

DGoZ

Deutsche Go-Zeitung

Heft 2/2012

87. Jahrgang

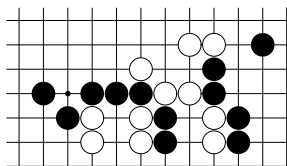


Inhalt

Die Katze Feifei und ihre Mausefalle (Foto: Kalli Balduin)	Titel
Vorwort, Inhalt, Retten und Fangen	2
Nachrichten	2–6
Turnierberichte	7–13
Impressum	7
Eine selbstgebaute Rarität	14
Lösung: Fangen und Retten 2	14
Go Public	15–16
Anzeige: Omikron Data Quality GmbH... 17	
Pokale	18–19
Die Kinderseite	20–21
Fernostnachrichten	22–25
Yoon Young Sun kommentiert (8/1) ...	26–28
Yoon Young Sun kommentiert (8/2) ...	29–31
Die aktuelle Bundesligapartie (14)	32–34
Go und buddhistischen Philosophie ...	34–36
Go-Probleme	37–40
Mitgliedsantrag	41
DGoB-Organ	42
Anzeige: Hebsacker Verlag	43
Turnierkalender	Rückseite

Viel Spaß mit dieser Zeitung!

Fangen und Retten 3 von Yilun Yang



Schwarz am Zug. Wie kann Schwarz seine beiden abgeschnittenen Steine retten? Lösung auf S. 14.

Vorwort

In dieser DGoZ-Ausgabe ist das Vorwort sehr kurz ausgefallen. Aber damit wird der geneigte Leser leben können ...

Tobias Berben

Take 2

Es begann bei der Deutschen Jugendmeisterschaft, der damalige Live-Kommentator Jun Tarumi, übrigens der stärkste in Deutschland lebende Japaner mit französischer Nationalität, erkannte, dass die Kinder Sachen konnten, die es gar nicht gibt. Er schlussfolgerte, dass diese auf KGS aufgewachsen waren und es ihnen an der Weisheit alter und ehrwürdiger Japaner mangelte, deren Künste Jun meisterhaft beherrschte. So trat er eines sonnigen Nachmittags durch die Pforten des dunklen Reiches und erspähte mich auf KGS. Alsdann sprach er mich an, der ihm an Laienhaftigkeit der schwarzen KGS-Magie ebenbürtig war: „Du Viktor, ich möchte den Kindern helfen.“ Da wir die auf KGS geläufigen Fähigkeiten nicht hatten, aber trotzdem irgendwie EGF-5-Dan waren, dachte es uns, wir könnten die Kinder das Andere prima lehren. So ist endlich – es waren schon viele Monde vergangen – die Lerngruppe deutschsprachiger Jugend entstanden.

Es wurden 12 Kinder auserwählt, die gegeneinander Duelle im Reich des Bösen austragen, die dann jeweils Juns und meinen Senf abbekommen, in der Hoffnung, ihnen das Mysterium zu unserem 5-Dantum darbringen zu können. Zusammen wollen wir den Künsten frönen, die die finsternen Mächte bezwingen.

Wenn das funktioniert, wie es uns dünkt, haben wir im Sinne, den Kreis der Lehrlinge und der Motivatoren des nächsten Durchgangs zu vergrößern. Momentan beschränken wir uns auf Jugend und deutschsprachig (man glaubt gar nicht, in welchen Ländern noch deutschsprachige Jugendliche existieren) und arbeiten mit der größten (größtenteils) westlichen Liga überhaupt (angeblich) zusammen mit mehr als 300 Teilnehmern jeden Monat – dem Advanced Study Room, der auch

Neuer Schatzmeister gesucht!

Der DGoB sucht einen neuen Schatzmeister. Der bisherige Schatzmeister Uwe Schweinsberg ist zurückgetreten und führt die Geschäfte bis zum Go-Kongress im Sommer nur noch kommissarisch, ist aber natürlich bereit, einen Nachfolger einzuarbeiten.

Der Arbeitsaufwand besteht aus ungefähr 250 Überweisungen pro Jahr sowie dem Erstellen des Kassenberichts für die jährliche Delegiertenversammlung des DGoB. Der Schatzmeister ist prinzipiell auch an der normalen Vorstandsarbeit beteiligt. Um die verantwortungsvolle Aufgabe der Kassenführung jedoch nicht zu sehr mit Alltagsgeschäft zu belasten, ist es für den neuen Schatzmeister auch möglich, sich komplett aus der Vorstandsarbeit herauszuhalten und sich ganz auf die finanziellen Aspekte zu konzentrieren.

Anfragen und weitere Informationen bitte unter vorstand@dgoeb.de an den DGoB-Vorstand oder unter mimarz@dgoeb.de an mich.

Vielen Dank!

Michael Marz

nicht deutschsprechender Nichtjugend Einlass gewährt:
www.advancedstudyroom.com/ASR/deutsche-jugend-league

Viktor Lin

Yonguseng Dojang

Hwang In Seong 7dan ist einer der stärksten in Europa lebenden Go-Spieler, der längere Zeit als Lehrer in Berlin erfolgreich aktiv war.

Bereits zu seiner Berliner Zeit hat Hwang In Seong immer wieder betont: „One day, I'll make an on-line Go school to provide the specific system for improving Go strength effectively.“ Und im Frühjahr des Jahres 2011 hat er diesen Plan endlich unter dem Dach des *Yonguseng Dojang* realisiert, erreichbar unter www.yonguseng.com.



Hwang In Seong 7d, derzeit auf Platz 2 der Europäischen Go-Ratingliste

Yunguseng Dojang ist der koreanische Ausdruck für das besser japanisch bekannte Insei Dojo, also ein gemeinsames Lernhaus für Profischüler. Dieser Titel wurde von In Seong gewählt, weil der Unterricht dort nach dem koreanischem Vorbild des Younuseng-Systems abläuft. Wer teilnehmen möchte, darf ...

... fünf Younguseng-Ligapartien (in einer 6er-Round-Robin-Gruppe) zu einem festgelegten Termin spielen, die dann von Hwang In Seong per Video-Kommentar analysiert werden,

... kann an drei Unterrichtseinheiten teilnehmen, die zusammen mit den dazugehörigen Hausaufgaben das eigene Spielverständnis steigern sollen, und

... darf am ligaeigenen Rating-System teilnehmen, das – basierend auf der Europäischen Go-Ratingliste – die eigene Entwicklung überprüfbar machen soll.

Die aktuelle dritte Saison hat Anfang Mai in vier Ligen mit insgesamt 24 Spielerinnen und Spielern begonnen. Auch wenn es für diese Saison schon zu spät ist, so sind weitere Interessenten immer willkommen, nachfragen beantwortet Hwang In Seong gerne unter crowis77@googlemail.com.

Tobias Berben

DGoB-Flyer

Nach etlichen Jahren gibt es nun nach einem Kinder- und Jugend-Go-Flyer endlich auch wieder einen eigenen DGoB-Flyer (siehe unten), der zu Werbezwecken auf Messen, Ausstellungen, bei Preseterminen und zu ähnlichen Zwecken verwendet werden kann. Jeder Flyer hat auf der Rückseite ein 9x9-Brett und kann zugleich so gefaltet werden, dass er in jeden Geldbeutel passt.

Alle Go-Landesverbände und -Aktivisten können den Flyer in benötigter Stückzahl beim FS Werbematerialien bestellen.

Michael Marz



Go und Minigolf

Ein Go-Tisch in einer öffentlichen Anlage – der Traum vieler Go-Spieler: in Seelbach an der Schutter ist dieser Traum Wirklichkeit geworden. Dort gibt es seit einigen Jahren einen öffentlichen Go-Tisch. Er steht in der Grünanlage in der Ortsmitte am Rand des Minigolfplatzes.

Wo liegt Seelbach? Das hätte ich mich auch gefragt! – Es liegt 10 km östlich von Lahr/Schwarzwald; etwas bekannter sind Offenburg (30 km nördlich von Seelbach) und Straßburg (ca. 50 km nordwestlich von Seelbach).

Vor einigen Jahren wurde die Minigolfanlage von Seelbach neu gestaltet. Der damalige Bürgermeister Klaus Muttach hat mich mit dem Vorschlag, ein Go-Brett in die Konzeption aufzunehmen, gleich zum Baudezernenten geschickt. In einem Ortstermin haben wir Standort und Gestaltung besprochen.

Seelbach ist mit Eingemeindungen etwa 5.000 Einwohner groß, stark ländlich geprägt, hat aber seit über hundert Jahren auch eine Industriegeschichte. Auch heute gibt es einige größere weltweit agierende Industrieunternehmen im Bereich Maschinenbau. Geschäftsleute – auch aus Fernost – sieht man zuweilen durch die Ortsmitte von Seelbach spazierengehen.

Die kulturelle Offenheit der Landschaft Ortenau und Seelbachs, die Wertschätzung des Go-Spiels in Japan, der Go-Tisch als Identifikationspunkt für fernöstliche Gäste hatten wir als Entscheidungshilfen aufgeführt. Die Idee war, dass die Gemeinde den Go-Tisch stellt und wir Go-Spieler die Steine stiften. Eventuell hat auch der Etat für die Neugestaltung der Minigolfanlage noch etwas Spielraum geboten. Auch der Landesverband Baden-Württemberg hatte seine Unterstützung zugesagt. Der Kostenvorschlag, den ich privat eingeholt hatte, lautete auf ca. 1.200. Die Gemeinde hat diese Kosten in vollem Umfang übernommen.

Das Brett sollte aus Porphyry, dem Hauptgestein unserer Gegend, gefertigt werden, um zwischen der Landschaft und dem fernen Osten so eine Brücke zu schlagen.

In einem ersten Schritt beriet ich mich mit dem Steinmetz H. Göhring aus Lahr. Er hat von Porphyry abgeraten, weil dieser für eine solche Bearbeitung zu spröde sei. Die in der Farbe dem Porphyry ähnliche



Die Steine kann man im Minigolfkiosk/Imbiss kostenlos ausleihen. Dem Korb mit den Steinen habe ich einige Exemplare der „Stones“-Anleitung beigelegt. Was noch fehlt, ist eine Info-Tafel mit Grundinformationen zum Go-Spiel – manche Gäste des Mini-golfkiosks nutzen das Go-Brett als schön gestalteten Gartentisch für Zeitung und Kaffeetasse. Wäre ja Klasse, wenn der eine

Alternative wäre Sandstein, der aber verwittert zu stark, die Linien lassen sich auch nicht so fein einschleifen. Die nächste Möglichkeit wäre roter Granit gewesen, davon hat er aus Kostengründen abgeraten. Es blieb dunkler Granit - den er kostengünstig anbieten konnte. So steht der Go-Tisch heute in der Minigolfanlage. Das Weiß der Linien hat im Laufe der Jahre etwas gelitten.

Bespielt wird das Brett nicht oft, um nicht zu sagen: eher selten. Go ist eben immer Neuland. Im Sommerprogramm der Gemeinde habe ich in den vergangenen Jahren immer wieder auch Go-Kurse für Kinder und Jugendliche angeboten, sie sind auch i. d. R. mit ca. zehn Kindern gut besucht. Leider fehlt mir die Zeit für einen regelmäßigen Kinder-orientierten Go-Nachmittag.

oder andere Golfspieler zum Gospieler würde ...

Vor vier Jahren rief mich ein Mann mittleren Alters an, der dieses Go-Brett entdeckt hatte und völlig von den Socken war, dass es in diesem kleinen Seelbach am Rand der großen Rheinebene einen Go-Tisch in einer öffentlichen Anlage gibt. Als Student hatte er Go gespielt, es aber dann aus den Augen verloren. Heute sind wir der Spielerstamm in Seelbach.

Christian Fehse



Go-Spielen auf der Wewelsburg

Inzwischen zum 20. Mal jährte sich der Karate-Zen-Go-Lehrgang zu Ostern auf der Wewelsburg bei Paderborn. Im Grunde handelt es sich um einen Karate-Lehrgang, bei dem auch Zazen und Go geübt wird. In der Ausschreibung heißt es so schön: „Die Idee des Lehrgangs ist es, die körperlichen Elemente des Karate mit denen des Zen-Sitzens und den strategischen des Go-Spiels zu verbinden.“ Zum Karate gehen alle begeistert, zum morgendlichen und abendlichen Zazen quält sich so manch einer und das mit dem Go, ja das liegt eben nicht allen. Umso mehr freute ich mich über eine sehr motivierte Gruppe von fortgeschrittenen Go-Anfängern, die begeistert am Unterricht teilnahmen. Die Go-Neulinge wurden von Karate-Sensei Wolf-Dieter Wichmann höchstpersönlich betreut. Um das Ganze nicht zu theorielastig werden zu lassen, brauchte ich noch eine Idee für ein bisschen Spaß-Go. Im letzten Jahr saßen wir oft im sonnigen Innenhof und spielten Team gegen Team auf dem 9x9-Demobrett, mit viel Diskussion und Gelächter. Aufgrund des frischen Wetters war das dieses Jahr leider nicht möglich, stattdessen hatte ich mir etwas anderes überlegt, was von einer der Teilnehmerinnen, Juliane H., sehr nett beschrieben wurde:

„Beim gemütlichen Go-Spielen auf der Wewelsburg stand dieses Ostern ein sehr interessantes Turnier auf dem Programm: Lehrer spielten simultan gegen 10 bis 15 Anfänger. Dabei standen die Lehrer in einem Tischkreis mit 9x9-Brettern und spielten sich Zug um Zug an allen Anfängern vorbei. Das war ein tolles Erlebnis für alle – besonders auch für diejenigen der Anfänger, die sich gegen die Lehrer behauptet haben!“

Es war in der Tat eine wahre Herausforderung für alle Beteiligten, immerhin gab es in der Regel 3-4 Vorgabe-Steine auf dem kleinen Brett. Da wurde von „Lehrer-Seite“ (Klaus Blumberg, Karl Genther, Steffi Hebsacker, Wolf-Dieter Wichmann) schon mal ein fettes Atari übersehen (Klaus, bitte verzeih mir!) und die Anfänger waren oft doch recht erstaunt, was wir nicht so alles auf dem Brett sahen, obwohl zwei andere vorher für Weiß gesetzt hatten. Spass gemacht hat es wohl allen, zumindest spielten einige mehr als eine Partie. Und für nächstes Jahr muss ich mir dann wohl wieder was Neues überlegen. Ein Go-Gewinnspiel mit einigen netten Preisen des Hebsacker Verlags bildete dann den krönenden Abschluss der Go-Aktivitäten. Ich hoffe, dass es nächstes Jahr wieder viele begeisterte Go-Spieler bei diesem Karate-Lehrgang geben wird.

Steffi Hebsacker



Steffi Hebsacker 3k beim Unterricht auf der Wewelsburg

Turniernotizen

Bonner Go-Turnier

104 Teilnehmer spielten diesmal am 25./26. Februar beim traditionellen Bonner Turnier die zahlreichen Buchpreise aus. Turniersieger mit einem souveränen 6:0 wurde Lukas Krämer 5d aus Bonn. Es folgten Matthias Terwey, Bernd Radmacher und Anton Grzeschniok mit je 4 Siegen. Tim Jakobsmeier, Yvonne Limbach und Vanessa Helders ragten mit je 5 Siegen heraus.

25. Dresdner Go-Turnier

Mit 23 Teilnehmern war dieses Turnier am 25./26. Februar sehr schwach besetzt. Sieger wurde Bernd Sambale 2d aus Leipzig vor Marc Landgraf 4d, Dresden, beide mit vier Siegen. Dritter wurde Rudolf Erfurth aus Dresden mit drei Punkten. Zwei weitere Spieler aus Dresden erreichten 4 Punkte: Eric Dohmen und Gunnar Wurl.

Berliner Winterturnier

Am 10. März 2012 trafen sich 41 Spieler vom 3d bis 30k zum Berliner Winterturnier. Das war neuer Teilnehmerrekord bei einem Berliner Jahreszeiten-turnier! Den ersten Platz belegte ungeschlagen mit vier Siegen Tobias Wahl 4k, den zweiten Platz Timon Dohnke 20k, ebenfalls ungeschlagen, gefolgt von Daniel Krause 1k. Der jüngste Teilnehmerin war Arwen Pittner, 4 Jahre alt.

