

DGOZ

Deutsche Go-Zeitung

Heft 1/2012

87. Jahrgang

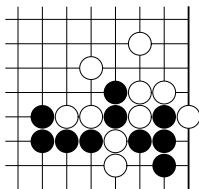


Inhalt

Hikaru-Figuren (Foto: Chr. Grotepass) . Titel	
Vorwort, Inhalt, Zahlenspiel	2
Nachrichten	2–8
Turnierberichte	9
Wettbewerb „Go-Motiv-Probleme“	9
Der Yan Huang Cup	10–14
Anzeige: Omikron Data Quality GmbH... 15	
Pokale	16–17
Rezension: Nach dem Joseki	18–19
Ausschreibung DDGM.....	19
Rezension: Sanren-Sei	20–21
Rezension: Capturing Races 1	22–23
Rezension: TMDPE.....	24–25
Das Supercup-System	25
Die aktuelle Bundesligapartie (13)	26–29
Die Kinderseite	30–31
Fernostnachrichten	32–34
Ausschreibung: DJGM	35
Lösung: Fangen und Retten 2	35
Go-Probleme	36–40
Impressum	40
Mitgliedsantrag.....	41
DGoB-Organen.....	42
Anzeige: Hebsacker Verlag	43
Turnierkalender	Rückseite

Viel Spaß mit dieser Zeitung!

Fangen und Retten 2 von Yilun Yang



Schwarz am Zug. Wie kann er seine Steine in der Ecke noch retten? Lösung auf S. 35.

Vorwort

Diese DGoZ-Ausgabe ist zwar etwas dünner als die letzten Ausgabe, dafür aber randvoll mit interessanten Artikeln. Dabei stechen vor allen Dingen die vier Rezensionen ins Auge, die sich in den letzten Monaten in der Redaktion angesammelt hatten und jetzt – in der turnierarmen Winterzeit – endlich einmal gesammelt abgedruckt werden können.

Tobias Berben

Liebe Go-Freunde,

das Jahr 2012 ist für den DGoB ein sehr besonderes. Der Deutsche Go-Bund, also die deutsche Go-Gemeinde, ist Gastgeber des Europäischen Go-Kongresses. Das stellt sowohl die Pflicht als auch hoffentlich das Vergnügen dar, uns von unserer besten Seite zu präsentieren und den Besuchern aus aller Welt eine schöne Zeit zu bereiten!

Eine solche Veranstaltung erfordert viele Helfer und leider mehr Helfer, als im Moment bereits zur Verfügung stehen. Ich appelliere daher an euch alle, euch an der Organisation zu beteiligen oder die Organisatoren zu unterstützen. Insbesondere jegliche Form der Öffentlichkeitsarbeit, sowohl die Pressearbeit im Vorfeld des Kongresses als auch die Berichterstattung während des Kongresses, ist noch unterrepräsentiert. Des weiteren fehlt noch ein Raumgestalter. Wer eine Aufgabe mit weniger Eigeninitiative sucht, kann sich den morgendlichen Aufräumarbeiten (Bretter und Steine herrichten, Uhren prüfen und stellen usw.) widmen. Und wer Spaß am Marketing hat, kann sich in Kampagnen einbringen, die die Zahl der bisherigen Anmeldungen in die Höhe schießen lässt. Aber auch an anderer Stelle gibt es noch viel zu tun. Weitere Informationen gibt es gerne auf Nachfrage.

Der Kongress verschiebt natürlich die Prioritäten im DGoB, viele andere Aktivitäten laufen auf Sparflamme. Dennoch fanden auch 2011 die üblichen Meisterschaften statt, es gab einen Deutschland-Pokal und auch wieder einen Internet-Pokal. Die Deutsche Go-Zeitung erscheint regelmäßig in gewohnt hoher Qualität,

die Webseite wird regelmäßig aktualisiert, mit anderen Worten: Der Laden läuft.

Personell hat sich allerdings im letzten Jahr einiges getan. Matthias Terwey ist auf eigenen Wunsch von seinem Amt als Vizepräsident des DGoB zurückgetreten. Sein Nachfolger wurde Bernd Radmacher, der den meisten Lesern als sehr aktiver Go-Spieler bekannt sein dürfte. Uwe Schweinsberg hat nach Jahren vorbildlicher Kassenführung seinen Rückzug als Schatzmeister angekündigt und wird eine schmerzliche Lücke aufreißen. Und auch bei den Fachsekretariaten gab es Veränderungen. Das Fachsekretariat Zentraler Beitragseinzug hat nun Georg Engl inne. Er übernimmt damit den wichtigen Service für die teilnehmenden Landesverbände von Alexander Nittka, der diese Aufgabe in den letzten Jahren mit großem Engagement ausgeübt hat und sich auch für Georgs Einarbeitung bereits viel Zeit genommen hat. Um sich mehr dem internationalen Ligabetrieb zu widmen, hat Martin Stiassny das Fachsekretariat Bundesliga an Pierre Chamot abgegeben, der die Arbeit sehr enthusiastisch aufgenommen hat. Das Fachsekretariat Go an Schulen wurde geschlossen, da Clemens Winklmaier sich von seinen Go-Aktivitäten zurückzog und viele schulspezifische Aufgaben inzwischen von unserem Partnerverein go4school e.V. abgedeckt werden. Und schließlich hat Matthias Reimann seine Arbeit als Fachsekretär Go-Bund-Info beendet. Das Go-Bund-Info wird es in dieser Form zukünftig nicht mehr geben, allerdings hat Pascal Müller sich bereit erklärt, mit den Vorstandsinformationen regelmäßig auch über das deutsche Turnierleben zu berichten. Ich weiß gar nicht, wie viele lange Jahre Matthias das Go-Bund-Info herausgegeben hatte – er war jedenfalls schon „FS GBI“, als ich im Jahr 2000 Mitglied des DGoB-Vorstands wurde.

Vielen Dank an alle Mitarbeiter des DGoB, sowohl an die Ausscheidenden, tapfer Weiterarbeitenden und die „Neuen“, denn ohne euch gäbe es keinen DGoB!

Was ist sonst passiert, trotz der Kongressvorbereitungen?

Der DGoB hat einen Flyer zum Thema Jugend-Go erstellt, ein allgemeiner Flyer ist ebenfalls in

Arbeit. Beide können für Werbe- und allgemeine Go-Verbreitungsmaßnahme über das FS Werbematerial abgerufen werden.

Dank der Unterstützung des Hebsacker-Verlags gibt es wieder Schul-Go-Koffer. Solche Koffer werden interessierten Go-Lehrern vom DGoB als Dauerleihgaben zur Verfügung gestellt. Dabei handelt es sich um einen Koffer mit einfachen 9x9- und 13x13-Brettern und Steinen, die zum Beispiel im Unterricht in Schulen und Kindergärten zum Einsatz kommen können. Für die Konzeption und Konfektionierung erhielt Thomas Nohr einst den Iwamoto-Preis für die Verbreitung des Go in Europa. Dies ist vor allem deswegen heute wieder erwähnenswert, da das vergebende Europäische Go-Kulturzentrum (EGCC) den Preis in diesem Jahr neu aufgelegt hat. Wer also eine schicke Idee hat, kann sich bis zum 15. Mai beim EGCC bewerben.

Die Natur- und Atomkatastrophen in Japan haben auch bei den deutschen Go-Spielern für Erschütterung gesorgt. In einer ersten Spendenwelle wurden über den DGoB über 2.000 Euro an die japanische Botschaft überwiesen. Weitere Spenden sammelte der Go-Verein Berlin im Vorfeld und auf dem Botschafterpokal selbst ein.

Inzwischen gibt es auch wieder regelmäßig erscheinende Rundschreiben, in denen der Vorstand vom Go-Leben berichtet. Die nächste Delegiertenversammlung des DGoB findet im März in der Bad Godesberger Stadthalle in Bonn statt, in der im Sommer auch der Go-Kongress stattfinden wird.

Was geschah sportlich? Franz-Josef Dickhut wurde zum zehnten Mal Deutscher Meister. Deutsche Damen-Meisterin wurde Jana Hollmann, im Paar-Go setzten sich Lisa Ente und Torsten Knauf durch. Neuer Jugendmeister ist Jonas Welticke. Sieger der Bundesliga wurde das Team Hamburg-Hebsacker.

International erzielte Franz-Josef Dickhut bei der Amateur-Weltmeisterschaft einen hervorragenden 7. Platz. Weitere deutsche Platzierungen bei internationalen Turnieren habe ich im Folgenden aufgelistet:

- Amateur-Paar-Go-Weltmeisterschaft: Nadja Sommerfeld/Michael Palant, 18. Platz
- Koreanischer Premierministerpokal: Benjamin Teuber, 9. Platz
- Europameisterschaft: Benjamin Teuber, 28. Platz

- Paar-Go-Europameisterschaft: Judith Conradi/
Robert Jasiek, 5. Platz
- Jugend-Europameisterschaft (U20): Lukas
Krämer, 3. Platz
- Jugend-Europameisterschaft (U16): Jonas
Welticke, 9. Platz
- Studenten-Europameisterschaft: Johannes
Obenaus, 4. Platz
- Damen-Europameisterschaft: Ulrike Schmidt,
8. Platz

Bei der Pandanet-Mannschaftseuropameisterschaft verpasste die deutsche Mannschaft nur knapp den Einzug in die Runde der letzten vier.

Schließlich sind hier noch die derzeit bekannten Termine für die deutsche und internationale Meisterschaften:

- Vorrunde zur Deutschen Go-Einzelmeister-
schaft: 2. bis 4. März in Hamburg
- Deutsche Damen-Meisterschaft: 19. und 20.
Mai in Gießen
- Jugend-Europameisterschaft: 12. bis 15. April
in St. Petersburg
- Paar-Go-Europameisterschaft: 2. und 3. Juni
in Lyon
- Damen-Europameisterschaft: 7. bis 9. Septem-
ber in Brünn
- Go-Kongress mit Europameisterschaft: 21. Juli
bis 4. August in Bonn

Die deutsche Jugend-, Paar- und Blitzmeisterschaft sind noch nicht terminiert. Die Studenten-EM soll im Herbst in St. Petersburg stattfinden.

Für die Europameisterschaften gibt es außer Alters- oder geschlechtlichen Voraussetzungen keine Zulassungseinschränkungen, da kann also jeder mitmachen. Leider wird es 2012 keine neuen Weltdenksportspiele geben.

Ich wünsche uns allen ein erfolgreiches Go-Jahr 2012. Hoffentlich sehe ich viele von euch auf dem Kongress und hoffentlich auch den ein oder anderen als Helfer. Ich freue mich auf euch und auf ein ereignisreiches Jahr!

Michael Marz,
Präsident des DGoB

P.S.: Uns gibt's jetzt übrigens auch auf Facebook!

Kontakte zu Presse und Medien für den EGC gesucht

Um unsere Chancen auf ein Medienecho zum EGC 2012 zu verbessern, suchen wir dringend eventuell schon vorhandene Kontaktmöglichkeiten. Wer hier helfen kann, wird gebeten, sich bei Joachim Bitzer zu melden: jbmuc@bitzer.info oder 089 301961.

Auch wer nur Namen von Redakteuren kennt, die bereits Go-Artikel gebracht haben, kann mit einer entsprechenden Meldung sehr helfen.

Für die Arbeitsbereiche Radio, TV und Internet werden auch noch dringend Helfer gesucht, auch für den regionalen Teil der Presse im Raum Bonn.

Da meine Englischkenntnisse nicht gut sind, wird auch jemand für diesen Bereich gesucht.

Joachim Bitzer

Helfer für den Go-Kongress in Bonn gesucht

Ein Kongress im Heimatland? Diese Chance gibt es nur ungefähr alle zwölf Jahre. Es gibt jetzt die seltene Chance, ein solches Ereignis mit zu gestalten. Als Lohn gibt es glückliche Teilnehmer. Vielleicht ward ihr selbst einmal ein Besucher des einen oder anderen Kongresses?

Das Organisationsteam hat sich im letzten Sommer gebildet. Es konnte in Köln kein geeigneter Standort gefunden werden und es sah fast so aus, als ob der DGoB-Vorstand allein auf der Organisation sitzen bleibt. Dann hat sich freundlicherweise Monika Reimpell gemeldet und mit dem Event-Manager Frank Schnitzler die Stadthalle Bonn-Bad Godesberg gefunden. Als Führung der Organisation hat sich dann das Team Manja und Monika gebildet. Beide haben dann Aufgabenbereiche definiert, Helfer gesucht und größtenteils auch gefunden. Nicht alle Helfer sind aber dabei geblieben und einige Aufgaben sind liegen geblieben.

Die aktuelle Situation stellt sich so dar, dass es eigentlich keinen wirklich großen Mangel an Helfern gibt, wenn auch noch wichtige Positionen zu besetzen sind. Es kann auf eine solide Grundlage

EGC 2012 BONN

EUROPEAN GO CONGRESS



- jemand, der Werbung für den Kongress auf den kommenden Turnieren macht

Um noch am Ende ein Wort zur Entlohnung zu sagen: Je nach Aufgabenbereich kann das Startgeld erlassen werden oder die Unterkunft unterstützt werden.

Bitte meldet euch unter mamarz@dgo.de bei Manja.

Bernhard Kraft

aufgebaut werden. Ein Problem ist aber, dass das aktuelle Team Manja und Monika in nächster Zeit einige private Belastungen haben wird und deswegen kürzer treten muss. Es werden also nicht nur Helfer für spezielle Aufgaben gesucht, sondern auch eine Unterstützung an zentraler Stelle.

Was muss also geschehen? In den nächsten Monaten kann man keine Sachen mehr schleifen lassen und es wird deshalb jemand gesucht, der sich um den Status der einzelnen Aufgaben kümmert. Dieser „jemand“ kann vielleicht auch ein Team von zwei Leuten sein, die sich gut verstehen. Folgende Aufgaben sind noch zu verteilen:

- jemand, der hilft, die Webseite aktuell zu halten, auch während des Kongresses
- jemand, der in Bonn und Umgebung preiswerte Sammelunterkünfte wie z.B. Turnhallen organisieren kann
- jemand, der sich um die Zeltplätze in der Umgebung kümmert und ggf. vermittelnd tätig werden kann
- jemand, der sich um die Raumgestaltung in der Stadthalle kümmert
- jemand, der Sponsoren findet
- jemand, der lokale Anzeigenkunden für das Bulletin akquirieren kann
- jemand, der die Öffentlichkeitsarbeit koordiniert (gute Helfer sind vorhanden)
- jemand, der beim IT-Management (PCs und WLAN) hilft, auch und gerade während des Kongresses
- jemand, der die Helfer bei der Registrierung der Teilnehmer koordiniert
- ein Team, das Uhren stellt und das Material richtet

Baduk Botschafter Cup

Nachdem der Baduk Botschafter Cup bereits sieben Jahre in Berlin stattgefunden hatte, können ab 2012 die Austragungsorte im 2-Jahresrhythmus wechseln. Das bedeutet, dass der Baduk Botschafter Cup 2012 erstmals an einem anderen Ort stattfinden kann, 2013 wieder in Berlin. Hauptgrund für die 2-jährige Rotation ist, dass auch diejenigen, die weit im Süden oder Westen Deutschlands wohnen, in den Genuss dieses Turniers kommen sollten (also: Gewinn einer attraktiven Go-Urlaubswoche in Korea durch direkte Qualifikation).

Bedingungen: das Turnier muss „Baduk Botschafter Cup“ heißen und als Qualifizierung für den Korean Prime Minister's Cup ausgeschrieben sein, der Turniertermin möglichst im 1. Halbjahr, teilnehmende Dan-Spieler müssen Mitglied in einem Landesverband des Deutschen Go-Bundes und deutsche Staatsbürger sein.

Das Koreanische Kulturzentrum Berlin (die Kulturabteilung der Botschaft) unterstützt das Turnier im Rahmen seiner Möglichkeiten (z.B. mit Pokalen, 2011 waren es insgesamt drei einschließlich Senioren- und Jugendwertung). Start- und weitere Preisgelder können frei gestaltet werden.

Der 8. Baduk Botschafter Cup findet am 24. und 25. März in Kassel statt. Wer sich für 2014 gedanklich damit anfreunden möchte – dann für den 10. Baduk Botschafter Cup –, kann sich gern mit dem LV Berlin in Verbindung setzen, um etwas vom „know how“ zu erfahren.

Anne Trinks

Europäische Team-Meisterschaft 2011/2012

Seit September 2011 läuft die 2. Saison der Pandanet Team-Go-Europameisterschaft, mit nunmehr 31 Länderteams. Wenn man bedenkt, dass es derzeit in Europa nur 36 Länderorganisationen gibt, ist das schon eine äußerst erstaunliche Zahl. Im Verhältnis zum vorigen Jahr sind Luxemburg und Kroatien ausgeschieden, aber Norwegen, Weißrussland und Kasachstan sind dazu gekommen.

Ja, Kasachstan! Erneut zeigt sich, dass Team-Meisterschaften eine besondere Anziehungskraft haben. Kasachstan wird einen Mitgliedsantrag in der EGF (Europäische Go-Föderation) stellen und sucht den Anschluss zur europäischen Go-Szene. Wir werden beim EGC in Bonn Teilnehmer aus Kasachstan begrüßen können!

Die 2. Saison läuft im Verhältnis zur ersten Saison schon viel entspannter, da nun wie in der deutschen Go-Bundesliga immer vier Wochen zwischen den Partien liegen. Ein Blick auf die erste Liga zeigt, dass sich die beiden Aufsteiger, Schweden und Polen, erstaunlich gut schlagen. In beiden Teams wurden am 1. Brett jeweils vier der fünf Partien gewonnen. Dagegen ist Rumänien im Vergleich zum Vorjahr nicht mehr so dominant. Nur Russland wird seiner Favoritenrolle derzeit gerecht.

Für die kommenden vier Runden ist ein heißer Kampf zu erwarten und auch das deutsche Team hat noch gute Chancen, sich für die Endrunde im eigenen Land zu qualifizieren. Bisher scheint nur Russland die Tickets nach Bonn in der Tasche zu haben. Zur Erinnerung hier nochmal das Ergebnis der vergangenen Saison: 1. Russland, 2. Rumänien, 3. Ukraine, 4. Ungarn.

Zu Beginn des Europakongresses wird in drei Runden (21./22. Juli) der Titel unter den besten vier Mannschaften nach den neun Internetrunden ausgespielt. Wir starten in Bonn also mit einem

Knaller und garantierten Top-Partien unserer europäischen Spitzenspieler. Voraussichtlich wird Yoon Young Sun 8p vor Ort einige Partien kommentieren, live das Finale am Sonntagabend. Selbstverständlich werden auch einige Partien auf Pandanet übertragen.

Trotzdem lohnt es sich sicher, sich das Spektakel in Bonn vor Ort anzuschauen. In Bordeaux wurde die Meisterschaft buchstäblich mit der letzten Partie zwischen Russland und Rumänien (an Brett 4) entschieden. Die Spannung war kaum zu überbieten!

