

DGOZ

Deutsche Go-Zeitung

Heft 4/2012

87. Jahrgang



Sieger



EGC 2012 in Bonn

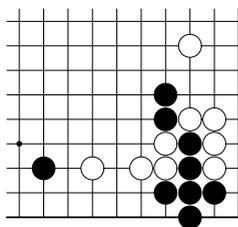
Helfer

Inhalt

EGC-Sieger & -Helfer (Foto: T. Berben).. Titel	
Vorwort, Inhalt, Retten und Fangen	2
Nachrichten	2–5
Das Fundstück.....	4
Turnierberichte	6–31
davon: EGC Bonn 2012	10–31
Lösung: Fangen und Retten 5	8
Das Kampfspiel.....	32–33
Pokale	34–35
Fernostnachrichten	36–38
Anzeige: Omikron Data Quality GmbH...	39
Yoon Young Sun kommentiert (10/1):	
EM-Partie Welticke–Lin	40–43
Impressum	43
Yoon Young Sun kommentiert (10/2):	
EM-Finale Shikshin–Simara	44–49
EM-Partie: Zhao–Burzo.....	49–52
EM-Partie: Debarre–Tormanen.....	53–56
EM-Kyupartie: Japan–Deutschland ...	56–60
Go-Probleme	61–64
Mitgliedsantrag.....	65
DGoB-Organen.....	66
Anzeige: Hebsacker Verlag	67
Turnierkalender	Rückseite

Viel Spaß mit dieser Zeitung!

Fangen und Retten 5 von Yilun Yang



Schwarz am Zug. Wie kann Schwarz seine Steine in der Ecke noch retten? Lösung auf S. 8.

Vorwort

Diese Ausgabe ist mit 68 Seiten mal wieder etwas dicker als zuletzt üblich und das hat natürlich nur einen einzigen Grund, nämlich den Europäischen Go Kongress 2012 in Bonn. Allein der umfangreiche Turnierbericht umfasst 22 Seiten, aber auch fünf kommentierte Partien auf 21 Seiten finden sich in diesem Heft – darunter ein EM-Viertelfinale und das EM-Finale. Damit ist diese Veranstaltung hoffentlich angemessen gewürdigt und allen Leser, die nicht in Bonn dabei sein konnten, ist durch dieses Heft sicher eine gute Möglichkeit an die Hand gegeben, sich nachträglich ein Bild von diesem hervorragend organisierten Go-Großereignis zu machen.

Tobias Berben

EGF-Sitzung

Wie immer war auch in diesem Jahr der Go-Kongress Gastgeber der Jahreshauptversammlung der Europäischen Go-Vereinigung (EGF.) Allerdings wurde in diesem Jahr nicht wie sonst an die Antragsfristen erinnert. Mit Erfolg, denn es gab keine Anträge, und so konnte sich die Jahreshauptversammlung wunderbar mit sich selbst beschäftigen. Sagen wir mal so, in diesem Jahr wäre das sogar mehr als angemessen gewesen: Zwar feierte man Kasachstan als neues Mitglied, aber von den alten Mitgliedern haben in diesem Jahr über ein Drittel ihren Mitgliedsbeitrag nicht voll bezahlt. Und ein Mitglied, Bosnien-Herzegowina, zahlt schon seit drei Jahren überhaupt keine Beiträge mehr. Früher wurde so etwas mal durch Stimmentzug auf der Versammlung geahndet, heute wird es vom Vorstand jedoch geflissentlich akzeptiert. Und das trotz beschlossener Mahngebühren für verspätete Zahlungseingänge ... ach so, die fallen natürlich nur an, wenn man überhaupt bezahlt. Nun ja ...

Schwerpunkt der Versammlung war aufgrund mangelnder Anträge und dem Desinteresse an der Klärung nicht vollständiger Beitragszahlungen daher die Vergabe zukünftiger Go-Europameisterschaften und natürlich auch die des Europäischen Go-Kongresses 2016. Für letzteren gab es im Vorfeld keine und am Tag vor der Sitzung dann plötzlich

vier Bewerbungen. Eine, die der Türkei, war zu unausgereift, als dass man sie ernsthaft hätte behandeln können, zumal auch kein türkischer Vertreter da war, der die Bewerbung hätte erläutern können. Die zweite aussichtslose Bewerbung war die der Slowakei, die sich sicherlich keinen Gefallen damit tat, den Kongress ein Jahr nach einem tschechischen Kongress ausrichten zu wollen. Somit kam es zum Kopf-an-Kopf-Rennen zwischen Spanien und Russland. Nach vielen knappen Niederlagen in der Vergangenheit hatten die Russen diesmal mit St. Petersburg Glück und setzten sich mit einer Stimme durch. Spanien hat bereits angekündigt, im nächsten Jahr wieder mit Madrid anzutreten und hat nun wohl auch ganz gute Aussichten, den Zuschlag für 2017 zu erhalten.

Erwähnenswert noch, dass die Polen den Kongressort für nächstes Jahr geändert haben. Es ist nun nicht mehr Gdingen an der Ostsee, sondern Allenstein (Olstyn) im Landesinneren. Statt Meer nun also Seenplatte, das wird aber bestimmt auch nett. Der Grund für den Umzug sind übrigens günstige Unterkünfte, die man in Gdingen nun doch nicht hätte garantieren können.

Zur Erinnerung seien auch die weiteren Kongresse erwähnt:

- 2014: Hermannstadt (Sibiu) in Rumänien
- 2015: Reichenberg (Liberec) in der Tschechischen Republik
- 2016: Sankt Petersburg in Russland.

Weitere Europameisterschaften:

In 2012 fehlt noch die Studenten-EM, die am 22./23.9. in Moskau (Russland) ausgetragen wird. Die weiteren Europameisterschaften sind wie folgt vergeben:

- 2013:**
- Jugend-EM in Budapest (Ungarn)
- Paar-EM in Amstelveen (Niederlande)

- Damen-EM in Leksand (Schweden)
- Studenten-EM in Italien (Florenz/Triest/Palermo)
- 2014:**
- Jugend-EM in Bognor Regis (nahe Brighton, England)
- Paar-EM in Helsinki (Finnland)
- Damen-EM vielleicht in Madrid (Spanien)
- Studenten-EM in Toulouse (Frankreich)

Michael Marz

Berliner Meisterschaft (Vorrunde)

Die Vorrunde der Berliner Meisterschaft fand am Samstag, 01. September 2012, im Lernwerk Wilmersdorf statt. Ronny Treyße 3d fordert am



Berliner Dan-Power (u.l.n.r.): Bernd Wolter 4d, Johannes Obenaus 5d, David Seibr 4d, Michael Budahn 4d, Judith Conradi 2d, Bernd Schütze 4d, Robert Jasiek 5d, Per Kammengießner 3d und Ronny Treyße 4d

23. November den amtierenden Berliner Meister, Johannes Obenaus 5d, vor dem Berliner Kranich zum Finale heraus. Auf den Plätzen landeten Bernd Wolter 4d, Bernd Schütze 4d und Robert Jasiek 5d .

Thomas Reinert

Hamburger Meisterschaft

Bei der diesjährigen Hamburger Meisterschaft, die bei bestem Wetter am 18. August im Cafe Parkhaus im Lohmühlenpark stattfand, siegte bei leider nur acht Teilnehmern im Finale Lu Ji 4d gegen Tobias Berben 4d. Herzlichen Glückwunsch!

Steffi Hebsacker

Das EGCC feiert Geburtstag

Das European Go Cultural Center (EGCC) in Amsterdam feiert in diesem Jahr seinen 20. Geburtstag und veranstaltet aus diesem Anlass am 29. und 30. September ein Go-Turnier, das *Iwamoto Memorial*, benannt nach dem Stifter des Go-Centrums, Iwamoto Kaoru 9p.



Iwamoto Kaoru 9p

Die Teilnehmerzahl ist zwar auf 160 Spieler mit europäischem Pass beschränkt, aber offen für alle Spielstärken. Das Startgeld wird nur 10 Euro betragen und wer bei den vier Vorrunden am Samstag mindestens zwei Siege erringt, bekommt bereits einen Preis, dem Turniersieger winkt am Ende sogar die stolze Summe von 1.000 Euro.

Extra für das Turnier anreisen wird der bekannte Profi-Spieler Enda Hideki 9p, der für Unterricht und Analyse zur Verfügung steht. Außerdem wird an einem Stand japanisches Essen angeboten und eine japanische Tee-Zeremonie abgehalten.

Tobias Berben

6. Kim-in Cup

International Senior Baduk Competition

Vom 2. bis 5. November 2012 veranstaltet der Koreanische Amateur-Go-Verband (KABA) in Gangjin ein Seniorenturnier für Männer über 50 und Frauen über 30 für Einzelspieler (1. bis 5. Dan) und Mannschaften (vier Spieler pro Team). Auf die Sieger warten beim



Individualturnier 1.000.000 Won, was umgerechnet aber nur um die 700 Euro sind. Besonders reizvoll für europäische Teilnehmer ist das Turnier trotzdem, da laut Ausschreibung der Koreanische Go-Verband (KBA) für Hotel und Verpflegung aufkommt. Interessierte sollten sich möglichst umgehend an iris@baduk.or.kr wenden.

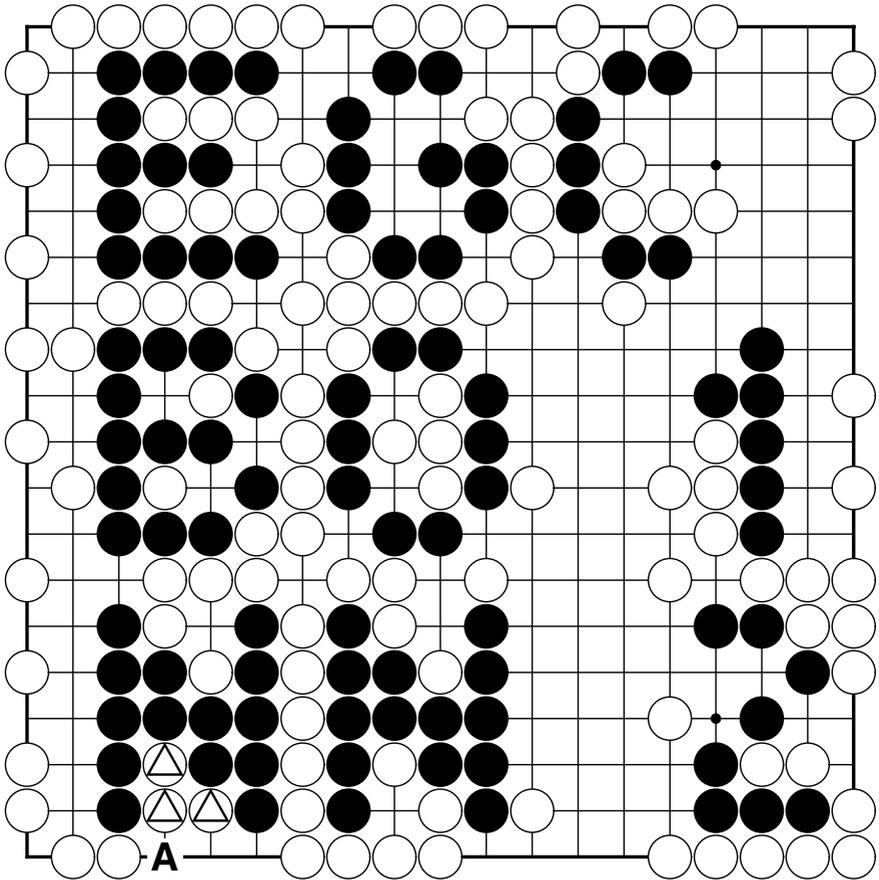
Tobias Berben

Das Fundstück



Das EGC-Bonn-Problem:

Kann Schwarz durch das Einwerfen auf A die weißen Steine fangen?



von Andreas Koch nach einem Problem von Nakayama Noriyuki 6p

EGC-Fotos

In dieser DGoZ-Ausgabe sind zahlreiche Fotos vom Go-Kongress in Bonn abgedruckt. Entnommen sind sie zum großen Teil Bildergalerien im Netz, in denen natürlich noch viel mehr Fotos zum Betrachten bereit stehen:

- www.gaertner.de/-beggerow/bilder/EGC-Bonn-2012/ (Jochim Beggerow)
- www.facebook.com/BrettundSteinVerlag/photos (Gunnar Dickfeld vom Verlag Brett und Stein)
- www.eurogotv.com/index.php?menu=Photos

(Judith van Dam von „EuroGoTV“)

- photos.olivierdulac.com/ (Olivier Dulac, Passwort: ODEGC)
- www.flickr.com/photos/12852640@N03/sets/72157630897515454/ (Sun Ruoying)
- www.swissgo.org/galleries/thumbnails.php?album=162&page=1 (div. Go-Spieler aus der Schweiz)

Die Zusammenstellung dieser Galerielinks zum direkten Anklicken findet man auch auf der offiziellen EGC-Seite unter www.egc2012.eu/welcome/photos.

Tobias Berben

Turniernotizen

Paar-Go-EM 2012

Die Profispieler Svetlana Shikshina und Alexandr Dinerchtein aus Russland siegten bei der Go-Europameisterschaft für Paare am 3. und 4. Juni im französischen Lyon. In dem in der Altstadt gelegenen Spielort wurden Klára Žaloudková und Jan Hora aus der Tschechischen Republik Zweite und konnten sich als bestes Amateurpaar über die direkte Qualifikation zur Amateur-WM freuen. Das deutsche Paar Manja und Michael Marz kam nach einem verkorksten Start auf den 12. Platz.

Deutsche Jugend-Go-Meisterschaft

Alter und neuer Deutscher Jugend-Go-Meister ist Jonas Welticke 4d aus Bonn. Er siegte ungeschlagen bei der Deutschen Jugend-Go-Meisterschaft, die im Rahmen der Darmstädter Go-Tage ausgetragen wurde. Den zweiten Platz konnte Niels Schomberg 1d (Meerbusch) für sich erringen. Die Meisterschaft wurde in fünf Runden jeder gegen jeden unter den sechs stärksten in Darmstadt angetretenen Jugendlichen ausgetragen.

Darmstädter Go-Tage

Bei den diesjährigen Darmstädter Go-Tagen am 18. und 19. Juni siegte bei 57 Teilnehmern in fünf Runden ungeschlagen Matthias Terwey (4d/Münster) vor Andre Städtler (3d/Kassel) und Thomas Kettenring (3d/München).

10. Sanssouci-Sei

Beim Potsdamer Sanssouci-Turnier am 16. und 17. Juni siegte Johannes Obenaus 5d (Berlin) in 5 Runden und unter 33 Teilnehmern ungeschlagen vor Bernd Sambale 2d (Leipzig) und Marc Landgraf 4d (Dresden).

7. Ratering Tengen

Ratering Schulmeister wurde Jannis Büscher 16k vor Lothar Brixius 15k (beide Carl-Friedrich-von-Weizsäcker Gymnasium) und Simon Döring 18k. Davor platziert als Sieger der Meistergruppe Jan Schomberg. In der Anwärter-Gruppe lagen punktgleich Leonie Hellwich, Edward Smoljanovic (beide

Ratingen) und Jonas Voß (Wuppertal) – alle ca. 24k – auf Platz 1. Weitere Spielgruppen bestanden für ein Jahr Unterricht (Klasse 3 und 4 sowie Klasse 2). Insgesamt spielten 46 Kids. Im Begleitturnier gewann hauchdünn das Jugendteam, Osamu Katoh (Luxemburg) war der erfolgreichste Einzelspieler.

33. Kieler Go-Turnier

Turniersieger wurde, wie schon die letzten fünf Jahre, Guo Jie 4d ohne Punktverlust vor Sören Ohlenbusch 3d und Bernd Lewerenz 3d. Das traditionsreiche Turnier fand in neuen Räumlichkeiten in der Kieler Uni statt und war, nach dem sehr dünn besetzten Teilnehmerfeld im letzten Jahr, mit 29 Spielern erfreulich bevölkert – weiter so!

Dank tollem Wetter konnten viele der Teilnehmer am Samstagabend die Kieler Woche genießen, wo dieses Mal das „Nightglowing“ von vielen, vielen Heißluftballonen mit anschließendem Feuerwerk eine besondere Attraktion bot. Für das leibliche Wohl der Teilnehmer sorgte ganz hervorragend Heike Rotermund, die zudem noch Zeit fand, zwei Runden als Joker zu bestreiten. Alles in allem ein sehr, sehr gelungenes Turnier!

Freiburger Go Turnier

Zum Freiburger Go-Turnier am 30. Juni und 1. Juli trafen sich 29 Spielerinnen und Spieler bei hochsommerlichen Temperaturen. Der Favorit Jonas Welticke 4d aus Bonn gewann souverän mit 5:0 vor Christian Haberbosch 2d (Freiburg) und Norman Frenzel 1d (Basel). Am Freitag gab es einen sehr interessanten und lehrreichen Workshop mit Hwang In-Seong 7d.

4. Deutscher Internet-Go-Pokal

Am 5. Juli konnte sich Michael Palant 5d im 4. DIGoP-Finale erfolgreich gegen Robert Jasiek 5d durchsetzen. Das kleine Finale und damit den 3. Platz hat Bernd Radmacher gegen Lu Ji gewonnen. Lu Ji hatte das Finale um nur 0,5 Punkte gegen den späteren Gesamtsieger verpasst.

Die diesjährigen Top4 zeichneten sich durch eine Abwesenheit von 6-Dans aus, da die bisherigen Favoriten Franz-Josef Dickhut und Zou Jin bereits frühzeitig ausgeschieden waren.

1. Oldenburger Guzumi

Entspanntes Blitzen im Biergarten, dazu Chili con Carne: Das ist der Oldenburger Guzumi, der in diesem Jahr am 10. Juni zum ersten Mal stattfand. Mit seinen 20 Minuten Bedenkzeit ist er ein eher langsames Blitzturnier über sieben Runden, das wir bei gutem, teils sogar sonnigem Wetter im Biergarten unserer Spielkneipe „Dreieck“ austragen konnten. Zwischen den Runden, die jeweils zur vollen Stunde begannen, gab es ausreichend Zeit zur Regeneration und Stärkung, für die Patrizia zuständig war. Der Service war toll, wer vor der Runde sein Essen bei ihr bestellte, bekam es nach der Runde serviert! Auch die Möglichkeit, Runden auszusetzen, um z. B. bei einem Bier unter wiedergetroffenen Freunden zu reden oder neue Freundschaften zu knüpfen, wurde gut angenommen und trug zur entspannten Atmosphäre des Turniers bei.

Mit 31 Teilnehmern waren wir gut und sogar international besetzt. Der Nordwesten ist in Sachen Go ziemlich in Bewegung geraten, seit Ingo Stein aus Emden vor mittlerweile schon über 4 Jahren begonnen hat, die Kontakte zwischen den Go-Spielern aus Emden, Oldenburg und Groningen zu beleben und neu zu knüpfen, die Bremer sind im Laufe der Zeit hinzu gestoßen. Man trifft sich inzwischen zum Go-Urlaub auf Borkum, zum Emdener Hausbootturnier, zum Martini-Cup in Groningen, zum (in diesem Jahr wiederlebten) Bremer Shudan und nun eben auch zum Oldenburger Guzumi. Leider zählen Blitz-Turniere wie das unsrige mit 20 minütiger Bedenkzeit nicht für das EGF-Rating, was einigen Teilnehmern im Nachhinein allerdings ganz recht war, denn es gab einige faustdicke Überraschungen: Die starken Groninger Herman Hiddema 4d und

Rene Goedhart 3d mussten Niederlagen gegen Oldenburger und Bremer Shodans hinnehmen, ein Oldenburger Danspieler, der nicht näher genannt werden möchte, verschlief die ersten drei Runden, wurde dann angesimt („Was? Das Turnier ist heute?“), nur um dann zwei Niederlagen gegen starke Kyu-Spieler, darunter das Emdener Blitzwunder Ralf Baade 3k, hinnehmen zu müssen und das Turnier danach entnervt vorzeitig zu beenden, und Mr. Kreuzschnitt Joachim Kieschke 2k aus Oldenburg konnte seinen Rang trotz der wenigen Übung in letzter Zeit erfreulicherweise bestätigen.



Am Ende setzte sich Christian Ruf 1d aus Bremen durch, der 6 seiner 7 Spiele gewinnen konnte (im Foto rechts, gegen Pieter Hamstra 3k aus Groningen spielend). Zweiter wurde Hermann Hiddema 4d aus Groningen, Dritter Colin-Marius Koch 1d aus Ol-

denburg. Als Preise gab es für die drei Erstplatzierten Büchergutscheine vom Hebsacker-Verlag, zwei Spieler wurden zudem für ihr gutes 5:2 Ergebnis geehrt: Matias Pankoke 6k aus Oldenburg und Ingo Brüll 18k aus Paderborn. Beide werden um eine Hochstufung nicht herum kommen. Auch für den letzten Platz, den Christine Dauelsberg 18k aus Emden belegte, gab es einen Buchpreis: „How not to play Go“, eine Sammlung von Kyu-Partien, kommentiert vom chinesischen Profispieler Yuan Zhou.

Der Oldenburger Guzumi wird auch im nächsten Jahr wieder stattfinden, geplant ist wieder das zweite Juni-Wochenende. Dann wird auch das Handicap-System entsprechend den Wünschen der Teilnehmer modifiziert. An dieser Stelle nochmals vielen Dank an alle Teilnehmer, vor allem an die Groninger, Bremer und Emdener Go-Freunde, die uns mit Uhren und Spielmaterial unterstützt haben.

Jens Pankoke

14. Paderborner Ponnuki

Am 23. und 24. Juni trafen sich in der KHG in Paderborn mehr als 40 Go-Spielerinnen und Go-Spieler zum 14. Ponnuki. Neun nahmen die Gelegenheit wahr, an dem Go-Seminar „Leerlauf vermeiden“ von Andreas Fecke (3d, Lippstadt) teilzunehmen, das für die Zielgruppe 5k bis 15k angeboten wurde.

Sechs spielten ein 9x9-Vorgabeturnier jeder gegen jeden nach der Paderborner Vorgabetabelle. Michael Ehmann, 28k aus Paderborn, freute sich über seinen 1.

Platz, den er mit 5:0 Punkten vor Peter Hagemann (1d, Detmold) mit 4:1 und Ingo Brüll (17k, Paderborn) mit 3:2 gewann.

Zum Hauptturnier meldeten sich insgesamt 40 Teilnehmer an; sechs spielten nur am Samstag, zwei kamen erst am Sonntag dazu. Gerade wurde die erste Runde ausgelost, als die Sonne die Wolken beiseite schob. Schnell waren Tische und Bänke im KHG-Garten aufgestellt und, wie in den letzten Jahren, genossen viele das Spiel an der frischen Luft.

Als „Schlachtenbummler“ durften wir Franz-Josef Dickhut begrüßen, der die Gelegenheit nutzte, mit Andreas Fecke ein paar Blitz-Partien im Garten zu spielen.

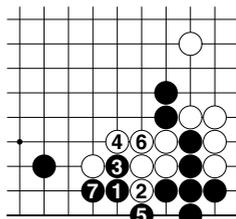
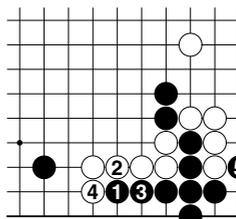
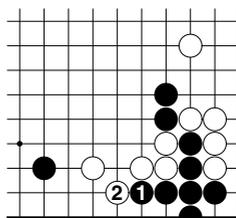
Favoriten im Hauptturnier waren natürlich die beiden 4-Dans Matthias Terwey (Münster) und Jonas Welticke (Bonn). Nachdem in der vorletzten Runde Sebastian Rieche (3d, Münster) Jonas besiegen konnte, brachte die Begegnung zwischen Matthias und Jonas in der letzten Runde die Entscheidung über den Turniersieg. Nach einer spannenden Partie siegte Matthias und gewann ungeschlagen vor Sebastian mit 4:1 und Jonas mit 3:2 Punkten. Ebenfalls einen Preis gewannen mit 4:1 Punkten: Rainer Busch (5k, Münster), Ngoc

Chi Banh (8k, Osnabrück) und Sven Walther (16k, Paderborn). Martin Hershoff (1d, Paderborn) leitete das Turnier gewohnt souverän.

Peter Hagemann



Paderborner „Freiluftturnier“



Lösung zu Fangen und Retten 5

Einfach auf 1 im ersten Dia. zu spielen, hilft wenig, denn nach 2 kann Schwarz weder leben noch entkommen. Der richtige Zug ist 1 im zweiten Dia. Antwortet Weiß auf 2, macht 3 ein Auge in Vorhand und 5 das zweite Auge. Antwortet Weiß auf 2 im dritten Dia., kann Schwarz zunächst 3 einschieben, um dann nach 4 mit 5 in Vorhand zu verbinden und mit 7 nach außen anzubinden.



Spiel im Freien beim Berliner Sommerturnier

Berliner Sommerturnier

Am 18. August 2012 trafen sich 38 Spieler vom 2d bis 30k zum Sommerturnier in den Räumlichkeiten des Jugendclubs E-Lok.

Den ersten Platz belegte ungeschlagen mit vier Siegen Robert Schulze 4k. Den zweiten Platz belegte Karl Köhler 8k, ebenfalls ungeschlagen, gefolgt von Choi Youg-Sik 2d. Die drei teilten sich das Preisgeld von insgesamt 65 Euro.

Bei dem heißen Wetter wurden viele Partien in den Garten in den Schatten des Kirschbaums verlegt, die Kinder konnten im Mini-Pool planschen oder im Garten spielen. Wem das Essen vom Grill zu heiß war, konnte sich mit der kalten Gazpacho (Tomatensuppe, vielen Dank an Ingo!) stärken.

Leider war es durch das zeitgleich stattfindende Sommerfest des E-Lok etwas laut, von dem umfangreichen Programm mit Musik und Tanz hatten wir ja nicht so viel.

Alle nahmen Urkunden (vielen Dank an Maria Wohnig für die Gestaltung!) und kleine Preise mit nach Hause.

Ich hoffe wir sehen uns alle wieder zum Herbstturnier am 20.

Oktober. Wir können dann auch noch im Café gegenüber spielen, so dass es mit zwei Spielräumen hoffentlich ruhiger wird!

Sabine Wohnig

4. Bautzner Go-Turnier

Wie schon im letzten Jahr fand das Turnier am Quitzdorfer

Stausee bei Kollm statt. In der Zeit vom 17. bis 22.8. trafen sich dort zeitweise bis zu 25 Spieler. Besonders schön war es, dass wieder viele aus dem letzten Jahr mit dabei waren.

Das Spielfeld war gut gemischt. Neben 5-Dan-Spielern nahmen auch sehr viele Anfänger teil. Bei sonnigem Wetter kam unser Motto „Spiel, Spaß und Sport“ nicht zu kurz, gesellige Abende ließen den Tag ausklingen. Das Turnier erlebte, dank seiner freien Regeln, neue Höhepunkte. So z.B. in Rengo-, Simultan- und Phantom-Go-Partien.