26. Erlanger Go-Turnier

Bei wunderbarem Frühlingswetter trafen sich am 17./ 18. März 44 Go-Spielerinnen und Spieler zum 26. Erlanger Go Turnier. Turniersieger wurde Jonas Finke 4d (München) vor Thomas Kettering 3d (München) und Wei Zhu 3d (Nürnberg) . Eine sehr erfolgreiche Spielserie mit 5:0 Siegpunkten erkämpften sich Florian Kirch 5k (Erlangen) und Michael Lindner 7k (Nürnberg).

Hessenmeisterschaft (Vorrunde)

André Städtler (3d, KS) konnte sich am 1. April nach hartem Kampf im Finale gegen Felix Bernhauer (3d, GI) durchsetzen und fordert nun Jun Tarumi heraus. Die Endrunde wird im Rahmen der Darmstädter Go-Tage im Juni ausgetragen.

Impressum DGoZ 2/2012

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 Hölscher, Sascha Stinner, Liu Yang; Pokale: Andreas Koch, Maria Wohnig; Kinderseite: Maria Wohnig; Adressen: Wastl Sommer; Turnierkalender: Martin Langer; Spielabendliste: Christian Gawron, Monika Reimpell

Beiträge: Tobias Berben, Stefan Brose, William S. Cobb, Gunnar Dickfeld, Christian Fehse, Steffi Hebsacker, Robert Jasiek, Viktor Lin, Michael Marz, Birgit Petri, Hans-Ulrich Teufel, Kim Wiefelspütz

Fotos: Tobias Berben, Stefan Brose, Martin Bussas, Christian Fehse, Sascha Hempel, Birgit Petri, Hans-Ulrich Teufel, Wolf-Dieter Wichmann, Sabine Wohnig, 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 3/2012:

Dienstag, der 10.06.2012

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

11. Harburger Mausefalle

An der diesjährigen Harburger Mausefalle am 3. und 4. März nahmen wie im Vorjahr 96 Go-Spielerinnen und -Spieler teil, bereichert durch ein 11-köpfiges Feld bei der Vorrunde der Deutschen Go-Einzelmeisterschaft 2012.

Der gemeinsame Abend für die Aufbauhelfer fand in diesem Jahr parallel zur ersten Runde der Vorrunde am Turnierort statt, sonst aber war alles wie immer: Anmeldung am Samstag bis 12 Uhr, danach drei Runden, nach der zweiten Runde die Quartiervergabe, abends gemeinsames Essen beim Chinesen, am nächsten Morgen gemeinsames Frühstück am Turnierort, danach noch zwei Runden, dann Siegerehrung mit attraktiver Lotterie sowie Abbau, Aufräumen und das Helferessen beim Italiener. Allein Yoon Young Sun 8p fehlte uns in diesem Jahr sehr, da sie nach der Geburt ihres Sohnes noch nicht wieder einsatzfähig war.



Der Turniersaal im Lessing-Gymnasium in Hamburg-Harburg



Das Küchenteam bei der Mausefalle (v.l.n.r.): Hannah und Steffi Hebsacker, Sonja Joachim sowie Gerda Hebsacker



Lu Ji 4d, der Turniersieger

Beim Turnier siegte Lu Ji 4d (Seevetal) vor Stefan Budig 4d (Hamburg) und Bernd Leverenz 3d (Kiel), über die Vorrunde berichtet Robert Jasiek im nachfolgenden Artikel.

Thomas Redecker und der Hebsacker Verlag hatten sich 2006 dazu entschlossen, einen Preis zur Förderung des Frauen- und Jugend-Go in Deutschland zu stiften. Den Jugendpreis konnte sich in diesem Jahr Nico Theodorakopoulos 4k (Hamburg) sichern, der Frauenpreis ging an Veronika Lyssenko 7k (Hildesheim). Nico gewann ein dickes Hiba-Brett, Veronika einen Satz Schiefer- und Muschelkalksteine. Allerdings haben sich die Stifter des Preises dazu entschieden, diesen nicht weiter zu verleihen, da er in den letzten Jahren nicht zu der erhofften deutlich erhöhten Teilnahme von Frauen und Jugendlichen an dem Turnier geführt hat.

Tobias Berben

Deutsche Meisterschaft 2012, Vorrunde

Neben den vier vorqualifizierten Spielern FJ Dickhut, Benjamin Teuber, Johannes Obenaus und Bernd Radmacher waren durch die Vorrunde vom 2. bis 4 März während der Harburger Mausefalle in Hamburg die anderen vier Teilnehmer der diesjährigen Endrunde zu qualifizieren. Dabei sind zwei Aspekte von besonderem Interesse: Wer belegt den ersten Platz? Wer unter den minimal genug Punktenden (3 Punkte reichten dieses Jahr) schafft es als Vierter ins Seeding? Zur Entscheidung dieser Frage trugen allerdings auch befremdliche Faktoren bei.

Es begann schon in Berlin, gerade als der Zug den Hauptbahnhof verließ. Ein Bundespolizist durchkämmte den Zug nach herrenlosem Gepäck und fragte nach der Zugehörigkeit meines Schlafsacks. Frage beantwortet - Problem gelöst. Der Anschlusszug von Schwerin hielt dann allerdings in Schwarzenbek kurz vor Hamburg, aber noch außerhalb des S-



Robert Jasiek 5d, 1. Platz



Jun Tarumi 5d, 2. Platz

Bahn-Verkehrs. Eine Durchsage verkündete einen herrenlosen Koffer, dessen Besitzer sich nicht finden lassen wollte. Es musste offenbar eine Bombendrohung gegen die DB gegeben haben. Jedenfalls blieben sowohl die „Bombe“ als auch die meisten Reisenden im Zug; nur die Raucher und Zugbegleiter stiegen aus. Polizei wurde herbeigerufen. Nach 39 Minuten ging die Fahrt dann weiter. Warum aber setzt man die Fahrgäste währenddessen der vermeintlichen Bombe aus, statt sie konsequenterweise aus dem Zug und weg vom Bahnhof zu bringen? Warum holt man den Koffer nicht einfach aus dem Zug und stellt einen der Zugbegleiter daneben, so dass der Zug gleich weiterfahren kann? Nein, Hauptsache, man erzeugt eine Verspätung...! In Hamburg Hauptbahnhof fuhr mir dann noch die S-Bahn vor der Nase weg, die nächste kam erst 6 Minuten später und der Turnierort lag etwas versteckt, so dass ich um 18:36 am Turnierort ankam, als Tobias Berben gerade die Paarung an die Wand hängen wollte. Es hätte also beinahe der Bombenalarm den Turniersieg entschieden!

Wegen meines Jigos gegen Jun Tarumi war der andere wichtige numerische Faktor der erste Tiebreaker SOS. Ich halte ja bekanntermaßen nichts von dieser Gegnerpunktlotterie und habe seit vielen Jahren fürs Teilen der Plätze punktgleicher Spieler plädiert. Besonders unverständlich ist das Tiebreaken bei einem Jigo zwischen den beiden Erstplatzierten. Wenn schon beide so auffallend gleich erfolgreich spielen, dann sollte man das auch anerkennen! Für die Endrunde könnte man die Paarungsnummern schließlich immer noch lösen. Die Turnierregeln waren aber mit anderer Mehrheit verabschiedet worden, und so wurde mein zweiter Vorrundensieg ermittelt. Die Kreuzpaarung in Runden 1 und 2 hätte Jun eigentlich die besseren Chancen auf mehr SOS geben können, aber bei - im Vergleich zu Vor- und Endrunden 2011 - 7 neuen von 11 Teilnehmern kann die beste Paarungsstrategie SOS nicht von Willkür unterscheiden.

Ein weiterer Faktor war meine, im Gegensatz zu den beiden Vorjahren, ausbleibende Müdigkeit ausgerechnet zu den Vorrundenterminen. Letztes Jahr



Volkmar Liebscher 3d, 4. Platz



Jonas Welticke 4d, 3. Platz

hatte ich am Abend vor der Vorrunde mein gerade ausgeliefertes Buch Joseki 2 in Pakete verpackt; in der letzten Runde wollte mein Kopf nicht mehr und ich verwarf eine sichere 30-Punkte-Führung. Dieses Jahr hatte ich wegen Joseki 3 ähnliche Befürchtungen, aber der gegenteilige Effekt trat ein: Das Schreiben verhalf mir zu neuen Einsichten, darunter ein starkes Bewusstsein der großen strategischen Flexibilität in Profipartien. Kurz vor der Vorrunde gewann ich alle meine Partien auf KGS und in den Vorrundenpartien konnte ich das auch gut anwenden. Selbst Smalltalk bis um 3 Uhr am Sonntagmorgen war kein Problem.

Altbekannte Teilnehmer wie Christoph Gerlach und Stefan Kaitschick hatten andere Interessen oder keine Lust. Da half auch der Turnierort in der deutschen Gohauptstadt nichts. Lukas Krämer steht kurz vor dem Abitur und, Gerüchten zufolge, dem Inseistudium; er war daher auch nicht dabei. Dennoch gibt es nach sehr langer Zeit der alten Hasen nun die aufstrebenden Talente Jonas Welticke, Volkmar Liebscher und Marc Landgraf. Auch

Liu Yang lebt, wenn ich das richtig verstanden habe, lange genug in Deutschland, um an der Deutschen Meisterschaft teilnehmen zu dürfen.

Der Vorjahressieger der Vorrunde Matthias Terwey zeigte gerade eine Schwächephase und schaffte es trotzdem zum ersten Nachrücker. Man beachte sein Rating! Da er wis-

sen wollte, wie man 5-Dan werde, wird nächstes Jahr wieder mit ihm zu rechnen sein. Wie? Am wichtigsten ist das Senken der Blunderrate auf deutlich unter 1 pro Partie.

Wie wurde der 4. Platz entschieden? Man kann lange auf die SOS-Lieferanten gucken, aber letztlich findet man keine bessere Antwort als „Paarungsglück“. Jonas zeigte, dass das Freilos durchaus auch gut sein kann, wenn man denn insgesamt genug Punkte holt.

Wer die Ratings zum Wetten verwendet hätte, hätte eine Menge Geld verlieren können. Die klarste Aussage der Ergebnistabelle ist der Abstand der 5 1/2-Punkter vom weiteren Feld. Den Partieverläufen nach zu urteilen, war es auch gerechtfertigt, dass gerade die



Die DM-Vorrunde mit viel Platz und Ruhe

5-Dans mehr als 5 Punkte erzielten. Wenn ein Gegner einen großen Drachen hinstellte mit der Behauptung „Wird schon leben!“, dann wurde er eben gekillt. Wo jemand einen Standardzug erwartete, ließ es sich der 5-Dan nicht nehmen, den besseren originellen Zug oder die globalere Strategie zu präsentieren.

Das Jigo? Keiner hat dem Anderen einen Forcing Move abgekauft, ohne woanders selbst einen einzustreuen oder mit scharfer Antwort das strategische Thema zu wechseln. Beide haben wir Endspielfehler gemacht - ich, weil ich im Byoyomi war, Jun, weil er seine letzten 15 Minuten nicht richtig ausnutzte. Und so hatte auch die spannendste Partie das richtige Ergebnis.

Robert Jasiek

Deutsche Meisterschaft 2012, Vorrunde

Pl.	Name	Club	Level	MMS	1	2	3	4	5	6	Pt	SOS	SOSOS
1	Jasiek, Robert	Berlin	5 Dan	26,5	8+	3+	7+	2=	4+	6+	5,5	147,5	869
2	Tarumi, Jun	München	5 Dan	26,5	10+	6+	9+	1=	3+	5+	5,5	145,5	868
3	Welticke, Jonas	Bonn	4 Dan	25	5+	1-	12+	7+	2-	4+	4	146	870,5
4	Liebscher, V.	Greifswald	3 Dan	24	9+	7-	5+	6+	1-	3-	3	146,5	869
5	Terwey, Matthias	Münster	4 Dan	24	3-	8+	4-	9+	10+	2-	3	145,5	866,5
6	Liu Yang	Hamburg	4 Dan	24	12+	2-	10+	4-	11+	1-	3	144	863
7	Ongaro, David	Hamburg	3 Dan	24	11+	4+	1-	3-	8-	12+	3	143,5	864,5
8	Landgraf, Marc	Dresden	4 Dan	24	1-	5-	11+	10-	7+	9+	3	143,5	860,5
9	Budahn, Michael	Berlin	4 Dan	23	4-	11+	2-	5-	12+	8-	2	142,5	862
10	Ente, Lisa	Hannover	3 Dan	23	2-	12+	6-	8+	5-	11-	2	142,5	859,5
11	Kettenring, Th.	München	3 Dan	23	7-	9-	8-	12+	6-	10+	2	139	858
12	Freilos	Hamburg	2 Dan	21	6-	10-	3-	11-	9-	7-	0	142	857,5

8. BBC, Kassel

Der 8. Baduk Botschafter Cup wurde am 24. und 25. März erstmals außerhalb von Berlin ausgetragen – das Bürgerhaus Waldau in Kassel bot dazu ausgezeichnete Räumlichkeiten.

Wie immer ging es um ein Ticket zum Korean Prime Minister's Cup und der Kampf um dieses war so mitreißend und spannend, dass zunächst darüber berichtet werden soll. Das A-Turnier versammelte insgesamt 16 Spieler von 2k bis 5d in zwei MacMahon-Gruppen, wobei die zehn Spieler, die mindestens 3d waren, die Topgruppe bildeten.

Das Turnier startete direkt mit einer Reihe von Überraschungen: So mussten die favorisierten 5d-Spieler Bernd Radmacher (gegen Klaus Petri) und Lukas Krämer (gegen Marc Landgraf) in der ersten Runde ebenso Niederlagen hinnehmen, wie der deutsche Jugendmeister Jonas Welticke gegen André Städtler. Plötzlich hofften mindestens acht Spieler, sie könnten in den Kampf um den Turniersieg eingreifen ...

Nach drei Runden führte dann Marc Landgraf 4d mit 3:0 vor sechs weiteren Spielern mit 2:1. Vor der Schlussrunde gab es fünf Spieler mit 3:1 Punkten, so dass anhand der Paarungen bereits klar war, dass es zu einem Play Off kommen würde. André Städtler

erreichte die Play Offs durch einen Sieg gegen Marc Landgraf, ebenso Lukas Krämer durch seinen Sieg gegen Bernd Radmacher. Der letzte Platz wurde in einer langen Byoyomi-Schlacht zwischen Matthias Terwey und Jonas Welticke nach einem großflächigen Furikawari an letzteren vergeben.

Turniersieger war damit André Städtler, der daher bei der Halbfinalpartie zwischen Jonas und Lukas zusehen durfte. Letztendlich gewann Jonas nach dem Halbfinale auch noch das Finale gegen André und errang damit das begehrte Ticket nach Korea. Die drei Play Off-Spieler sind übrigens alle maximal 20 Jahre alt!

Bei der knappen Eröffnung überbrachte Anne Trinks Grüße aus Berlin und begrüßte die Profispielerin Yoon Young Sun 8p. Diese bot im geräumigen Turnierleiterraum Partiestbesprechungen und Lektionen am Demobrett an. Besondere Leckerbissen für die Spieler der B-Gruppe waren dabei eine Simultan-Veranstaltung und die Lektion zu zuvor beobachteten, typischen Joseki-Fehlern.

Im gemütlichen Verpflegungsraum konnte man für einen Kostenbeitrag von 5 Euro neben Kaffee, Tee und Wasser am Sonntag original koreanische Nudelsuppen verzehren und am samstäglichem Buffet speisen. Dort gab es Gimbap, ein koreanisches Hühnchengericht mit Reis und Glasnudeln. Der Koch Lee Sung-Hern sprang dankenswerterweise am Samstag in drei Runden im B-Turnier ein, um eine gerade Teilnehmerzahl zu erreichen, und gewann dort alle Partien.

