

A glass on the left side of the frame is pouring a dark, viscous liquid. The liquid falls in a thin stream, then splatters into several smaller droplets as it descends. At the bottom of the frame, there is a large, irregular pile of black, oval-shaped pills. The background is a plain, light gray.

DGOZ

Deutsche Go-Zeitung

Heft 5/2012

87. Jahrgang

Inhalt

Schwarze Go-Steine von Saliha Ertas	Titel
Vorwort, Inhalt, Retten und Fangen	2
Nachrichten, EGC-Probleme	2–5
Fundstücke 1 und 2	3, 5
Lösung zum EGC-Bonn-Treppenproblem ..	4
Lösung: Fangen und Retten 6	5
Turnierberichte	6–14
Computer-Go: Verrückte Schatten.....	15–16
Tesuji-Probleme	17–19
Impressum	17
Kinderseite.....	20–21
Lösungen zu EGC-Problemen	22–25
Das Karma der Go-Steine	26–27
Pokale	28–29
BadukTV Goes West!.....	30
Fernostnachrichten	31–33
Die kommentierte Partie (16)	34–36
Anzeige: Omikron Data Quality GmbH...37	
Go-Probleme	38–40
Mitgliedsantrag.....	41
DGoB-Organe.....	42
Anzeige: Hebsacker Verlag	43
Turnierkalender	Rückseite

Viel Spaß mit dieser Zeitung!

Vorwort

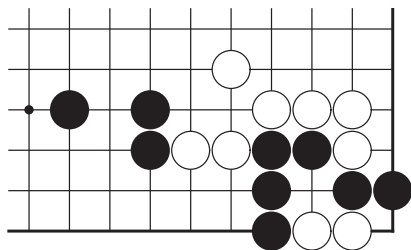
Diese Ausgabe ist etwas kürzer geraten als die vorhergehende, dafür ist aber doch eine Menge Material enthalten: Ein paar mehr Probleme als üblich, auch mal zum Thema Tesuji, zwei Berichte vom HPM, ein Artikel zum Thema Computer-Go, ein Artikel über BadukTV und ein Essay zum Karma von Go-Steinen. Dazu die üblichen Rubriken wie die kommentierte Partie, dieses Mal mal nicht aus der Bundesliga, die Kinderseite, die Go-Probleme, die Pokale und die Fernostnachrichten. Alles absolut lesenswert, wie ich meine!

Vor dem Hintergrund dieser Materialvielfalt möchte ich alle, genau ALLE (!!!), DGoZ-Leser zur Mitarbeit an dieser Zeitung aufrufen. Diese Zeitung hat keine Redakteure und ist auf die Einsendungen von Artikeln angewiesen. Und dazu dürfen sich wirklich alle Go-Spielerinnen und -Spieler berufen fühlen. Gerade im Bereich Turnierberichterstattung scheint sich da eine gewisse Müdigkeit breit gemacht zu haben – und viele Veranstalter scheinen sich mit dem Abdruck eines Kurzberichts zufrieden zu geben. Das ist schade, denn ein großes Plus dieser Zeitung ist, dass sie über die Jahre hin die Vielfalt unserer Go-Welt widerspiegelt und dass man sich diese Vielfalt – anders als im Internet – beim Blättern in alten Ausgaben auch noch Jahre bis Jahrzehnte später vor Augen führen kann.

Also, bitte, Leute, schreibt Berichte und Artikel!

Tobias Berben

Fangen und Retten 6 von Yilun Yang



Schwarz hat in der Ecke nur ein Auge, er muss also anbinden. Gibt es einen Ausweg? Lösung auf S. 5.

FS Pokal gesucht!

Andreas Koch wird seine langjährige Arbeit als Fachsekretär Deutschlandpokal einstellen, nun suchen wir einen Nachfolger.

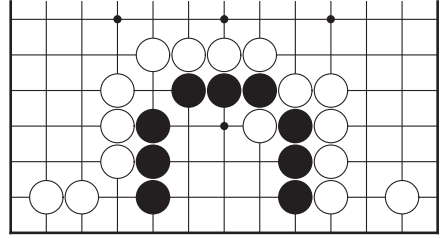
Die Aufgaben des FS bestehen darin, Turnieren den Pokalstatus zu erteilen sowie Listen der Pokalwertung zu erstellen und zu pflegen. Als Kür darf man auch gerne die ganzen Turniere besuchen, das ist aber nicht erforderlich. ;-)

Gibt es Interessenten für diese Arbeit?

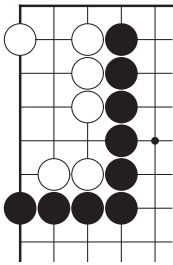
Michael Marz

EGC-Probleme

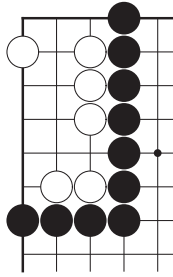
Hier nochmal zur Erinnerung die sehr interessanten EGC-Go-Probleme aus der letzten DGoZ-Ausgabe, die im EGC-Turnierbericht vielleicht etwas untergegangen sind. Da sich in dieser Ausgabe die Lösungen für diese Aufgaben befinden, soll allen Lesern mit dem erneuten Abdruck der Probleme die Chance gegeben werden, sich mit ihnen noch einmal ernsthaft auseinander zu setzen. In den Problemen 1, 2 und 4 ist Schwarz am Zug, bei Problem 3 ist Weiß am Zug.



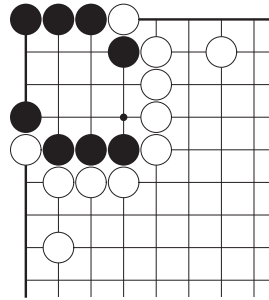
Problem 3



Problem 1



Problem 2

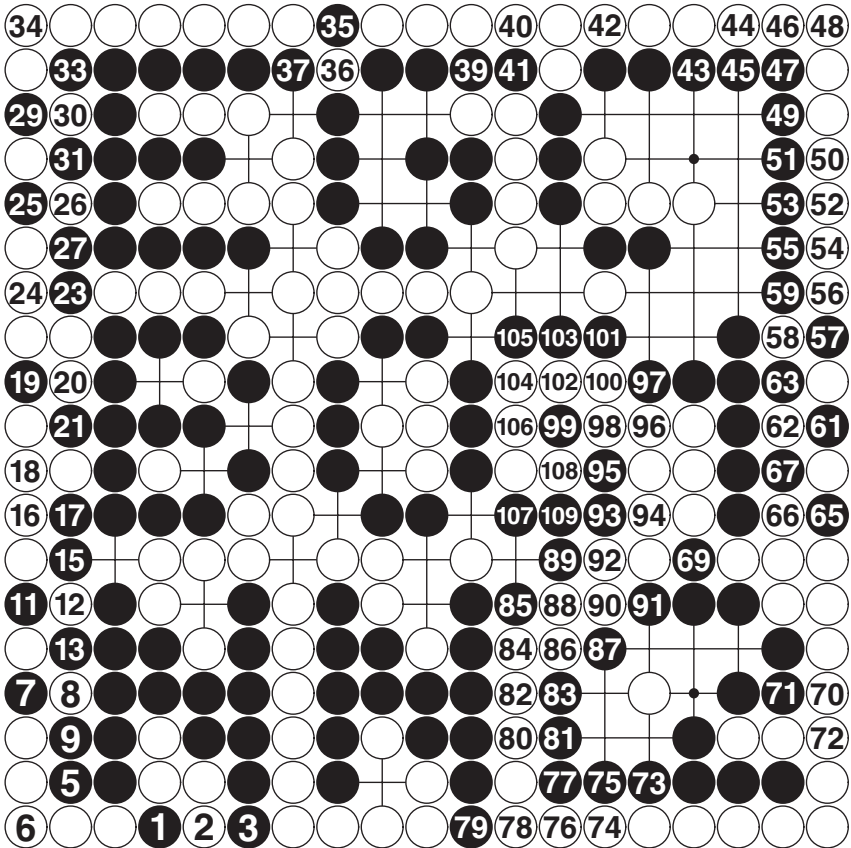


Problem 4

Das Fundstück 1



Lösung zum EGC-Bonn-Treppenproblem



4 auf 1, 10 auf 7, 14 auf 11, 22 auf 19, 28 auf 25, 32 auf 29,
38 auf 35, 60 auf 57, 64 auf 61 und 68 auf 65



Das FS Werbematerial

Der Deutsche Go-Bund stellt Go-Spielern, die Veranstaltungen zum Thema Go organisieren, kostenlos Werbematerial zur Verfügung.

Zwischenzeitlich war der Kinder- und Jugend-Go-Flyer wegen der großen Nachfrage vergriffen, nun ist er aber wieder vorrätig. Außerdem gibt es seit einigen Monaten auch einen allgemeinen Flyer des DGoB.

Hier eine Auswahl der verfügbaren Werbematerialien. Bei Interesse kann eine Gesamtliste angefordert werden.

- DGoB-Flyer
- Kinder- und Jugend-Go-Flyer
- 9x9-Pappsets
- Einführungscomic „Stones“ (Format Din A7)
- Restbestände aktueller DGoZs

Bei folgenden Veranstaltungen kann man die Werbematerialien zum Beispiel einsetzen:

- Go an Schulen (AGs, Projektwochen, Go-Stand bei Schulfesten)
- Go-Infostände oder Vorträge bei Kulturveranstaltungen mit Asienbezug
- Go an Universitäten
- Go-Workshops für Anfänger
- Spielabende, Turnier mit Öffentlichkeitswirkung usw.

Die Materialien können bei der Fachsekretärin Steffi Hebsacker (Hebsacker Verlag) bestellt werden. Die Versandkosten übernehmen der Hebsacker Verlag und der DGoB.

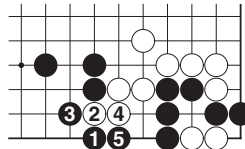
Als Leihmaterial stehen 9x9-Magnet-Demo-bretter zur Verfügung. Bei diesen ist das Brett selbst magnetisch und benötigt eine metallene Unterfläche (Flipchart oder Metall-Tafel). Derzeit sind aber leider alle Sets verliehen.

Über den DGoB-Vorstand geliehen bzw. beim Hebsacker Verlag käuflich erworben werden können auch Schul-Go-Koffer (15 Satz 9x9) oder Go-AG-Koffer (4Satz 9x9 und 3Satz 13x13).

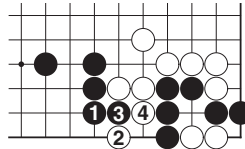
Zudem bietet der Hebsacker Verlag für Go-Werbung sehr günstig Anfängerbücher, 2. Wahl, im 10er-Satz inkl. Erratazettel an.

Kontakt: Steffi Hebsacker, Neue Str. 21, 21073 Hamburg, fs-werbematerial@dgoeb.de oder info@hebsacker-verlag.de, Tel: 040-85 15 71 63

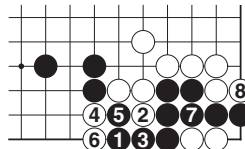
Lösung zu Fangen und Retten 6



Schwarz 1 ist ein intelligenter Zug, denn er bindet die Ecke nach außen an. Auf 2 ist dann 3 die richtige Antwort.



Schwarz 1 im zweiten Dia. ist nicht gut genug, um die Ecke anzubinden, denn Weiß 2 trennt Ecke und Rand.



Schwarz 1 in Dia. 3 sieht natürlich aus, er scheitert aber am schwarzen Freiheitsmangel nach 8.

Das Fundstück 2



Schweriner Drachenschlacht

Das Go-Turnier in Schwerin, auch „Schweriner Drachenschlacht“ genannt, fand am 1. und 2. September zum zehnten Mal statt und zu diesem kleinen Jubiläum sollte es auch eine besondere Veranstaltung werden, die sich über drei volle Tage erstrecken sollte.

Bereits am Freitag, den 31.08. fand ab 13 Uhr ein Seminar für Dan-Spieler und am Abend eines für Kyu-Spieler statt. Das Seminar wurde von keiner geringeren als Yoon Young Sun geleitet. An dem Seminar für Dan-Spieler nahmen sechs Spieler teil. Diese doch recht geringe Teilnehmerzahl ist wohl dem frühen Start um 13 Uhr geschuldet. Am Seminar für Kyu-Spieler ab 17 Uhr waren es bereits 25 Teilnehmer. Yoon Young Sun verstand es hervorragend, am Demo-Brett Spieltechniken darzustellen und nachvollziehbar zu vermitteln. Im Verlauf des Abends waren dann bereits 30 Teilnehmer angereist. Schönes Wetter und ein herrlich am Schweriner See gelegener Veranstaltungsort trugen zur guten Laune bei. Die Küche bot ein reichhaltiges Angebot wie Reistopf, Hacksauce, Kürbissuppe und natürlich Kaffee und Kuchen. Nach dem Seminar konnte der Abend bei Vollmond am Schweriner See ausklingen. An dieser Stelle danken die Veranstalter dem Kanu- und Kleinsegelverein Schwerin e. V. für die Überlassung der Räumlichkeiten des Seglerheimes, in denen auch übernachtet werden durfte.

Am Samstagmorgen ab 9 Uhr bestand die Möglichkeit, mit Kajaks über den Schweriner See zu paddeln. Am Mittag konnte dann der eigent-

liche Zweck der Veranstaltung beginnen. Austragungsort war wieder die Volkshochschule Schwerin. Die Teilnehmerzahl war letztlich auf 38 angestiegen und mit einer leichten Verspätung von 10 Minuten konnte die Turnierleitung in Person von Janet Lösche die Begrüßungsansprache halten. In 3. Runde verlor der spätere Turniersieger Bernd Lewerenz (3 Dan) aus Kiel gegen Malte Gerhold (3 Dan) aus Greifswald. Leider konnte Malte am Sonntag nicht mehr spielen und es bleibt die spannende Frage, wie das Turnier wohl sonst ausgefallen wäre. Bis zur dritten Runde war Yoon Young Sun anwesend und jeder Spieler hatte die Möglichkeit, sich nach seiner Partie eine Spielanalyse von ihr geben zu lassen.

Weil es das 10. Schweriner Turnier war, hatten sich Janet Lösche und die Schweriner Go-Gruppe einige Besonderheiten einfallen lassen. So wurden T-Shirts mit dem Logo des Schweriner Schlosses, dem Schriftzug „Schweriner Go-Turnier seit 2003“ und zwei Drachen, dem Wappentier



Arved Pittner war der jüngste Teilnehmer

des Turniers, gedruckt. In einer Spielpause führte Janet eine Performance im chinesischen Stockkampf vor. Nach der dritten Runde wechselte das Teilnehmerfeld fast vollständig von der Volkshochschule in die Gaststätte „Das Martins“. Bis Mitternacht drehte sich auch hier immer noch (fast) alles ums Go-Spielen. Leider war die



einzigste Kellnerin in der Gaststätte etwas überfordert mit den recht bescheidenen Ansprüchen der Go-Truppe.

Am Sonntagmorgen ging es pünktlich um 10 Uhr weiter. Nach der vierten Runde war es dann wieder so weit: Es gab Schweinebraten! Wie in den letzten Jahren war es Jan Schröder zu verdanken, der keine Kosten und Mühen scheute und für ein gutes Mittagessen sorgte. Schon am Freitag fiel Jan positiv auf, weil er auch beim Seminar alle bekochte. Auch ein reichhaltiges Angebot von Go-Büchern fehlte am Sonntag nicht.

Bernd Lewerenz hatte sich von seiner gestrigen Niederlage gegen Malte Gerhold erholt und punktete noch zweimal. Das reichte für den Turniersieg. Zweiter wurde Malte vor Soeren Ohlenbusch (3 Dan) aus Kiel. Diese drei Spieler erhielten eine Geldprämie und ein handgemaltes Gemälde von Janet auf Leinwand, jeweils in Gold, Silber und Bronze. Janet zeigte, dass sie nicht nur gut organisieren kann, sondern auch eine Künstlerin ist. Ebenfalls geehrt wurden Jörg Sonnenberger (6 Kyu) und Arved Pittner (16

Bernd Lewerenz (r.) wird von Janet Lösche geehrt

Kyu) für jeweils fünf Siege. Einen Preis für die weiteste Anreise erhielt Marijn Oomen (8 Kyu) aus Erlangen und (zum 2.ten Mal) der jüngste Teilnehmer Arved Pittner (16 Kyu) mit seinen 8 Jahren. Folgende Spieler wurden für die 10.te Teilnahme am Turnier mit „einer Unze Gold mit Drachensemblem“ ausgezeichnet:

Hans-Eckart Lüthke (1 Kyu), Schwerin
Jan Schröder (2 Kyu), Schwerin
Klaus Blumberg (2 Kyu), Braunschweig
Angela Postulka (7 Kyu), Schwerin
Hubert Marischen (8 Kyu) Schwerin

Für das leibliche Wohl am Samstag und Sonntag sorgte Ulf Holmstedt (25 Kyu). Über die Anwesenheit von Ulf und sein engagiertes Handeln nach langer Krankheit hat sich die Schweriner Go-Gruppe besonders gefreut.

Nach der Siegerehrung gab es viel Applaus und Lob für dieses besondere Turnier in freundlicher und familiärer Atmosphäre. Dafür vielen Dank an alle Teilnehmer. Wir freuen uns auf ein Wiedersehen im nächsten Jahr.

