

DGOZ

Deutsche Go-Zeitung

Heft 1/2013

88. Jahrgang

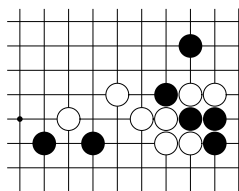


Inhalt

Go-Comic von Andi Knosp Titel
Vorwort, Inhalt, Retten und Fangen 2
Nachrichten 2–6
Das Fundstück 6
Turnierberichte 7–10
Wie fängt man einen Elefanten? 11
Ausschreibung zur DGEM, Vorrunde 12
Leserbrief zu „Als ich auf dem Kongress eine neue Regel lernte“ 13
Lösung zu „Wie fängt man einen Elefanten“ 13
Lee Sedol – das Ende einer Ära 14
Klappe, (fast) die erste! 15
Yoon Young Sun kommentiert (12.1) 16–19
AdYouKi Go stellt sich vor 20–21
Hans Pietsch schlägt den Judan 22–31
Ausschreibung zur DJGM 31
Kinderseite 32
Zwei Arten des Verlierens 33–34
Pokale 34–35
Fernostnachrichten 36–39
Die kommentierte Partie (18) 40–43
Lösung: Fangen und Retten 8 43
Impressum 43
Anzeige: Omikron Data Quality GmbH 44
Go-Probleme 45–48
Mitgliedsantrag 49
DGoB-Organ 50
Anzeige: Hebsacker Verlag 51
Turnierkalender Rückseite

Viel Spaß mit dieser Zeitung!

Fangen und Retten 8 von Yilun Yang



Schwarz ist in einer wohlbekanntenen Situation. Wie kann er seine Steine in der Ecke retten? Lösung auf S. 43.

Vorwort

Wandel ist derzeit das entscheidende Thema bei der Deutschen Go-Zeitung. Nach vielen Jahren wertvoller Mitarbeit zieht sich Thomas Redecker von der Problemecke zurück, Kai Hölischer hat seinen Teil der Fernostnachrichten bereits abgegeben und Maria Wohnig ist leider durch ihr Studium so stark in Anspruch genommen, dass sie keine Zeit mehr für die Kinderseite findet. Ihnen allen herzlichen Dank für die jahrelange DGoZ-Mitarbeit!

Neu als Mitarbeiter können wir Matthias Terwey für die Problemecke sowie Christian Kühner und Olaf Salchow bei den Fernostnachrichten begrüßen. Leider wird die Suche nach einer Nachfolge für die Kinderseite wohl schwieriger werden ...

Tobias Berben

Go-Meisterschaften 2013

Auch in diesem Jahr gibt es neben dem europäischen Go-Kongress die Europameisterschaften für bestimmte Zielgruppen. Meistens sind das sehr, sehr schöne Veranstaltungen, für die sich Anreise und Teilnahme lohnen. Sofern man die „definierende“ Anforderung (Jugendlich, Dame, Student, Paar) erfüllt, gibt es neben einer EGF-Staatsangehörigkeit keine weitere Zulassungsvoraussetzungen. In diesem Jahr sind die Orte und Termine wie folgt festgelegt:

- 7.–10.3.: Jugend-EM in Budapest (Ungarn)
- 9.–12.5.: Paar-Go-EM in Amstelveen (Niederlande)
- 22.–24.7.: Damen-EM in Leksand (Schweden)
- 6.–7.10. (noch unbestätigt): Studenten-EM in Triest (Italien)

Leider fällt es in diesem Jahr sehr schwer, Veranstalter für deutsche Meisterschaften zu finden. Ich möchte daher hiermit an alle Turnierleiter – und solche, die es werden wollen – appellieren, mal zu prüfen, ob sie eine Meisterschaft austragen könnten.

Meisterschaften sind von der Größe her überschaubar, zu Jugend-, Damen, Paarmeisterschaften sowie zur Vorrunde der Einzelmeisterschaft kommen selten mehr als 20 Spieler. Dafür gibt es vom

DGoB für die Ausrichtung Zuschüsse, von denen auch ein Begleitturnier profitieren kann. Zusätzlich ist so eine Meisterschaft auch immer ein willkommener Anreiz, mal einen Profi einzuladen. Auch ohne Begleitturnier ist das ja eine Attraktion für einen Spielabend.

Für die Jugend-DM und die Vorrunde gibt es in dieser Ausgabe bereits Ausschreibungen (S. 12 u. 31), es gibt aber noch keine Veranstalter für die Paar-Go-DM sowie für die Damen-DM. Bitte meldet euch, wenn ihr Interesse an einer Ausrichtung habt.

Michael Marz

Gedenken an Hans Pietsch

Es ist mittlerweile bereits 10 Jahre her, dass der in Japan lebende deutsche Go-Profi Hans Pietsch 6p bei einem Raubüberfall in Guatemala erschossen wurde. Mit dem Abdruck der damaligen Pressemitteilung des Nihon Ki-in sowie der berühmtesten Partie von Hans Pietsch (S. 22-31), ausführlich kommentiert von An Younggil 8p (gogameguru.com), möchten wir dem bisher einzigen deutschen Go-Profi gedenken.



Hans Pietsch 6p kam am 16. Januar 2003 ums Leben

„Hans Pietsch (4-dan) wurde am 16. Januar 2003 gegen 08.00 Uhr Ortszeit (17.01., 00.00 Uhr japanischer Zeit) am Amatitlán-See außerhalb von Guatemala-City in Mittelamerika zum Opfer eines Überfalls. Nach dem Raub seiner Wertsachen wurde er erschossen. Er wurde ins Krankenhaus eingeliefert, wo man um 08.40 Uhr seinen Tod feststellte. Yoshiaki Nagahara (6-dan) und der Präsident des örtlichen Go-Vereins, die ihn begleiteten, blieben unverletzt.“

Hans Pietsch 4-dan befand sich im Auftrag des Nihon Ki-In mit Yoshiaki Nagahara auf einer Reise durch drei mittelamerikanische Länder (Kuba, Guatemala, Mexiko), um dort das Go-Spiel zu fördern. Wir trauern um Hans Pietsch 4-dan und möchten hiermit unser tief empfundenes Beileid ausdrücken.“

gez. 17.01.2003 Presseabteilung des Nihon Ki-in

„Dieses tragische Ereignis geschah auf einer Dienstreise für die Förderung des Go-Spiels. Wir sind zutiefst erschüttert und voller Trauer. Als professioneller Go-Spieler aus Europa symbolisierte er die Internationalisierung des Go-Spiels. Wir möchten unsere Trauer und unser Mitgefühl für sein zu früh abgebrochenes Leben ausdrücken, das dem Go-Spiel gewidmet war.“

gez. Matsuo Toshimitsu, Präsident Nihon Ki-in



Go-Turniere in Deutschland 2012

Pl.	Ort	Monat	Teilnehmer	Sieger	Grad
1	EGC Bonn (Hauptturnier)	Juli	608	Song Jun Hyup	7d
2	EGC Bonn (Wochenende)	Juli	440	Song Jun Hyup	7d
3	Hamburg (Kido Cup)	Mai	227	Ondrej Silt	6d
4	Berlin (Kranich)	November	148	Jonas Welticke	4d
5	Bochum	Oktober	110	Franz-Josef Dickhut	6d
6	Erding	Februar	106	Lothar Spiegel	4d
7	Bonn	Februar	104	Lukas Krämer	5d
8	Hamburg (Mausefalle)	März	96	Lu Ji	4d
9	Essen	Januar	95	Lukas Krämer	5d
10	Hamburg-Rahlstedt (A+B)	November	89	Lu Ji	4d
11	Recklinghausen (Guzumi)	April	80	Jonas Welticke	4d
12	Berlin (China Cup)	April	65	Zou Jin	6d
13	Mannheim	Oktober	65	Matthias Terwey	4d
14	Düsseldorf (JGP)	November	61	Franz-Josef Dickhut	6d
15	Darmstadt	Juni	57	Matthias Terwey	4d
16	Berlin (JBC)	Oktober	56	Johannes Obenaus	5d
17	Bremen	Oktober	49	Matthias Terwey	4d
18	München	September	49	Jonas Finke	4d
19	Hannover	April	46	Lisa Ente	3d
20	Erlangen	März	44	Jonas Finke	4d
21	Göttingen (A+B)	Februar	44	Volkmar Liebscher	3d
22	Braunschweig	Dezember	43	Marlon Welter	4d
23	Berlin (Winter)	März	41	Tobias Wahl	4k
24	Berlin (BBC)	März	40	Jonas Welticke	4d
25	Wiesbaden	September	40	Jonas Welticke	4d
26	Berlin (Sommer)	August	38	Robert Schulze	4k
27	Schwerin	September	38	Bernd Lewerenz	3d
28	Emden (Hausboot-Turnier)	Februar	36	Willemkoen Pomstra	5d
29	Stuttgart	September	35	Thomas Kettenring	3d
30	Heidelberg	April	33	Leon Stauder	3d
31	Potsdam (Sanssouci)	Juni	33	Johannes Obenaus	5d
32	Berlin (Frühling)	Mai	32	Robert Gurisch	1k
33	Paderborn	Juni	32	Matthias Terwey	4d
34	Berlin (Herbst)	Oktober	31	David Osten	5k
35	Oldenburger Turnier	Juni	31	Christian Ruf	1d
36	Freiburg	Juni	29	Jonas Welticke	4d
37	Kiel	Juni	29	Guo Jie	3d
38	Leipzig (A+B)	Oktober	24	Jens Henker	4d
39	Dresden	Februar	23	Bernd Sambale	2d
40	Jena	Oktober	22	Marc Landgraf	4d
41	Berlin (Nikolaus)	Dezember	20	Choi Young-Sik	2d
42	Gießener Turnier	April	14	Richard Haas	2k
43	DM-Vorrunde	März	12	Robert Jasiek	5d
44	Paar-Go-DM	Oktober	12	Petri/Hollmann	4d/1d
45	DM-Endrunde	November	8	Franz-Josef Dickhut	6d
46	Damen-DM	Mai	6	Barbara Knauf	3d
47	Jugend-DM	Juni	6	Jonas Welticke	4d