Der Sieg in der B-Gruppe (24 Teilnehmer) ging an den Kasseler Donald Eckstein (4k, 4:2) nach SOS vor Karen Schomberg (3k, 4:2), die in der letzten Runde den ebenfalls MMS-gleichen Thomas Gottstein (5k, 5:1) stoppen konnte.

Das vorbildliche Engagement von Martin Bussas wurde durch die Tatsache gekrönt, dass das halbe Turnier bei ihm übernachtete. Wir wünschen ihm fürs nächste Mal noch ein paar Helfer an die Seite, zudem ein paar mehr Teilnehmer und uns ein weiteres Turnier in Kassel!

Birgit Petri



Schon die Partie zwischen Christian Kühner und Klaus Petri dauerte lange, ihre Analyse aber zog sich bis tief in die Nacht

1. Heidelberger Turnier

Der Heidelberger Go-Spielabend besteht seit über 30 Jahren, also quasi seit ewigen Zeiten. Und obwohl etliche seiner Spieler bereits an vielen Turnieren teilgenommen haben, gab es noch nie ein Turnier, das vom Heidelberger Go-Spielabend selbst ausgerichtet wurde.

Hierzu bedurfte es erst eines Anstoßes durch den Chef unserer Spielstätte, nämlich Herrn Duran von der Neckarschenke Wieblingen, der eines Abends fragte, ob wir denn nicht einmal ein Vereinsturnier ausrichten wollten. Und da er zugleich anbot, Essensgutscheine als Preise für die ersten beiden Plätze zu sponsern, wurde es sofort zur ausgemachten Sache und am 1. April 2012 Wirklichkeit – kein Aprilscherz!

Da über den Gaststättenbetrieb in der Neckarschenke Räumlichkeiten zur Verfügung standen und natürlich auch für das leibliche Wohl gesorgt war, stellte die Organisation keine große Herausforderung dar. Am schwierigsten war es, die erforderliche Anzahl Uhren für die überraschend große Teilnehmerschar von 33 zu besorgen. Spielsets konnten in ausreichender Zahl aus Mannheim beschafft werden.

Viele Spieler, mich selbst eingeschlossen, spielen sehr gerne Go-Turniere, haben aber Schwierigkeiten, die Zeit für ein „klassisches“ Turnier aufzubringen, das ein komplettes Wochenende abdeckt. Daher haben wir uns entschlossen, ein eintägiges Turnier auszurichten und die Bedenkzeiten (30 min und progressives Byoyomi mit 10, 15, 20 usw. Steinen in 5 min) so vorzugeben, dass Beginn und Ende mit 11 und 17 Uhr allgemeinverständlich ausfallen.

Eine Besonderheit ist der Turniermodus, der so gewählt wurde, dass alle Teilnehmer die gleiche Chance haben, das Turnier zu gewinnen, und dies unabhängig von ihrer Spielstärke. Während normalerweise das Siegetreppchen den Dan-Spielern vorbehalten ist, können sich so auch Kyu-Spieler die gleichen Chancen auf einen Turniersieg und die dafür ausgelobten Preise ausrechnen. Erreicht wird dies durch ein modifiziertes Schweizer System, bei dem mit voller Vorgabe gespielt wird.



Erstes Go-Turnier in Heidelberg – nach 30 Jahren Spielbetrieb

Das Turnier nahm einen spannenden Verlauf, bis zur letzten Partie war der Ausgang offen. Gewonnen hat schließlich, trotz des oben beschriebenen Turniermodus, der auch nominell stärkste Spieler, nämlich Leon Stauder 3d aus Ludwigshafen. Den zweiten Platz belegte Jürgen Romainczyk 6k aus Heidelberg. Zwei weitere Spieler erhielten Gutscheine für drei gewonnene Partien, nämlich Alexander Wirth 2k aus Karlsruhe und Matthias Armbruster 2k aus Mannheim.

Nach drei gespielten Runden war der allgemeine Tenor: „Gerne wieder!“ So freue ich mich auf die Wiederholung im nächsten Jahr. Und vielleicht sieht man das eine oder andere Gesicht bereits im Sommer wieder beim 6. GOpenAir. Weitere Infos und Bilder findet man unter go-heidelberg.de.

Hans-Ulrich Teufel

Eine selbstgebaute Rarität

von Stefan Brose

Der japanische Kaya-Baum (Nusseibe) steht inzwischen unter Naturschutz. Dieser wurde für Go-Tische verwendet, weil er Durchmesser von 1,50 Meter erreicht. So große Durchmesser sind notwendig, damit der Tisch möglichst parallele Jahresringe hat und sich nicht verzieht oder Risse bekommt.



Die Go-Tische aus Hyuga-Kaya sind in ihrer Ausführung – in Holzton, Maserung und vor allem in der Höhe – so unterschiedlich, dass die Preise für Tische aus Hyuga-Kaya erst bei 1.500 Euro für einen einfachen »Itame«-Tisch beginnen und in der Gegend um 70.000 Euro für einen wunderschönen, hohen »Masame«-Tisch enden.

Mein Go-Tisch ist aus einer 150 Jahre alten Esche gebaut, Durchmesser knapp über 1,50 m. Diese Seltenheit macht natürlich auch den Wert dieses Tisches aus. Das Holz wurde im Laufe von 5 Jah-



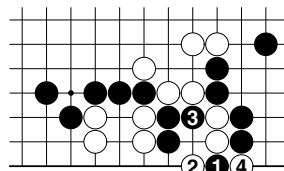
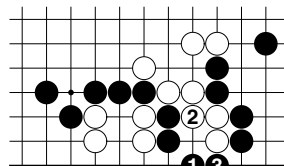
ren langsam getrocknet und dann erst verarbeitet. Inzwischen ist der Go-Tisch 12 Jahre alt, so lange hat es auch gebraucht, bis ich jetzt einen neuen Baum gefunden habe, deshalb kann ich jetzt diesen Go-Tisch verkaufen, zu einem Preis von 1.850 Euro VB. Die Maße sind 53 cm x 49 cm x 18 cm, die Höhe mit Füßen beträgt 26 cm.



Zum Spielen lege ich eine Folie mit Linien oben drauf, man könnte diese aber auch aufmalen, bei Bedarf. Wer könnte mir einen Tipp geben, wie ich die Linien gut auf den Tisch bekomme?

Lösung zu Fangen und Retten 3

Schwarz 1 im ersten Dia. ist der Schlüsselzug, woraufhin 2 die richtige Antwort ist und Schwarz mit 3 verbinden kann. Spielt Weiß mit 2 auf 3, kann Schwarz mit 3 auf 2 schneiden.



Alternativ funktioniert z. B. 1 im zweiten Dia. nicht, denn Weiß blockt einfach auf 2 und Schwarz hat keine Chance, seine beiden Steine zu retten.

Go Public

von Kim Wiefelspütz

Was ist unter diesem Titel zu verstehen? Geht in die Öffentlichkeit?

Nun, wir sind in die Öffentlichkeit gegangen. Go Public bezeichnet ein Projekt, dass vom Bochumer Spieleabend geplant und dann von Andreas Neumann koordiniert wurde.

Die Idee des Projekts ist simpel: Eine Horde von Go-Spielern zieht durch die Innenstadt, bewaffnet

mit Brettern, Decken und Steinen, um dann in der Öffentlichkeit Go zu spielen. Wir haben das ganze, natürlich, in Bochum veranstaltet.

Ziel der Aktion war, das allgemeine Interesse zu schüren, sowie Go und die Existenz unseres Spieleabends (bzw. von Spieleabenden im Allgemeinen) bekannter zu machen. Die Idee so etwas zu machen kam häufiger bei uns auf, doch jetzt hatten wir noch eine zusätzliche Motivation: die Teilnahme



am Iwamoto Award: ein Award für Go fördernde Projekte in Europa. Vergeben wird er während des Iwamoto Memorials im September.

Natürlich würde das Projekt umso erfolgreicher werden, je mehr Spieler sich zusammenfänden. Zudem war das Wetter ein wichtiger Faktor. Unsere Sorge, dass es daran scheitern könnte, war unbegründet: insgesamt fanden sich 15 Spieler ein, die bei der Aktion mitmachten. Einige kamen sogar extra aus Düsseldorf und Bonn dazu. An dieser

Stelle ein herzliches Dankeschön an alle Mitspieler!

Alles in Allem war das Projekt ein voller Erfolg. Wir hatten unterschiedliche Stationen geplant, die wir „abspielen“ würden. An diesen und auch auf dem Weg dorthin, wurden wir neugierig beäugt und eine Vielzahl an Passanten kam näher, um zu gucken, was wir da taten. Einige kannten Go, andere





gemacht – eingeleitet mit den Worten „Sagt ihnen Go etwas?“.

An die neugierigen und teilweise etwas scheuen Blicke hatten wir uns schon gewöhnt und ein freundliches Lächeln sorgte dafür, dass die meisten näher kamen und sich trauten zu fragen, was das denn eigentlich genau für ein Spiel ist. Auch hier verteilten wir Flyer und einige behielt die Mayersche sogar da, um diese bei den Büchern zu platzieren. Hier ein großes Dankeschön an die

wussten nur, dass es ein Wort aus dem Kreuzworträtsel war, andere setzten sich sogar dazu und spielten ihre erste Partie Go. Zusätzlich zu unserer Aktion hatten wir Flyer vorbereitet, die gerne mitgenommen wurden. Auf den Flyern sind alle Informationen zu finden, die benötigt werden, um mit unserem Spieleabend oder dem DGoB (und somit auch anderen Spieleabenden) in Kontakt zu treten.

In den ersten drei Stunden war uns das Wetter hold: es war einigermaßen warm und auch trocken. Dann fing es leider an zu regnen – aber zum Glück hatten wir einen Ort, an den wir gehen konnten! Die Mayersche Buchhandlung in Bochum hat sich dazu bereit erklärt, uns für unsere Aktion Tische und Stühle zur Verfügung zu stellen, damit wir innerhalb der Buchhandlung spielen konnten. Für frisch überzeugte Go-Spieler oder Interessierte standen auch einige Go-Bücher und der Manga „Hikaru no Go“ bereit.

Auf Grund des Regens waren wir etwas eher dort als geplant und blieben dann auch bis zum Ende der Aktion. Geplant war unser Aufenthalt eigentlich nur für eine Stunde, aber die Mitarbeiter der Mayerschen waren so freundlich, uns auch länger aufzunehmen. :-)

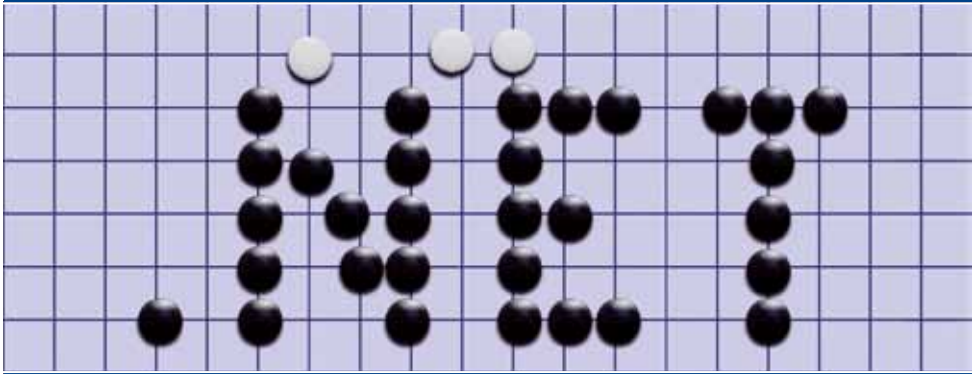
Auf uns wurde sogar in regelmäßigen Abständen über die Lautsprecher aufmerksam

Mayersche Buchhandlung für ihre Gastfreundschaft und die tolle Zusammenarbeit!

Den Abend ließen wir dann in entspannter und gut gelaunter Atmosphäre im Bermudadreieck ausklingen, um uns anschließend nach einem langen und spaßigen Tag müde, aber glücklich ins Bett fallen zu lassen.

Wir hoffen diese Aktion auch in anderen Städten wiederholen zu können und können es auch anderen Spieleabenden nur empfehlen! Wir stehen natürlich auch gerne als Ansprechpartner bereit und können u.a. gerne bei der Gestaltung eines Flyers helfen. Und ich bin sicher, dass einige auch gerne zum Spielen vorbei kommen werden. In diesem Sinne: Let's Go Public! :-)





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 fünf von zehn Turnieren*

Pokalgruppe A: 2 Kyu und stärker (39 Platzierte):

Nr.	Name	E	ED	DD	HH1	ER	Summe	Bemerkung:
1	Heuchler, Sebastian	1d	-	1	3	-	4	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.
	John, Wolfgang	1d	-	2	2	-	4	
	Meemken, Kai	3d	-	4	0	-	4	
	Schomberg, Niels	1k	2	-	-	2	4	
5	Götzfried, Andreas	4d	-	4?	-	-	4?	
	Sambale, Bernd	2d	-	-	4	-	4	
7	Herwig, Bernhard	1k	-	-	-	3	3	
8	Krause, Frank-W.	1d	-	2	0	-	2	
9	Drewitz, Michael	1k	2	-	-	0	2	
	Zhao, Honglin	1d	-	2	-	-	2	
	Zimek, Arthur	1d	-	2	-	-	2	

Pokalgruppe B: 3 Kyu bis 9 Kyu (50 Platzierte):

Nr.	Name	E	ED	DD	HH1	ER	Summe	Kürzel:	
1	Kraft, Bernhard	2k	2	-	-	0	4	6	- nicht teilgenommen
2	Adelsberger, Chr.	3k	-	2	-	-	4	6	/ keine Pkt., da nicht Mitglied
3	Greuel, Fabian	4k	-	-	-	6?	-	6?	? Mitgliedstatus unbekannt
	Kirch, Florian	3k	-	-	-	-	6	6	# keine Punkte, da nicht hoch- oder heruntergestuft
5	Melzer, Andreas	3k	-	4	-	-	0	4	
	Sachsenhauser, F.	8k	-	2	-	-	2	4	
7	Dinges, Ralf	7k	4	-	-	-	-	4	
	Dohmen, Eric	4k	-	-	4	-	-	4	
	Piller, Christoph	5k	-	-	-	4	-	4	
10	Nikisch, Karsten	5k	3	-	-	0	-	3	

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

Nr.	Name	E	ED	DD	HH1	ER	Summe
1	Lindner, Michael	7k	-	0?	-	-	6?
2	Fiebert, Jasmin	13k	4	-	-	-	4
	Herbst, Henning	9k	-	-	-	4	4
	Puenja, Macel	16k	-	-	-	4?	4?
	Wurl, Gunnar	13k	-	-	4	-	4
6	Hißnauer, Joachim	12k	3	-	-	-	3
7	Henze, Melanie	16k	-	-	-	2	2
	Herwig, Max	18k	-	-	-	-	2
	Kasch, Merit	20k	-	-	-	2?	2?
	Kunze, Michael	10k	-	-	-	2	2
	Pechtel, Thorsten	10k	-	-	-	2	2
	Peters, Christian	10k	2	-	-	-	2
	Schallück, Hans-Chr.	15k	-	-	-	2	2



* Die kompletten Pokallisten für das Jahr 2012 sind unter www.dgob.de/pokal/pokal_12-Zwischenstand.htm zu finden.