Am Sonntag, 15 Uhr, kam es zu folgender Platzierung: 1. Platz Sebastian Heuchler 1d (Titelverteidiger), 2. Platz Sandra Wiedner 3k, 3. Platz Ines Ahrens 7k, 4. Sebastian Groß 3k.

Klaus Kontny



Sieger in Bautzen (v.l.n.r.): Sebastian Heuchler, Sebastian Groß, Sandra Wiedner und Ines Ahrens

Der Europäische Go-Kongress 2012 in Bonn

von Guido Tautorat

Eine Woche ist es her, dass ich wieder einmal in der großen Go-Familie weilte. Dieses internationale Sommertreffen ist irgendwie immer etwas Besonderes. Man fühlt sich wie zuhause, als ob man heim kommt oder alte Freunde wieder trifft. Zuerst herrschen Vorfreude und Aufregung. Dann ist es endlich soweit. Zwei ganze Wochen dauert das Spektakel an. Dabei übersteht man gern Schlafmangel und die ein oder andere Niederlage. Und so schnell, wie alles begann, endet es auch wieder. Doch es bleiben viele Erinnerungen. Nun ist der Trubel vorbei und ich bin wieder zurück in Jena, ich meine, da wo ich die anderen 50 Wochen zuhause bin, und schreibe diese Zeilen, versuche mich dabei an alles zu erinnern und krame in meinem Gedächtnis. Doch wie fing es eigentlich an?

Planung

2008 hieß es auf dem Go-Kongress in Leksand, der EGC werde 2012 in Deutschland stattfinden und erfahrene Kongressteilnehmer sollten doch schon mal ihre Erfahrungen zur Planung weitergeben. So entstand eine E-Mail-Gruppe. Auch ich trug meinen Senf dazu bei, um bei meinem 14. Kongress mitzuhelfen. Doch aus ein paar wenigen

Gedanken wurden über die Jahre viele Mails, viel Arbeit, viel Gerenne, viel Verantwortung und viele Kosten.

Begonnen hat es also vor vier Jahren mit ca. zehn willigen und erfahrenen Go-Spielern, welche erste Gedanken äußerten und begannen, die Planung zu planen. Bis auf den Austragungsort Köln war noch alles offen. Also fragten wir uns:

Was hatte sich bewährt?

Was könnte interessant sein?

Was geht regelmäßig schief?

Was muss bis wann erledigt sein?

Wer macht was?

Wie viele kommen überhaupt?

Wo schlafen alle?

So verbrachten wir die ersten beiden Jahre und warteten auf Verstärkung. Doch die kam nie. Stattdessen wurde selbst Köln als Spielort in Frage gestellt, was die Planung des Kongresses sogar zurückwarf. So gingen weitere Monate ins Land. Im Laufe der Zeit wurde klar, es fehlt an Geld, denn einige Sponsoren waren abgesprungen, und es fehlt an Personal, denn auch einige der Mitstreiter hatten sich verabschiedet. Als die Orga eigentlich auf Hochtouren laufen sollte, gab es eine Flaute. Dazumal fehlte es an einer Führungsperson.

Im Jahre 2010 wagten sich die beiden NRWler Monika Reimpell (Meschede) und Bernhard Kraft (Bonn) sowie die Vorstandsmitglieder Michael und Manja Marz vor, um endlich Fahrt aufzunehmen. Sie reisten mehrmals ins Rheinland, um vor Ort nach



Die wichtigsten Organisatoren wurden von Andreas Urban (l.) bei der Eröffnung vorgestellt (v.l.n.r.): Bernhard Kraft, Manja Marz, Monika Reimpell und Turnierleiter Andreas Ensch

einem Heim für den Kongress zu suchen. Nach mehrfachem Hin und Her wurde es Bad Godesberg, ein Vorort von Bonn, den man noch so halbwegs mit Köln in Verbindung bringen konnte. Wir hatten uns alsbald auf die Stadthalle als Austragungsort festgelegt. Diese war zwar geeignet, hatte aber natürlich auch ihren Preis. Nah gelegene Quartiere waren rar



Gesponsertes Yisheng-Spielmaterial an den ersten vierzig (!) Brettern

und lokale Go-Spieler eher überrumpelt als bereit, nun mit anzupacken. Alles erinnerte an den Kongress 2000 in Strausberg.

Monika und Manja übernahmen mehr und mehr das Kommando, verteilten Aufgaben und leisteten ihrerseits viel Arbeit. Da beide jedoch bereits wegen Arbeit und Umzug außergewöhnlich stark belastet waren, schien ein Wegbrechen der wichtigsten Orga-Pfeiler leicht möglich. Mit viel Durchhaltevermögen und wenig Schlaf hielten sie die Stellung und verdienen an dieser Stelle ein großes Lob von Seiten der Go-Welt. Bernhard Kraft übernahm viel Arbeit vor Ort. Einige wenige weitere Helfer kamen hinzu und die bereits vorhandenen übernahmen mehr und mehr der Arbeit. Doch auch Rückschläge mussten wir verzeichnen. Neue Aufgaben traten ans Tageslicht und fielen wie auch bereits vergebene Aufgaben an die Freiwilligen, wenn jemand das Team verließ. Und die Zeit drängte zunehmend. Würde alles rechtzeitig fertig werden? Denn inzwischen stand der Kongress vor der Tür.

In den letzten Wochen wurde es hektisch, die Telefonkonferenzen häuften sich, die Details wurden zahlreicher, die To-Do-Liste nahm nicht

ab und Manja sprang immer häufiger ein, wo eine Baustelle nicht rechtzeitig fertig zu werden drohte. Sie arbeitete in den letzten Wochen unermüdlich bis tief in die Nacht. Monika musste sich derweil wegen der Geburt ihres zweiten Sohnes zeitweise zurückziehen. Liebe Monika, Gratulation zu deinem kleinen Ruhepol Martin!

Alle Vorbereitungen mussten nun spät und eilig beendet werden. Zudem fehlten weiterhin Helfer vor Ort, welche selbst nach händeringendem Suchen nur schwer zu finden waren. So übernahm auch ich gerade in dieser Phase mehr Arbeit, als ich vier Jahre zuvor erahnen konnte. Meine eigene To-Do-Liste wuchs täglich an.

Aufbau in Bad Godesberg

Pünktlich nach Arbeitsschluss schnappte ich am Freitagnachmittag alles, was ich mitnehmen musste, und fuhr mit einem bis unters Dach gepackten Auto los. Alles würde gut werden! Alles musste gut werden!

Die ersten Mitsreiter waren bereits seit Mittwoch am Turnierort. Dort warteten schon Kartonberge voll mit Brettern, Steinen, Dosen und Uhren, die dankenswerterweise zum Teil in besonders guter Qualität vom chinesischen Spielmaterialhersteller Yisheng gesponsert

wurden (siehe oben). Kurzfristig boten weitere Helfer ihre Hilfe an, so dass nun die Arbeit zu bewältigen schien. Es gab viel zu tun und natürlich klappte nicht alles, so wie es geplant war. Besonders die Technik bereitete Ärger. Doch gerade in diesem Punkt erweisen sich Go-Spieler als fähige Problemlöser.

Als die ersten Teilnehmer eintrafen, waren die Vorbereitungen abgeschlossen oder zumindest die letzten Probleme für Außenstehende nicht zu sehen. Einzig die ÖPNV-Tickets, welche ohne Gültigkeitsdatum und Gültigkeitszone ausgedruckt wurden, mussten nachgearbeitet werden. Während der Registrierungs-marathon lief, füllte sich die Stadthalle zusehends. Doch mit jedem Go-Spieler kam ein

Stück dieser heimeligen Stimmung und erfüllte die Räume mit Leben. Der Kongress begann so, wie wir es uns gewünscht hatten, und die Anspannung wich der Wiedersehensfreude und dem typischen Stolz eines Gastgebers. Nun konnte es losgehen ...

Pandanet Europa-Mannschaftsmeisterschaft

Am Anreisetag, also einen Tag vor den Kongress-Teilnehmern, spielten bereits die Mitglieder der Finalmannschaften aus der Europa-Liga. Dies waren Russland, die Ukraine, Tschechien und Frankreich.

Diese Länder hatten sich in der letzten Saison qualifiziert für dieses Finale. Darunter war leider nicht

das deutsche Team, welches auf Rang 6 gelandet war.

Die Finalmannschaften spielten in wahrlich starker Besetzung jeder gegen jeden. Einer der stärksten Europäer, Artem Kachanowskyj (7d, UA), erhielt kein Visum für die Einreise nach Deutschland und spielte so per



Der Verkaufsraum des Hebsacker Verlags mit einem japanischen Go-Tisch



Die Taiko-Trommler bei der Eröffnung des EGC

Team	Brettpunkte			Matchpunkte			P
	BP	1	2	3	4	S - U - V	
Russland	7	3	2	1	1	1 - 2 - 0	4
Tschechien	7	2	0	2	3	1 - 2 - 0	4
Ukraine	7	1	2	3	1	1 - 1 - 1	3
Frankreich	3	0	2	0	1	0 - 1 - 2	1

Go-Server mit. Nach den drei Runden gewannen die Russen ganz knapp vor den Tschechen. Die Ukrainer holten sich den 3. Platz. Gratulation an diese Teams!

Leider reisten fast die ganze russische Mannschaft (Alexandre Dinerchtein 3p, Dimitrij Surin 6d, Oleg Mezhov 6d und Alexey Lazarev 6d), die komplette ukrainische Mannschaft (Dmytro Bogatskyk 6d, Andrij Kravec 6d, Bohdan Zhurakovskyy 5d und Dmytro Jacenko 5d) sowie zwei der tschechischen Spieler (Jan Hora 6d und Jan Prokop 5d) wieder ab und nahmen somit nicht am Go-Kongress teil.

Die erste Woche Hauptturnier

Aufgrund der doch recht hohen Preise für Übernachtungen und sicher auch höherer Kosten für die tägliche Verpflegung reisten nur wenige Go-Spieler aus Osteuropa an. So blieb die Teilnehmerzahl deutlich hinter den Erwartungen zurück. Zur ersten Runde waren „nur“ 500 Teilnehmer in der Auslosung. Obwohl die Hektik hinter den Kulissen noch groß war, begann wieder einmal ein

Kongress pünktlich und nicht – wie oft üblich – mit Stunden Verspätung. Das lag zum Großteil an Mr. Turnierleiter himself, Andreas Ensch, der für einen pünktlichen Turnierbeginn in der ersten Nacht so lange arbeitete, dass er erst gar nicht heimfuhr, sondern den kurzen Rest der Nacht mit einem Schlafsack im Keller der Stadthalle verbrachte.

Als die Runde begann und sich langsam das hektische Treiben legte, konnte ich selbst bei Andreas deutlich die Erleichterung spüren. Der Kongress lief und er lief gut. Ich selbst patrouillierte während der Hauptturnierunden als Schiedsrichter und kümmerte mich nachmittags um mein eigentliches Steckenpferd, den Sport. Nebenbei half ich, wo immer Hilfe benötigt wurde. Und zu guter Letzt erklärte ich mich bereit, diesen Bericht für euch zu schreiben. Gesagt, getan, begann ich sofort mit den ersten Zeilen, wann immer sich Zeit fand.

Was gibt es noch über die erste Woche zu berichten? Ach ja, es war warm, sehr warm, unerträglich warm. Täglich wurde die Hitze größer. Fächer waren inzwischen ausverkauft. Tobias Berben und Steffi Hebsacker druckten fleißig T-Shirts mit ihrer Heißpresse, was den Hebsacker-Verkaufsraum zum Hotspot der Lobby machte. Trotzdem versammelten sich hier täglich viele Kauf- und Spielwütige, nicht zuletzt, weil ein japanischer Go-Tisch und Go-Sets mit Schiefer- und Muschelsteinen sowie ein Pokertisch bereit standen.



Der Turnierleiter im großen Saal – die Ruhe vor dem Sturm

Die Restaurants im Zentrum Bad Godesbergs waren abends fest in schwarz-weißen Händen. Überall sah man Go-Freunde und hörte das Klappern von Steinen bis tief in die Nacht. Besonders bemerkenswert war die Go-Ausstattung im Irish Pub. Dort gab es viele Go-Bretter, doch leider nur Dosen mit schwarzen Steinen, sodass einige Spieler Einfarben-Go spielten.

Auch unsere Unterkunft, das „Haus Annaberg“, ist erwähnenswert. Bernhard hatte für die Go-Spieler dieses alte und urige Schloss ausfindig gemacht. Dort übernachteten viele der deutschen Organisatoren und Kongressteilnehmer im Charme des Luxus vergangener Jahrhunderte gemischt mit

einem Hauch Jugendherberge. Dieses Erlebnis hatte jedoch seinen Preis, denn man musste des Nachts zu Fuß oder per Drahtesel durch den pechschwarzen Wald die steile Straße bis zum Schloss hinauf, was viele bei den tropischen Temperaturen dazu veranlasste, sich von den wenigen Autofahrern mitnehmen zu lassen oder gar ein Taxi zu nehmen.

Auch Stefan Budig übernachtete mit seiner Horde Go-Kids aus Hamburg dort. Er durfte jedoch dankenswerter Weise einen der beiden überlassenen Kleinbusse der Familien Knauf und Rüten-Budde benutzen, um die Kinder vom Schloss zur Stadthalle und zurück zu kutschieren. Diese Gefährte leisteten

auch beim Abholen von Profis und dem einen oder anderen Ausflug gute Dienste. Apropos Go-Kids! Diese räumten jeden Morgen vor Rundenbeginn Bretter, Steine und Uhren auf, sodass alles wieder schick aussah. Während dessen stellte Georg Kaczmarek, welcher für die Unmengen an Spielmaterial verantwortlich war, mit seinen Gehilfen täglich 250 Uhren.

Schön wie Digitaluhren sind, so beherrschen doch viele diese Technik nicht. Mit den Ing-Timern gab es noch weitere Probleme. Viele Spieler bemerkten nicht, dass sie ins Byoyomi kamen, weil die Uhr lautlos gestellt war. Auch hatten viele der Uhren denselben Wackelkontakt, so dass immer wieder welche ausgetauscht werden mussten. Am schlimmsten war jedoch, dass die neuen (nicht die alten) Ing-Timer kein Byoyomi von 45 Sekunden einstellen können. Daraufhin musste das Byoyomi kurzerhand noch vor der ersten Runde geändert werden. Dabei kam es zu einer Panne mit größerer Auswirkung, denn leider haben wir die Änderung nicht einheitlich veröffentlicht, was zu Verwirrung führte. Ein schwedischer Spieler las einen fehlerhaften Aushang,



Der blinde Go-Spieler Pierre Audouard 5d

worauf er erwartete, dass er nach Ablauf der ersten Byoyomi-phase noch zwei weitere habe. Dadurch verlor er leider auf Zeit. Als ihm sein Irrtum erklärt wurde, verstand er dies oben-drein falsch, denn am nächsten Tag beging er denselben Fehler und verlor wieder auf Zeit. Entnervt reiste er umgehend ab. Mein Beileid an dieser Stelle an den Pechvogel dieses Kongresses!

Weitere hervorzuhebende Persönlichkeiten sind wohl die drei gehandicapten Go-Meister Pierre Audouard (5d, FR), Viktor Lin (5d, AT) und Viktor Bogdanov (4d, RU). Alle drei spielen trotz



Nacht-Go im Paulaner

ihres Handicaps weiterhin Go auf beeindruckendem Niveau. Der erste erblindete über viele Jahre und spielt seitdem mit seinen Händen auf einem Spezialbrett. Ich habe bei jeder seiner Partien zugeschaut



Der große Saal gefüllt mit Go-Leben

und bin fasziniert von dieser Gedächtnis- und Konzentrationsleistung. Der zweite ist noch ganz jung und ein guter Musiker. Er brach vor genau einem Jahr auf dem Go-Kongress in Bordeaux zusammen und musste ins Krankenhaus. Seitdem erholt er sich langsam und kann inzwischen mit Hilfe eines Rollators wieder gehen. Er hofft auf vollständige Genesung und wir freuen uns, dass er an diesem EGC teilnehmen konnte. Der dritte war einst 6-Dan und über Jahrzehnte einer der stärksten russischen Spieler, bis er 2003 ebenso plötzlich auf einem Go-Turnier in Amstelveen einen Schlaganfall erlitt. Sein Leben hing damals am seidenen Faden und konnte nur durch die schnelle Hilfe der niederländischen Go-Spieler und Ärzte gerettet werden. Seitdem ist er einseitig teilweise gelähmt und benötigt einen Stock zum Gehen. Er spielt inzwischen nicht mehr ganz so stark und nimmt nur noch selten an Turnieren teil. So kam er auch nach Bad Godesberg nur als Besucher.

Abschlusstabelle des EGC-Wochenendturniers*

Pl.	Name	Str	Co.	MMS	1	2	3	4	5	Pt	SOS	SORS
1	Song JunHyup	7d	KR	38	27+	3+	4+	2+	6+	5	180	900?
2	Kim YoungSam	7d	KR	37	14+	5+	6+	1-	4+	4	181	904
3	Shikshin, Ilya	7d	RU	37	9+	1-	14+	13+	5+	4	180	896
4	Burzo, G. Cornel	6d	RO	36	10+	8+	1-	7+	2-	3	183	892?
5	Ryu Seung-Hee	7d	KR	36	11+	2-	12+	9+	3-	3	182	889
6	Balogh, Pal	6d	HU	36	15+	16+	2-	11+	1-	3	181	890?
7	Dickhut, Franz-Josef	6d	DE	36	8-	22+	10+	4-	15+	3	178	886
8	Florescu, Ion	6d	RO	36	7+	4-	13-	20+	14+	3	177	891
9	Silt, Ondrej	6d	CZ	36	3-	28+	15+	5-	17+	3	177	889?
10	Simara, Jan	6d	CZ	36	4-	17+	7-	26+	16+	3	176?	883?
11	Surma, Mateusz	6d	PL	36	5-	18+	16+	6-	32+	3	176	884
12	Campagnie, Rémi	5d	FR	36	21+	27+	5-	19+	13+	4	175	882?
13	Lisy, Pavol	5d	SK	35	16-	23+	8+	3-	12-	2	179	880?
14	Matsumura Naoki	6d	JP	35	2-	38+	3-	29+	8-	2	178	877
15	Podpera, Lukas	5d	CZ	35	6-	30+	9-	21+	7-	2	177	881
16	Pop, Christian	7d	RO	35	13+	6-	11-	46+	10-	2	176?	880?
17	Mitic, Nikola	5d	RS	35	31+	10-	24+	22+	9-	3	176	865
18	Manojlovic, Lazar	5d	RS	35	26+	11-	19-	35+	27+	3	173?	862?
19	Yoshihara Kazuo	5d	JP	35	28-	32+	18+	12-	29+	3	173	866
20	Danek, Vladimir	5d	CZ	35	23-	34+	30+	8-	28+	3	173	864?
21	Spiegel, Lothar	5d	AT	35	12-	36+	42+	15-	31+	3	173	855?
22	Groenen, Geert	6d	NL	35	44+	7-	31+	17-	46+	3	172?	856
23	Rehm, Robert	5d	NL	35	20+	13-	29-	41+	30+	3	172	861
24	Welticke, Jonas	4d	DE	35	81+	37+	17-	33+	51+	4	168	843?
25	Krämer, Lukas	5d	DE	35	--	--	47-	--	--	1	161?	802?
26	Emsenhuber, Anton	5d	AT	34?	18-	50+	28+	10-	--	2	170	852
27	Kai Naoyuki	5d	JP	34	1-	12-	46-	54+	18-	1	175?	861?
28	Choi Woon-Sub	5d	KR	34	19+	9-	26-	39+	20-	2	174?	859
29	Tel, Michiel	4d	NL	34	53+	33+	23+	14-	19-	3	172	857
30	Radmacher, Bernd	5d	DE	34	42+	15-	20-	49+	23-	2	172	854?

* Die komplette Tabelle mit allen 443 Teilnehmern steht unter www.egc2012.eu/congress/main-tournaments/weekend-tournament/results-weekend-tournament

Wochenendturnier

Am Wochenende kühlte es durch einen kräftigen Regen ab. Viele Kongressteilnehmer freuten sich sehr darüber und über ein freies Wochenende, an dem sie sich ein wenig im Rheinland umschauen oder einfach mal ausspannen konnten.

Natürlich wurde am Wochenende auch Go gespielt. Es gab mit 440 Spielern erwartungsgemäß das größte Wochenendturnier Europas im Jahre 2012. Am Ende siegten zwei der nicht so zahlreichen starken Südkoreaner vor einer Schar von Europäern.

Beste Deutscher wurde auf Platz 24 mit einem starken 4:1 der deutsche Jugendmeister Jonas Welticke, welcher noch keine drei Jahre Go spielt.

Yan-Huang-Cup

Dieses Go-Turnier, der Yan-Huang-Cup, wurde zum ersten Mal durch den Chinesischen Welt-Weiqi-Verband mit Unterstützung durch einige der Kongressorganisatoren, insbesondere Michael Marz

und Kai Meemken, außerhalb Chinas durchgeführt. Die taiwanesischen Angestellte des Welt-Weiqi-Verbandes, namens Ingrid, flog eine Woche vor dem Turnier nach Bonn, um alles vorzubereiten. Ihr folgte später noch eine zweite Mitarbeiterin namens Grace. Warum heißen eigentlich Chinesen Ingrid oder Grace? In Taiwan ist es üblich, dass alle Schulkinder im Englischunterricht einen englischen Vornamen vom Englischlehrer erhalten. Diesen Namen behält man dann sein ganzes Leben für seine Auslandsreisen und er wird sogar in den Reisepass eingetragen. So hat jeder Taiwanese einen



Nie Weiping spielt simultan gegen (v.l.n.r.) Lisa Ente 3d, Jonas Welticke 4d und Oliver Wolf 4d

zusätzlichen internationalen Namen und hält das für völlig normal. Weiterhin merkte man auch schnell den Unterschied zwischen der ehrenamtlichen Tätigkeit eines Europäers und der Berufsehre eines asiatischen Mitarbeiters, der auf gar keinen Fall seinen Chef enttäuschen will. Die Arbeit steht dort nicht nur im Mittelpunkt, sondern füllt den ganzen Tag aus. Besonders Ingrid hat deutlich länger und angespannter als wir Organisatoren gearbeitet. Allein das Eröffnungsdinner für ca. 130 geladene Gäste fand mitten in Köln am Dom statt, da sich der Sponsor nicht lumpen lassen wollte. Zusätzlich erschien Nie Weiping 9p als Ehrengast, der in China als Volksheld verehrt wird, weil er zur Zeit der japanischen Dominanz im Profi-Go ebendiese Profis reihenweise besiegte.

Das Go-Turnier selbst fand parallel zum Wochenendturnier statt. Hierfür kamen ca. 50 Teilnehmer aus China, Taiwan und Thailand. Dazu gesellten sich einige Europäer, zumeist Chinesen, die seit Jah-

ren in Europa leben. Auch der ehemalige Deutsche Meister, Zou Jin, war dabei. Ich selbst ließ mich von Kai überreden und nahm auch daran teil. Zu meinem Leidwesen wurde mit einer Stunde Bedenkzeit ohne Byoyomi gespielt, was mir auch in zwei Partien zum Verhängnis wurde. Nach sechs Runden stand ich 3:3 und ging bei der Siegerehrung leer aus. Schade, denn die sehr schönen Pokale gewannen die Gäste aus Asien, obwohl immerhin Jin auch einen mit nach Leipzig nehmen konnte.

Am Montag klang der Yan-Huang-Cup aus. Zuerst spielte Nie Weiping gegen die drei deutschen Danspieler Lisa Ente 3d, Jonas Welticke 4d und Oliver Wolf 4d simultan. Oliver Wolf ist sicher nicht vielen bekannt, da er mit seinen deutschen Eltern in Kanada lebt. Er ist jedoch mit seinen erst 13 Jahren neben Lukas Krämer und Jonas Welticke ein weiterer Hoffnungsträger für die deutsche Go-Zukunft. Allgemein sind in den letzten Jahren viele junge Dan-Spieler emporgekommen, so dass der



Go-Igo-Baduk-Weiqi – immer das gleiche Spiel

deutsche Spitzensport im Go interessanter geworden ist und vielleicht einmal ein neues deutsches Gesicht in der europäischen Spitze auftauchen wird.

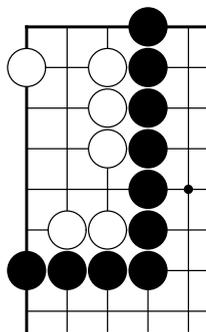
Nach der Simultanvorstellung gab Nie Weiping noch eine Lektion für alle Kongress-Teilnehmer über eine seiner dramatischsten Partien. Abschließend kam es noch zu einer Runde Freundschafts-Paar-Go. Dabei spielten die angereisten Asiaten mit je einem Europäer, denn es ging ums Miteinander und nicht ums Gegeneinander. Am Abend folgte ein krönendes Dinner in einem auf dem Rhein schwimmenden China-Restaurant, welches der DGoB als Dankeschön für die hohe Ehre des Austragens dieser taiwanesischen Traditionsveranstaltung in Deutschland gab. Insgesamt bin ich begeistert, denn der Yan-Huang-Cup war sehr schön, bot mehr als nur ein Wochenendturnier und zeigte, dass Chinesen gute Organisatoren und gute Gastgeber sind. Danke Ingrid, Micha, Kai und Grace!

Nach diesem pompösen und sehr gelungenen Wochenende fiel der taiwanesischen Hauptorganisatorin

Ingrid, die eigentlich Chang Hsiao-Yin heißt, ein Stein vom Herzen. Übrigens war sie gemeinsam mit ihrem Bruder William (Chang Huai Yi) auf dem Kongress, denn dieser war einer der geladenen Go-Profis aus Taiwan. Beide tourten in den Tagen nach dem Kongress noch durch Deutschland und besuchten Frankfurt, Jena und Leipzig. Jetzt, da ihr diese Zeilen lest, sind sie allerdings schon wieder in Taiwan.

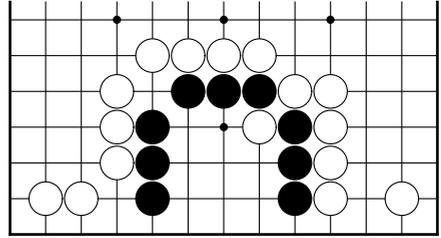
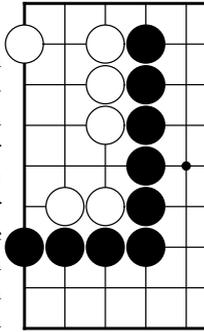
Problem von William

Während des Kongresses legte der sympathische Profi William immer wieder Leben-Tod-Probleme für interessierte Amateure aufs Brett. Diese waren mittelmäßig bis übermäßig schwierig. Eines der leichteren Probleme war dieses. Kann Schwarz töten?



Problem von Nie Weiping

Nie Weiping setzte sich an unseren Tisch und beobachtete, wie wir dieses Problem lösten. Danach nahm er einen Stein weg und sagte: „Nun kann Schwarz immer noch töten.“ William stutzte kurz und auch wir schauten ungläubig, da mit einem Wisch all unsere bisherigen Lösungen unwirksam waren. Aber in der Tat hatte der Altmeister Recht. Findest du die Sequenz zum Töten?