Hubert Marischen

10. Hans-Pietsch-Memorial

Im Frühjahr 2002 besuchte ich an der VHS Frankfurt ein für mich damals exotisch anmutendes Seminar: Gunnar Dickfeld unterrichtete eine Handvoll Interessierter ein Wochenende lang in den Grundlagen des Go-Spiels.

Beim Spielerreff hörte ich dann wenige Monate später zum ersten Mal den Namen Hans Pietsch. Ich habe nicht die Gelegenheit gehabt, mit Hans Pietsch Go zu spielen, aber das betroffene Gesicht Gunnars habe ich nicht vergessen, als er die Nachricht von Pietschs Tod weitergab.

Zehn Jahre später war es an mir, das Hans Pietsch Memorial an meiner Schule auszurichten. So stand Langerwehe, ein kleiner Ort zwischen Köln und Aachen, vom 21. bis 23. September 2012 im Zeichen des Go-Spiels. 34 Mannschaften aus ganz Deutschland hatten sich angemeldet, um mit jeweils drei Schülerinnen oder Schülern an diesem Turnier teilzunehmen.

Die ersten Gäste trafen bereits am Freitagnachmittag ein. Bis zum Abend waren es 60 Personen, die von Hans-Georg Aupperle mit frisch zubereiteten Hamburgern und Crepes versorgt wurden. Auch die Reisegruppe aus Hamburg, die erst gegen 24 Uhr eintraf, wurde noch satt. Die meisten Mannschaften trafen am folgenden Morgen ein, die letzten pünktlich zur ersten Partie.

In der direkt gegenüber der Schule gelegenen Kulturhalle, eröffnete Frau Pietsch nun feierlich das 10. HPM, optisch umrahmt von den sechs roten, „chinesischen“ Tapetenbahnen, mit denen Monika Reimpell schon den EGC in Bonn geschmückt hatte.

28 der 34 Teams spielten um den Hans-Pietsch-Preis; die sechs stärksten Mannschaften trugen in einem abgetrennten Teil der Halle die „Deutsche-Schul-Go-Mannschaftsmeisterschaft“ unter sich aus.

Während die stärkeren Teilnehmer ihre Bedenkzeit zumeist vollständig nutzten, beendeten gerade die jüngeren Kinder ihre Spiele oft schon nach einer halben Stunde.

So hatten sie Zeit zwischen den Partien die Einrichtungen der Europaschule zu nutzen:

Im Bistro lockten Kuchen und Getränke, im angrenzenden Raum waren T-Shirts mit Go-Motiv erhältlich, entworfen von Marc Rieger und hergestellt von einer Schülerfirma. In der Spielezone warteten vier Platten auf Tischtennispieler und wer lieber draußen aktiv sein wollte, konnte auch Basketball, Fußball oder andere Spielgeräte entleihen und sich auf dem Schulhof austoben.

Viele nutzten die Zwischenzeit aber auch, um an Simultan-Rengo-Partien teilzunehmen, die Lukas Krämer organisierte und in denen er gemeinsam mit den beiden Profi-Spielerinnen Chizu Kobayashi und Young Sun Yoon gegen bis zu zwanzig Schülerinnen

und Schüler spielte. Gerade die Grundschüler aus Langerwehe konnten hier ihre Spielergebnisse aufbessern. Zwar hatten einige von ihnen alle Turnierpartien verloren; aber was bedeutete dies schon, wenn es ihnen in den Wartezeiten gelang, gegen asiatische Go-Profis zu gewinnen?

Die Begeisterung der Grundschüler war schön mit anzusehen. Die posi-





tiven Gefühle, mit denen sie das Wochenende durchlebt haben, gilt es zu erhalten und es ist zu hoffen, dass sich auch im kommenden Jahr wieder Grundschüler beim HPM anmelden werden. Um den Grundschul-Kindern, die zum Teil deutlich schwächer spielten als 20k, die Teilnahme am HPM zu erleichtern, wurde auf der Mitgliederversammlung von go4school e.V. angeregt, die Mindest-Spielstärke in Zukunft zu senken.

Das Nachdenken darüber, wie die Jugend-Go-Förderung am Besten von statten gehen kann, ist ein wichtiges Anliegen von go4school. Wie in jedem Jahr gab es daher auch wieder ein Betreuertreffen, das für den Austausch von Erfahrungen und Projektideen genutzt wurde.

Erfreulich ist der grenzüberschreitende Akzent des 10. HPM:

Den ersten Platz im Hans-Pietsch-Preis errang die Trier-Luxemburger Mixmannschaft, in der Ryoichi Katoh (6k) am ersten, Yu-Kai Law (13k) am zweiten und Shende Tao (20k) am dritten Brett spielten.

Platz zwei ging an die 1. Mannschaft des Gymnasiums Klosterschule aus Hamburg (Lukas Orzel, 12k; Alexander Abou Boutros, 13k; Marcel Pünjer, 14k). Den dritten Platz teilten sich die Europäische Schule–Bertha-von-Suttner aus Berlin (Karl Köhler, 7k; Maximilian

Kurtz, 10k; Anika Mensing, 13k) mit dem Carl-Friedrich-von-Weizsäcker-Gymnasium Ratingen (Jannis Büscher, 16k; Lukas Schlegel, 18k; Edward Smoljanovic, 20k).

Deutscher Schul-Go-Mannschaftsmeister wurde in diesem Jahr die 1. Mannschaft des Friedrich-Ebert-Gymnasiums Bonn mit Jonas Welticke (4d), Deniz Ervens (1d) und Martin Schmitz (6k).

Den Vize-Meister stellte die 1. Mannschaft des Herbart-Gymnasiums Oldenburg (Christopher Lieberum, 3d; Colin-Marius Koch, 1d; Daniel Jordan, 5k). Platz drei erreichte das Anne-Frank-Gymnasium Erding (Adrian Kittlitz, 1k; Christoph Adelsberger, 2k; Johannes Runkel, 3k).

In einem Beiprogramm leitete Hajime Matsubayashi einen Origami-Kurs an, bei dem neben Tintenfisch-Flugzeugen auch dreiteilige Kreisel aus





bunt-gemustertem Papier gefaltet wurden. Zwischen durch erklangen einige Takte der Aria aus den Goldberg-Variationen, die jemand dem auf die Seite geräumten Klavier entlockte; abends brachte die Oberstufenband der Europaschule dann eine ganz andere Musik zu Gehör. Doch ließen sich die meisten Go-Spieler nicht von ihrem Brett ablenken. Zwei Jugendliche verbrachten sogar die halbe Nacht in der Umkleidekabine der Sporthalle, um dort weitere Partien zu spielen.

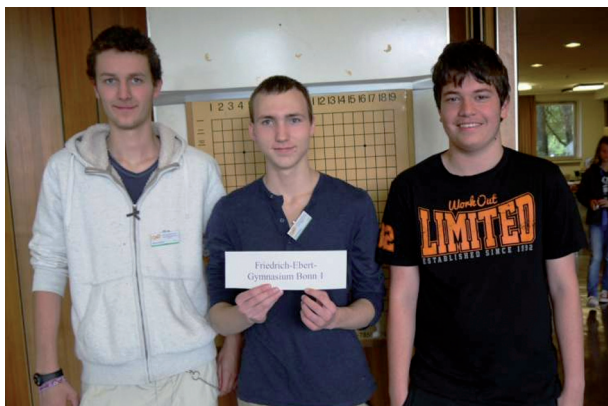
Das HPM wurde auch in diesem Jahr großzügig mit Spenden unterstützt. Neben mehreren Privat-Spendern und dem Förderverein der Europaschule Langerwehe ist dem Nihon Kiin, dem Hebsacker-Verlag, dem Brett und Stein Verlag sowie dem Carlsen Verlag für die Stiftung diverser Preise zu danken. So konnte auch diesmal jeder Teilnehmer einen Preis mit nach Hause nehmen.

Unterstützung fand das Turnier bei mehreren Müttern von Langerweher Kindern, die unermüdlich für Kaffee, Kuchen und Getränke sorgten. Auch der Caterer der Schule hatte sich mit seinem Team ins Zeug gelegt. Das Angebot

war so reichhaltig, dass den Mannschaften mit langer Rückreise noch umfangreicher Reiseproviant mitgegeben werden konnte. Auch all den nicht genannten Helfern sei an dieser Stelle ganz herzlich für Ihre vielfältige Hilfe gedankt.

„Nächstes Mal gewinnen wir die Schul-Go-Meisterschaft!“, sagte ein Teilnehmer des HPM, als ich zwei Wochen später das Spielmaterial in Bochum abließ. Es scheint, dass sich viele Teams vorgenommen haben, auch zum nächsten HPM anzureisen, um ihre Ergebnisse dort erneut zu verbessern. Dieses ungewöhnliche Turnier animiert Kinder und Jugendliche, an ihren Fähigkeiten zu arbeiten. Seit zehn Jahren unterstützt das HPM nicht nur die jungen Leute beim Lernen, sondern hilft auch AG-Lehrern und Betreuern dabei, sich jedes Jahr ein bisschen weiter auf den Weg zu machen.

Heinrich Walter



HPM-Sieger: 1. Mannschaft des Friedrich-Ebert-Gymnasiums Bonn mit Martin Schmitz 6k, Jonas Welticke 4d und Deniz Ervens 1d (v.l.n.r.)



HPM-Vize: 1. Mannschaft des Herbart-Gymnasiums Oldenburg mit Daniel Jordan 5k, Christopher Lieberum 3d und Colin-Marius Koch 1d (v.l.n.r.)

Deschugomamei*

Nach zähen Verhandlungen über die Hin- und Rückfahrt sind wir mit Bahn und Bus in Langerwehe eingefallen. 12 tapfere Schneiderlein und meine Unwürdigkeit am Freitag zu nachtschlafender Zeit (0 Uhr) und die restlichen Kohorten am Samstag mit dem Mannschaftsbus. Insgesamt 21 Hamburger plus Fan-Club (Eltern) und ein paar aufgebabelte Oldenburger.

Auf dem Weg zum Spielort wurde uns schon mal mitgeteilt, dass wir Opfer eines umfangreichen Regelwerks, die Schulnutzung betreffend, werden. Als mein kleiner Ercan dezent fragte: „Aber Atmen ist doch erlaubt?“, brach ich in schallendes Gelächter aus.

Meine Jungs ließen es sich dann auch nicht nehmen, die ersten Regeln zu brechen, indem sie gleich in der Turnhalle, die schon eingedunkelt war, da dort bereits Leute schliefen, begannen ein bisschen Fußball zu spielen. Einfühlungsvermögen: 6, aber man muss sich ja erstmal nach so einer langen Fahrt etwas

*Deutsche Schul-Go-Mannschafts-Meisterschaft = HPM

austoben – näch! Als sie gemäßregelt wurden, schlichen sie nach draußen, aber da sie dort keine Fußballtore ausfindig machen konnten, kamen sie bald gefrustet zurück. Nun glaube man aber ja nicht, dass dann geschlafen wurde – mitnichten.

Die Nacht ist lang. Also... gameboy raus und zockizocki...

Tag 1 wurde dann entspannt gedaddelt (1,5 Züge pro Sekunde an den unteren Brettern).

Ich habe mich schnell rar gemacht, weil ich es nicht mit ansehen konnte, in welchem Affentempo die sichersten Gruppen ihre Besitzer wechselten. Aber auf konzentriertes Spielen und Nachdenken kommt es ja gar nicht an – oder? Wir wollen SPAAASSS -

und den gabs reichlich. Mir war nur wichtig, dass jeder meiner Kapalken mindestens einmal gewinnt und das hat auch geklappt (fragt mich nicht wie).

Das Fresschen war gut wie immer und jeder hatte eine Turnmatte unter seinem Schlafsack.



HPM-Dritte: Anne-Frank-Gymnasium Erding mit Christoph Adelsberger 2k, Johannes Runkel 3k und Adrian Kittlitz 1k (v.l.n.r.)

Man hatte uns also ein Rundum-sorglos-Paket geschnürt. Einzig die Nachtulen kamen nur sehr begrenzt auf ihre Kosten, denn schon relativ früh wurden sämtliche Räume abgeriegelt, sodass

man letztlich nur noch in den Umkleidekabinen der Turnhalle sein Unwesen treiben konnte. Im Schnarchsaal war es ja schon zappenduster und die Bürgersteige waren auch schon hochgeklappt.

Vom Sonntagsprogramm habe ich spieltechnisch leider nur sehr wenig mitbekommen, da eine ausgiebige, aber recht produktive go4school-Sitzung den ganzen Morgen überspannte.

Urpötzlich fand ich mich in der Siegerehrung und gleich darauf im Bus wieder, der mirnichts-dirnichts dem Rheinland entbretterte.

Der zweite Platz meiner Klosterbrüder im HPM, hat mich schon gefreut. Vor 2 Jahren Platz 4, letztes Jahr Platz 3 und jetzt Platz 2. Was kommt denn

da wohl nächstes Jahr bei raus? Brauchen wir ja eigentlich gar nicht erst hinfahren (machen wir auch nicht, wenns in Hamburg stattfindet).

Einen Dank noch an Frau Pietsch, die uns alle wieder, als guter Geist des Turniers, mit ihrer Anwesenheit erfreut hat, wie auch Chizu Kobayashi mit ihrer Tochter Anna, deren Sphären-Klänge am Klavier das Gebäude zum Vibrieren gebracht haben.

Dank auch an die Orga und an Young Sun, die in aller Herrgottsfrühe mit in den Hamburger Bus getaumelt ist (5.45 Uhr), um vielen Go-Kids eine Freude zu machen. Ich fands wieder mal toll und freu mich auf das nächste Gemetzelt.

Stefan Budig

Münchner Bierseidel

Ein großes Lob an die Organisatoren des „16. Bierseidl“, das am 29. und 30. September ausgetragen wurde. Schon beim Aufbau am Samstag morgen sieht man ein gut eingespieltes Team. Kaum sind die Tische gerichtet, da werden schon die Bretter und Steine „just in time“ geliefert. Die Küche steht überpünktlich bereit und auch die Turnierteilnehmer geben keinen Grund für einen späten Start. Nur einer tanzte da aus der Reihe: der Drucker. Zum Glück war er nur etwas bockig und konnte mit einem anderen Laptop besänftigt werden.

Während man also noch ein wenig auf die erste Auslosung wartet, bleibt Zeit die Kaffeetasse noch einmal zu füllen, denn hier gibt es Kaffee und Heißgetränke „flat“. Dies ist nicht nur ein Genuss für den Gaumen, sondern bedeutet auch Entspannung beim Nachholen. Wer will schon ständig mit Kleingeld hantieren oder mit einen Fünfer Kaffee holen um dann das ganze Kleingeld entgegen nehmen zu müssen? Dem Team der Küche gehört der Dank aller Teilnehmer, die zwei Tage lang nicht nur Heißgetränke aufgefüllt haben, sondern eine klasse Verpflegung geboten haben. Als weit Angereister (und das eine oder andere Vorurteil im Gepäck) wundert es einen nur ein wenig: Es ist Wiesn-Zeit und man is(s)t (und trinkt) auf dem Bierseidl - aber man sieht niemanden mit einem Bier?

Der Turnierort ist wunderbar gewählt, ein kleines aber feines Schlösschen in München-Moosach. Hier bauten im Jahr 1690 die beiden Brüder Pelkoven unweit der St.-Martins-Kirche das Hofmarksschloss. Die Herrschaft der Pelkoven brachte Moosach eine kurze Blütezeit, denn schon 1722 wurde das Schlösschen verkauft und ging nicht nur durch viele Hände, sondern hatte auch unterschiedlichste Funktion. Vom Wirtshaus merkt man heut nicht mehr viel, die großen Fenster zeugen schon eher von der Zeit als Schule und Kindergarten. Dann Gemeindehaus, Wohnhaus und schließlich seit 2004 Bürgerhaus und seit 2011 Austragungsort des Münchner Bierseidl.

Während es draußen regnete gab es im Pelkoven-Schlösschen mit rund 50 Teilnehmern ein schönes, familiäres Turnier. Neben den Turnierpartien wurde viel geplaudert, diverse Tsume-Go gelöst, Partien analysiert oder gekiebitzt. Jonas Fincke machte seiner Rolle als Favorit alle Ehre und legte einen guten Start hin. Doch dann wurde es in der 5. Runde noch einmal spannend, als er gegen Andreas Kiehl, der sich nach 20 Jahren Go-Abstinenz mit einem 4:1 zurückmeldete, verlor. So lieferten sich die Spitzenspieler ein spannendes Foto-Finish: Jonas Fincke gewann das Turnier mit einem Punkt SOS vor Thomas Kettenring und Luo Hong (Augsburg).

Gunnar Dickfeld

Bochumer Bambus 2012

Der Bochumer Bambus fand dieses Jahr am ersten Oktoberwochenende (6./7. Oktober) statt. Mit 110 Teilnehmern waren es fast so viele Teilnehmer wie im Vorjahr, was das Bochumer Turnier zu einem der größten Turniere Deutschlands macht. Als Trophäen winkten nicht nur die Preisgelder, sondern zusätzlich Punkte für den Deutschland-Pokal, sowie für den Europapokal. Austragungsort war bereits wie im Vorjahr das Landessprachen-Institut (LSI) Bochum. Danke an dieser Stelle an das LSI, dass wir diese wunderschönen Räumlichkeiten, die zum Go-Spielen geradezu einladen, erneut nutzen durften.