Kids- & Teenspokal 2012*

Für den Kids- und Teenspokal zählen alle Turniere, die im Turnierkalender auf der Seite des DGoB angekündigt worden sind und von denen ich die Ergebnislisten bekomme. 54 Kinder und Jugendliche nehmen bisher teil, in der U12 gibt es 18 Teilnehmerinnen und Teilnehmer und in der

		U12				
Pl.	Nachname	Vorname	Anfang	Aktuell	Turnieranzahl	Punkte
1	Helders	Vanessa	20k	20k	2	6
2	Schomberg	Jan-Hendrick	20k	20k	2	5
3	Pittner	Arved	27k	27k	2	5
4	Dohnke	Timon	20k	20k	1	4
5	Jacobsen	Manuel	8k	8k	1	3
6	Herwig	Max	18k	18k	1	3
7	Kräfte	Florian	25k	25k	1	3
8	Gabe	Gloria	27k	27k	1	3
9	Martin	Alexander	28k	28k	1	3
10	Erdogan	Oktay	22k	22k	1	2

		U18				
Pl.	Nachname	Vorname	Anfang	Aktuell	Turnieranzahl	Punkte
1	Welticke	Jonas	4d	4d	4	12
2	Ervens	Deniz	2k	1d	3	5
3	Schomberg	Niels	1k	1k	3	6
4	Adelsberger	Christoph	3k	3k	2	6
5	Lieberum	Christopher	3d	3d	2	4
6	Budszuhn	Timo	2d	2d	2	4
7	Koch	Colin-Marius	1d	1d	2	4
8	Ruzicka	Martin	1k	2k	2	4
9	Tepper	Tanja	5k	5k	3	4
10	Bürger	Laura	7k	7k	2	4
11	Helders	Kevin	16k	16k	2	4



U18 spielen bisher 36 Jugendliche mit. Die jüngste Teilnehmerin ist Arwen Pittner, 4 Jahre alt (siehe Foto).

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

Selbstverständlich könnt Ihr Euch auch selber bei mir anmelden, eine Email genügt. Wer für 2012 seinen Preis noch nicht bekommen hat, möchte sich bitte melden, denn dann haben wir wahrscheinlich noch keine Adresse.

Die aktuellen Tabellen findet ihr unter: www.dgob.de/kiju-gol/kiju-pokal/. Falls ihr Fehler entdeckt, eure Ergebnisse vermisst oder irgendwelche Anregungen oder Kritik für uns habt, bitte schreibt uns. Ihr erreicht uns unter: kiri@dgob.de

Maria Wohnig



Hallo, liebe Kinder!

Wisst ihr, was ich besonders toll finde am Go-Spiel? Go wird auf der ganzen Welt gespielt und eigentlich braucht man nicht einmal die Sprache des anderen zu verstehen, um miteinander zu spielen. Aber manchmal ist es auch praktisch, wenn man ein paar Worte einer anderen Sprache kann, um sich zu verständigen. Deswegen

habe ich euch einmal einige

Sätze auf vielen verschiedenen Sprachen herausgesucht. Bei den meisten Übersetzungen habe ich auch eine ungefähre Aussprache darunter geschrieben. Natürlich ist das nicht so toll, wie wenn man die Sätze hört, aber vielleicht hilft es ja! Die Sätze sind:

Ich wünsche dir ein schönes Spiel.

Danke für das Spiel.

Ich gebe auf.

Schwarz

Weiß

Russisch:

Я желаю тебе
хорошей игры.

Ja schelaju tebe choroschej igri.

Спасибо за игру.
Spasibo sa igru.

Я сдаюсь.
Ja sdajuhs.

Черное
tschernoje

Белое
weloje

Arabisch:

قل يمجة بعل
luba jamela

عب لعل اركش
shukran lel luba

قل اقسا
esteqala

دوسا
aswad

ضيبا
abyath

Spanisch:

Te deseo un buen juego.
j = ch

Gracias por jugar.
j = ch

Me rindo.

negro

blanco

Hebräisch:

הנהמ קחשמ דל היהיש
sheyeheye lecha(m.)\lach(f.)
mischak mehane

קחשמה לע הדות
toda al hamischak

תענכנענכנ ינא
ani nichna(m.)\nichnaat(f.)

רוחש
schachor

בל
lavan

Isländisch:

Eigðu góðan leik.

Takk fyrir leikinn.

Ég gefst upp.

Svartur.

Hvítur.

Irish:

Go n - eirt an t - àoh leat leis an cluiche.
go ner antaler lesch anklisch

Go raibh maith agat as ucht an cluiche.
gore mahe get asucht anklisch

Tugaim suas.

tuam scha

Englisch:

Have a nice game.

Thank you for the game.

I resign.

black

white

dubh

duf

bàn

baan

Türkisch:

Bol şanslar
bol schanslar

Oyun teşekkür ederim.
ojun teschekür derim

Vazgeçmek
Wasgetschmek

siyah

beyaz

Japanisch:

お願いします。
onegaishimasu

ありがとうございました。
arigatougozaimashita

負けました。
makemashita

黒

kuro

白

shiro

Koreanisch

잘 두겠습니다.
jal du-gess-seubnida

잘 두었습니다.
jal du-eoss-seubnida

졌습니다.

jyeoss-seubnida

흑

heuk

백

baek

Natürlich bin ich nicht plötzlich ein allwissendes Sprachgenie geworden. Ich hatte eine Menge Hilfe von vielen Freunden. Vielen Dank euch allen!

Euer Kiri

International

von Kai Hölscher

2. Zhaoshang Cup

Der zweite Zhaoshang Cup wurde in Peking, China ausgetragen. Es ist ein Teamturnier zwischen Korea und China á 5 Spielern plus Ersatz. Gespielt wird in zwei Runden.

Die erste Runde konnten die Chinesen mit einem knappen Ergebnis von 3-2 gewinnen. In der zweiten Runde wurde Korea noch mehr abgefertigt und bekam eine 4-1-Klatsche!

Auf koreanischer Seite spielten Jo Hanseung, Choi Cheol Han, Won Seong Jin, Pak Jeong Hwan, Kim Ji Seok und Yi Ji Hyeon. Die chinesische Seite trumpfte mit Kong Jie, Piao Wenyao, Chen Yaoye, Shi Yue, Peng Liyao und Fan Tingyu auf.

Ergebnis: 7-3 für China

4. BC Card Cup

In dem diesjährigen BC Card Cup spielten 64 Teilnehmerinnen und Teilnehmer. Dieses Jahr waren auch weibliche Profis vertreten: Choi Jeong, Kim Miri und Li He. Auch ein Amateurspieler aus Korea war dabei.

Nach bisher zwei gespielten Runden kann man nur so viel sagen: China dominiert nach Belieben. Im Achtelfinale spielen 16 Chinesen und nur drei Koreaner. Ein eher untypisches Bild. Aber man muss diesen kleinen Triumph der Chinesen anerkennen, denn es sind nur noch Baek Hongseok, Pak Yeonghun und Yi Wonyeong bei den Koreanern im Rennen. Die Letztgenannten spielen auch einen Viertelfinal-Platz aus. Es sieht sehr nach einem Titel für die chinesische Front aus!

13. Nongshim Cup

China dominiert abermals! Drei Spieler stachen bei der diesjährigen Ausgabe heraus: Kim Ji Seok mit vier Siegen in Folge, Tan Xiao ebenfalls mit vier Siegen und Xie He mit drei Siegen.

Der erste von drei Abschnitten wurde von den Chinesen und Koreanern in gewohnter Weise beherrscht. In der vierten Runde vom ersten Abschnitt setzte Tan Xiao eine Siegesserie in Gang, die er bis zur vierten Runde der zweiten Phase fortsetzen

konnte, bevor ihn Kim Ji Seok ablöste. Auch er konnte einen hervorragenden Lauf für die Koreaner bieten und wurde nur durch Xie He in der zweiten Runde der dritten Phase gestoppt, der den Sack dann auch zumachte!

2. Huanglongshi Cup

Nicht nur die chinesischen Herren haben sich an der Spitze etabliert, sondern auch die Damen. Sie konnten sich auf nur zwei (!) ausgezeichnet spielende Chinesinnen verlassen.

Yoshida Mika konnte im ersten Spiel gegen Choi Jeong noch gewinnen, doch dann kam Wang Chenxing. Sie pulverisierte den Vorjahresrekord von Mun Dowon und siegte acht Mal hintereinander. Absolute Spitze! Die letzte Japanerin im Feld, Xie Yimin, konnte sie aber letztendlich stoppen und somit konnte sich Japan noch einmal retten.

Wie schon angekündigt, war dies nicht von langer Dauer. Die Gegnerin Yu Zhiying kannte keine Gnade und besiegte auch die letzte übriggebliebene Person im Feld. China verteidigt somit den Titel.

Japan

von Kai Hölscher

36. Kisei

In der letzten Ausgabe habe ich bereits über die ersten drei Spiele geschrieben und der Kampf ging weiter – über die volle Länge von sieben Spielen! Im vierten Match fuhr der Titelverteidiger eine gebietsorientierte Strategie und konnte den Ausgleich der Serie herstellen. Er machte es Takao Shinji schwer, Punkte zu machen, und konnte die Partie durch Aufgabe gewinnen.

In der darauffolgenden Partie spielte Weiß eine sehr aggressive Art und griff früh an. Cho machte es somit dem Gegner aber auch sich nicht einfach. Takao versuchte dagegen zu halten und hatte phasenweise eine gute Ausgangsposition, die er aber nicht umsetzen konnte. Auch das Spiel wurde durch Aufgabe für den Weiß spielenden Cho U entschieden. Zwischenstand: 3-2 für den Kisei.



Cho U und Takao Shinji nach der entscheidenden Partie im Kisei-Titelkampf

Die sechste Partie wurde in Atami, Shizuokam, gespielt. Endlich konnte Takao das Momentum für sich nutzen und den Spielstand abermalig ausgleichen.

In diesem Spiel hatte Cho ein paar Probleme mit dem Gebiet von Takao. Er bildete gekonnt ein großes Moyo und wandelte dies um. Zudem konnte er noch das gewonnene Gebiet erweitern und zwang Cho somit zur Aufgabe.

In der letzten Partie spielte Cho U (Schwarz) wieder eine gebietsorientierte Art und Weise. Weiß konnte jedoch gekonnt invadieren und das schwarze Gebiet reduzieren. Mehrere Ko-Kämpfe wurden ausgetragen und Takao verlor an Boden. Am Ende blieb ihm nur noch die Aufgabe und damit ist Cho U weiterhin Kisei.

31. NEC Cup

Erholt von der letzten Niederlage gegen Cho U hat Takao Shinji wieder Licht am Ende des Tunnels gesehen. Er konnte sich in in der Finalpartie dieses Titelkampfes gegen Cho Chikun durchsetzen. Hinzuzufügen ist, dass im Halbfinale Takao gegen Cho U gewonnen hatte. Das war kurz nach der 2-1 Führung im Kisei-Titelkampf.

7. Daiwa Cup

Erfolgreiche Titelverteidigung – Iyama Yuta hat es geschafft. Sein Finalgegner Cho Chikun wurde schon früh unter Druck gesetzt. Schwarz siedelte sich langsam in der weißen Gegend an und konnte geschickt die schwarze Gruppe umzingeln. Nach 113 Zügen war das Spiel auch schon gelaufen, da Iyama eine 40-Punkte-Gruppe Chos fangen konnte. Iyama gewann durch Aufgabe.

24. Frauen Meijin

Gibt es niemanden im japanischen Frauen-Go, die Xie Yimin beim Sammeln von Titeln stoppen kann?

Am 14.03. wurde der nächste Titel verteidigt. Sie spielte gegen Mukai Chiaki. Es scheint, als ob beide eine noch längere Fehde miteinander haben als Cho U und Iyama Yuta.

Yimin konnte sich das erste Spiel mit 15,5 (W) und das zweite mit 1,5 Punkten (S) sichern.

Korea

von Sascha Stinner

13. Frauen- Myungin

Die Aufsteigerin des Jahres im koreanischen Damen-Baduk, Choi Cheong 1p, konnte nach ihrem großartigen Debut im vergangenen GG-Auction-Cup nun auch das erste Turnier gewinnen. Damit ist die 15-jährige nach Yi Chang Ho jüngste Titelträgerin.

Nachdem Choi im Verlauf des Turniers die beiden Baduk-„Göttinnen“ Cho Hye Yeon und Park Chi



Choi Cheong 1p

Eun ausschalten konnte, gewann sie dann das Finale gegen Kim Mi Ri 2p eindrucksvoll mit 2:0.

Da die siebenmalige Titelträgerin Rui Naiwei 9p zurück nach China gegangen war, musste dieses Finale ohne sie stattfinden. Schade für Choi, die sich sicher gerne für ihre knappe 0,5-Punkte-Niederlage beim letzten Aufeinandertreffen revanchieren wollte.

13. Maxim- Cup

Der 19-jährige Kronprinz des koreanischen Go, Park Cheong Hwan, besteigt mit dem Gewinn dieses Turniers den Thron der 9-Dan-Profis. Und das bei seiner 1. Teilnahme! Dies schafften vorher nur Yoo Chang Hyeok und Yi Se Dol. Selbst der überaus starke und trickreiche Choi Chol Han konnte im Finale gegen seinen jungen Kontrahenten nichts ausrichten und verlor zweimal mit Aufgabe.

Dieser Gewinn bringt Park neben großem Prestige ein Preisgeld von ca. 16.000 Euro.

30. KBS- Baduk- Wang

Dieser Beitrag schließt sich nahtlos an, denn wiederum heißt der Gewinner Park Cheong Hwan 9p! Das Turnier des größten koreanischen TV-Senders KBS erstreckt sich über mehrere Monate und bietet den Spielern die Möglichkeit, sich nach einer verlorenen Partie in der Verlierergruppe



Park Cheong Hwan 9p im Interview

doch noch für das Finale zu qualifizieren. Diese Hilfe benötigte Park nicht und startete durch bis zum 2:0-Finalsieg gegen Paek Hong Seok 9p. Beide Spieler dürfen nun am TV-Asien-Badukturnier der Länder Korea, Japan und China teilnehmen.

Park Cheong Hwan 9p hält damit derzeit fünf Titel bei insgesamt 9 Turniersiegen, darunter der Sieg beim internationalen Fujitsu-Cup.

In der April-Rankingliste des koreanischen Badukverbandes konnte Park 9p Choi Chol Han vom 2. Platz verdrängen.

17. Frauen- Kuksu

Nach dem Weggang von Rui Naiwei 9p hatte man eigentlich im Damen-Go die absolute Dominanz der beiden großen Spielerinnen Park Chi Eun und Cho Hye Yeon erwartet, doch auch in diesem Tur-



Park Chi Yeon 2p (li.) gewinnt gegen Park Chi Eun 9p

nier konnte eine andere junge Spielerin das Finale für sich entscheiden, nämlich die 21-jährige Park Chi Yeon 2p. Nach verlorener erster Partie gegen Park Chi Eun 9p gelang es der jungen Park, mit einem knappen 0,5 Punkte-Sieg auszugleichen und mit 2,5 Punkten das letzte Spiel und damit den Titel zu gewinnen.

Dieses Turnier mit langer Bedenkzeit von 3h + 5×1min. bringt der Gewinnerin ein Preisgeld von ca. 7.000 Euro ein.

China

von Liu Yang

12. Ricoh Cup

Am 07.04. fand das Finale des Ricoh Cups in Shenzhen statt. Vor 30 Jahren war Shenzhen nur ein kleines Fischerdorf. Dank der idealen Lage, gegenüber von Hongkong, hat sich Shenzhen durch die wirtschaftlichen Reformen zu einer der wichtigsten Städte für Industrie und Handeln entwickelt und die Einwohnerzahl ist auf 10 Millionen angewachsen.



Zhou Hexie 4p (li.) gegen Tan Xiaoho 5p



Yang Dingxin 3p bricht die bisherigen Altersrekorde

Zu den Finalisten gehören Pian Wenyao 9p und Yang Dingxin 3p. Yang war der jüngste Profi in der chinesischen Go-Geschichte. Im Juli 2008, als er die Einstufungsturnier bestanden hat, war er nur 9 Jahre und 9 Monate alt!

Die Finalpartie war sehr kompliziert. Yang konnte sich kurz vor dem Endspiel einen kleinen Vorsprung erarbeiten und Piao damit zu „Overplays“ zwingen. Am Ende konnte Yang eine große Gruppe von Piao fangen und gewann sein erstes Turnier. Er ist dadurch auch der jüngste Turniersieger überhaupt geworden. Der

nächste Rekord von Lee Chang-Ho als jüngster Weltmeister ist greifbar nah. Yang hat dafür aber noch drei Jahre Zeit ...