Martin Stiassny

Hans Pietsch Memorial 2012

Das HPM 2012 mit der Deutschen Schul-Go-Mannschaftsmeisterschaft wird am Wochenende des 22. und 23. September 2012 in der Europaschule Langerwehe in der Nähe von Aachen stattfinden. Es wird dieses Jahr von der Go-AG um Heinrich Walter ausgerichtet. Mannschaften, die an der Schul-Go-



Der Spielort des HPM 2012

Mannschaftsmeisterschaft teilnehmen wollen, müssen von einer Schule sein. Beim Pietsch-Preis-Turnier besteht – wie schon in den vergangenen Jahren – die Möglichkeit, Mix-Mannschaften zu bilden. Die online-Anmeldung und weitere Informationen stehen in Kürze auf der Website des Ausrichters Go4school unter www.go4school.de zur Verfügung.

Karen Schomberg

Fachsekretariat Werbematerial

Das Fachsekretariat Werbematerial wird von mir Steffi Hebsacker (Hebsacker Verlag) seit 2008 betreut. Zu diesem Amt kam ich eigentlich nur, weil der Hebsacker Verlag damals schon seit geraumer Zeit Pappsets und Go-Einführungscomics für den DGoB verschickte und die Verwaltung dieser Werbemittel die Hauptaufgabe des Fachsekretariats war.

Inzwischen gibt es noch die „Muschelsteine on Tour“, die ich im Rahmen meiner Aufgabe auch noch organisiere. Frau Kobayashi Chizu 5p, die Lehrerin von Hans Pietsch und Leiterin des Overseas-Departments des Nihon Kiin, hat inzwischen insgesamt 10 Satz dieser Steine gespendet, die auf Turnieren und Meisterschaften eingesetzt werden können.

Folgende Produkte kann man über das Fachsekretariat bestellen bzw. ausleihen:

1. Einführungcomic „Stones“, Format Din A 7, übliche Bestellmengen 20–50 Stück
2. Papp-Go-Spiel, 21x21 cm, in einer Plastikhülle, übliche Bestellmengen 20-50 Stück
3. Werbeflyer für den Go-Kongress 2012 in Bonn Bad Godesberg
4. Flyer zum Thema „Kinder- und Jugend-Go in Deutschland“
5. „Das Go-Spiel. Eine Einführung in das asiatische Brettspiel“ (Buch) von Digulla/Ebert/Fecke/Timm, als Werbeexemplar für Neumitglieder oder Werbematerial für Veranstaltungen
6. „Go – Das älteste Brettspiel spielend lernen“ (Buch) von Siegmar Steffens, als Werbeexemplar für Neumitglieder oder Werbematerial für Veranstaltungen

Diese Artikel bekommt man kostenlos, die Versandkosten übernimmt der Hebsacker Verlag im Rahmen einer Werbepartnerschaft oder der DGoB. Von den beiden Büchern sind noch relativ viele vorrätig. Wer Ideen hat, wie man diese für Go-Werbezwecke gut in größerer Stückzahl einsetzen kann, möge sich doch bitte bei mir melden. Zum Ausleihen gibt es dann noch:

7. 9x9-Magnet-Demoboard mit magnetischer Spielfolie für Tafeln und Flippcharts
8. 2 x 5 Satz Schiefer- und Muschelsteine zum Einsatz bei Turnieren – aus Planungsgründen bitte ca. vier Wochen vorher anmelden



Ein Schul-Go-Koffer mit 15 9x9-Sets

9. Schulgo-Koffer, die direkt über den DGoB-Vorstand angefordert werden müssen

Kontaktieren kann man mich für alle Fragen zu diesem Material unter fs-werbematerial@dgo.de.

Steffi Hebsacker

Kido Cup

Vom 10. bis 13. Juni 2011 war ich letztes Jahr in Hamburg, um am Kido Cup teilzunehmen und erlebte dort eines meiner schönsten Turniere überhaupt.

Der Kido Cup findet in einer Schule mitten in Hamburg statt. Rund um die Schule kann man allerlei essen und abends auch mal schick weggehen oder in einer Kneipe den Abend ausklingen lassen. Die Schule an sich ist neu und sehr gepflegt und es macht Spaß, dort zu spielen.

Mit über 200 Teilnehmern finden sich bei diesem Turnier Gegner in jeder Spielstärke und durch die Teilnahme vieler ausländischer Go-Spieler bekommt das Turnier dazu auch noch eine außergewöhnliche Note, denn bei welchem anderem deutschen Turnier sieht man sonst die ganze europäische Go-Elite?

Die Organisation war trotz der vielen Teilnehmer einwandfrei und die Anwesenheit von mehreren Profi-Spielern setzte dem Turnier noch die Krone auf.

Insgesamt finde ich, dass der Kido Cup zur Zeit für mich das beste Turnier in Deutschland ist und so wundert es mich nicht, dass schon jetzt zwei Plätze in meinem Wagen für den Kido Cup 2012 zu Pfingsten in Hamburg reserviert sind.

Ich hoffe, wir werden uns dann alle vom 26. bis 28. Mai in Hamburg wiedersehen!

Pascal Müller

Go-Turniere in Deutschland 2011

Pl.	Ort	Monat	Teilnehmer	Sieger	Grad
1	Hamburg (Kido Cup)	Juni	225	Pal Balogh	6d
2	Berlin (Kranich)	November	194	Chen Lei	6d
3	Bochum	Oktober	122	Lukas Krämer	5d
4	Bonn	Februar	120	Lukas Krämer	4d
5	Erding	Februar	113	Viktor Lin	4d
6	Essen	Januar	110	Su Yang	6d
7	Köln	August	110	Franz-Josef Dickhut	6d
8	Düsseldorf (JGP)	November	99	Johannes Obenaus	5d
9	Hamburg-Harburg	März	96	Lu Ji	4d
10	Hamburg-Rahlstedt (A+B)	November	93	Benjamin Teuber	6d
11	Recklinghausen	April	87	Bernd Radmacher	5d
12	Hannover	April	75	Lukas Krämer	4d
13	Darmstadt	Juni	68	Young Rhee	6d
14	Mannheim	Oktober	63	Anton Grzeschniok	3d
15	Dresden	Februar	61	Mateusz Surma	4d
16	Potsdam (Panda)	April	61	Michael Budahn	4d
17	Berlin (GoToInnovation 2)	November	61	Hwang In Seong	7d
18	München	Juni	57	Jonas Fincke	4d
19	Berlin (BBC)	April	56	Benjamin Teuber	6d
20	Stuttgart	Juli	54	Martin Dieterich	3d
21	Göttingen (A+B)	Februar	51	Matthias Terwey	4d
22	Berlin (JBC)	Oktober	51	Johannes Obenaus	5d
23	Wiesbaden	September	48	Stefan Weitzel	1d
24	Schwerin	September	46	Michael Budahn	4d
25	Berlin (GoToInnovation 1)	März	43	Hwang In Seong	7d
26	Erlangen	März	42	Zhu Wei	3d
27	Leipzig	Oktober	40	David Diering	2d
28	Potsdam (Sanssouci)	Juni	38	Michael Budahn	4d
29	Braunschweig	Dezember	38	Benjamin Teuber	6d
30	Berlin (Winter)	Februar	34	Moritz Liesegang	1d
31	Gießen	März	33	Felix Bernhauer	3d
32	Paderborn	Juli	33	Matthias Terwey	4d
33	Emden	Januar	28	René Goedhard	3d
34	Freiburg	Mai	28	Armel-David Wolff	4d
35	Berlin (China Cup)	Juni	25	Johannes Obenaus	5d
36	Greifswald (Vorgabe)	Juli	24	Silvia Schmidt	9k
37	Berlin (Sommer)	August	24	Sun Jian	1d
38	Berlin (Herbst)	Oktober	22	Simon Jamin	1k
39	Paar-Go-DM	März	20	Ente/Knauf	3d/3d
40	Jena	Mai	20	André Städtler	3d
41	Berlin (Frühling)	April	19	Moritz Liesegang	1d
42	DM-Vorrunde	Mai	15	Matthias Terwey	4d
43	Kiel	Juni	14	Guo Jie	3d
44	DM-Endrunde	November	8	Franz-Josef Dickhut	6d
45	Jugend-DM	Juni	6	Jonas Welticke	1d
46	Damen-DM	April	4	Jana Hollmann	1d

Turniernotizen

Essener Turnier

Beim ersten öffentlich durchgeführten Go-Turnier des Jahres 2012 am 14. und 15. Januar in Essen siegte Lukas Krämer (5d/Bonn) in fünf Runden ungeschlagen vor Bernd Radmacher (5d/Meerbusch) und Matthias Terwey (4d/Münster). Insgesamt nahmen 95 Spielerinnen und Spieler teil.

2. Emdener Hausboot-Turnier

Am Wochenende vom 3. bis 5. Februar fand in Emden das zweite Hausboot-Turnier auf der MS Freundschaft statt. Trotz der eisigen Temperaturen, genossen alle Teilnehmer das gemütliche Ambiente an Bord des über 100 Jahre alten Schiffes.

Am Ende gewann Willemkoen Pomstra (5d aus Wageningen/NL) klar mit 5 Siegen vor dem Vorjahresgewinner René Goedhart (3d aus Groningen/NL) mit 4 Siegen und Christopher Lieberum (3d aus Oldenburg/D) mit 3 Siegen.

15. Erdinger Go-Turnier

Beim 15. Go-Turnier in Erding starteten am 4. und 5. Februar 105 Spieler aus Deutschland, Österreich und Luxemburg. Lothar Spiegel 4d aus Wien gewann alle fünf Partien und siegte vor Jonas Welticke 4d aus Bonn und Andreas Götzfried 4d aus Luxemburg.

Den Sieg beim Karl-Ernst-Paech-Jugendturnier holte in der Klasse U18 Jonas Welticke und in der Klasse U14 Anton Reiling 9k. Am 13x13-Marathon-Turnier nahmen acht Kinder von 5 bis 14 Jahren und etliche Senseis mit vielen Spielen und sehr viel Spaß teil.

Trotz einiger Misslichkeiten im Vorfeld – so wurde fünf Tage vor dem Turnier die seit 14 Jahren gut eingespielte Übernachtung in der Turnhalle untersagt – war es wieder ein rundum gelungenes Turnier.

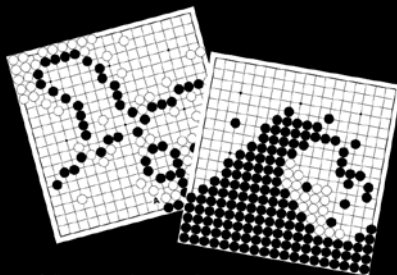
21. Göttinger San-Ren-Sei

Beim Göttinger San-Ren-Sei siegte Volkmar Liebischer (2D/Greifswald) in 6 Runden ungeschlagen vor Joachim Beggerow (3D/Braunschweig) und Matthias Terwey (4D/Münster).

Wettbewerb

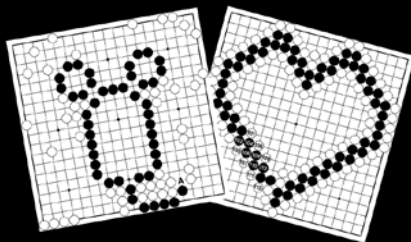
„Motiv-Go-Probleme“

Du hast ein Problem? Dann her damit!
Der Brett und Stein Verlag schreibt einen
Wettbewerb für kreative
Go-Spielerinnen und Go-Spieler aus.



Das können Sie gewinnen:

1. Preis: 150 EUR Preisgeld in bar
2. Preis: 100 EUR Büchergutschein des Brett-und-Stein-Verlags
3. Preis: 50 EUR Büchergutschein des Brett-und-Stein-Verlags



Hier die wichtigsten Regeln :

Der Anmeldeschluss: 30. Juni 2012

Die Teilnahme ist kostenlos.

Thema ist die Komposition eines Go-Problems auf dem 19er Brett in Verbindung mit einem bildlichen Motiv. Mehrfacheinsendungen sind möglich. Die Teilnahmebedingungen müssen akzeptiert werden.

Preisverleihung auf dem EGC 2012 in Bonn.



BRETT UND STEIN
VERLAG

Mehr Infos:

www.brett-und-stein.de/wettbewerb2012

Der Yan Huang Cup

von Kai Meemken

Jetzt bin ich wieder zurück in Bayreuth und krame so durch meine Sachen: ein Fächer, einen Porzellanteller, eine Krawatte, ein Buch, eine Tasse mit Go-Motiv, einen Schal mit Go-Motiv, eine Tasche mit dem Schriftzug des 12. Yan Huang Cups, vier Flaschen mit chinesischem Schnaps in unterschiedlicher Größe und 16 DVDs mit Partieanalysen. Ich wünschte, ich könnte sagen, ich hab das alles durch mein brillantes Go-Spiel gewonnen, aber es waren in Wirklichkeit alles Geschenke, von denen die meisten wirklich jeder Teilnehmer bekommen hat. Ein ungewöhnliches Turnier also, an dem ich teilgenommen habe? Das kann man wohl sagen!

Ich bin im vorletzten Jahr 2010, als ich noch in Shanghai lebte, mehr oder weniger zufällig von dem Go-Lehrer Herrn Mao, den der eine oder andere Leser vielleicht kennt und der eine Go-Schule in der Nähe von Hangzhou besitzt, zur zwölften Ausgabe des Yan Huang Cups in Shaoxing in der Nähe von Shanghai mitgenommen worden. Schon damals sprach Herr Mao davon, dass man doch die Veranstalter vielleicht überreden könne, dieses Turnier mal nach Deutschland zu vergeben. Ich fand die Idee sehr kurios, aber ich trug gerne dazu bei, indem ich dem Veranstalter erzählte, dass in Deutschland im Jahr 2012 der Europäische Go-Kongress stattfindet und man doch beide Turniere parallel austragen könne.

Man dankte mir höflich und lud mich ganz herzlich ein, 2011 nach Taiwan zu kommen, wo man das ja nochmal besprechen könne. Das war wohl das letzte Mal, dass ich von dieser Idee gehört habe, dachte ich, doch weit gefehlt. Auf dem diesjährigen EGC sprach mich Michael Marz an, ob ich nicht vielleicht Lust hätte, an einem Turnier in Taipeh, Taiwan, teilzunehmen, um dort einige Details und Bedingungen zu besprechen, unter denen dieses Turnier 2012 in Deutschland stattfinden könne.

„Der Yan Huang Cup?“, frage ich. „Ja, ich glaube, so heißt das Turnier“, sagte Micha und war selbst nicht schlecht überrascht, als ich ihm eröffnete, dass ich schon eingeladen sei. So klein ist also die Go-Welt ... Um aber richtig einschätzen zu können, wie kurios das wirklich ist, erzähle ich besser etwas mehr über dieses Turnier.

Yan und Huang sind zwei mythische Kaiser, die die Chinesen als Stammväter verehren. Das Turnier richtet sich also in erster Linie an alle, die in ihrem Stammbaum irgendwo chinesisches Blut haben.



Joanne „Jia Jia“ Missingham 5p mit Harfe



Der klassische chinesische Drachentanz – man beachte, dass in jedem Drachen zwei Artisten stecken

Damit möchte das Turnier insbesondere Ausgewanderte begeistern, sich wieder mit chinesischer Kultur und insbesondere natürlich mit Go zu befassen. Dies ist Idee des Hauptponsors, Herrn Cai aus Thailand, der als Vorsitzender des Organisationskomitees alles unternimmt, um jedes Jahr aktive Topleute aus der chinesischen Go-Welt, Spieler und Funktionäre, mit Delegationen aus Amerika, Australien, Thailand u.s.w. zusammen zu bringen.

So ist es denn auch passend, dass uns beim Eröffnungsbankett in Taipeh die taiwanesisch-australische Profi-Go-Spielerin Joanne „Jia Jia“ Missingham mit ihrem Harfenspiel empfängt. Obwohl ich der einzige Nicht-Chinese des ganzen Turniers bin, ehrt man mich dennoch mit einem Platz am Honoratiorentisch, wenn auch auf dem „unwichtigsten“ Platz an diesem Tisch.

Ich muss das erklären: Bei chinesischen Banketten steht der Ehrentisch meist am Rand gegenüber des Eingangs, so dass der wichtigste Platz derjenige ist, der von seinem Ehrenplatz aus den ganzen Saal überblickt und die ankommenden Gäste begrüßt. Dieser Platz gebührt natürlich unserem Gastgeber,

Herrn Cai. Flankiert wird er rechts und links von Nie Weiping und Rin Kaiho. Ich gebe jetzt hier keine Lebensläufe der vielen wichtigen Go-Persönlichkeiten wider, diese sind in Sensei's Library nachzulesen (senseis.xmp.net). Es ist aber ungefähr so, als würden sich Franz Beckenbauer und Uwe Seeler die Ehre geben. Weiter um den Tisch herum sitzen die anderen Ehrengäste in absteigender Reihenfolge, bis zum Platz gegenüber des Ehrenplatzes, wo ich sitzen durfte. Dieser Platz wird aber in diesem Fall dadurch aufgewertet, dass sich die Bühne hinter dem Ehrenplatz befindet und ich also den besten Blick auf die Show habe.

Ich kann nicht auf alle Ehrengäste eingehen, aber ich will erwähnen, dass sich am Tisch auch Cho U (Honinbo, Meijin, Tengen, Oza, Kisei, Gosei, Judan, ...), Hua Yigang (Präsident der Go-Abteilung des Sportministeriums) und Wang Runan (Präsident des Chinesischen Go-Verbands) befinden. Damit beginnt eine Eröffnungsfeier mit üppigem Essen, einer sehenswerten Bühnenshow und dem obligatorischen Ganbei, also dem Umhergehen von Tisch zu Tisch und dem Anstoßen mit Schnaps, welcher sich

in einem dankbar winzigen Glas befindet, denn man ehrt seinen Gegenüber selbstverständlich, indem man das Glas mit ihm leert.

Wenn sich dann am nächsten Morgen die Teilnehmer mit hoffentlich klarem Kopf zur ersten Runde einfinden, trennt sich die Gesellschaft. Der Yan Huang Cup bietet nämlich allen Teilnehmern, die beim Turnier nicht mitspielen wollen, die Möglichkeit, stattdessen ein Besucherprogramm mitzumachen, um Taipeh besser kennen zu lernen. Die Spieler aber werden in Gruppen eingeteilt. Eine Yan-Gruppe, eine Huang-Gruppe und, weil das Feld dieses Jahr so zahlreich ist, muss auch noch Kaiser Yao seinen Namen einer Gruppe leihen. In China spielt man fast nie McMahon, so dass alle Spiele ohne Vorgabe ausgetragen werden. An den fünf Turniertagen werden sechs Runden gespielt. Davon drei am ersten Tag, damit an den späteren Tagen auch für die Spieler Zeit bleibt, an Vorträgen und dem Besucherprogramm teilzunehmen.

Da die meisten Teilnehmer echte Go-Begeisterte sind, ist das Niveau entsprechend hoch und ich kann am Ende sehr zufrieden sein, in meiner Gruppe

Wie konnten die Organisatoren sich das nur alles leisten?

Es hilft, dass der Hauptsponsor Herr Cai ein thailändischer Milliardär ist. Es hilft auch, dass die Teilnahmegebühr des Turniers nicht ganz unerheblich ist. Aber es hilft am meisten, dass potente Sponsoren sich sehr, sehr dafür interessieren, mit den Ehrengästen am Tisch zu sitzen und für professionelle Photographen und teilweise vor den eigenen Firmenlogos mit den Ehrengästen anzustoßen, Schultern zu klopfen und Hände zu schütteln.

