

Go-Hessenmeisterschaft 2001

Darmstadt, 17. Juni 2001

Seit drei Jahren nun wird der Titel um den Go-Hessenmeister in Darmstadt in einer Finalpartie ausgetragen. Dreimal qualifizierte sich Kai Tomerius für das Finale und dreimal verlor er: 1999 gegen Anton Grzeschniok, 2000 gegen Uwe Ramlow und auch in diesem Jahr zog er gegen Zhou Li den kürzeren. Anders als in den letzten Jahren verlief die Partie diesmal jedoch relativ einseitig, da Zhou Li sich mit Weiß schon früh einen Vorsprung erspielte, den er nicht mehr abgab.

Der Kommentar zu der folgenden Partie stammt von Norbert Jendrusch (4-Dan) und Thomas Kettenring (3-Dan) mit Anmerkungen von Zhou Li. Zusammengefasst wurde er von Michael Marz.

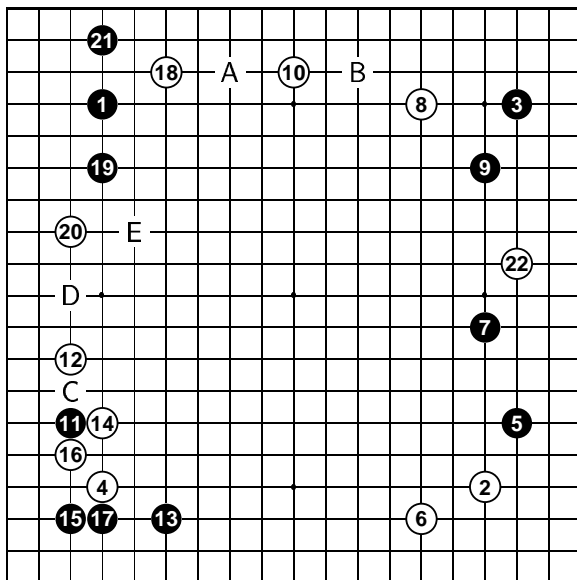
Das Finale

Schwarz: Zhou Li (4-Dan, Frankfurt)

Weiß: Kai Tomerius (3-Dan, Darmstadt)

Komi: 5,5 Punkte

Ergebnis: Schwarz gewinnt mit 11,5 Punkten.



Figur 1: (1-22)

16: Josekifehler. Kai hatte wahrscheinlich Diagramm 1.1 im Kopf, in dem Schwarz vor der Eckeninvasion erst S1 gegen W2 abtauscht. Ohne diesen Abtausch funktioniert W4 (W16 in Figur 1) aber nicht so gut, da der schwarze Stein zu viel Aji hat und sich später auf 2 (C in Figur 1) in Bewegung setzen kann. Diagramm 1.2 zeigt eine bessere Variante für Weiß, die auch die markierten Steine unten rechts mit einbezieht.

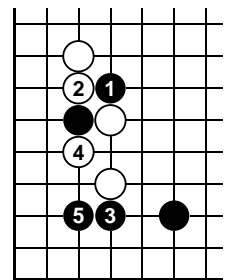


Diagramm 1.1

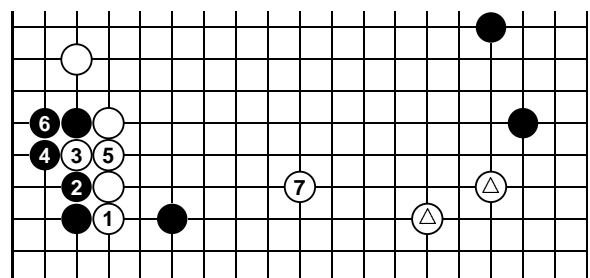
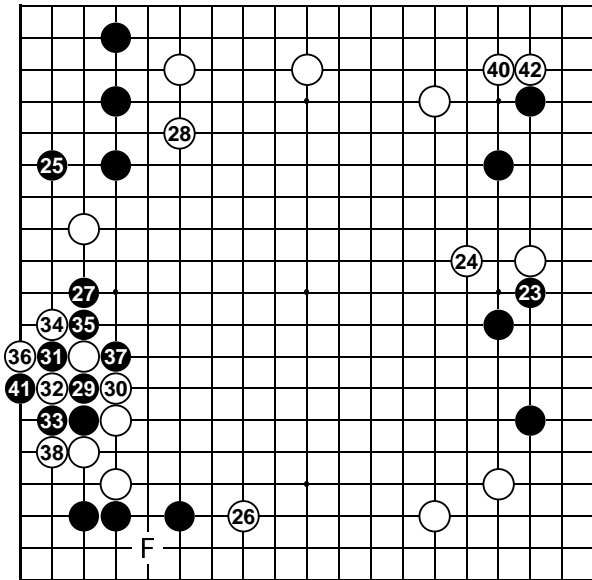


Diagramm 1.2

19–21: Dadurch dass S19 auf der vierten Reihe steht, wird W20 zu einem interessanten Zug für Weiß. Aber Schwarz hat andere Pläne. Nach S21 steht Schwarz überall sicher, während Weiß am oberen Rand noch Invasionspunkte auf A und B offen hat. Mit dem Aji auf C kann auch eine Invasion auf D am linken Rand noch sehr unangenehm für Weiß werden.