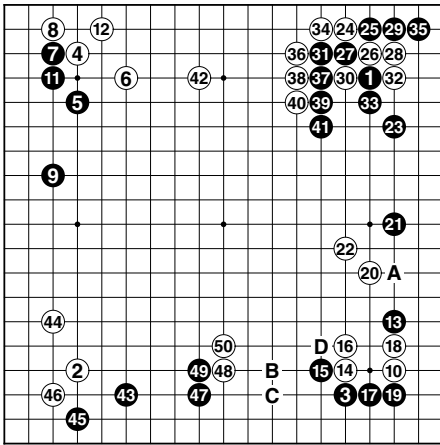
26. Tengen

Am 18.02. fand das Herausforderer-Finale in Beijing statt. Der vorjährige Herausforderer Zhou Hexie 4p konnte sich gegen den Führenden der chinesischen Go-Profi-Liste, Tan Xiaoho 5p, erfolgreich durchsetzen und erarbeitete sich damit erneut die Chance, sich im Best-of-3-Finale bei Titelverteidiger Chen Yaoye 9p zu revanchieren.

Yoon Young Sun kommentiert (8/1)

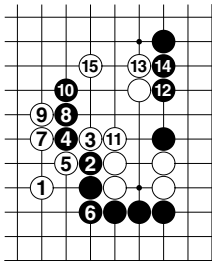
Partie: Deutsche Meisterschaft 2012, Vorrunde, 2. Runde
Weiß: Liu Yang 4d
Schwarz: Jun Tarumi 5d
Bedenkzeit: 90 Min. + 15/5 Byoyomi
Komi: 6
Ergebnis: 251 Züge. Schwarz gewinnt mit 3,5 Punkten.
Kommentar: Yoon Young Sun 8p

48: Das ist in der Reaktion auf 45 und 47 der richtige Reduktionszug von Weiß.



Figur 1 (1–50)

20: Ein ungewöhnlicher Zug! Joseki wäre ein Zug auf A.

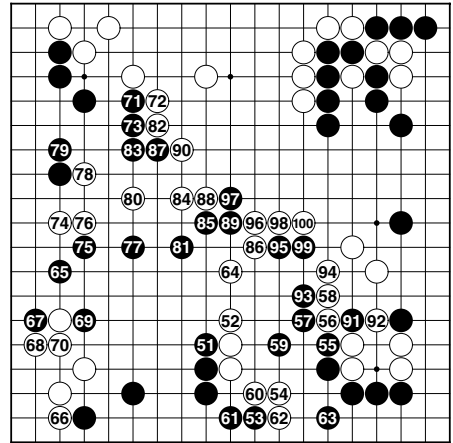


Dia. 1

22: Dieser Zug ist langsam und überkonzentriert. Zudem gibt es eine Verbindung für Schwarz mit A. Es ist nicht sicher, dass der Kampf für Weiß gut ausgeht, aber er sollte auf jeden Fall mit 1 in Dia. 1 den vitalen Punkt besetzen und kämpfen, wenn er schon vom Joseki abweicht und 20 in der Partie hoch spielt.

24: Der untere Rand ist interessanter als der obere. Immer noch sind B oder C wichtig!

45: Ein Zug auf 49 sieht besser aus. Weil D Vorhand ist, kann Schwarz die untere Seite recht gut verteidigen.

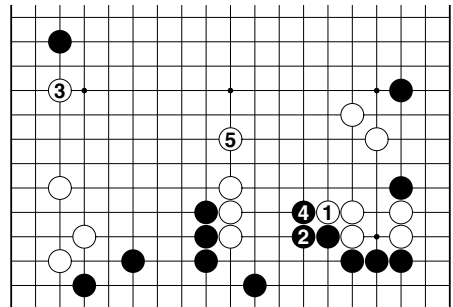


Figur 2 (51–100)

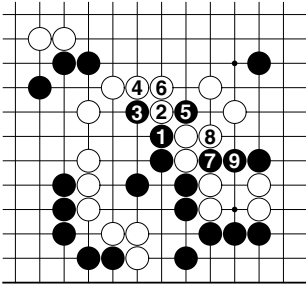
54: Es ist nicht vordringlich, am unteren Rand zu reduzieren. In der weiteren Zugfolge endet Weiß mit 64 in Nachhand. Alternativ hätte er wie in Dia. 2 spielen können: Einmal auf 1 schieben und dann Tenuki spielen, um den großen Punkt auf 3 zu nehmen. Nach 4 und 5 kann sich Weiß nicht nur freuen, 3 bekommen zu haben, sondern steht in der Mitte auch noch leichter als in der Partie.

65: Nun bekommt Schwarz die wichtige Ausdehnung am linken Rand.

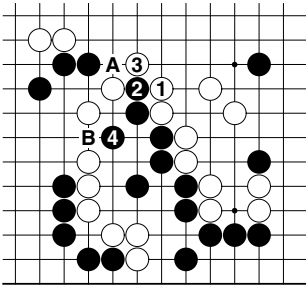
74: Diese Invasion ist wahrscheinlich übertrieben, aber Weiß liegt hinten und muss Risiken eingehen.



Dia. 2



Dia. 3

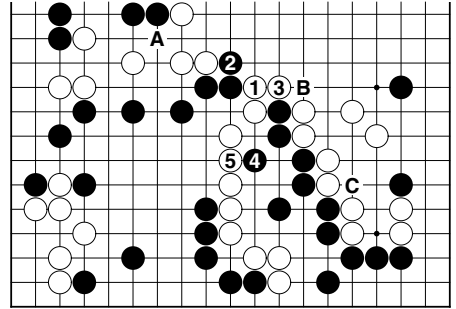


Dia. 4

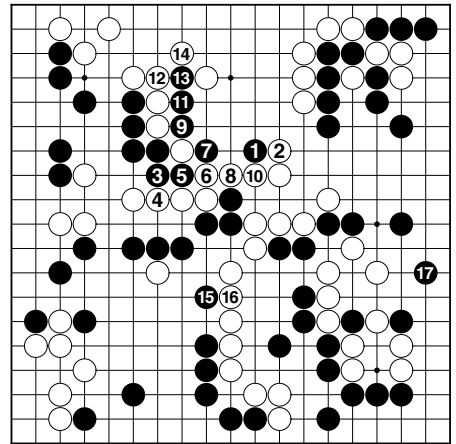
in Dia. 4 auf 1 in Dia. 5, dann sind nach dem weißen Deckungszug auf 5 mit A, B und C einige Schwachpunkte in der weißen Stellung verblieben. In der Partie aber ...

94: ... gibt Weiß einfach nach, so dass der Abtausch 91/92 unnötig und schlecht für Schwarz wird.

91: Schwarz hätte nicht erst schneiden müssen. Wenn Schwarz einfach gleich auf 1 in Dia. 3 spielt, Weiß mit 2 davor geht, dann entstehen mit 3 hinreichend viele potentielle Schnitte. Entweder geht Weiß mit 4 direkt davor und bekommt dann rechts Probleme oder Weiß streckt auf 1 in Dia. 4 und nach 4 sind dann A und B Miai. Und streckt Weiß nach 2

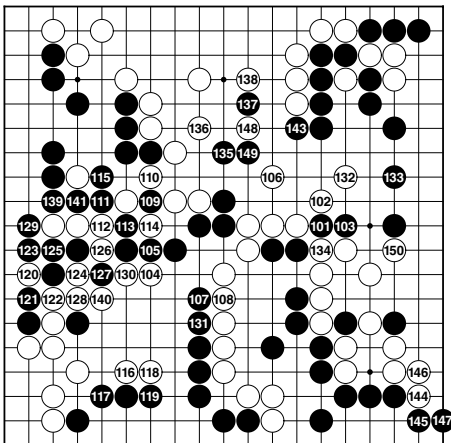


Dia. 5



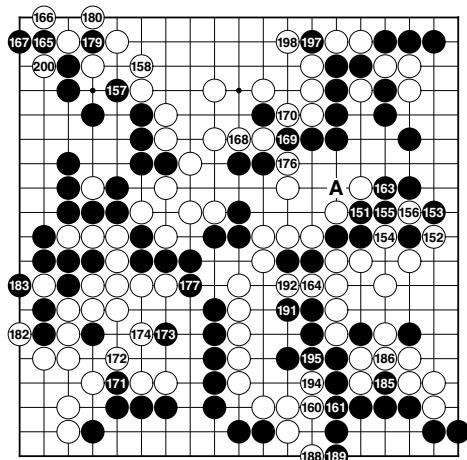
Dia. 6

107: Dia. 6 zeigt einen einfachen Weg für Schwarz, die Partie ohne weitere Probleme zu gewinnen. 109-129: Schwarz hat in der ganzen Aktion in Nachhand nichts bekommen.



Figur 3 (101-150)

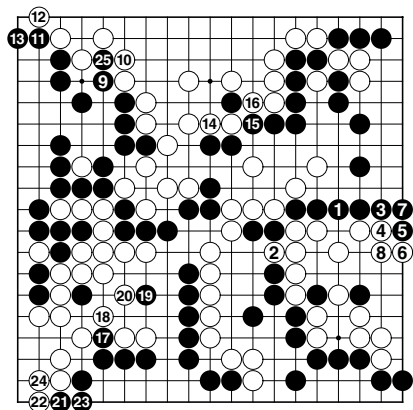




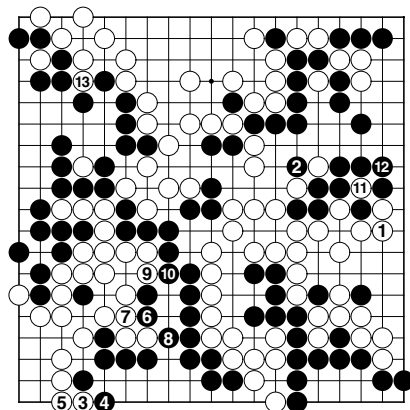
Figur 4 (151–200)

159, 175, 181, 187, 193, 199 schlagen unter 156;
162, 178, 184, 190, 196 auf 156

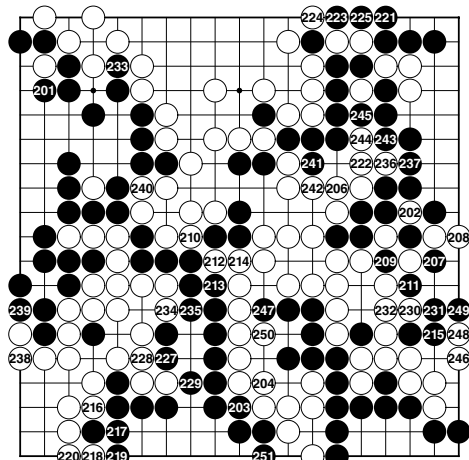
- 151: Ein komischer Zug, der das folgende Ko zulässt. Dia. 7 zeigt ein „normales“ Endspiel, wobei es nach 25 dann sehr, sehr knapp steht – es ist schwer zu sagen, wer dann mit einem halben Punkt führt.
- 168: Weiß sollte einfach auf A decken. Dieser Zug wäre größer als 168 und Weiß würde dann wohl einfach gewinnen.
- 188: Das ist eine falsche Ko-Drohung. Schwarz könnte jetzt einfach 1 für 2 in Dia.8 abtauschen und dann mit 3 das Ko verschärfen, da er mit der Gruppe unten durch den Abtausch auf A notfalls ein sicheres zweites Auge hat.



Dia. 7

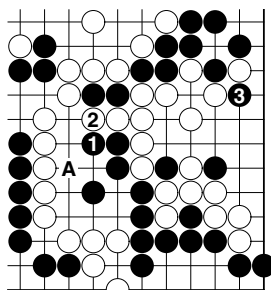


Dia. 8



Figur 5 (201–251)

205 schlägt 202; 226 deckt

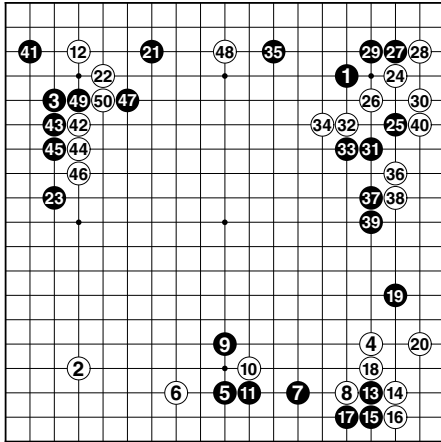


Dia. 9

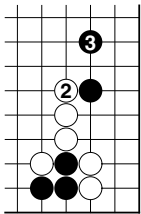
206: Das ist zwar der größte Zug, aber Weiß bekommt am Rand ein Problem, da er nicht genug Ko-Drohungen hat. Hätte er stattdessen wie in Dia. 9 gespielt, dann wäre die Partie wieder sehr knappausgegangen. 214: Weiß hat 17 Punkte bekommen und auf 206 zu decken, war ca. 7 Punkte wert, was in der Summe 24 Punkte für Weiß ausmacht, ...
215: Schwarz hat ca. 29 Punkte gemacht. Also hat Weiß durch den Ko-Kampf 5 Punkte verloren und die Partie ist entschieden.

Yoon Young Sun kommentiert (8/2)

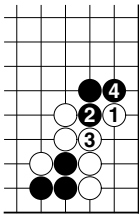
Partie: Deutsche Meisterschaft 2012,
Vorrunde, 4. Runde
Weiß: Jun Tarumi 5d
Schwarz: Robert Jasiek 5d
Bedenkzeit: 90 Min. + 15/5 Byoyomi
Komi: 6
Ergebnis: 261 Züge. Jigo.
Kommentar: Yoon Young Sun 8p



Figur 1 (1-50)



Dia. 1



Dia. 2

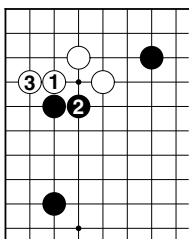
18: Besser ist es für Weiß, direkt auf 20 zu verteidigen.

19: Der korrekte, aggressivere Angriffszug wäre 1 in Dia. 1 mit der Fortsetzung 2 und 3. Antwortet Weiß auf 1 in

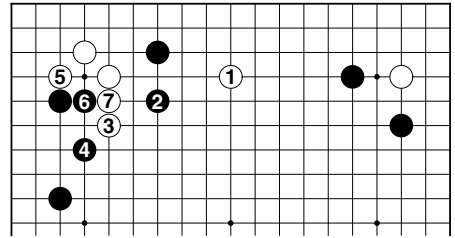
Dia. 2, so sind für Schwarz die Züge 2 und 4 korrekt.

20: Der Stein auf 18 ist jetzt überflüssig.

24: Der Zug ist lokal nicht schlecht, aber eigentlich ist die linke obere Ecke wichtiger. Üblich wären die Züge 1 und 3 in Dia. 3, was Weiß eine Basis und Punkte in der Ecke sichert.



Dia. 3



Dia. 4

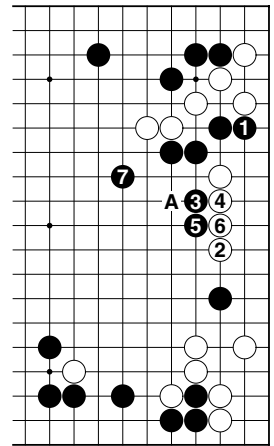
24: Mein Vorschlag wäre, auf 1 in Dia. 4 anzugreifen und zu kämpfen. Die Absicht ist, die linke Ecke mit 3 und 5 zu sichern, 1 leicht zu behandeln und die Flexibilität in der rechten oberen Ecke zu nutzen.

37: Schwarz sollte unbedingt mit 1 in Dia. 5 Weiß trennen und kämpfen. Zu erwarten wäre die Zugfolge bis 7. Spielt Weiß 2 auf 5, kann Schwarz auf A antworten.

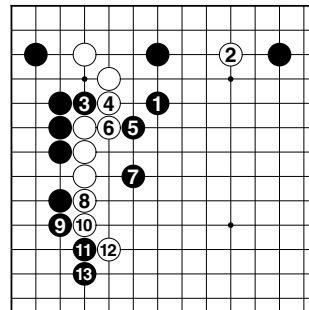
40: Die schwarzen Steine 25, 31, 33, 37 und 39 wirken zielloos, während die weißen Steine nach

Zug 40 alle sicher sind.