Ich wünschte, es wäre möglich, auch in Deutschland solche Sponsoren zu finden. Vielleicht kann ja jeder Leser mal in sich gehen und sich fragen, ob er in Deutschland Firmen kennt, die sich als Sponsoren mit chinesischen Stars schmücken wollen. Ich bin für jeden Vorschlag unter YHC@dgb.de dankbar!



Das Turnier – und ich bin auch dabei (re.)



Nie Weiping 9p hält einen Vortrag

ein ausgeglichenes 3:3 zu schaffen. Leider grübele ich immer zu lange, als das ich die Chance gehabt hätte, die Freundschaftsspiele der Ehrengäste anzusehen. Aber dank des Besucherprogrammes ist auch außerhalb der Runden Zeit, sie kennen zu lernen.

Wir besuchen Denkmale der chinesischen Republik und das berühmte Palastmuseum. Im Prinzip müsste man eigentlich auch unser Hotel in dieser Liste mitführen. Wir sind nicht irgendwo untergebracht, sondern im Yuan Shan Dafandian, einem riesigen Prunkbau, den die „First Lady“ des ersten Präsidenten persönlich entworfen hat, um Staatsgäste zu beeindrucken.

Im Palastmuseum sehen wir dann auch die berühmten drei Schätze der chinesischen Kultur: ein Stück Schweinefleisch, einen Chinakohl und eine Schüssel. Das klingt nicht beeindruckend, ist es aber! Die Schüssel ist fast 3.500 Jahre alt und über und über mit altertümlichen Schriftzeichen bedeckt.



Rin Kaiho 9p



Die Übergabe der Fahne durch Herr Cai an mich

Fast eine Bibliothek! Schweinefleisch und Kohl sind wundervolle Bearbeitungen vielfarbiger Jade und sehen tatsächlich lebensecht aus.

Darüberhinaus ist das Museum so voll mit anderen Schätzen, dass ich irgendwo lese, dass aufgrund der Rotation der Ausstellungen die meisten Stücke nur einmal in 12 Jahren zu sehen sind.

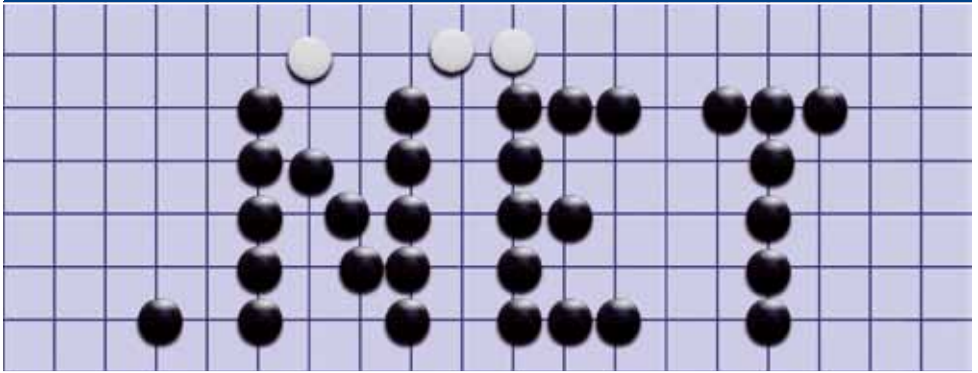
Des Abends werde ich von meinen Gastgebern gefragt, ob ich noch mitkommen mag, ein paar Lieder zu singen: Karaoke! Das ist normalerweise nicht meine Lieblingsbeschäftigung, aber ich kann die Einladung meiner wundervollen Gastgeber natürlich nicht ausschlagen. Wie überrascht bin ich dann, als ich unsere Gruppe treffe und nicht die jungen Taiwanesen, die ich erwartet hatte, sondern Nie Weiping, Hua Yigang und eine Handvoll weiterer Ehrengäste. Ich hoffe, ich verrate keine Staatsgeheimnisse, wenn ich ausplaudere, dass Nie Weiping mit Begeisterung japanische Schlager singt. Er beschwerte sich bei mir, dass ich nur englische Lieder singen wollte, aber Hua Yigang rettete mich, indem er sagte: „Wenn Du nur japanische singst, darfst Du Dich nicht beschweren.“

Die fünf Tage in Taipeh vergehen also wie im Flug und viel zu schnell sind wir beim Abschiedsbankett

mit Preisverleihung und Übergabe der Fahne des Yan Huang Cups an mich. Ich hatte es ja vor zwei Jahren nicht ernsthaft erwartet, aber dank der Mithilfe von vielen, insbesondere unserem DGoB-Präsidenten Michael Marz, wird der Yan Huang Cup wirklich am 27. Juli bis zum 1. August parallel zum EGC in Bonn ausgetragen. Wir hoffen auf viele, viele Freundschaftspartien und es würde mir sehr am Herzen liegen, auch eine deutsche Delegation auf dem Yan Huang Cup starten zu sehen. Wie ich oben schon schrieb, richtet sich der Yan Huang Cup zwar vorrangig an Chinesischstämmige, aber ich bin sicher, dass man die Leser dieser Zeitung auch willkommen heißt, so sie denn die chinesische Kultur lieben. Wer Interesse hat, der schreibt einfach an: YHC@dgo.de.

Wenn ich jetzt noch einmal meine am Anfang genannten Schätze betrachte, fällt mir auf, dass ich noch einen unterschlagen habe: vier DVDs randvoll mit Bildern des Turniers und eine DVD mit einem Video, welches hinterlegt wurde mit dem speziell für das Event aufgenommenen Song.

Ein ungewöhnliches Turnier? Das kann man wohl sagen!



Wir suchen Verstärkung...

Mit rund 95 Mitarbeitern zählt Omikron zu den sogenannten „Hidden Champions“ – also eigenständigen Unternehmen, die es schaffen, sich gegen bedeutend größere erfolgreich durchzusetzen. Das erfordert hohe Innovationskraft und ein gutes Zusammenspiel aller Mitarbeiter.

Zur Weiterentwicklung unseres Produktes Omikron Data Quality Server suchen wir ab sofort weitere ...

.NET-Programmierer/innen

Sie verfügen über einen Hochschul- bzw. Fachhochschul-Abschluss oder ein vergleichbares Ausbildungsniveau und haben einige Jahre Erfahrung in VB.NET und C#? Darüber hinaus bringen Sie auch Kenntnisse in XML, SWL, Webservices und Visual Studio sowie über objektorientierte Programmierung mit? Außerdem haben Sie Spaß an Teamwork und können mit unseren Kunden in sehr gutem Deutsch und Englisch kommunizieren?

Dann senden Sie Ihre Bewerbung an Ina Franzke (jobs@omikron.net).

Übrigens: Auch bei unseren Mitarbeitern wird Go ganz groß geschrieben: Clemens Carstaedt 6k, Carsten Kraus 8k, Mark Dworatzek 8k und Emin Karayel 9k.

Omikron Data Quality GmbH · Habermehlstr. 17 · 75172 Pforzheim
07231/12597-0 · info@omikron.net · www.omikron.net

OMIKRON 
Data Quality GmbH

Deutschlandpokal 2012

Stand nach zwei von zehn Turnieren*

Pokalgruppe A: 2 Kyu und stärker (27 Platzierte):

Nr.	Name	E	ED	Summe
1	Welticke, Jonas	4d	2 4	6
2	Götzfried, Andreas	4d	- 4	4
	Meemken, Kai	3d	- 4	4
4	Budszuhn, Timo	2d	2 -	2
	Drewitz, Michael	1k	2 -	2
	Dyadenko, Gleb	1d	- 2	2
	Fabry, Werner	1d	2 -	2
	John, Wolfgang	1k	- 2	2
	Kiefer, Thomas	1k	- 2	2
	Kraft, Bernhard	2k	2 -	2
	Krause, Frank-W.	1d	- 2	2
	Lieventhal, Hans	2k	- 2	2
	Reiling, Christian	1d	- 2	2
	Ruth, Maximilian	1d	- 2	2
	Schayan, Hamrah	4d	- 2?	2?
	Schomberg, Niels	2k	2 -	2
	Seegebarth, Bastian	2d	- 2	2
	Stauder, Leon	3d	- 2	2
	Weiß, Christian	1k	2 -	2
	Werner, Wolfgang	2d	- 2	2
	Zhao, Honglin	1d	- 2	2
	Zimek, Arthur	1d	- 2	2

Pokalgruppe B: 3 Kyu bis 9 Kyu (21 Platzierte):

Nr.	Name	E	ED	Summe
1	Dinges, Ralf	7k	4 -	4
	Melzer, Andreas	3k	- 4	4
3	Fiebert, Achim	3k	3 -	3
	Grünauer, Marcel	4k	- 3?	3?
	Hefner, Simon	4k	3 -	3
	Naumann, Chr.	4k	3 -	3
	Nikisch, Karsten	5k	3 -	3
8	Adelsberger, Chr.	3k	- 2	2
	Bartnik, Roman	6k	- 2	2
	Bodamer, Michael	3k	2 -	2
	Busch, Rainer	6k	2 -	2
	Kaczmarek, Georg	5k	2 -	2
	Mauke, Andreas	5k	- 2	2
	Ostendorf, Mark	4k	2 -	2
	Sachsenhauser, F.	9k	- 2	2
	Scheitler, Karl	4k	- 2	2
	Schweitzer, Erik	6k	2 -	2
	Zehl, Stefan	8k	- 2	2

Pokalgruppe C: 10 Kyu bis 20 Kyu (48 Platzierte):

Nr.	Name	E	ED	Summe
1	Fiebert, Jasmin	13k	4 -	4
2	Hießnauer, Joachim	12k	3 -	3
3	Gerhards, Matthias	15k	2?	2?
	Harhoff, Thomas	20k	2?	2?
	Peters, Christian	10k	2 -	2
6	Baum, Daniel	10k	- 1	1
	Demmer, Marco	13k	- 1	1
	Völker, Andreas	12k	1 -	1
	Werner, Stefan	11k	- 1	1

Bemerkung:

Platzierte Spieler, deren Mitgliedsstatus oder relevante Spielstärke dem Fachsekretariat Deutschlandpokal unbekannt ist, sind mit einem „?“ gekennzeichnet.

Es kann sein, dass ihre Punktzahlen nachträglich wieder annulliert werden müssen, weil sie zum Zeitpunkt des Turniers nicht Mitglieder in einem Landesverband des DGoB waren.

Kürzel:

- nicht teilgenommen
- / keine Pkt., da nicht Mitglied
- ? Mitgliedstatus unbekannt
- # keine Punkte, da nicht hoch- oder heruntergestuft



* Die kompletten Pokallisten für das Jahr 2011 sind unter www.dgob.de/pokal/pokal_12-Zwischenstand.htm zu finden.

Kids- & Teenspokal 2012*

Das Jahr 2011 ist vorbei und es wurden 65 Turniere ausgewertet. Für den Kids- und Teenspokal zählen alle Turniere innerhalb Deutschlands (Ausnahmen gelten für die Europäische Jugendmeisterschaft und die WM für Jugendliche), die im Turnierkalender auf der Seite des Deutschen Go

Bundes angekündigt worden sind und von denen die Ergebnislisten auf der Turnierergebnisliste des DGoB veröffentlicht werden.

Im Vorjahr nahmen 174 Kinder und Jugendliche teil, davon 65

in der Altersklasse U12 und 109 Jugendliche spielten in der U18 mit.

Die Geldpreise für die ersten drei Plätze gehen in der U12 an Max Herwig (erreichte bei 8 Turnieren 15 Punkte), an Jafet Stolla (besuchte 4 Turniere und bekam 11 Punkte) und Timon Dohnke (nahm an 8 Turnieren teil und bekam ebenfalls 11 Punkte) Bei der U 18 gewann Jonas Welticke, welcher an sage und schreibe 19 Turnieren teilnahm und 43 Punkte erreichte. Auf Platz 2 folgt Timo Budszuhn mit 9 Turnieren und 21 Punkten, gefolgt von Martin Ruzicka, welche auf 10 Turnieren ebenfalls 21 Punkte erspielte.

Wir gratulieren ganz herzlich allen Gewinnern!

Wir möchten noch einmal für 2012 alle Turnierveranstalter bitten, die Geburtsdaten der jugendlichen Spieler zu erfragen und uns mitzuteilen, damit sie beim Pokal mitspielen können.

Wenn ich sogar bei einem extra für Jugendliche ausgerichteten Turnier anschließend keine Ergebnisse bekomme, ist das schon recht frustrierend.

Selbstverständlich könnt Ihr Euch auch selber bei mir anmelden, eine Email genügt! Bitte schreibt mir auch

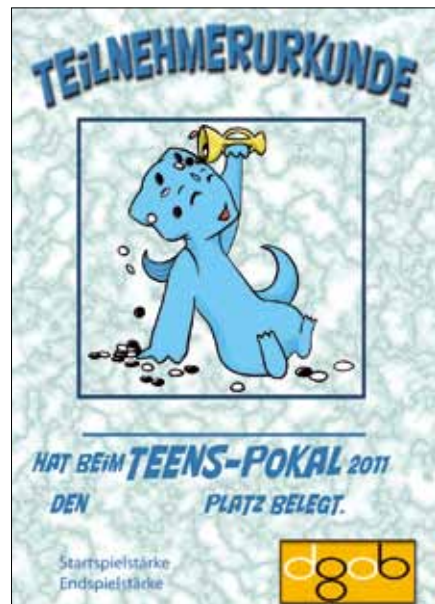
gleich Eure Adresse, damit wir Euch die Urkunden und Preise für 2012 zuschicken können. Diejenigen, die einen Geldpreis gewonnen haben, setzen sich bitte per Mail mit mir in Verbindung, denn ich benötige die Kontodaten.

U12*

Anfang	Aktuell	Turnieranzahl	Punkte
20k	20k	1	3

U18*

Anfang	Aktuell	Turnieranzahl	Punkte
3d	3d	2	6
1k	1k	2	6
8k	8k	2	6
1d	4d	1	3
1d	2d	1	3
3k	2k	1	3
16k	16k	1	3
18k	18k	1	3
12k	7	1	2
11k	10k	1	1



* Die gesamten Tabellen findet ihr unter www.dgob.de/kiju-go/kiju-pokal/

Rezension

Nachdem wir uns das letzte Mal mit dem „Lexikon der Joseki I“ beschäftigt haben und ihr jetzt hoffentlich haufenweise neue Joseki in euren Partien ausprobieren konntet, habt ihr euch bestimmt schon die Frage gestellt: „Was mache ich eigentlich danach?“ Da mir vor einigen Monaten diese Frage immer häufiger durch den Kopf ging, kam mir das neue Buch von Autor Kim Sung Rae „Nach dem Joseki“, das ich dieses Mal vorstellen möchte, sehr gelegen.

Leider fällt die Rezension dieses mal etwas kürzer aus als sonst. Das liegt allerdings nicht an mangelnder Qualität des Buches, sondern daran, dass ich momentan nicht genug Zeit finde. Ich hoffe, die aktuelle und die vergangenen Buchvorstellungen können euch für die Buchlektüre und das Selbststudium im kommenden Jahr ein wenig inspirieren.

Jonas Sorgalla



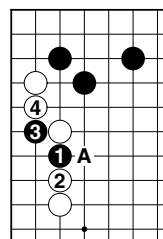
Kim Sung Rae, Nach dem Joseki, deutsch, Brett und Stein Verlag 2010, 200 Seiten, 19,90 Euro.

Machart: ●●●○○

Zuerst fiel mir auf, dass Kim Sung Rae auf dem Cover als 8p, auf dem Buchrücken aber noch als 4p ausgeschrieben ist. Ansonsten spricht mich das Äußere nicht besonders an, aber über Geschmack lässt sich bekanntlich nicht streiten. Trotzdem ist das Buch gut verarbeitet, Janine Böhmes Übersetzung wirkt ebenso rund wie der Text und die Diagramme.

Inhalt: ●●●●○

Wie Kim im Vorwort schreibt, handelt es sich im Prinzip um ein Josekibuch. Da darf die übliche Stellungsübersicht am Anfang des Buches nicht fehlen. Insgesamt betrachtet der Leser auf 200 Seiten 22 Brettstellungen, dabei geht es zum einen um übliche Eröffnungen mit mehreren Joseki, zum anderen um einzeln betrachtete Joseki. Pro Seite sind üblicherweise drei Diagramme und der dazu passende Text zu finden. Inhaltlich beschreibt Kim größtenteils einfache Joseki für Hoshi und Komoku – und das ist auch verdammt gut so! Er verliert sich nicht in selten gespielten oder komplizierten Joseki, sondern füttert uns mit den Basics, die wir brauchen, um selbst ein Gefühl für Stärken und Schwächen bei anderen Joseki zu entwickeln. Insgesamt hätte das Buch aber für meinen Geschmack ruhig noch ein paar mehr Seiten bzw. Joseki vertragen können.



Die Grundstellung im nebenstehenden Diagramm ist eines der ersten Joseki, das jeder Go-Spieler lernt, und gleichzeitig die erste vorgestellte Situation in „Nach dem Joseki“. Den Angriffspunkt 1 kennen sicherlich die meisten, instinktiv habe ich bisher immer mit einem Hane auf A oder 3 geantwortet,

auf die im Buch gezeigte Antwort 2 bin ich bisher nicht gekommen. Probiert Schwarz mit 3 Widerstand zu leisten, bleibt Weiß einfach mit 4 verbunden.

Stil: ●●●●○

Kim Sung Rae scheint zu wissen, wie wir Amateurliebhaber denken und geht sehr detailliert auf alle möglichen Varianten ein. Auch die Wahl der vorgestellten Situationen gefällt. Der Detailgrad sorgt nur leider dafür, dass nicht allzu viele Joseki behandelt werden können. Die Kunst für uns besteht wohl darin, das Buch zu lesen und das Spezialwissen um einige Brettstellungen soweit zu verstehen, dass wir es auch auf andere Joseki übertragen können – also eine Transferleistung zu erbringen. Insgesamt gefällt mir der Stil gut, auch wenn er mich nicht so begeistert wie z. B. bei „Lehrstunden in den Grundlagen des Go“.

Fazit: ●●●●○

„Nach dem Joseki“ füllt für mich definitiv eine Wissenslücke. Josekibücher gibt es mittlerweile einige. Joseki kann man zahlreich im Internet nachlesen – aber was macht man mit den Steinen nach dem Joseki? Wo ist mein Gegner verletzlich? Und wo sollte ich mich vielleicht stärken? Das sind alles Fragen, die man eigentlich schon beantworten können muss, noch bevor man ein Joseki auswählt. Leider finde ich den Umfang des Buches ein wenig zu gering. Ich hätte mir eindeutig ein paar mehr Seiten gewünscht. Nichtsdestotrotz hat „Nach dem Joseki“ auf jeden Fall einen Platz im eigenen Buchregal verdient!