Dieses Problem konnte, soweit mir bekannt, von keinem Spieler auf dem Kongress gelöst werden. Ich selbst habe mir bereits mehrere Stunden daran verzweifelt die Zähne ausgebissen. Seitdem warte ich auf eine neue Idee für die Lösung. Hat jemand einen Tipp für mich?

Problem, das nicht auf dem Kongress gelöst werden konnte

Ein weiteres Problem machte auf dem Kongress die Runde. Dieses stammte vom Serben Lazar Manojlovic 5d. Es soll aus einer Profi-Partie stammen, wobei beide Profis im Byoyomi übersahen, dass die Gruppe bedingungslos tötbar war.

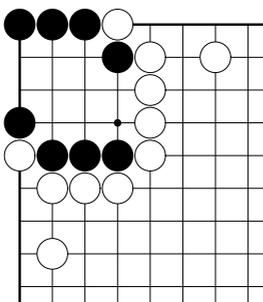
Problem von Ohashi Hirofumi:

Der junge japanische Profi Ohashi Hirofumi zeichnete bei einem Abendessen eine weitere Leben-Tod-Aufgabe auf eine Serviette. Diese hatte er sich selbst ausgedacht und widmete sie der 5. Symphonie Ludwig van Beethovens. Und um mal etwas positiver zu denken, geht es hier



Eine lebende Go-Legende: Nie Weiping 9p aus China

nicht um den Tod, sondern ums Leben der schwarzen Gruppe.



Preisverleihung

Am Sonntag wurde eine Zwischenbilanz gezogen. Neben den vielen Begleitturnieren sollten auch die Sieger des wichtigen Wochenendturniers geehrt werden. Doch irgendwie kam es nicht dazu. Was war passiert? Nie Weiping wird am 17. August 60 Jahre alt. Die Organisatoren des Yan-Huang-Cups wollten ihm zu Ehren seinen Geburtstag ein wenig vorfeiern. Als Andreas Urban als Zeremonienmeister das Wort etwas voreilig an die Organisatoren des Yan-Huang-Cups übergab, stimmten diese ein vorbereitetes Geburtstagslied an und alle sangen auf Chinesisch mit. Als danach das riesige Kuchenbuffet eröffnet wurde, gab es kein Halten mehr und alle stürmten von der Siegerehrung weg, hin zu den 50 Obsttorten und der besonders großen Marzipan-Creme-Torte. Kurzerhand entschied man, die Siegerehrung des Wochenendturniers, welches der Abschluss der Preisverleihung hätte sein sollen, um eine Woche zu verschieben ...

Die zweite Woche Hauptturnier

Einige Spieler waren ab- und andere waren angereist. Die Temperaturen sanken wieder auf ein erträgliches Maß und alles hatte sich eingespielt. Doch ein Rohrbruch sorgte zu Beginn der zweiten Woche für etwas Unruhe, als während der gerade angelaufenen Hauptturnierrunde die Durchsage kam: „Das Wasser wird für zwei Stunden abgestellt. Bitte gehen Sie jetzt auf die Toilette.“ Die eine Hälfte sprang sofort panisch auf, während die andere Hälfte fragend und teilweise ebenfalls panisch dreinschaute. Nach einigen wirren Minuten kehrte wieder Ruhe ein.

Im Hauptturnier ging es für die europäischen Spitzenspieler nun um den Einzug ins Finale der besten acht. Dies schaffte mit 6 Siegen Ilya Shikshin (7d, RU) und mit 5 Siegen Cornel Burzo (6d, RO), Ondrej Šilt (6d, CZ), Thomas Debarre (6d, FR) sowie Antti Törmänen (6d, FI). Hinzu durften die besten sechs Europäer mit 4 Siegen um die verbleibenden drei Finalplätze kämpfen. Hier setzten sich Mateusz Surma (6d, PL) gegen Christian Pop (7d, RO), Pavol Lisý (5d, SK) gegen Ion Florescu (6d, RO) und Jan Šimara (6d, CZ) gegen Zhao Pei (6d, DE) durch. Somit hatte es leider kein deutscher Spieler ins Knock Out geschafft.

Im Viertelfinale gewannen Ilya Shikshin gegen Mateusz Surma, Thomas Debarre gegen Antti Törmänen, Jan Šimara gegen Cornel Burzo und Pavol Lisý gegen Ondrej Šilt. Im Halbfinale setzten sich dann Ilya Shikshin gegen Thomas Debarre und Jan

Finale der Go-Europameisterschaft 2012

Qualifikation	Viertelfinale	Halbfinale	Finale	Europameister 2012
	Shikshin 7d			
Pop 7d		Shikshin S+1,5		
Surma 6d	Surma S+2,5		Shikshin W+R	
	Debarre 6d	Debarre W+4,5		
	Törmänen 6d			
	Šilt 6d			Simara S+5,5
Lisy 5d		Lisy W+R		
Florescu 6d	Lisy W+R			
	Burzo 6d		Simara S+10,5	
Simara 6d		Simara W+R		
Zhao 6d	Simara W+9,5			



Gruppenfoto beim EGC in Bonn, geschossen am zweiten Montag – natürlich nur mit den Teilnehmern, die anwesend waren ...

Šimara gegen Pavol Lisý durch. Und im Finale gewann überraschend der Underdog Jan Šimara gegen Ilya Shikshin, den alten und bereits mehrfachen Europameister. Dies wurde von den Zuschauern mit lautem Beifall gefeiert. Gratulation an den neuen Europameister, der zum ersten Mal aus Tschechien kommt!

Damit hat der vor einigen Jahren neu eingeführte Turniermodus mit dem integrierten Knock Out für die besten acht Europäer bittersüße Früchte getragen. Ilya Shikshin errang in zehn Runden 8 Siege, trotzdem wurde Jan Šimara mit nur 7 Siegen Europameister. Beide spielten sogar zweimal gegeneinander, wobei jeder einmal siegte. Ich persönlich kann mich mit diesem Spielsystem nicht anfreunden.

Während die besten acht Europäer im KO-System in einem separaten Raum kämpften, ging das Hauptturnier mit nun noch höherer Asiatendichte an der Spitze des Feldes weiter. Die separaten KO-Spiele wurden ebenfalls für

das Hauptturnier gewertet, sodass alle acht Finalisten gleichzeitig um eine gute Platzierung in der offenen Meisterschaft kämpften.

Im Hauptturnier spielten letztendlich 608 Teilnehmer aus 32 Ländern mit. Auch hier dominierten die drei starken südkoreanischen 7-Dans. Nachdem diese schon in der ersten Woche alle ihnen vorgesetzten Europäer schlagen konnten, setzten sie ihre Siegesserie auch in der zweiten Woche fort. Lediglich Zhao Pei konnte als Einzige einen der drei koreanischen Musketiere bezwingen. Am Ende siegte Song Jun Hyup mit 10:0 vor Kim Young Sam mit 9:1. Danach folgte nicht Jan Šimara, sondern Ilya Shikshin mit 8:2.

Rahmenprogramm

In diesem Jahr gab es so viele Profis beim Go-Kongress wie nie zuvor. Es waren 33 an der Zahl. Sie kamen aus Japan, Südkorea, China und Taiwan. Jun Tarumi und Pierre Chamot schafften es bei dieser stattlichen Menge nicht nur, den Überblick und die Namen zu behalten, sondern die Tagesprogramme so zu organisieren, dass die Kongressteilnehmer viel von den Profis lernen konnten. So gab es einzelne



Hayashi Kozo 6p konnte begeistern

Simultanrunden sowie ein Massensimultan, Lektionen, Partiekommentare und oft waren Profis auch



Profi-Massensimultanveranstaltung bei bestem Wetter

Abschlusstabelle des EGC-Hauptturniers 2012 in Bonn*

Pl.	Name	Str	Co.	MMS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Pt	SOS
1	Song Jun Hyup	7d	KR	43	2+	24+	4+	3+	16+	8+	11+	33+	10+	9+	10	392
2	Kim Young Sam	7d	KR	42	1-	38+	21+	32+	7+	6+	4+	19+	17+	23+	9	389
3	Shikshin, Ilya	7d	RU	41	12+	11+	13+	1-	14+	17+	5+	18+	7+	5-	8	394
4	Ryu Seung Hee	7d	KR	40	17+	8+	1-	10+	53+	16+	2-	20+	9-	26+	7	391
5	Simara, Jan	6d	CZ	40	15+	13-	14-	19+	33+	18+	3-	16+	12+	3+	7	389
6	Silt, Ondrej	6d	CZ	40	7+	34+	16-	33+	15+	2-	9+	12-	18+	8+	7	387
7	Debarre, Thomas	6d	FR	39	6-	35+	12+	11+	2-	30+	14+	8+	3-	12-	6	393
8	Törmänen, Antti	6d	FI	39	26+	4-	40+	18+	9+	1-	13+	7-	16+	6-	6	391
	Zhao Pei	6d	DE	39	21+	14+	18+	16-	8-	35+	6-	13+	4+	1-	6	391
10	Dréan-G. uénaízia, B.	5d	FR	39	27+	29+	20+	4-	11-	26+	21+	15+	1-	22+	7	389
11	Pop, Cristian	7d	RO	39	36+	3-	50+	7-	10+	15+	1-	28+	26-	49+	6	388
12	Lisy, Pavol	5d	SK	39	3-	23+	7-	41+	44+	13-	47+	6+	5-	7+	6	387
13	Noguchi Motoki	6d	JP	39	47+	5+	3-	15-	54+	12+	8-	9-	36+	24+	6	386
14	Florescu, Ion	6d	RO	39	37+	9-	5+	25+	3-	34+	7-	17-	21+	20+	6	385
	Krämer, Lukas	5d	DE	39	5-	39+	22+	13+	6-	11-	51+	10-	19+	17+	6	385
16	Burzo, G. Cornel	6d	RO	38	19+	40+	6+	9+	1-	4-	37+	5-	8-	18-	5	391
17	Dickhut, Franz-Josef	6d	DE	38	4-	21-	72+	43+	25+	3-	22+	14+	2-	15-	5	388
	Surma, Mateusz	6d	PL	38	20+	25+	9-	8-	27+	5-	39+	3-	6-	16+	5	388
19	Kim Sunki	6d	KR	38	16-	32-	46+	5-	58+	24+	34+	2-	15-	35+	5	382
20	Groenen, Geert	6d	NL	38	18-	37+	10-	27-	45+	56+	25+	4-	34+	14-	5	379
	Mitic, Nikola	5d	RS	38	9-	17+	2-	119+	35-	62+	10-	45+	14-	37+	5	379
22	Kurita Shigeru	5d	JP	38	24-	58+	15-	39+	34-	23+	17-	44+	27+	10-	5	377
	Podpera, Lukas	5d	CZ	38	25-	12-	44-	71+	83+	22-	54+	39+	33+	2-	5	377
24	Manojlovic, Lazar	5d	RS	38	22+	1-	33-	53-	57+	19-	154+	42+	37+	13-	5	376
	Obenaus, Johannes	5d	DE	38	23+	18-	36+	14-	17-	41+	20-	37-	45+	38+	5	376
26	Mitic, Dusan	6d	RS	38	8-	64-	27-	131+	90+	10-	43+	30+	11+	4-	5	375
27	Yoshihara Kazuo	5d	JP	38	10-	126+	26+	20+	18-	37-	49+	35+	22-	36+!	6	374
28	Yu Jin	5d	CA	38	55-	53-	101+	31+	41-	92+	38+	11-	46+	42+	6	369
29	Welticke, Jonas	4d	DE	38	40-	10-	41-	86+	56-	63+	59+	36-	39+	33+	5	368
30	Terwey, Matthias	4d	DE	38	90-	133+	73+	80+	40+	7-	57+	26-	60+	34+	7	364
31	Zhang Rongrong	4d	US	38	74+	46+	112+	28-	60+	57-	81+	94+	43+	48+	7	363
32	Kai Naoyuki	5d	JP	38	43+	19+	34+	2-	47+	--	--	--	--	--	4	351
33	Ohmori Hirotsumi	5d	JP	37	59+	47+	24+	6-	5-	36+	35+	1-	23-	29-	5	384
34	Balogh, Pal	6d	HU	37	39+	6-	32-	48+	22+	14-	19-	47+!	20-	30-	4	380
35	Ou Ming-yen	6d	TW	37	56+	7-	42-	38+	21+	9-	33-	27-	41+	19-	5	376
	Campagne, Rémi	5d	FR	37	11-	80+	25-	47-	50+	33-	40+	29+	13-	27-!	4	376
	Spiegel, Lothar	5d	AT	37	14-	20-	48-	91+	43+	27+	16-	25+	24-	21-	4	376
38	Jasiek, Robert	5d	DE	37	42+	2-	56+	35-	48+	39-	28-	87+	61+	25-	5	374
39	Matsumura Naoki	6d	JP	37	34-	15-	64+	22-	67+	38+	18-	23-	29-	56+	4	373
40	Lin, Viktor	5d	AT	37	29+	16-	8-	44-	30-	84+	36-	67+	48-	61+	4	372
41	Ouweleen, Kim	4d	NL	37	49+	57+	29-	12-	28+	25-	42-	90+	35-	65+	6	371
42	Choi Woon Sub	5d	KR	37	38-	85+	35-	54-	122+	61+	41+	24-	44+	28-	5	368
	Li Yue	5d	ES	37	32-	63+	58+	17-	37-	94+	26-	62+	31-	59+	5	368
	Imamura Toru	4d	FR	37	67+	112+	23+	40+	12-	47-	90+	22-	42-	57+	6	368
45	Kurita Daichi	5d	JP	37	80-	83-	106+	46+	20-	48+	56+	21-	25-	62+	5	367
	Budahn, Michael	4d	DE	37	123+	31+	19-	45-	69+	59-	66+	51+	28-	60+	6	367
47	Han Chong	5d	UK	37	13-	33-	83+	36+	32-	44+	12-	34-!	--	--	3	366
48	Jang Seung Kwon	4d	KR	37	137+	61+	37+	34-	38-	45-	58+	56+	40+	31-	6	365
49	Seibt, David	4d	DE	37	41-	68+	100-	52+	132+	58+	27-	72+	65+	11-	6	364
50	Schütze, Bernd	4d	DE	37	110+	59+	11-	94+	36-	51-	92+	65-	68+	63+	6	362
51	Grzeschniok, Anton	3d	DE	37	133-	136+	96+	82+	100+	50+	15-	46-	107+	66+	7	358
52	Ouchterlony, Erik	3d	SE	37	118-	135+	95+	49-	93-	140+	145+	136+	58+	77+	7	350
53	Yonemura Kenji	4d	JP	37	68+	28+	80+	24+	4-	--	--	--	--	--	4	343
54	Rehm, Robert	5d	NL	37	--	--	--	42+	13-	67+	23-	--	--	--	2	342
55	Mezhov, Oleg	6d	RU	37	28+	--	--	--	--	--	--	--	--	--	1	326
56	Verhagen, Rudi	5d	NL	36	35+	90+	38-	100+	29+	20-	45-	48-	64+	39-	4	367
57	Wolf, Oliver	4d	DE	36	96+	41-	82+	61+	24-	31+	30-	60-	95+	44-	5	366
58	Radmacher, Bernd	5d	DE	36	61+	22-	43-	118+	19-	49-	48-	69+	52-	173+	4	365
59	Sivola, Matti	5d	FI	36	33-	50-	104+	83-	119+	46+	29-	61-	87+	43-	4	364
60	Engels, André	3d	NL	36	183-	79+	75+	99+	31-	76+	69+	57+	30-	46-	6	361

* Die komplette Tabelle mit allen 608 Teilnehmern steht unter www.egc2012.eu/congress/main-tournaments/open-european-championship/main-10-results

zwischen ihren Terminen für kleine oder große Analysen zu haben. Danke an dieser Stelle an alle wieder einmal netten und noch netteren Profis sowie an den Sponsor Omikron. Und mein persönlicher Gruß geht an Hayashi Koza 6p, der sich nicht nur durch seine offene, fröhliche und immer hilfsbereite Art sowie durch seinen Gesang und dem Spiel auf der dreisaitigen Gitarre viele Freunde gemacht hat, sondern für mich jemand ist, der die Nachfolge des ehrenwerten Saijo Sensei 9p antreten kann.

Auch auf diesem Kongress gab es wieder Computer-Go. Hier hat sich in den letzten Jahren unglaublich viel getan. Der starke Amateur Noguchi Motoki (6d, JP) verlor zweimal gleichauf gegen das Go-Programm „Zen“ auf einem 9x9-Brett und auch eine von 2 Partien auf einem 13x13-Brett. Danach spielte Catalin Taranu 5p zwei Partien gegen „Crazy Go“ mit 4 Vorgaben auf dem 19x19-Brett, verlor ebenfalls ein Spiel und war erstaunt über die Spielstärke effektiver Algorithmen gepaart mit schierer Rechenpower.

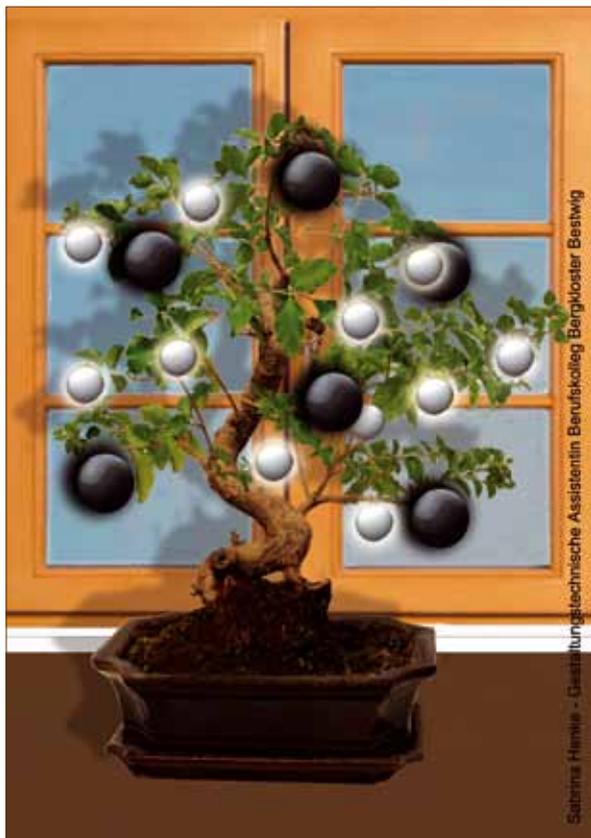


Yoon Young Sun 8p analysierte unermüdlich Partien



Die koreanischen Profispieler mischten munter beim täglichen Pokerturnier mit ...

Neben Go gab es noch mehr zu erleben. Gerade japanische Go-Spieler verbinden ihre Teilnahme am Go-Kongress mit dem Tourismus. Leider hat die Organisation der Ausflüge im Vorfeld nicht geklappt, weil sich fast niemand über die Webseite dafür angemeldet hat. Also waren alle angekündigten Ausflüge zu Beginn des Kongresses abgesagt. Das lassen sich Japaner aber nicht so einfach bieten, sie haben uns bei der Ehre gepackt: „Wir sind doch hier in Deutschland, da muss doch alles gut organisiert sein!“ Und so gab es dann doch Ausflüge nach Köln und Brügge sowie zur Loreley und zum Drachenfels. Sogar den enttäuschten Russinnen konnten wir helfen, noch eine Privatreise mit dem Linienbus nach Paris übers Wochenende zu organisieren. Zudem gab es fast täglich Führungen durch das Bonner „Arithmeum“, einem Museum für Rechenmaschinen, und Ausflüge auf dem Rad. Auch Sport war ständig im Angebot – und so tobten sich einige Nimmermüde selbst bei größter Hitze aus. Nimmermüde mussten wohl auch die 22 Teilnehmer des Turniers



Sabrina Hamle - Gestaltungstechnische Assistentin Berufskolleg Bergkloster Bestwig

Go-Kunst beim EGC

An den Wänden der Stadthalle Bad Godesberg waren neben bekannten Go-Motiven wie Go-Holzschnitten und Go-Fotos auch ganz neue Impressionen zu sehen:

Die Schüler des Berufskollegs Bergkloster Bestwig mit dem Ausbildungsschwerpunkt „Gestaltung“ hatten sich im Schuljahr 2011/12 in einem fächerübergreifenden Projekt mit dem Europäischen Go-Kongress 2012 beschäftigt. Nach einem Besuch der Stadthalle Bad Godesberg waren maßstabsgerechte Modelle des Foyers und des Großen Saals entstanden.

Es wurden Zeichnungen und Banner entworfen, im Bereich Foto entstand eine Serie surrealer Motive mit Go-Steinen: Go-Steine im Aquarium, ein Bonsai-Baum mit Go-Steinen, Go-Steine im Inneren einer Mangofrucht oder – mein Favorit – Go-Steine, die aus einem Glas mit schwarzem Wasser zu fließen scheinen.

Das Projekt war eine Kooperation der FH Südwestfalen mit dem Berufskolleg im Rahmen eines Seminars „Eventmanagement“, ein didaktisches Projekt der Lehrer des Berufskollegs zur fächerübergreifenden Arbeit, schuljahresbegleitend und in einer Projektwoche zur Umsetzung der „Werke“, ein „Echtes-Leben-Projekt“ für die Schüler des Berufskollegs – und Go-Kunst für die Besucher des Europäischen Go-Kongress 2012!

Monika Reimpell

„Midnight Madness“ gewesen sein, welches erst um Mitternacht begann.

Es gab weitere außergewöhnliche Turniere, z. B. „Long Knives“, welches erst morgens 4:30 Uhr endete, und „Bonus“, bei dem es Punkte sowohl für Partysiege als auch für jedes Bier und jede weitere Kneipe gab. Erstaunlich, dass hier auch ein Profi ganz vorn landete. Daneben wurden viele bereits bekannte Abarten wie Phantom-Go und Torus-Go gespielt. Auch Poker mit eigens dafür besorgten professionellen Tischen und Dealern war im Angebot.

Die deutschen Go-Spieler stellten den Löwenanteil auf unserem einheimischen Kongress. Dies steigerte natürlich auch die Chancen auf deutsche Turniersieger bei Nebenturnieren. So konnten

die Deutschen viel für den Medaillenspiegel tun, wobei auch hier die starken Koreaner kräftig mitmischten.

Hall of Fame

Alle Sieger und Platzierte kamen mit einem schönen Foto an eine Wandtafel, die ich eher die „Wall of Fame“ genannt hätte. Hier waren auch die älteste Spielerin, Pauline Bailey aus Großbritannien mit 88 Jahren, und der jüngste Spieler, Ferdinand Marz aus Deutschland mit 6 Jahren, zu finden.

Abschlussveranstaltung

Begonnen wurde am Ende des Kongresses mit der Preisvergabe für das Wochenendturnier, welche ja am Sonntag zuvor im Trubel vergessen worden



Das Kinderturnier beim EGC



Der jüngste Hauptturnierteilnehmer Ferdinand Marz 28k bekommt Go-Unterricht von seiner Mutter Manja Marz 4d

Go-Einführungskurs im Deutschen Museum

„Findet doch mal heraus, was eine Mausefalle ist!“ war die letzte Aufgabe, die ich den elf Kindern und vier Erwachsenen mit auf den Weg gegeben habe, um auch noch mal den Go-Kongress zu besuchen. „Mausefalle? Was hat das mit Go zu tun?“ und tatsächlich, es ließen sich doch in den Tagen danach einige von den Teilnehmern auf dem EGC blicken und berichteten mir ganz stolz, sie wüssten jetzt, was eine Mausefalle sei.

Als Monika Reimpell mich vor einigen Monaten fragte, ob ich Anfängern während des Go-Kongresses das Spiel beibringen könnte, habe ich natürlich gleich zugesagt.

So machte ich mich dann am Freitag, den 27. Juli, nachmittags auf und war sofort begeistert von den tollen Räumlichkeiten des Deutschen Museums Bonn.

Die Teilnehmer lernten etwas über die Geschichte, ein paar chinesische Schriftzeichen und natürlich die Regeln und waren sofort begeistert am Spielen.

Das Ganze wurde von einem Fotograf und einer Journalistin vom Godesberger General-Anzeiger begleitet, die dann ein paar Tage später einen netten Artikel über die Veranstaltung schrieben.

Kalli Balduin

war. Es folgten die vielen Sieger der Nebenturniere und natürlich die Besten der offenen und geschlossenen Europameisterschaft.

Neben der Danksagung an alle Beteiligten kam es zu einer Erinnerung an vergangene Zeiten. Am Sonntag zuvor war bereits der Europameister von 1960, Günter Cieřow, auf die Bühne gerufen worden. Diesmal wurden einige der altgedienten Go-Veteranen, die bereits am Kongress von 1979 im nahegelegenen Königswinter teilnahmen, vorgestellt. Dies waren Francis Roads, Jaap Bloom, Peter Zandveld, Jérôme Hubert, Dominique Cornuejols, Stefan Budig und Robert Rehm, der mit

Medaillenspiegel des EGC 2012 in Bonn

	Gold	Silber	Bronze
Main	Jun Hyup Song (KR)	Young Sam Kim (KR)	Ilya Shikshin (RU)
European Championship	Jan Simara (CZ)	Ilya Shikshin (RU)	Pavol Lisy (SK)
Weekend	Jun Hyup Song (KR)	Young Sam Kim (KR)	Ilya Shikshin (RU)
Devoteam Rapid	Jun Hyup Song (KR)	Mateusz Surma (PL)	Ryu Song Hee (KR)
Pandanet Euro-Team	Russia (RU)	Czechia (CZ)	Ukraine (UA)
Pair-Go	Manja Marz (DE)	Barbara Knauf (DE)	Laura Avram (RO)
	Chang Huai-Yi (TW)	Jan Simara (CZ)	Jesse Savo (FI)
Bonus	Tuomo Salo (FI)	Su Yaoguo (CN)	
itemis Team	Mateusz Surma (PL)	Young Sam Kim (KR)	René Fichaux (FR)
	Xiaochuma Yom (CN)	Han Chong (UK)	Anton Kriese (DE)
	Blazey Madejski (PL)	Renie Campagnie (FR)	Benoit Menard (FR)
	Bartosz Surma (PL)	Javier Savolainen (FI)	Francois Voisin (FR)
Lightning	Young Sam Kim (KR)	Seung Hee Ryu (KR)	Ilya Shikshin (RU)
13x13	Jun Hyup Song (KR)	Robert Jasiak (DE)	Lukas Podpera (CZ)
9x9	Ilya Shikshin (RU)	Tobias Dietz (DE)	Pavol Lisy (SK)
Sunjang	Jonas Welticke (DE)	Franz Josef Dickhut (DE)	HangChong
(KR)			
Long Knives	Jonas Welticke (DE)	Martin Ruzicka (DE)	Christian Kühner (DE)
Kinder	Oliver Wolf (DE)	Artem Kudoleev (RU)	Martin Ruzicka (DE)
Crazy Go	Ludger Prünte (DE)	Sebastian Groß (DE)	Tarik Cinal (DE)
Torus Go	Frederik Raumann (DE)		
Poker Go	Niels Schomberg (DE)		
Phantom Go	Bernd Radmacher (DE)		
Coordinate Go	Stephan Kunne (FR)		
Electric Go	Judith Bergmann (DE)		
Honeycomb	Ludger Prünte (DE)		
Round Go	Ludger Prünte (DE)		
Inflation Go	Jonas Welticke (DE)		
Keima Go	Martin Ruzicka (DE)		
Psycho Go	Tarik Cinal (DE)		
Rengo	Seung Hee Ryu (KR)	Christopher Kacwin (DE)	
	Wonsub Choi (KR)	Malte Weiß (DE)	
	Jun Hyup Song (KR)	Arne Weiß (DE)	
Phantom Rengo	Lena Gauthier (DE)	Kevin Sanow (DE)	Oliver Wolf (DE)
	Marcus Roelz (DE)	Malte Gerhold (DE)	Young Sam Kim (KR)
Yose	Benjamin Blanchard (FR)	Mateusz Surma (PL)	Andreas Götzfried (DE)
Midnight Madness	Andreas Götzfried (LU)	Thibault Gauthier (FR)	Jonas Welticke (DE)
Marathon	Lukas Orzel (DE)	Petr Baudis (CZ)	Francis Roads (UK)
Pokern (Finale)	Steffi Hebsacker (DE)	Kirsten Grimm (DE)	Tobias Berben (DE)
Fußball	Blubb (DE)	Evil (DE)	International Stars (JP, TW, DE, DK, FR)
Tischtennis	Hinnerk Stach (DE)	Max Gronau (DE)	Thibault Gaultier (FR)
Volleyball	Totale Zerstörung (DE, DK)	Best of the Rest (DE, JP)	Böse Mädchen (DE)

36 Go-Kongressen auch den Teilnahmerecord hält.

Abschließend verabschiedete unser Zeremoniemeister Andreas Urban alle Teilnehmer mit der Aufforderung, auch die nächsten Go-Kongresse im polnischen Allenstein (Olsztyn), im rumänischen Hermannstadt (Sibiu) und im tschechischen Reichenberg (Liberec) zu besuchen, wo ich sicher auch den einen oder anderen von euch wieder sehen werde. Ach ja, ganz aktuell wurde auf der Jahresversammlung der EGF noch entschieden, dass der Kongress 2016 schon wieder nach St. Petersburg und nicht nach Spanien geht. Schade!