Die erste Runde des Hauptturniers konnte dank unseres fantastischen Auslosers pünktlich um 11 Uhr morgens starten. (Danke Ago!) Gelöst wurde nach dem MacMahon System, gespielt wurde mit 60 Minuten Bedenkzeit und 7 Komis, sodass ein Jigo erreicht werden konnte. Schon bald beugten sich 110 mehr oder weniger rauchende Köpfe über die Bretter und versuchten den besten Zug zu finden. Während die erste Runde lief begann In-seong Hwang (7d) seinen Kommentar zur Partie am ersten Brett in einem separaten Vortragsraum. Zudem wurde sein Kommentar, sowie die Partie, auf KGS live übertragen und hatte dort viele Zuschauer.

Wenn In-seong nicht gerade mit der Partie am Brett 1 beschäftigt war, bot er den Spielern des Turniers Partie-Analysen und Tipps zum Spiel. Mit seiner lockeren Art zu unterrichten ermöglichte er 12-Kyus das Lösen von 6-Dan-Tsume-Gos in den kostenfreien Workshops am Freitagabend und während des Turniers.

Aber die Spieler hatten noch weitere Möglichkeiten die Zeit zwischen den Partien zu überbrücken als Partie-Analysen oder Unterricht: es gab wie im Vorjahr ein Begleitturnier auf dem 9x9 und dem 13x13-Brett für die unermüdlichen, die sogar zwischen den Partien spielen wollten. Es winkten Preise für den fleißigsten und den siegreichsten Spieler.

Um den Teamgeist zu stärken gab es erneut die Möglichkeit sich bis zum Beginn der zweiten Runde in Teams von bis zu vier Spielern für die Team-Wertung zusammen zu finden. Als kleinen Anreiz gab es auch hier etwas zu gewinnen. Die kreative Team-Namenswahl sorgte für Erheiterung unter den Spielern sowie unter den Organisatoren.

Für diejenigen, die sich lieber mit der theoretischen Seite des Go beschäftigen wollten, gab es genügend Lesefutter am Stand des Hebsacker-Verlages, der auch in diesem Jahr wieder mit einem reichen Sortiment an Büchern (und mehr) an allen Tagen des Turniers vertreten war (danke Tobias und Steffi!).



Auch für das leibliche Wohl wurde gesorgt: dank vieler gespendeter Speisen der Spieler und Familien des Bochumer Spieleabends konnte das großartige Catering-Team die Spieler das ganze Wochenende mit Brötchen, Kuchen, Salaten und warmen Gerichten versorgen. Danke an dieser Stelle an die edlen Sponser sowie unsere fleißigen Helferlein!

Nach den ganzen Turnierstrapazen gab es für die Teilnehmer des Turniers anschließend noch die Möglichkeit auf gemeinsame Erkundungstour der Bochumer Innenstadt, spezieller gesagt der Erkundung des Bermuda3Ecks. Dort klang der Abend gemütlich aus.

Am Sonntag startete die vierte Runde pünktlich um 10 Uhr, was einigen ein wenig zu früh war – aber die ersten Kannen Kaffee standen um kurz nach 9 Uhr bereit um auch die müdesten Go-Spieler zu wecken und fit für den Tag zu machen. Neben den Partien und der Siegerehrung um 16 Uhr gab es zwischendrin auch noch einen spannenden Vortrag über die Arbeit des LSI, gehalten vom geschäftsführenden Direktor des LSI, Herrn Dr. Jochen Pleines.

Zu Beginn der vierten Runde zeichnete sich bereits ab, wer in diesem Jahr Sieger des Hauptturniers werden würde, jedoch gab es noch heftige Kämpfe um den zweiten und dritten Platz. Schlussendlich sah das Siegestreppchen wie folgt aus:

Den ersten Platz belegte Franz-Josef Dickhut (6d), zweiter wurde Matthias Terwey (4d) und dritter wurde Johannes Obenaus (5d). In der U-18 Wertung belegte Jonas Welticke (4d) den ersten, Moritz Keilmann (3d) den zweiten und Christopher Lieberum (ebenfalls 3d) den dritten Platz.

Im Begleitturnier wurde Anja Hoffmann (15k) für die meisten Spiele und Martin Hershoff (1d) für die meisten gewonnenen Spiele mit jeweils einem 15-Euro-Gutschein für den Hebsacker Verlag belohnt. In der Mannschaftswertung siegte knapp die Mannschaft „Die weiße Wand“ und gewann eine Lehrpartie auf KGS bei Franz-Josef Dickhut. Zudem gewann jeder mit mindestens 4 Siegen einen Gutschein im Wert von 15€uro und mit 5 Siegen sogar einen Gutschein im Wert von 20€uro für den Hebsacker Verlag.

Alles in Allem waren es drei sehr aufregende Tage, wenn man den Freitag mitzählt, die die Organisatoren mit den Go-Spielern des Turniers erleben durften.

Kim Wiefelspütz

Turniernotizen

8. WIGO-Turnier

Bei wunderschönem Spätsommerwetter trafen sich 40 Spieler und Spielerinnen am 8. und 9. September in Wiesbaden zum Schnellgo. Jonas Welticke (4d, Bonn) konnte nicht nur ungeschlagen das Turnier gewinnen, sondern staubte auch noch nebenbei den ersten Preis im Schätzwettbewerb ab. In einem knappen SOS-Vergleich konnten Gunnar Dickfeld (2d, Frankfurt) und Anton Grzeschniok (3d, Frankfurt) mit je 3:2 Siegen die weiteren Podestplätze belegen. Im weiteren Teilnehmerfeld blieb Karsten Dikili (22k, WI) als einziger ungeschlagen und konnte sich neben drei 4:1-Spielern vom gut gefüllten Preistisch bedienen.

Stuttgarter Turnier

Beim Stuttgarter Turnier am 15. und 16. September siegte bei 35 Teilnehmern Thomas Kettenring (3d/München) ungeschlagen vor Pascal Müller (3d/Darmstadt).

Bremer Shudan

Am 13./14. Oktober 2012 fand erstmalig seit fünf Jahren wieder der Bremer Shudan statt. Das Turnier wurde mit freundlicher Unterstützung des Hochschulsports in den Räumen der Uni Bremen ausgetragen. Zum Erfolg der gelungenen Wiederbelebung trugen 49 gutgelaunte Spieler sowie drei talentierte Smutjes in der Küche bei. Matthias Terwey (4d, Münster) gewann alle fünf Spiele und das Turnier, gefolgt von Jonas Welticke (4d, Bonn) mit 4:1.

7. Pokal des Botschafters von Japan

Der Berliner Lokalmatador Johannes Obenaus gewann die 7. Auflage des Japanischen Botschaftercups ohne Verlustpartie und verteidigt seinen letztjährigen Pokalgewinn souverän. Das fünfroundige Turnier fand am 13. und 14. Oktober im repräsentativen Konferenzsaal der Japanischen Botschaft am Tiergarten statt. 56 Teilnehmer lieferten sich spannende Schlachten auf dem Go-Brett. Ein besonderes Highlight war in diesem Jahr der Besuch Hayashi Kozo Sensei 6p aus Osaka, vielen bestimmt noch vom Bonner EGC in guter Erinnerung.

Verrückte Schatten

von Ingo Althöfer

Beim Europäischen Go-Kongress im Sommer in Bonn durfte ich das Computer-Go organisieren. Jetzt, zwei Monate nach dem Ereignis, haben sich die vielen Eindrücke so gesetzt, dass ich das Wichtigste herausfiltern kann. Zwei Sachen sind es:

1. Die besten Go-Programme sind „stabil“ bei Handicap 4 angekommen, wenn es gegen Profis geht. Dazu mehr im zweiten Teil des Artikels.
2. Die Analyse-Funktion des Programms „Crazy Stone“ zeigt, wie menschliche Spieler Computer-Programme am besten „hereinlegen“ können: Man lockt die Bots in die Welt der „verrückten Schatten“ („Crazy Shadows“ auf Englisch).

Zur Erinnerung: Monte-Carlo-Programme, und alle guten Go-Programme gehören zu dieser Klasse, bewerten eine Spielstellung, indem sie viele Zufallspartien generieren und deren Durchschnittsergebnis zum Wert der Stellung erklären.

Bots im Wald der Semeai-Schatten

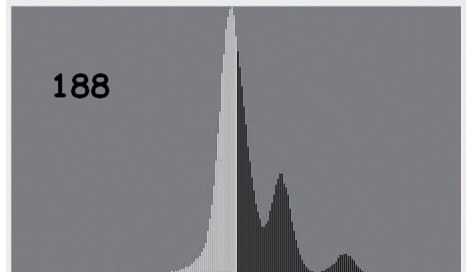
Man stelle sich auf dem Brett einen lokalen Kampf L vor, der eigentlich zu Gunsten von Weiß entschieden ist. Weiß muss dort nichts mehr machen; nur wenn Schwarz wieder in L setzt, sollte Weiß reagieren. Für menschliche Spieler ist es meist einfach: Man lässt L ruhen und hofft, dass der Gegner später nicht zu viel Aji oder Ko-Drohungen herausquetschen kann.

Für einen Monte-Carlo-Agenten ist die Situation aber erst sehr viel weniger geklärt. In vielen Zufallspartien wird Weiß bei L gewinnen, in vielen anderen aber Schwarz. Wenn das Programm nun die Gesamtstellung aus Sicht von Schwarz zu spielen hat, hält es seine Chancen für zu gut, weil sich vielleicht in 30 oder 50 oder gar 60 % der Zufallspartien der Kampf L als gewonnen für Schwarz ergibt. Ist die Stellung im restlichen Teil des Brettes tendenziell positiv für Schwarz, so führt das vermeintliche

Zusatz-Potenzial in L dazu, dass sich das Programm deutlich in Front sieht und deshalb leicht zu sorglos agiert. Genau so passierte es in den Partien 3 und 5 von den fünf Spielen, die Catalin Taranu 5p beim Kongress gegen Crazy Stone hatte.

In Partie 5 entspann sich dazu um Zug 200 herum eine Diskussion im KGS-Chat. Dabei nahm Detlef Schmicker (Duisburger, seit Jahren in der Computer-Go-Szene dabei) das Programm Pachi gegen dessen Autor Petr Baudis in Schutz: „CrazyStone mag diese Stellung besser bewerten. Dafür aber hätte Pachi die Ecke links oben schon vor hundert Zügen geklärt und danach besser gespielt.“ Im Anschluss an den Kongress habe ich alle fünf Partien mit dem Analyse-Modul von Crazy Stone durchgespielt. Auf einer kleinen Webseite (Text in Englisch, die Diagramme verstehen sich aber auch so)

<http://www.althofer.de/crazy-shadows.html> sind die Zufallspartie-Statistiken für einige typische Situationen dargestellt.



Zur Stellung nach Zug 188 in Partie 5. Die beiden schwarzen Peaks in der rechten Hälfte rühren von der falsch bewerteten Ecke links oben her.

Handicap 4 stabil erreicht !

Im Sommer 2011 wurde erstmals Handicap 5 erklommen: Beim EGC in Bordeaux unterlag Hayashi Kozo 6p gegen Computer Zen auf 19x19 bei nur

fünf Vorgabesteinen. Im März 2012 folgte ein echter Paukenschlag: Altmeister „Cosmic Style“ Masaki Takemiya 9p verlor zuerst eine H5-Partie gegen Zen und direkt danach auch noch eine bei Handicap 4 gegen die gleiche Kiste! Bei der anschließenden Siegesfeier erklärte der aufgewühlte Zen-Programmierer Yamato San seinem Hardware-Spezi Hideki Kato: „Das war ein einmaliger Glückstreffer. Es wird lange dauern, bis uns so etwas wieder gelingt.“ Doch im Juni 2012 verlor Chun-Hsun Chou 9p auch bei H4 gegen Zen, während Joanne Missingham 6p unter gleichen Rahmenbedingungen gewann.

In Bonn war auf 19x19 nicht Zen, sondern „Crazy Stone“ spielberechtigt, qualifiziert durch einen KGS-Turniersieg vier Wochen vorher. Mein Wunschgegner für den „verrückten Stein“ war Catalin Taranu. Ihn kenne ich seit 2004, als er zusammen mit Saijo Masataki und Manja Lindemeyer zu Besuch in Jena war und dabei auch mit Computer-Go experimentierte. Auch nach der „Einführung“ von Monte-Carlo hatte Catalin schon einige Schaupartien gegen die Kisten, ist also mit Computer-Go vertraut.

Beim EGC überließ ich Catalin die Wahl des Handicaps. Daran gekoppelt war eine Belohnung für den Fall eines Sieges. Bei Handicap 5 hätte er 300, bei Handicap 4 200 und bei Handicap 3 einhundert Euro bekommen.

Am Sonntag, Montag und Dienstag spielte Catalin hinter verschlossenen Türen je eine Sparrings-Partie, alle bei Handicap 4: Zuerst lief Crazy Stone auf meinem „langsamen“ Notebook, bei allen weiteren Spielen auf der 24-Kerne-Kiste von Programmierer Remi Coulom, verbunden über Internet. Am Sonntag und Dienstag siegte der Pro, mit einer Niederlage dazwischen am Montag.

Danach glaubte Catalin, dass H4 die richtige Stufe für die eigentliche Schaupartie sei. Am Mittwoch erwartete ihn aber eine unangenehme Überraschung: Crazy Stone erwies sich - aus welchen Gründen auch immer - als noch unangenehmerer

Gegner, als es schon am Montag gewesen war. Der Profi ging ziemlich chancenlos baden. Catalins Enttäuschung war bei aller Höflichkeit fast mit Händen greifbar. So bot ich ihm eine Revanche für den Donnerstag an: wieder Handicap 4, wieder mit 200 Euro Prämie für den Siegfall. Dieses Mal lief es besser. Catalin führte eine gewagte Invasion links oben zum Erfolg. Beeindruckt kommentierte er im Chat nach der Partie: „Dieses Programm spielt sehr gut. Ich hatte Glück, heute zu gewinnen.“

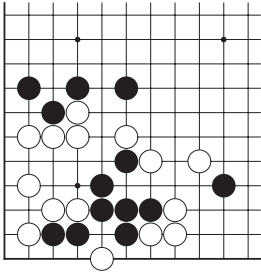
Und ...

Beim EGC in Bonn gab es noch mehr Computer-Go:

- Motoki Noguchi, in Frankreich lebender starker 6-dan Amateur, spielte je zwei Schaupartien auf 9x9- und 13x13 gegen Zen. Zen siegte auf 9x9 mit 2-0. Das Duell auf 13x13 endete unentschieden 1-1. 2011 in Bordeaux hatte Motoki noch beide 9x9-Partien gegen das gleiche Programm gewonnen.
- Petr Baudis aus Prag ist eine der großen Nachwuchshoffnungen bei der Go-Programmierung. Er hielt einen Vortrag über den aktuellen Forschungsstand und kommentierte die Schaupartien, auch unter Benutzung seines Bots „Pachi“. Pachi durfte beim 13x13-Turnier mitspielen (dafür Dank an Turnierleiter Robert Jasiek) und scheiterte erst im KO-Modus am späteren Turnierzweiten (auch Robert Jasiek).
- Auch interaktives Paar-Go wurde gespielt. Dabei bestand jedes Team aus einem Menschen und einem Computer, die ihre Züge – wie beim Paar-Go üblich – abwechselnd machten und ohne Beratung. Hier bedeutet „ohne Beratung“ in erster Linie, dass der Mensch nicht die Informationen auf dem Monitor seines Computer-Partners einsehen darf. Für mich am beeindruckendsten war eine Partie, in der Jonas Welticke die drei Mitbeteiligten dominierte und seinen Partner Pachi zum Sieg dirigierte.

Tesuji-Probleme

von Kobayashi Satoru 9p,
übersetzt von Bernd Sambale



Problem Nr. 1:
Schwarz am Zug

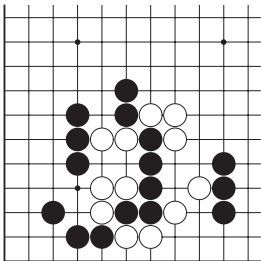
Die eingeschlossene schwarze Gruppe ist in höchster Not. Wie kann man sie aus dieser Klemme retten!

Schmerzhaftes Züge werden sich

nicht ganz vermeiden lassen, aber es sollte zu einem einfachen, klaren Ergebnis führen.

Problem Nr. 2: Schwarz am Zug

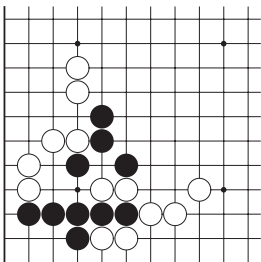
Hier stecken fünf schwarze und fünf weiße Steine in einem Semeai. Schwarz hat jedoch nur drei Freiheiten und scheint nicht darauf hoffen zu können, das Rennen zu gewinnen.



In dem Fall bleibt ihm nur die Flucht. Auch dabei stellt die geringe Freiheitenzahl ein Problem dar. Also, was kann man hier tun?

Problem Nr. 3: Schwarz am Zug

Schwarz bekommt in der Ecke selbst dann keine zwei Augen, wenn er am Zug ist. Die Lage sollte also klar sein.



Wenn die Verbindung unterbrochen würde, wäre die Gruppe tot. Es geht darum, wie Schwarz die Verbindung nach außen am besten sicherstellen soll.