Ausschreibung

**zur Deutsche Damen-Go-Meisterschaft 2012
vom 19. und 20. Mai 2012 in Gießen**

Ort: Dachsaal des DGB Mittelhessen, Walltorstraße 17, 35390 Gießen
Anmeldeschluss: 19. Mai 2012, 11:30 Uhr
Kontakt: Norman Ulbrich, Tel.: 0641-47109, Norman.Ulbrich@gmx.de

An der Deutschen Damen-Go-Meisterschaft kann jede Go-Spielerin teilnehmen, die folgende Bedingungen erfüllt:

- Mitgliedschaft in einem Landesverband des Deutschen Go-Bunds.
- Spielstärke mindestens 5-Kyu.
- Deutsche Staatsbürgerschaft oder seit mindestens fünf Jahren Wohnsitz in Deutschland.

Bei sechs oder weniger Teilnehmerinnen wird „jede gegen jede“ gespielt. Bei sieben oder mehr Teilnehmerinnen werden fünf Runden „McMahon“ gespielt. Jede Teilnehmerin muss alle Runden mitspielen. Die Bedenkzeit beträgt 60 Minuten plus jeweils 10 Steine in 5 Minuten Byoyomi. Weiß erhält 6 Komi. Für die ersten drei Plätze gibt es Geldpreise in Höhe von 150/100/50 Euro. Bedürftige Teilnehmerinnen können Fahrtkostenzuschüsse beantragen, insgesamt stehen 200 Euro zur Verfügung.

Zeitplan:

1. Runde: Samstag, 12:00,
2. Runde: Samstag, 15:30,
3. Runde: Samstag, 18:30
4. Runde: Sonntag, 10:30,
5. Runde: Sonntag, 14:00

Private Übernachtung:

Sehr begrenzt vorhanden; bitte unbedingt voranmelden!

Weitere Informationen gibt es in der Turnierordnung zur Deutschen Damen-Go-Meisterschaft auf www.dgob.de > meisterschaften.

Rezension

Shukaku Takagawa, Sanren-Sei, Brett und Stein Verlag 2010, 142 Seiten, 18,50 Euro.

Takagawa Shukaku hat ein verführerisches, umfassendes, lehrreiches und gefährliches Buch über eine scheinbar einfache Eröffnung geschrieben.

Ganz neu ist der Band nicht, das japanische Original erschien 1975, die englische Fassung unter dem Titel „The Power of the Star-Point“ 1988. 2010 hat der Brett und Stein Verlag die deutsche Übersetzung „Sanren-Sei – Die Power-Eröffnung“ auf den Markt gebracht. Seit der Erstveröffentlichung ist also einige Zeit vergangen. Takemiya Masaki, der wohl bekannteste Sanren-Sei-Spieler mit seinem „Cosmic Style“ zum Beispiel findet sich hier nicht wieder.

Lohnt es sich trotzdem, dieses Buch zu lesen? Unser Interesse als Anfänger ist es, eine Basis für das Spiel zu finden, eine Ordnung in den ersten Zügen. Und schon nach den ersten Absätzen folgt der Leser gern Takagawas Einladung, es mit dem Sanren-Sei zu versuchen. Zu überzeugend klingt seine Argumentation besonders für alle, die schon einmal nach den ersten Steinen auf dem Brett die Orientierung verloren haben. Was spricht aus Takagawas Sicht dafür, es gerade als Anfänger mit dieser Eröffnungsvariante zu versuchen? Das Spiel auf den Vorgabepunkten provoziert vergleichsweise weniger Varianten als andere Eröffnungen und der Aufbau des Sanren-Sei ist denkbar schlicht und ohne Schwierigkeiten zu erreichen.

In wenigen, instruktiven Absätzen zeigt Takagawa, warum das so ist und was das Spiel auf den Hoshis bedeutet und er erläutert den Aufbau des Sanren-Sei und die Bedeutung der Züge im Verhältnis zueinander. Mehr als um die Züge

im einzelnen geht es ihm, als vielmehr um die mit dem Sanren-Sei verbundene Einstellung zum Spiel: Schnell baut man mit wenigen Steinen ein Moyo mit beeindruckendem Gebietspotential auf. Takagawa rät dringend und aus den Überlegungen zu den Steinen auf den Vorgabepunkten folgend, das mögliche Gebiet und seine Größe zu vernachlässigen. Spieler, konzentriere Dich auf die Angriffsstärke und das Entwicklungspotential des Sanren-Sei, dann hast du die Idee dieser Eröffnung verstanden.



Das hat Folgen für die gesamte Spielanlage. Das Fuseki verlangt, großräumig zu denken und zu spielen. Takagawa spricht zum Beispiel von dem Aufbau eines zweistufigen Moyos. Das klingt verlockend raffiniert. Aber ob ein sagen wir fortgeschrittener Anfänger zu dieser Spielweise in der Lage ist, oder seine großräumige Spielanlage nicht eher ein „ich verteile die Steine auf dem Brett und schaue, was passiert“ sein wird? Eher früher als später entsteht gerade mit dieser Eröffnung eine Situation, in der das Spiel es verlangt, entscheidende Punkte (nämlich dort, wo eigene und gegnerische Gebietsanlagen sich begegnen) zu erkennen und zu besetzen. Kann ein Anfänger das beurteilen? Schnell gerät er ins Hintertreffen, sollte er Punkt und Zeitpunkt verpassen. Es bleibt nur der Trost, dass auch der Gegner auf gleichem Spielniveau im Zweifel nicht wissen wird, was er tut und den besten Zug ebenfalls verpasst.

Typisch für die Eröffnung ist ein baldiger Angriff des Gegners auf einen der beiden 4/4-Punkte, um den Einfluss des aufgebauten Moyos zu begrenzen. Auf die grundsätzlichen Überlegungen zum Fuseki folgt deshalb ein längeres Kapitel, in dem Takemiya die wichtigsten Josekis zum Sanren-Sei vorstellt. Wie immer gilt: Es ist sinnlos, Züge auswendig zu lernen. Im Zweifel spielt der Gegner anders als erwartet, dann droht langes, tiefes Grübeln mit ungewissem Ergebnis. Der Rat besserer Spieler lautet, anstelle des schlichten Memorierens den Sinn der einzelnen Züge zu verstehen, um sie bei Gelegenheit passend einzusetzen. Ob der erfahrene Anfänger in der Lage ist, die Josekis wirklich zu verstehen? Takagawa empfiehlt zum Beispiel den niedrigen Ein-Punkt-Klemmzug als Antwort auf den Annäherungszug von außen auf der dritten Reihe. Der Selbstversuch zeigt: Da kann einiges schief gehen! Bei einer „luftigen“ Eröffnung wie dem Sanren-Sei wirken sich Fehler schwerwiegend aus. Der Einfluss, auf den das Sanren-Sei zielt, ist schnell perdu und am Ende zählt man viele Steine, aber wenig Gebiet.

Allerdings nicht als Bastelanleitung verstanden, sondern als Anregung, verschiedene Möglichkeiten auszuprobieren und herauszufinden, welche Züge zu einem passen und was man selbst erfolgreich spielen kann, ist das Joseki-Kapitel (wie auch die folgenden) wertvoll. Die auf dem Weg zum persönlichen Lieblings-Joseki (und zum erfolgreichen

Spiel mit Sanren-Sei) verlorenen Partien sind eben Lehrgeld. Auch hier leistet Takagawa gute Dienste bei der Partie-Analyse. Wenn das Spiel gleich zu Anfang einmal wieder hoffnungslos aussah, hilft der Blick ins Buch, um zu erfahren, was vielleicht anders möglich gewesen wäre.

Neben dem Blick für das Große und Ganze und dem Bewältigen der Eröffnung verlangt das erfolgreiche Spiel mit dem Sanren-Sei kämpferisches Geschick. Tatsächlich stand dieser Aspekt der kampfbetonten Spielanlage bei der Entwicklung des Fusekis zunächst im Vordergrund. So lautet die grundsätzliche Empfehlung: Wenn dein Gegner invadiert, mache Gebiet, indem Du ihn angreifst. Kommt es nicht zur gegnerischen Invasion, baue Dein Moyo großräumig auf. Takagawa erläutert diese beiden Grundsätze ausführlich anhand von neun Beispielen. Bewundernd schaut der Leser und versucht, das eine oder andere abzugucken. Allerdings bleibt dem Anfänger vieles verschlossen. Das gilt auch für die weiteren Partie-Beispiele am Ende des Bandes. Die Analysen dürften vor allem ein Schatz für die längerfristige Beschäftigung mit dem Sanren-Sei und weniger etwas für das Lesen im Vorübergehen sein.

Zum Sanren-Sei hat Takagawa bestimmt ein grundlegendes, umfassendes Buch über eine inzwischen klassische Eröffnung geschrieben. Ein fortgeschrittener Anfänger kann sicher Einsichten und zahlreiche Anregungen mitnehmen. Warum ist es auch ein bisschen gefährlich? Weil es den Eindruck erweckt, dass Sanren-Sei sei problemlos zu handhaben. Als Anfänger stelle man sich mit dieser Eröffnung lieber auf zwar spannende, aber auch leicht verlorene Partien ein. Außerdem – ein Einwand, der auch für andere Go-Bücher gelten mag – eine Frage der Didaktik für Anfänger: Neben den grundsätzlichen Aussagen zum Sanren-Sei scheint das kurze Kapitel mit 12 Fuseki-Problemen für den Anfänger am hilfreichsten zu sein. Die anderen Kapitel werden schnell zu komplex, um sie ohne größere Spielerfahrung und -stärke erfassen zu können. Da liest man und glaubt zu verstehen. Was im Buch so einfach und klar schien, wird dann im eigenen Spiel allerdings schnell schwierig und undurchschaubar ...

Henning Walther

Rezension

Roberto Jasiak, *Capturing Races 1 - Two Basic Groups*, engl., Berlin 2011, 272 Seiten, 28,00 Euro (PDF 14,00 Euro)

Einleitung

Wer alles (und ich meine hier wirklich „alles“) über das vermeintlich „triviale“ Thema des Zweikampfes zwischen lediglich jeweils einer soliden Steinkette zweier Parteien wissen möchte, ist mit der Lektüre dieses Buches gut bedient.

Um gleich zu Beginn einem potentiellen Missverständnis am Buch Interessierter vorzubeugen: Es geht im Buch um das „OB“, nicht um das „WIE“.

Das Buch vermittelt die Grundlagen zur Beantwortung der Frage: „Sollte ich hier spielen?“ Der Leser wird z. B. für Fälle sensibilisiert, in denen eine Gruppe, die sich selbst nicht mehr retten kann, sicherheitshalber nochmals getötet wird, oder solche, in denen eine Partei so weit hinten liegt, dass ein Rettungsversuch einen verschenkten Zug bedeutete. Er kann seine Anstrengungen künftig auf die Zweikämpfe konzentrieren, in denen für ihn etwas zu holen ist, also eine eigene Gruppe, die der Gegner nicht mehr bekommt und eine Gruppe, die der Gegner sonst hätte retten können.

Das Buch vermittelt keine „Techniken“ im engeren Sinne, d. h. man wird darin keine Tesuji aus dem Themenbereich „Leben-und-Tod“ behandeln finden, denn es geht im Buch nun wirklich nicht darum, WIE man eine gegnerische Gruppe am besten umhaut, sondern „nur“ darum, OB man nochmals zuschlagen sollte.

Wie vom Autor zu erwarten, ist die inhaltliche Darstellung ausgesprochen umfassend. Verwendete Begriffe, Definitionen, Konzepte, etc. sind in sich schlüssig und gut erklärt. Das Englisch ist gut lesbar.

Inhalt

Kapitel 2 stellt die Grundlagen des aufzubauenden Theorie-Gebäudes vor und spezifiziert sehr ausführlich die später verwendeten Begriffe, die zum Teil neu vom Autor eingeführt werden. Dem einen oder anderen Leser werden Termini wie „Favourite“ und „Underdog“ aus Richard Hunters Buch „Counting Liberties and Winning Capturing Races“ bekannt

vorkommen. Die Leser sollten sich allerdings darauf vorbereiten, dass die Darstellung im hier besprochenen Buch wesentlich umfangreicher und umfassender als dort ist.

Kapitel 3 behandelt sehr ausführlich in Klasse („Class“) 1 die Parallel-Anordnung zweier Basis-Gruppen. Der Autor führt als Untergliederung 5 Typen („Type“) mit maximal 6 Fällen („Case“) ein, die in den weiteren Kapiteln teilweise wiederverwendet, teilweise erweitert werden.

Kapitel 4 stellt eine neue Semeai-Formel vor, die sehr detailliert für alle Typen und Fälle erläutert und ausgearbeitet wird, die zuvor für die Klasse 1 eingeführt wurden.

Kapitel 5 behandelt als Klasse 2 die Ring-Anordnung (eine Gruppe umschließt die andere) zweier Basis-Gruppen.

Kapitel 6 bis 9 stellen mit den Klassen 3 bis 6 eine oder zwei Gruppen (in Parallel-Anordnung) in Atari bzw. mit offenem Nakade dar. Diese Kapitel sind wesentlich kompakter gefasst als die zu den vorherigen Klassen.

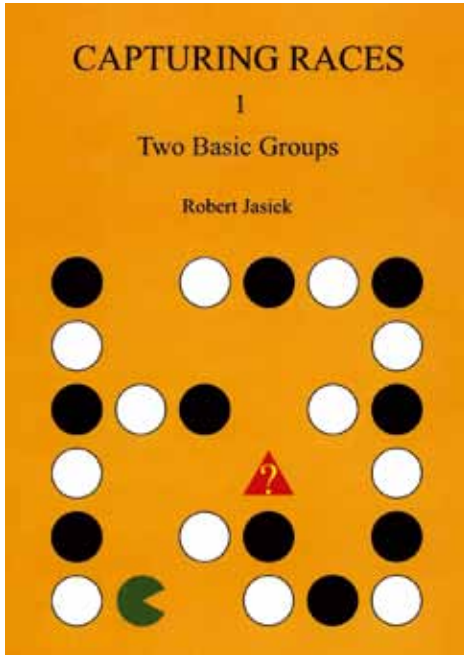
In Kapitel 10 geht der Autor auf bisherige Erkenntnisse aus der Literatur ein, stellt diesen seine Erkenntnisse gegenüber und bietet Korrekturen erkannter Schwachstellen an.

Ein Literaturverzeichnis und ein Schlagwortverzeichnis runden das Buch ab.

Darbietung des Stoffes

Der Stoff ist meiner Einschätzung nach so aufbereitet, dass für jeden Leser-Typ etwas dabei sein dürfte, sich der dargestellten Thematik anzunähern. Hilfreich ist die Verwendung vieler Diagramme für umfangreiche und detaillierte Erläuterungen, so dass auch Leser voll auf ihre Kosten kommen werden, die geringer auf Mathematik oder Informatik ausgerichtet sind.

Die einzelnen Kapitel starten mit einer Anzahl an Problemen, mit denen sich der Leser beschäftigen kann, jedoch nicht zwangsweise muss. Es gibt immer wieder Zusammenstellungen von Kernaussagen, Zusammenfassungen des zuvor Geschriebenen, Wiederholungen wesentlicher Inhalte am Ende der Abschnitte und Kapitel sowie eine etwas formalisierte Kurzfassung in Tabellenform und ganz am Ende die Lösungen der Probleme vom Anfang.



Der Aufbau der einzelnen Kapitel zur Vermittlung der Semeai-Klassen ist einheitlich, die darunter liegende Struktur der Unterkapitel sowie die immer gleichartige Aufbereitung und Strukturierung des eigentlichen Inhalts sichern einen hohen Wiedererkennungswert. Von daher und auch aufgrund der sehr umfassenden Darstellung besitzt das Buch für mich auch Eigenschaften eines Lexikons / Nachschlagewerkes. Eine gewisse Formalisierung - typisch für den Autor - ist erkennbar, vom Umfang her jedoch nicht störend ausgeprägt. Der Autor verliert sich nur vereinzelt in der Gefahr, allzu umfassend zu sein und ja keinen Aspekt vergessen zu wollen.

Die Kapitel 6 bis 9 (Klassen 3 bis 6) fallen für mich aus dem Rahmen der zuvor erläuterten Klassen 1 und 2, insbesondere bei der Einschätzung der praktischen Anwendbarkeit. Offensichtlich sind sie für eine vollständige Beschreibung erforderlich, auch im Hinblick auf die geplanten weiteren Bände.

Layout

Das Buch ist vom Layout und den verwendeten Schriftarten gut lesbar. Die Idee, die Theorie-Teile

in einer größeren Schrifttype, verbunden mit einer großzügigeren Anordnung des Textes, zu gestalten als die Bestandteile des Buches, in denen die Beispiele ausführlich erläutert werden, halte ich für gelungen.

Die Diagramme erschienen mir ungewöhnlich groß, im Vergleich zur verwendeten Schriftgröße, die Großbuchstaben darin zu massig. Vermutlich ist der parallelen Bereitstellung einer Bildschirm-Version geschuldet.

Verpasste Chancen

Meinem Gefühl nach wird der Leser bei einem entscheidenden Aspekt nicht ausreichend an die Hand genommen, und zwar beim erforderlichen Paradigmenwechsel, der für die Beschäftigung mit „Semeai“ erforderlich ist, wenn man aus der „Leben und Tod“- / „Tsume-Go“-Welt kommt. Denn bei der Beschäftigung mit „Semeai“ sind - entgegen der üblichen Lebenserfahrung - zwei Augen absolut kontraproduktiv. Ist eine Seite in den Genuss zweier Augen gekommen, ist das Thema „Semeai“ von vornherein geerdet. Im gleichen Sinne ist bereits das Potential schädlich, zwei Augen zu bekommen.

Den Tabellen hätte eine weitere, systematisch Komprimierung gut getan, was das Erkennen von übergreifenden Gesetzmäßigkeiten durch den Leser angeht.

Nutzen

Um wirklichen Nutzen aus dem Buch ziehen zu können, wird man es mehrmals lesen müssen. Und selbst dann wird den einen oder anderen Leser am Ende das unbestimmte Gefühl beschleichen, etwas Entscheidendes verpasst zu haben. Hat man jedoch nicht. Man muss sich halt vor Augen führen, dass es im Buch lediglich um vergleichsweise sehr einfache Semeai geht. All die Schwierigkeiten, denen man im wirklichen Leben begegnen wird, bleiben nachfolgenden Bänden vorbehalten.

Die Frage, inwieweit die Lektüre allein dieses Bandes der Serie beim Stärkerwerden hilft, ist für mich daher nicht zu beantworten.

Unabhängig davon stellt das Buch einen bedeutenden Fortschritt in den Arbeiten zur Go-Theorie dar.

Thomas Redecker

Rezension

Diese Rezension stammt aus dem British Go Journal 158 (Winter 2011-12; <http://britgo.org/files/bgj/Book-Review-Igo-hatsuyoron-120-final.pdf>), der Abdruck erfolgt mit freundlicher Genehmigung des Autoren Matthew Macfadyen 6d.

Thomas Redecker, The most difficult problem ever – Igo Hatsuyoron 120, unter Mitarbeit von Joachim Meinhardt und Harry Fearnley, dt./engl., Brett und Stein Verlag 2010, 141 Seiten

Ein wunderschönes, unplausibles leeres Dreieck

Das Hatsu Yoron ist eine Sammlung von Go-Problemen, die im 18. Jahrhundert als Leseübung für Top-Profis geschaffen wurde. Es mag scheinen, als sei ein Buch, welches sich ausschließlich nur einem einzigen Problem aus dieser Sammlung widmet, eher zu anspruchsvoll für ein Amateur-Publikum.