Nachwort

Ich hatte mir vorgenommen, mich im Gegensatz zu Strausberg ganz auf die Orga-Arbeit zu konzentrieren. Dies tat auch ein weiteres Dutzend deutscher Go-Spieler. Sie finanzierten Fahrt, Unterkunft und Verpflegung für ihre freiwillige Arbeit, ohne am Turnier teilzunehmen. Die ihnen entstandenen Kosten, die sich jeder professionelle Veranstalter, der seinen Urlaub opfert, ganz selbstverständlich bezahlen ließe, trugen sie selbst. Die Arbeitszeit vor und besonders während des Kongresses soll hier erst

Stammtisch mit Go-Workshop

Im Frühjahr 2012 lernte ich durch eine beim Business-Portal Xing gepostete Veranstaltung in Hamburg die Asian Social Business Community e.V. (kurz: ASBC) kennen. Sie ist in verschiedenen größeren Städten aktiv und bietet Asiaten und Asien-Interessierten eine Kommunikations- und Netzwerkplattform. Gemeinsam mit der ASBC veranstaltete ich dann im Mai einen Go-Einführungsworkshop in Hamburg und im Juni kontaktierte mich der Vorsitzende, der durch eine Xing-Statusmeldung von mir auf den EGC 2012 aufmerksam geworden war, ob die ASBC nicht eines ihrer Stammtischtreffen während des EGC in der Stadthalle stattfinden lassen könnte. Die Idee fand ich unterstützenswert und bot an, dazu begleitend eine Go-Einführung zu veranstalten.

Neun Go-Interessierte fanden dann den Weg in die Stadthalle, fünf davon Asiaten aus China, Vietnam und Indonesien. Das hatte ich bisher noch nie erlebt und wir verlebten einen spannenden Go-Abend mit interessanten Gesprächen.

Steffi Hebsacker



Das Pair-Go-Halbfinale zwischen Laura Avram/Jesse Savo (l.) und Manja Marz/Chang Huai-Yi

gar nicht finanziell berechnet werden. Trotz dieser selbstlosen Mitfinanzierung vieler Helfer kämpfte das Orga-Team mit seinem Schatzmeister Thilo Burkhardt die ganze Zeit darum, den Kongress nicht zu einem großen Minusgeschäft werden zu lassen, und sparten, wo es nur ging, indem jeder Freiraum in irgendwelchen Autos genutzt wurde, wir viele Kleinigkeiten von zuhause mitgebrachten und vieles andere mehr.

Zum Abschied wurden die wohl wichtigsten dreißig Helfer des Kongresses geehrt, doch möchte ich an dieser Stelle allen weiteren Go-Spielern und selbst Außenstehenden danken, die ihren Beitrag

für ein gutes Gelingen des Kongresses geleistet haben. Einhellig wurde der EGC 2012 in Bonn von Teilnehmern, Organisatoren und Außenstehenden gelobt. Viele haben sich beim Abschied bedankt und alle waren begeistert. Besonders die Stadthalle mit ihrem Park fand viel Anklang. Selbst Go-Veteranen konstatierten: „Best Congress ever“ oder „Man muss schon lange suchen, um Schwachstellen zu finden – und selbst dann ist nicht klar, ob man welche findet.“ Mit einem wehmütigen Auge blicke ich zurück auf diese zwei intensiven Wochen in der Go-Familie und mit einem lachenden Auge schaue ich nun auf den EGC 2013 in den Masuren.



Sieger: 1 Zhao Pei, 2 Mateusz Surma, 3 Benjamin Drean-Guenaizia, 4 Georghe Cornel Burzo, 5 Antti Tormanen, 6 Ondrej Silt, 7 Thomas Debarre, 8 Pavol Lisy, 9 Ilya Shikshin, 10 Jan Simara

Helfer: 1 Kalli Balduin, 2 Barbara Knauf, 3 Monika Reimpell, 4 Stefanie Hippe, 5 Mieke Narjes, 6 Janine Böhme, 7 Ingrid, 8 Ngoc Chi Banh, 9 Jan Rütten-Budde, 10 Andreas Ensch, 11 Thilo Burkhardt, 12 Christina Ambhof, 13 Fabian Bambusch, 14 Ioana Rölleke, 15 Andreas Urban, 16 Michael Marz, 17 Manja Marz, 18 Elke Ebbesen, 19 Jens Uwe Gaspar, 20 Philip Hiller, 21 Bernhard Kraft, 22 Guido Taurator, 23 Georg Kaczmarek, 24 Tanja Tepper, 25 Pierre Chamot, 26 Ines Ahrens

Vielen Dank an die Helfer

Sehr viele Helfer haben zum Gelingen des Europäischen Go-Kongresses 2012 beigetragen. Auch an dieser Stelle **HERZLICHEN DANK** an alle. Stellvertretend für alle möchte ich einige, subjektiv ausgesuchte Helfer herausgreifen:

Pierre Chamot und Jun Tarumi:

Jun Tarumi hat die Profi-Aktivitäten für den EGC organisiert. Leider konnte Jun nicht selbst am EGC teilnehmen. Pierre Chamot hat die Betreuung der Profis vor Ort in Bonn übernommen, und aus den "6-8 Profis", von denen wir ausgingen, als Pierre die Aufgabe übernahm, sind über 20 geworden! Pierre hat sie 2 1/2 Wochen lang pausenlos betreut - von Transfers vom/zum Flughafen über die Organisation von Simultanpartien, Lectures usw. bis hin zur Organisation sehr persönlicher Wünsche wie „Haarwäschen“. Danke Jun, danke Pierre!

Andreas Ensch:

Dass wir mit Andreas Ensch einen der versiertesten und engagiertesten Turnierloser überhaupt haben, wissen wir nicht erst seit dem EGC 2012. Besonders ist dieses Mal, dass Andreas zwei Wochen vor dem EGC Vater geworden ist und trotzdem fast pausenlos in Bonn war. Danke, Ago! Und danke auch an Stefanie, Alina und Julia!

Manja Marz:

Weit mehr als jede Minute ihrer Freizeit hat Manja Marz in den letzten Wochen vor dem EGC und den ersten Tagen des EGC dafür aufgewendet, dass noch ungelöste EGC-Probleme für die Kongressteilnehmer nicht spürbar wurden. Ich hätte in ihrer persönlichen Situation wohl nicht die Kraft gefunden, all dies zu tun - und hoffe sehr, dass „Nr. 3“ alles gut überstanden hat! Danke, Manja!

Mein Dank geht natürlich auch an alle anderen Helfer:

Pascal Müller für die vielen Nachtschichten und dass er oft am nächsten Morgen schon wieder dem blinden Go-Spieler Pierre Audouard bei seinen Partien assistierte, Jan Rüten-Budde für das vorausschauende Lösen vieler potentieller Probleme (noch bevor sie welche wurden), Martin Langer und Bernd

Radmacher für das monatelange unermüdliche Beantworten aller Anfragen auf info@egc2012.eu, Bernhard Kraft für die vielen "lokalen Jobs" im Vorfeld des EGCs, Martin Hershoff und seinem Team für die Registrierung, Ioana Rölleke für das Bulletin, Philip Hiller und allen Helfern am Infostand, Georg Kaczmarek und all seinen Helfern für das unermüdliche Richten des Spielmaterials, Dennis Fischer und seinem Team für die Internetseite, Guido Tautorat für die Sportaktivitäten, Janine Böhme und ihrem Team für die Kinderbetreuung sowie Thilo Burkhardt für die Finanzen.

Und allen anderen Helfern, deren „Jobs“ aufzuzählen hier den Rahmen der DGoZ sprengen würde, sei ebenfalls herzlich gedankt:

Ines Ahrens, Ingo Althöfer, Christina Amhof, Kalli Balduin, Fabian Bambusch, Ngoc-Chi Banh, Tobias Berben, Stefan Budig, Laura Bürger, Ingrid Chang, Paul Conradi, Ilona Crispian, Gunnar Dickfeld, Michael Drewitz, Elke Ebbesen, Lisa Ente, Deniz Ervens, Jens-Uwe Gaspar, Christian Gawron, Manfred Goetz, Kirsten Grimm, Steffi Hebsacker, Christiane Hensel, Rainer Hensel, Stefanie Hippe, Rudi Hirst, Robert Jasiak, Thomas Kettenring, Barbara Knauf, Franz-Josef Knauf, Torsten Knauf, Carsten Kraus, Matthias Kraus, Micha Marz, Kai Meemken, Meng Weixiang, Hans Mulder, Mieke Narjes, Alexander Nittka, Klaus Petri, Regina Quest, Dörte Rüten-Budde, Kevin Sanow, Frank Schnitzler, Marco Silles, Martin Stiassny, Jochen Tappe, Tanja Tepper, Anne Trinks, Daniela Trinks, Andreas Urban, Judith van Dam, Jens Vygen, Harry Weerheijm, Andre Weiher, Grace Zhang, Go-Kids aus Hamburg, Go-Jugendspieler aus Bonn, Gestaltungstechnische Assistenten aus Bestwig, Taiko-Trommler aus Meschede, Ferdinand, Hannah, Thomas, Alina, Leopold, Martin und Julia, und all die helfenden Hände, die einfach die Arbeit gemacht haben, die sie anstehen sahen, wie übersetzen, Kommentare mitschreiben, Spielmaterial herrichten, den Kongress auf- oder abbauen, Go-Spielern Übernachtungsplätze stellen, Go-Spielern bei der Suche nach allem möglichen helfen usw. usw.

Es war schön, mit Euch zusammenzuarbeiten. Danke!

Monika Reimpell

Das Kampfspiel

aus: William S. Cobb, *Das leere Brett*, S. 31–34.

Auch dieser Text enthält weiterführende Überlegungen zu einem früheren, dieser ist aber zudem noch etwas selbstreflektiver. Der Versuch, eine positive Haltung zum Kampf als Metapher für Go einzunehmen, fiel mir tatsächlich schwer. Ich neige immer noch dazu zu sagen, dass Go ein friedliches Spiel ist und ein wirksames Gegenmittel gegen den menschlichen Hang zu kriegerischer Auseinander-

setzung, aber ich bin mir im Klaren darüber, dass man das auch anders sehen kann. Unter dem Strich erachte ich nach wie vor die Lektion für wichtig, die ich beim Nihon Kiin gelernt habe, wo man den Gedanken, dass die Verbreitung von Go die Schaffung des Weltfriedens begünstigt, sehr ernst nimmt. Die Erörterung von Gewalttätigkeit im folgenden Text bedarf weiterer Ausarbeitung.

Diejenigen, die vorherige Texte dieser Kolumne gelesen haben, werden nicht überrascht sein, zu erfahren, dass ich die Bezugnahme auf Go als Kampfspiel im Sitzen zwar amüsant finde, aber dazu neige, kriegerische Ausdrücke und Metaphern zu vermeiden, wenn ich über Go spreche. Ich halte es für viel hilfreicher, Go als ein friedliches Spiel aufzufassen, anstatt als Kriegsspiel – also beispielsweise vom Fangen von Steinen zu reden und nicht vom Töten von Gruppen. Dennoch ist die Tradition, von Go als Kampfspiel zu sprechen, eine lange und starke, die auf viele Spieler anziehend wirkt, und die sich in den Sprachgebrauch der Alltagsrede über Go tief eingepägt hat. In der Tat gibt es hier eine Parallele zwischen Go und Betätigungen, die man gemeinhin eher unter die Kampfkünste zählt, wie dem Weg des Schwerts (kendo) und dem Weg der leeren Hand (karate). Viele Leute fragen sich, wie die offensichtliche Gewalttätigkeit solcher Aktivitäten mit dem mitfühlenden Charakter des Buddhismus, der ja so eng mit diesen Kampfkünsten verbunden sein soll, zu vereinbaren sei. Wie kann es sein, dass das Erlernen, wie man einen Gegner mit einem einzigen Schlag tötet, Teil eines Wegs zur Erleuchtung ist? Diese Art von Bedenken mögen dem Widerstreben zugrundeliegen, Go ein Kriegsspiel zu nennen.

Die anfängliche Schwierigkeit besteht hier in der Annahme, dass Gewalttätigkeit und Mitgefühl grundsätzlich unvereinbar sind. Man versteht es durchaus richtig, dass der Buddhismus eine nicht-gewalttätige Herangehensweise an den Umgang mit Konflikten befürwortet. Gewalttätigkeit nimmt jedoch viele Formen an, und daher kann dieser Begriff irreführen. Es geht darum, das Selbst zu überwin-

den, sich von der Bindung an eigene Ziele und Werte als Dinge, die eine Art Letztgültigkeit innehaben, zu lösen. Die Akte, die man gewöhnlich gewalttätig nennt, sind genau solche, in denen jemand etwas zerstört, um sein eigenes Ego voranzubringen, aber es gibt viele Akte traumatischer Veränderung, die nicht dieses Ziel haben. Offensichtliche Beispiele sind das Gebären, oder das Kauen von Nahrung. Es wäre eigenartig, solche Akte gewalttätig zu nennen, da ihnen gewöhnlich die Einstellung des „ich zuerst“ fehlt. (Zu essen, weil man hungrig ist, ist angemessen; zu essen, um den Versuch fortsetzen zu können, andere zu unterdrücken, ist es nicht.) Dies eröffnet die Möglichkeit, dass Akte, die man normalerweise als gewalttätig erachtet, so ausgeführt werden können, dass sie tatsächlich nicht gewalttätig sind, insoweit bei ihnen Bindung ans Selbst fehlt.

Ein Anhänger des Karate würde demnach feststellen, dass es nicht mitfühlend ist, wenn man einem Angreifer immer erlaubt, einen widerstandslos plattzumachen. In der Tat handelt es sich hierbei um eine Form der Bindung an ein spezielles Bild von einem selbst, und den Versuch, dieses persönliche Ziel aufrechtzuerhalten, koste es was es wolle. Auf eine kleine Kinderhand zu schlagen, um einem Kleinkind zu helfen, zu verstehen, dass der Herd verboten ist, ist offensichtlich ein mitfühlender Akt – wir wollen nicht, dass das Kind sich verbrennt. Genau so verhält es sich beim Töten eines Angreifers. Es hängt von den Umständen ab. Was hat das mit Go zu tun? Es geht darum, dass die völlige Ablehnung kriegerischer Ausdrücke und Metaphern, als seien sie grundsätzlich von Übel, ein Fehler ist. Man kann etwas lernen aus der Tatsache, dass solche Ausdrücke

beim Go oft verwendet werden, und deshalb will ich versuchen, meine Abneigung zu überwinden, und sehen, was ich der Idee von Go als Kampfkunst abgewinnen kann.

Eine der ersten Eigenschaften, die uns am Krieg auffällt, ist, dass es sich dabei um ein sehr intensives Geschehen handelt. An einer Schlacht beteiligt zu sein, bündelt auf dramatische Weise unsere Aufmerksamkeit. Die Bedrohung ist elementar. Der Feind muss aufgehalten werden. Alles konzentriert sich auf dieses Ziel, und um es zu erreichen, lässt man sich von keinerlei Hindernis aufhalten. Diese Intensität bedeutet, dass man alles daran setzt, den besten Weg zu finden, das Ziel des Sieges zu erreichen. Dies bedeutet jedoch nicht, dass man nun daran geht, den Feind sinnlos abzuschlachten. Eine der interessanten Entdeckungen moderner Kriegsführung ist, dass es oft viel effektiver ist, den Feind zu verwunden, als ihn zu töten, da sich um die Verwundeten zu kümmern seine Gesamtressourcen in viel höherem Maße bindet. (Es ist besser, die Steine des anderen zu drangsaliieren, als zu versuchen, sie zu fangen.) Darüberhinaus möchte ein Angreifer sogar möglichst viele der Ressourcen des Feindes unbeschadet lassen, um sie später selbst nutzen zu können. Die Vorstellung, dass Krieg notwendigerweise auf völlige Vernichtung ausgerichtet ist, geht also fehl.

Wenden wir dies auf Go an, finden wir also in der Vorstellung von Go als Kriegsspiel eine Betonung des Stellenwerts totaler Intensität, einer größtmöglichen Bemühung, den Zug zu finden, der die Oberhand sichert. Es ist keine entspannte Freizeitbeschäftigung, bei der halbherziges Be-

mühen und moderate Aufmerksamkeit irgendwie dazugehören. Es ist Krieg. Man muss alles aus sich herausholen und in die Schlacht werfen, als ginge es um das eigene Leben und alles, was einem lieb und teuer ist. Erst dann gelangt man zu der besten Art von Spiel, zu der man fähig ist.

Das Problem mit dem Bild von einer friedvollen Beschäftigung ist, dass wir uns vorstellen, dass man

sich dabei nett verhält, nachgibt, nicht hart zu anderen ist, Platz macht. Diese Haltung wird im Go nicht funktionieren. Natürlich weiß jeder, dass dies nicht bedeutet, dass man einfach stur auf Angriff stellt und draufloskämpft. Außer bei einem ziemlich unebenen Feld (wenn die Vorgabe nicht angemessen ist) führt dies geradewegs ins Unheil. Die Attacke der leichten Brigade oder Picketts Charge bei Gettysburg sind bekannte Beispiele. Man muss Achtung vor seinem Gegner haben und sich nicht der Illusion hingeben, dass man das Geschehen völlig in der Hand hat. Krieg ist kein Kreuzzug, sondern ein Kampf – ein Kampf, der aufgrund seiner Intensität in der Lage ist, das Beste, wozu man fähig ist, aus einem herauszuholen. Und dies erfordert natürlich eine völlige Loslösung vom Ego.

Es liegt also durchaus etwas Positives darin, sich Go als Kampfkunst im Sitzen vorzustellen. Es kann ausgleichend wirken, wenn die Betonung des friedvollen Charakters des Spiels dahin neigt, möglicherweise zu einer laschen Einstellung zu ermutigen. Aber ich glaube, ich werde weiterhin Anfänger auf den Weg bringen, indem ich ihnen das „Fangspiel“ beibringe und nicht das „Tötenspiel“; und mir ist die Metapher des „Handgesprächs“ nach wie vor lieber als die des „Krieges“.



Deutschlandpokal 2012

Stand nach sieben von zwölf Turnieren*

Pokalgruppe A: 2 Kyu und stärker (47 Platzierte):

Nr.	Name	E	ED	DD	HH1	ER	RE	H	Summe
1	Ervens, Deniz 1d	4	-	-	0	-	0	2	6
2	Ruzicka, Martin 1d	0	-	-	-	-	4	0	4
	Schomberg, Niels 1k	2	-	-	2	-	0	-	4
4	Beggerow, Joachim 3d	-	-	-	0	-	4	-	4
	Heuchler, Sebastian 1d	-	1	3	-	-	-	-	4
	John, Wolfgang 1d	-	2	2	-	-	-	-	4
	Meemken, Kai 3d	-	4	0	-	-	-	-	4
8	Sambale, Bernd 2d	-	-	4	-	-	-	-	4
9	Herwig, Bernhard 1k	-	-	-	-	3	-	-	3
	Otte, Berthold 2k	-	-	-	-	-	3	-	3

Pokalgruppe B: 3 Kyu bis 9 Kyu (62 Platzierte):

Nr.	Name	E	ED	DD	HH1	ER	RE	H	Summe
1	Kraft, Bernhard 2k	2	-	-	0	4	-	1	7
2	Busch, Rainer 5k	2	-	-	0	-	4	-	6
3	Adelsberger, Chr. 3k	-	2	-	-	4	-	-	6
4	Kirch, Florian 3k	-	-	-	-	6	-	-	6
5	Pohle, Conny 5k	-	-	-	2	-	2	0	4
6	Dinges, Ralf 7k	4	-	-	-	-	0	-	4
	Kaczmarek, Georg 4k	2	-	-	-	-	2	-	4
	Lyssenko, Veronika 7k	-	-	-	2	-	-	2	4
	Melzer, Andreas 3k	-	4	-	-	0	-	-	4
	Sachsenhauser, F. 8k	-	2	-	-	2	-	-	4
	Tawussi, Frank 9k	-	-	-	2	-	-	2	4

Pokalgruppe C: 10 Kyu bis 20 Kyu (21 Platzierte):

Nr.	Name	E	ED	DD	HH1	ER	RE	H	Summe
1	Hißnauer, Joachim 12k	3	-	-	-	-	2	-	5
2	Peters, Christian 10k	2	-	-	-	-	2	-	4
3	Bechler, Inga 9k	-	-	-	-	-	4	-	4
	Fiebert, Jasmin 13k	4	-	-	-	-	-	-	4
	Herbst, Henning 9k	-	-	-	4	-	-	-	4
	Pittner, Arvet 19k	-	-	-	-	-	-	4?	4?
	Wurl, Gunnar 13k	-	-	4	-	-	-	-	4
8	Völker, Andreas 12k	1	-	-	-	-	2	-	3
9	Leckebusch, Nick 13k	0	-	-	-	-	2	-	2

Bemerkung:

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

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

Kürzel:

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

Die nächsten Pokalturniere:

- 2012-10-06 Bochum
- 2012-10-13 Bremen
- 2012-10-27 Mannheim
- 2012-11-10 Hamburg-Rahlstedt
- 2012-11-24 Berlin

* 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 bekommen habe. 74 Kinder und Jugendliche nehmen bisher teil, in der U 12 gibt es 26 TeilnehmerInnen und in der U 18 spielen bisher 48 Jugendliche mit.

Wir möchten noch einmal alle Turnierveranstalter bitten, auf den Pokal hinzuweisen und uns die Geburtsjahre der jugendlichen Spieler zu melden wenn sie teilnehmen möchten. 30 Turniere wurden bisher gewertet. Hier die ersten zehn Plätze:

U12

Pl.	Nachname	Vorname	Anfang	Aktuell	Turniere	Punkte
1	Pittner	Arved	27k	27k	8	20
2	Schomberg	Jan-Hendrick	20k	16k	6	15
3	Helders	Vanessa	20k	20k	4	12
4	Jacobsen	Manuel	8k	7k	5	9
5	Herwig	Max	18k	18k	3	7
6	Dohnke	Timon	20k	18k	4	7
7	Czech	Aik	17k	17k	2	4
8	Wolf	Oliver	4d	4d	2	3
9	Stinner	Maximilian	8k	8k	1	3
10	Döring	Simon	17k	17k	1	3

U18

Pl.	Nachname	Vorname	Anfang	Aktuell	Turniere	Punkte
1	Welticke	Jonas	4d	4d	12	38
2	Schomberg	Niels	2k	1k	10	20
3	Ruzicka	Martin	1k	1k	11	17
4	Ervens	Deniz	2k	1d	10	14
5	Kurtz	Maximilian	19k	16k	5	12
6	Lieberum	Christopher	3d	2d	6	10
7	Budszuhn	Timo	2d	2d	5	9
8	Koch	Colin-Marius	1d	1d	5	9
9	Kriese	Anton	3k	3k	5	9
10	Severing	Fenja	8k	8k	4	9

Die aktuellen Tabellen findet ihr unter: <http://www.dgob.de/kiju-go/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 oder auf Facebook unter „Kids-und Teenspokal“.

Maria Wohnig



International von Kai Hölischer

1. Bailing Cup

Mitte bis Ende August fanden drei weitere Runden des Bailing Cups statt. Bis ins Halbfinale sind bei der ersten Auflage dieses Turniers nur Chinesen eingezogen: Tang Weixing 3p, Chen Yaoye 9p, Xie Erhao 1p und Zhou Ruiyang 5p.

Auch ein europäischer Vertreter war in der Vorausscheidung in Person von Charlie Ackerblom, 4d aus Schweden, vertreten. Ein weiterer nun bekannter Name dürfte der von Qiao Zhijian sein. Er wurde dieses Jahr Amateurweltmeister, schied jedoch in der zweiten Runde der Vorentscheidung aus. Der Altweltmeister Hu Yuqing gab sich auch die Ehre, schied aber wie Qiao früh aus. Er spielt mittlerweile in dem einen oder anderen Profi-Turnier mit und gewinnt auch ein paar Partien. Sonst waren diverse Amateurspieler vertreten. Einer hat es am Ende geschafft, Kim Minho. Sein Erfolg weilte aber nicht lange, er schied in der ersten Hauptrunde aus.

Nun zurück zum Geschehen. Bereits in der dritten Runde waren die Kräfteverhältnisse klar verteilt. Fünf Koreaner und elf Chinesen waren noch im Rennen und es wurde weiter aussondiert. Lediglich Park Jeong Hwan überstand die Runde und konnte sich durch Aufgabe in die vierte Runde kämpfen. Jedoch musste auch er dann die Segel streichen.

Das Halbfinale wird zwischen Tang Weixing und Chen Yaoye sowie Xie Erhao und Zhou Ruiyang ausgetragen. Die Termine sind noch nicht festgelegt.

24. Asian TV Cup

Dieses Jahr waren Kong Jie als Titelverteidiger, Tuo Jiaxi, Lian Xiao (alle aus China), Park Jeong Hwan, Baek Hong Seok (Korea), Yuki Satoshi und Hane Naoki (Japan) am Start.