5. Deutscher Internet-Go-Pokal

Der Deutsche Internet-Go-Pokal (DIGoP) geht in die 5. Runde. Inzwischen ist er in die warme Jahreszeit gewechselt, damit es weniger Überschneidung mit der Bundesliga gibt.

Die Regeln und Durchführung ist wie in den letzten Jahren unverändert. Es wird im K.O.-System gespielt, d. h. nur die Sieger jeder Runde kommen weiter. Die Teilnehmer werden, nach EGF-Rating, in drei Gruppen eingeteilt. Die stärkeren Gruppen pausieren in den ersten Runden und steigen erst später ein.

Um die Teilnehmerzahlen wieder zurück auf frühere Höhen zu steigern, wird es im Unterschied zu bisher allerdings nicht nur Preise für die besten drei Teilnehmer geben. Ich war erfreulicherweise in der Lage, einige weitere Sponsoren zu finden. Die meisten Gespräche laufen noch, allerdings hat bereits Ion Florescu, vom Nihon Ki-in zertifizierter Go-Lehrer aus Rumänien, insgesamt 9 Monate kostenlosen Unterricht in seiner Internet-Go-Schule versprochen. Der LV Brandenburg-Sachsen-Thüringen hat Geldpreise für die besten Kyu-, Dan- und U18-Teilnehmer aus seinem Landesverband zugesichert. Allen anderen Landesverbänden ist natürlich freigestellt, ebenfalls Zusatzpreise für ihre Mitglieder auszusprechen. Bei Interesse kann man sich an mich wenden.

Es wird voraussichtlich noch zahlreiche weitere Sachpreise geben, die unter den Spielern verteilt werden.

Wenn diese DGoZ in den Briefkästen liegt, gibt es dazu sicher schon genaue Informationen unter www.dgob.de/digop/

Der Anmeldeschluss steht allerdings bereits fest. Die Anmeldung wird bis zum **1. April, 24 Uhr** (kein Scherz) möglich sein. Ich würde mich freuen, wenn sich in diesem

Jahr wieder zahlreiche Spieler anmelden, um einen spannenden Pokal zu erleben.

Jan Engelhardt

Deutschlandpokal 2012

Die Sieger im Deutschlandpokal 2012 sind nach 12 Turnieren:

Pokalgruppe A

1. Ervens, Deniz	1d	10 Punkte
2. Kraft, Bernhard	2k	7 Punkte
3. Melzer, Marco	2k	7 Punkte

Pokalgruppe B

1. Pohle, Conny	5k	12 Punkte
2. Tawussi, Frank	8k	10 Punkte
3. Langer, Martin	4k	8 Punkte

Pokalgruppe C

1. Haarhoff, Thomas	12k	15 Punkte
2. Aengenendt, Felix	14k	10 Punkte
3. Hißnauer, Joachim	11k	9 Punkte

Ihnen sei hier nochmal herzlich gratuliert! Die Preisverleihung fand am 13. Januar in Essen statt.

Am Deutschlandpokal 2012 haben 675 Spieler teilgenommen, davon 415 Mitglieder. 204 konnten sich in den Punktlisten platzieren.

Andreas Koch



Zou Jin 6d geht beim DIGoP als Titelverteidiger ins Rennen

Ewige Bundesliga-Tabelle

1. Liga zu Saisonende 2012

Pl.	Mannschaft	Meisterschaften	Saisons	Spiele	Mannschaftspunkte	Brettpunkte
1	HH-Hebsacker **	3	8	72	112	409
2	Karlsruhe	5	6	54	89	311
3	Frankfurt Dragon		8	72	64	265
4	Berlin Igoist *		7	63	57	224
5	Darmstadt Elche *		7	63	53	225
6	Leipziger Löwen *		6	54	52	189
7	Godorf		4	36	51	196
8	HH-Pauli *		7	63	48	211
9	Hannover		6	54	31	145
10	Berlin Blunder *		4	36	30	118
11	RS Nürnberg *		3	27	29	112
12	Tenuki Bonn *		2	18	25	90
13	München		4	36	22	101
14	Franken Aufseß		2	18	14	57
15	Berlin Ostwind		2	18	14	54
16	Kieloben ^		2	18	9	50
17	TriLux		1	9	8	36
18	Berlin HU		1	9	6	24
19	Berlin Zebrapinguine ^			0	0	0
	Strafpunkte				6	63
	Summe				720	2880

** Meister 2011/2012 und Teilnehmer Bundesliga 2012/13

^ und * Teilnehmer Bundesliga 2012/13

^ Aufsteiger

Ralf Schönfeld

Das Fundstück



Kinderturnier Trierer Tengen

Nun liegt es also hinter uns – unser erstes großes Kinder-Go-Turnier in Trier, der Trierer Tengen („Tianyuan“ auf Chinesisch), am 27. Oktober 2012. Obwohl es leider ein paar sehr kurzfristige Absagen gab, gingen 24 Kinder in vier Altersgruppen an den Start. Dabei konnten wir größere Gruppen aus Luxemburg und Langerwehe begrüßen, und zwei Kinder waren zu dem Turnier sogar extra aus Erlangen angereist! Die Räume des Konfuzius-Instituts waren also gut gefüllt und ein großes Lob geht an alle Kinder, dass trotz des Trubels alles ziemlich ruhig ablief!

Neben den Kindern waren noch Vertreter des Konfuzius-Instituts, zahlreiche Eltern und sogar drei Dan-Spieler anwesend, die Simultanpartien gegen die Kinder spielten.

In den Turniergruppen wurde einzel- bzw. doppelrundig auf dem kleinen Brett (9x9) gespielt. Naturgemäß waren die Kleinsten am schnellsten fertig, während die Großen am längsten überlegten. Unterbrochen wurde das Turnier von einer Kuchenpause, wobei der selbstgebackene Kuchen von einigen Trierer Müttern spendiert worden war und die Getränke vom Konfuzius-Institut.

Danach ging es gleich weiter. Besonders spannend ging es dabei in der U9 zu, wo nach 10 Runden zwei Spieler gleichauf lagen: Junjun Schaaf (9k) und Yuanyuan Schaaf (20k) – Bruder und Schwester! In der Stichpartie gab es ein spannendes Semeai, das Junjun für sich entscheiden konnte und damit den Sieg davontrug. Spannend ging es aber auch bei der U15 zu: Dort standen sich in der siebten und letzten

Runde Lele Tao (18k) und Yu-Kai Law (7k) gegenüber. Beide hatten bis dahin alle ihre Spiele gewonnen. In einer sehr guten und spannenden Partie gewann schließlich Yu-Kai mit knappen 3,5 Punkten.

In den beiden anderen Gruppen gab es jeweils klare Sieger. In der U6 gewann Angelika Rieger (20k) mit 6-0 Punkten und in der U12 setzte sich An-Hong Law (22k) mit 10-0 ebenso deutlich durch. Damit konnte die Familie Law sogar zwei erste Plätze feiern. Die fünfjährige Yanyan Law (31k), die in der U6 teilnahm, erreichte dort als jüngste Teilnehmerin immerhin den dritten Platz.