Jedoch ist dieses Buch vor allem die Arbeit zweier deutscher Kyu-Spieler – und so führt uns die relativ geringe Spielstärke der Autoren zur Entdeckung des so besonderen Höhepunkts des Buches und darüber hinaus zu dessen originären Quelle. Diese Probleme wurden einst geschaffen, um die Grenzen der Go-Technik immer weiter hinaus zu schieben, indem die schwierigsten aller Probleme vorgelegt wurden, die je von Menschen gelöst werden können.

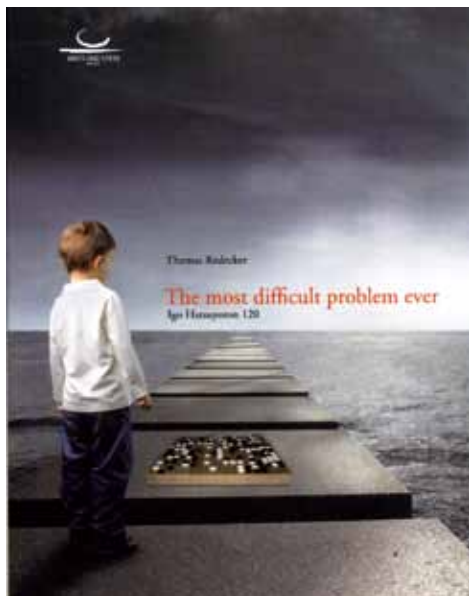
Den Autoren ist es durch jahrelange sorgfältige Analyse gelungen, einige neue Züge auf dem Weg zur Lösung zu entdecken, die von professionellen Analysten übersehen wurden, und sie legen überzeugend dar, dass einige dieser Züge in der für beide Seiten besten Abfolge enthalten sein sollten.

Die Autoren haben etwas geschaffen, das wahrscheinlich der vollständigen Analyse einer Mittelspiel-Go-Stellung am ehesten gerecht wird. Man erhält im Buch keine vollständige Analyse all der Varianten, die in Sackgassen enden, jedoch eine immerhin sehr gründliche Übersicht über all die Zweige, die den größten Erfolg versprechen. Ungewöhnlich am Buch ist dessen Zweisprachigkeit in Englisch und Deutsch.

Nun, worum geht es bei dem Problem und warum ist es so schwierig? Das zentrale Thema ist eine bizarre Art eines Semeai (Kampf um Leben

und Tod), genannt Hanezeki, dessen besonderes Merkmal eine Gruppe von Steinen ist, die sich so in Atari befindet, dass es (lokal) schlecht ist, sie zu schlagen. Der Komponist des Problems hat versucht, eine Stellung dergestalt zu schaffen, dass die „vergiftete“ Gruppe in Atari so groß wie nur möglich ist, ihre Gefangennahme jedoch nicht die Partie gewinnen wird. Diejenigen, die „Treasure Chest Enigma“ (deutsch: *Die Schatztruhe. Nakayamas Go-Geschichten und Rätsel; auch erschienen im Brett und Stein Verlag*) des betagten Nakayama mit Vergnügen gelesen haben, werden sich an ein Problem erinnern, das er aus derselben Quelle zitiert, in dem eine Gruppe von Steinen kämpfend quer über das gesamte Brett wandert und dabei große Klumpen von Steinen fängt, ohne jemals ihr zweites Auge zu finden. Dieses Problem hier ist aus demselben Holz geschnitzt.

Das Problem 120 ist so schwer zu behandeln, weil es letztendlich um eine Stellung geht, in der sich eine Seite (Weiß, das Opfer) zwischen zwei großen Kämpfen um Leben und Tod entscheiden muss, um zu gewinnen. Je nachdem, welche dieser Varianten gewählt wird, können kleine Details der Reihenfolge früherer Zwangszüge entweder einige Punkte gewinnen oder verlieren. Und nach der Entscheidung gilt



es noch das Endspiel auszuspielen: Das Ergebnis der verschiedenen Varianten ist jeweils eng.

Das Original des Buch

Es wurde 1713 ohne Lösungen herausgegeben und früher veröffentlichte Ausgaben folgten der weisen Entscheidung, auf dieses Problem zu verzichten. In den 1970er Jahren wurde es wiederentdeckt und von einigen japanischen Profis studiert, deren Ergebnis in der Go World 29 erschien (1982). Ihre Lösung endete mit einem Zwei-Punkte-Sieg für Schwarz.

Die Entdeckung einiger kleinerer Verbesserungen im weißen Spiel sorgte später dafür, dass sich die schwarze Zwei-Punkte-Marge in Luft auflöste und die Suche nach besseren Möglichkeiten für Schwarz führte Thomas Redecker schließlich zur Entdeckung seines herrlich unplausiblen leeren Dreiecks – eines Zuges, der ein halbes Auge verliert, keine Steine angreift, keine Freiheiten hinzugewinnt und doch die schwarze Stellung rettet. Allein dafür lohnt es sich, dieses Buch zu besitzen, nur um die Möglichkeit zu bestaunen, dass solche Züge existieren!

Wie der Titel schon sagt, ist dies sicherlich eine äußerst reichhaltige und bizarre Go-Stellung, die in der Tat wirklich sehr schwer zu lösen ist, jedoch haben die Autoren gezeigt, dass es menschenmöglich ist. Ich bin nicht davon überzeugt, dass sich eine normale Partie-Stellung um Zug 100 herum, die keine besonderen taktischen Merkmale aufweist, anbieten würde, auf diese Art und Weise komplett durchgearbeitet zu werden.

Auf die Frage hin, für welche Go-Spieler das Buch geeignet ist, wäre ich überrascht, wenn jemand schwächer als etwa 15k in der Lage wäre, den Zug-Sequenzen zu folgen. Für Spieler, deren Stärke darüber liegt, ist es hingegen eher eine Frage von Willenskraft und Ausdauer als von tatsächlicher Spielstärke.

Das Buch ist keine leichte Lektüre, jedoch zeigt es, wie es sich anfühlt, alles über eine Go-Stellung zu wissen. In diesem Gefühl liegt die Möglichkeit, das eigene Go voranzubringen, von welcher Stufe auch immer, um der vollständigen Erleuchtung ein wenig näher zu kommen. Spieler, die vom Go-Spiel und seinen vollkommenen Möglichkeiten träumen, werden für dieses schlanke Buch (144 Seiten) einen Platz in ihrem Bücherregal haben.

Matthew Macfadyen

Das Supercup-System

Alle, die schonmal eine Go-Meisterschaft organisiert haben, sei es auf Landes- oder Stadtebene, kennen das Problem: einen Ort und eine Zeit zu finden, die allen potentiellen Teilnehmern passen, und dann auch noch die starken Go-Spieler zur Teilnahme zu bewegen. Sagen wir ganz klar: Das ist praktisch ein Ding der Unmöglichkeit und niemand bürdet sich diese Herkulesaufgabe ein zweites Mal auf.

Nun, es gibt tatsächlich eine Lösung für dieses ewige Problem: eine Meisterschaft, die für alle Spielstärken offensteht, starke Teilnehmer anlockt und die Organisatoren nicht überfordert! „Wie soll denn das gehen“, höre ich fragen, „das ist ja unmöglich!“ Nein, das ist nicht unmöglich und wir in Potsdam führen sowas im zweiten Jahr durch und sind so begeistert, dass ich diesen Artikel schreibe.

Supercup, so lautet das Geheimwort! Danach werden alle Teilnehmer entsprechend ihrer nominalen Spielstärke in einer Liste nacheinander absteigend angeordnet – in Potsdam benutzen wir dazu einfach die angegebene Spielstärke und als „Zweitwertung“ die Ratingliste des DGoB. Die beiden formal Schwächsten verabreden sich dann zu einer Partie, der Verlierer scheidet aus und der Sieger fordert den nächsthöheren Spieler in der Liste heraus, bis der Sieger feststeht. Im darauffolgenden Jahr vereinfacht sich das System noch etwas, da ein Meister bereits feststeht und mit dem Supercup-System lediglich der Herausforderer bestimmt werden muss. Der Herausforderer kämpft dann in einem echten Titelkampf mit dem Titelverteidiger den Titel aus. Wir in Potsdam machen das in einer einzigen Partie, aber selbstverständlich ist auch z. B. auch ein best-of-three denkbar.

Die Vorteile des Supercup-Systems (auch als „win-and-continue“ bekannt) liegen auf der Hand: geringer Zeitaufwand der TeilnehmerInnen (ggf. ist ja auch nur eine einzige Partie zu spielen), flexibler Ort, auch Begegnungen im Internet sind sinnvoll möglich, alle Spielstärken können sinnvoll teilnehmen, denn es sitzen sich immer ungefähr gleichstarke Gegner gegenüber.

Den Titelkampf selber führen wir in Potsdam dann öffentlich durch und ein starker Spieler kommentiert die Partie live in einem Nebenraum.

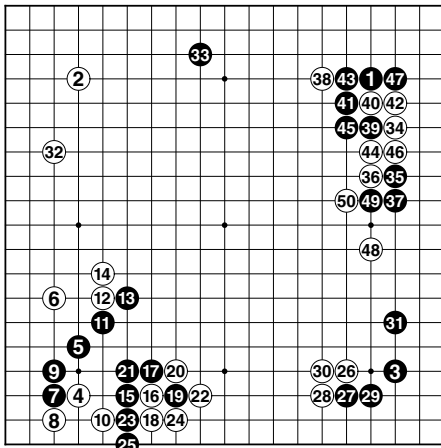
Oliver Lenz

Die kommentierte Bundesliga-Partie (13)

von Franz-Josef Dickhut

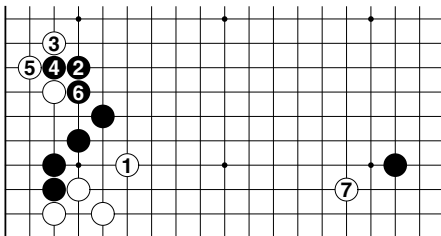
Partie: Bundesliga 2011/12, 5. Spieltag, 3. Liga, 3. Brett, 12. Januar 2012
Weiß: Norbert Neumann 2d (Berlin Slaught-erlake)
Schwarz: Gereon Knott 1d (Uni Bonn)
Komi: 7 Punkte
Ergebnis: S +5
Kommentar: FJ Dickhut 6d (www.fjdickhut.de)

19: Das ist eine sehr strenge Fortsetzung, auf die mir keine Widerlegung eingefallen ist. Schwarz könnte in dieser Stellung auch einfach wie in Dia.3 spielen. Aber auch das Fangen außen in Sente mit der Fortsetzung W26 wie in der Partie ist bei näherer Betrachtung gar nicht so schlecht für Weiß, wie Dia.4 verdeutlichen soll: Schwarz hat

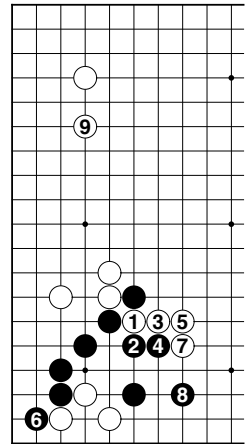


Figur 1 (1-50)

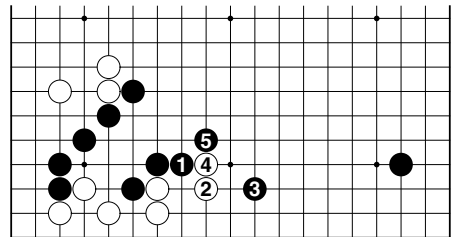
- 12: Es erscheint mir strategisch einfacher und günstiger, wie in Dia.1 zu spielen. Nach S6 kann Weiß dort erst mal Sente nehmen und auf W7 spielen, was gut zu 1 passt.
 16: Das ist das übliche Tesuji, welches aber eigentlich für Stellungen ohne S11/13 gedacht ist. Hier wäre der Schnitt wie in Dia.2 eine Alternative.



Dia. 1

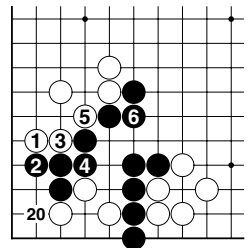


Dia. 2



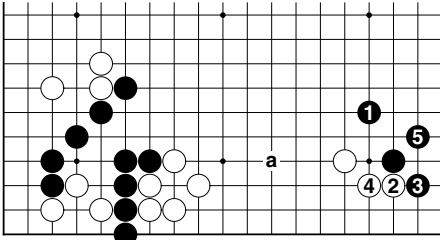
Dia. 3

ziemlich genau 20 Punkte in der Ecke, aber Weiß hat noch die Endspielvorhände W1-W5, und bekommt auf beiden Seiten eine ansehnliche Stellung. Vielleicht ein neues Joseki ...

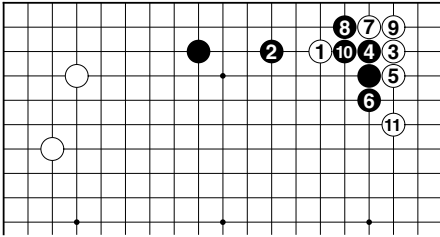


Dia. 4

- 27: Auch hier wäre kein besonders tiefer Griff in die Josekikiste notwendig gewesen, um eine attraktivere Antwort zu finden: Dia.5 entwickelt den rechten Rand und betont ihn stärker – und Weiß müsste eigentlich noch auf a abschließen. Dann hätte Schwarz also auch noch Sente, was den Punktenachteil gegenüber der Partie mehr als wettmacht.

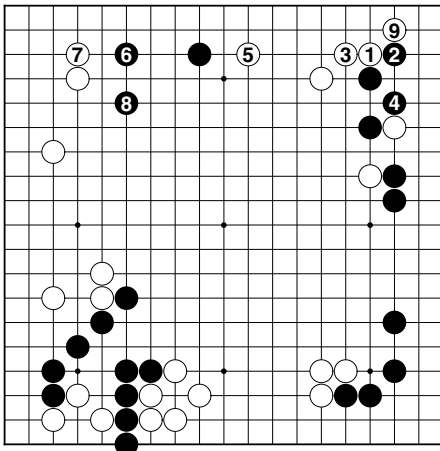


Dia. 5



Dia. 6

- 34: Wegen der flachen und sicheren Stellung von S31 ist der rechte Rand eigentlich nicht mehr so interessant. Die Stellung am rechten Rand bekommt Weiß zwar auch, wenn er wie in Dia.6 von der anderen Seite angreift, aber dann wenigstens mitsamt einer sicheren Ecke.
- 35: Das Gleiche gilt für Schwarz – warum nicht einfach mit einem Zug auf 38 den besseren Rand mitnehmen?!
- 36: In der Folge weigern sich beide, den eigentlich

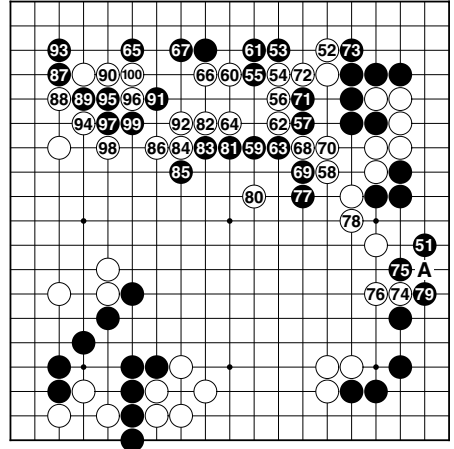


Dia. 7

wichtigeren oberen Rand für sich zu besetzen. Schwarz bleibt dabei zum Glück für ihn erfolgloser.

40: Hier wäre Dia.7 vorzuziehen.

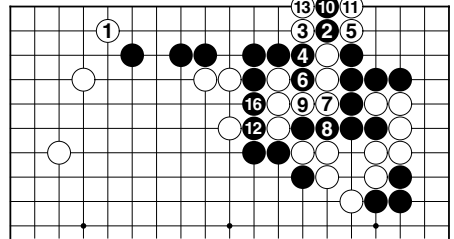
47: Sehr groß und solide – Schwarz führt nun.



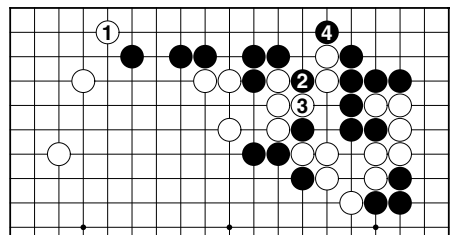
Figur 2 (51–100)

66: Aji-keshi!

71: Der Nutzen, den Schnittstein S57 zu retten, ist hier fraglich, da es auch Aji-keshi ist, wie die Diagramme 8 und 9 verdeutlichen.

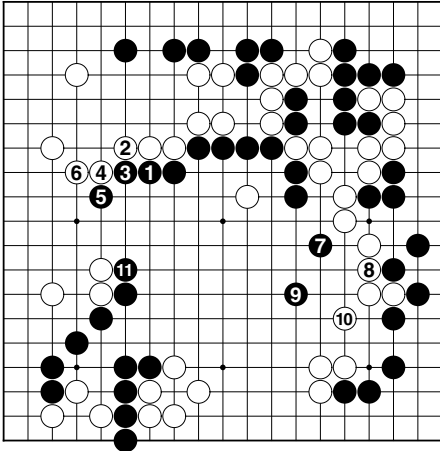


Dia. 8
(14 auf 2, 15 auf 10)

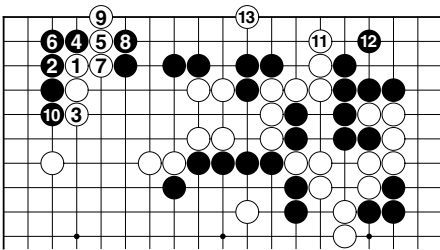


Dia. 9

- 74: Zu gegebener Zeit wäre ein weißer Zug auf A möglich, also ist auch 74 eher Aji-keshi. Weiß sollte sofort im Zentrum mit W81 Druck machen.
- 87: Dieser Zug ist ziemlich am Thema vorbei. Schwarz könnte eine einfache Partie bekommen, wenn er jetzt im Zentrum weiterspielt, z.B. wie in Dia.10 gezeigt – vornehmlich nicht der Punkte wegen, sondern um den Angriff auf seine Steine zu unterbinden.