Die Favoriten konnten jeweils ihre Partien für sich entscheiden, so dass Park Jeong Hwan, Tuo Jiaxi und Baek Hongseok ins Halbfinale einzogen. Der Titelverteidiger griff erst ab hier ins Geschehen ein. Sein erstes Spiel gewann er auch gleich durch Aufgabe gegen Park. In der zweiten Partie wurden wieder die alten Verhältnisse hergestellt, dass sich nämlich Baek Hongseok als Finalgegner herausstellte. Nun

hatte Kong Jie die Möglichkeit, seinen vierten Titel hintereinander zu komplettieren. Der Endgegner Baek hatte jedoch etwas dagegen und sicherte sich durch Aufgabe den Titel und einen weiteren internationalen Titel nach dem BC Card Cup.

Japan von Kai Hölischer

67. Honinbo

Nachdem in der letzten Ausgabe schon über die ersten vier Spiele geschrieben wurde, geht es jetzt weiter. Und es kam zu einem 7-Spiele-Titelmatch. Der Herausforderer, Iyama Yuta, gab sich keine Blöße, konnte sich nach seinen zwei Niederlagen wieder erholen und fuhr den dritten Sieg in dieser Serie ein. Das hielt nicht lange, da Yamashita etwas dagegen auszusetzen hatte. Am 10.07. glich er die Serie wieder aus. Nun kam es zum Showdown am 18./19.07. Iyama, gegen die chinesische Eröffnung spielend, hatte einen schweren Start. Nach gut 100 Zügen jedoch startete er seine Gegenattacke und machte den vermeintlichen Rückstand mit jedem



*Iyama 9p (l.) in der Analyse Yamashita 9p,
Takemiya 9p schaut zu*

einzelnen Zug kleiner. Am Ende gingen die Partie mit 7,5 Punkten und auch der Honinbo-Titel an den Herausforderer. Nachdem er schon in den letzten beiden Jahren in der Gruppenphase bzw. im Herausfordererspiel „versagte“, konnte er nun auch diesen Titel einsammeln.

37. Gosei

Die Herausforderung zum Honinbo war wohl noch nicht genug, denn Iyama Yuta musste sich auch den Spot für den Gosei-Titel sichern. Zwischen den Honinbo-Spielen durfte er sich dabei mit Hane Naoki duellieren. Nachdem er Yamashita Keigo seinen Titel abgenommen hatte, sicherte er sich auch noch den Gosei-Titel. Sein siebter Titel, die er alle gleichzeitig hält! Nunja, genug geschwärmt, auf zu den Partien.

Die erste wurde am 28.06. gespielt. Es wurde zu einem flächendeckenden Kampf auf dem ganzen Spielfeld. Angefangen auf der rechten Seite des Brettes bis hin zur linken. Nach gut 200 Zügen war es aber auch schon vorbei, denn Hane gab auf. Er lag einige Punkte hinten und erkannte die Situation.

In der zweiten Partie wurde von Hane mit Weiß auf Moyo gespielt. Das klappte jedoch nicht, Iyama konnte zwei Gruppen im weißen Moyo etablieren und zudem geschickt die Invasion in seiner Ecken entschärfen. Danach gab Hane Naoki auf. Es sah nicht gut aus für den Titelträger. Die dritte Partie wurde wieder von Kämpfen bestimmt. Früh starb eine Gruppe von Iyama, was Schwarz (Hane) die Führung brachte. Man hatte jedoch das Gefühl, dass Weiß nicht mehr erfolgreich kämpfen konnte und so war es nach ca. 160

Zügen auch wieder vorbei. Nach nur drei Partien der siebte Titel für den jungen Japaner. Herzlichen Glückwunsch!

2. Igo Master Cup

Ein Turnier, bei dem Veteranen antreten, vergleichbar mit dem Daeju Cup aus Korea. Dieses Jahr wurde das Starterfeld um vier Spieler erweitert. Ein alter Bekannter, der langsam wieder in Erscheinung tritt, O Meien 9p, war mit dabei. Der gebürtige Taiwanese konnte sich im Finale gegen den Vorjahressieger Cho Chikun mit 3,5 Punkten durchsetzen.

Korea

von Sascha Stinner

2. SG Cup für Paare

Seit März dieses Jahres kämpften 63 Baduk-Paare unterschiedlichster Konstellationen im K.O.-Verfahren um den Einzug in das Finale, welches am 11. August im Baduk-TV-Studio ausgetragen wurde. Hier trafen zwei hochkarätige Lehrer-Schüler-Paare aufeinander, wobei der erfahrene Yoo Chang Hyeok (46) zusammen mit Choi Cheong (16) gegen Cho Han Seung und Oh Cheong Ah gewinnen konnten. Ausschlaggebend für den Erfolg war wohl das überaus harmonische Verständnis der Gewinner (Yoo begleitet Choi schon seit ihrer frühen Kindheit als Golehrer) und deren ähnlicher Angriffsstil.

Großen Respekt verschafften sich Cho/Oh im Turnier durch den Sieg über die Favoriten Yi Se Dol und Park Chi Eun. Cho spielt mit seiner Partnerin

Players	1st round	2nd round	Semifinals	Final
Ishida Yoshio(24f)	Ishida Y B+6,5 04-26	O Meien B+0,5 05-17	O Meien W+B 06-30	O Meien W+3,5 07-28
Awaji Shuzo(9d)	O Meien B+B 04-19			
Hane Yasumasa(9d)	Kataoka S W+B,5 03-29	Kataoka S W+B 05-31		
O Meien(9d)	Otake H W+B 03-08			
Takemiya Masaki(9d)	Cho Chikun W+0,5 04-05	Cho Chikun B+19,5 05-03	Cho Chikun B+4,5 06-30	
Kataoka Satoshi(9d)	Rin Kaiho B+1,5 03-22			
Miyazawa Goro(9d)	Kudo N B+B 03-08	Kudo N B+29,5 05-10		
Otake Hideo(11G)	O Kobayashi K W+0,5 03-15			
Cho Chikun(11C)				
Yamashiro Hiroshi(9d)				
Rin Kaiho(HT)				
Kobayashi Satoru(9d)				
Kudo Norio(9d)				
Kamimura Haruo(9d)				
O Rissei(9d)				
Kobayashi Koichi(9d)				

Der Turnierplan des 2. Igo Master Cup
(Quelle: igokisen.web.fc2.com/jplfm.html)



Die Finalpartie mit Yoo/Choi (l.) und Cho/Oh



Die Sieger Yoo/Choi

seit der Vorbereitung auf die letzten Denksport-Olympiade zusammen.

Der Gewinn des SG Cups berechtigt nun zur Teilnahme am Myungin „Lujang“ Cup in China zwischen Korea, China und Japan und beschert Yoo/Choi ein Preisgeld von umgerechnet ca. 22.000 Euro.

China

von Liu Yang

1. Go-Liga

Die Go-Liga wurde nach der Sommerpause fortgesetzt. Am 30.08. fand die 12. Runde in Guiyang statt. Trotz einer Niederlage von Gu Li 9p konnte Chongqing gegen Xi'an gewinnen und die Tabellenführung verteidigen.

Im Vergleich zum Juni hat sich der Tabellenstand kaum geändert. Anhui Ningguo konnte in den letzten fünf Runden nur einen Punkt holen und befindet sich momentan auf dem letzten Platz:

Team	Punkte	Siege
Chongqing	26	29
Hangzhou	23	24
Guizhou	19	24
Beijing	17	23
Zhe jiang	17	22
Anhui Huayi	16	22
Dalian	16	21
Liaoning	15	22
Xi'an	15	19
Shanghai	12	21
Shandong	12	20
Anhui Ningguo	7	12

4. Lanke Cup

Am 28.08 fand das Finale des Lanke Cups in Quzhou zwischen Meng Tailing 6p und Tuo Jiayi 3p statt. Tuo hat in diesem Turnier eine sehr gute Form gezeigt. Auf dem Weg ins Finale konnte er sich gegen Gu Li 9p und Kong Jie 9p durchsetzen. Die Finalepartie lief für Tuo nicht so gut, denn kurz nach der Eröffnung lag er schon zurück. Nach einem komplizierten Ko-Kampf war der Unterschied zu groß und Tuo musste aufgeben. Dies ist der erste Turniersieg für Meng.



Meng Tailing 6p und Tuo Jiayi 3p

9. Changqi Cup (Ing Cup)

Die Halbfinalpartien des Changqi Cups fanden vom 14.08. bis 22.08. in Luoyang und Beijing statt.

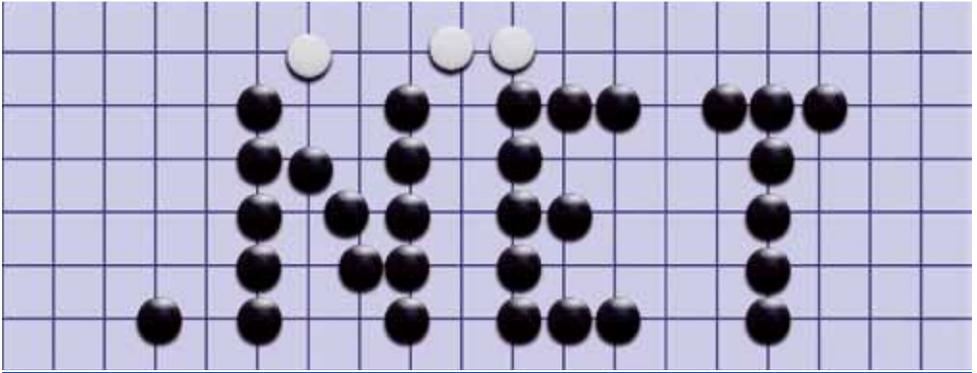
Das erste Halbfinale zwischen Chen Yaoye 9p und Li Xuanhao 4p wurde wegen eines Terminkonflikts mit dem Bailing Cup vorverlegt. Die Erfahrung in wichtigen Partien hat Chen 9p diesmal den entscheidenden Vorteil gebracht. Er gewann glatt mit 2:0 und erreichte das erste Mal das Finale dieses Turniers.

Im anderen Halbfinale konnten Meng Tailing 6p und Tuo Jiayi 3p jeweils eine Partie für sich entscheiden. Die 3. Partie musste wegen eines Terminkonflikts mit dem Asien Cup verschoben werden.

14. Agon Cup

Die Halbfinalpartien des Agon Cups fanden am 27.08. in Beijing statt. Der dreifache Turniersieger Gu Li 9p konnte sich erfolgreich gegen seinen Mannschaftskollegen in der Go-Liga, Xie He 9p, durchsetzen. Gu hat momentan eine schlechte Form, denn das ist sein erster Finaleinzug seit neun Monaten.

Der Gegner im Finale ist Zhou Ruiyang 5p, der im anderen Halbfinale knapp gegen Dang Yifei 4p gewann. Das Finale wird am 17.10. in Hohhot stattfinden.



Wir suchen Verstärkung...

Mit rund 100 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).

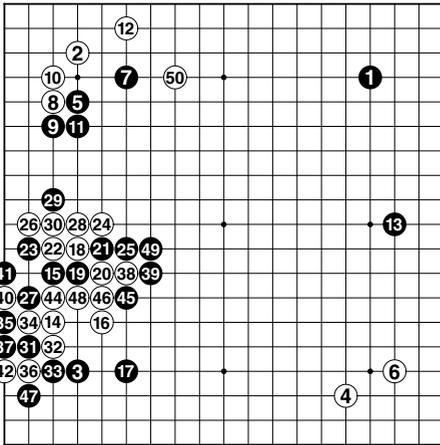
Übrigens: Auch bei unseren Mitarbeitern wird Go ganz groß geschrieben: Clemens Carstaedt 6k, Carsten Kraus 8k, Mark Dworatzek 8k und Emin Karayel 9k.

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

OMIKRON 
Data Quality GmbH

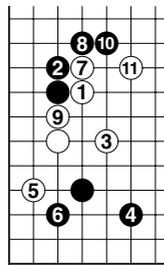
Yoon Young Sun kommentiert (10/1)

Partie: Europäischer Go-Kongress 2012, Bonn, 1. Runde
Weiß: Jonas Welticke 4d (Deutschland)
Schwarz: Viktor Lin 5d (Österreich)
Bedenzeit: 150 Min. + 15/5 Byoyomi
Komi: 6,5
Ergebnis: 240 Züge aufgezeichnet. Schwarz gewinnt mit 17,5 Punkten.
Kommentar: Yoon Young Sun 8p

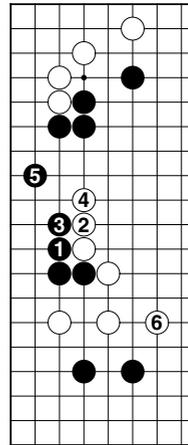


Figur 1 (1-50)

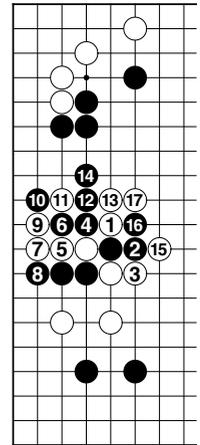
- 18: Dieser Zug wirkt übertrieben, da Schwarz links oben sehr stark ist. Wenn Weiß gegen diesen Einfluss spielen möchte, ist das Josekia aus Dia. 1 sicher besser.
- 21: Schwarz zeigt Kampfgeist! Weiß hatte sicherlich auf eine Zugfolge wie in Dia. 2 gehofft.
- 22: Wenn die Treppe für Weiß läuft, kann er einfach auf 1 in Dia. 3 Atari geben – und die Treppe nach 15 läuft für Weiß! Daher muss Schwarz mit 6 von der üblichen Zugfolge abweichen und 1 in Dia. 4 spielen. Nach 15 kann Weiß wenig erreichen, da Schwarz in der Umgebung stark genug steht.
- 23: Da die Treppe nicht läuft, kann Schwarz



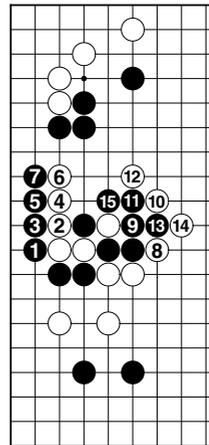
Dia. 1



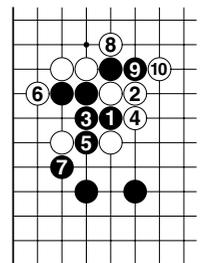
Dia. 2



Dia. 3

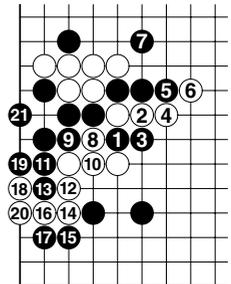


Dia. 4



Dia. 5

- nicht wie in Dia. 5 spielen, weil sein Schnittstein mit 8 und 10 gefangen wird.
- 31: Ein schwerer Fehler! Erneuten Kampfgeist hätte Schwarz mit 1 in Dia. 6 bewiesen. Nach der Zugfolge bis 21 lebt Schwarz und Weiß hat drei angreifbare Gruppenfragmente. Danach wäre die Partie praktisch entschieden.

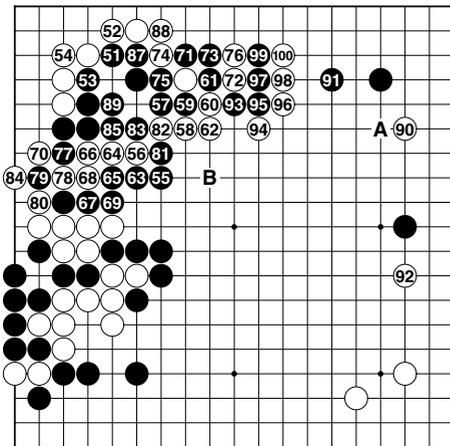


Dia. 6



Jonas Weltecke 4d (l.) und Viktor Lin 5d

40: Ein guter Zug! In der weiteren Zugfolge bindet Weiß mit 48 an und Schwarz hat nicht wirklich viel erreicht.

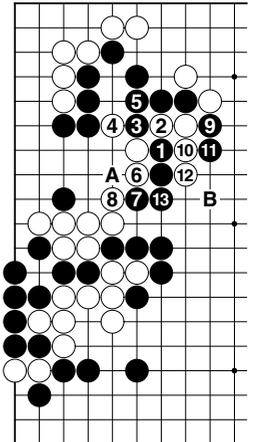


Figur 2 (51–100)
86 auf 79

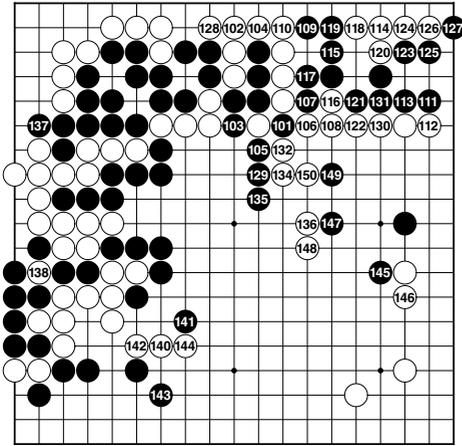
50: Dieser Angriff ist übertrieben, denn die weiße Gruppe am linken Rand ist nicht stark genug, um diesen Angriff auf Schwarz zu unterstützen.

61: Der Schnitt in Dia. 7 ist erfolgversprechender. Nach der Zugfolge bis 13 sind A und B Miai für das Fangen wichtiger weißer Steine.

90: Und noch ein deutlich übertriebener Zug von Weiß. Weiß sollte die obere rechte Ecke einfach auf 91 angreifen. Wenn Schwarz dann auf A verteidigt, steht Weiß nach einem Zug auf B nicht schlecht.



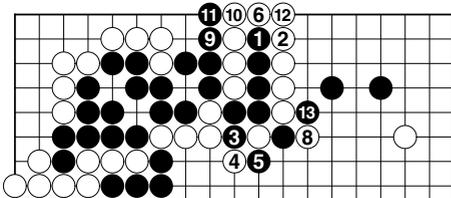
Dia. 7



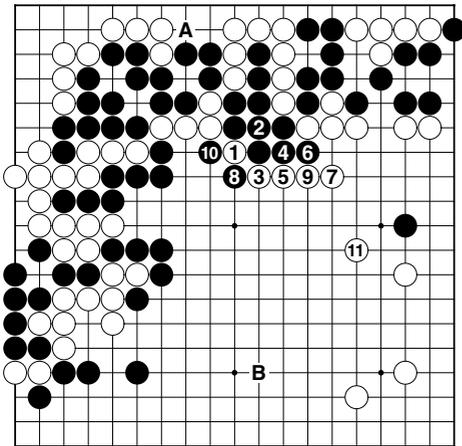
Figur 3 (101–150)

133 deckt, 139 schlägt zurück

103: Schwarz hätte unbedingt erst auf 1 in Dia. 8 spielen sollen. Dann kann Schwarz nach 8 erst mit 9 und 11 in Vorhand trennen und steht



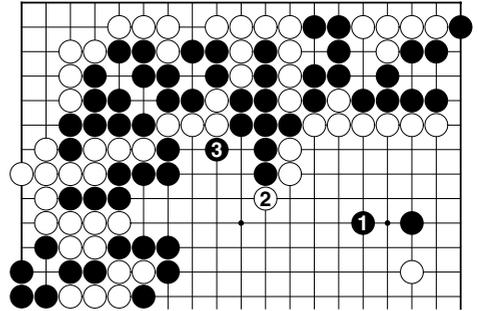
Dia. 8



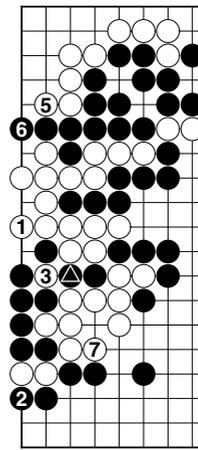
Dia. 9

nach 13 deutlich besser im Vergleich zur Partie.
109: Ein Zug auf 129 wäre jetzt richtig, denn die schwarze Ecke ist stabil genug, da auch die weiße Gruppe am oberen Rand noch nicht sicher lebt.

128: Weiß verpasst eine gute Chance – eine Opferstrategie wäre jetzt viel besser gewesen! Er sollte einfach mit 1 bis 9 in Dia. 9 squeeze und dann mit 11 den rechten Rand sichern. Danach sind A und B Miai und Weiß steht besser.



Dia. 10



Dia. 11

129: Nun kann Schwarz seine Form reparieren und sich in der Partie stabilisieren.

135: 1 in Dia. 10 ist wichtiger, denn Schwarz muss sich um den rechten Rand kümmern.

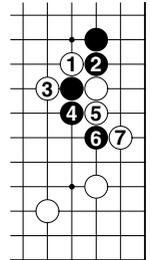
138: Weiß wählt die falsche Reihenfolge. Hätte er erst auf 1 in Dia. 10 gespielt, wäre seine Gruppe nach 7 sogar lokal lebendig.

146: Das ist zu nett von Weiß. Er sollte mit 1, 3 und 5 aus Dia. 12 dagegen halten. Der darauffolgende Kampf wäre viel-

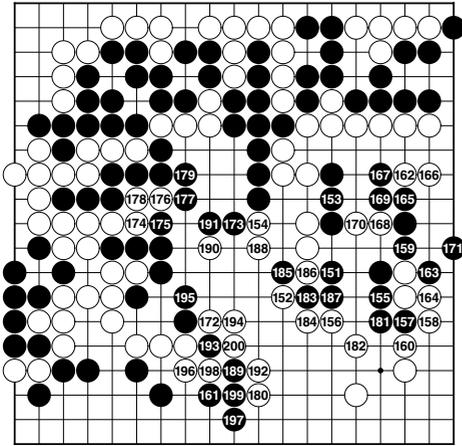
versprechend für ihn.
167: Schwarz lebt groß und die Partie ist damit so gut wie entschieden. Weiß versucht noch, die Gruppe zu töten, scheitert aber damit.

201: Schwarz führt nun.

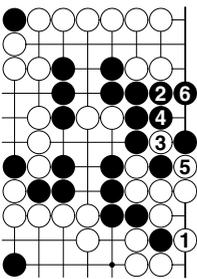
221: Das ist eigentlich ein schwerer



Dia. 12



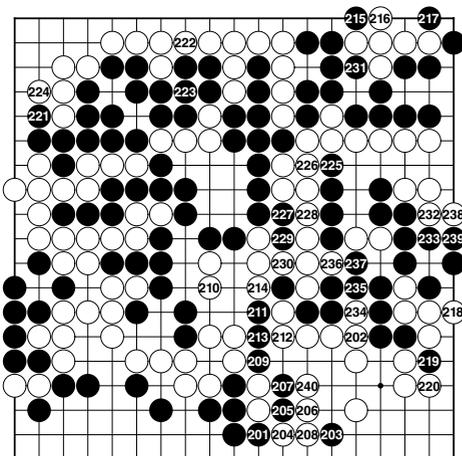
Figur 4 (151–200)



Dia. 13

Fehler von Schwarz, denn er muss rechts leben, um die Partie sicher zu gewinnen. Denn mit der Zugfolge aus Dia. 13 hätte Weiß noch ein Ko erreichen können, was den Ausgang der Partie wieder hätte ungewiss werden lassen.

232: Der endgültige Verlustzug! Weiß hätte noch Ko spielen können, entscheidet sich aber dagegen.



Figur 5 (201–240)

Impressum DGoZ 4/2012

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

Beiträge: Kalli Balduin, Tobias Berben, Stefan Budig, Peter Hagemann, Steffi Hebsacker, Barbara Knaut, Klaus Kontny, Michael Marz, Jens Pankoke, Monika Reimpell, Thomas Reinert, Uwe Richter, Guido Taurat, Sabine Wohnig
Fotos: Tobias Berben, Joachim Beggerow, Gunnar Dickfeld, Monika Reimpell, Thomas Reinert, Rudi Verhagen, 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-zmw@dgob.de) bekannt geben.

Einsendeschluss für die DGoZ 5/2012: Mittwoch, der 03.10.2012

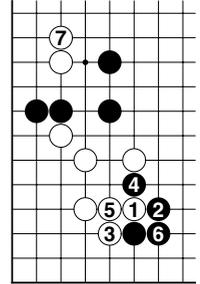
Adressänderungen sowie Ein- und Austritte bitte an den zuständigen Go-Landesverband (Adresse auf vorletzter DGoZ-Seite) melden!

Yoon Young Sun kommentiert (10/2)

Partie: Europäischer Go-Kongress 2012, Bonn, EM-Finale
Weiß: Ilya Shikshin 7d (Russland)
Schwarz: Jan Simara 6d (Tschechien)
Bedenzeit: 150 Min. + 15/5 Byoyomi
Komi: 6,5
Ergebnis: 240 Züge aufgezeichnet. Schwarz gewinnt mit 5,5 Punkten.
Kommentar: Yoon Young Sun 8p

besser für Weiß gewesen, statt 30 zunächst mit 1, 3 und 5 in Dia. 2 die eigene Ecke zu stärken und dann mit 7 auf die Schwächen in der schwarzen Stellung zu zielen.

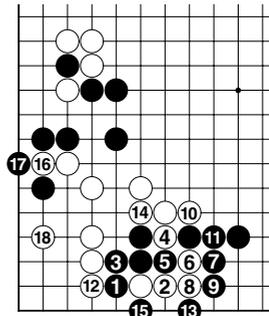
41: Weiß hat wohl auf 1 in Dia. 3 gehofft – Weiß



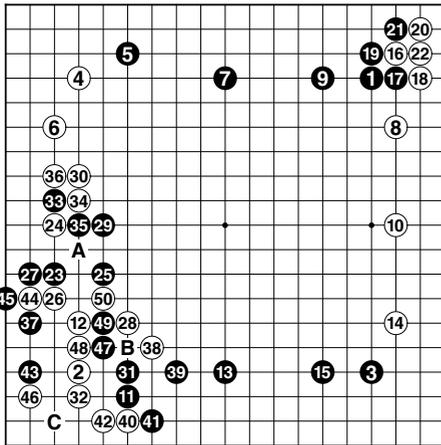
Dia. 2

opfert dann einfach vier Steine, sichert so den Schnitt und verteidigt die Ecke – und bekommt oben-dreien einen vielversprechenden Angriff auf die schwarze Gruppe.

46: Wenn Weiß nun auf B gegen den Doppelpeep mit 47 verteidigen würde, wäre danach ein weißer Zug auf C zu schmerzhaft.