Impressum DGoZ 5/2012

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

Beiträge: Ingo Althöfer, Stefan Budig, Gunnar Dickfeld, Steffi Hebsacker, Kay Hölscher, Hubert Marischen, Guido Tautorat, Heinrich Walter, Kim Wiefelspütz

Fotos: Rolf Bensel, Tobias Berben, Carsten Buescher, Marc Oliver Rieger, Karen Schomberg, wbaduk.com, weiqi.tom.com u. a. m.

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

Druckauflage: 2.500 Exemplare

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

Einsendeschluss für die DGoZ 6/2012:
Mittwoch, der 10.12.2012

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

Lösung zu Problem 1

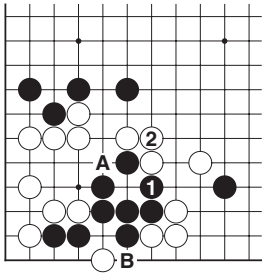


Diagramm 1: Miai
Nach Schwarz 1 verbindet Weiß mit 2. Da Weiß nun entweder auf A oder B spielen kann, bekommt Schwarz keine zwei Augen. Dies ist ein Fehlschlag.

Diagramm 2: Zu optimistisch

Lässt sich daran nichts ändern? Schwarz forciert mit 1 und 3 und lebt dann mit 5. Aber hier liest Schwarz zu optimistisch – hiermit kann er nicht rechnen.

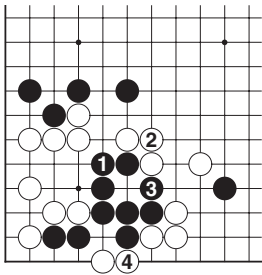
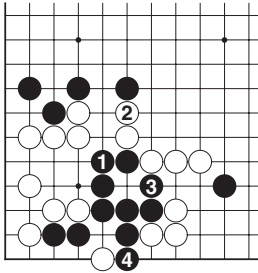


Diagramm 3: Schwarz stirbt

Nach Schwarz 1 verbindet Weiß mit 2 und tötet nach Schwarz 3 mit 4. Auch dies ist ein Fehlschlag.

In dieser Stellung scheint es einfach keine Möglichkeit

zu geben, zwei Augen zu bauen. Das bedeutet, es bleibt nur die Flucht.

Diagramm 4: Tesuji!

Schwarz schneidet auf 1. Mit diesem geschickten Zug kann er die Mauer durchbrechen. Erörtern wir anhand einiger Varianten die Möglichkeiten von Weiß.

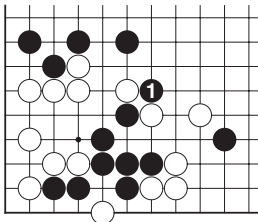


Diagramm 5: Einfach

Gibt Weiß mit 2 Atari, dann spielt Schwarz auf 3 und 5. Weiß bekommt so ein Ponnuki, aber Hauptsache, Schwarz lebt. Schwarz 5 sollte man als Erfolg verbuchen. Wenn es Weiß nicht gefällt, dass Schwarz mit 3 Atari gibt ...

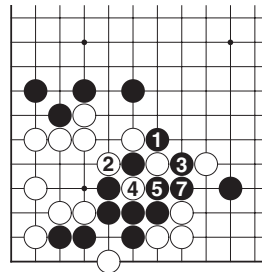
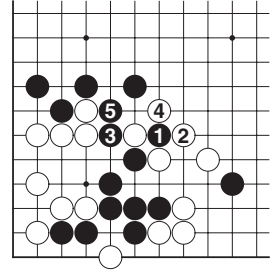
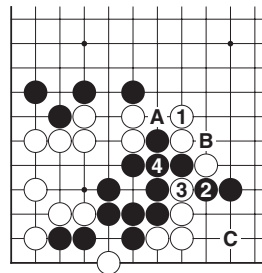
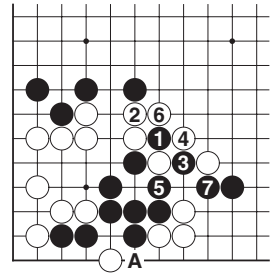


Diagramm 6: Gegen-Atari

... dann kann er auch das Atari 2 versuchen. Hier ist die richtige Technik für Schwarz das Gegen-Atari 3. Nimmt Weiß mit 4 heraus, dann entkommt Schwarz mit 5 und 7.

Diagramm 7: Weiß bricht zusammen

Weiß kann auch darüber nachdenken, nach Schwarz 1 erst auf 2 zu strecken und dann mit 4 zu schneiden. Nach 6 kann Schwarz auch mit A leben, aber er muss nicht so bescheiden sein: 7 bringt Weiß in Schwierigkeiten. Wenn Weiß statt 6 ...



Wenn Weiß statt 6 ...

Diagramm 8: Es bleibt eine Schwachstelle

... mit 1 hier zurückzieht, spielt Schwarz wieder auf 2. Nach Weiß 3

spielt er auf 4 und hat danach noch Züge wie A, B oder C. Der Angriff von Weiß verpufft.

Lösung zu Problem 2

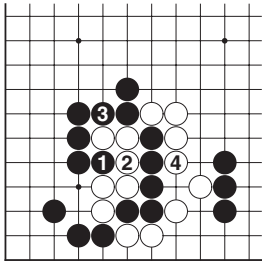


Diagramm 1: Schwarz verliert

Hier ist der Beweis, dass Schwarz das Rennen verliert: Nach Schwarz 1 und 3 spielt Weiß auf 2 und es ist vorbei. Schwarz mag irgendwie entkommen können, aber

von den fünf Steinen aus zu spielen führt immer zu einem Freiheitsmangel. So ist kein gutes Ergebnis zu bekommen.

Diagramm 2: Tesuji!

Richtig ist es, mit 1 zu schneiden. Weiß muss sich um die markierten Steine kümmern und kann keine Freiheiten zusetzen.

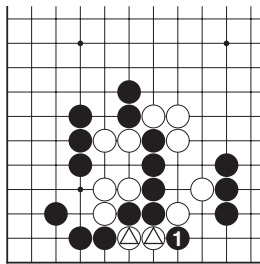


Diagramm 3: Schwarz entkommt

Er kann nur mit 2 fangen. Nun entkommt Schwarz einfach, indem er mit 3 schneidet. Weiß 4 beantwortet er mit 5 und ist draußen. Statt 4 ...

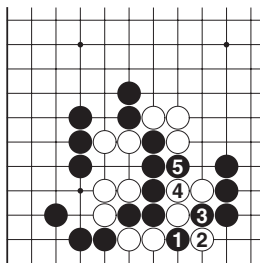
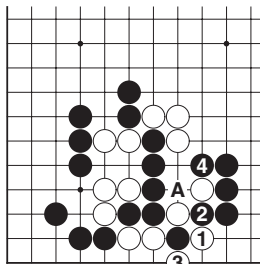


Diagramm 4: Vorsicht vor einem Ko!

... könnte Weiß mit 3 schlagen. In dem Fall spielt Schwarz auf 4. Vorsicht – wenn er



stattdessen versehentlich auf A spielt, bekommt Weiß mit 4 ein Ko.

Lösung zu Problem 3

Diagramm 1: Schwarz wird geschnitten

Natürlich würde Schwarz es sich gern mit 1 bequemer machen, doch wenn Weiß auf 2 verbindet, hat er anschließend entweder A oder B. Die Steine in der Ecke sind abgetrennt und somit gefangen.

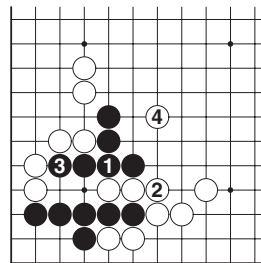
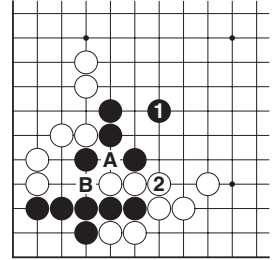


Diagramm 2: Weiß erlangt die Initiative

Schwarz verbindet auf 1. Doch nun spielt Weiß in Vorhand auf 2 und geht mit 4 in die Offensive. Das heißt keinesfalls, dass die Gruppe gefangen wird, aber es gibt Grund zur Sorge.

Diagramm 3: Tesuji!

Schwarz schneidet mit 1 – ein guter Zug. Bekommt er danach noch einen Stein auf A, dann ist er sofort mit zwei Augen am Leben.

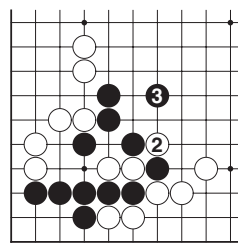
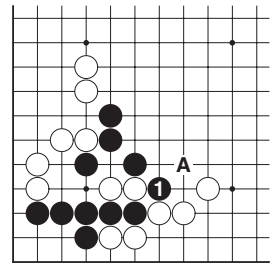
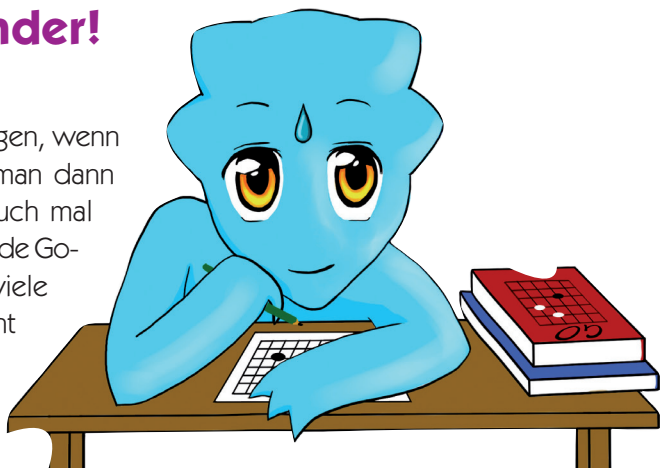


Diagramm 4: Vorhand

Spielt Weiß auf 2, dann hat Schwarz Vorhand und kann mit 3 seine Form in Ordnung bringen. Leicht sieht man, worin der Unterschied zu Diagramm 2 besteht.

Hallo, liebe Kinder!

Manchmal habe ich so viele Fragen, wenn ich Go spiele! Natürlich kann man dann stärkere Spieler fragen, oder auch mal einen Go Lehrer fragen, aber gerade Go-Lehrer gibt es ja leider nicht so viele hier in Deutschland. Da wünscht man sich doch eine richtige Go-Schule, in der man richtig was lernen kann.



Wusstet ihr schon, dass es wirklich solche Go-Schulen gibt?

Zum Glück habe ich eine liebe Bekannte, Daniela Trinks, die in Korea lebt und Go studiert und die kennt sich so richtig aus! Ich habe sie mal gefragt, wie Kinder in Korea Go lernen und das hat sie mir erzählt:

Stell Dir mal vor, es gibt etwa 1000 Go-Schulen in Korea! Da lernen die Kinder nach der Schule jeden Tag 1-2 Stunden Go, genauso wie sie an anderen Schulen Taekwondo, Klavier spielen, Englisch oder Mathe lernen können. Manche Kinder haben sogar das Glück, dass ein Lehrer an ihre Grundschulen kommt und ihnen dort im Nachmittagsprogramm Go beibringt.

Und wie läuft so ein Unterricht ab? Meist fängt der Lehrer damit an, etwas zu erklären, nur ganz kurz, so 10-15 Minuten. Und danach nimmt sich jeder Schüler sein Aufgabenbuch (solche wie die Level-Up-Bücher) und übt auf seinem ganz eigenen Level. In diesen Übungsbüchern gibt es meist kurze Erläuterungen an einem Beispiel (z.B. wie fängt man einen Stein in der Treppe) und danach gibts Aufgaben zum ausprobieren, und der Lehrer sieht dann beim Kontrollieren, wie gut es der Schüler verstanden hat.

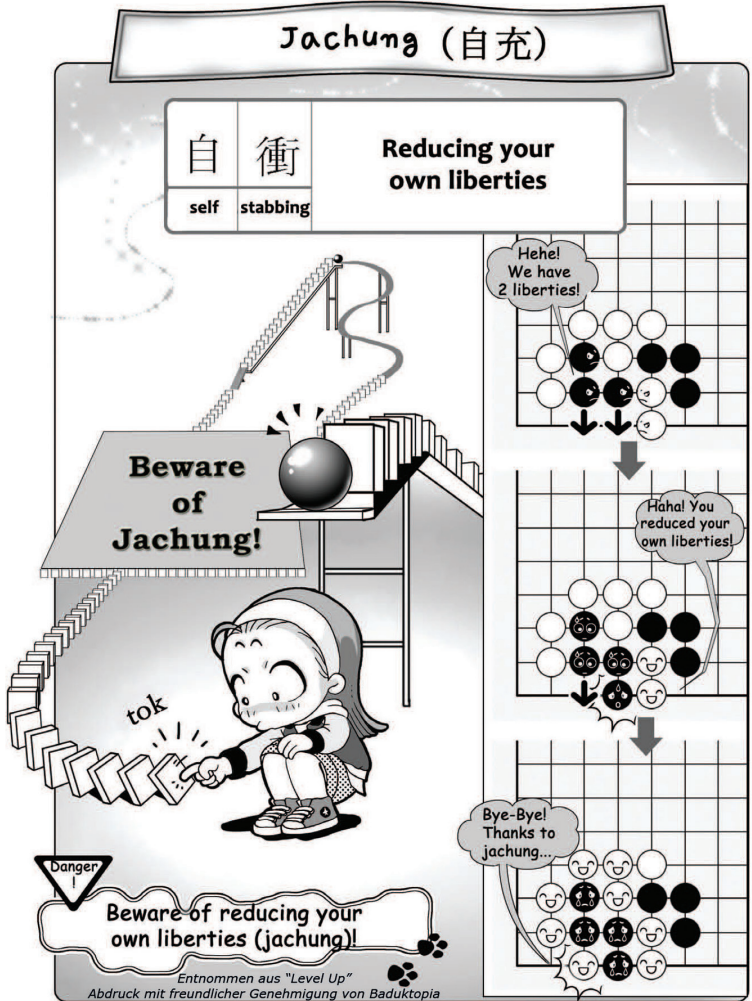
Und danach ist natürlich Zeit zum Spielen! Frederic, du spielst mit Hanna, und Thomas du spielst mit Gustav. Und im Nu ist die Unterrichtsstunde schon wieder vorbei! Ach, schade, so schnell ist die Zeit vergangen. Aber morgen kann ich ja wiederkommen und weiterlernen!

Ach, und dann gibt's natürlich noch die ganz eifrigen Go-Schüler! Die sind schon so gut, dass sie nach der Schule richtig intensiv Go lernen, in den Go-Trainingsschulen (Dojang). Viele von ihnen wollen mal später ein Go-Profi werden und dafür üben sie jeden Tag

nach der Schule, und manche bekommen sogar die Empfehlung, sich nur aufs Go-Studium zu konzentrieren und die Schule zu schwänzen.

Ach nein, sie schwänzen natürlich nicht, sondern besuchen stattdessen die ganztägige Go-Trainingschule, wo sie sich dem Go widmen: Go-Probleme lösen, Profi-Partien nachlegen, Go-Partien spielen, vom Lehrer die Partien kommentiert bekommen – und das jeden Tag außer Sonntag von morgens 9 Uhr bis abends 9 Uhr.

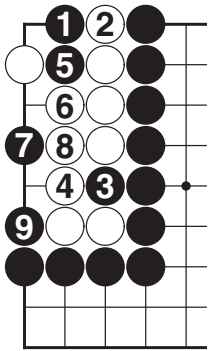
Wow! Könntet ihr euch vorstellen, den ganzen Tag nur Go zu spielen? An manchen Tagen würde ich das toll finden, aber manchmal will ich auch einfach nur rumtoben. Das durchzuhalten muss hart sein. Die Kinder in Korea sind schon wirklich klasse!



kiri@dgob.de

Euer Kiri

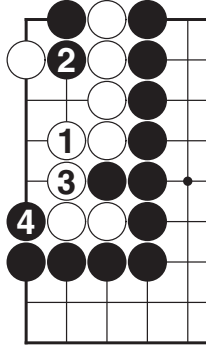
Lösungen zu den EGC-Problemen



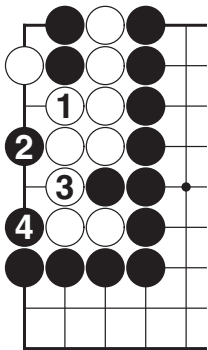
Dia. 1

Gibt Weiß statt auf 4 zu spielen mit 1 in Dia. 2 nach, entsteht nach 4 in Dia. 2 der gleich Freiheitenmangel.

Lösung zu Problem 1:
1 ist der vitale Punkt. Nur so kann man überhaupt töten. Nach 2 hat Schwarz es leicht. Nach 9 kann Weiß wegen Freiheitenmangel nicht trennen.



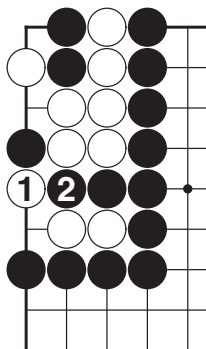
Dia. 2



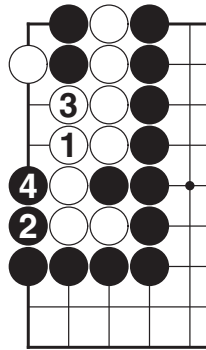
Dia. 3

Spielt Weiß mit 3 aus Dia. 3 auf 1 in Dia. 4, hat er nach 2 keine Chance mehr auf zwei Augen.