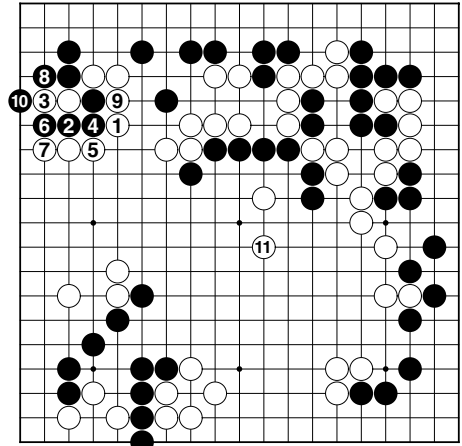


Dia. 10



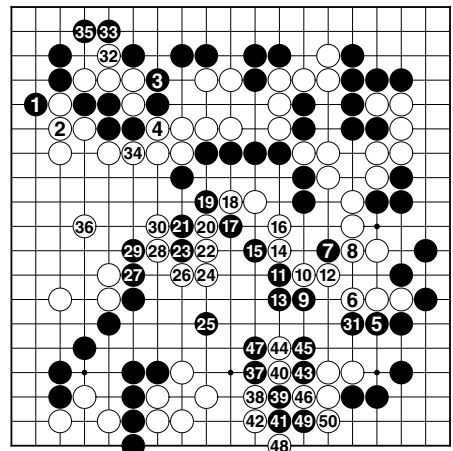
Dia. 11

- 88: Weiß sollte globaler denken – hier eröffnen sich verlockende Möglichkeiten durch den noch nicht endgültig geklärten Status der beiden anderen schwarzen Gruppen am oberen Rand, wie z.B. die Abfolge aus Dia.11 zeigt. Wenn Schwarz 10 spielt, kann es schnell eine der beiden Gruppen erwischen. Unterlässt Schwarz diesen Zug, spielt Weiß dort in Sente und wendet sich danach dem Zentrum zu.
- 89: Das ist ein Kreuzschnitt auf Verdacht. Schwarz spekuliert auf das Aji bei 92, aber das ist zu weit weg.



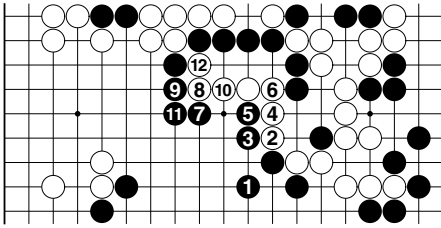
Dia. 12

- 90: Weiß sollte zur Ecke hin strecken.
- 94: Eine schön ausgelesene Treppe, aber letztendlich bekommt Schwarz am Rand in Sente die Verbindung und als Bonus noch das Atari 101 und Sente. Also alles in allem eher ein Erfolg für Schwarz. Weiß hätte besser wie in Dia.12 gespielt.



Figur 3 (101-150)

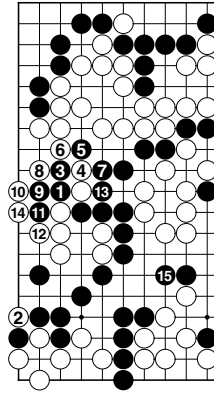
- 105: Ein sehr kontraproduktiver Zug, der fast die Verlustsequenz einleitet.
- 109: Das riecht nach Overplay. Ein Zug auf 111 wäre sicher besser.
- 113: Ebenfalls ein Overplay. Die Opfersequenz in Dia.13 hätte den Schaden in Grenzen gehalten.



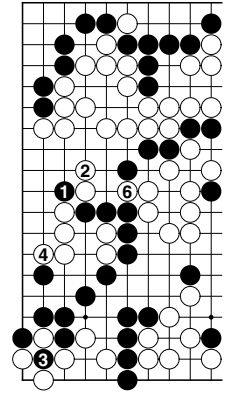
Dia. 13

- 124: Schwarz muss sich jetzt entscheiden, welche Mittelgruppe er aufgeben will.
- 149: Besser ist, gleich zu schlagen, denn der Abtausch gegen 150 schadet nur der schwarzen Ecke. Aber noch immer liegt Schwarz etwas vorn.
- 165: Fast der Verlustzug – er gehört auf 166, um ohne Ko zu töten.
- 191: Als Kodrohung wäre 193 größer – wenn sie nicht beantwortet wird, folgt Dia.14, mit erkennbarem Vorteil gegenüber der Partie. Aber Schwarz muss auch damit rechnen, dass Weiß antwortet und danach wie in Dia.15 noch zwei große Endspiele mitnimmt. Beide Varianten ergeben sehr knappe Partien.
- 196: Durch den Gewinn des geschenkten Kos liegt Weiß nun knapp in Front.
- 220: Ein fataler Lapsus, mit dem Weiß die Partie wieder hergibt.

Fazit: Eine spannende Partie, in der Weiß meist in Nachteil war. Das lag aber gar nicht an der Ecke unten rechts, die ich sogar als halbwegs ausgeglichen



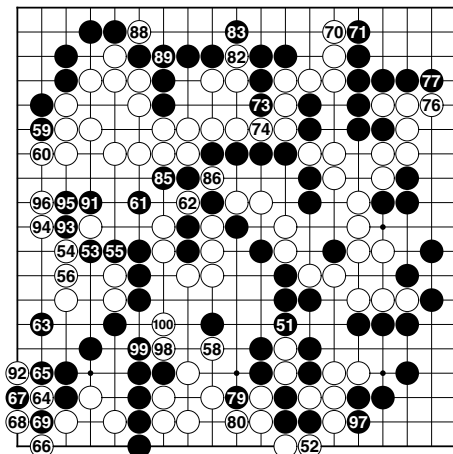
Dia. 14



Dia. 15 (5 deckt)

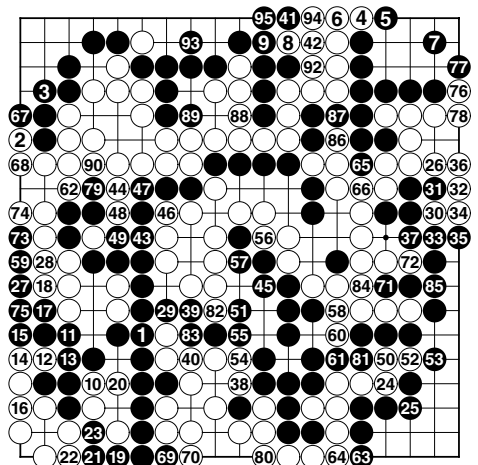
bewerten würde, sondern zum einen an den Richtungsfehlern oben rechts, aber insbesondere an den verpassten Chancen links oben und insbesondere auch erst im Zentrum, wo man mit Sente großen Schaden hätte anrichten können – ob größer als das, was Schwarz sich dann selbst angetan hat, ist allerdings schwer zu beantworten.

Wie so oft ging es dann, als Zeit und Konzentration zu Neige gingen, noch mal hin und her, mit dem besseren Ende für Schwarz. Das sollte aber nur der wohlverdiente Ehrenpunkt für Uni Bonn sein, denn die Schlachtenseer gewannen die Begegnung mit 3:1.



Figur 4 (151–200)

57 deckt; 72, 75, 78, 81, 84, 87, 90 spielen Ko bei 64



Figur 5 (201–250)

91 deckt

Hallo, liebe Kinder!

Mir ist letztens wieder aufgefallen, wie unterschiedlich doch die Leute Go spielen! Manche blitzen ihre Partie und manche überlegen ewig. Es ist natürlich jedem selbst überlassen, wie schnell er spielt, aber manche wuseln dauernd in ihren Dosen rum und das kann ganz schön nerven! Aber wusstet ihr schon, dass es sowas wie Bestimmregeln beim Go gibt?

Natürlich kommt es immer drauf an, ob man nur so zum Spaß spielt oder ein richtiges Turnierspiel, aber trotzdem sollte man Respekt vor dem Gegner haben! Zum Beispiel sollte man auf keinen Fall mit seinem Sieg angeben oder den anderen auslachen. Überhaupt sollte nicht der Sieg das Ziel sein, so sagt es die asiatische Philosophie des Spiels.

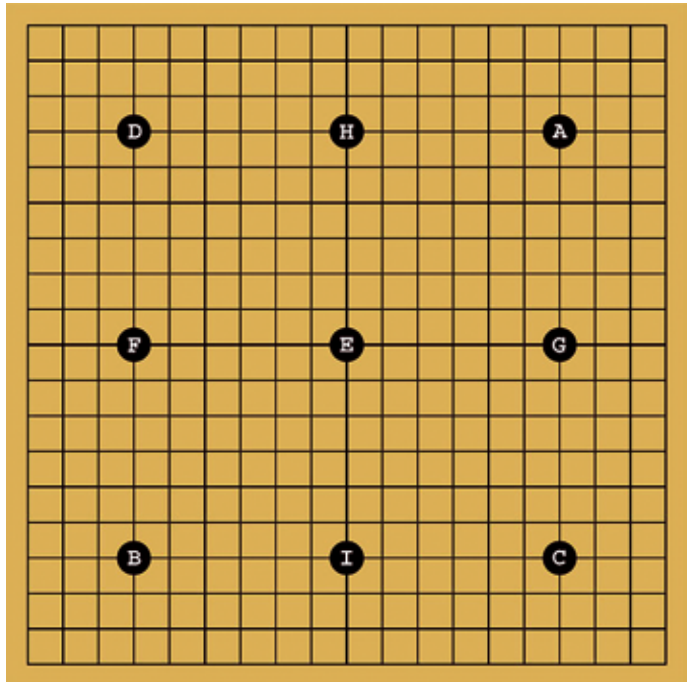
Natürlich ist es sehr unhöflich, den Gegner durch Geräuschemachen zu stören – wie das Steine rühren in der Dose – oder sich mit anderen Dingen nebenbei zu beschäftigen. Zum Beispiel solltet ihr nicht dauernd auf andere Bretter schauen, denn das erweckt den Eindruck, dass ihr gelangweilt seid.

Ich hatte auch einmal einen Gegner, der nebenbei Musik gehört hat und dabei nicht still sitzen konnte. Das hat mich wirklich verrückt gemacht und es war keine schöne Partie!



Besonders interessant ist der Brauch, dass man den ersten Zug in die vom Spieler aus gesehene rechte obere Ecke setzt. Das hat mehrere Gründe: Einmal ist es für den Spieler besonders bequem, dort zu setzen, weil ja seine Dose normalerweise rechts neben dem Brett steht. Und wenn man diesen Stein setzt, muss man sich weiter nach vorne beugen, so dass man fast eine kleine Verbeugung macht und so Respekt vor seinem Gegner zeigt. Nicht zuletzt macht es das Notieren von Partien einheitlich.

Wenn ihr eine Vorgabepartie spielt, gibt es eine Reihenfolge, nach der ihr die Steine setzten solltet. Bis jetzt hat sich noch kein Profi bei mir beschwert, wenn ich sie anders gesetzt habe, aber es ist schon cool zu wissen, wie es richtig gemacht wird! Ich persönlich spiele eher selten im Internet, weil ich Probleme habe, eine Partie ernst zu nehmen, wenn ich keinen Gegner vor



mir habe. Doch genau das ist sehr wichtig beim Internet-Go, schließlich spielt ihr ja gegen einen echten Menschen! Vor einem Spiel sollte man sich kurz die Zeit nehmen, sich zu begrüßen und sich ein schönes Spiel zu wünschen – genau wie bei einem „richtigen“ Spiel. Auf gar keinen Fall dürft ihr ein Spiel einfach so abbrechen, wenn ihr keine Lust mehr habt oder das Gefühl habt, ihr könntet verlieren! Denkt also daran: Wenn ihr starke Go-Spieler werden wollt, dann gehört es dazu, die Höflichkeitsregeln zu beachten.

Solltet ihr noch Fragen oder Anregungen haben, schreibt mir unter kiri@dgob.de!

International von Kai Hölischer

International ist momentan nicht viel los. Lediglich kämpfen die Frauen um den zweiten Huanglongshi Cup, den ich in der nächsten Ausgabe genauer beleuchten werde. Sonst sind noch diverse Vorentscheidungen zu verschiedenen Titeln zu spielen, wie z.B. dem Ing Cup, BC Card Cup und den Chunlan Cup.

Japan von Kai Hölischer

36. Kisei

Nach bereits drei Spielen führt nicht der Titelträger, sondern der Herausforderer Takao Shinji.



Takao Shinji 9p (l.) gegen Chu U 9p

Die erste Partie wurde am 12. und 13.1.12 in Kurashiki, Okayama gespielt. Der Herausforderer verfolgte eine gebietsorientierte Taktik, konnte sich jedoch nicht gegen die Invasionen des Titelträgers erwehren. Am Ende gewann Takao aber mit 2,5 Punkten.

Das zweite Spiel fand in Sapparo auf Hokkaido statt. Eine kämpferisch geprägte Partie wurde gespielt, welche Cho U mit Schwarz durch Aufgabe nach 171 Zügen gewann.

Die dritte Partie Anfang Februar gespielt. Diesmal spielte Takao mit Schwarz die immer noch populäre Chinesische Eröffnung. Cho baute schnell ein Moyo auf, konnte aber nicht die effektiven Invasionen seines Gegners verhindern. Am Ende blieben noch 0,5 Punkte mehr für Takao übrig. Somit führt der Herausforderer mit 2:1.

50. Judan

Jubiläum bei einem der größten Turniere im Japanischen Go. Cho U konnte sich als Herausforderer behaupten und tritt in den nächsten Spielen gegen seinen Titelrivalen Iyama Yuta an. Er besiegte im Match zum Finale Ko Iso 7p durch Aufgabe. Seine Opfer in den Runden zuvor waren Kono Rin 9p, Anzai Nobuaki 6p und Awaji Shuzo 9p.

Korea

von Sasha Stinner

39. Myungin

Park Young Hun 9p konnte seinen Titel als erst siebter Myungin in der Geschichte dieses traditionsreichen, zweitgrößten Turniers in Korea erfolgreich verteidigen. Nach 228 Zügen und einem blitzsauberen Endspiel gewann Park die vierte Finalpartie durch Aufgabe gegen Paek Heong Seok 8p. Die Partie verlief ganz im Stile Parks: Nach sehr schnell gespielter, scheinbar harmloser Eröffnung verleitete



Park Young Hun 9d (l.) gegen Paek Heong Seok 8p

er Paek zu riskanten Zügen, um damit eine leichte Führung im Mittelspiel zu erlangen und diese gewohnt sicher im Endspiel zu festigen.

Park sicherte sich ein Preisgeld von ca. 50.000 Euro und seinen 9. Platz in der koreanischen Rangliste.

Die zehn wichtigsten Nachrichten 2011

1. Im „Jahrhundertduell“ gegen seinen chinesischen Rivalen Gu Li 9p holt Yi Se Dol 9p nach furiosem Kampf mit 3:2 den BC Card Cup
2. Yi Chang Ho 9p ist zum ersten Mal nach 22 Jahren ohne Titel
3. Park Cheong Hwan 9p gewinnt den Fujitsu Cup
4. Won Seong Chin 9p holt mit dem Samsung Cup seinen ersten internationalen Titel
5. In 2011 verteilen sich die wichtigen Titel auf sieben verschiedene Spieler
6. Bosco LED (Kapitän: Kang Dong Yun) wird Meister der koreanischen Profi-Liga
7. Mit Na Hyeon, Choi Cheong und Yi Dong Hun gibt es sehr starken 1p-Nachwuchs
8. In 2011 ereignen sich erstaunliche Siegesserien einzelner Spieler und Mannschaften
9. Einführung eines neuen Go-Profi-Systems in den USA, das jedes Jahr zwei Spieler zum Profi machen wird
10. In diesem Jahr wurde zum ersten Mal ein starker Amateur durch ein neues Punktesystem in Korea zum Profi ernannt.

Olleh- Cup

Dieses ziemlich neue Turnier konnte mit einem Finalknüller aufwarten: Yi Se Dol gegen Yi Chang Ho!

Nachdem Yi Chang Ho knapp die erste Partie für sich entscheiden konnte, gewann Yi Se Dol die beiden folgenden Spiele durch Aufgabe. Die vierte Partie nun nahm einen ziemlich dramatischen Verlauf. Ein ungewohnt zerfahren spielender Yi Se Dol bescherte Yi Chang Ho eine deutliche Führung und war mit seinem Spiel sichtlich unzufrieden. Doch Yi Chang Ho spielte nun so passiv, dass sein Vorsprung Stein für Stein schmolz und am Ende sogar zum 0,5 Punkt-Sieg für seinen Kontrahenten wurde.



Yi Se Dol 9p und Yi Chang Ho 9p bei der Analyse

Die Enttäuschung stand dem unglücklich agierenden Yi Chang Ho ins Gesicht geschrieben. Yi Se Dol konnte sich über das höchste Preisgeld eines koreanischen Turniers von ca. 65.000 Euro und die Sicherung des Spitzenplatzes der Baduk-Rangliste freuen. Diesen hält er nun schon ununterbrochen seit 22 Monaten – vor Park Cheong Hwan und Choi Chol Han.

Trotzdem führt Yi Chang Ho immer noch in der Bilanz gegen Yi Se Dol mit 32:28 Spielen und 5:3 Titeln.

China

von Liu Yang

1. Go-Liga

Am 26.12. fand die letzte Runde der Go-Liga statt. Im direkten Duell zwischen Chongqing und Liaoning wurde den Sieger entschieden. Vier Mannschaften befanden sich im Abstiegskampf. Die Liga war noch nie so spannend.

Trotz eines Sieges von Gu Li 9p verlor Chongqing mit 1:3 gegen Liaoning. Danach hatten beide Mannschaften die gleiche Punktzahl und gleichviele Siegpardien. Da der Hauptspieler aus Liaoning häufiger gewonnen hat, wurde Liaoning zum ersten Mal Chinesischer Meister.

Shanghai konnte die letzte Chance nutzen. Dank der Siege von Chang Hao 9p und Qiu Jun 9p



Piao Wenyao 9p

bekam Shanghai die 2 entscheidende Punkte und sicherte in den letzten Sekunden den Klassenerhalt.

Das Endergebnis nach 20 Runden sieht so aus:

Team	Punkt	Siege	Siege 1. Brett
Liaoning	47	55	17
Chongqing	47	55	13
Guizhou	38	50	8
Shandong	36	48	12
Beijing Citic	36	48	11
Dalian	33	43	9
Anhui	33	39	13
Aimu Xiansheng	30	40	15
Xi'an	29	40	11
Shanghai	28	39	9
Guangxi	27	42	9
Pingmei	12	29	5

12. Ricoh Cup

Am 06.02. fand das Viertelfinale des Ricoh Cups in Beijing statt. Die jugendlichen Spieler haben dabei ihre Dominanz im nationalen Bereich bestätigt.

Unter den vier Halbfinalisten befand sich nur ein Spieler über 20, der Weltmeister Piao Wenyao 9p. Sein Gegner im Halbfinale war der Titelverteidiger Tan Xiao 5p, der im Jahr 2011 die meisten Partien gewonnen hat und aktuell beim Rating des Chinesischen Go-Bundes auf Platz 1 steht.



Li Zhe 6p

Im anderen Halbfinale spielen der 15-jährige Mi Yuting 3p und der 13-jährige Yang Dingxin 2p.

26. Tengen

Am 14.02 fand das Viertelfinale des Tengen statt. Die Spieler aus Shanghai, Hu Yaoyu 8p und Qiu Jun 9p, bestätigten hier ihre schlechte Form in der Go-Liga. Trotz einer Führung machten beide im Byoyomi Fehler und verloren am Ende knapp.

Die Halbfinalpartien wurden am 16.02. in Beijing ausgespielt. Tan Xiao 5p gewann gegen Kong Jie 9p gegen, Zhou Hexie 4p gewann gegen Tang Weixing 3p. Im Herausfordererfinale gewann zwei Tage später Zhou Hexie gegen Tan Xiao und fordert nun Chen Yaoye 9p um den Titel heraus.