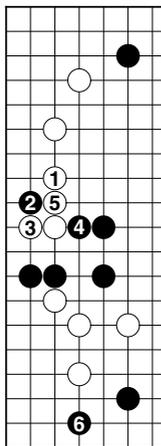


Dia. 3

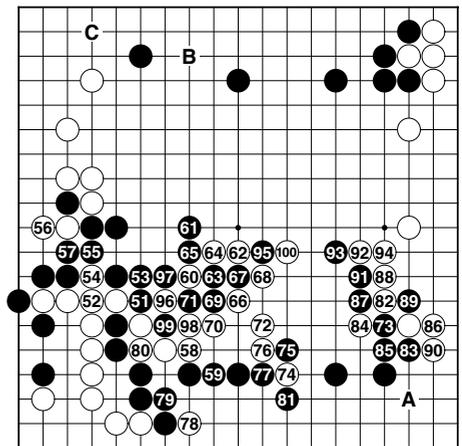


Figur 1 (1–50)

- 30: Normalerweise beantwortet man den Zug 29 auf 33 oder 36. Ein Zug auf 33 bereitet den Doppelpeep auf A vor, ist aber selbst etwas schwerfällig. Nach 36 dagegen hat Schwarz eine gute Möglichkeit, sich gegen die Schwäche auf A in Vorhand zu verteidigen, wie in Dia. 1 zeigt. Beantwortet Weiß dagegen 2 in Dia. 1 auf 5, hat Schwarz noch den großen Zug 3 zum Anbinden von 2.
- 31: Das ist der vitale Punkt! Dieser Zug macht die weiße Ecke überraschend schwach. Deshalb wäre es



Dia. 1

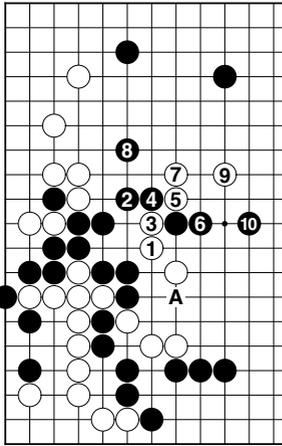


Figur 2 (51–100)

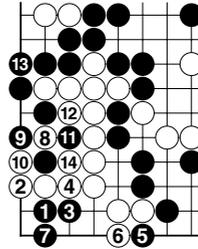
- 58: Dieser Zug erscheint übertrieben. Weiß ist unzufrieden mit dem Ergebnis des vorangegangenen Kampfes und will diesen direkt fort-

setzen, aber im Moment sind abwartende Züge auf A oder B die solidere Strategie.

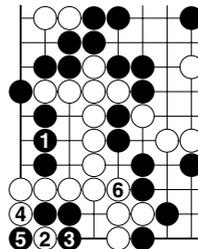
62: Wenn Weiß versuchen sollte, wie in Dia. 4 gezeigt mit 1 zu schneiden, resultiert ein Kampf, der Schwarz keine Probleme bereitet. Weiß hat nicht nur zwei sehr schwache Gruppen, sondern auch noch einen Schnitt auf A.



Dia. 4



Dia. 5

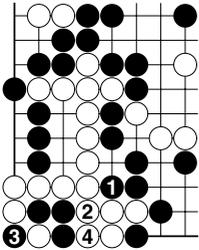


Dia. 6

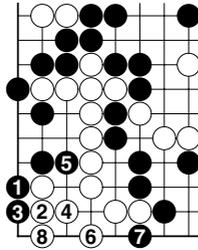
63: Schwarz muss sich nun, bevor er in der Mitte kämpft, fragen, ob die weiße Ecke unten links wirklich lebendig ist. Allerdings zeigt eine genauere Untersuchung der Stellung, dass dies in der Tat der Fall ist und Schwarz höchstens auf gutes Endspiel gegen die Ecke hoffen darf. In Dia. 5 kann Schwarz zwar mit 1, 3 und 7 eine tote Form in die Ecke basteln, aber dann kann Weiß die schwarzen Schwächen links ausnutzen und mit 8 bis 14 für ein zweites Auge und somit problemloses Leben sorgen. Verteidigt Schwarz sich gegen diese Schwäche, indem er statt auf 7 in Dia. 5 auf 1 in Dia. 6 spielt, so kann Weiß bis 6 ein Seki



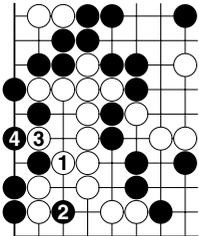
Die Finalpartie zwischen Ilya Shikshin 7d (l.) und Jan Simara 6d



Dia. 7

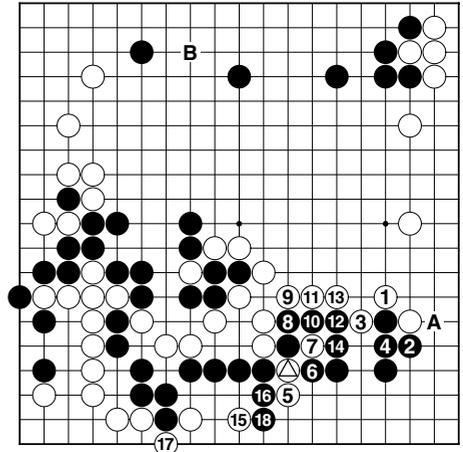


Dia. 8



Dia. 9

erreichen, das Schwarz abschließend mit 7 auf 2 realisieren kann. Will Schwarz dieses Seki wiederum durch 5 aus Dia. 6 auf 1 in Dia. 7 vermeiden, muss Weiß zunächst auf 2 antworten, kann dann aber nach dem schwarzen Schlagen auf 3 einfach durch 4 leben, da Schwarz nun die tote Form



Dia. 10

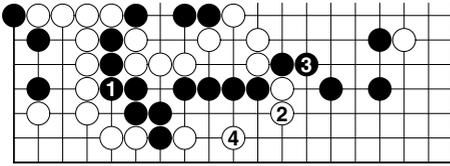
aus Freiheitenmangel nicht mehr umsetzen kann. In der Partie sollte Schwarz jetzt eigentlich die Sequenz aus Dia. 8 spielen, da Weiß so auf zwei Augen reduziert wird und Schwarz den Zug auf 7 in Vorhand bekommt, was seine Steine am unteren Rand stärkt. Weiß kann die Kombination aus Dia. 8 nicht durch stärkeres Gegenspiel wie z.B. 1 in Dia. 9 verhindern, da sonst nach 2 und 4 ein Ko um das Leben der Gruppe entsteht.

80: Dieser Zug ist ein Fehler, da Schwarz nicht antwortet. Mein Vorschlag für Weiß wäre die Kombination aus Dia. 10: Weiß opfert den markierten Schnittstein, bekommt dadurch eine dicke Wand sowie die Vorhand, um danach entweder A oder B spielen zu können. Hätte Schwarz auf 80 direkt mit 1 in Dia. 11 geantwortet und nach 2 auf 3 gespielt, wäre das folgende Semeai für ihn verloren gegangen. Schwarz muss schon mit 1 in Dia. 12 eine Freiheit nehmen, um dann in der folgenden, langen Sequenz ein Zweischritt-Ko zu erreichen. Ohne den Abtausch A für B wäre es nur ein Dreischritt-Ko und damit überhaupt nicht spielbar für Weiß – deshalb hat Weiß wohl das Atari mit 80 gegeben.

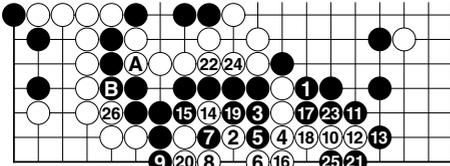
89: Ein Testzug. Aber anstatt hier lokal weiter zu spielen, sollte Schwarz besser



Der neue Go-Europameister: Jan Simara 6d aus Tschechien

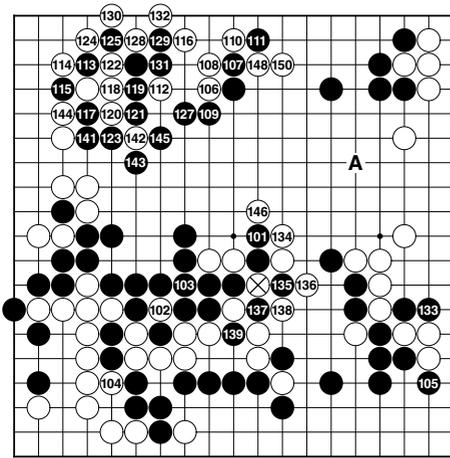


Dia. 11



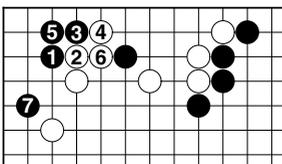
Dia. 12

in der oberen linken Ecke z.B. auf C spielen. Danach hätte Schwarz einfach geführt.



Figur 3 (101-150)

126 deckt; 140 schlägt 135; 147 auf 135;
149 deckt auf dem markierten Punkt

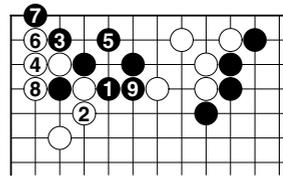


Dia. 13

106: Dieser aggressive Zug zeigt, dass Weiß hinten liegt.

113: Warum will Schwarz hier kämpfen? Dia. 13 zeigt den einfachsten Weg für

Schwarz, jetzt die Partie zu gewinnen – die Ecke wäre groß genug gewesen.

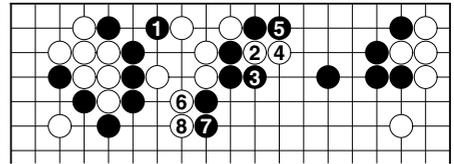


Dia. 14

116: Ein starker Zug! Weiß muss so etwas spielen, da er ansonsten in der Partie keine Chance mehr auf einen Sieg hat.

117: Das ist in der Kombination mit 119 und 121 ein gutes und bekanntes Tesuji, aber in der Partie wäre das Ergebnis aus Dia. 14 mit dem sicheren Leben nach 9 besser gewesen.

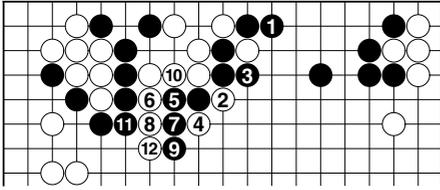
127: Eigentlich hätte der Plan mit 127 sein müssen, jetzt auf 1 in Dia. 15 zu spielen, aber nach dem Schnitt auf 2 und den Zügen bis 8 hat



Dia. 15

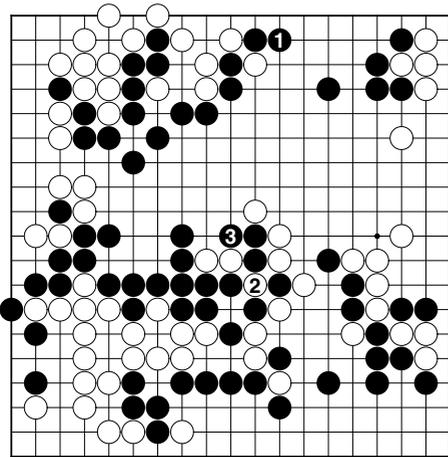


Vize-Go-Europameister: Ilya Shikshin 7d aus Russland

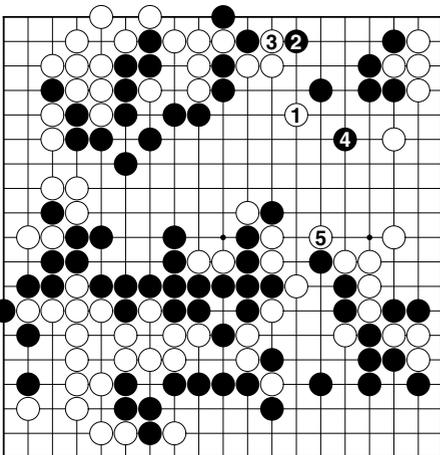


Dia. 16

Schwarz zu viele eigene Schwächen, um Weiß noch zu fangen. Auch wenn Schwarz statt 3 in Dia. 15 einfach nur auf 1 in Dia. 16 streckt, entkommt Weiß mit dem Tesuji auf 4 – das

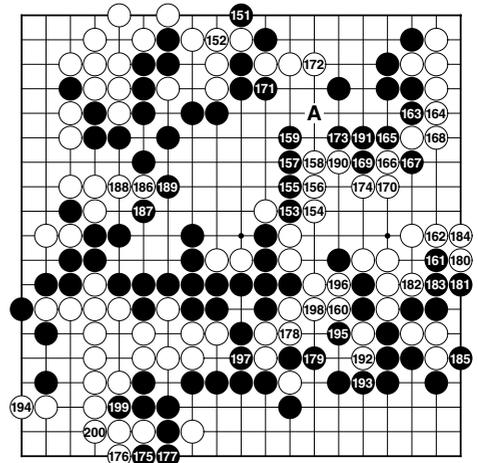


Dia. 17



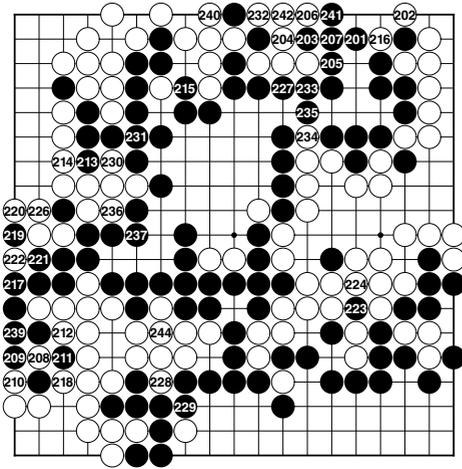
Dia. 18

- gleiche Tesuji, dass Schwarz zuvor in der Partie mit 117 angewandt hat.
- 132: Weiß hat sich die komplette Ecke gesichert, aber Schwarz hat nichts dafür erhalten.
- 139: Schwarz sollte nur decken, das wäre einfacher für ihn.
- 141: Das Ko ist nicht so schlimm. Schwarz sollte daher einfach auf A spielen, um die weiße Gebietsanlage zu reduzieren.
- 149: Schwarz hätte die Ko-Drohung 148 unbedingt auf 1 in Dia. 17 beantworten müssen, denn er kann das Ko nach 2 einfach mit 3 beenden.
- 150: Jetzt führt Weiß! Die obere Seite ist jetzt komplett zerstört und Schwarz hat nicht viel bekommen.



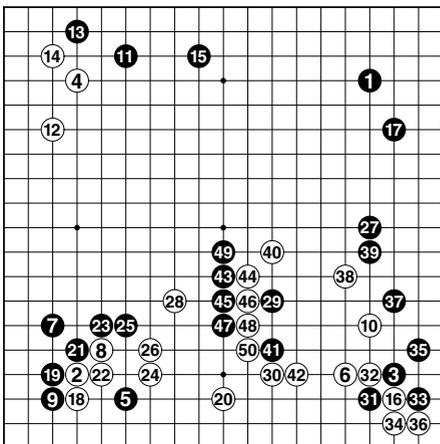
Figur 4 (151–200)

- 154: Ein problematischer Zug, fast schon der Verlustzug. Weiß hätte jetzt eine gute Chance gehabt, die obere, rechte Gruppe von Schwarz mit 1 in Dia. 18 anzugreifen. Dabei kann Weiß gleichzeitig die Mitte reduzieren, ohne das schlechte Atari 154 zu geben. Nach 5 im Dia. hätte Weiß vorne gelegen.
- 160: Weiß hat zu viele Punkte in der Mitte gegeben. Seine letzte Chance in der Partie wäre jetzt gewesen, auf A zu spielen und damit die schwarze Gruppe oben rechts anzugreifen.
- 173: Die Partie ist vorbei, Weiß hat nach dem schwarzen Sicherungszug keine Chance mehr, noch zu gewinnen. Schwarz gewinnt damit die Partie und ist Go-Europameister 2012. Gratulation!

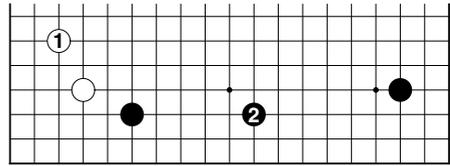


Figur 5 (201–244)

Partie: Europäischer Go-Kongress 2012, Bonn, 4. Runde
Weiß: Zhao Pei 6d (Deutschland)
Schwarz: Cornel Burzo 6d (Rumänien)
Bedenkzeit: 150 Min. + 15/5 Byoyomi
Komi: 6,5
Ergebnis: 263 Züge. Schwarz gewinnt mit 6,5 Punkten.
Kommentar: Chang Huai Yi 3p

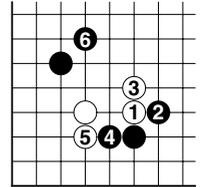


Figur 1 (1–50)

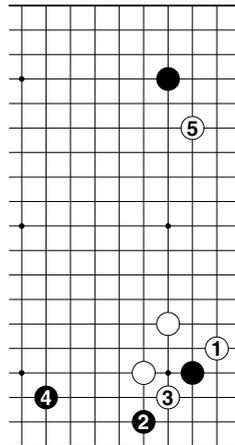


Dia. 1

6: Normalerweise reagiert Weiß auf 6 mit 1 in Dia. 1 und Schwarz dehnt sich dann auf 2 aus, aber Weiß will die schwarzen Pläne, dieses Mini-Chinesefuseki zu spielen, durchkreuzen.



Dia. 2



Dia. 3

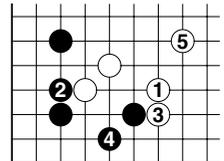
8: Weiß zielt mit diesem Zug auf Einfluss. Eine Alternative dazu zeigt Dia. 2.

10: Ein weiterer Zug, der auf Einfluss abzielt.

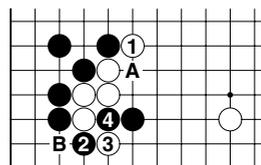
16: Mit diesem Zug betont Weiß den unteren Rand, der rechte Rand ist aber etwas größer. Um dort etwas zu erreichen, könnte Weiß zum Beispiel auf 1 in Dia. 3 spielen, um dann nach 3 mit 5 die obere Ecke anzugreifen.

18: Direkt auf 1 in Dia. 4 zu spielen wäre besser für Weiß als die Partie.

24: Weiß darf nicht Hane auf 1 in Dia.



Dia. 4



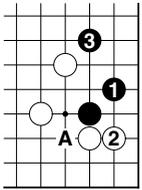
Dia. 5

5 spielen, wie die Kombination bis 4 zeigt – danach sind A und B Miai für Schwarz.

25: Der Abtausch



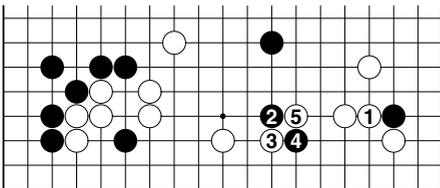
Zhao Pei 6d (l.) gegen Cornel Burzo 6d



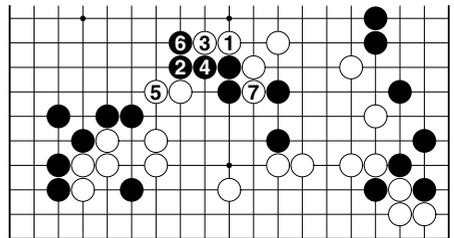
Dia. 6

25 für 26 ist etwas besser für Schwarz, geht somit also in Ordnung.
 27: Das ist keine gute Idee, da der schwarze Stein in der unteren rechten Ecke noch wie in Dia. 6 gerettet werden kann. Zudem bleibt dann nach 3 noch Aji auf A zurück.
 28: Weiß arbeitet weiter am Moyo.

29: Wenn Weiß den schwarzen Stein in der unteren rechten Ecke fängt, wird diese Ecke sehr stark. Daher wäre eine Zugfolge zur Rettung dieses Steines wie in Dia. 6 jetzt besser.
 30: Weiß hätte nun einfach die Ecke auf 32 sichern sollen. Denkbar wäre dann für Weiß eine Spielweise wie in Dia. 7 gezeigt.
 31: 1 in Dia. 6 ist als erster Zug in dieser Ecke besser.

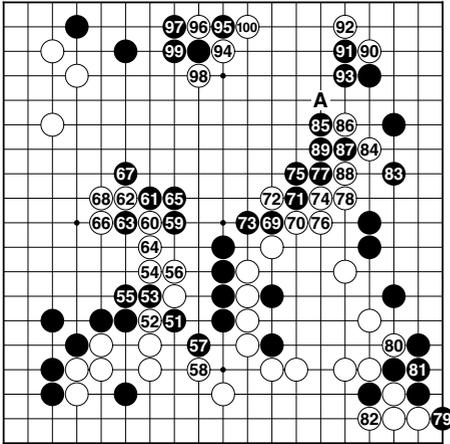


Dia. 7



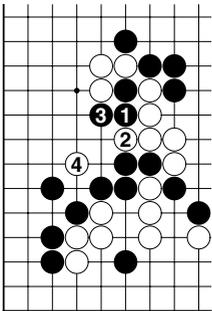
Dia. 8

- 41: Ein Testzug, um zu sehen, wie Weiß antwortet.
- 46: Zuerst die Vorhände wie in Dia. 8 außen zu spielen wäre besser, um dann mit 7 auf diesen Zug zurück zu kommen.
- 49: Nun ist Schwarz leider allzu leicht entkommen.



Figur 2 (51–100)

- 59: Schwarz liegt jetzt vorne. Weiß hat es versäumt, selber auf 49 in Figur 1 zu spielen. Außerdem sind die drei abgeschnittenen weißen Steine schwächer als die schwarze Mittelgruppe.

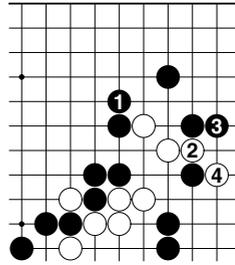


Dia. 9

69: Weiß musste einigen Einfluß aufgeben, um seine Zentrumssteine zu sichern – und Schwarz kann jetzt mit 69 einen großen Punkt nehmen. Weiß muss allerdings keine Angst haben, dass 63 entkommt, wie Dia. 9 eindrucksvoll beweist. 77: Schwarz liegt weiterhin vorne. Weiß hat ungefähr 50 bis 60 Punkte. Daher muss

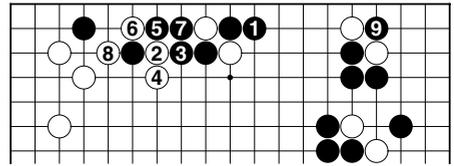
Schwarz nur 60 Punkte Gebiet mit seinem Moyo machen.

- 84: In der Partie ist ein wichtiger Zeitpunkt erreicht: Wenn Weiß das schwarze Moyo nicht effektiv reduzieren kann, ist die Partie vorbei.



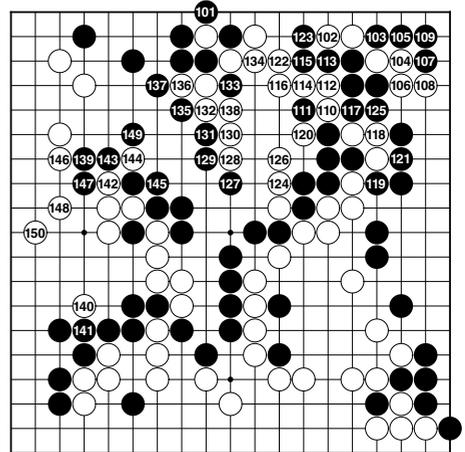
Dia. 10

86: Dieser Zug ist nicht gut. Schwarz kann einfach auf A strecken und wird dadurch stärker. Die entscheidende Frage für beide ist danach, wie man mit der oberen rechten Seite umgeht. Denkbar wäre eine Abfolge wie in Dia. 10.



Dia. 11

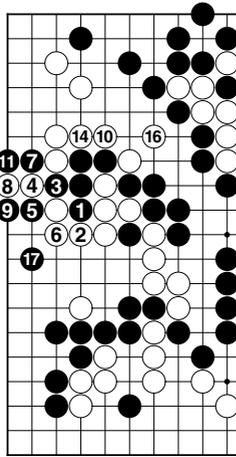
- 87: Durch diesen Zug bekommt Weiß nur mehr Aji.
- 88: Unnötig!
- 90: Weiß sucht sein Glück nun oben.
- 97: Einfach auf 100 zu strecken wäre einfacher gewesen. Nach der Abfolge in Dia. 11 sicher Schwarz sich die meisten seiner Punkte und danach bleibt nicht viel Aji zurück.



Figur 3 (101–150)

- 111: Weiß hat gut gekämpft und die Partie ist jetzt kompliziert geworden. Es wird schwer für Schwarz, alle weißen Steine zu töten.

126: Weiß war erfolgreich und konnte das schwarze Moyo deutlich reduzieren. Außerdem kann Weiß die schwarze Gruppe in der Mitte angreifen. Schwarz hat jetzt 70 Punkte, Weiß mehr als 60. Schwarz hat aber Vorhand, daher ist er immer noch leicht vorne, aber nicht mehr so deutlich wie vor diesem Kampf.



Dia. 12

12 und 15 auf 4; 13 auf 8

139: Ein guter Zug!

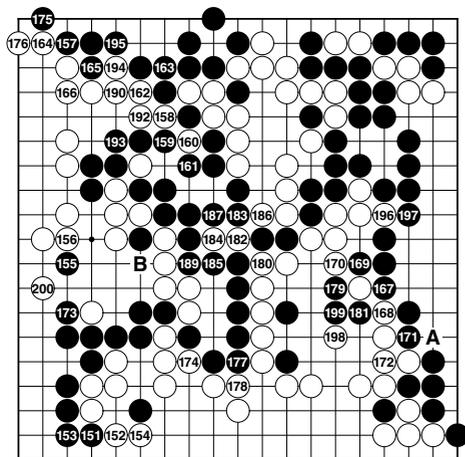
142: Weiß muss jetzt gegenhalten.

Wenn sie einfach nur kompromissbereit auf 146 streckt, streckt Schwarz auf 147 mit und gewinnt die Partie.

149: Schwarz spielt auf Sicherheit. Er hätte auch mit 1 in Dia. 12 etwas kämpferischer fortsetzen können. Die folgende Variante bis 17 wirkt vielversprechend. Aber Schwarz wollte sich wohl auf keine weiteren Risiken mehr einlassen.

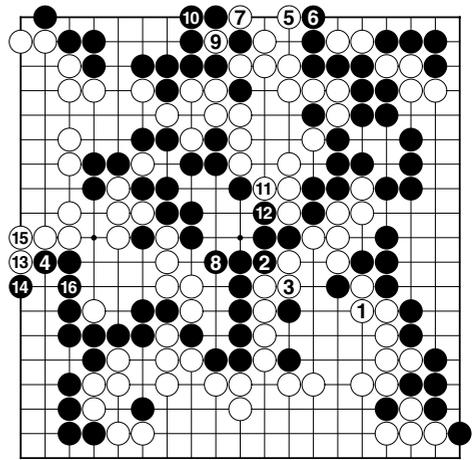
151: Jetzt beginnt das Endspiel.

168: Besser zunächst 171 für A abtauschen.



Figur 4 (151–200)

188 deckt; 191 schlägt 160



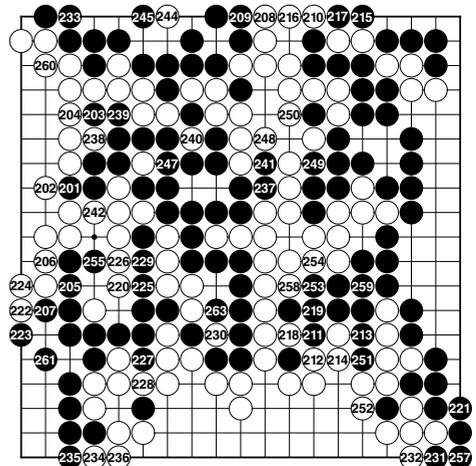
Dia. 13

174: Das ist kein Endspielzug, sondern Verteidigung gegen den schwarzen Strecker auf B.