Nachdem die Kinder dann die Simultanspieler Laurent Heiser (6d) aus Luxemburg, seine Frau Zou Hao-Jiang (4d) und den Lokalmatador Horst Zein (3d) zum Schwitzen gebracht hatten, ging es zur Siegerehrung. Das Konfuzius-Institut hatte sehr großzügig Preise für das Turnier bereitgestellt, so dass die vier Sieger mit einem schönen Pokal nach Hause gehen konnten und es für alle Teilnehmer kleine bis größere Sachpreise gab.

Ein schönes Turnier ging zu Ende und einige Teilnehmer ließen es noch bei einem guten Abendessen im „Monte Petris“ ausklingen, das den „Überfall“ von 18 Go-Spielern bewundernswert gut bewältigte. Jetzt hoffen wir alle natürlich darauf, dass es im nächsten Jahr wieder einen „Trierer Tengen“ gibt!

Marc Oliver Rieger



Essener Turnier

Zu dem ersten Turnier des neuen Jahres am 12. und 13. Januar in Essen sind 94 Go-Spielerinnen und Spieler angereist. Das Turnier fand traditionell im Studentenwohnheim „Die Brücke“ statt. Für die „Turnierharten“ unter uns war dieses Wochenende eher so etwas wie ein gemütliches Familientreffen, wobei es einigen Turnierneulingen anfangs sichtlich schwer fiel, bei so vielen Menschen und Turnierregeln den Überblick zu behalten. Aber es hat sich gelohnt sich da durchzubeißen. Das beste Beispiel ist unser Thomas, der vor einem Jahr in Essen sein erstes großes Turnier erlebt hat und davon so begeistert war, dass er 2012 zu acht Turnieren gefahren ist. Was er damit erreicht hat kommt später, jetzt erstmal weiter Turnierbericht.

In dem unteren Bereich des Turnierorts spielten all diejenigen, die keine Anfänger, aber auch noch keine höheren Dans sind. Die Anfänger durften „oben“ spielen und dort gab es schönere Tische und Stühle, der Weg zum Essen war kürzer und von dort konnte man schnell einen Blick in den Dan-Raum werfen und sich gute Züge abgucken.

Es gab auch noch einen extra Raum und zwar fürs Essen, Trinken, Schlafen und einfach um sich zu entspannen. Gespielt wurde natürlich auch! Vor der ersten Runde, während der ersten Runde, nach der ersten Runde usw., bis schließlich um 21 Uhr auch die Letzten mit der dritten Runde fertig waren. Auch danach noch, aber irgendwie wurden auf die Go-Varianten immer kurioser. Dann wurde aber auch irgendwann geschlafen, so dass am Morgen alle frisch und voller Elan weitere zwei Runden spielen konnten.

Allgemein war die Verpflegung sehr gut und notwendig, denn, obwohl Denksport oft belächelt wird, ist Go-spielen sehr anstrengend. Tipp: angestrenktes konzentriertes Denken verbrennt Kalorien, das Gehirn muss schließlich versorgt werden!

Nachdem genug gedacht und sich konzentriert wurde, wurde eine, nein, wurden zwei Siegerehrungen abgehalten. Die erste Siegerehrung war für die erfolgreichen Deutschlandpokal-Teilnehmer des letzten Jahres. Wenn ihr auch einen schönen Pokal gewinnen wollt, müsst ihr nur auf das „DP“



bei einem Turnier im Turnierkalender achten und ganz wichtig: Hinfahren! Genau das hat Thomas letztes Jahr gemacht und auf diese Weise 15 Punkte auf fünf Pokalturnieren gesammelt. Das hat er nur geschafft, weil er viel Tsume-Go geübt, einen Stapel Bücher gelesen und regelmäßig auf dem Spielabend trainiert hat. Man muss aber kein Überflieger sein, um Spaß am Go-Spielen zu haben, man muss auch nicht in einem Jahr zehn Kyugrade stärker werden – z. B. habe ich dafür ca. 10 Jahre gebraucht –, aber Übung macht den Meister!

Die zweite Siegerehrung war die des Essener Turniers für alle mit 5:0 und 4:1 und die drei Besten: Den Dritten Platz belegte Matthias Terwey (4d/Münster), den zweiten Johannes Obenaus (5d/Berlin) und Jonas Welticke (4d/Bonn) spielte sich auf den ersten Platz. Es wurde viel applaudiert, die Küche wurde gelobt, die Erfolgreichen bekamen Schokolade und ein schönes, spannendes Wochenende ging vorüber.

Aber keine Sorge, das nächste Turnier wartet schon und bis dahin viel Erfolg beim Besserwerden!

Rebekka Bressan

Go on Board 2013

Am Wochenende 1. bis 3. Februar haben wir in Emden zum dritten Mal unser Hausboot-Turnier auf dem Segelschulschiff MS-Freundschaft ausgetragen. Gespielt wurde, wie in den Vorjahren, in der Schiffsmesse des über 100 Jahre alten, ehemaligen Fahrgastschiffes. Von dort hat man einen schönen Ausblick auf die maritime Umgebung: Das Hafengebäck mit seinen Traditionsseglern, dem Feuerschiff und dem Seenot-Rettungskreuzer Georg Breusing.

Im Vergleich zu den beiden Vorjahren waren die Temperaturen geradezu sommerlich und das Hafengebäck erstmals eisfrei. Die neue Bewegungsfreiheit des Schiffes führte zu leichten Rollbewegungen und irritierte so manches Land-Ei.

Das deutsch-niederländische Teilnehmerfeld konnte trotz der räumlichen Begrenzung auf 38 Turnierteilnehmer ausgeweitet werden. Dies wurde durch die zusätzliche Nutzung des Bugraumes als zweiten Spielsaal ermöglicht.

Das Catering funktionierte reibungslos, dank der Hilfe der Gäste, die zum großen Teil schon Stamm-

gäste sind. Hartmut Kehmann aus Verden setzte diesmal neue kulinarische Maßstäbe. Er bereitete frisch vor Ort eine selbstkreierte Fischsuppe. Die anderen Suppen, Pasten, Kekse und Kuchen, die gespendet wurden, müssen hier auch unbedingt erwähnt werden – gutes Essen hält eben Geist und Seele zusammen.

Trotz sportlichen Ehrgeizes hatte unser Turnier wieder einen ausgeprägt freundschaftlichen Charakter, was möglicherweise am Namen des Schiffes und an der gemütlichen Umgebung liegt. Hier kann man vom Aufstehen bis zum Schlafen gehen beieinander bleiben und muss nicht am frühen Abend zu verschiedenen Quartieren auseinander laufen.

Wie im letzten Jahr wurden auch diesmal wieder alle Partien des ersten Brettes live auf KGS übertragen. Es waren meist deutlich über 100 Zuschauer dabei. Die Partien können nun auf dem KGS-Server unter den Account „Hausboot“ nachgespielt werden. Jens Pankoke, 1d aus Oldenburg, war unser Verbindungsmann zum KGS. Er gab die Züge ein, antwortete auf die Beiträge der Zuschauer und übernahm nebenbei auch noch die Rundenaus-



losungen. Hierfür verzichtete er erneut auf seine Turnierteilnahme.

Als Preise gibt es in Emden Segelschiffmodelle anstelle von Siegerpokalen. Sie gingen diesmal an: Benjamin Teuber (6d aus Hamburg), Platz 1, Herman Hiddema (4d aus Groningen/NL), Platz 2, und den Vorjahressieger Willem-Koen Pomstra (5d aus Arnhem/NL), Platz 3.

Ebenfalls geehrt wurden Daniel Jordan (5k aus Oldenburg) für fünf Siege, sowie Christoph Hermes (6k aus Lingen) und Christine Dauelsberg (16k aus Emden) für je vier Siege. Sie konnten sich jeweils einen Buchpreis vom „Brett & Steine Büchertisch“ aussuchen.

Bereits jetzt steht fest, dass es auch im nächsten Jahr wieder ein Hausboot-Turnier auf der „Freundschaft“ geben wird. Ein genauer Termin ist mit dem Schiffseigner Jürgen de Buhr noch nicht festgesetzt. Es ist aber auf Wunsch der Niederländer angedacht, das Turnier um ein paar Wochen nach hinten zu verschieben, um etwas Abstand zu ihrer Landesmeisterschaft zu erhalten.