Spielt Weiß statt 3 in Dia. 2 auf 1 in Dia. 3, ist 2 das passende Tesuji, denn nach 4 endet Weiß wie in Dia. 1.

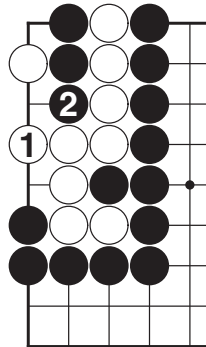


Dia. 4



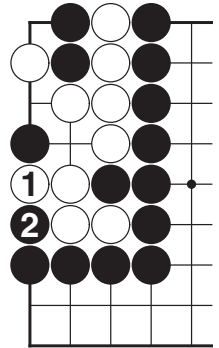
Dia. 5

Sollte Weiß nach 7 in Dia. 1 auf 1 in Dia. 6 spielen, gibt Schwarz einfach mit 2 Atari und Weiß kann nicht decken.



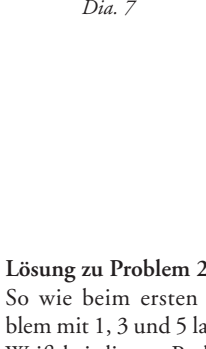
Dia. 6

Eine weitere Alternative für Weiß ist 1 in Dia. 5 statt 6 in Dia. 1 zu spielen. Dann aber kann sich Schwarz einfach von außen mit 2 und 4 annähern und Weiß kann wegen Freiheitenmangel nach 4 kein zweites Auge machen.



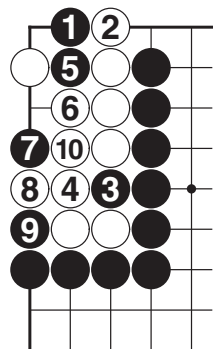
Dia. 7

Eine letzte Möglichkeit wäre 1 in Dia. 7 statt 3 in Dia. 5, aber nach 2 ist die schwarze Augenform zerstört.

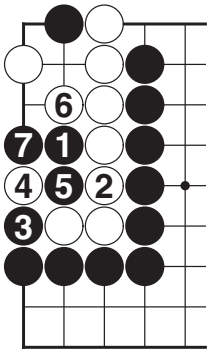


Dia. 8

Lösung zu Problem 2:
So wie beim ersten Problem mit 1, 3 und 5 landet Weiß bei diesem Problem nicht im Freiheitenmangel.



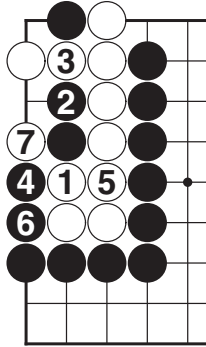
Dia. 9



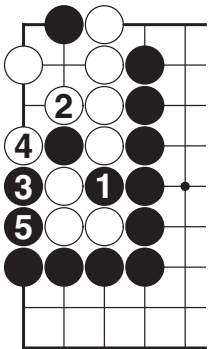
Dia. 2

1 in Dia. 2 ist das zweite Tesuji, das Schwarz finden muss, um zu töten. Nach der Zugfolge bis 7 ist Weiß einfach tot.

1 in Dia. 3 statt 2 in Dia. 1 zeigt die härteste Gegenwehr von Weiß. Wenn Schwarz dann wie mit den Zügen bis 6 fortsetzt, lebt Weiß mit 7 einfach.



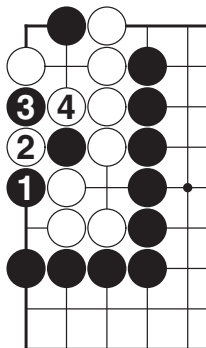
Dia. 3



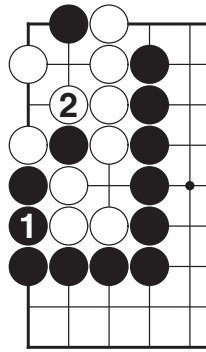
Dia. 4

Auch 1 in Dia. 4 funktioniert als Antwort auf 1 in Dia. 3 für Schwarz nicht, da Weiß nach 5 einfach decken kann und lebt.

Korrekt ist für Schwarz das dritte Tesuji auf 1 in Dia. 5. Danach kann Weiß mit 2 einen letzten Trick versuchen. Schlägt Schwarz dann einfach, lebt Weiß mit 4.



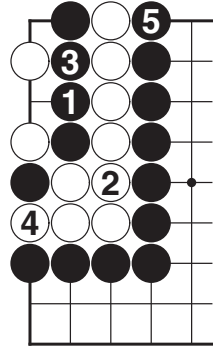
Dia. 5



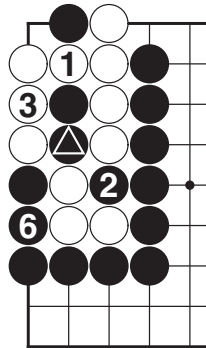
Dia. 6

Auch 1 in Dia. 6 statt 3 in Dia. 5 tötet nicht, denn Weiß schlägt wieder einfach mit 2 und es droht keinerlei Gefahr mehr.

Korrekt ist das vierte Tesuji von Schwarz, nämlich 1 in Dia. 7., denn nach 5 ist die weiße Gruppe einfach tot – Weiß kann auf das Atari nicht mehr decken.



Dia. 7

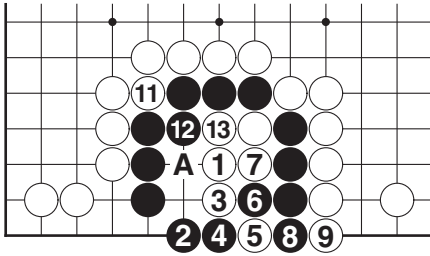


Dia. 8

Spielt Weiß statt auf 2 in Dia. 7 auf 1 in Dia. 8, so muss Schwarz nach 2 mit 4 auf den markierten Stein das letzte Tesuji finden, um das zweite Auge für Weiß zu verhindern.

Nach 6 hat Schwarz es geschafft – Weiß ist bei härtester Gegenwehr nach fünf Tesujis endlich gestorben ...



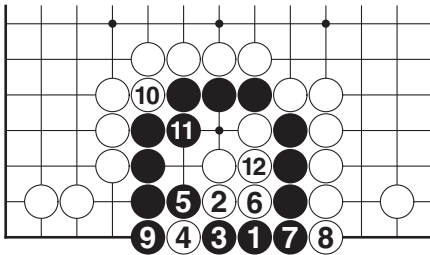


Dia. 1

Lösung zu Problem 3:

Der Formpunkt 1 in Dia. 1 springt sicher jedem ins Auge und er ist das erste Tesuji. Schwarz hat zwei Antworten, 2 und 5.

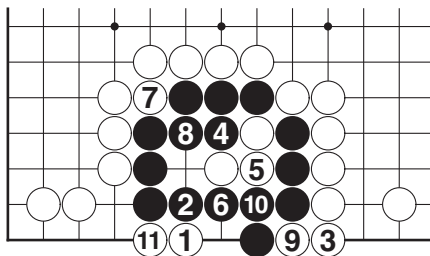
Nach 2 ist die Zugfolge bis 13 relativ nachvollziehbar und zwingend. Am Ende kann Schwarz nichts mehr machen, denn Weiß kann mit A einen Häschensechser als tote Innenform bauen und somit Schwarz töten.



Dia. 2 (13 auf 4)

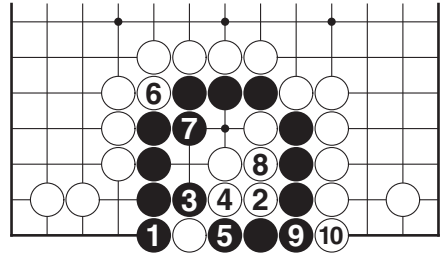
Bei 2 aus Dia. 1 auf 1 in Dia. 2 ist die Lösung deutlich schwieriger zu finden. 2 sieht wie in Dia. 1 normal aus, führt aber in vielen Varianten zu einem Seki – als Beispiel mag die Zugfolge bis 13 dienen.

Das jetzt gesuchte Tesuji ist 1 in Dia. 3 und 3 in Dia. 3 ist gleich ein weiteres Tesuji. In der weiteren



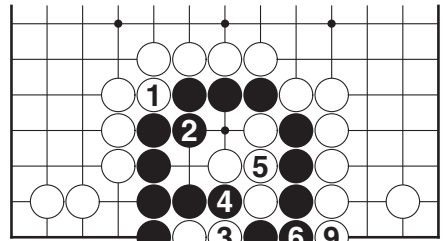
Dia. 3

Zugfolge bis 11 stirbt Schwarz nämlich einen qualvollen Tod, da erst sein eigentlich großer Augenraum immer kleiner und dann das zweite Auge zu einem unechten wird.



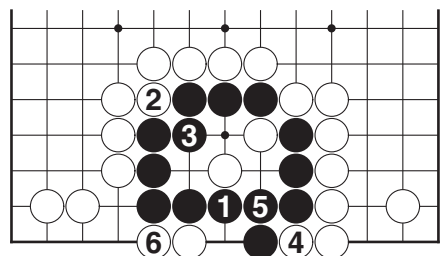
Dia. 4 (11 deckt)

Eine starke Alternative zu 2 in Dia. 3 ist 1 in Dia. 4. Spielt Weiß dann 2 und 4, würde mit Zugumstellung das Seki aus Dia. 2 entstehen.



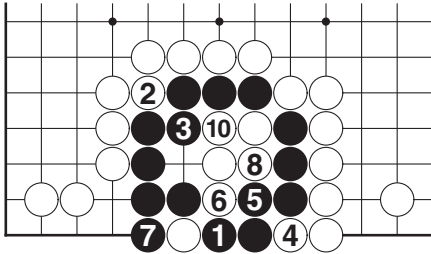
Dia. 5 (7 auf 3, 8 schlägt)

Statt 4 in Dia. 4 soll Weiß einfach mit 1 in Dia. 5 noch ein Kikashi (Testzug) einschieben, um dann, wenn Weiß auf 2 deckt, mit 3 ein weiteres Tesuji zu spielen, denn nach mehrfachen Opfern und Atari von hinten hat Schwarz nach 9 keine Chance mehr auf zwei Augen.



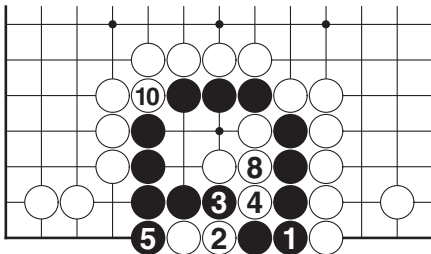
Dia. 6

Anstelle von 4 in Dia. 3 kann Schwarz auch 1 in Dia. 6 spielen. Aber nach dem Abtausch 2 für 3 kann Weiß wieder zunächst mit 4 den Augenraum reduzieren, um dann mit 6 das zweite Auge unecht zu halten.



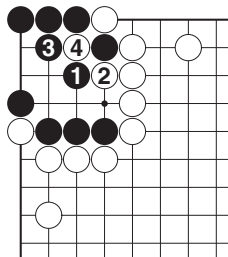
Dia. 7 (9 deckt)

Eine weitere Alternative für 4 in Dia. 3 wäre 1 in Dia. 7. Und wieder tauscht Weiß erst 2 für 3 ab, um dann mit 4 und 6 einen Squeeze anzusetzen und mit 10 innen eine tote Form zu realisieren.



Dia. 8 (6 auf 2, 7 schlägt, 9 deckt)

Die aufsehenerregendste Alternative zu 4 in Dia. 3 zeigt Schwarz wohl mit 1 in Dia. 8. Weiß muss daraufhin mit 2 und 6 wieder zwei bemerkenswerte Tesuji finden – nach dem Squeeze mit 8 ist dann 10 der Zug, der Schwarz keinen Raum mehr für zwei Augen lässt.

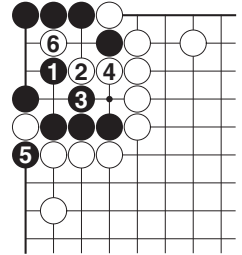


Dia. 1

Lösung zu Problem 4:
Dia. 1 zeigt mit dem Ko nach 1 bis 4 die richtige Lösung.

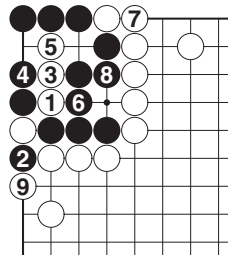
Bei diesem Problem geht es dann auch eher darum zu erkennen, warum Schwarz nicht leben und Weiß nicht töten kann.

Alternativ funktioniert nämlich 1 in Dia. 2 statt 1 in Dia. 1 nicht, da Schwarz nach den beiden Tesuji 2 und 6 kein zweites Auge mehr bekommt.



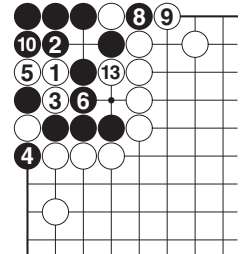
Dia. 2

1 in Dia. 3 statt 2 in Dia. 1 funktioniert dagegen für Weiß nicht. Nach der Zugfolge bis 10 entsteht ein Seki, was für Weiß natürlich schlechter ist als das Ko aus Dia. 1.



Dia. 3 (10 deckt)

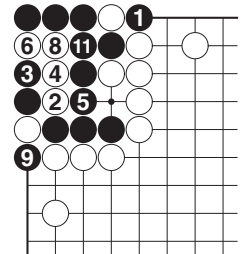
In Dia. 4 wird's dann lustig, wenn Weiß 1 versucht. Schwarz sichert sich das erste Auge mit 2, spielt dann erstmal mit 6 von hinten, besorgt sich mit 8 eine notwendige Freiheit und gibt mit 10 von hinten Atari, um dann, wenn Weiß mit 13 ein Auge verhindert, auf 14 zwei Augen zu sichern.



Dia. 4
(7 schlägt, 11 schlägt 8, 12 schlägt drei Steine, 14 auf 1)

Sollte Schwarz wiederum nach 2 den Zug 1 in Dia. 5 versuchen, baut Weiß einfach mit 2, 4, 6, 8 und 10 eine tote Form in die schwarze Gruppe und tötet einfach nach dem Schlagen von 11 mit 12 auf 4.

Ko ist also für beide Seiten die beste Lösung!



Dia. 5
(7 wirft ein, 10 auf 3, 12 auf 4)

Das Karma der Go-Steine

aus: William S. Cobb, *Das leere Brett*, S. 39–41

Die „Amerikaner von heute“, mit denen dieser Text beginnt, sind natürlich einige meiner Studenten, deren Verwirrung über dieses Thema mich dazu anregte, ihn zu schreiben. Das Deckblatt der Zeitschrift, das ich gegen Ende anführe, zeigte das Bild eines leeren Bretts als Problem, mit folgender Aufgabenstellung: Schwarz am Zug. Welcher Zug ist der beste? Schwierigkeitsstufe:

Der Begriff des Karma ist schon in den ältesten Spuren indischen Geisteslebens zu finden. Er ist sicherlich älter als der Buddhismus und die Amerikaner von heute verwenden ihn oft ganz unbefangen. Darüber, worum es bei diesem Begriff genau geht, speziell in buddhistischem Zusammenhang, gibt es jedoch einiges an Verwirrung und Meinungsverschiedenheiten. Im alltäglichen Sprachgebrauch lässt er auf eine bestimmte Art und Weise an die kausalen Folgen unserer Handlungen denken. So mag man etwa seine gegenwärtige Lage als Resultat des Karmas erklären, oder sich auf den Umstand beziehen, dass eine gegenwärtige Handlung gutes oder schlechtes Karma in Hinblick auf die Zukunft schaffen werde.

Das Problem besteht darin, dass dies eine Art Determinismus naheulegen scheint, also die Ansicht, dass unsere Gegenwart und unsere Zukunft zur Gänze Resultat unserer Handlungen in der Vergangenheit sind, was offenbar die Idee des freien Willens aushebelt und die Vorstellung erweckt, wir seien unserer Vergangenheit ausgeliefert. Karma wird zu einer Art Schicksal. Diese pessimistische Vorstellung ist sehr unschön, aber wie sollen wir die Tatsache auffassen, dass unsere Handlungen kausale Folgen für unsere Zukunft haben? Sind wir an die Vergangenheit gekettet, oder sind unsere zukünftigen Möglichkeiten unbegrenzt? Bedeutet ein Glaube an Karma nicht, dass wir zu einem vorherbestimmten Weg durch das Leben verdammt sind? Als ich in Japan war, um Go unterrichten zu lernen, machte mir Professor Michiyoshi Hayashi von der Frauenuniversität in Tokyo (Tokyo Joshi Daigaku), der sehr viel über die philosophische Bedeutung des Go-Spiels geschrieben hat (wovon leider keine Übersetzungen ins Englische oder Deut-

7.-9. Profi-Dan. Janice Kim hatte es vorgeschlagen. Ich weiß nicht, ob sie sich der Tiefe bewusst war, die ich darin entdeckte. Ich würde heute sagen, dass in diesem Text meine abschließende Bemerkung über das Nirvana bestenfalls irreführend ist. Im Nirvana zu sein, also erleuchtet zu sein, enthebt einen nicht der bedingten, wechselseitig abhängigen Natur des Alltagslebens.

sche vorliegen), einmal deutlich, dass die Steine, die wir im Spiel setzen, viel Licht in dieses verwirrende Konzept bringen können.