3. Longxing Cup

Das Finale des Longxing Cups fand von 19.12 bis 21.12 in Beijing statt. Der innovative Go-Spieler Li Zhe 6p gewann glatt 2:0 gegen Wang Haoyang 6p und kommt dadurch endlich zu seinem ersten Turniersieg.

Das gleiche Turnier findet auch jedes Jahr in Japan statt. Es besteht gute Möglichkeit, dass im Jahr 2012 zum erstem Mal ein Meisterduell organisiert wird.

Ausschreibung

**zur Deutschen Jugend-Go-Meisterschaft
am 9. und 10. Juni 2012 in Darmstadt**

Ort: Oetinger Villa, Kranichsteiner Str. 81, 64289 Darmstadt
Anmeldeschluss: 9. Juni, 11:30 Uhr
Kontakt: Klaus Petri, Petri_K@web.de, 06151-9674362

An der DJGM kann jeder Go-Spieler teilnehmen, der folgende Bedingungen erfüllt:

- Alter unter 18 Jahren (Stichtag ist der 1. Januar des Meisterschaftsjahres)
- Mitgliedschaft in einem Landesverband des DGoB
- Spielstärke mindestens 20k
- Deutsche Staatsbürgerschaft oder seit mindestens einem Jahr Hauptwohnsitz in Deutschland

Jeder Teilnehmer muss alle Runden mitspielen. Es werden fünf Runden nach dem McMahon-System ausgetragen, Die Spitzengruppe wird dabei so festgelegt, dass sie mindestens die sechs meldestärksten Teilnehmer umfasst. Diese Teilnehmer geben und nehmen keine Vorgabe. Die übrigen Teilnehmer spielen mit um zwei Steine reduzierter Vorgabe, falls sich ihre McMahonpunktzahlen von der ihres Gegners um mindestens 2 Punkte unterscheidet. In Partien ohne Vorgabe erhält Weiß 6 Komi. Die Bedenkzeit pro Spieler beträgt 60 Minuten plus jeweils 10 Steine in 5 Minuten Byoyomi. Die genaue Turnierordnung findet man auf den Internetseiten des DGoB unter der Rubrik „Meisterschaften“.

Die Runden beginnen wie folgt:

1. Runde: Samstag, 12:30 Uhr, 2. Runde: Samstag, 15:30 Uhr, 3. Runde: Samstag, 18:30 Uhr
4. Runde: Sonntag, 10:00 Uhr, 5. Runde: Sonntag, 13:00 Uhr

Die Siegerehrung wird voraussichtlich am Sonntag um 16:00 Uhr stattfinden. Der DGoB setzt für die ersten drei Plätze Geldpreise in Höhe von 75/50/25 Euro aus. Der Sieger erhält weiterhin einen Fahrtkostenzuschuss für die Teilnahme an der Jugend-Europameisterschaft von max. 75% der angefallenen Kosten bis max. 300 Euro. Für den Fall, dass der DGoB in diesem Jahr eine Mannschaft zum japanisch-europäischen Austauschprogramm nach Japan entsenden kann, so werden die Bestplatzierten der Altersklassen U18, U16 und U12 der Deutschen Jugendmeisterschaft bevorzugt berücksichtigt.

Für die Deutsche Jugendmeisterschaft 2012 stehen insgesamt 300 Euro an Fahrtkostenzuschüssen zur Verfügung, die beim Fachsekretariat Meisterschaften beantragt werden können.

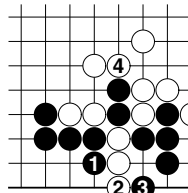
Anmeldeschluss ist Samstag 11:30 Uhr, ein Startgeld wird nicht erhoben. An beiden Tagen gibt es preiswerte Verpflegung. Privatübernachtungen sind möglich, bitte rechtzeitig melden.

Lösung zu Fangen und Retten 2

Schwarz 1 im ersten Dia. ist der Schlüsselpunkt für diese Aufgabe. Wenn Weiß dann auf 2 und 4 spielt, um den Wettlauf um Freiheiten zu gewinnen, kann Schwarz seine Ecksteine einfach mit 3 und 5 nach außen hin verbinden.



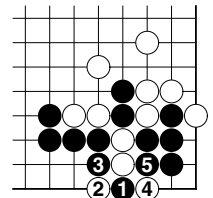
Sollte Weiß allerdings nach 1 versuchen, mit 2 im zweiten Dia. zu trennen, so kann Schwarz die



weißen Steine einfach mit 3 und 5 fangen.

Schwarz 1 im dritten Dia. führt dagegen nicht zum Erfolg, da Weiß danach mit 2 genü-

gend Freiheiten gewinnt und Schwarz getrennt halten kann. Nach 3 gibt es für Schwarz kein Leben in der Ecke.



Problemecke

von Thomas Redecker

Nach seinem vierten Spitzenplatz in der kleinen Liste heißt es Abschied nehmen für Michael Ruzicka. Er darf künftig in der Großen Liste weitermachen, die dieses Mal von Raik Böckelmann angeführt wurde. Beiden einen herzlichen Glückwunsch!

Probleme des „bildhaften“ Typs der letzten Ausgabe wird man hier so konzentriert nicht wiedersehen. Aber keine Bange, der Brett-und-Stein-Verlag hat sich die Rechte an der originalen Quelle gesichert und wird diese in absehbarer Zeit als komplette Übersetzung herausgeben.

Bei der Recherche nach neuen Problemen bin ich auf Ausläufer der Realität gestoßen. Gesucht sind in diesem Heft die jeweils fünf von acht Problemen, in denen für Schwarz „etwas geht“. Wie im wirklichen Leben kann man sich also nicht sicher sein, dass die dargebotenen Probleme auch eine Lösung haben.

Allen viel Spaß dabei!

Problemecken-Service im DGoB-Web

Unter <http://www.dgob.de/dgoz> finden sich ein Link zu:

- + sgf-Dateien der aktuellen Probleme,
- + ausführlichen Lösungswegen,
- + sgf-Dateien der kommenden Probleme.

Der Zugang hierfür ist beschränkt, die Zugangsdaten wechseln mit jeder Ausgabe der DGoZ.

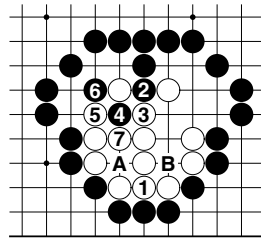
Für die kommenden drei Monate gelten:

Name: problemecke1
 Passwort: oiotoshie

Lösungen bitte bis zum
 DGoZ-Redaktionsschluss (10.04.2012) an:
 Thomas Redecker
 Salzbrunner Straße 9, 14193 Berlin
 E-Mail: problemecke@dgob.de

Auflösungen 06/2011 (Kleine Liste)

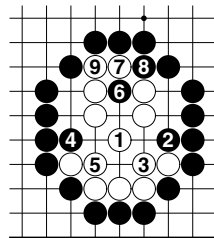
Kleine Liste 1 (4 Punkte @ 4/4)



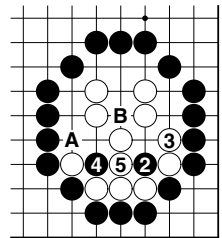
korrekt

Weiß verschönert ihre Nase. Nach dem Schieben mit 2 schafft Schwarz zwar oben ein falsches Auge, unten mit A gibt es jedoch ein echtes. Das gleiche Spielchen kann sich jetzt rechts für B wiederholen.

Kleine Liste 2 (5 Punkte @ 4/4)



korrekt

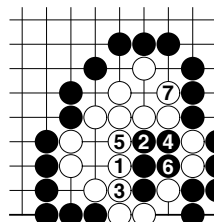


nichts geht für S

Hier fügt Weiß erst einmal die fehlende Nase ein. Schwarz 2 und 4 sorgen für ein etwas verklemmtes Lächeln, oben kann Schwarz selbst nach 6 ein weiteres Auge jedoch nicht verhindern.

Auch schwarze Atari rechts und links wie im Diagramm rechts führen nicht zum Ziel. Weiß hat schon ein Auge rechts und das auf B kann ihr Schwarz nicht nehmen, wie zuvor gesehen.

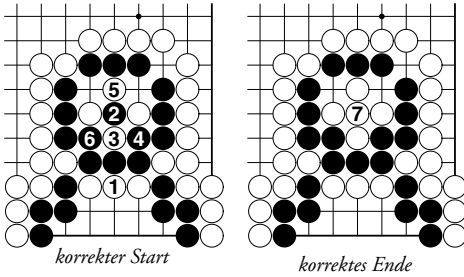
Kleine Liste 3 (8 Punkte @ 1/3)



korrekt

„ran an den Wurm“ heißt die Devise. Dieser knabbert sich nach rechts durch die Schale, allerdings in Nachhand. Folglich kommt Weiß mit 7 zu ihrem zweiten Auge.

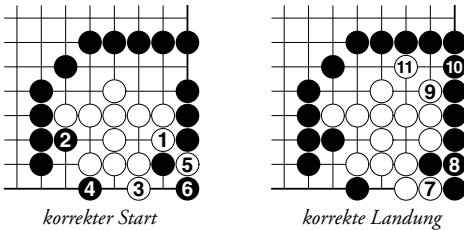
Kleine Liste 4 (6 Punkte @ 2/2)



Weiß kann ruhig auf 1 verbinden, denn unten kann sie immer eine der beiden schwarzen Gruppen in Atari setzen. Schwarz versucht noch sein Bestes, indem er mit 2 zwischen die beiden Stückchen weißer Kohle geht.

Am Ende deckt Weiß auf dem zentralen Punkt mit 7 und hat eine tote Innenform gebaut.

Kleine Liste 5 (7 Punkte @ 2/2)



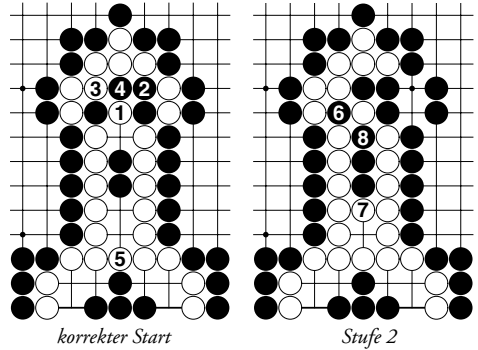
Erst einmal das Triebwerk rechts mit 1 starten und dann den heftigen Seitenwind mit 3 parieren. Nach dem Einwerfen mit 5 ...

... gibt Weiß mehrfach Atari, bevor sie mit 11 ihr zweites Auge sichert.

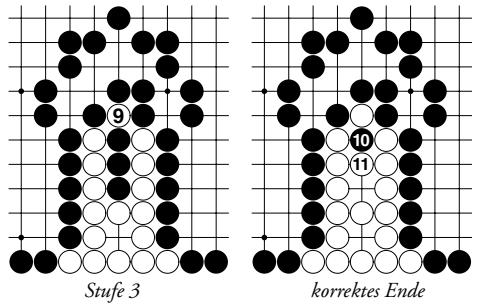
Auflösungen 06/2011 (Große Liste)

Große Liste 1 (4 Punkte @ 14/19)

Etwas systemwidrig kann Weiß die Kapsel nicht mit nach Hause nehmen. 1 bereitet die Absprengung vor. Kurz bevor die letzte Schraube sich löst, wird der Mittelteil der Rakete mit 5 stabilisiert. Der Bodenteil ist ja schon bei der Landung zu Bruch gegangen.



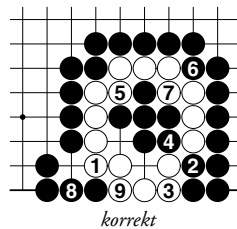
7 bereitet das anderweitige Verstauen störenden Mondgesteins vor.



Dieses wird mit 9 eingesackt.

Und kann am Ende doch noch mit nach Hause genommen werden.

Große Liste 2 (7 Punkte @ 9/16)

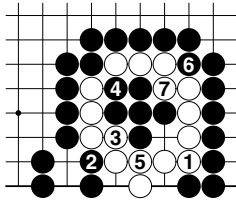


Weiß stabilisiert mit 1 ihre linke Flanke. Ein paar Schläge von außen muss das Schild noch erleiden, bleibt am Ende jedoch groß genug als Rahmen für ein Seki.

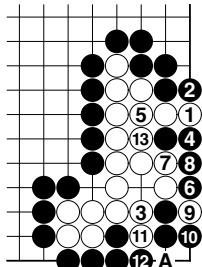
Auf der rechten Seite liegt der Pudel nicht begraben. Schwarz 2 und 6 sind dann doch der Hammerschläge zu viel. Schwarz erreicht eine tote Innenform.

Große Liste 3 (5 Punkte @ 12/18)

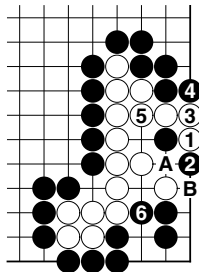
Die Kombination von Weiß 1 und 3 bringt die Note zum Klingen. Der Schnittpunkt A verhindert am Ende, dass Schwarz nach dem weißen Atari 13 auf 9 verbinden kann.



nicht korrekt



korrekt

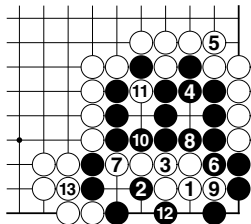


im Hane ist der Tod

Das Hane 1 hingegen krümmt das Fähnchen zu sehr. Nach zweimaligem Atari zerstört Schwarz mit 6 weiße Hoffnungen auf ein zweites Auge. A und B sind Miai für den Akkord in Moll.

Große Liste 4 (6 Punkte @ 11/19)

Zum Anfang muss erst einmal das Maul des Kaninchens mit 1 und 3 verstärkt werden. Schwarz 4 ist immer Vorhand, nach Schwarz 6 muss Weiß die Verbindung nach links mit 7 suchen. Am Ende ist Schwarz einen Zug zu spät.



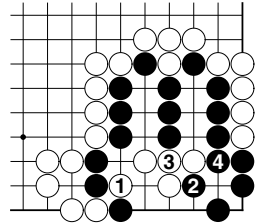
korrekt

Sofort mit dem Schnitt Weiß 1 nach links Frischluft schnappen zu wollen, verkennt die Gegebenheiten der Ecke. Schwarz 2 macht Miai

aus 3 und 4.

Große Liste 5 (8 Punkte @ 7/18)

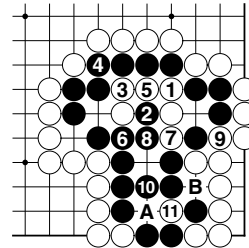
Der Rüssel des Elefanten taugt aufgrund des Bodenkontakts nur für ein Auge, also orientiert sich Weiß nach oben. Schwarz 2 ist die stärkste Gegenwehr. Mit 9 wird ein Ohr abgetrennt, aber trotz dieses Opfers ist



nicht korrekt

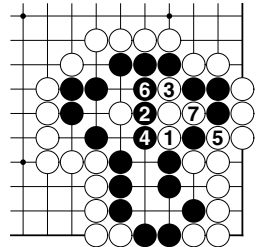
der Rüssel nicht lang genug. A und B sind Miai.

Die Richtung nach unten einzuschlagen, taugt nicht soviel. Zwar verliert unser Elefant wieder das rechte Ohr, hat jedoch



korrekt

einen Stoßzahn nebst Rüssel behalten.



nicht korrekt

Problem-Go-Regeln

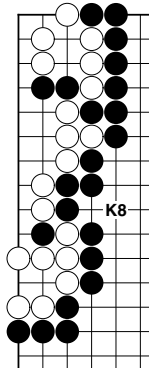
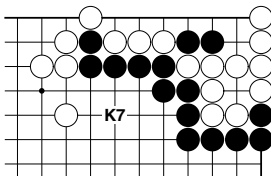
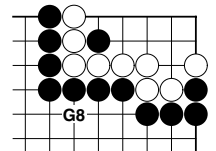
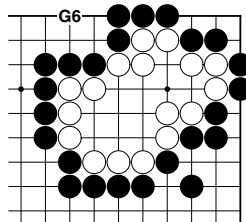
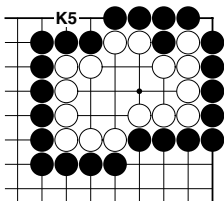
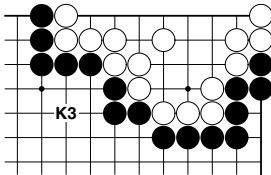
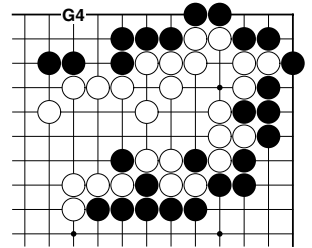
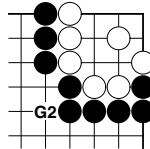
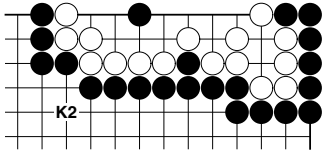
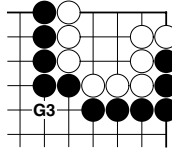
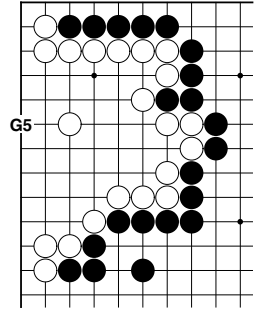
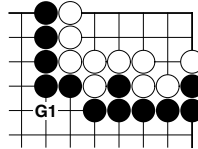
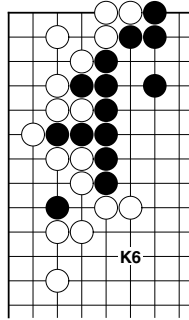
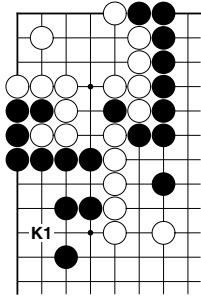
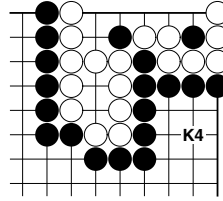
- Teilnahme = 5 Punkte; Aussetzen = - 3 Punkte.
- Ein Jahr Aussetzen = Streichung aus der Liste.
- Spieler bis 10. Kyu wählen für den Start eine (!) der beiden Listen. Der weitere Verbleib ist unabhängig von der Spielstärke-Entwicklung.
- Spieler ab 9. Kyu starten in der Großen Liste.
- Die beiden Spitzenreiter in den Punktetabellen erhalten jeweils einen Preis von 20 Euro (1 Jahr gültig). Ihre Punkte verfallen.

sgf-Dateien der Probleme zum Download unter <http://www.dgob.de/dgoz> > DGoZ 01/2012

Neue Probleme

In allen Problemen ist Schwarz am Zug. Gesucht ist jeweils die korrekte Zugfolge in fünf Problemen (von acht), mit denen ein Punktgewinn erzielt werden kann.

Kx - Kleine Liste; Gx - Große Liste.