Ein Wermutstropfen ist, dass es danach wahrscheinlich nur noch 2015 eine Wiederholung geben wird, weil sich Jürgen de Buhr den Unterhalt des immer älter werdenden Schiffes bald nicht mehr leisten möchte. Er denkt nun zum Abschluss seines Arbeitslebens noch einmal über die Schulung auf Urlaubs- und Ausbildungs-Törns mit einem Traditionssegler nach.

Wir müssen es also in den nächsten beiden Jahren noch einmal so richtig krachen lassen!

Ingo Stein

Turniernotizen

7. Internationales 9x9-Go-Turnier am Schlachtensee

Das Turnier des Berliner Go-Clubs Schlachtensee fand am 11. Dezember 2012 unter großer Beteiligung zum 7. Mal im Rahmen der Weihnachtsfeier statt. Es traten 25 Go-Spieler in dem pittoresken Restaurant „Alimentari Altavilla“ an. Dabei mussten sie zum Teil erhebliche Vorgaben gewähren. In diesem Jahr konnten sich wieder die spielstärkeren Teilnehmer durchsetzen: Den Wanderpokal gewann Johannes Gast (3d) knapp vor Ulrike Schmidt (4k) und den Kreuzberger Jungs Per Kannengießler (3d) und Andreas Urban (2k).

16. Erdinger Go-Turnier

Am 2. und 3. Februar 2013 wurde das 16. Erdinger Go-Turnier mit 89 Teilnehmerinnen und Teilnehmern aus Deutschland, Österreich und Italien ausgetragen. Es siegte der Österreicher

Viktor Lin 5d vor Jonas Welticke 4d und Lothar Spiegel 5d.

Göttinger San-Ren-Sei

Marlon Welter (4d/Göttingen) hat bei 16 Teilnehmern die A-Gruppe des Göttinger San-Ren-Sei vor Christian Kühner (3d/Mainz) und Andre Städtler (3d/Leipzig) gewonnen. Die B-Gruppe mit 34 Spielern gewann Simon Naarmann (4k/Göttingen) vor Klaus Blumberg (2k/Braunschweig) und Fabian Rosenschein (4k/Hannover).

Berliner Winterturnier

Am 16. Februar 2013 trafen sich 25 Spieler vom 2d bis 26k zum Winterturnier in den Räumlichkeiten des Jugendclubs E-Lok. Den ersten Platz belegte ungeschlagen mit 4 Siegen Daniel Krause 1d. Den zweiten Platz teilten sich Michael Goltze 7k und Arved Pittner 7k. Den vierten Platz teilten sich Ingo Dohnke 14k und Wiebke Töpfer 14k. Die fünf teilten sich das Preisgeld von insgesamt 47 Euro.

Wie fängt man einen Elefanten?

von Gunnar Dickfeld

Izumi Hase, Der Elefant im Reisfeld. Go-Probleme in Bildern, Brett und Stein Verlag, Frankfurt/Main 2013, 145 Seiten, 18,50 Euro.

Kann ein Fragezeichen leben? Was hat Go mit Musik zu tun? Und haben Sie schon einmal in einem Reisfeld Go gespielt?

Go ist eine abstrakte Kunst. Für Go-Spieler ist das selbstverständlich, doch wer das Spiel nicht kennt, versteht beim Zusehen nichts und verbindet damit sogar die Vorstellung, es sei „schwierig und steif.“ Izumi Hase ist ein Rätselfreund. Inspiriert von abstrakten, mathematischen Rätseln, deren Problem- oder Antwortdiagramme nicht selten schöne Bilder sind, begann er versuchsweise einige Go-Probleme zu kreieren und sie seinen Kindern im Go-Kurs vorzulegen. Sie kamen gut an und gaben ihm die Motivation, weitere Probleme zu entwerfen,

bei denen es nicht immer einfach war. Wurde eine Zugfolge zurechtgeschliffen, dann ging das Bild kaputt, brachte er das Bild in Ordnung, tauchten komplexe Zugkombinationen auf.

Izumi Hase ist Amateur. Beim 42. Amateur-Honinbo kam er unter die besten Acht, beim 47. wurde er sogar Vierter. Für seine Kreationen sammelte er überall Eindrücke und Ideen. Immer wieder blieb sein Blick an verschiedenen Dingen oder Zeichen hängen und er fragte sich, ob man daraus nicht Probleme machen könne.

Im Jahr 2011 war es endlich so weit: Eine Sammlung von über 100 Problemen wurde im Mynavi Verlag veröffentlicht, die nun in deutscher Übersetzung im Brett und Stein Verlag erscheint (eine englische Übersetzung wird dem folgen).

In dem Buch „Der Elefant im Reisfeld“ erlebt der Leser Go-Probleme von einer ganz neuen Seite. Hinter den kreativen und amüsanten Bildern aus weißen und schwarzen Go-Steinen verbergen sich wunderbare Übungsaufgaben, deren Schwierigkeitsgrad von sehr leicht bis äußerst schwierig reicht.

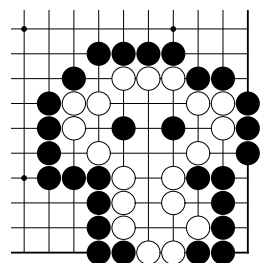
Das Buch richtet sich an Freunde des Go, denen trockene Übungen und endlose Zugfolgen zu langweilig sind. Um den Lesern der DGoZ einen Eindruck davon zu geben, werden in den nächsten Ausgaben einige Probleme daraus vorgestellt.



Problem „Der Elefant“

Hier haben wir einen Elefanten. Der Augenraum ist riesig, aber Schwarz kann auf eine schöne Weise töten.

Vorsicht, die Lösung steht nach dem Umlblättern direkt auf S. 13.



Ausschreibung

zur Vorrunde der Deutschen Go-Einzel-Meisterschaft vom 14. bis 16. Juni 2013 in Kassel

Ort: Bürgerhaus Waldau, Kasseler Straße 35, 34123 Kassel
Anmeldeschluss: 14. Juni 2013, 17:30 Uhr
Kontakt: Martin Bussas, go@asbh-nordhessen.de, 0561-7391721/0173-4562373

An der Vorrunde zur Deutschen Go-Einzelmeisterschaft kann jeder Go-Spieler teilnehmen, der folgende Bedingungen erfüllt:

- Mitgliedschaft in einem Landesverband des DGoB,
- sportliche Qualifikation, erworben durch
 - a) Teilnahme an der Endrunde des Vorjahrs oder
 - b) ein DGoB-Rating im November 2012 von mindestens 2288 Punkten,
- keine sportliche Überqualifikation (Platz 1 bis 4 der letztjährigen Einzelmeisterschaft),
- deutsche Staatsbürgerschaft oder seit mindestens fünf Jahren Hauptwohnsitz in Deutschland.

Falls einem Mitglied eines Landesverbands des DGoB kein DGoB-Rating zugeordnet werden kann oder die derart ermittelte Ratingzahl unrealistisch ist, so kann der DGoB auf Antrag für dieses Mitglied eine Ratingzahl festlegen.

Die Vorrunde wird in sechs Runden nach dem Schweizer System ausgetragen. Weiß erhält 6 Komi. Die Bedenkzeit pro Spieler beträgt 90 Minuten plus jeweils 15 Steine in 5 Minuten Byoyomi. Folgender Zeitplan ist vorgesehen:

14.06. 1. Runde: 18:30 Uhr

15.06. 2. Runde: 9:00 Uhr, 3. Runde: 14:00 Uhr, 4. Runde: 18:00 Uhr

16.06. 5. Runde: 9:00 Uhr, 6. Runde: 14:00 Uhr

Die besten vier Spieler der Vorrunde platzieren sich für die Endrunde. Das Abschneiden bei der Deutschen Meisterschaft wird bei Nominierungen für internationale Meisterschaften und wichtige Turniere berücksichtigt. Für die Vorrunde 2013 stehen insgesamt 200 Euro an Fahrtkostenzuschüssen zur Verfügung, die beim Fachsekretariat beantragt werden können. Wer einen Übernachtungsplatz benötigt, meldet sich bitte rechtzeitig vorher unter o.g. E-Mail-Adresse an.