Er begann mit dem Hinweis darauf, dass jemand, der das Spiel nicht spielt, den Eindruck haben mag, dass der Umstand, dass die Steine sich während des Spiels nicht bewegen, dazu tendiert, das Spiel statisch und langweilig werden zu lassen. Das Gegenteil ist jedoch der Fall. Das Spiel der sich nicht bewegenden Steine ist so dynamisch und fließend, dass wir dazu geneigt sind, in einer Weise darüber zu sprechen, als würden sich die Steine tatsächlich bewegen. Wir sprechen etwa davon, zu rennen und zu springen, von langsamen und schnellen Spielzügen, und so weiter. Professor Hayashi erklärte, dies sei einer der Aspekte, in denen Go so sei wie das Leben. Die Steine sind wie unsere Handlungen. Sind sie einmal da, kann man sie nicht mehr zurücknehmen, wir müssen mit den Konsequenzen unserer Handlungen leben. Das hat jedoch nicht zur Folge, dass wir dadurch einer Art starren Determinismus ausgesetzt werden. Ganz im Gegenteil.

Die Steininformationen, die bereits auf dem Brett liegen, schaffen die Grundlage dafür, dass sich Möglichkeiten für zukünftige Züge eröffnen. Und die Möglichkeiten, die ein guter Zug eröffnet, sind so raffiniert, dass sie dynamisch und lebendig wirken, hoch flexibel, voller ergiebiger und aufregender Handlungsspielräume – ganz das Gegenteil der fixen, statischen Vorgaben eines deterministischen Systems. Das Karma der Steine gleicht also dem unserer Handlungen im Leben. Bevor der erste Stein gesetzt wird, existiert auf dem Brett eine so gut wie unbegrenzte, aber abstrakte, Offenheit an Möglichkeiten. In diesem abstrakten Reich kann man jedoch nicht spielen. Man kann nur mit tatsächlichen

Möglichkeiten umgehen, die auf dem Brett real existieren, weil Steine darauf gespielt worden sind. Man kann seine Züge nicht zurücknehmen, aber wenn keine Steine auf dem Brett liegen, gibt es auf ganz konkrete Weise nichts, was man tun könnte. Es gibt keinen Kontext, der einem Zug Bedeutung oder Wert verleihen würde. Umfang und Art der Möglichkeiten, die durch ein bestimmtes Muster der Steine auf dem Brett geschaffen werden, können auf das Spielgeschehen eine mehr oder weniger günstige Wirkung haben, und in diesem Sinne können wir von gutem und schlechtem Karma in den Steinen sprechen.



Das Karma der Steine ist jedoch im Grunde gut, da es ohne dieses Karma kein Spiel geben kann.

Meine zukünftigen Züge werden also nicht von meinen vergangenen Zügen vorherbestimmt. Die Vergangenheit schafft die Möglichkeit einer begrenzten Anzahl von Zukünften, das heißt, die Vergangenheit legt Grenzen dafür fest, welche Gestalt die Zukunft annehmen kann; es sind jedoch meine Züge, die im jeweiligen gegenwärtigen Moment entscheiden, welche dieser zukünftigen Möglichkeiten eintreten wird. Daher gibt es keinen Widerspruch zwischen dem Karma vergangener Handlungen und dem freien Willen. Die Tatsache, dass sich die Vergangenheit nicht ändern lässt und dass die Zukunft

aus der Vergangenheit folgt, bedeutet nicht, dass die Zukunft von der Vergangenheit vorherbestimmt wird. Ein wenig Nachdenken zeigt, wie so oft, dass Go-Spieler einen Vorsprung haben, wenn es darum geht, etwas zu verstehen, das für viele verwirrend ist.

In einer bestimmten Hinsicht unterscheidet sich auf diesem Gebiet jedoch Go vom Leben, und das war vor kurzem das Thema des zauberhaften Deckblatts einer Ausgabe des *American Go Journal* (Band 30, Nummer 3). Konfrontiert mit einem leeren Brett, hatten wir die Aufgabe, den besten Zug für Schwarz zu finden. Wir denken nie darüber nach, wie merkwürdig diese vertraute Situation ist, den ersten Zug zu machen.

Den ersten Stein zu setzen, ist ein vollkommener Akt der Schöpfung, der erste Moment im Leben einer Partie, und es handelt sich dabei um eine wirkliche Schöpfung aus dem Nichts. So etwas gibt es in unserem Leben nicht. Unser Bewusstsein setzt ein, während wir bereits tief in Handlungsabläufe verweben sind, die auf vielerlei Ebenen

unseren Möglichkeiten Grenzen setzen.

Wir kommen nicht dazu, den ersten Zug zu machen, der die grundlegende Form der Welt bestimmen wird, in der wir leben werden. Deshalb spricht Heidegger davon, dass wir in die Welt „geworfen“ sind. Wenn wir die Umstände betrachten, in denen wir uns befinden, so würden wir uns oftmals wünschen, an einem leeren Brett zu sitzen und den ersten Zug auf eine derartige, wirklich freie Art machen zu können – ohne Karma. Außerhalb von Go jedoch ist so ein Zug nur möglich, wenn man ins Nirvana eingegangen ist.

*American Go Journal XXXI, 2
(Frühjahr 1997), 38-39*

Deutschlandpokal 2012

Stand nach neun von zwölf Turnieren*

Pokalgruppe A: 2 Kyu und stärker (55 Platzierte):

Nr. Name	E	ED	DD	HH1	ER	RE	H	BO	HB	Summe	
1 Kraft, Bernhard	2k	2	-	-	0	4	-	1	0	-	7
2 Ervens, Deniz	1k	4	-	-	0	-	0	2	0	0#	6
3 Heuchler, Sebastian	1d	-	1	3	-	-	-	-	1	-	5
4 Bensel, Rolf	1k	1	-	-	-	-	-	-	4	-	5
Kreuzer, Timo	1k	-	-	-	2	-	-	-	-	3	5
6 Schomberg, Niels	1d	2	-	-	2	-	0	-	0	-	4
7 Budszuhn, Timo	2d	2	-	-	-	-	0	-	2	-	4
Mechtenberg, Dirk	1k	0	-	-	-	-	2	-	2	-	4
Ruzicka, Martin	1d	0	-	-	-	-	4	0	-	-	4
10 Beggerow, Joachim	3d	-	-	-	0	-	4	-	-	-	4
John, Wolfgang	1d	-	2	2	-	-	-	-	-	-	4
Meemken, Kai	3d	-	4	0	-	-	-	-	-	-	4
Rose, Nicolas	1d	-	-	-	-	-	2	-	2	-	4
Stauder, Leon	3d	-	2	-	-	-	-	-	2	-	4
Weiß, Christian	1k	2	-	-	-	-	-	-	2	-	4

Pokalgruppe B: 3 Kyu bis 9 Kyu (73 Platzierte):

Nr. Name	E	ED	DD	HH1	ER	RE	H	BO	HB	Summe	
1 Pohle, Conny	5k	-	-	-	2	-	2	0	0	3	7
2 Busch, Rainer	5k	2	-	-	0	-	4	-	0	-	6
3 Kaczmarek, Georg	4k	2	-	-	-	-	2	-	2	-	6
Tawussi, Frank	9k	-	-	-	2	-	-	2	-	2	6
5 Adelsberger, Chr.	3k	-	2	-	-	4	-	-	-	-	6
6 Kirch, Florian	3k	-	-	-	-	6	-	-	-	-	6
7 Langer, Martin	5k	0	-	-	2	-	0	-	2	-	4
8 Adorjani, Tibor	7k	0	-	-	-	-	2	-	-	2	4
Dinges, Ralf	7k	4	-	-	-	-	0	-	0	-	4
Schmidt, Sylvia	6k	-	-	-	2	-	-	0	-	2	4

Pokalgruppe C: 10 Kyu bis 20 Kyu (28 Platzierte):

Nr. Name	E	ED	DD	HH1	ER	RE	H	BO	HB	Summe	
1 Haarhoff, Thomas	13k	2	-	-	-	-	-	6	4	12	
2 Peters, Christian	8k	2	-	-	-	-	2	-	4	-	8
3 Hißnauer, Joachim	12k	3	-	-	-	-	2	-	-	-	5
4 Reibert, Jörg	14k	-	-	-	-	-	0	-	4	-	4
Schallück, Hans-Chr.	15k	-	-	-	2	-	-	-	-	2	4
Schomberg, Jan H.	15k	2	-	-	-	-	-	-	2	-	4
7 Bechler, Inga	9k	-	-	-	-	-	4	-	-	-	4
Fiebert, Jasmin	13k	4	-	-	-	-	-	-	-	-	4
Herbst, Henning	9k	-	-	-	4	-	-	-	-	-	4
Wurl, Gunnar	13k	-	-	4	-	-	-	-	-	-	4

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

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.

Die nächsten Pokalturniere:

2012-11-10 Hamburg-Rahlstedt
2012-11-24 Berlin (Kranich)

Kürzel:

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



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						
Platz	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						
Platz	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

BadukTV Goes West!

von Kay Hölischer

BadukTV ist ein koreanischer Go-Fernsehsender. Es wird dort rund um die Uhr über Baduk berichtet, Spiele gezeigt und unterrichtet, für Kyu- und Dan-Spieler. Auch wenn das Programm auf Koreanisch ist, ist es sehr interessant. BadukTV wirbt mit dem Spruch: „Wenn du täglich eine Stunde BadukTV guckst, dann wird dein Baduk-Level um mindestens eine Spielstufe steigen.“ Das hört sich viel versprechend an!

Seit ein paar Monaten versucht der Sender, die englischsprachige Gemeinde besser zu erreichen, durch Videos mit Untertitel oder in englischer Sprache.

Dank eines neuen Online-Angebotes ist es jetzt möglich, auch im Westen BadukTV zu nutzen. Unter <http://www.baduktv.kr/baduk/user/main> kann man sich anmelden. Dort gibt es die Möglichkeit, sich als Premium-User zu registrieren. Angeboten werden ein Zugang für einen Monat für 7\$, etwa 5,50 Euro, oder für das ganze Jahr 70\$, also etwa 55,00 Euro. Der Bezahlvorgang ist durch Paypal recht einfach abzuwickeln.

Man kann auch sehen, welche Events als nächstes anlaufen, sei es heute, morgen oder nächste Woche, dank des integrierten Google-Kalenders. Er spiegelt

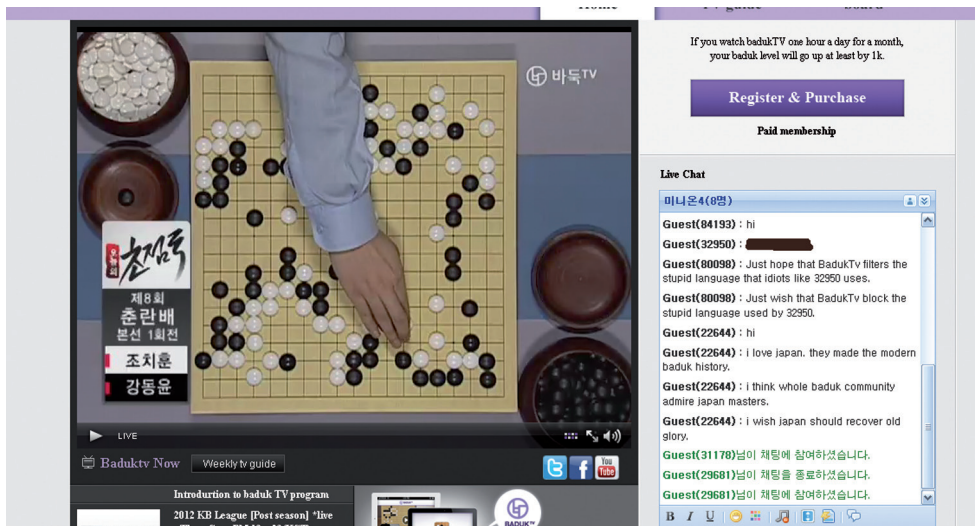
zwar die koreanische Ortszeit wider, somit muss man aber nur im Sommer sieben Stunden und im Winter acht Stunden hinzurechnen, damit man deutsche Zeit hat. Unter <https://www.google.com/calendar/render?cid=baduktv%40gogameguru.com> kann man den Kalender sogar abonnieren, wenn man einen Google-Calendar-Account besitzt.

Die Video-Qualität von BadukTV ist gut, besser als bei EuroGoTV. Links ist eingeblenDET, welches Turnier gespielt wurde und welche Spieler aktuell spielen. Unten auf dem Screenshot ist es eine Partieanalyse mit Kommentaren zu sehen: Chunlan Cup, Cho Chikun gegen Kang Dongyun.

Wie zu erkennen, ist es auch möglich, mit anderen Gästen oder Usern während der Übertragung zu kommunizieren. Das macht es möglich, vielleicht mal einen koreanischen Kommentar übersetzt zu bekommen, und lädt zur gemeinsamen Analysen ein.

Das Ganze ist nicht nur auf dem PC nutzbar, es gibt auch Apps für Apple- oder Android-Geräte. Damit kann man „to go“ die aktuelle Lage in der Baduk-Welt verfolgen – BadukTV unterwegs oder abends noch vor dem Schlafengehen.

Ich hoffe, dass ich euch BadukTV etwas schmackhaft machen konnte. Es lohnt sich definitiv!



International

von Kai Hölischer

3. Meijin

Dieses Jahr wurde dieser Titelkampf wieder in Changdu, China ausgetragen. Es traten der koreanische Myeongin Park Yeong Hun, der chinesische Mingren Jiang Weijie und der japanische Meijin Yamashita Keigo gegeneinander an. In der ersten Runde wurde das Match zwischen China und Korea ausgetragen. In dieser Partie war der Koreaner erfolgreich und er konnte sich nun auf das Finale freuen. Indessen musste der Chinese Jiang wieder ran und gegen Yamashita Keigo gewinnen um eine Revanche zu erhalten. Durch die Aufgabe des Japaners wurde auch das kein Problem und Jiang zog ebenfalls ins Finale ein. Hier konnte der Chinese seine Revanche nutzen und setzte sich abermals mit Aufgabe durch. Im letztjährigen Finale verlor er gegen denselben Gegner.

16. Tengen

Jedes Jahr im Wechsel ausgetragen zwischen China und Korea, fand dieses Turnier dieses Jahr in Jeju, Korea statt. Choi Cheolhan und Chen Yaoye, welche schon häufiger aufeinander trafen, duellierten sich wieder. Für Chen war es das bereits vierte Mal hintereinander. Der Best-Of-Three-Titelkampf wurde schon nach zwei Partien entschieden. Auch dieses Jahr gewann der Chinese gegen Choi, wie letztes Jahr, beide Partien. Mal sehen, ob er es nächstes Jahr wieder schafft ...

13. Asian New Star

Wieder einmal wurde dieses Turnier im schönen Jeju, Korea ausgetragen. Die Teams aus China, Korea, Japan und Taiwan nahmen mit jeweils acht Spielerinnen und Spielern teil. Die erste Runde verlief erwartungsgemäß ruhig und so konnten sich China und Korea gegen Japan und Taiwan mit jeweils 7-1 durchsetzen. Beide Topteams tauschten dann in der zweiten Runde die Gegner und es wurde das gleiche Ergebnis erzielt wie in der Vorrunde. 7-1 für China und 5-3 für Korea. In der dritten und letzten Runde bzw. am letzten Tag wurden dann die finalen Platzierungen ermittelt. China

vs. Korea und Japan vs. Taiwan. Dank zwei stark aufspielenden jungen Damen aus Korea konnte das koreanische Team am Ende mit fünf Siegen und drei Niederlagen gewinnen und die letztjährige Blamage wieder gut machen. Taiwan hingegen konnte ein kleines Ausrufezeichen setzen, denn sie besiegten das japanische Team mit sechs zu drei.

Japan

von Kai Hölischer

56. Kansai-Titel

Gibt es in diesem Jahr eine Revanche für Murakawa Daisuke? Der Herausforderer war bis zu diesem Zeitpunkt noch Titelverteidiger und verlor diesen an Sakai Hideyuki. In Osaka wird der Titel ausgetragen, die Nihon-Ki-in-Filiale in der Kansai-Region. Bevor er aber antreten konnte, musste er



Murakawa Daisuke 7p vom Kansai Ki-in

fünf Runden überstehen. Das „Kuriose“ dabei: Er gewann die letzten drei Spiele alle mit 2,5 Punkten. Noch zu erwähnen wäre, dass zwei Inseis am Turnier teilnehmen durften, sie scheiterten jedoch beide in der ersten Runde.

Das Finale war einmal wieder eng. Das erste Spiel konnte Sakai mit einem hauchdünnen Punktevorsprung von 0,5 ins Ziel retten. Auch die zweite Partie lief nicht zu Gunsten des Herausforderers. Er musste sich durch Aufgabe geschlagen geben und muss es im nächsten Jahr abermals versuchen.