178: Schwarz liegt immer noch leicht vorne.

179: Normalerweise verbindet Weiß auf 181. Da Schwarz aber immer noch vorne liegt, riskiert Weiß etwas. Dia. 13 zeigt die „normale“ Fortsetzung. Nach 16 liegt Schwarz einfach immer noch leicht vorne.

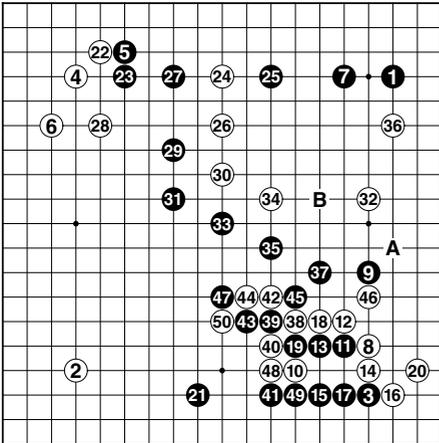
181: Aber den weißen Stein zu fangen ist größer als das Fangen der beiden schwarzen Steine in der Mitte.



Figur 5 (201–263)

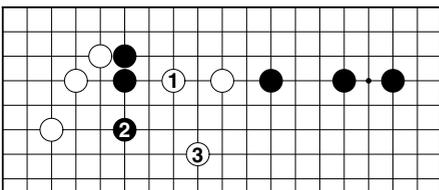
243 und 256 schlagen 240; 246 auf 240;
262 deckt neben 230

Partie: Europäischer Go-Kongress 2012, Bonn, Viertelfinale
Weiß: Thomas Debarre 6d (Frankreich)
Schwarz: Antti Tormanen 6d (Finnland)
Bedenkzeit: 150 Min. + 15/5 Byoyomi
Komi: 6,5
Ergebnis: 232 Züge. Weiß gewinnt mit 4,5 Punkten.
Kommentar: Huang Yi Zhong 7p

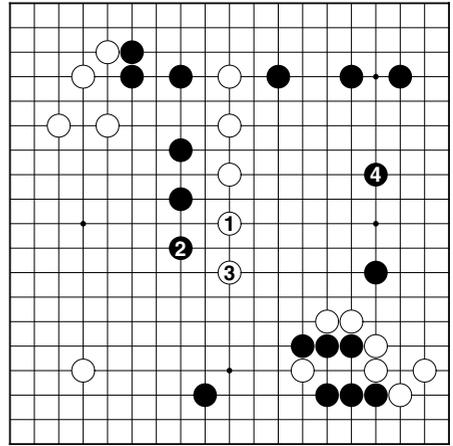


Figur 1 (1–50)

- 8: Eine Alternative wäre A gewesen, weil dieser Stein eine Ausdehnungsmöglichkeit nach oben und unten, also in zwei Richtungen, hat.
- 9: Dieser Klemmzug ist gut und Schwarz steht nach dem folgenden Joseki leicht im Vorteil.
- 26: Dieser Sprung ist problematisch. Schwarz bekommt mit 27 gute Form. Wenn Weiß wie in Dia. 1 selbst dort spielt, wird Schwarz schwächer, muss auch antworten und Weiß baut gute Form und gewinnt Geschwindigkeit.
- 29: Der gespielte Zug ist die korrekte Form, auch wenn er ungewöhnlich aussieht.
- 32: Schwarz spielt sehr gerne das Keima auf 33.



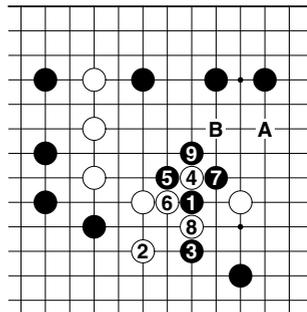
Dia. 1



Dia. 2

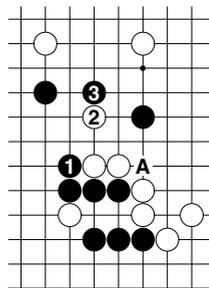
Daher sollte Weiß besser selbst auf 1 in Dia. 2 weiterspringen.

- 35: Das zweite Keima ist allerdings zu viel. Besser wäre 1 in Dia. 3 gewesen. Nach 2 und 3 muss Weiß sich um den Stein am rechten Rand kümmern, aber 4 funktioniert nicht so



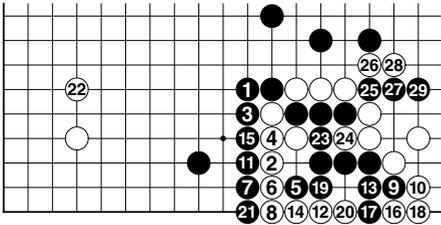
Dia. 3

recht, da das Ponnuki mit 9 zu gut für Schwarz ist. Spielt Weiß auf A statt auf 4, antwortet Schwarz einfach mit B – Weiß wird dann zwar am Rand leben können, aber das Ergebnis wird bitter für ihn sein.



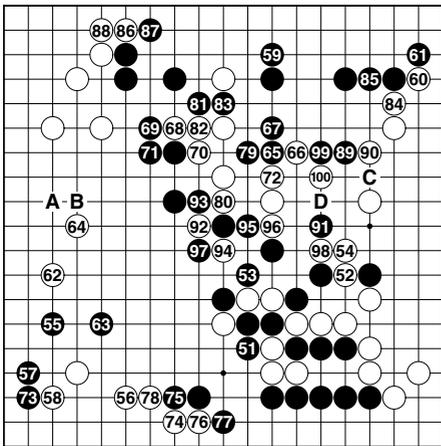
Dia. 4

36: Dieser Zug ist nicht gut, besser ist einfach B. 37: Schwarz bekommt mit 1 in Dia. 4 sehr gute Form und der schwarze Stein am rechten Rand ist angebunden, da Weiß nach 2 und 3 wegen seiner eigenen Schwäche auf A nicht getrennt halten kann.

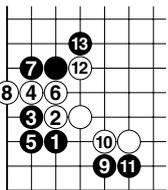


Dia. 5

41: Das ist zu nachgiebig! Schwarz sollte auf 1 in Dia. 5 strecken. Da Weiß auch schlechtes Aji in der Ecke hat, kann Schwarz hier stark gegenhalten. Die folgende Sequenz ist sehr kompliziert und endet in einem Seki. Nach 21 muss Weiß eigentlich auf 26 decken und Schwarz bekommt Vorhand, denn spielt Weiß z. B. 22 wie im Dia. in der linken Ecke, so kann Schwarz zunächst mit 23 Weiß dazu zwingen, sich selbst eine Freiheit zu nehmen, um dann auf 25 zu schneiden, was nach 29 in einem Desaster für Weiß endet.

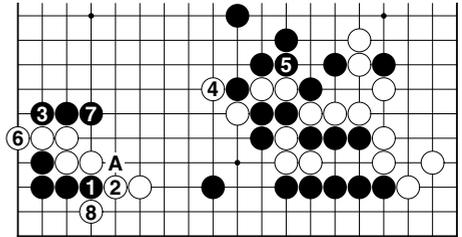


Figur 2 (51–100)



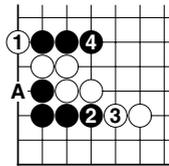
Dia. 6

53/54: Dieser Abtausch ist gut für Weiß.
57: Auf den ersten Blick sieht eine 3-3-Invasion besser aus, aber nach eingehender Analyse geht 57 doch in Ordnung. Würde die 3-3-Invasion ganz normal ablaufen wie in Dia. 6 gezeigt, dann wäre das



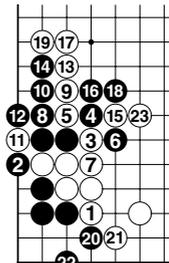
Dia. 7

Ergebnis in der Tat gut für Schwarz. Der starke Angriff mit einem schwarzen Zug auf 1 in Dia. 7 funktioniert allerdings nicht, da Weiß ein Atari mit 4 einstreuen kann und danach der Schnitt auf A gedeckt ist. Somit kann Weiß nach 7 auf 8 die Ecke töten.

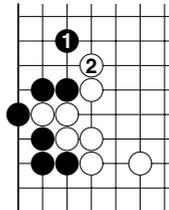


Dia. 8

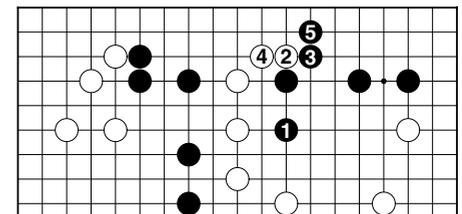
Aber Weiß kann natürlich auch eine Abweichung zu Dia. 6 versuchen. 8 in Dia. 6 auf 1 in Dia. 8 zu spielen macht aber z. B. wenig Sinn, da Schwarz dann nach dem Abtausch 2 für 3 auf 4 spielen kann, denn die Ecke lebt bereits – A ist Vorhand für Schwarz. Also müsste Weiß selbst nach 2 mit 3 auf 4 spielen, aber dann bekommt Schwarz einen sehr guten Zug auf 3. Da ist als Alternative zu 8 in Dia. 6 schon eher der starke Gegenangriff 1 in Dia. 9 eine Erwägung wert. Nach 3 kann Schwarz dann nicht Hane auf 4 spielen, da der Schnitt auf 5 funktioniert. Nach 19 muss Schwarz in der Ecke leben und Weiß hat außen eine ansprechende Stellung. Daher



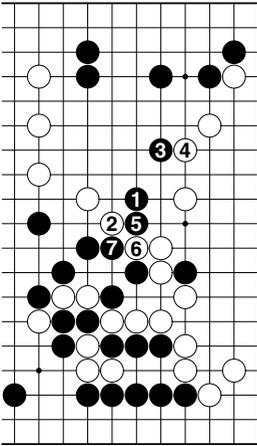
Dia. 9



Dia. 10



Dia. 11



Dia. 12

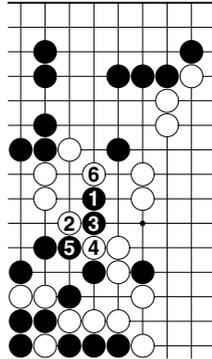
für Weiß, weshalb sich Schwarz davor auch nicht fürchten sollte.

62: Weiß sollte jetzt seine Gruppe im oberen

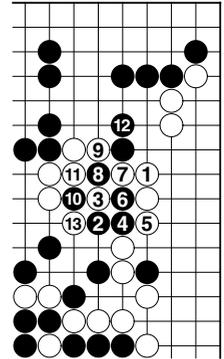
wird Schwarz statt es Hane 4 auf 1 in Dia. 10 fortsetzen, woraufhin Weiß nach 2 mit der Stellung zufrieden sein kann. Da dies die nach der 3-3-Invasion zu erwartende Stellung ist, sollte also Schwarz doch 57 in der Partie vorziehen.

59: Das ist kein guter Zug! Schwarz sollte eher auf 1 in Dia. 11 springen. Danach 2 und 4 für 3 und 5 abzutauschen ist nicht gut

Zentrum auf 66 verstärken.
64: Schlecht! Weiß sollte stattdessen auf der dritten Reihe auf A spielen. Im weiteren Partieverlauf muss Weiß auf 68 anlegen, um zu verbinden, und dadurch wird Schwarz im Zentrum stark und hat dann eine Menge Aji auf B.



Dia. 13

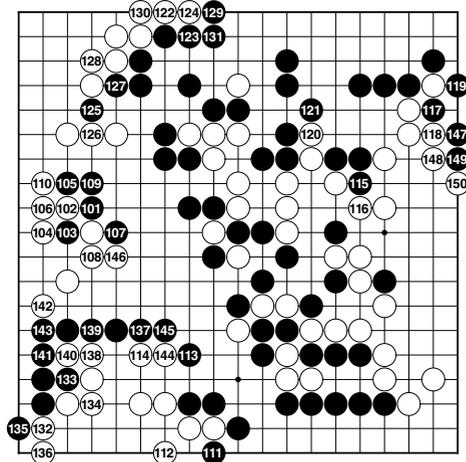


Dia. 14



Thomas Debarre 6d (r.) und Annti Tormanen 6d spielen im Viertelfinale der Euopameisterschaft gegeneinander

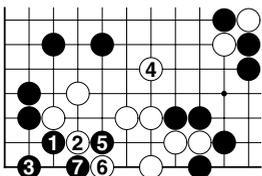
- 65: Schwarz sollte mit 1 in Dia. 12 angreifen, denn wenn er aus diesem Angriff keinen Gewinn verbuchen kann, verliert er einfach die Partie. Der folgende Kampf nach dem Schnitt auf 7 wird kompliziert, aber genau das ist im Sinne von Schwarz.
- 72: Weiß hat sich stabilisiert und hat viel Gebiet.
- 90: C ist stabiler und lässt keinen Schnitt zurück. Hätte Weiß auf C gespielt, könnte Schwarz weder auf D noch auf 91 schneiden, wie die Dia. 13 und 14 zeigen.
- 93: Dieser Zug ist zu passiv. Weiß bindet in der weiteren Zugfolge bis 100 an und steht gut. Hätte Schwarz genau jetzt selbst auf 100 gespielt, wäre ein ungewisser Kampf um die weiße Mittelgruppe das Ergebnis gewesen. Es ist nicht sicher, ob Schwarz diesen gewonnen hätte, aber da er hinten liegt, hätte er diese Chance ergreifen sollen.



Figur 3 (101–150)

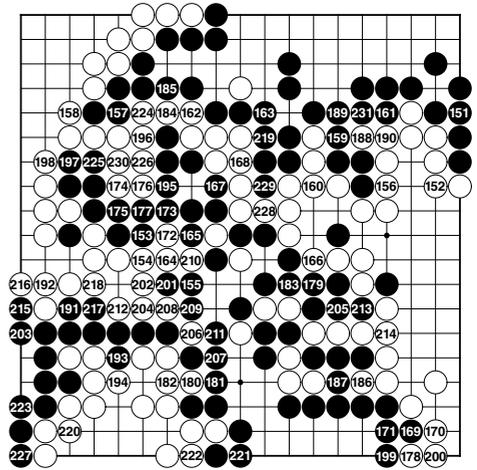
101: Mit diesem Zug zeigt sich, warum 64 nicht gut war.

113: Dieser Zug ist nicht gut, weil in dieser Stellung das Umbiegen in der Ecke Vorhand für Schwarz wäre. Der Tigerrachen 3 in Dia. 15 ist der Zug, der das Umbiegen 1 zur Vorhand macht. Wenn Weiß nun z. B. im Zentrum auf 4 spielt, droht ein Ko mit 5 und 7.



Dia. 15

- 114: Die weiße Antwort ist auch nicht gut. Weiß sollte unbedingt sofort auf 132 spielen, um das schwarze Umbiegen und das Aji aus Dia. 15 zu verhindern.
- 117: 1 aus Dia. 15 ist immer noch Vorhand und größer als 117.
- 132: Nun hat Weiß diesen wichtigen Zug bekommen und damit endgültig die Partie gewonnen.



Figur 4 (151–231)

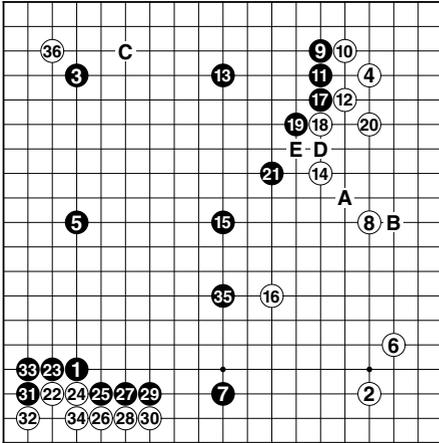
Deutschland gegen Japan (Wurst gegen Sushi)

- Partie:** Europäischer Go-Kongress 2012, Bonn, 8. Runde
- Weiß:** Joschka Kübler 21k (Deutschland)
- Schwarz:** Uno Keiko 20k (Japan)
- Bedenkzeit:** 60 Min. + 20/5 Byoyomi
- Komi:** 6,5
- Ergebnis:** 110 Züge. Weiß gewinnt durch Aufgabe.
- Kommentar:** Stefan Budig 4d

Ich möchte gleich im Vorwege darauf hinweisen, dass die beiden Spieler für ihre Spielstärke ein hervorragendes Spiel abgeliefert haben. In meinen Anfängen habe ich ganz ähnlich auf dem Brett herumgestochert, weil meine Go-orientierten

Gehirnwindungen noch nicht so stark ausgeprägt waren. Also alles kein Problem!

Man möge mir meine markigen Sprüche verzeihen, denn sie dienen eher der Belustigung. Es liegt mir fern, meine Go-Freunde zu veräppeln. Darum habe ich auch meiner frechen Schnauze den Versuch eines japanischen Kommentars (JK) hinzugefügt. Los geht's:



Figur 1 (1–50)

Bis Zug 7 können beide noch mit den Profis mithalten. Zug 10 will zwar gleich die Ecke zementieren, stattdessen aber auch mit einer ziemlich fetten Einflussbombe aus.

14 Der erste schwächliche Zug etabliert sich auf dem Brett. Man könnte stattdessen dankbar mit 17 auf die beiden schwarzen Steine drücken, seinen Einfluss optimieren und Schwarz zurückdrängen. So jedoch produziert man eher einen löchrigen Käse. Alleine A würde schon dezente Magenschmerzen bereiten. Ganz zu schweigen von unverschämten Reinspielen oder Anlegern wie B.

JK Omoshiroi – zu deutsch interessant... (beim Go oft Synonym für schlecht) 17 wäre ein kleines bisschen besser, weil Druck gegen Schwarz aufgebaut und der eigene Einfluss vergrößert wird.

15 Eine echte Fettabgreife! Gute Züge kommentiere ich halt auch gerne.

16 Diese scheinbar geniale Gurke verliert sich im unendlichen Raum des Go-Universums.

Das eigene Gebiet ist schon kein löchriger Käse mehr, sondern eher ein weit geöffnetes Scheunentor, mit einem Schild drauf: Bitte kommen sie doch rein! Schwarz darf munter seinen Flugplatz weiterbauen und bedankt sich später für die Einladung.

JK Noch interessanter als der vorherige Zug. Aber leider fällt nicht genug Gebiet ab, da noch zu viele Angriffsmöglichkeiten für Schwarz bestehen. Ein Angriff im schwarzen Gebiet wäre lohnenswerter, zum Beispiel auf C.

20 Tja, so eine hängende Deckung ist ja ganz schön, aber die Einladung zum Atari auf D ist doch etwas zu freundlich. Schon 18 wäre vermutlich einen weiter nach rechts angebracht, um Schwarz nicht noch fetter werden zu lassen, aber 20 hätte auf D gehört oder, wenn man richtig tapfer wäre, auf E.

21 Angebot abgelehnt? Wie schade. Das nennt man japanische Freundlichkeit. Nicht gleich alles zermatschen. Erst, wenn's wirklich nicht mehr anders geht ...

JK Guter Zug. Der Einfluss wird immer größer.

22 Den hat er von mir gelernt. Aber die Fortsetzung ...

JK Gut (Japaner loben gerne)!

30 ... habe ich ihm nicht beigebracht. Hier noch weiter auf der zweiten Linie rumzukrumpeln, um einen mickrigen Punkt mehr zu ergattern, dem Schwarzen aber dadurch seinen Einfluss weiter anzufetten, ist unerquicklich.

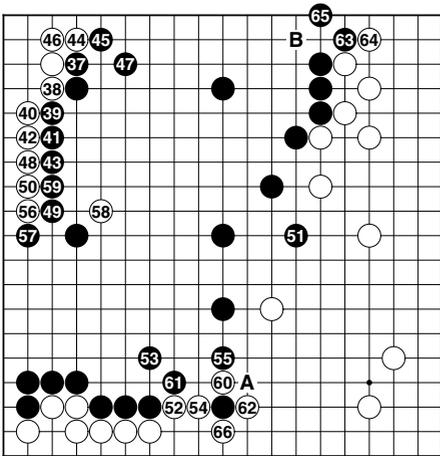
JK Es ist noch etwas früh, hier weiter vorzudringen. 33 wäre der bessere Zug. Siehe auch in Figur 2 die Züge 44 bis 47.

34 Ja, HALLOOO! Was ist jetzt bitte das? Das typische Weißkannschneiden-Syndrom. Wenn man vor dem schneiden Angst hat, dann sollte man sich erstmal im Kopf ausmalen, was denn dann eigentlich passiert. In der Birne kann man sich den größten Blödsinn ausdenken, aber wenn man die richtige Lösung findet, ist man vielleicht heilfroh, dass man nicht dem ersten Impuls gefolgt ist und unnötig deckt – so wie hier. Ein weißer Schnittstein an dieser Stelle, würde sofort atarisiert und später in die ewigen Jagdgründe geschickt werden. 34 war die erste Mega-Gurke!

JK Leider nicht nötig. Bitte auf 36 spielen.

35 Fett, aber 36 wäre größer gewesen. Die Ecke ist dann zugleleistert und der Flugplatz nimmt gigantische Formen an.

JK Dieser Zug ist groß, aber bitte lieber auf 36 spielen. 36 ist noch größer, weil Weiß nun



Figur 2 (37–66)

nicht mehr in die Ecke kommt, in der man erwiesenermaßen am leichtesten Gebiet machen kann.

- 36 Sehr gut und auch richtig fortgesetzt. Hut ab! Diesmal wurde auch nicht über 40 gedeckt. Wahrscheinlich, weil es nur einen Schnitt gab, der weniger Angst einjagt. 48 ist jetzt übrigens nicht schlecht, da man droht, das schwarze Gebiet am Rand empfindlich zu verkleinern. Nach 50 könnte man mit einem Ikken-Tobi (einpunktiger Sprung) hereinhüpfen (wie wir später nicht sehen werden).
- JK Sehr gut. Die Ecke wird vollständig zerstört und nach 48 droht das Eindringen am Rand.
- 51 Schönes Ding! Schwarz hat den Zettel am Scheunentor entdeckt und tritt freudig ein. Weiß kommt immer mehr ins Schleudern.
- JK Ein schöner Zug. Jetzt wird das weiße Gebiet immer kleiner und erhebliches Aji (Ansatzmöglichkeiten zur Gebietsreduktion) tut sich auf.
- 52 Gute Idee! Und gute Fortsetzung bis Zug, ...
- 56 ... der auf 57 hätte reinhüpfen sollen.
- JK Zannen... – (zu deutsch) leider. Bitte auf 57 springen.
- 58 Man kann's ja mal probieren. So nach dem Motto: Vielleicht sieht sie es ja nicht. Solche Verzweifelungszüge sind doch etwas zu plump, es sei denn, der Stein hilft beim Leben im schwarzen Gebiet oder er kann rauslaufen (was er am Ende auch fast getan hätte). Im Moment scheint aber beides vollkommen unmöglich. Also erstmal weglassen! Wehe, Weiß verliert mit 0,5 oder 1,5 Punkten, dann hätte dieser Zug es vermasselt.

JK Damit sollte man warten.

61 Was spricht denn bitte gegen das Atari rechts von 60? Wir wollten doch das weiße Gebiet zerschmetzeln – oder kommt jetzt schon das erste Nervenflattern?

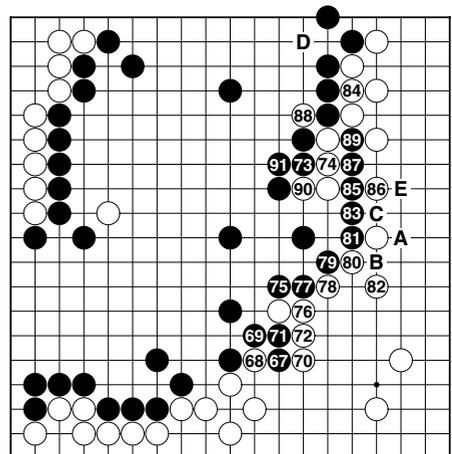
JK Atari auf A erscheint angemessen.

Was man hat, das hat man! Dass da noch viel mehr drin gewesen wäre, wird beflissentlich ignoriert. Nach dem Motto: Warum mehr nehmen, wenn man bedeutend weniger kriegen kann, das dann aber sicher. Man sollte stattdessen erstmal rechts von 61 testen und dann 68 spielen. So wird das ein mopsiges Gebiet rechts unten. 62 ist ein Bammelzug. Da denkt man wahrscheinlich, der schwarze Stein könnte noch abhauen und das darf man nicht zulassen. Wohin er allerdings abhauen könnte, bleibt ein Rätsel. Aber darüber nachzudenken würde ja zu weit führen.

JK Hier wäre es besser mit 61 zu drohen, in das schwarze Gebiet zu laufen. Wenn Schwarz darauf antwortet, könnte man anschließend 68 spielen, um das Gebiet rechts unten zu nehmen.

65 Als 20. Kyu fest decken, sonst passiert noch etwas Unverhofftes, wenn Weiß später mal auf B das Abschneiden droht und dann auf 88 schneidet.

66 Ooops... – Mega-Gurke Nr. 2. Wenn 61 schon zu passiv war, dann ist 66 so unnötig wie ein Kropf. Minus 1 Punkt mit Nachhand. Gehirn ausgeschaltet, starrer Blick auf den atarisierten



Figur 3 (67–91)

Stein und dann, wie in Trance, eingesackt. Grausam!

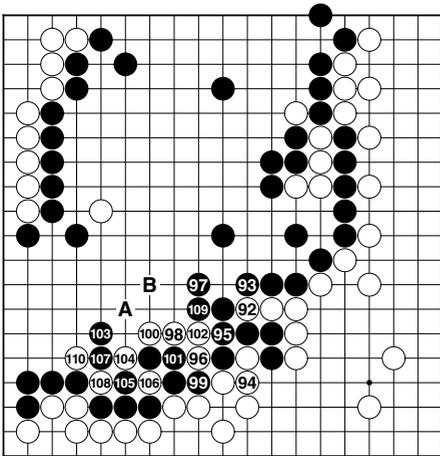
- JK** Diesen Stein braucht man nicht zu fangen. 68 hätte das Gebiet gesichert und wäre besser gewesen.
- 67** Bitte kommen sie doch rein, es ist noch reichlich Platz da.
- 68** Wenn man den nicht mit 70 decken will, sollte man ihn besser nicht spielen. 70 ist aber noch eine gute Entscheidung.
- 73** Wieso nicht unter 67 weiter reintappern? Und wenn schon oben rechts, dann doch bitte auf 74 Atari geben.
- JK** Bitte Atari auf 74 geben.
- 75** Unter 67 oder besser noch auf 79 reintappern, das reicht dann schon dicke. Wenn man richtig Ärger machen will, könnte man auch mal auf A oder B stänkern.
- JK** Man darf ruhig mutiger spielen und in das Gebiet von Weiß mit 79 eindringen.
- 84** Die Partie ist zwar schon lange verloren, aber Mega-Gurke Nr. 3 lässt nicht auf sich warten. Schwarz droht mit einem Zug auf C das weiße Gebiet endgültig zu ruinieren, aber wen kratzt das schon. 84 sieht doch gut aus. Schön verbunden. Ja, wenn das Schneiden auf 88 in Kombination mit D geplant ist, dann kann ich das noch verstehen, aber so eine Entwicklung ist für einen 21-Kyu doch etwas zu kompliziert.
- JK** Bitte auf C mitgehen.
- 85** Hier liegt ein weiterer Fall von Trance vor. Schon zweimal mit 81 und 83 losgepilgert, da fällt es doch schwer, nach rechts abzubiegen. Wahrscheinlich lag der irrige Glaube vor, Weiß sei mitgelaufen. Doch da sollte man ein bisschen besser aufpassen!
- JK** Auf C eindringen.
- 86** Ein bisschen zu tapfer! Man sollte rechts auf E spielen. Das sichert das Gebiet. 86

lässt das Loch darunter weiterhin offen. Eine willkommene Einladung für Schwarz, der allerdings munter weitertippelt und das Angebot in den Wind schlägt. Naja, 87 droht ja auch, die drei Steine mitzunehmen.