47: Dies ist ein seltsamer Zug – zu dicht an der weißen Stärke. Schwarz will Weiß angreifen, aber dies ist sicher nicht die richtige Form. Alternativ sollte er

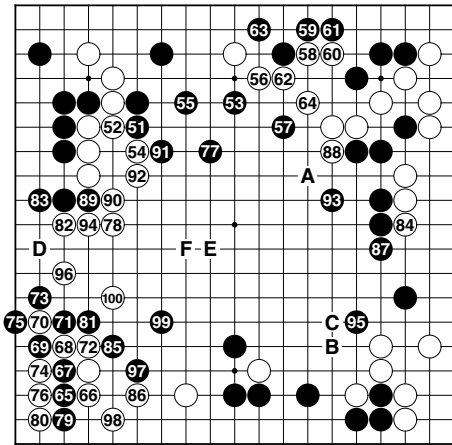


Dia. 5



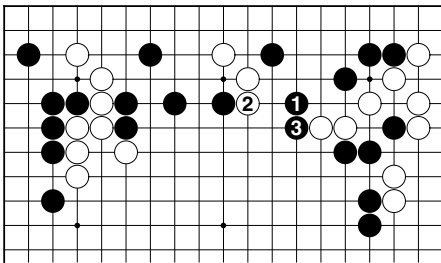
Dia. 6

wie in Dia. 6 spielen, dann kann er einen effektiven Angriff vortragen.



Figur 2 (51–100)

57: Das ist die falsche Richtung! Wieder ent-
scheidet, dass Schwarz die weißen Gruppen
wie in Dia. 7 getrennt hält.

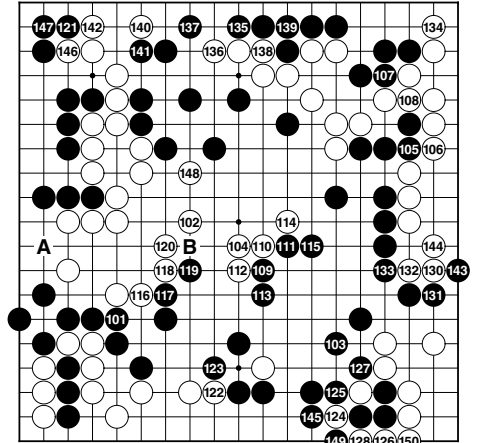


Dia. 7

- 58: Ein sehr schönes Tesuji!
- 64: Weiß ist nun zufrieden, denn verglichen mit den Varianten in Dia. 6 und 7 war die Invasion ein Erfolg.
- 77: Schwarz sollte auf A spielen, wenn er verteidigen möchte. Mit dieser Verbindung erschließt er sich Einfluss und Möglichkeiten, später das Zentrum zu entwickeln.
- 81: A wäre immer noch wichtig!
- 94: 82 anzubinden ist im Moment nicht so wichtig. Weiß sollte auf B oder C spielen, um den langsam entstehenden schwarzen Einfluss zu reduzieren.

99: Ein seltsamer Zug! Schwarz kann doch jederzeit auf 99 oder D verbinden, also kann er auch woanders ziehen. Er sollte mit E an seinem Mittelmoyo arbeiten.

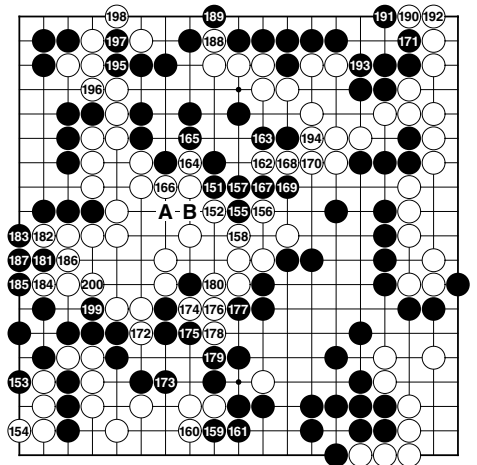
100: Weiß sollte dagegen etwas gegen den schwarzen Mitteleinfluss unternehmen und besser z. B. auf F spielen.



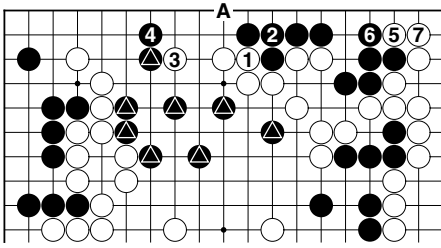
Figur 3 (101–150)
129 deckt

101: Immernoch sind 101 und A Miai und Schwarz sollte auf B spielen.

116: Ein sehr kleiner Zug. Die weiße Gruppe lebt und der Gebietsgewinn ist minimal. Sehr



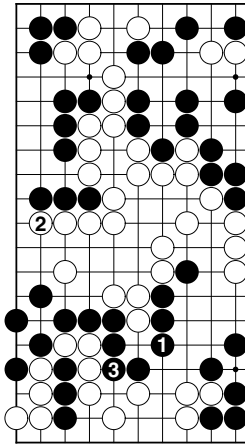
Figur 4 (151–200)



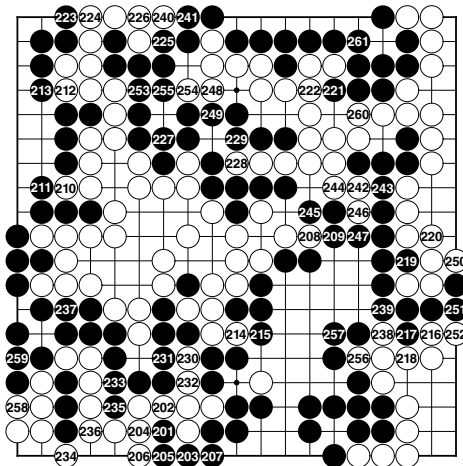
Dia. 8

viel größer ist die Endspielsequenz aus Dia. 8. Im Anschluss ist A Sente für Weiß und er kann damit auch wieder über einen Angriff auf die markierte Gruppe nachdenken.

163: Schwarz möchte einen einzelnen Stein retten, aber das ist sehr klein. Diese Sequenz S166, W auf A, S164 ist viel größer und Schwarz kann später noch auf B fangen.

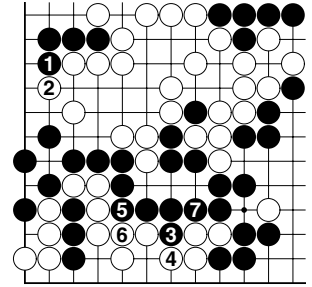


Dia. 9



Figur 5 (201–250)

173: Schwarz sollte unbedingt – wie in Dia. 9 gezeigt – strecken, denn die Anbindung ist weiterhin Miai. Trennt Weiß mit 2, kann Schwarz auf 3 spielen. Darauf sollte Weiß dann sogar besser unten antworten.



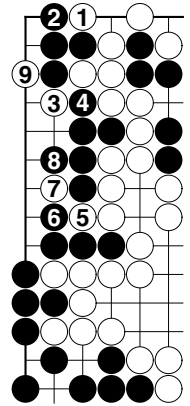
Dia. 10

181: Schwarz sollte mit 1 in Dia. 10 beginnen und danach seine Steine in der Zugfolge bis 7 sichern, weil das mehr Punkte macht.

210: In der oberen Ecke gibt es noch Ko-Aji, wie Dia. 11 eindrucksvoll zeigt.

257: Ist dieser Zug wirklich notwendig? Schwarz war in Zeitnot und konnte nicht in Ruhe nachrechnen. Somit ging die Partie am Ende unentschieden aus.

Was meinen die Leser? Muss Schwarz wirklich decken? Antworten bitte an dgoz@dgb.org.de!



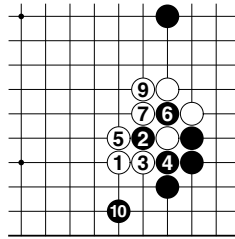
Dia. 11



Die kommentierte Bundesliga-Partie (14)

von Franz-Josef Dickhut

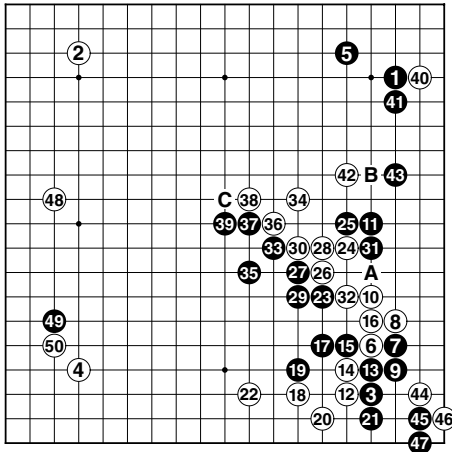
Partie: Bundesliga 2011/12, 7. Spieltag, 3. Liga, 2. Brett, 8. März 2012
Weiß: Tijmen van Wettum 1d (Göttingen 1d)
Schwarz: Christian Ruf 1d (Bremer Shodan Showdown)
Komi: 7 Punkte
Ergebnis: 139 Züge. S gewinnt durch Aufgabe.
Kommentar: FJ Dickhut 6d (www.fjdickhut.de)



11: Es spricht zwar nichts dagegen, wie in Dia. 1 das Standard-Joseki zu spielen, aber mit dem Shimari 1-5 im Rücken kann man auch S11 spielen.

12: Das ist die härteste Fortsetzung. Dia. 2 bis Dia. 4 zeigen

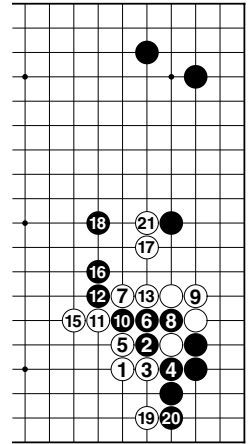
Dia. 2 (8 deckt)



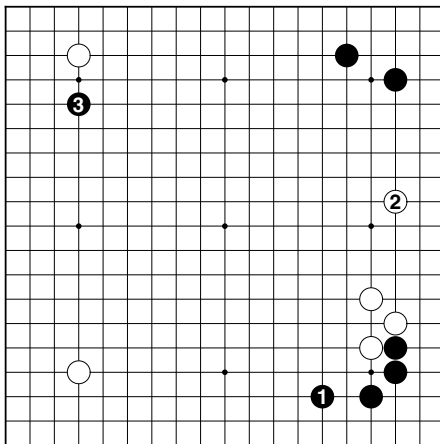
Figur 1 (1-50)

etwas weichere Möglichkeiten, wobei mir Dia.4, wo Schwarz auf 1 statt auf 10 in Dia. 3 spielt, für Schwarz am besten zu passen scheint, denn der markierte Stein (11 aus Fig.1) macht den Schnitt S3 möglich.

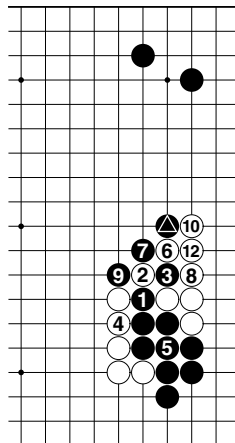
18: Joseki ist hier Dia. 5. Mehr oder weniger ist das Er-



Dia. 3 (14 deckt)



Dia. 1



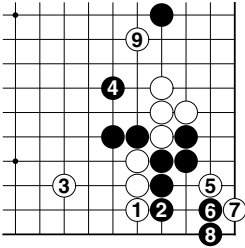
Dia. 4 (11 auf 3)

gebnis ähnlich wie die Partie, aber die weiße Form links unten ist etwas besser und die schwarze Ecke etwas kleiner.

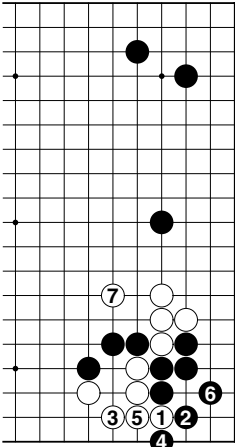
19: Schwarz muss sofort auf 23 spielen. Dieser Zug gibt Weiß die Chance zu kontern.

20: Weiß sollte wie in Dia. 6 spielen. Schwarz muss dann nochmal in der Ecke decken und Weiß kann dann auf 7 springen.

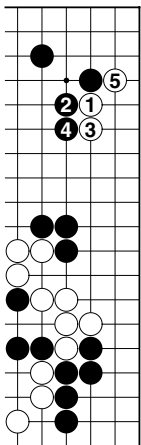
32: Da Schwarz im



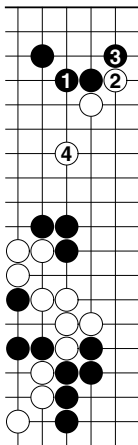
Dia. 5



Dia. 6



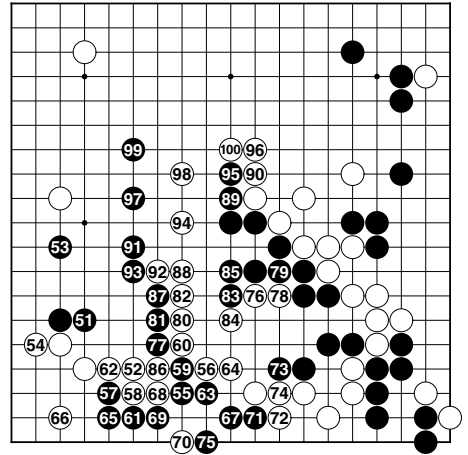
Dia. 7



Dia. 8

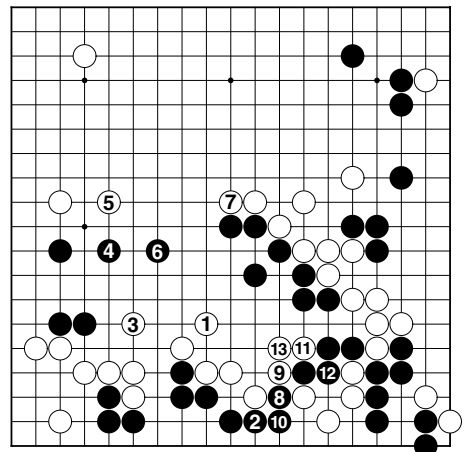
Zentrum durch S29 und S19 schon so solide steht, bringt der Zug hier nichts, sondern stünde besser auf A. Damit könnte die weiße Gruppe am linken Rand später sogar eigenständig leben. 35: Den Schnitt muss man hier nicht sofort decken, da die Treppe ja für Schwarz läuft. Also lieber selbst auf 36 und dann nach dem weißen Bambus einen Sicherungszug am rechten Rand, z.B. auf B, spielen. 40: Hier wäre W1 aus Dia. 7 vorzuziehen, da es für Schwarz nicht einfach ist, eine befriedigende Antwort zu finden – in Dia. 7 ist die Ecke futsch und Dia. 8 wird ein schwieriger Kampf. Nach W40 aus der Partie und der gern genommenen Antwort S41 gibt es solche Probleme nicht mehr.

49: Ich würde sehr gern C spielen. Damit hat man für alle Zeiten den Einfluss über das ganze Brett: Oben wird es kein Problem für Schwarz geben und alle bisher angedeuteten Ränder (links oben und links unten sowie unten) können auch nach Belieben invadiert oder reduziert werden.