19. Agon Cup

Drei Runden bis zum Finale sind kein leichter Weg, dachte sich auch Iyama Yuta, Titelverteidiger. Denn er flog schon in der zweiten Runde gegen Rin Shien raus und musste diesem den Platz im Finale lassen. Kein geringerer als der amtierende Kisei, Cho U, wartete dort auf ihn. Er musste sich gegen Kobayashi Saturo, Ida Atsushi und Hane Naoki durchsetzen. Rin hingegen hatte es vielleicht noch schwerer, denn er musste sich Ogata Masaki, Yuki Satoshi und Iyama Yuta zur Brust nehmen. Jedenfalls konnte er im Finale seine Siegesserie nicht fortsetzen und musste Cho den Titel überlassen. Das Spiel endete durch Aufgabe.

37. Shinjin O

Dies ist ein Turnier für Youngster, Niedrig- und Mitteldans. Alle versuchen, sich den Titel zu schnappen. Zwei 3-Dans versuchten im Finale die Best-Of-Three Serie zu gewinnen. Jedoch gelang dies nur einem: Kanazawa Makoto heißt der neue Titeltträger. Er setzte sich im Finale mit einem 2:1 gegen Fujita Akihiko durch.

Daiwa Cup

In der Qualifikationsrunde des Daiwa



Cho U siegt beim 19. Agon Cup

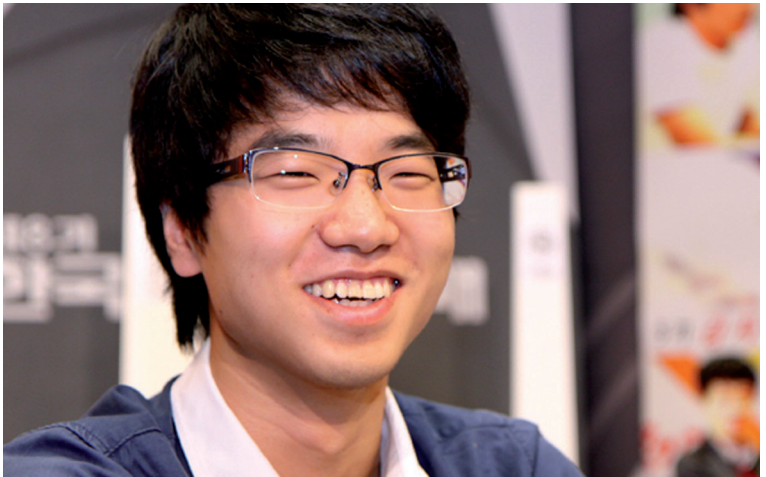
Cups nahm ein altbekannter Amateurspieler teil – kein anderer als Cho Seokbin. Er konnte jedoch seine Dominanz in der europäischen Amateurszene nicht nutzen und verlor gleich in der ersten Partie.

Korea

von Sascha Stinner

8. Mulgacheongbo

Wie schon häufiger in der Geschichte dieses Turniers gebar auch die 8. Auflage des Mulgacheongbo-Cups einen neuen Baduk-Star, nämlich den 21-jährigen Ahn Seong Chun 3p. Wie ein Orkan fegte er durch dieses anstrengende Turnier und bezwang dabei



Ahn Seong Chun 3p

hochkarätige Gegner wie Heo Yeong Ho und Park Yeong Hun in der Double-Elimination-Hauptrunde sowie Yun Chun Sang und den Letztjahrgewinner Yi Yeong Gu in der Endrunde. Auch der derzeit äußerst stark spielende Kim Chi Seok 8p stellte für den mutig agierenden Ahn im Finale kein Hindernis dar – und so brachte schon das zweite Spiel nach 116 Zügen durch Aufgabe die Entscheidung. Damit ist Ahn Seong Chun, der vor vier Jahren Profi wurde, neben Park Cheong Hwan 9p der einzige in den 90ern geborene Spieler mit Turniergegnung und er darf sich über die Hochstufung zum 4p sowie ein Preisgeld von ca. 35.000 Euro freuen.

China

von Liu Yang

1. Go-Liga

Bis 30.09. wurden die 17. Runde absolviert. Im Vergleich zur letzten DGoZ-Ausgabe hat sich kaum etwas geändert. Chongqing führt einsam an der Spitze und ihr 8. Titel wird immer wahrscheinlicher. Shanghai muss dagegen hart um den letzten Nicht-abstiegsplatz kämpfen. Das Ergebnis nach der 17. Runde sieht so aus:

Team	Punkt	Siege
Chongqing	37	41
Guizhou	31	39
Hangzhou	28	33
Beijing	27	35
Zhe jiang	26	31
Xi'an	24	30
Shandong	22	31
Anhui Huayi	22	31
Dalian	21	31
Shanghai	18	30
Liaoning	16	28
Anhui Ningguo	16	24

Rating

Am 31.08. stellte der chinesische Go-Bund das Rating der Profispieler

vor. Chen Yaoye 9p, der seit Jahren als Führungsspieler seiner Generation gilt, hat endlich die Tabellenspitze erobert. Die Jugend-Spieler zeigten eine sehr gute Form und setzten die Top-Spieler enorm unter Druck. Gu Li befand sich auf dem letzten Platz der Top-Ten, und Kong Jie 9p lag nur auf dem Platz 15. Das Ergebnis der Top-Ten:

1. Chen Yaoye 9p	2682
2. Tuo jiaxi 3p	2681
3. Shi Yue 4p	2666
4. Xie He 9p	2653
5. Tan Xiao 7p	2643
6. Zhou Ruiyang 5p	2614
7. Jiang Weijie 9p	2612
8. Wang Xi 9p	2611
9. Piao Wenyao 9p	2610
10. Gu Li 9p	2605

14. Agon Cup

Das Finale des Agon Cups fand am 17.10. in Hohhot zwischen Gu Li 9p und Zhou Ruiyang 5p statt. Es war eine sehr schwierige Partie mit komplizierterem Endspiel. Gu hatte am Ende das glücklichere Händchen und gewann mit 0,5 Punkten. Es war sein vierter Titel in diesem Turnier.

Seit Anfang des Jahres hat Gu viele Partien gegen Nachwuchsspieler verloren und die Konkurrenz wird immer stärker. Sein erster Turniergegnung seit 11 Monaten sollte eine große Hilfe sein, um sein altes Selbstvertrauen zurück zu gewinnen.



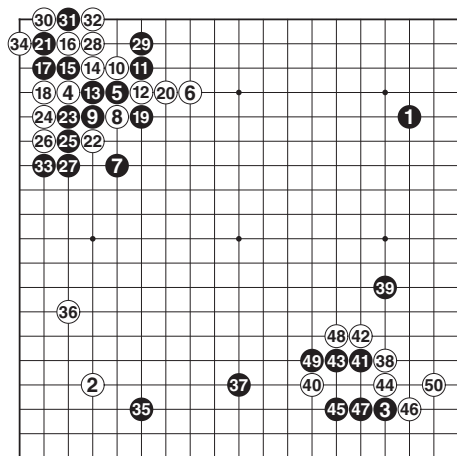
Gu Li 9p (rechts) gegen Zhou Ruiyang 5p

Die kommentierte Bundesliga-Partie (16)

von Franz-Josef Dickhut

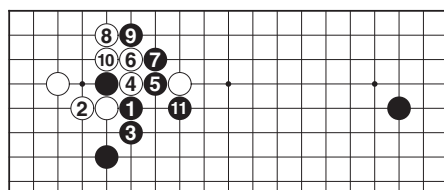
Partie: 16. Münchner Bierseidel, Runde 4
Weiß: Tarik Cinal, 2d, München
Schwarz: Gunnar Dickfeld, 2d, Frankfurt
Komi: 6 Punkte
Ergebnis: 225 Züge. Schwarz gewinnt durch Aufgabe.

Kommentar: FJ Dickhut 6d (www.fjdickhut.de)

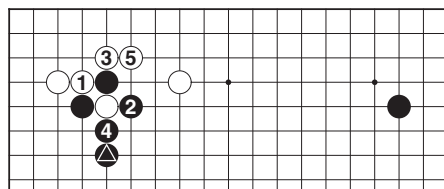


Figur 1 (1-50)

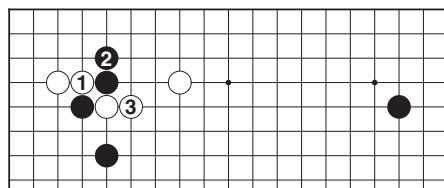
- 7: Ungewöhnlich
- 8: Wird oft auch auf 25 wie in Dia.1 gespielt. Weiß vertraut darauf, selbst stark zu stehen und die Schwächen in der gegnerischen Form später ausnutzen zu können. Allerdings hat auch Schwarz keinen Grund, mit Dia.1 unzufrieden zu sein.
- 9: Üblich wäre ein Hane auf der anderen Seite. Dia.2 zeigt eine mögliche Fortsetzung.
- 10: Eigenartig. Besser wäre W13 wie in Dia.3 – dort



Dia. 2

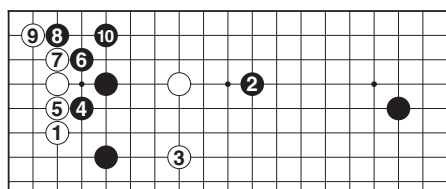


Dia. 3

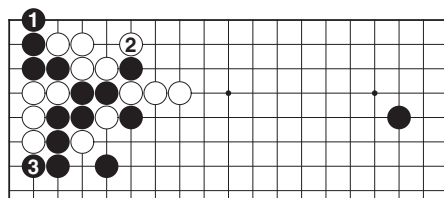


Dia. 4

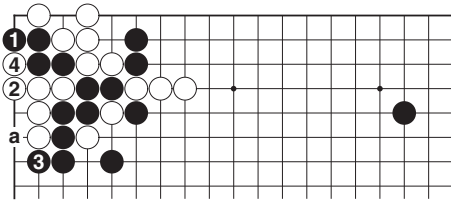
- steht der markierte schwarze Stein letztlich nicht optimal. Auch für einen Kampf wie in Dia.4 steht der Stein erst mal nicht günstig.
- 12: Der folgende Kampf ist kompliziert und wird wohl von späteren Generationen nicht als Joseki gewürdigt werden...
- 29: Was ist das? S30 (Dia.5) und die Partie wäre schon fast gelaufen!
- 33: Auf 34 wäre etwas besser. Dia.6 würde folgen, wonach S auf a noch Vorhand ist.



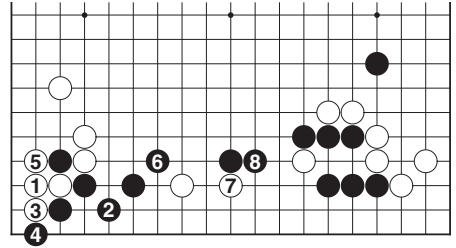
Dia. 1



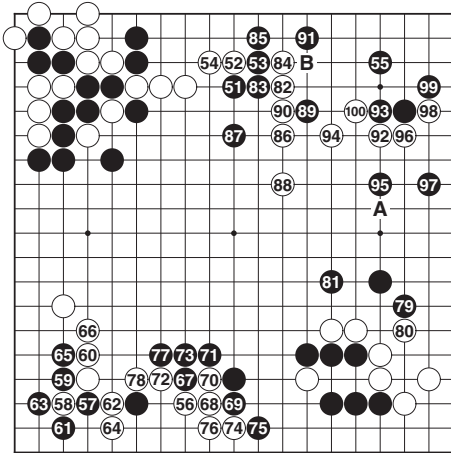
Dia. 5



Dia. 6



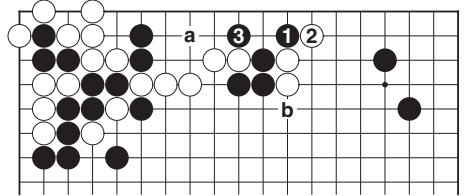
Dia. 8



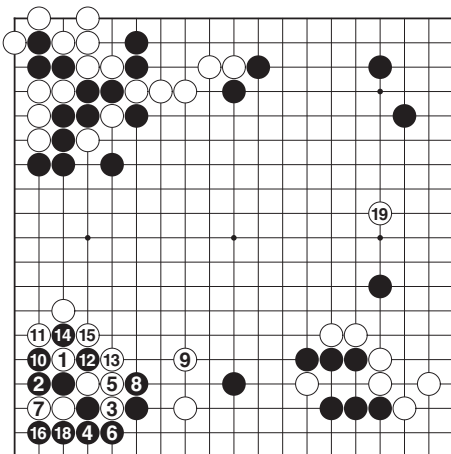
Figur 2 (51-100)

55: Interessante Idee, erst 51/53 zu positionieren, bevor man die Ecke sichert. Aber ob es viel bringt? Die Alternative wäre

- 555- W53 oder 84 am oberen Rand – S auf A am rechten Rand.
- 56: Das ist kleiner als es scheint: Weiß tauscht Rand gegen Ecke, was im Wesentlichen auch passieren würde, wenn Schwarz dort beginnt und auf 3/3 einsteigt. Der rechte Rand (A) und wohl auch der obere Rand (85 oder B) sind größer.
- 60: Darum sollte Weiß nun auch wie in Dia.7 spielen
- 62: Jetzt ist es nicht mehr spielbar, den Stein wie in Dia.8 raus zu ziehen, was W60 als Fehler entlarvt. Nach S8 kann Weiß nicht leben.



Dia. 9

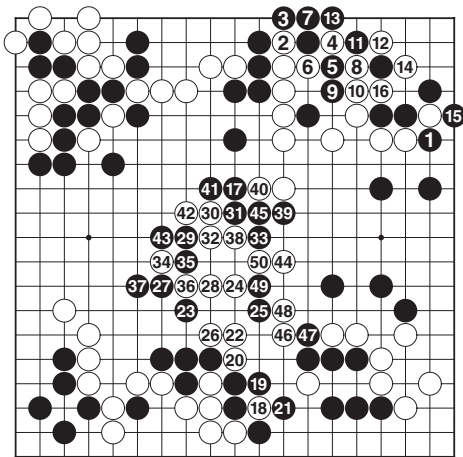


Dia. 7

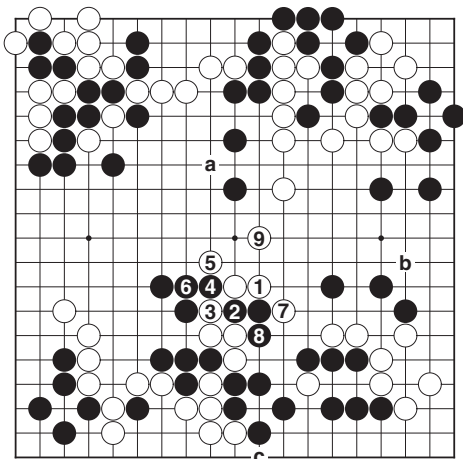


Amateurpartie

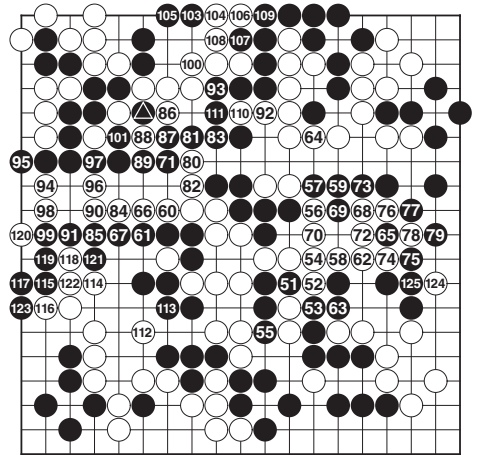
- 77: Man sollte auf C decken, und das Aji von S78 behalten, oder direkt am rechten Rand spielen.
- 82: Nicht drohen, wo man schneiden kann. Weiß könnte B spielen, oder 85, oder eben schneiden, oder evtl. 84 spielen. W82 macht all diese Optionen kaputt.
- 85: Das ist nun zu passiv. Schwarz sollte wie in Dia.9 spielen, wonach Sa und Sb Miai sind.
- 97: Besser auf 100. Dann hat man nicht solche Formprobleme wie in der Partie.



Figur 3 (101–150)

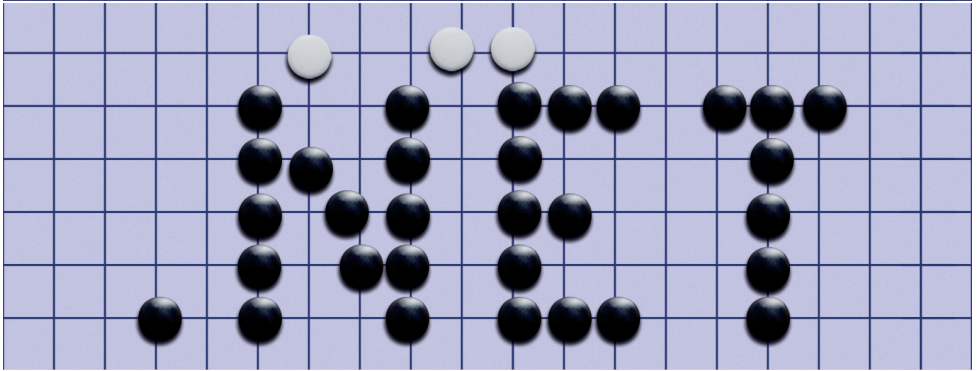


Dia. 10



Figur 4 (151–225)
202 deckt

- 105: Der muss auf 106, dann hätte Weiß nichts erreicht.
- 116: Ein schöner Erfolg für Weiß.
- 118: Nicht gut, besser einfach das Endspiel einleiten (und da wäre ein Klemmzug unter 21 sehr schön)
- 120: Weiß bastelt sich eine schwache Gruppe...
- 128: Zu schwerfällig. Besser wäre W1 in Dia.10. Wenn Schwarz dann schneidet, opfert Weiß die vier Steine mit W3-W9, um sich danach auf W auf a oder b (letzteres in Kombination mit den anderen Peeps) zu freuen. Kleines Bonbon am Rande – unten ist mit W auf c noch eine hübsche Endspielfalle.
- 144: Wieso hat Weiß 140 gespielt, wenn er jetzt nicht schneidet?
- 171: Nun ist die Partie hoffnungslos für Weiß.
- Fazit: Die Partie war lange Zeit spannend, da keine Seite ihren Vorteil lange halten konnte. Auffallend auf weißer Seite waren 10, 82 und 144, wo jeweils nicht geschnitten wurde, obwohl es eigentlich am nächsten zu liegen schien. Schwarz hatte insgesamt zwar ordentlich gespielt, aber dann auch wieder für 2-Dan Niveau fast unerklärliche Fehler wie S29 und S105 dabei.