- JK** zu 87: Bitte auf C eindringen!
- 88** Tja, gute Idee, schlechter Zeitpunkt. Wenn die drei eigenen Steine erstmal abgeschnitten sind, kann man sich D in die Haare schmieren. Das Decken auf F wäre erstmal Pflicht gewesen. Jetzt ist die Partie noch endgültiger im Eimer. Aber wie heißt es so schön: Ist das Gebiet erst ruiniert, kämpft sich's gänzlich ungeniert. 90 und 91 sind übrigens Unsinn.
- JK** Ahh... das geht leider nicht. Der Verlust der drei Steine ist zu groß, das hilft Zug 90 leider auch nicht. Tut mir Leid (Verbeugung).



Stefan Budig 4d aus Hamburg ist ein unermüdlicher Go-Lehrer, der schon unzähligen Kindern das Go-Spiel näher gebracht hat



Figur 4 (92–110)

- 94 Lustig! Man steht ja im Atari und deckt jetzt. Dass man allerdings die drei schwarzen Steine rechts daneben ins Atari hätte setzen können, wurde glatt übersehen. Schwarz könnte dort jetzt munter hereinspazieren, doch was sehen meine entzündeten Äuglein?
- 95 Es wird gedeckt, wo gar kein Atari gegeben wurde! Das ist uns Dan-Spielern völlig unbegreiflich, wie solche Züge zustande kommen. Es kann sein, dass Schwarz sich gegen das Atari von der anderen Seite schützen wollte, aber dann doch bitte mit einem Zug auf 99.
- JK Ein Atari auf A wäre möglich gewesen. Jetzt kann Schwarz dort durchstoßen ... 95 – durchstoßen, bitte!
- 96 Tja, jetzt kommt der allerletzte Verzweigungsjoker. Die Partie ist sowieso in der Grütze, also was soll's. Und prompt kriegt Schwarz Muffensausen und deckt mit 97, wo es nichts zu decken gibt. Ja dann, sagt sich Weiß, hinein ins Vergnügen und spielt gänzlich ungeniert 98. Das war dann aber doch des Guten zuviel, denn jetzt wird herzhaf mit 99 geschnitten.
- JK Leider kann auf 99 geschnitten werden. 97 wäre besser auf 99. 98 ist zu optimistisch. 99 kommt zur rechten Zeit. Das Spiel ist endgültig entschieden.
- 100 Was soll's? Hat man einmal angefangen zu stochern, kann man es jetzt auch restlos zu Ende wurschteln. Es gibt ja schließlich nichts mehr zu verlieren.
- JK Weiß darf aufgeben. Aber in der Spielstärke ist ein Weiterspielen verzeihlich.
- 101 Durchaus spielbar, aber man ahnt schon, wie Schwarz sich selbst in die Pfanne haut. Dieses

Atari ist deshalb so fatal, weil man sich selber eine wichtige Freiheit wegnimmt. Die Chance, danach leichtfertig fortzusetzen, ist in der Spielstärke nicht zu unterschätzen. Und, patzbumm, hat man sich mit 103 verdaddelt.

- JK Das Atari sollte man besser nicht spielen. Es reduziert nur die eigenen Freiheiten.
- 103 Jo! Mega-Gurke von Schwarz. Einfach auf 104 weiterlaufen und alles ist gut. Die Partie ist aber auch nach diesem Fehler immer noch gewonnen.
- JK Saa komatta naaa ... – (zu deutsch) „Ich bin ratlos ... Dieser Zug war etwas unglücklich gewählt. 104 oder 108 wäre eine sichere Methode gewesen.“
- 105 Wenn schon, dann mit 108 fest verbinden. So kommt man nach 106 wieder ins Atari und das Schicksal nimmt seinen Lauf. Schwarz fängt jetzt an, sich vollständig zu vertüddeln, weil sie den Faden verloren hat: Man deckt nicht auf 108, spielt mit 109, in geistiger Umnachtung, einen nahezu wertlosen Gnrpselfzug und gibt nach 110 entnervt auf, obwohl die Partie noch längst nicht entschieden ist. Ein Zug auf A würde vermutlich das restliche Gebiet von Schwarz sichern und Weiß hätte noch alle Hände voll zu tun, um seine Löcher zu stopfen. Auch Weiß hat in seiner grenzenlosen Euphorie mit 108 die gute Chance verpasst, in das schwarze Gebiet mit B hineinzuhüpfen. Die vier Steine zu fangen (die Verlockung war einfach zu groß) ist in diesem Fall viel weniger wert. Glück gehabt, dass Schwarz völlig von der Rolle war!
- JK AHHH... zannen – leider... Ein Zug auf 108 ist notwendig. Danach kann man mit A wohl das Gebiet schließen. Die Partie ist noch nicht verloren. Auch nach dem leider wenig nützlichen Zug 109 ist nach dem etwas zu gierigen Zug 110 noch alles möglich. Schade!

Probiert doch mal, selbst ein Endspiel nach Zug 110 hinzulegen, und auch eines, wenn Schwarz statt 105 auf 108 deckt, Weiß dann auf 106 schlägt und Schwarz anschließend auf A spielt. Ich bin mal gespannt, was für ein Resultat ihr herausbekommt!

Ich möchte nochmal betonen, dass diese Partie für einen 20 und 21 Kyu schon klasse war! Sehr viele Züge waren vor allem strategisch wertvoll. Man sieht allerdings, dass gerne riesige Gebiete gebaut werden. Offensichtlich fühlen sich die Beiden im Kampf noch nicht so sicher. Leider schleichen sich immer mal wieder riesige Patzer ein, die die Partie sofort kippen lassen können. So ist das halt in dieser Spielstärke. Dan-Spieler machen übrigens genau das Gleiche, nur auf einem etwas höheren Niveau. Da schüttelt dann der Profi mit dem Kopf ...

Problemecke

von Thomas Redecker

Preisträger sind Detlef Lass (drittartig, nach Foto-finnish) in der großen und Olaf Meyer (erstmalig) in der kleinen Liste. Beiden einen herzlichen Glückwunsch.

Allen viel Spaß mit den neuen Problemen !

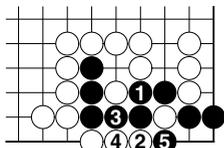
Problemecken-Service im DGoB-Web

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

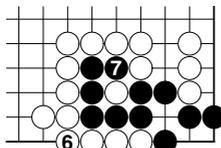
- + sgf-Dateien der aktuellen Probleme,
- + ausführlichen Lösungswegen,
- + sgf-Dateien der kommenden Probleme.

Auflösungen 03/2012 (Kleine Liste)

Kleine Liste 1 (4 Punkte @ 3/5)

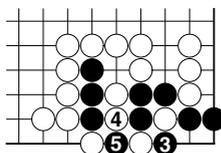


korrekter Start



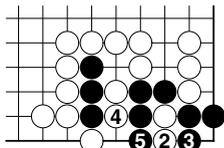
zwei Augen

Schwarz stärkt seine Stellung erst mit 1 und geht nach Weiß 2 mit 3 einfach mit. Am Ende sind 6 und 7 Miai für zwei Augen.



zu voreilig - nur Ko

Nach Weiß 2 oben ist jedoch Vorsicht angesagt. Hier schlägt Schwarz zu früh und muss sich durch ein Ko quälen.

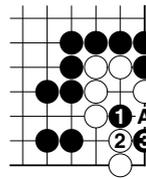


Vorsicht ist die Mutter ...

Nach dem Sagari Weiß 2 muss Schwarz mit 3 in der Ecke ein Auge sichern, möchte er halbwegs sorgenfrei zum Leben kommen. Die drei Steinen links muss er jedoch abgeben.

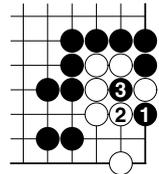
Kleine Liste 2 (7 Punkte @ 1/3)

Schwarz legt mit 1 an und sorgt mit 3 für ein zu kleines Auge. Mit A kann Weiß ihre Augenform nicht mehr unterteilen.



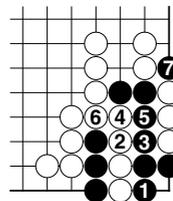
korrekt

Beliebter war jedoch der Start mit dem Atari 1, das jedoch nur zu einem Ko führt.

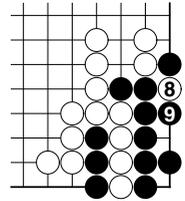


nicht korrekt - Ko

Kleine Liste 3 (8 Punkte @ 1/3)

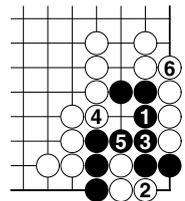


korrekter Start



zwei Augen

Hier besorgt sich Schwarz mit 1 erst einmal ein Auge in der Ecke. Während sich Weiß um die Gefangennahme der drei schwarzen Steine links kümmert, besorgt sich Schwarz rechts das zweite Auge.



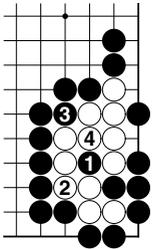
nicht korrekt

Alle anderen Anfangszüge schweitem prinzipiell an Weiß 2, was die Ecke auf nur noch ein Auge reduziert.

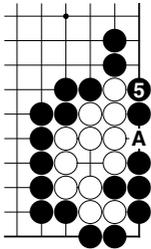
Problem-Go-Regeln

- 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.

Kleine Liste 4 (5 Punkte @ 2/4)



korrekter Start

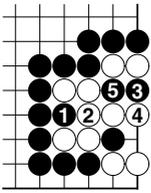


Freiheitsnot

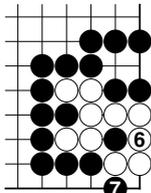
Schwarz wirft mit 1 ein und gibt anschließend mit 3 Atari. Am Ende sorgt der Zug auf 5 dafür, dass Weiß nicht das rettende Doppel-Atari auf A spielen kann.

Kleine Liste 5 (6 Punkte @ 1/3)

Schwarz drückt erst von außen mit 1. Die folgenden Züge sind allesamt Atari, so dass am Ende der Zug auf 7 tötet.



korrekter Start

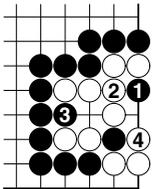


nur ein Auge

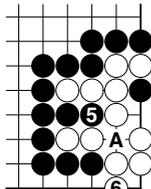
Zuerst innen zu spielen,

führt nicht zum Ziel. Am Ende

besorgt sich Weiß mit 6 ihr zweites Auge in der Ecke, denn nach Schwarz A schlägt sie einfach zurück.



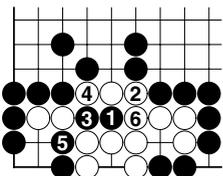
nicht korrekt



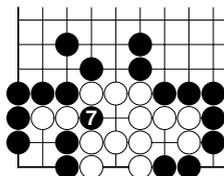
zwei Augen

Auflösungen 03/2012 (Große Liste)

Große Liste 1 (4 Punkte @ 21/24)



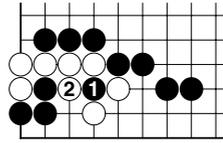
korrekter Start



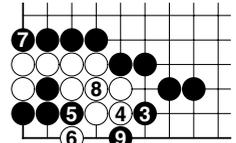
ein falsches Auge

Wenig Probleme bereite dieses Problem. Nach der stärksten weißen Antwort auf Schwarz 1 muss dieser lediglich darauf achten, das potentielle weiße Auge links falsch zu machen.

Große Liste 2 (8 Punkte @ 8/20)



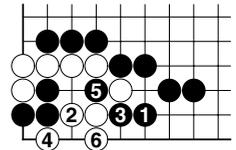
korrekter Start



tote Innenform

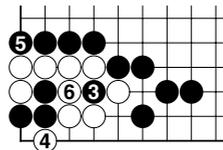
Das Einwerfen mit Schwarz 1 ist des Pudels Kern, schließlich wartet oben am Rand ein Atari (hier 7), um ein potentielles weißes Auge falsch zu machen. Zuvor sorgt das Kosumi 3 dafür, dass Weiß ihren Augenraum nicht über Gebühr aufbläht.

Erst das Kosumi außen zu spielen, ist jedoch nicht korrekt. 2 ist die Rettung für Weiß und am Ende sind 5 und 6 Miai.

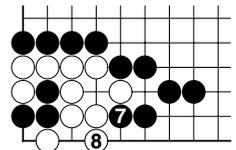


nicht korrekt - W lebt

Das Einwerfen mit 3



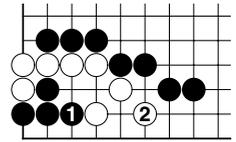
Einwerfen kommt zu spät



Weiß lebt

aus dem korrekten Ablauf kommt jetzt zu spät.

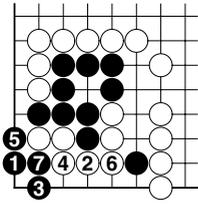
Und von innen geht gar nichts, denn nach dem Kosumi Weiß 2 ist der Augenraum zu groß.



auch nicht korrekt

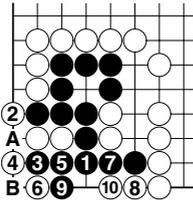
Große Liste 3 (7 Punkte @ 7/20)

Die beiden 2-1-Punkte in der Ecke retten die schwarze Gruppe, wenn sie so wie hier gespielt werden. Weiß kann das zweite Auge in der Ecke



korrekt

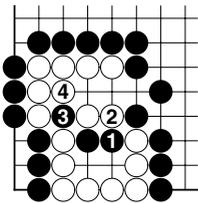
nicht verhindern, Versuche würden mit dem Verlust einiger ihrer Steine enden.



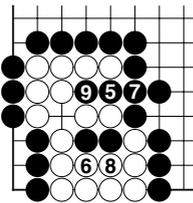
nicht korrekt - nur Ko

Sehr beliebt war das Sagarari 1, das jedoch nur zu einem Ko führt. Das Schlagen der zwei weißen Steine mit A allein bringt Schwarz keine Auge, denn Weiß würde zurückschlagen.

Große Liste 4 (5 Punkte @ 13/22)

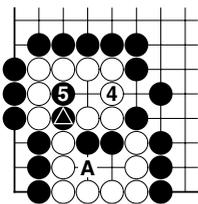


korrekter Start



ein falsches Auge

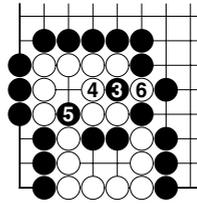
Schwarz 1 verhindert schnelle weiße Augen und sorgt für Freiheitsnot. Entscheidend ist anschließend das Einwerfen mit 3. Weiß ist unten schwer beschäftigt, so dass Schwarz oben die Zeit bekommt, ein weißes Auge falsch zu machen.



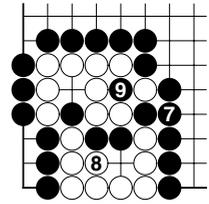
das hilft W auch nicht

Ein Zug auf 4 hilft Weiß nicht wirklich, denn Schwarz opfert mit 5 einen zweiten Stein. Auf A kann Weiß nicht spielen, und schlägt sie die beiden schwarzen Steine, ist Schwarz durch ein weiteres Einwerfen an markierter Stelle wieder schneller.

Verzichtet Schwarz hingegen auf das Einwerfen und spielt 3 von außen, bleibt ihm am Ende nur ein unnötiges Ko.

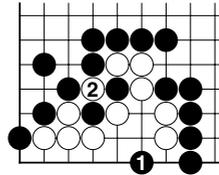


nicht korrekt

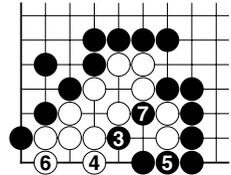


am Ende nur Ko

Große Liste 5 (6 Punkte @ 11/23)



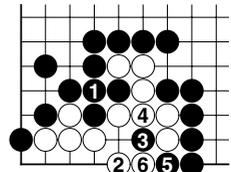
korrekter Start



ein falsches Auge

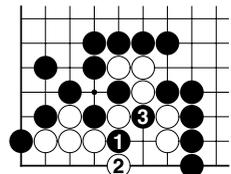
Schwarz 1 ist der springende Punkt für falsche weiße Augen. Das Schlagen der beiden schwarzen Steine hilft Weiß nicht wirklich, denn ihre resultierende Form hat zu viele Schwächen.

Da es sich um ein Tsume-Go handelt, ist das Decken mit Schwarz 1 mit Sicherheit nicht im Sinne des Erfinders. Oft übersehen wurde das rettende Kosumi Weiß 2.

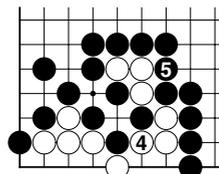


nicht korrekt

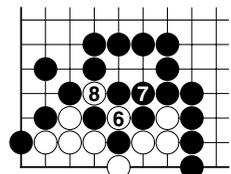
Gegen-Atari mit Schwarz 1 ist auch nicht angesagt, denn das führt nach vielen „Schlägereien“ nur zu einem Ko.



nicht korrekt



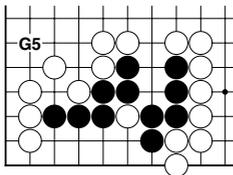
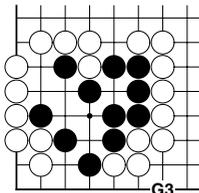
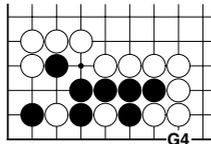
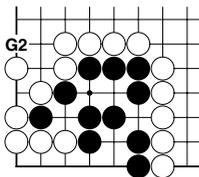
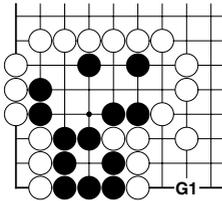
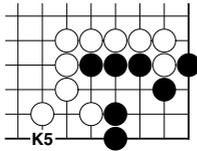
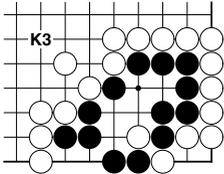
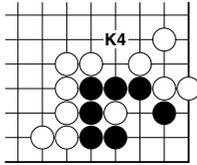
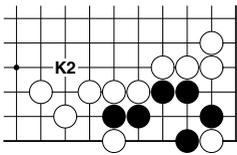
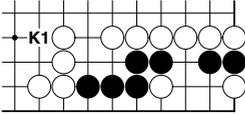
man schlägt ...



... und schlägt zum Ko

Neue Probleme

In allen Problemen ist Weiß am Zug.
Kx - Kleine Liste; Gx - Große Liste.



Kleine Liste 03/2012

1 Meyer, Olaf	20k	19	89	3-12
2 Herwig, Max (1)	17k	35	68	3-12
3 Haun, Felix (2)	20k	5	50	3-12
4 Walter, Tim (3)	11k	-3	39	6-11
5 Zwosta, Martin (1)	14k	6	36	3-12
6 Guggenheim, Michele	11k	9	29	3-12

Große Liste 03/2012

1 Lass, Detlef (2)	1d	28	506	3-12
2 Schreiber, Burkhard (1)	3k	24	505	3-12
3 Herwig, Bernhard (2)	1d	27	482	3-12
4 Gawron, Christian (6)	2d	35	411	3-12
5 Gaißmaier, Bernhard (2)	1d	35	404	3-12
6 Pauli, Robert (5)	1d	35	401	3-12
7 Fiedler, Wolfgang	8k	19	379	3-12
8 Busch, Rainer	5k	11	368	3-12
9 Zakrzewski, Guido (2)	2d	14	321	3-12
10 Schwerdtfeger, Klaus	6k	-3	304	2-12
11 Grzeschniok, Anton (5)	3d	18	282	3-12
12 Hell, Otto (3)	3k	20	276	3-12
13 Küchemann, Klaus-Boris	4k	13	274	3-12
14 Lorenzen, Klaus (1)	2k	17	247	3-12
15 Herter, Rainer (1)	4k	27	222	3-12
16 Koch, Kris (1)	3k	9	214	3-12
17 Berg, Christoph	1d	27	211	3-12
18 Amhof, Christina	1d	-3	195	6-11
19 v. Erichsen, Svante (1)	2d	-3	169	2-12
20 Schönfeld, Ralf (2 KL)	8k	14	124	3-12
21 Loose, Jörg	3k	-3	106	2-12
22 Dömer, Günter	4k	-3	103	1-12
23 Miernert, Michael (2)	2k	-3	88	4-11
24 Wohabi, Maurice (1)	1d	16	67	3-12
25 Gorenflo, Helmut (2)	9k	8	58	3-12
25 Rehm, Werner (1)	7k	11	58	3-12
27 Hoff, Roland (1)	7k	17	50	3-12
28 Diers, Manfred (2)	2k	-3	46	4-11
29 Luo, Hong	2d	-3	45	4-11
30 Dickfeld, Gunnar	2d	16	43	3-12
31 Reimpell, Monika (7)	2d	35	35	3-12
32 Stenzel, Thomas (1)	3k	-3	34	4-11
33 Ewe, Thorwald (3)	8k	12	28	3-12
34 Walther, Henning (1 KL)	7k	-3	6	4-11
35 Schunda, Peter	?	5	5	3-12
36 Böckelmann, Raik (1)	3k	-3	4	1-12

Stand 07.09.2012

Lösungen bitte bis zum
DGoZ-Redaktionsschluss (03.10.2012) 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.: (0151) 12785995, Email: pmueller@dgob.de;

Schatzmeister: Bernd Radmacher, Strümpfer Str. 49, 40670 Meerbusch, Tel.: (02159) 528700, Email: bradmacher@dgob.de

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

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

DGoB-Fachsekretariate

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

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

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

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

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

Go an Schulen: N.N.

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

Hikaru no Go: Christoph Gerlach, In der 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 Jasiek, Aarauer Str. 4, 12205 Berlin, Tel.: (030) 84707970, Email: fs-regeln@dgob.de

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

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

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

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

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



DGoB-Landesverbände

Baden-Württemberg: Thomas Schmid, 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: Heike Rotermund, Schauenburgerstraße 16, 24105 Kiel, Tel. (0431) 2404731, Email: lv-sh@dgob.de

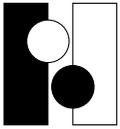
DGoZ & DGoB-Website

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

Wir feiern 10 Jahre Hebsacker Verlag!

Bis Ende diesen Jahres bieten wir deshalb drei Jubiläumsangebote zum absoluten Sonderpreis an, die sich besonders zum Verschenken an Anfänger eignen:



Anfänger-Paket 1

9x9-Anfängerset und 7mm-Glassteine
sowie ein Anfängerbuch
19,00 € statt 24,00 €



Anfänger-Paket 7

Go-Box mit Holzbrett und 8mm-Glassteinen,
9x9-Sperrholzbrett und ein Anfängerbuch
43,00 € statt 58,50 €



Anfänger-Paket 10

Go-Box mit Holzbrett und 8mm-Glassteinen,
9x9-Sperrholzbrett und drei Anfängerbücher
69,00 € statt 99,10 €

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*

September

- 21-23 Langerwehe**
10. Hans Pietsch Memorial mit Deutscher Schul-Go-Mannschaftsmeisterschaft
- 29/30 München**
Münchner Go Turnier, Pelkoven Schlössl, Moosacher St.-Martins-Platz 3, Kontakt: Philip Hiller, 089/12749237, philler@aol.com, Anmeldeschluss: 12:30 Uhr
- 27/30 Amstelveen (NL)**
European Iwamoto Memorial, 20th Anniversary EGCC Tournament

Oktober

- 6/7 Bochum**
Bochumer Bambus, Landesspracheninstitut, Laerholzstraße 84, Kontakt: Marcel Seidler, 0178 8709432, Anmeldeschluss: 11:30 Uhr
- 12 (Fr) Berlin**
4. Jugendpokal des Botschafters von Japan im Go, Mehrzweckhalle der Botschaft von Japan, Hiroshimastr. 10, Anmeldung im Internet bis 7.10.
- 13/14 Berlin**
7. Pokal des Botschafters von Japan im Go, Mehrzweckhalle der Botschaft von Japan, Hiroshimastr. 10, Anmeldung im Internet bis 7.10.
- 13/14 Bremen**
4. Bremer Shudan, DP, Universität Bremen, Bibliothekstraße, Kontakt: Jens Krüger, 0421/4374020, krueger.jens@gmx.de, Anmeldeschluss: 12:30 Uhr
- 13/14 Leipzig**
38. Leipziger Bergmannsturnier, VILLA, Lesingstraße 7, Leipzig Zentrum, Kontakt: Hans Zötzsche, EHSSZ@t-online.de
- 18-21 Essen**
Spielemesse (kein Turnier)
- 20 (Sa) Berlin**
Berliner Herbstturnier, Jugendclub E-LOK, Laskerstraße 6-8, 10245 Berlin, Kontakt: Sabine Wohnig, 0163 180 59 02, wahnsinn7@gmx.de, Erste Runde: 11:00 Uhr

- 20/21 Jena**
Deutsche Paar-Go-Meisterschaft 2012
- 20/21 Jena**
Jenaer Schnapphans-Turnier, Ort steht noch nicht fest, Kontakt: Sebastian Oerding, 03641 228 632, Anmeldeschluss: 12:00 Uhr
- 20/21 Salzburg (AT)**
Salzburger Turnier
- 27 Trier**
Trierer Tengen (Tianyuan), Konfuzius Institut Trier, Am Wissenschaftspark 25-27, Trier-Petrisberg, Kinder- und Jugendturnier auf dem 9x9 Brett, Kontakt: Marc O. Rieger, mrieger@uni-trier.de, Anmeldeschluss: 20. Oktober
- 27/28 Mannheim**
Mannheimer Aji, DP, Jugendkulturzentrum FORUM, Neckarpromenade 46, Kontakt: info@mannheimer-aji.de, Anmeldeschluss: 11:00 Uhr
- 27/28 Göteborg (S)**
Göteborg Open

November

- 3/4 Tokyo (JP)**
23rd International Amateur Pair Go Championship
- 10 Winterthur (CH)**
13. Winterthurer Samstagsturnier
- 10/11 Hamburg**
30. Rahlstedter Tengen, DP, mit Norddeutscher Schüler/innen-Einzel-Meisterschaft
- 16-18 Berlin**
15. Go to Innovation
- 24/25 Berlin**
XXXIII. Berliner Kranich, DP, Humboldt-Universität, Unter den Linden 6, Eingang Dorotheenstraße, Kontakt: Andreas Urban, 030 47305315, Anmeldeschluss: 11:00 Uhr

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

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