Figur 2 (51–100)

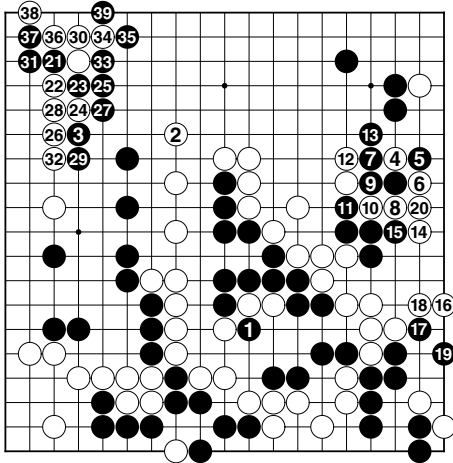
- 54: Das ist zu direkt auf das Eckgebiet ausgelegt. Lieber sollte Weiß auf 59 zur Verbindung der eigenen Stellungen spielen. Falls Schwarz dann in die Ecke geht, trennt ein Zug auf 54 zwei schwache Gruppen, ohne dass Weiß selbst eine Schwäche hätte.
- 55: Das wirkt zwar übermütig angesichts der unsicheren Gruppe links, aber da die weißen rechts unten auch noch nicht sicher sind, ist zumindest ein ausgewogener Kampf zu erwarten.
- 68/70: Weiß kann Schwarz nicht töten, scheint dies aber zu versuchen. Dadurch läuft die Partie vollends aus dem Ruder. Dia. 9 hätte Weiß



Dia. 9

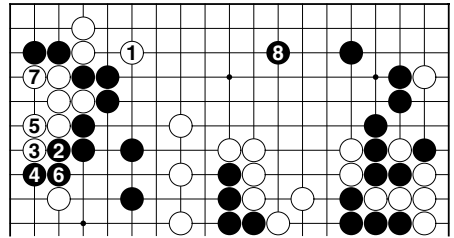
noch im Spiel gehalten. Dabei ist es wichtig, erst mal nicht auf S2 zu antworten. Es ist nämlich auch für Schwarz noch zu früh, mit S8 zu schneiden – das ist Nachhand und der obere Rand ist nun wesentlich wichtiger.

86: Auch dieser Schnitt wirkt relativ ziellos.



Figur 3 (1–39=101–139)

116: Ein tolles Tesuji, das Miai macht aus W19 und W20. Der Vorsprung von Schwarz wird dadurch wieder deutlich verkürzt.



Dia. 10

132: Da Weiß noch zurück liegt, will er Schwarz hier nicht trennen lassen. Normal wäre wohl Dia. 10, aber nach 1-7 kommt Schwarz als erster am oberen Rand zum Zug und eine Führung von ca. 10 Punkten scheint unumstößlich.

Fazit: Eine Partie, die durch die Abweichung S11 geprägt war. Dabei gab es Gelegenheiten für beide Seiten, aber Weiß schien nicht so richtig ins Spiel zu kommen. Zu strategischen Fehlern (40, 54) kamen taktische (68, 70, 86) und dann war die Partie eigentlich schon gelaufen, bevor Weiß mit 116 doch noch ein Pfund ausgepackt hat, welches sicherlich die ein oder andere Partie entschieden hätte, hier aber nicht reichte, um das Blatt zu wenden.

Trotz der Niederlage von Weiß gewannen die Göttinger aber 3:1 und sind nach wie vor im Rennen um die Aufstiegsplätze.

Go und buddhistische Philosophie

aus: William S. Cobb, *Das leere Brett*

Obgleich das Go-Spiel viel älter ist als der Buddhismus, wurde es von Buddhisten als anschauliche Verkörperung von Grundprinzipien der buddhistischen Sicht auf die Wirklichkeit und das Leben erkannt. William S. Cobb, emeritierter Professor für Philosophie am College of William and Mary, hat sich über einen langen Zeitraum mit diesem Thema beschäftigt und seine Gedanken in der Kolumne »The Empty Board«, die im American Go Journal erschien, in Worte gefasst.

Die Kolumne war überaus erfolgreich und so erschien im Jahr 2004 ein Buch, das die Artikel der vorangegangenen zehn Jahre zusammenfasste. Bisher war dieses Buch nur jenen zugänglich, die sich dem nicht immer einfachen Englisch gewachsen sahen. Doch nun wird es

auch eine deutsche Übersetzung geben, veröffentlicht im Brett und Stein Verlag. Ich möchte mich für diese Leistung, für ihre umfassende und intensive Arbeit an den Texten, bei Peter Gebert und Kalli Balduin bedanken. Obwohl sie keine professionellen Übersetzer sind, ist es ihnen doch gelungen, die Gedanken, die sich William S. Cobb über die philosophischen Tiefen des Spiels gemacht hat, verständlich werden zu lassen.

In den nächsten Ausgaben der DGoZ werden wir einzelne Artikel der Kolumne veröffentlichen und beginnen mit dem ersten Text aus dem Buch »Das leere Brett«. Cobb eröffnet hier dem Leser seine ersten Gedanken zu »Go und buddhistische Philosophie«.

Gunnar Dickfeld

Dies ist der erste Aufsatz, den ich über das Go-Spiel schrieb. Mir kam die Idee dazu im Frühjahr 1994, als ich mich mit buddhistischem Denken befasste und erkannte, dass Go viele Parallelen mit der Sicht auf das Leben und auf die Welt aufweist, die man im Buddhismus findet. Dieser Aufsatz, veröffentlicht im *British Go Journal*, Nr. 98, Winter 1994, liefert einen Überblick über viele der Themen, die in der Kolumne »Das leere Brett« behandelt werden. [...]

Obleich Go viel älter ist als der Buddhismus, wurde es von Buddhisten schnell als anschauliche Verkörperung vieler Grundprinzipien der buddhistischen Sicht auf die Wirklichkeit und auf das Leben erkannt. Zum Beispiel sind Leere (*sunyata*), Unbeständigkeit (*anitya*), wechselseitige Abhängigkeit (*pratitya samutpada*) und Nicht-Selbst (*anatman*) vier Kardinalprinzipien buddhistischer Philosophie. Auch Go kann man so auffassen, dass es ebendiese grundlegenden Prinzipien involviert.

Leere ist eine Metapher für das Fehlen absoluten Daseins, für den Vorrang von Möglichkeit gegenüber Gegebenheit, für die Tatsache, dass die Offenheit, welche Neuheit und Kreativität ermöglicht, fundamentaler ist als die Strukturen, anhand derer wir Dinge festschreiben und voneinander unterscheiden. Die Formen der Welt und des Lebens gehen aus einem unbegrenzten Spektrum an Möglichem hervor und existieren dann eine zeitlang, bevor sie wieder vergehen. So ist es auch beim Go. Die Leere des Bretts am Anfang des Spiels ist tiefgreifend. Das Liniengitter gibt ein Minimum an Einschränkung vor und bietet ein Maximum an Möglichkeiten. In dieser Offenheit beginnen die Spieler mit der Erschaffung eines Lebens und einer Welt. Sie erkennen die nahezu unendlichen Möglichkeiten und die Faszination des Erschaffens, Entdeckens und Erforschens von Abertausenden von Möglichkeiten.

Die Leere des Go, die von der Leere innerhalb einer Gruppe, der sie dadurch zum Leben verhilft, anschaulich symbolisiert wird, spiegelt sich auch darin wieder, dass kein bestimmter Zug, oder keine bestimmte Spielweise, Sieg oder Niederlage garantieren. Es gibt keinen Zug, der in einem absoluten, uneingeschränkten Sinne richtig oder falsch wäre.

Man kann sagen, dass ein Zug auf den 1-1-Punkt am Spielanfang hoch ineffizient ist, später jedoch kann er den Unterschied zwischen Leben und Tod ausmachen. Natürlich bedeutet die Tatsache, dass er es einer Gruppe ermöglicht zu leben, nicht notwendigerweise, dass er in einer konkreten Partie der richtige Zug wäre. Es gibt nichts Absolutes im Go, genauso wenig wie im Buddhismus. Das ist die Bedeutung der Leere.

Diese Leere, dieser Vorrang der Potentialität oder Offenheit vor Gegebenheit oder Festlegung, hängt mit Vergänglichkeit zusammen. Für Buddhisten ist nichts beständig oder ewig, alles ist vergänglich. Deshalb ist eine Blume eine besonders passende Opfergabe in einem Tempel, da ihre Schönheit so kurzlebig ist. Aus diesem Grund muss man auch auf den vorübergehenden Moment achtsam sein: weil er vorübergeht und nicht wiederkehrt. Wenn man sich an den Formen des Lebens und der Welt erfreuen möchte, dann muss man es jetzt tun. So ist es auch beim Go. Im Lauf der Entwicklung einer Partie verändert sich der Wert jedes einzelnen Zuges ständig. Auch das eigene Wissen und die Wertschätzung des Spiels entwickeln sich fortlaufend. Es ist wichtig, diese zweiseitige Unbeständigkeit des Go im Gedächtnis zu behalten. Der Spieler muss die Natur der Brettsituation ständig neu bewerten. Steine, die anfangs gut platziert waren, können im Lauf einer Parteeentwicklung diese Eigenschaft verlieren. Noch schwerer fällt manchen die Erinnerung daran, dass das, was man für einen guten Zug hält, sich aus dem eigenen Verständnis ergibt, und da kein Verständnis absolut ist, muss man für die Möglichkeit tiefergehender Einsichten empfänglich sein, die offenlegen, dass die eigenen Lieblingstricks doch nicht so klug sind. Die eigene Unbeständigkeit ist für das Spiel ebenso zentral wie die der Formationen auf dem Brett.

Das Nachdenken über Unbeständigkeit führt uns hin zu wechselseitiger Abhängigkeit. Für Buddhisten gilt für jedes Ding, dass es das, was es ist, nicht an und für sich ist, sondern aufgrund seiner Beziehung zu anderen Dingen. Es geschieht in Abhängigkeit von anderen, dass Dinge entstehen, dass sie sind was sie sind, solange sie existieren, und dass sie aufhören zu existieren. So ist es auch

beim Go. Der tatsächliche Wert jedes Steins ergibt sich vollständig aus seiner Beziehung zu anderen Steinen, sowohl der eigenen wie auch der gegnerischen Farbe. Ein Stein hat so gut wie keinen Wert an sich, selbst die Tatsache, dass er einen Punkt zählt, kann wenig wichtig sein oder sehr, je nach Situation. Steine werden schwach oder stark, tot oder lebendig aufgrund ihrer wechselseitigen Beziehungen. Das Gleiche gilt ebenso für Gruppen und Formationen. Was als korrektes Joseki gilt, hängt von der gesamten Brettssituation ab. Ob Steine gerettet oder geopfert werden sollen, hängt von der Situation ab; an sich sind sie weder essentiell noch verzichtbar. Ihre Natur leitet sich von ihrem Zusammenhang mit anderen Steinen und der Gesamtsituation ab.

Betrachtet man diese mit Leere zusammenhängende Abwesenheit einer Natur und einer Bedeutsamkeit an sich in Bezug auf den Menschen, so folgt daraus die buddhistische Lehre des Nicht-Selbst. Wer ich bin, ergibt sich aus meinen Beziehungen mit anderen Menschen und anderen Dingen. Ich besitze kein Dasein außerhalb dieser sich fortlaufend ändernden wechselseitigen Abhängigkeit. Daher gibt es keine letztendliche Unterscheidung zwischen dem Meinen und dem Deinen, und keinen Beweggrund für mich, zu versuchen dich zu vernichten, da dich zu verlieren mein eigenes Dasein mindern würde. Sobald mir klar wird, dass wir in so einem fundamentalen Sinne gemeinsam in der Welt sind, ist die natürliche Antwort darauf, in ein beidseitig fruchtbares Miteinander zu treten. Darum glauben Buddhisten, dass Weisheit Mitgefühl hervorbringt. So ist es auch beim Go. Ich kann nicht spielen, wenn du nicht mit mir spielen willst. Warum sollte ich dich demütigen wollen? Ich möchte noch einmal spielen, und ich möchte, dass unsere Partie so interessant wird wie nur möglich.

Folglich möchte ich, dass du stärker wirst. Deshalb erhält der schwächere Spieler eine Vorgabe; der stärkere Spieler hat eine Pflicht, Anleitung anzubieten. Das Spiel ist kein Vernichtungskrieg, sondern eine Suche nach dem höchsten Grad der Effizienz bei der Aufteilung des Bretts. Worauf wir beim Spielen abzielen,

ist die Spielmöglichkeiten zu verstehen und wertzuschätzen, nicht über Andere zu triumphieren. Das erfordert ernsthafte, überlegte, aufmerksame Zusammenarbeit. Das Wichtige ist das Erforschen der sich entwickelnden Formen im Spiel, und diese ist etwas, das die Spieler teilen. Es sind also die Steine, die gewinnen und verlieren; die Steine spielen das Spiel. Die Spieler machen es möglich, dass das Spiel gespielt wird, dass es existiert, indem sie am Spiel teilhaben. Befriedigung ergibt sich aus der Qualität des Spiels. Es geht nicht um den einzelnen Gewinn oder Verlust. Es geht um das Spiel.

Als Go-Spieler habe ich kein Selbst außer dem Selbst, das aus der kooperativen Tätigkeit des Spielens mit einem Anderen besteht. Wir wollen beide bessere Spieler werden. Gewinnen oder den Anderen schlagen zu wollen, ist diesem höheren Ziel untergeordnet, und davon erheblich beeinflusst. Wir wollen beide stärkere Spieler werden. Um das zu erreichen, müssen wir spielen, und das bedeutet, zu gewinnen und zu verlieren, jedoch ist das Ziel nicht, den Gegner zu schlagen, sondern vielmehr, besser zu spielen als in der Vergangenheit. In diesem Sinne gibt es kein Selbst, das der gemeinsamen Tätigkeit vorgeordnet oder unabhängig von ihr wäre, und das ein außerhalb dieser Tätigkeit gelegenes Ziel anstrebte. Der Go-Spieler existiert im Spielen des Spiels. Das Letzte, was ich möchte, ist andere Spieler zu vernichten. Ich möchte immer weiter spielen, und besser spielen. Wir spielen, und durch unser gemeinsames Zutun spielen wir besser.

Man kann noch viele andere buddhistische Prinzipien beim Go finden. Das letztendliche Lebensziel für einen Buddhisten ist der Eingang ins Nirvana, der das Ende des Leidens bedeutet. Man erreicht ihn über den achtfachen Pfad, der aus einer Verbindung besteht von rechtem Tun und Handeln, rechtem Denken und rechtem Verständnis. Jeder Schritt auf diesem traditionellen buddhistischen Weg zur Erleuchtung hat eine Parallele auf dem Weg zum Go-Spiel ohne Leiden. Gier oder Habsucht ist die Ursache des Leidens, und der achtfache Pfad führt zur Auslöschung solcher Begierden. Dies ist der Pfad, dem alle Go-Spieler zu folgen versuchen.

Problemecke

von Thomas Redecker

Die Plätze an der Sonne haben inne Frederik Haun in der Kleinen Liste (bereits zum dritten Mal) und Arthur Zimek in der Großen Liste (als Premiere). Beiden einen herzlichen Glückwunsch.

Da es zum Problemtyp „Fünf aus Acht“ positive Rückmeldungen gab, wird dieses praxisnahe Vergnügen in dieser Ausgabe nochmals ermöglicht.

Die verehrte Lölerschaft sei jedoch gewarnt, dass die Aufgabenstellung durchaus ernst zu nehmen ist. Ich erlaube mir nämlich, bei mindestens einem hallizunierten „es geht etwas“ die fünf Punkte Teilnahme-Gutschrift wieder abzuziehen.

Allen viel Spaß!

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:

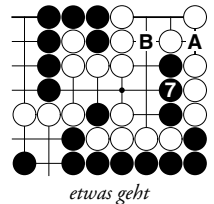
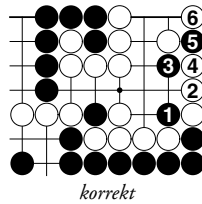
Name: problemecke2
 Passwort: ryoukkou

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.

Auflösungen 01/2012 (Kleine Liste)

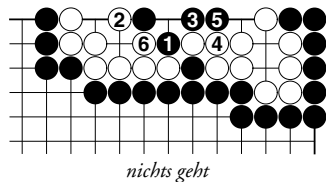
Kleine Liste 1 (6 Punkte @ 2/2)



Schwarz schneidet auf 1 und anschließend können die Weißen nicht entkommen. Nach dem Atari 7 sind A und B Miai.

Kleine Liste 2

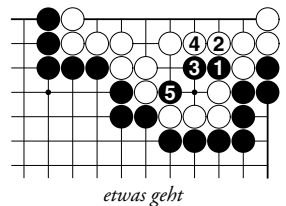
Schwarz setzt seine Hoffnungen auf den Schnitt



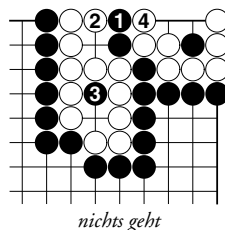
1. Antwortet Weiß mit 2 und sichert sich links schon mal ein Auge, brennt nichts an.

