.

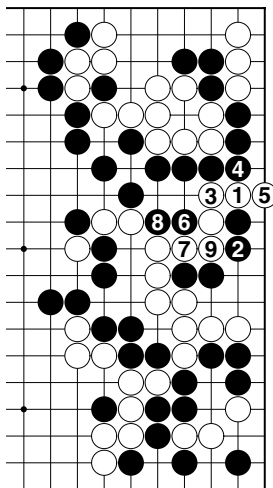
117 Ein sehr hartes Vorgehen.

141 Die weiße Stellung ist nun komplett zusammengebrochen. Damit ist die Partie vorbei.

*Ergebnis: 153 Züge, Schwarz gewinnt durch Aufgabe.*



Dia. 15



Dia. 16