Sportlich qualifiziert und somit teilnahmeberechtigt, falls sie die anderen oben genannten Bedingungen erfüllen, sind (in Klammern das DGoB-Rating im November 2012):

Zhao Pei (2624), Zou Jin (2613), Christoph Gerlach (2575), Lukas Krämer (2519), Chen Lei (2517), Zhang Yi (2515), Michael Palant (2474), Robert Jasiak (2451), Matthias Terwey (2450), Bernd Radmacher (2443), Bernd Schütze (2442), Lu Ji(2440), Jonas Welticke (2436), Zhou Li (2432), Stefan Kaitschick (2422), Christian Stodte (2404), Marlon Welter (2402), Oliver Wolf (2398), Lutz Franke (2393), Peter von Milczewski (2392), Stefan Budig (2385), Martin Dieterich (2383), Wolfram Lorenzen (2375), Hans Zschintzsch (2374), David Ongaro (2374), Sebastian Koller (2368), Tobias Berben (2367), Michael Budahn (2366), Ronny Treyße (2363), Jonas Fincke (2361), Guo Jie (2357), David Seibt (2357), Malte Gerhold (2354), Marc Landgraf (2350), Lin Hai (2341), Torsten Knauf (2341), Sören Ohlenbusch (2333), Bernd Wolter (2332), Ralf Hohenschurz (2327), Anton Grzeschniok (2327), Lisa Ente (2325), Michael Krause (2324), Michael Kleinhans (2323), Liu Yang (2320), Klaus Petri (2318), Lutz Mattner (2311), Volkmar Liebscher (2311), Thomas Jipp (2310), Friedhelm Meyer (2305), Thomas Kettenring (2303), Per Kannengießer (2301), Barbara Knauf (2300), Kevin Sanow (2300), Jens Henker (2299), André Städtler (2296), Manja Marz (2288)

Die Turnierräume sind nicht barrierefrei erreichbar. Teilnehmer, für welche dieses eine Einschränkung bedeutet, setzen sich bitte mit der Turnierleitung in Verbindung, damit eine individuelle Lösung gefunden werden kann.

Leserbrief

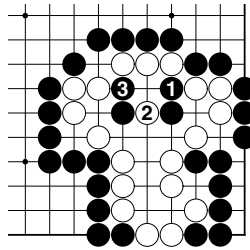
Von Robert Jasiek 5d erreichte die Redaktion folgender Leserbrief zum Artikel „Als ich auf dem Kongress eine neue Regel lernte...“ aus DGoZ 6/2012, S. 32 f.:

„Als Mitglied der EGF-Regelkommission möchte ich zur Aufklärung des Regelhintergrunds des geschilderten Streitfalls beitragen. Im Kongress-Hauptturnier galten (neben den Turnierregeln für die Europameisterschaft) die Allgemeinen EGF-Turnierregeln gemäß §1.1.4.3 in Verbindung mit mündlichen europäisch-japanischen Spielregeln. Nach §1.5 haben die Turnierregeln Vorrang vor den Spielregeln, sodass etwaige in den Spielregeln enthaltene Turnierregeln keine Anwendung finden. Für die Turnierregeln sind i. B. die Allgemeinen EGF-Turnierregeln relevant. §2.2 regelt die Ausführung eines Zugs: zügig, zielführend und ab der Brettberührung ohne Rücknahme. §3.2.3 untersagt das Ablenken anderer Spieler (auch des Gegners) und §4.5 das wiederholte Behindern des Gegners durch z. B. unangemessene Ausführung eines Zugs. Damit ein Schiedsrichter so etwas wirksam werden lässt, sollte man ihn rechtzeitig holen. §4.3 sagt zu einem innerhalb von drei Zügen bemerkten, illegalen Zug (also auch bei zweimaligem Ziehen hintereinander), dass das Spiel vor ihn zurück- und dann fortgesetzt werden solle. §8 benennt mögliche Sanktionen von Hinweis über Warnung bis hin zum Spielverlust, der auch bei zwei Warnungen an einen Spieler innerhalb derselben Partie eintritt.

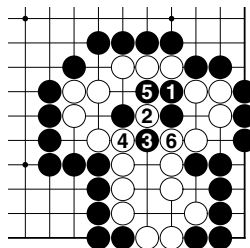
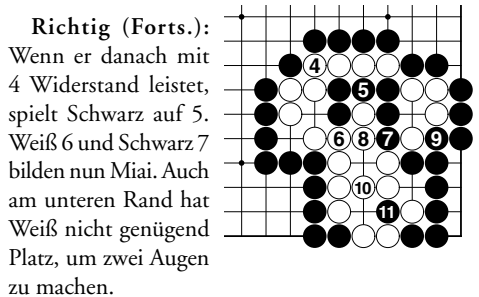
Da in der Partie versäumt wurde, rechtzeitig den Schiedsrichter zu holen, war im Streitfall v. A. der aktuelle Sachverhalt zu klären. Wenn dieser wie vom Spieler beschrieben war, dann waren der illegale Zug zurückzunehmen, das Spiel fortzusetzen, der Spieler wegen des illegalen Zugs zu ermahnen und der Gegner jedenfalls mindestens wegen des unmittelbar zuvor erfolgten Behinderns durch unangemessene Scheinzugausführung zu ermahnen.

Auf den meisten deutschen Turnieren gelten mündliche deutsch-japanische Spielregeln, aber es gibt leider noch kein allgemeines Turnierregelwerk. In Deutschland stattfindende EGF-Turniere und dergleichen sowie die deutschen Meisterschaftsturniere haben Turnierregeln. Bei manchen Wochenendturnieren setzen deren Organisationen andere Spielregeln fest. Allerdings sind schriftliche japanische Spielregelwerke in Europa weitgehend in Ungnade gefallen, weil ihre Interpretation gelinde gesagt zu schwierig ist. Weitere Infos finden sich auf home.snafu.de/jasiek/rules.html.“

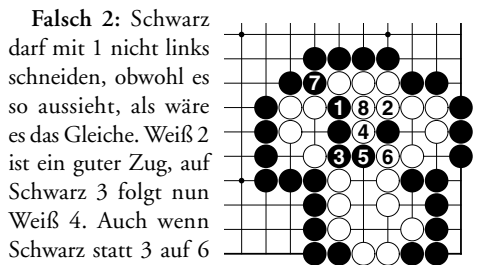
Lösung „Der Elefant“



Richtig: Schwarz muss auf 1 schneiden. Mit 2 leistet Weiß am stärksten Widerstand, aber dann ist Schwarz 3 ein schöner Zug. Bitte vergewissern Sie sich, dass Weiß dagegen völlig machtlos ist.



Falsch 1: Schwarz darf nach dem guten Zug 1 nicht einfach mit 3 einen Stein umfassen. Weiß verbindet auf 4, womit Schwarz 5 und Weiß 6 zu einem Miai werden. Alle weißen Steine sind nun verbunden und lassen sich nicht mehr töten.



Lee Sedol – das Ende einer Ära

von Christian Kühner

Die völlig unerwartete Nachricht war ein Schock für die Go-Gemeinde in Korea: Am 4. Februar enthüllte Lee Sedol während eines Interviews mit einer koreanischen Zeitung seine Rücktrittspläne:

„Ich werde definitiv innerhalb von drei Jahren meine Karriere beenden und ins Ausland ziehen.“

Diese Ankündigung kam deshalb so überraschend, weil Lee im März gerade einmal 30 Jahre alt wird und zur absoluten Weltspitze gehört. Seit Jahren ist er koreanische Nummer 1 und errang elf internationale Titel, womit er in der Allzeitbestenliste nur noch von Lee Chang-ho mit 18 Titeln übertroffen wird. Dabei hat er allein in den vergangenen beiden Jahren mehr als 1 Mio. Euro verdient – so viel wie kein anderer koreanischer Sportstar! Trotzdem will Lee lieber aufhören, wenn es am schönsten ist:

„Ich will abtreten, solange ich noch ganz oben stehe.“

Für westliche Gospieler könnte dies allerdings sogar Grund zur Freude bedeuten, denn für die Zeit danach hat sich Lee fest vorgenommen, Go im Westen zu etablieren. Er glaubt, dass sich die Leute auch dort, wo das Spiel noch nicht so stark verwurzelt ist, stärker für Go interessieren werden, wenn er bereit ist, es vor Ort zu promoten und zu unterrichten:

„Ich will Go so beliebt machen wie Schach!“

Ausgesucht hat er sich dafür die USA. Nicht nur, weil dort bereits der größte westliche Go-Verband existiert und gerade mit asiatischer Unterstützung an der Errichtung eines Profisystems gearbeitet wird. Eine wichtige Rolle bei dieser Entscheidung

dürften auch seine Frau und Tochter gespielt haben, die mittlerweile in Kanada leben. So könnte er seine Familie viel öfter besuchen.