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

Problemecke

von Thomas Redecker

Preisträger sind Burkhard Schreiber in der großen und Max Herwig in der kleinen Liste, beide zum zweiten Male. Beiden einen herzlichen Glückwunsch.

Vielfach wurde Problem 2 der großen Liste als zu leicht empfunden. Dem lag ein bedauerlicher Fingerfehler meinerseits zu Grunde.

Allen viel Spaß mit den neuen Problemen, deren korrekte Lösungen traditionell mit Ko enden !

Problemecken-Service im DGoB-Web

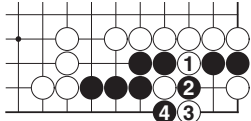
Unter <http://www.dgob.de/dgob> finden sich ein Link zu:

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

Auflösungen 04/2012 (Kleine Liste)

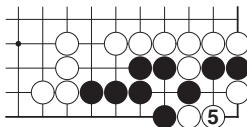
Kleine Liste 1 (4 Punkte @ 3/4)

Weiß 1 sorgt erst einmal für eine Delle in der schwarzen Stellung. Nach Schwarz 2 lässt Weiß die beiden schwarzen Steine rechts liegen, und gibt lieber von unten mit 3 Atari.



korrekt

Und nochmals werden die beiden schwarzen Steine nicht geschlagen. Schwarz hat in der Ecke Annäherungsprobleme und nur ein Auge.

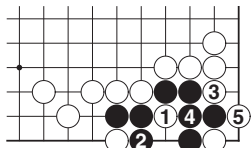


tödliche Freiheitsnot

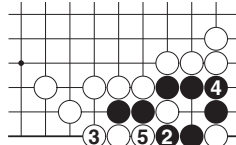
Kleine Liste 2

(7 Punkte @ 1/3)

Weiß schneidet zuerst mit 1 und reduziert die schwarze Gruppe anschließend durch eine Serie von Atari auf ein Auge.



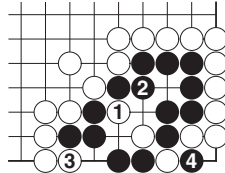
korrekt



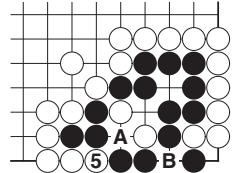
so geht es auch nicht für S

Nimmt Schwarz dem weißen Eindringling mit 2 eine Freiheit, gibt es unten am Rand nur ein falsches Auge. Das echte in der Ecke reicht nicht zum Leben.

Kleine Liste 3 (5 Punkte @ 3/4)



korrekt



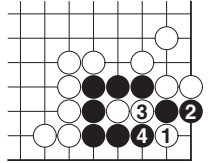
tödliche Freiheitsnot

Weiß gibt von unten mit 1 Atari und greift anschließend von links am unteren Rand an. Schwarz leidet unter Freiheitsnot und kann das Atari Weiß 5 wegen Weiß B nicht auf A decken.

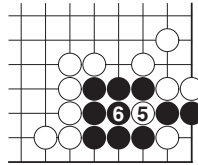
Kleine Liste 4 (6 Punkte @ 2/3)

Das Hasami-Tsuke Weiß 1 ist ein oft anzutreffendes Tesuki. Schwarz 2 hilft nicht, denn nun opfert Weiß mit 2 zwei Steine.

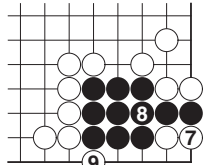
Anschließend geht es mit



korrekt



weiter im Takt

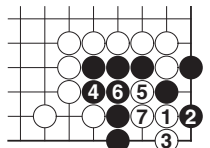


nur ein Auge

dem Opfern weiter, bevor das Atari 7 dafür sorgt, dass der offene Punkt geschlossen wird. Das Hane Weiß 9 gibt der schwarzen Gruppe dann den Rest.

Kleine Liste 5 (8 Punkte @ 0/2)

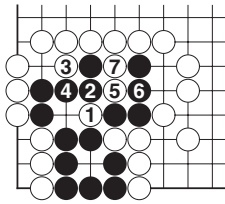
Auch hier ist das Hasami-Tsuke Weiß 1 der springende Punkt. Am Ende hat Schwarz links eine Freiheit zu wenig für ein Ko.



korrekt

Auflösungen 04/2012 (Große Liste)

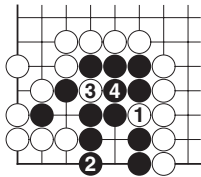
Große Liste 1 (6 Punkte @ 14/19)



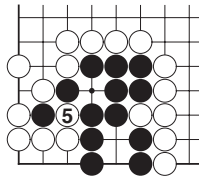
korrekt

Weiß muss zuerst mit 1 schneiden, um je nach schwarzer Reaktion flexibel reagieren zu können. Mit 3 drückt sie erst das schwarze Gebiet ein, bevor die Züge 5 und 7 ein falsches schwarzes Auge erzeugen.

Große Liste 2 (4 Punkte @ 23/23)



korrekt

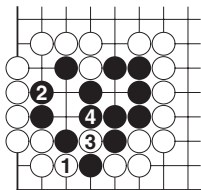


nur ein Auge

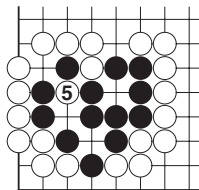
Der Zug auf 1 nimmt zwei schwarzen Teilgruppen eine wichtige Freiheit.

Ein Start mit 2 oder 3 ginge für Weiß ebenfalls.

Große Liste 3 (7 Punkte @ 13/21)



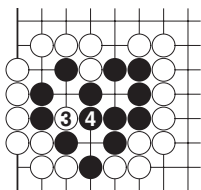
korrekt



nur ein Auge

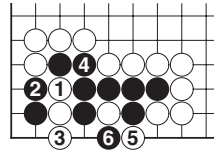
Weiß unten demoliert die schwarze Form erfolgreich. Nachdem Schwarz mit 2 noch seinen Augenraum zu vergrößern trachtet, ist das Einwerfen mit Weiß 3 wichtig. Mit Weiß 5 gibt es links kein Auge mehr.

Ab und an war ein gewisser Drang zu verspüren, mit 3 Atari zu geben. In aller Regel wurde das Gegen-Atari mit Schwarz 4 übersehen, das zu einem Ko führt.

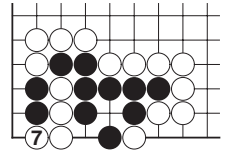


nicht korrekt - nur Ko

Große Liste 4 (7 Punkte @ 13/16)



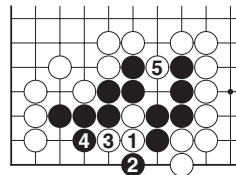
korrekt



tödliche Freiheitsnot

Weiß 1 und 3 trennen die schwarze Gruppe erst einmal in zwei Teile. Weiß 5 ist ein Atari, auf das man erst einmal kommen muss. Nach Weiß 7 in der Ecke kann sich Schwarz nicht direkt annähern und verstirbt.

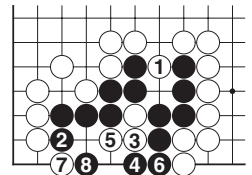
Große Liste 5 (8 Punkte @ 7/16)



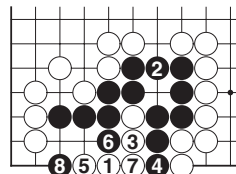
korrekt

Weiß muss zuerst mit 1 einen weiteren Stein opfern, sonst hat sich keine Aussicht auf Erfolg. Weiß 5 zerstört die Hoffnung auf ein zweites schwarzes Auge.

Durchaus attraktiv schien ein Start von oben. Allerdings wurde in aller Regel die Möglichkeit von Schwarz 6 übersehen. Es gibt ein Seki.



nicht korrekt - nur Seki



auch nicht korrekt - S lebt

Ein Sprung auf die erste Reihe lässt Schwarz mit 2 oben ein Auge bauen. Wiederum schien der Zug auf 4 einen blinden Fleck weiter links zu erzeugen.

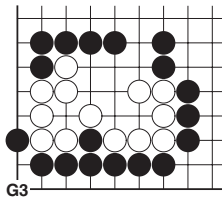
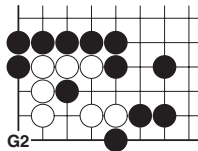
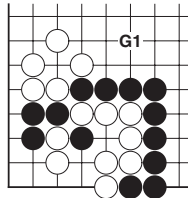
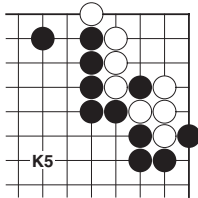
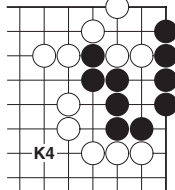
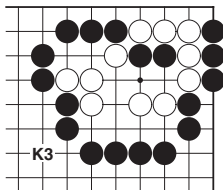
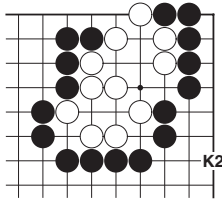
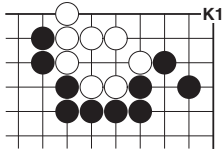
Lösungen bitte bis zum
DGoZ-Redaktionsschluss (10.12.2012) an:
Thomas Redecker
Salzbrunner Straße 9, 14193 Berlin
E-Mail: problemecke@dgoz.de

Go-Probleme

Neue Probleme

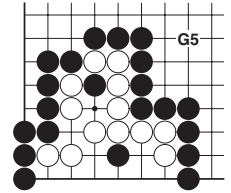
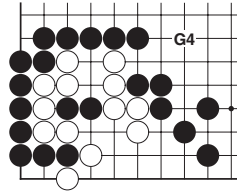
In allen Problemen ist Schwarz am Zug.
Korrekte Lösungen enden mit Ko.

Kx - Kleine Liste; Gx - Große Liste.



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 (1!) 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 Punkter Tabellen erhalten jeweils einen Preis von 20 Euro (1 Jahr gültig). Ihre Punkte verfallen.



Kleine Liste 04/2012

1 Herwig, Max (1)	17k	14	82	4-12
2 Zwosta, Martin (1)	14k	27	63	4-12
3 Haun, Felix (2)	20k	-3	47	3-12
4 Walter, Tim (3)	11k	-3	36	6-11
5 Guggenheim, Michele	11k	-3	26	3-12
6 Kaufm. Schulen OG	20k	20	20	4-12
7 Rieger, Marc Oliver	10k	7	7	4-12

Große Liste 04/2012

1 Schreiber, Burkhard (1)	3k	22	527	4-12
2 Herwig, Bernhard (2)	1d	22	504	4-12
3 Gawron, Christian (6)	2d	35	446	4-12
4 Pauli, Robert (5)	1d	35	436	4-12
5 Gaißmaier, Bernhard (2)	1d	27	431	4-12
6 Busch, Rainer	5k	11	379	4-12
7 Fiedler, Wolfgang	8k	-3	376	3-12
8 Zakrzewski, Guido (2)	2d	22	343	4-12
9 Grzeschniok, Anton (5)	3d	27	309	4-12
10 Schwerdtfeger, Klaus	6k	-3	301	2-12
11 Hell, Otto (3)	3k	14	290	4-12
12 Küchemann, Klaus-Boris	4k	12	286	4-12
13 Herter, Rainer (1)	4k	27	249	4-12
14 Lorenzen, Klaus (1)	2k	-3	244	3-12
15 Berg, Christoph	1d	32	243	4-12
16 Koch, Kris (1)	3k	-3	211	3-12
17 v. Erichsen, Svante (1)	2d	25	194	4-12
18 Amhof, Christina	1d	-3	192	6-11
19 Schönfeld, Ralf (2 KL)	8k	11	135	4-12
20 Dömer, Günter	4k	20	123	4-12
21 Loose, Jörg	3k	-3	103	2-12
21 Miener, Michael (2)	2k	15	103	4-12
23 Reimpell, Monika (7)	2d	35	70	4-12
23 Dickfeld, Gunnar	2d	27	70	4-12
25 Gorenflo, Helmut (2)	9k	9	67	4-12
26 Wohabi, Maurice (1)	1d	-3	64	3-12
27 Diers, Manfred (2)	2k	14	60	4-12
28 Rehm, Werner (1)	7k	-3	55	3-12
29 Hoff, Roland (1)	7k	-3	47	3-12
30 Ewe, Thorwald (3)	8k	14	42	4-12
31 Mertin, Stefan	?	35	35	4-12
32 Lass, Detlef (3)	1d	27	27	4-12
33 Schunda, Peter	?	-3	2	3-12
34 Böckelmann, Raik (1)	3k	-3	1	1-12

Stand 08.10.2012

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

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

Go an Schulen: N.N.

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

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

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

Pressearbeit: N.N.

Profiaktivitäten: Bernhard Kraft, Am Kachelstein 5, 53639 Königswinter, Tel.: (0174) 7698610, Email: bkraft@dgob.de

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

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

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

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

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

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



DGoB-Landesverbände

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Schleswig-Holstein: 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: dgoz@dgob.de oder webmaster@dgob.de

Partnerverein: go4school e. V.

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

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



Hebsacker Verlag, Hamburg
Go-Spielmaterial & -Bücher

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*

Dezember

2 **Trier**

Offene Trierer Jugend-Go-Meisterschaft (U15), Zum Sarkbrunnen 9, Kontakt: Marc O. Rieger, mrieger@uni-trier.de, Anmeldeschluss: 24. November

8 (Sa) **Berlin**

Berliner Nikolausturnier, Jugendclub E-LOK, Laskerstraße 6-8, Kontakt: Sabine Wohnig, 0163 180 59 02, wahnstinn7@gmx.de, Erste Runde: 11:00 Uhr

8/9 **Braunschweig**

30. Braunschweiger Niko-Turnier, Ort steht noch nicht fest, Kontakt: Joachim Beggerow, 0531 / 4 25 04, joachim@braunschweig-go.de, Anmeldeschluss: 11:30 Uhr

12-20 **Beijing (CHN)**

SportAccord World Mind Games

13 (Do) **Wiesbaden**

3. WIGOs „Wilde 13“, Kulturpalast, Saalgasse 36, 13er-Vorgabe-Turnier, Kontakt: Jana Hollmann, wiesbaden-go@web.de, Beginn des Turniers: 20:30 Uhr

15/16 **Jena**

Brandenburg-Sachsen-Thüringen Blitzmeisterschaft, Anton-Bruckner-Weg 45, Kontakt: Marc Landgraf, mahrgell87@gmail.com, 01772937649

27-1 **Overasselt (NL)**

Wintergo

28/31 **London**

39th London Open Go Congress

Januar

5/6 **Heerlen (NL)**

34ste Heerlens Nieuwjaars Gotoernooi

12/13 **Essen**

Essener Go Turnier, Ort: Studentenwohnheim „Die Brücke“, Uni Essen, Universitätsstraße 19, Kontakt: Michael Wagner, MichaelWagner1@web.de,

Modus: 5 Runden MacMahon, 6 Komi, 60 Min. + 20/5

Anmeldeschluss: Sa. 12:00 Uhr

Februar

2/3 **Emden**

Emder Hausbootturnier

2/3 **Erding**

16. Erdinger Go Turnier mit 3. Karl-Ernst-Paech-Jugendpreis, Katharina-Fischer Schule, Wilhelm-Bachmayr-Str. 7, Kontakt: Klaus Flügge, 08122/902914, frey-fluegge@t-online.de, Anmeldeschluss: Sa. 12:00 Uhr

9/10 **Göttingen**

22. Göttinger San Ren Sei, Im BLAUEN TURM der Universität, Kontakt: Tim Jung, 0162-1888290, tim.arbeit@yahoo.de, Anmeldeschluss: Sa. 11:30 Uhr

23/24 **Bonn**

34. Bonner Go-Turnier, Ev. Kirchengemeinde, Adelheidsstraße 72, Bonn-Beuel, Kontakt: Regina Quest und Jens Vygen, 0228-220627, jens@vygen.de, Anmeldeschluss: Sa. 12:00 Uhr

März

2/3 **Dresden**

26. Dresdner Go-Turnier, Ruderbootshaus des USV TU Dresden, Heinrich-Schütz-Str. 2, Kontakt: Horst Hübner, 0351 / 4712051, horsthuebner@online-home.de, Anmeldeschluss: Sa. 12:00 Uhr

16/17 **Berlin**

4. China Cup Berlin

30-1 (Pâques) **Paris (F)**

Tournoi de Paris

* 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!