22: Weiß steht schon überall sehr dünn und soll daher nicht noch eine neue Truppe aufmachen. Eher soll Weiß einen der Schwachpunkte am linken oder oberen Rand reparieren, beispielsweise auf E.



Figur 2: (23–42)

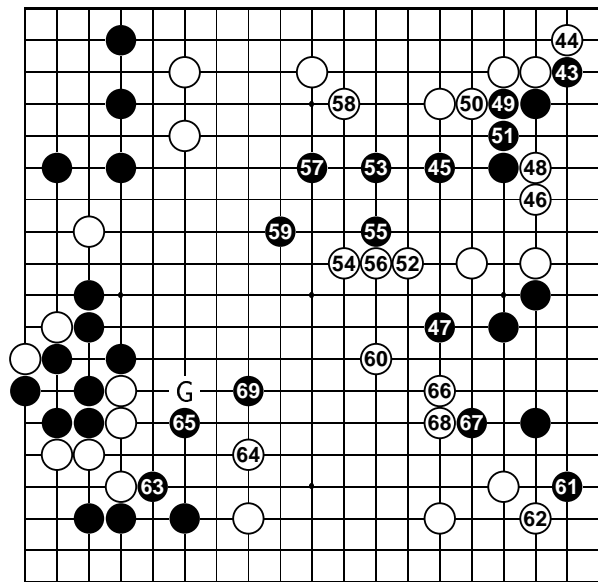
39 auf 31

25: Ein unerwarteter, aber sehr starker Zug. Schwarz macht seine Ecke bombenfest, um dann in aller Ruhe die weißen Trümmer zu beackern.

26: Zielt ein bisschen auf F.

27: Jetzt geht's los.

42: Weiß kann das Ko nicht gewinnen, aber immerhin stabilisiert er als Kompensation für die Katastrophe am linken Rand seine Gruppe oben und erhält zudem einen Angriff auf die schwarze Gruppe rechts. Die übriggebliebene weißen Steine am linken Rand sind nun jedoch sehr schwer geworden. Retten kann man sie im Moment eigentlich nicht, ohne dem unteren Rand zu schaden und weiteres schwarzes Gebiet links zu provozieren, aber zum Beerdigen sind es schon ganz schön viele Steine. Schwarz führt.



Figur 3: (43–69)

47: Schwarz hat links genug profitiert und kann daher seine Steine rechts oben leicht behandeln.

49: Was er aber auch wirklich tun sollte. Im nun folgenden Kampf hat er wirklich eine Menge zu verlieren. Besser auf 52.

58: Viel zu langsam. Diagramm 3.1 zeigt eine interessantere Fortsetzung. Schwarz wird

wohl kaum mit Vorhand aus dem Kampf in der oberen Breithälfte rauskommen und Weiß kann mit der neu gewonnen Stärke auf 60 verzichten und stattdessen in Vorhand auf A und dann auf B spielen. Dann wäre Weiß wieder im Spiel.