Den Grundstein für sein ambitioniertes Vorhaben hat Lee Sedol bereits als Mitbegründer von *go9dan.com* gelegt. Die Internetseite konzentriert sich darauf, Go in englischsprachigen Ländern zu verbreiten. Seit er beigetreten ist, haben sich auch

zahlreiche andere Top-Profisgeschlossen und immer mehr Leute entscheiden sich für eine Mitgliedschaft, um bei den Partien der Profis zuschauen zu können.

Aber noch ist es nicht soweit. Auf die Frage nach dem angestrebten Jubango (Match über 10 Partien) gegen

Gu Li antwortete Lee, er wäre grundsätzlich bereit, es zu spielen, wenn das Preisgeld hoch genug sei. Zufrieden wäre er mit der stolzen Summe von 1,5 Mio US-Dollar für den Gewinner. Er begründete diese hohe Forderung damit, dass das Ansehen des Verlierers schweren Schaden erleiden würde, ähnlich wie es bei Fujisawa Hosai nach der Niederlage gegen Go Seigen der Fall war. Das Preisgeld müsse deshalb eine ausreichende Kompensation für das eingegangene Risiko bieten.

Go-Liebhaber auf der ganzen Welt können diesen Kampf der Giganten jedenfalls kaum erwarten! Es bleibt nur zu hoffen, dass er nicht am Ende tatsächlich bloß am schnöden Mammon scheitert. Schließlich setzten Shusaku oder Go Seigen, mit denen sich Lee Sedol in den Geschichtsbüchern gerne in einer Reihe lesen würde, ihren Ruf aus Liebe zum Spiel für weitaus weniger aufs Spiel ...



Lee Sedol mit seiner Tochter

Klappe, (fast) die erste!

von Sven Walther

Go-Filme – zur Zeit scheint es einen Aufschwung zu geben, was Filmmaterial zu unserem geliebten Brettspiel betrifft. Baduk TV hat schicke Go-Spots in eigener Sache veröffentlicht, und das Projekt „The Surrounding Game“ – eine Dokumentation über amerikanisches Go – nähert sich langsam aber sicher der Fertigstellung. Unser eigenes Projekt (siehe DGoZ 6/2012) steckt dagegen noch in der Vorbereitungsphase. Ziel des Films: Spaß machen, zur Verbreitung einladen und natürlich Neugier auf Go wecken. Der Unterschied: Wir möchten Werbung für das Spiel an sich machen und wir haben als Zielgruppe Nicht-Spieler.

Im Januar haben wir unser Projekt in dieser Zeitung und im Internet vorgestellt, doch es ist noch unsicher, ob wir tatsächlich drehen können, denn zum Drehen brauchen wir Geld: ein Minimum von 6.000,- Euro (ca. 8.000,- US-Dollar) ist nötig, um das Projekt sinnvoll zu starten. Seit Ende Januar sind wir auf der Suche nach Sponsoren und in unserer vernetzten Welt haben wir den Weg des Crowdfunding gewählt, um statt einiger weniger Sponsoren alle Go-Spielerinnen und -Spieler um Hilfe zu bitten.

Als wir die Finanzierungsaktion gestartet haben, haben wir innerhalb nur weniger Tage über ein Viertel der benötigten Summe zusammenbekommen – ein überwältigender Start, mit dem wir so nicht gerechnet hatten. Mittlerweile liebe wir bei gut über 4.000 US-Dollar. Mit dem Hebsacker-Verlag und dem Deutschen Go-Bund haben wir schon Hauptsponsoren gewinnen können, aber unter den Spenderinnen und Spendern befinden sich insbesondere viele Einzelpersonen aus aller Welt. Bei aller Internationalität erhalten wir die meiste Unterstützung bisher aus Deutschland, etwa

durch Sammelspenden wie denen der Go-Treffs in Wiesbaden und Chemnitz. Bereits jetzt vielen Dank an alle Spender. Natürlich gibt es am Ende für alle Unterstützer ein kleines Dankeschön!

In sozialen Netzwerken und Internetforen haben wir Zuspruch und zahlreiche Ideen für den eigentlichen Spot bekommen. Außerdem haben sich bereits die ersten Freiwilligen für Übersetzungen der Untertitel gemeldet (etwa für Französisch, Ungarisch oder Katalan). Und gerade

hier in Deutschland gibt es noch eine weitere Möglichkeit, uns zu unterstützen. Wir werden Go-spielende Statisten brauchen! Wer sich also vorstellen kann, auch vor der Kamera zu stehen, kann sich an cast@playmorego.com bewerben. Gedreht wird voraussichtlich im Frühjahr in Düsseldorf – unter einer Bedingung: Das Projekt muss zustande kommen!

Sobald das der Fall ist, sieht die Zukunft wie folgt aus: Es wird zwei Drehtage geben, Ende April oder Anfang Mai, anschließend folgt die Postproduktion und im Sommer wird der Film auf unserer Webseite und bei Youtube veröffentlicht. Sollten wir jedoch bis zum 25. März keine 8.000 US-Dollar zusammenkommen, können wir leider nicht drehen. Wir haben nicht vor, mit zu wenig Geld Halbfertiges zu produzieren. Daher bekommen in diesem Fall alle Unterstützer ihr Geld automatisch über den Organisator des Crowdfundings zurück.

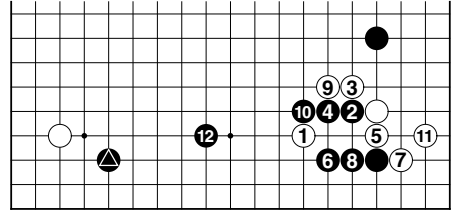
Daher unser Aufruf: Schaut euch auf www.indiegogo.com/playmorego das Projekt an, verteilt es unter befreundeten Go-Spielerinnen und -Spielern, diskutiert es bei euren Spieletreffs. Und überlegt euch bis spätestens zum 25. März, ob ihr dabei sein wollt. Bis dahin viele schöne Spiele, wir zählen auf euch!

Mehr Informationen auf indiegogo.com/playmorego, sowie spieltmehr.go.de.



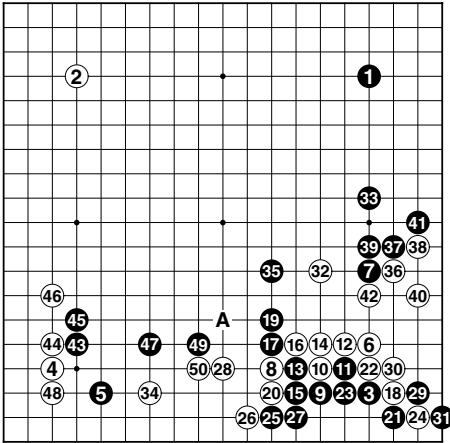
Yoon Young Sun kommentiert (12, Teil 1)

Partie: Samsung Cup Finale 2012, 3. Partie
Weiß: Gu Li 9p (China)
Schwarz: Lee Se Dol 9p (Korea)
Bedenkzeit: 120 Min. + 5 x 60 Sek. Byoyomi
Komi: 6,5
Ergebnis: 270 Züge. Schwarz gewinnt mit 0,5 Punkten.
Kommentar: Yoon Young Sun 8p



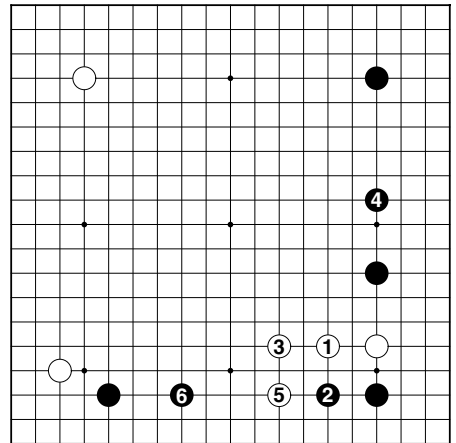
Dia. 2

- 8: Ein neuer Zug, der von Profis in letzter Zeit häufiger gespielt wurde. Dia. 2 zeigt das normale Joseki, aber dann entstünde für Schwarz mit Blick auf den markierten Stein insgesamt eine gute, harmonische Stellung. Eine alternative Idee zur Partie zeigt Dia. 3. Schwarz wäre mit der abschließenden Stellung zufrieden, da 6 gut steht.
- 11: Normalerweise ist dieser Zug zu direkt und daher schlecht, aber in diesem Fall ist er vertretbar,

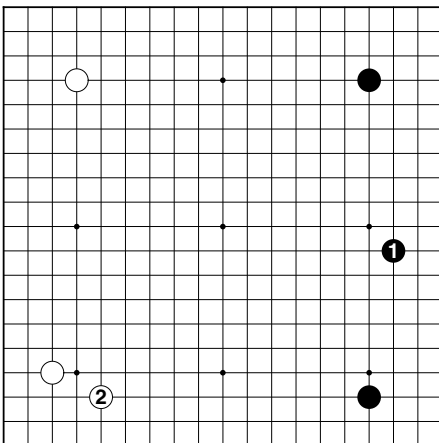


Figur 1 (1–50)

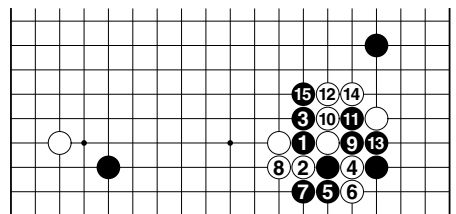
- 5: Gegen die Chinesische Eröffnung nimmt Weiß einfach wie in Dia. 1 die untere Ecke.