Kleine Liste 06/2011

1 Ruzicka, Michael (3)	9k	35	145	6-11
2 Haun, Frederik (2)	20k	-3	86	4-11
3 Haun, Felix (2)	20k	-3	51	4-11
4 Walter, Tim (3)	11k	18	48	6-11
5 Knies, Susanne	20k	29	29	6-11
6 Mayer, Olaf	20k	-3	21	5-11
7 Herwig, Max (1)	17k	14	14	6-11

Große Liste 06/2011

1 Böckelmann, Raik	3k	-3	467	3-11
2 Zimek, Arthur	1d	-3	457	2-11
2 Schreiber, Burkhard (1)	3k	24	457	6-11
4 Reimpell, Monika (6)	2d	35	452	6-11
5 Lass, Detlef (2)	2d	28	425	6-11
6 Herwig, Bernhard (2)	1d	30	411	6-11
7 Fiedler, Wolfgang	8k	16	353	6-11
8 Busch, Rainer	6k	16	323	6-11
9 Gaißmaier, Bernhard (2)	1d	35	321	6-11
10 Schott, Heiko (1 KL)	5k	-3	311	1-11
11 Gawron, Christian (6)	2d	35	306	6-11
12 Pauli, Robert (5)	1d	35	303	6-11
13 Schwerdtfeger, Klaus	6k	14	280	6-11
14 Zakrzewski, Guido (2)	2d	27	256	6-11
15 Küchemann, Klaus-Boris	4k	-3	249	4-11
16 Hell, Otto (3)	3k	13	232	6-11
17 Amhof, Christina	1d	12	204	6-11
17 Grzeschniok, Anton (5)	3d	29	204	6-11
19 Lorenzen, Klaus (1)	2k	27	201	6-11
20 Koch, Kris (1)	3k	11	187	6-11
21 Herter, Rainer (1)	4k	20	146	6-11
22 C. v. Erichsen, Svante (1)	2d	-3	139	6-10
23 Berg, Christoph	1d	-3	129	5-11
24 Dömer, Günter	4k	15	100	6-11
25 Loose, Jörg	3k	-3	97	3-11
25 Mienert, Michael (2)	2k	-3	97	4-11
27 Schönfeld, Ralf (2 KL)	8k	-3	91	5-11
28 Meier, Dominik	5k	-3	83	2-11
29 Diers, Manfred (2)	2k	-3	55	4-11
30 Luo, Hong	2d	-3	54	4-11
31 Rehm, Werner (1)	7k	-3	53	4-11
32 Gorenflo, Helmut (2)	9k	11	47	6-11
33 Stenzel, Thomas (1)	3k	-3	43	4-11
34 Wohabi, Maurice (1)	1d	9	20	6-11
35 Walther, Henning (1 KL)	7k	-3	15	4-11
36 Kirch, Florian	8k	-3	12	1-11
37 Ewe, Thorwald (3)	8k	8	8	6-11
37 Hoff, Roland (1)	7k	-3	8	4-11
39 Hartwig, Christoph	5k	-3	7	1-11

Stand 01.02.2012

Impressum DGoZ 1/2012

Titel: Deutsche Go-Zeitung, erscheint 6-mal im Jahr

Herausgeber: Deutscher Go Bund e.V., Berlin, Postfach 605454, 22249 Hamburg

Redaktion & Layout: Tobias Berben (v.i.S.d.P.)

Redaktionsanschrift: Deutsche Go-Zeitung, c/o Tobias Berben, Neue Str. 21, 21073 Hamburg, Internet: www.dgob.de/dgoz, Email: dgoz@dgob.de

Mitarbeiter: Textkorrektur: Roland Illig, Thomas Redecker, Monika Reimpell, Thomas Ries; Übersetzungen/Kommentar/Serien: Franz-Josef Dickhut, Bernd Sambale, Yoon Young Sun; Rezensionen: Jonas Sorgalla; Fernost-Nachrichten: Kai Hölischer, Sascha Stinner, Liu Yang; Pokale: Andreas Koch, Maria Wohnig; Kinderseite: Maria Wohnig; Adressen: Wastl Sommer; Turnierkalender: Martin Langer; Spielabendliste: Christian Gawron, Monika Reimpell

Beiträge: Joachim Bitzer, Steffi Hebsacker, Bernhard Kraft, Oliver Lenz, Matthew Macfadyen, Michael Marz, Kai Meemken, Pascal Müller, Karen Thomas Redecker, Schomberg, Martin Stiassny, Anne Trinks, Henning Walther

Fotos: Tobias Berben, Kai Meemken, Heinrich Walther, wbaduk.com, weiqi.tom.com u. a. m.

Cartoons: Andreas Fecke, Maria Wohnig
Verlag & Versand: Hebsacker Verlag, Neue Str. 21, 21073 Hamburg, info@hebsacker-verlag.de

Druckauflage: 2.500 Exemplare

Bezug: Mitglieder eines LV (außer Typ Z) erhalten die DGoZ kostenlos. Interessenten mit Wohnsitz im Ausland können die DGoZ auf Jahrgangsbasis für 42 Euro und Vorauszahlung auf das DGoB-Konto abonnieren. Auslandsadresse bitte der zentralen Mitgliederverwaltung des DGoB (fs-zmv@dgob.de) bekannt geben.

Einsendeschluss für die DGoZ 2/2012:

Dienstag, der 10.04.2012

Adressänderungen sowie Ein- und Austritte bitte an den zuständigen Go-Landesverband (Adresse auf vorletzter DGoZ-Seite) melden!

Mitgliedsantrag

Hiermit beantrage ich die Mitgliedschaft im nachstehend angekreuzten Landesverband des Deutschen Go-Bundes e. V.:

Baden-Württemberg Bayern Berlin Brandenburg /Sachsen/Thüringen Bremen Hamburg
 Hessen Mecklenburg-Vorpommern Niedersachsen (mit Sachsen-Anhalt) Nordrhein-Westfalen
 Rheinland-Pfalz (mit Saarland) Schleswig-Holstein

Angaben zur Person*

Vorname / Name: _____ Geburtsjahr: _____
 Straße: _____ Spielstärke: _____
 PLZ / Ort: _____ Go-Club: _____
 Telefon: _____ E-Mail: _____

<input type="radio"/>	V	Vollmitglied	Regelmitgliedschaft (mit DGoZ)
<input type="radio"/>	E	Ermäßigtes Mitglied	Schüler, Studierende, Erwerbslose (mit DGoZ)
<input type="radio"/>	J	Jugendmitglied	Kinder / Jugendliche unter 18 ** (mit DGoZ)
<input type="radio"/>	F	Fördermitglied	Vollmitglied & zusätzliche Go-Förderung (mit DGoZ)
<input type="radio"/>	Z	Zweitmitglied	Angehörige eines Mitglieds (ohne DGoZ)

Unterschrift des Antragstellers (bei Minderjährigen zusätzlich die des gesetzlichen Vertreters):

Ich bin damit einverstanden, dass meine Daten vom DGoB zum Zweck der Kontaktaufnahme an andere Go-Spieler und -Interessierte weitergegeben werden.

 Datum / Ort

 Unterschrift / Unterschrift des Erziehungsberechtigten **

* Die hier erhobenen persönlichen Daten werden nur zu internen Zwecken benötigt und nicht zu kommerziellen Zwecken genutzt, noch zu diesem Zweck an Dritte weitergegeben.

** Bei Kindern & Jugendmitgliedern ist die Unterschrift eines gesetzlichen Vertreters notwendig.

Einzugsermächtigung

Hiermit bevollmächtige ich den oben angekreuzten Landesverband, die fälligen Go-Mitgliedsbeiträge des Antragstellers von dem folgenden Konto bis auf Widerruf einzuziehen.

Konto-Nr.: _____ BLZ: _____
 Kreditinstitut: _____ ggf. Kontoinhaber: _____

Datum: _____ Unterschrift des Kontoinhabers: _____

Bitte füllen Sie den Antrag vollständig aus und senden Sie ihn an den zuständigen Landesverband. Die Adressen stehen auf der folgenden Seite.

Ich bin Mitglied in einem Landesverband des DGoB und habe das Neumitglied geworden:

Name: _____ Straße: _____
 Ort: _____ Telefon: _____

Die Prämie, ein Go-Anfängerbuch, soll an mich an das Neumitglied gehen

Deutscher Go-Bund e.V.

Zentrale Anschrift: DGoB e.V., Postfach 605454, 22249 Hamburg, Fax: (0234) 9650246

Internetadressen: www.dgob.de, info@dgob.de (Hauptadresse), news@dgob.de (Mailingliste), vorstand@dgob.de (Vorstand), lv@dgob.de (alle Landesverbände), fs@dgob.de (alle Fachsekretariate), funktionaere@dgob.de (alle Funktionäre)

Bankverbindung: Konto-Nr.: 126914-100, Postbank Berlin, BLZ 100 100 10, IBAN: de48100100100126914100, BIC: pbnkde33

DGoB-Vorstand

Präsident: Michael Marz, Wehracker 10, 35041 Marburg, Tel.: (06420) 8210850, Email: mimarz@dgob.de

Vizepräsident: Pascal Müller, Lortzingstraße 14, 64546 Mörfelden-Walldorf, Tel.: (0163) 89 66 644, Email: pmueller@dgob.de; Bernd Radmacher, Strümpfer Str. 49, 40670 Meerbusch, Tel.: (02159) 528700, Email: bradmacher@dgob.de

Schatzmeister: Uwe Schweinsberg, c/o Ingenieurbüro Schweinsberg, Wittener Str. 87, 44789 Bochum, Tel.: (0234) 6405526, Fax: (0234) 9650246, Email: uschweinsberg@dgob.de

Schriftführer: Manuela Marz, Wehracker 10, 35041 Marburg, Tel.: (06420) 8210850, Email: mamarz@dgob.de

Ehrenpräsident: Karl-Ernst Paech, Stifsbogen 74/Appt. 1755, 81375 München, Tel.: (089) 70961755

DGoB-Fachsekretariate

Archiv: Siegmund Steffens, Heidekampweg 34, 12437 Berlin, Tel.: (030) 5326044, Email: fs-archiv@dgob.de

Bundesliga: Pierre Chamot, Kippekausen 59, Tel.: 02204-65823, 51427 Bergisch Gladbach, Email: fs-bundesliga@dgob.de

Deutschlandpokal: Andreas Koch, Bernhard-Plettner-Ring 54, 91052 Erlangen, Tel.: (09131) 6875223, Email: fs-pokal@dgob.de

Deutscher Internet-Go-Pokal: Jan Engelhardt, Straße des 18. Oktober 17/234, 04103 Leipzig, Tel.: (0173) 2616356, Email: fs-digop@dgob.de

DGoB-Meisterschaften: Andreas Ensch (mit Michael Marz), Kochstraße 20, 48429 Rheine, Tel.: (05971) 8639319, E-Mail: fs-meisterschaften@dgob.de

Go an Schulen: N.N.

Go und Internet: Joachim Beggerow, Ritterstr. 10, 38100 Braunschweig, Tel.: (0531) 42504, Email: fs-internet@dgob.de

Hikaru no Go: Christoph Gerlach, In der Steintriede 3, 30161 Hannover, Tel.: (0511) 7000552, Email: fs-hikaru@dgob.de

Kinder- & Jugendpokal: Maria und Sabine Wöhnig, Schönefelder Chaussee 134, 12524 Berlin, Email: fs-ktpokal@dgob.de

Pressearbeit: N.N.

Profikativitäten: Bernhard Kraft, Am Kachelstein 5, 53639 Königswinter, Tel.: 05042/503254, Email: bkraft@dgob.de

Regeln: Robert Jasiek, Aarauer Str. 4, 12205 Berlin, Tel.: (030) 84707970, Email: fs-regeln@dgob.de

Spitzensport: Christoph Gerlach, siehe FS HnG, Email: fs-spitzensport@dgob.de

Turniere: Martin Langer, Dorstener Str. 15, D-45657 Recklinghausen, Tel.: (02361) 48 66 74, Email: fs-turniere@dgob.de

Werbematerial: Steffi Hebsacker, siehe LV Hamburg, Email: fs-werbematerial@dgob.de

Zentraler Beitragseinzug: Georg Engl, Adlerstrasse 31, 84160 Frontenhausen, Tel.: (08732) 937562, Email: fs-zbe@dgob.de



Zentrale Mitgliederverwaltung: Wastl Sommer, Königsberger Str. 33, 90766 Fürth, Tel.: (0911) 9719605

DGoB-Landesverbände

Baden-Württemberg: Thomas Schmid, Umlandstrasse 36, 72631 Aichtal, Tel.: (0160) 97405833, Email: lv-bw@dgob.de

Bayern: Philip Hiller, Nymphenburger Straße 59, 80335 München, Tel.: (089) 2749237, Email: lv-bayern@dgob.de

Berlin: Andreas Urban, Hallandstr. 62, 13189 Berlin, Tel.: (030) 47305315, Email: lv-berlin@dgob.de

Brandenb./Sachsen/Thüringen: Manuela Marz, siehe DGoB-Vorstand, Email: lv-bst@dgob.de

Bremen: Uwe Weiß, Feldstr. 108, 28203 Bremen, Tel.: (0421) 74154, Email: lv-bremen@dgob.de

Hamburg: Steffi Hebsacker, Neue Straße 21, 21073 Hamburg, Tel.: (040) 85157161, Email: lv-hamburg@dgob.de

Hessen: Jana Hollmann, Bachgasse 24, 65203 Wiesbaden, Tel.: (0611) 5802855, Email: lv-hessen@dgob.de

Mecklenburg-Vorpommern: Malte Gerhold, Anklamer Str. 24, 17489 Greifswald, Email: lv-mv@dgob.de

Niedersachsen (mit Sachsen-Anhalt): Klaus Blumberg, Altstadt-ring 46, 38118 Braunschweig, Tel.: (0531) 3902250, Email: lv-ns@dgob.de

Nordrhein-Westfalen: Marcel Seidler, Neustraße 30, 45891 Gelsenkirchen, Tel.: (0163) 2400374

Rheinland-Pfalz (mit Saarland): Horst Zein, Marienholzstr. 59, 54292 Trier, Email: lv-rp@dgob.de

Schleswig-Holstein: Malte Kracht, Hornemannweg 10, 30167 Hannover, Email: lv-sh@dgob.de

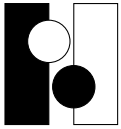
DGoZ & DGoB-Website

Tobias Berben, Neue Str. 21, 21073 Hamburg, Tel.: (040) 85157161, Fax: (040) 85157162; Email: dgocz@dgob.de oder webmaster@dgob.de

Partnerverein: go4school e. V.

Der Verein go4school e.V. ist gemeinnützig und leistet Kinder- und Jugendarbeit durch Go. Infos unter www.go4school.de

Vorsitzender: Thomas Brucksch, Hansenstrasse 29, 53721 Siegburg, Tel.: (02241) 62728, Email: info@go4school.de



Hebsacker Verlag, Hamburg

Go-Spielmaterial & -Bücher

„Klassiker“ aus unserem Angebot:



9x9-Tisch-Set, Buchenfurnier:
Ein echter Blickfang für das
Spiel auf dem kleinen Brett
78,00 €



19x19-Bambus-Komplettset mit Tasche:
Ein Go-Set mit Holzbrett, 8mm-Glassteinen
und Holzdosen für unterwegs
108,00 €



Anfänger-Paket 10:
Go-Box mit Holzbrett und 8mm-Glassteinen
sowie drei Anfängerbücher
76,50 €



Go. Das Spiel der Götter:
Alle drei Brettgrößen für einen
günstigen Preis – zum Kennenlernen
16,80 €

Ein kompletter **Produktkatalog** sowie eine **Preisliste** (PDF) stehen auf unserer Website zum Download bereit. Außerdem bieten wir einen **Newsletter** zum Abonnement an, der Interessierte regelmäßig über neue Angebote, Sonderaktionen und Neuerscheinungen auf dem Laufenden hält.

www.hebsacker-verlag.de • info@hebsacker-verlag.de

Vorteile der Mitgliedschaft in einem Landesverband des DGoB

- Förderung des Go-Spiels (Spielabendunterstützung, Jugendförderung u.v.m.)
- Bezug der Deutschen Go-Zeitung
- reduziertes Startgeld bei Turnieren
- Teilnahme am Deutschlandpokal
- Teilnahme beim Deutschen Internet Go-Pokal
- kostenlose Bundesliga-Teilnahme
- Startberechtigung bei nationalen Meisterschaften und einiges mehr ...

Turniere und Veranstaltungen*

März

24/25 Kassel

8. Baduk Botschafter Cup, Bürgerhaus Waldau, Kasseler Straße 35, Kontakt: Martin Bussas, go@asbh-nordhessen.de, 0561 7391721, Anmeldeschluss: 11:00 Uhr

31/1 Plze (CZ)

Plze ský turnaj

April

12-15 Sankt-Peterburg (RU)

European Youth Go Championship 2012

14/15 Berlin

China Cup, Chinesischen Kulturzentrum Berlin, Klingelhöferstr. 21, Kontakt: Anne Trinks, anne@dtrinks.de, 0178-5532867, Anmeldeschluss: 10:45 Uhr

21/22 Recklinghausen

Recklinghäuser Go Turnier, Gemeindehaus St. Peter, Kirchplatz 4, Kontakt: Jutta Vagedes und Martin Langer, 02361-486674, vagedes.langer@t-online.de, Anmeldeschluss: 11:30 Uhr

21/22 Groningen (NL)

Martinicup

28/29 Hannover

52. Messturnier Hannover (provisorischer Termin)

Mai

6 (So) Apeldoorn (NL)

Apeldoorns Toernooi

12 Berlin

Berliner Frühlingsturnier, Jugendclub E-LOK, Laskerstraße 6-8; Kontakt: Sabine Wohnig, 0163 180 59 02, wahnsinn7@gmx.de, Erste Runde: 11:00 Uhr

12/13 Strasbourg (F)

Tournoi international

13-17 Guangzhou (CHN)

33rd World Amateur Go-Championship

17-20 (Hemelvaart)Amsterdam (NL)

41st Amsterdam International Go Tournament

17-20 (Auffahrt) Gersau (CH)

First Swiss Go Congress

19/20 Gießen

Deutsche Damen-Go-Meisterschaft, Dachsaal des DGB Mittelhessen, Walltorstraße 17, Kontakt: Norman Ulbrich, Norman.Ulbrich@gmx.de, 0641/47109, 1. Runde: 12:00 Uhr

19/20 Ústí n. Labem (CZ)

O pohár V trůse

26-28 (Pfungsten) Hamburg

Kido-Cup, „Schorsch“, Kirchenweg 20, Kontakt: info@kidocup.com, Anmeldeschluss: 12:00 Uhr

Juni

16/17 Potsdam

Sanssouci-Sei Go-Turnier, Haus 11 der Universität Potsdam am Neuen Palais, Kontakt: Mail: Stefan Leon, sanssouci-sei@go-potsdam.de, 01520-731 58 21, Anmeldeschluss: 11:45 Uhr

17 (So) Ratingen

7. Ratinger Tengen

Ausschreibungen von Turnieren sowie deren Ergebnisse mit Kurzbericht und Foto bitte immer an turniere@dgoB.de senden. Etwas später dann gerne einen ausführlichen Bericht an dgoz@dgoB.de. Danke!

* Weiterführende und ggf. aktuellere Informationen auf der DGoB-Website unter www.dgoB.de