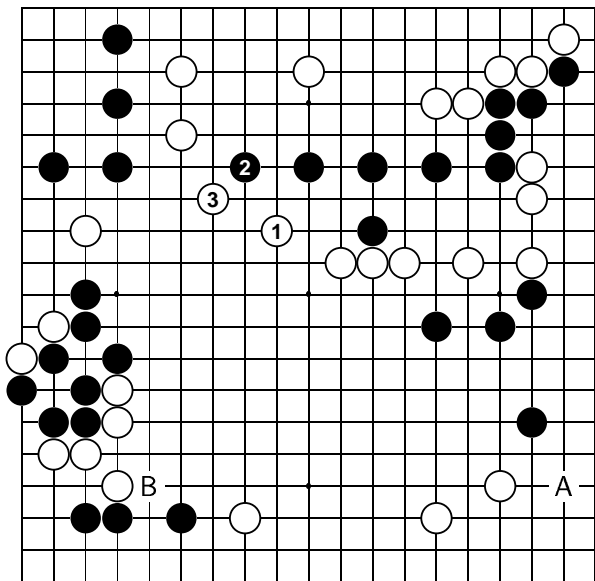
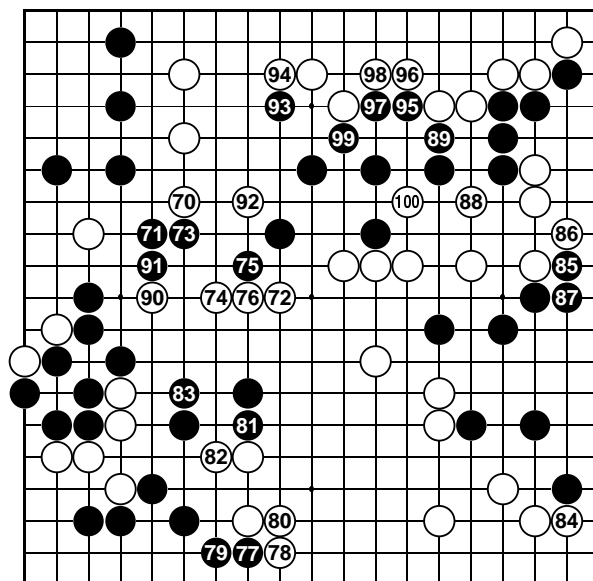
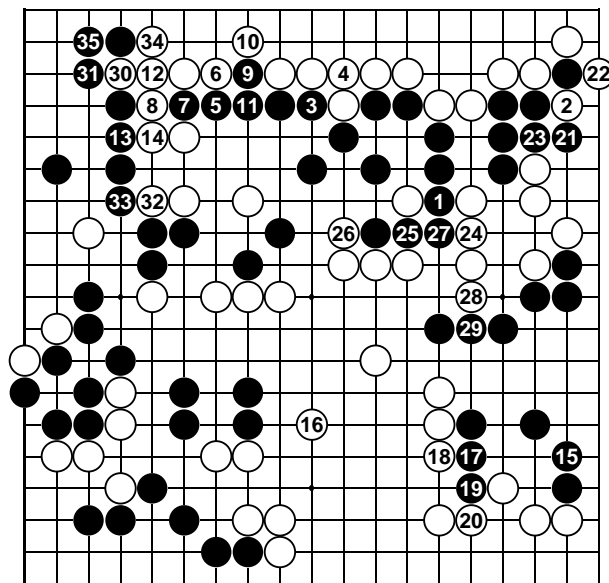


Diagramm 3.1

- 63:** Sehr langsam, aber auch sehr groß. Schwarz glaubt, dass er gewinnt.
- 64:** Weiß glaubt es nicht und spielt einfach weiter. So hat er aber keine Chance mehr. Weiß soll kämpfen und raus auf G.
- 72:** Weiß sollte versuchen, die schwarzen Steine getrennt zu halten.
- 75:** Schwarz verbindet in Vorhand und läutet das Endspiel ein.
- 84:** Sehr groß und vielleicht ja auch Vorhand.

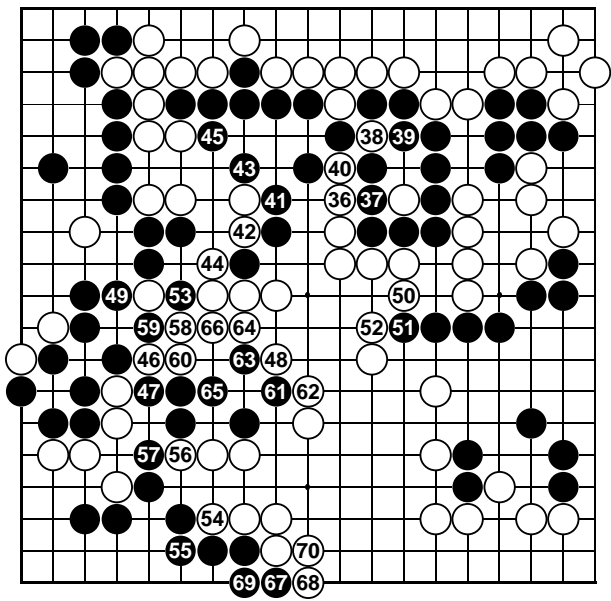


Figur 4: (70–100)



Figur 5: (1–35 = 101–135)

- 115:** Wenn Weiß diesen Stein fängt, ist das vielleicht Vorhand auf das Leben der schwarzen Gruppe.



Figur 6: (36-70 = 136-170)

Die Mitschrift endet hier. Es passiert aber nichts mehr, und Schwarz gewinnt klar.