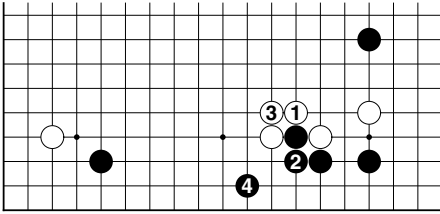
Dia. 3



Dia. 1



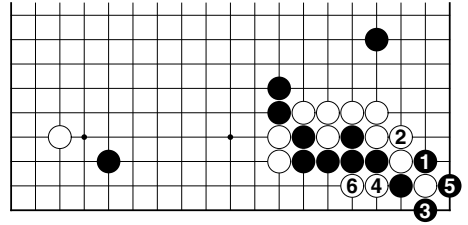
Dia. 4



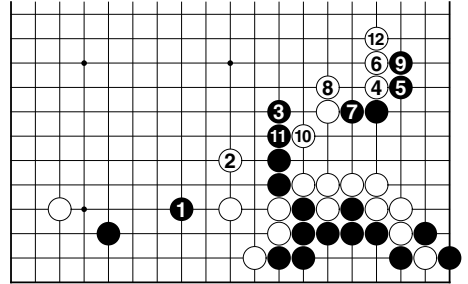
Dia. 5

wenn man unbedingt kämpfen möchte. Statt dieses Zuges sieht 1 in Dia. 4 elegant aus. Die abschließende Stellung ist recht kompliziert, aber es gibt bereits einige Profipartien mit dieser Variante. Etwas einfacher wird es, wenn Weiß mit 2 wie in Dia. 5 von oben Atari spielt. Das Ergebnis wäre für beide Seiten annehmbar.

- 15: 1 in Dia 6 wäre jetzt übertrieben, denn nach 12 fängt Weiß die schwarzen Steine einfach in einer Treppe. Läuft die Treppe nicht, dann kann Weiß auch einfach auf A ein Geta spielen. Verhindert Schwarz dagegen Treppe und Geta



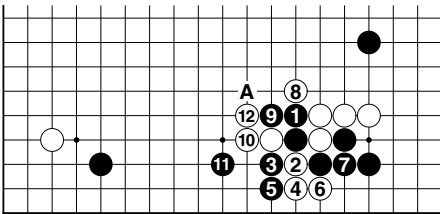
Dia. 9



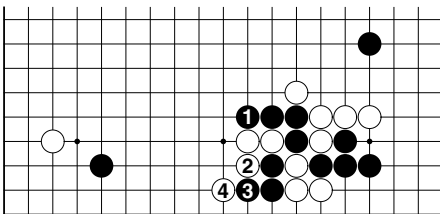
Dia. 10

mit 11 auf 1 in Dia. 7, dann kann Weiß die Steine am Rand mit 2 und 4 fangen.

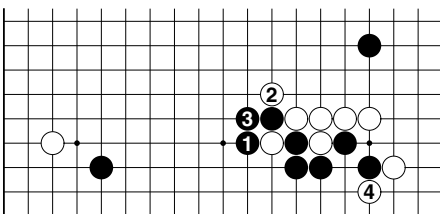
- 19: Schwarz zeigt Kampfgeist! Gu Li hat nach der Partie die Variante aus Dia. 8 gezeigt, aber die hat Lee Se Dol nicht gefallen.
 25: Dieser Zug ist notwendig, denn sollte Schwarz auf die Idee kommen, mit 1, 3 und 5 in Dia. 9 gleich in der Ecke zu fangen, dann verliert er durch 4 und 6 einen großen Teil seiner Gruppe.
 33: Eigentlich wäre jetzt 1 in Dia. 10 ein extrem attraktiver Punkt, aber Lee Se Dol dachte, dass dann 4 für ihn schmerzhaft werden würde. Nach 12 steht Schwarz rechts zu flach und die Gruppe in der Mitte ist auch noch nicht stabil. Er entschied sich daher dafür, die rechts zu verteidigen und die weiße Gruppe später anzugreifen.



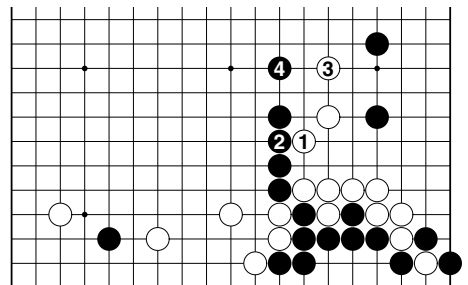
Dia. 6



Dia. 7

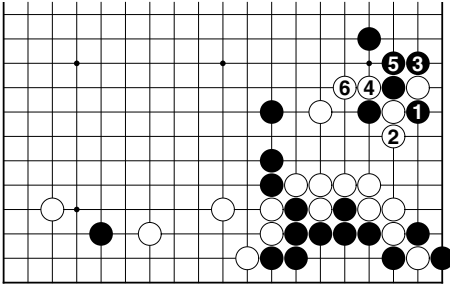


Dia. 8

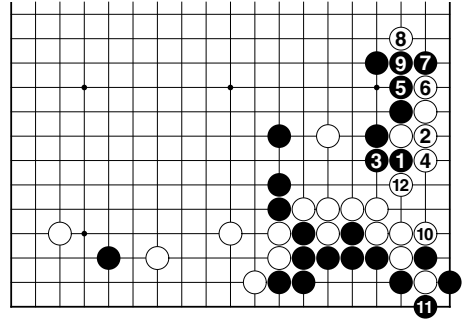


Dia. 11

Profipartie

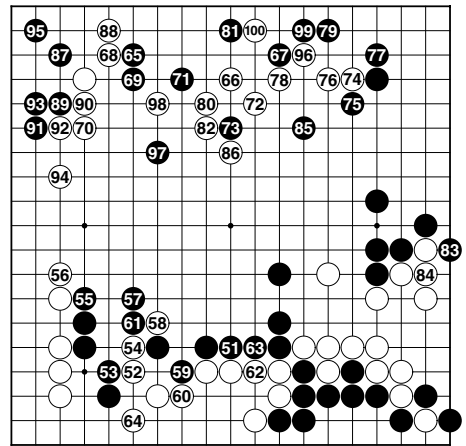


Dia. 12



Dia. 13

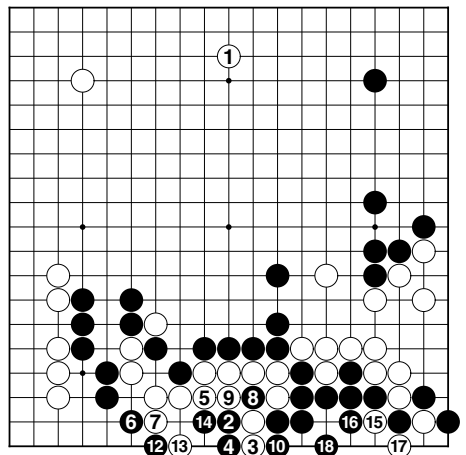
- 36: Diesen Zug hat Lee Se Dol nicht erwartet. Im Vergleich dazu wäre Dia. 11 langweilig und planlos gewesen. 36 und 38 sind dagegen eine hervorragende Kombination!
- 39: Würde Schwarz jetzt auf 1 in Dia. 12 Atari geben, dann würde Weiß nach 6 sogar groß leben. Gibt Schwarz wie in Dia. 13 das Atari von oben, dann lebt Weiß mit der Kombination bis 12 locker am Rand.
- 48: Das ist zu gierig von Weiß, er hätte unbedingt auf A spielen sollen.