Kleine Liste 3 (4 Punkte @ 3/3)

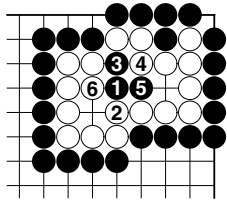
Schwarz schneidet mit 1. Weiß gibt besser die vier Steine unten als die Steine in der Ecke.



Kleine Liste 4



Das Sagari 1 ist ein geschickter Zug von Schwarz und bietet Weiß die Chance, Fehler zu machen. Nimmt sie jedoch den beiden schwarzen Steinen von links eine Freiheit, kommt sie nicht in Freiheitsnot.

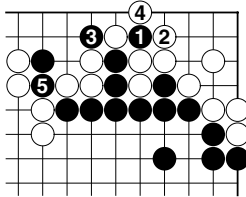


nichts geht

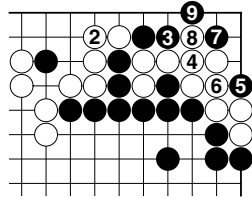
Kleine Liste 5
Schwarz hüpft voller Freude in die Mitte der weißen Stellung. Antwortet Weiß ruhig mit der Verbindung 2 unten, hat Schwarz keine Chance, Unsinn anzustellen.

Kleine Liste 6 (5 Punkte @ 2/3)

Schwarz schneidet auf 1 (oder 3). Nimmt sich Weiß den Schnittstein, wie hier rechts, fängt Schwarz drei weiße Steine links.



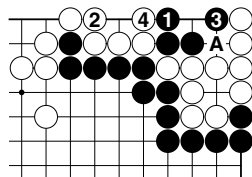
etwas geht



so geht auch etwas

Sichert Weiß nach links, gibt Schwarz erst Atari mit 3 und dann nochmals mit 5. In einer realen Partie würde Weiß mit 6 auf 7 spielen und Schwarz die drei Steine am rechten Rand lassen.

Kleine Liste 7 (7 Punkte @ 2/2)

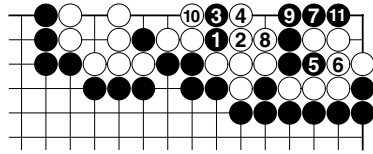


Vorhand-Seki

Schwarz spielt Sagari 1. Während Weiß damit beschäftigt ist, sich von links anzunähern, erreicht Schwarz rechts ein Seki. Weiß kann nicht mit A Atari geben.

Kleine Liste 8 (8 Punkte @ 1/1)

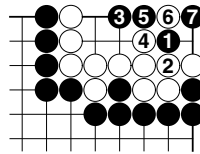
Schwarz schneidet erst einmal mit 1 und beschäftigt Weiß in der Mitte. Ab 5 widmet er sich den weißen Steinen in der Ecke. Und zwar erfolgreich, denn die zuerst gespielten Steine hindern Weiß an der Annäherung.



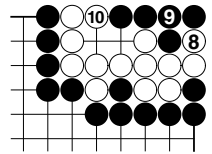
etwas geht

Aufösungen 01/2012 (Große Liste)

Große Liste 1



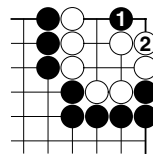
korrekt



nichts geht

Schwarz versucht sich mit dem Peep auf 1. Denkt Weiß an das Einwerfen mit 6, bleiben ihr am Ende genug Freiheiten für ein Atari und die Vermeidung eines Seki.

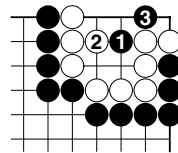
Große Liste 2



nichts geht

Nachdem Schwarz den einen 2-1-Punkt besetzt hat, ist Ruhe die erste Bürgerpflicht für Weiß. Nimmt sie sich solide den anderen 2-1-Punkt, bleiben für Schwarz keine Schwächen mehr, die er ausnutzen könnte.

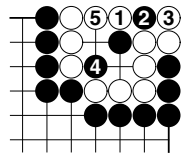
Große Liste 3 (6 Punkte @ 14/20)



Nachhand-Seki

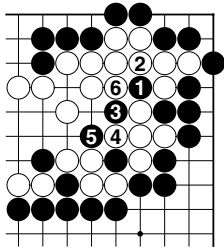
Schwarz legt mit 1 an. Weiß antwortet am besten mit 2 von links (oder verbindet alle ihre Steine einen Punkt darunter). Nach Schwarz 3 braucht sie im resultierenden Seki nicht mehr zu spielen.

Antwortet Weiß hingegen mit dem Hane 1 am Rand, muss sie neben dem Seki auch noch die Nachhand in Kauf nehmen.

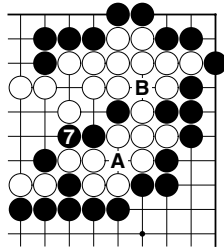


Vorhand-Seki

Große Liste 4 (4 Punkte @ 21/22)



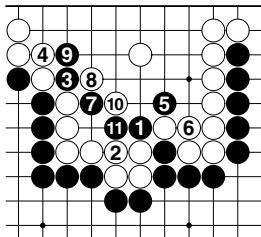
korrekt



etwas geht

Schwarz startet mit dem Atari 1 oben rechts. In einer wirklichen Partie gäbe Weiß wohl lieber die angegriffenen drei Steine.

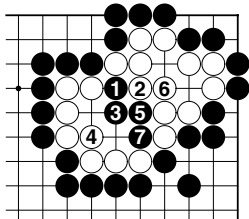
Große Liste 5 (7 Punkte @ 14/20)



etwas geht

Schwarz gibt wiederholt Atari, bevor er mit 7 der weißen Gruppe darunter eine entscheidende Freiheit nimmt. Stattdessen mit 8 zu verlängern, dürfte an der weißen Reaktion auf 10 scheitern.

Große Liste 6 (5 Punkte @ 15/22)

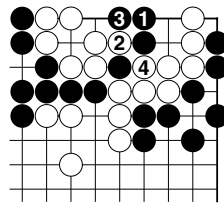


Nachhand-Seki

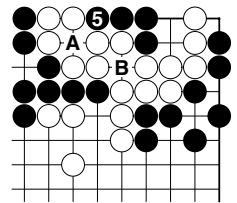
Schwarz schneidet auf 1 oben und Weiß antwortet am besten von rechts. Das resultierende Seki in Vorhand ist noch allemal besser als der Verlust einiger Steine, sollte sie mit 2 auf 3 von unten Atari geben.

Große Liste 7 (8 Punkte @ 8/22)

Schwarz spielt Sagari mit 1. Durch die Gefangennahme des einen schwarzen Steines durch 2 und 4 kann Weiß den Schaden noch einigermaßen begrenzen. Nach dem Atari Schwarz 5 kann sie durch B nicht auf A decken.



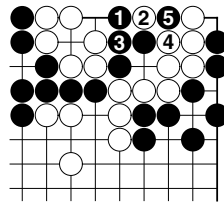
korrekt



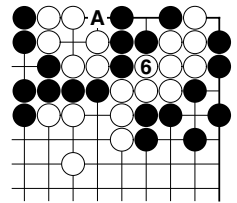
etwas geht

Spielt sie hingegen mit 2 auf 3, folgt ein für sie ungünstiges Ko.

Ausgesprochen beliebt war es, mit 1 Kosumi zu

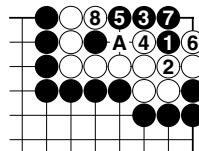


so geht nichts



Weiß gewinnt

spielen. Übersehen wurde dabei die patente weiße Antwort 2. Am Ende heißt es „me ari me nashi“ zu Gunsten von Weiß.



nichts geht

Große Liste 8

Nein, hier geht ebenso wenig wie bei Problem 1. Allerdings sollte Weiß vor dem Zug auf 6 nicht noch „sicherheitshalber“ auf 7 einwerfen.

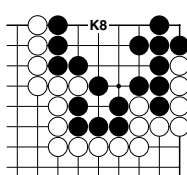
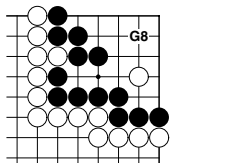
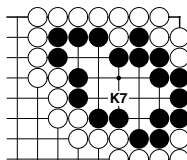
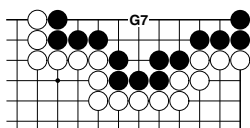
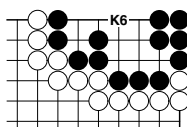
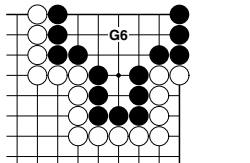
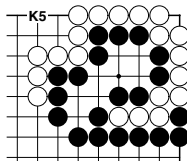
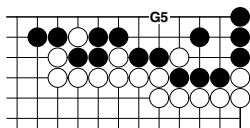
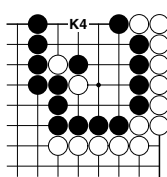
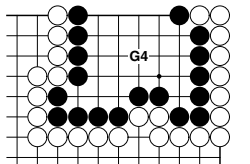
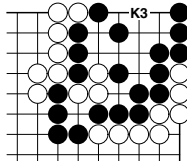
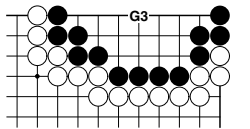
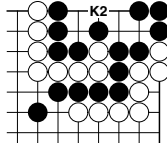
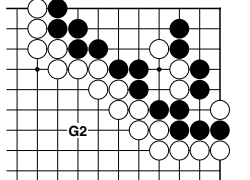
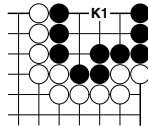
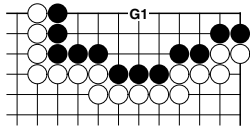
Neue Probleme

In allen Problemen ist Weiß 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.

sgf-Dateien der Probleme zum Download unter <http://www.dgob.de/dgoz> > DGoZ 02/2012



Kleine Liste 01/2012

1 Haun, Frederik (2)	20k	0	86	4-11
2 Knies, Susanne	20k	22	51	1-12
3 Haun, Felix (2)	20k	-3	48	4-11
4 Walter, Tim (3)	11k	-3	45	6-11
5 Meyer, Olaf	20k	16	37	1-12
6 Herwig, Max (1)	17k	22	36	1-12

Große Liste 01/2012

1 Zimek, Arthur	1d	32	489	1-12
2 Reimpell, Monika (6)	2d	35	487	1-12
3 Schreiber, Burkhard (1)	3k	27	484	1-12
4 Lass, Detlef (2)	1d	29	454	1-12
5 Herwig, Bernhard (2)	1d	35	446	1-12
6 Fiedler, Wolfgang	8k	-3	350	6-11
7 Gaißmaier, Bernhard (2)	1d	27	348	1-12
8 Gawron, Christian (6)	2d	35	341	1-12
9 Busch, Rainer	6k	14	337	1-12
10 Pauli, Robert (5)	1d	30	333	1-12
11 Schwerdtfeger, Klaus	6k	4	284	1-12
12 Zakrzewski, Guido (2)	2d	22	278	1-12
13 Hell, Otto (3)	3k	15	247	1-12
14 Küchemann, Klaus-Boris	4k	-3	246	4-11
15 Grzeschniok, Anton (5)	3d	30	234	1-12
16 Lorenzen, Klaus (1)	2k	20	221	1-12
17 Koch, Kris (1)	3k	21	208	1-12
18 Amhof, Christina	1d	-3	201	6-11
19 Herter, Rainer (1)	4k	28	174	1-12
20 Berg, Christoph	1d	22	151	1-12
21 Dömer, Günter	4k	9	109	1-12
22 Schönfeld, Ralf (2 KL)	8k	10	101	1-12
23 Loose, Jörg	3k	-3	94	3-11
23 Mienert, Michael (2)	2k	-3	94	4-11
25 Meier, Dominik	5k	-3	80	2-11
26 Gorenflo, Helmut (2)	9k	6	53	1-12
27 Diers, Manfred (2)	2k	-3	52	4-11
28 Luo, Hong	2d	-3	51	4-11
29 Rehm, Werner (1)	7k	-3	50	4-11
30 Wohabi, Maurice (1)	1d	22	42	1-12
31 Stenzel, Thomas (1)	3k	-3	40	4-11
32 Walther, Henning (1 KL)	7k	-3	12	4-11
33 Ewe, Thorwald (3)	8k	3	11	1-12
34 Böckelmann, Raik (1)	3k	10	10	1-12
35 Hoff, Roland (1)	7k	-3	5	4-11

Stand 11.04..2012

Lösungen bitte bis zum
DGoZ-Redaktionsschluss (10.06.2012) an:
Thomas Redecker
Salzbrunner Straße 9, 14193 Berlin
E-Mail: problemecke@dgoz.de

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: pbnkdeff

DGoB-Vorstand

Präsident: Michael Marz, Anton-Bruckner-Weg 45, 07743 Jena, 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: N. N.

Schriftführer: Manuela Marz, Anton-Bruckner-Weg 45, 07743 Jena, Email: mamarz@dgob.de

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

DGoB-Fachsekretariate

Archiv: Siegmur 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 Ensich (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 Steinriede 3, 30161 Hannover, Tel.: (0511) 7000552, Email: fs-hikaru@dgob.de

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

Pressearbeit: N.N.

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

Regeln: Robert Jasiak, 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, Uhländstrasse 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

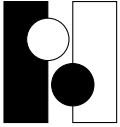
DGoB & DGoB-Website

Tobias Berben, Neue Str. 21, 21073 Hamburg, Tel.: (040) 85157161, Fax: (040) 85157162; Email: dgoz@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



Neu und günstig: China-Set XL

Ein Set mit einem solide verarbeiteten und widerstandsfähigen
19x19/13x13-Brett aus hellem Bambus mit gefrästen Linien
sowie flachen Yunzi-Steinen in praktischen Bastdosen
jetzt zum Einführungspreis von nur 59,00 €



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*

Mai

26-28 (Pfingsten) Hamburg

4. Kido Cup, Heinrich Wolgast Schule, Greifswalder Straße 40, und das „Schorsch“, Kirchenweg 20, Kontakt: Steffi Hebsacker & Tobias Berben, 040-85157161, Anmeldeschluss: Sa. 12:00 Uhr

Juni

2/3 Lyon (F)

European Pair Go Championship 2012 7 (Fronleichnam) Darmstadt
Darmstädter Go-Tage / Go-Seminar
9/10 Darmstadt
Deutsche Jugend-Go-Meisterschaft, Oetinger Villa, Kranichsteiner Str. 81, Kontakt: Klaus Petri, Petri_K@web.de, 06151-9674362, Anmeldeschluss: 11:30 Uhr

9/10 Darmstadt

Darmstädter Go-Tage / Turnier, Oetinger Villa, Kranichsteiner Str. 81, Kontakt: Klaus Petri, Petri_K@web.de, 06151-9674362,

10 Oldenburg

Oldenburger Guzumi, Dreieck, Röwekamp 23, Kontakt: Jens Pankoke, jenspankoke@t-online.de, Erste Runde: 11:00 Uhr

16/17 Potsdam

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

17 (So) Ratingen

7. Ratinger Tengen

23/24 Paderborn

Paderborner Ponnuki

23/24 Kiel

Kieler Go-Turnier

30/1 Freiburg

Freiburger Go Turnier, Villaban, Marie-Curie-Str. 1, Kontakt: Christian Haberbosch: 0761-4299652, haberbosch@baist.de, Anmeldeschluss: 12:00 Uhr

Juli

13-15 Pardubice (CZ)

Moyo open

14-21 Ischgl (A)

Go und Bergwandern

21-4 Bonn

56. Europäischer Go-Kongress

August

9-23 Lille (F)

2nd World Mind Sport Games

15-19 Lunteren (NL)

Zomergo

18 (Sa) Berlin

Berliner Sommerturnier, Jugendclub E-LOK, Laskerstraße 6-8; Kontakt: Sabine Wohnig, 0163 180 59 02, wahninn7@gmx.de, Erste Runde: 11:00 Uhr

25/26 Zürich (CH)

Zürcher Go Turnier

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