Figur 2 (51-100)

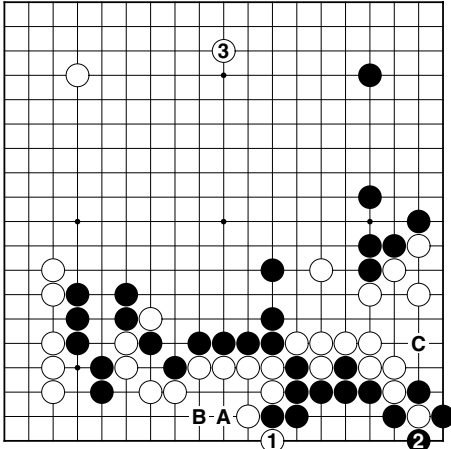


Lee Se Dol 9p



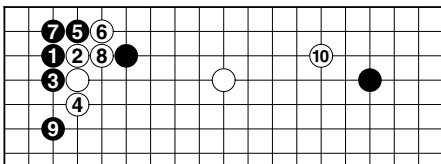
Dia. 14 (11 auf 8)

64: Was passiert, wenn Weiß, statt auf 64 abzuschern, die Vorhand nimmt und auf 1 in Dia. 14 spielt? S2 ist dann der vitale Punkt. In der weiteren Zugfolge kann Schwarz mit 2, 4 und 14 eine tote Form in die weiße Gruppe bauen, muss allerdings nach 15 mit 16 die eigenen Steine in der Ecke opfern, um mit 18 zu leben.

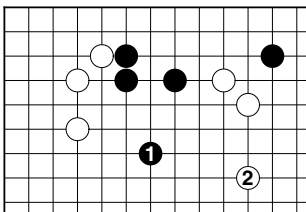


Dia. 15

Dagegen kann sich Weiß natürlich schützen, indem er einfach zunächst auf 1 in Dia. 15 spielt, woraufhin sich Schwarz zu diesem Zeitpunkt natürlich für das Sichern mit 2 entscheiden muss. Nun kann Weiß den Angriff auf A einfach mit B kontern und daher auf 3 spielen. Allerdings hat Schwarz jetzt später den Zug auf



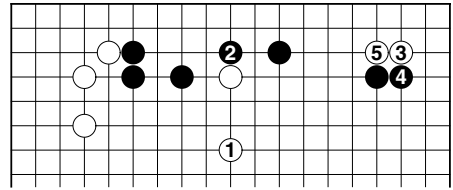
Dia. 16



Dia. 17

C, weshalb Gu Li meinte, dass 64 in der Partie groß genug sei.

65: Schwarz hat sich somit



Dia. 18

unten soliden Einfluss erarbeitet und die Vorhand bekommen, um zuerst oben zu spielen.

67: Die Zugfolge aus Dia. 16 wäre zu gut für Weiß, da er nach dem Joseki zum nächsten Eckangriff mit 10 kommt und die weißen Steine harmonieren.

72: Dieser Zug ist eigentlich normal, aber ...

73: ... die ebenso geniale Antwort von Lee Se Dol hatte niemand erwartet. Gu Li hat wohl mit Dia. 17 gerechnet. Er hätte wohl statt 72 eher so locker wie in Dia. 18 spielen sollen. Dann verbindet Schwarz zwar mit 2, aber Weiß kann einfach mit 3 und 5 die Ecke nehmen. Die Steine im Zentrum wären dann zwar schwach, aber auch nicht einfach zu fangen.

– Fortsetzung folgt in DGoZ 2/2013 –



Gu Li 9p

Der AdYouKi Go e.V. stellt sich vor

von Janine Böhme

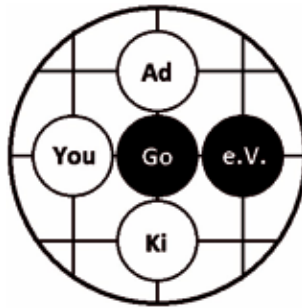
Neben zahlreichen großen und kleineren Turnieren und dem Europäischen Go-Kongress in Bonn im Jahr 2012, gab es auch Ereignisse, die weit weniger Aufmerksamkeit erregt haben. Eines davon war mit Sicherheit die Gründung des AdYouKi Go e.V. im Mai, der nun neben dem go4school e.V. der zweite Go-Verein in Deutschland ist, der als gemeinnützig anerkannt wurde.

Aber was verbirgt sich nun hinter dem Vereinsnamen? Warum wurde der Verein gegründet? Was ist der Vereinszweck und welche Ziele und Projekte verfolgen die Vereinsmitglieder und der Vorstand? Dies alles möchte ich euch, liebe Go-Spieler, in den folgenden Absätzen wissen lassen.

Der Name AdYouKi Go steht für Adults, Youths and Kids Go, also Erwachsenen-, Jugend- und Kinder-Go und hat sich in einer internen Abstimmung gegenüber zahlreichen anderen Vorschlägen durchgesetzt. Die Notwendigkeit zur Gründung zum damaligen Zeitpunkt ergab sich aus dem ersten Projekt, welches nun unter der Schirmherrschaft des AdYouKi Go e.V. läuft. Bei diesem Projekt handelt es sich um die Entwicklung eines Online-Go-Mehrspieler-Rollenspiels, das als eine Go-Lernplattform bis ca. 10 Kyu geplant ist und neben Go-Anfängern auch Nicht-Go-Spieler ansprechen soll. Verpackt in ein Computerspiel sollen hier neben Go-technischen Inhalten und Go-Problemen auch Hintergrundinformationen zur Geschichte, Philosophie, Etikette, Profispielern usw. vermittelt werden.

Zur rechtlichen Absicherung (z.B. Nutzungs- und Urheberrechte) sowie zur Klärung aller finanziellen Aspekte wurde der Verein dann am 12.05.2012 mit sieben Mitgliedern gegründet. Auf dem EGC präsentierten wir uns bereits mit einem eigenen kleinen Stand (Foto rechts), zwei Vorträgen, einem Präsentationsvideo, einer Umfrage sowie unserer Kifu-Aktion und stießen bereits auf großes Interesse der dort vertretenen Go-Szene. Auch unseren

ersten größeren Erfolg auf finanzieller Seite konnten wir vor Ort mit der Gewinnung von Omikron als Sponsor für einen Server von einem Gesamtwert bis zu 1000 Euro für ein Jahr verbuchen. Vielen Dank an dieser Stelle an Carsten Kraus, Geschäftsführer von Omikron, sowie Harald Kroll vom go4school e.V. für seine Vermittlungsarbeit.



Neben diesem online Projekt werden wir uns, wie in der Satzung festgehalten, aber auch für die Organisation von Go-Aktivitäten fernab von Computern einsetzen. So besagt §2 der Satzung, dass der Zweck des Vereins in der Jugend- und Volksbildung sowie der Förderung der Völkerverständigung mit Hilfe von Go liegt. Dies schließt die Organisation und Unterstützung von Anfänger-

kursen, Schul-Go-Aktivitäten, Turnieren, Ferienlagern, Austauschprogrammen und Go-Kursen in Alten- und Pflegeheimen sowie Generationen und Nationen verbindenden Go-Veranstaltungen ebenso ein wie die Konzipierung, Planung und Durchführung von Go-Lehrer-Aus- und Weiterbildungen. In diesem Zusammenhang haben wir uns auch die Erarbeitung von Zielgruppen gerechten Lern- und Lehrmaterialien zum Ziel gesetzt.

Konkret ist derzeit ein Projekttag an einer bzw. mehreren Schulen in Planung, bei dem zuerst Go erklärt und einige Übungspartien gespielt werden sollen. Im Anschluss treten dann die Schüler mit ihrer Klasse als Team gegen die anderen Teams an und ermitteln im KO-System die stärkste Klasse. Ausgeschiedene Teams spielen nach dem Schweizer System gegeneinander, sodass am Ende jeder Schüler fünf Turnierpartien gespielt hat.

Konkret soll ein erster Durchlauf an zwei Schulen im Kreis Bautzen und dem Kreis Görlitz (ca. 650 und 950 Schüler) in Ostsachsen im nächsten Schuljahr gestartet werden, sofern sich innerhalb des nächsten Vierteljahres die größten Fragen und Probleme klären lassen. Je nachdem, wie der Pro-



Wer sich für das Schul-Projekt interessiert, Ideen einbringen oder mehr erfahren möchte, kann dies auf unserer Internetseite www.adyouki-go.org tun. Helfer sind uns ebenso willkommen wie finanzielle Unterstützung. Auch kleinere Beträge bringen uns weiter und als gemeinnütziger Verein können wir Spendenquittungen ausstellen, die ein Absetzen von der Steuer ermöglichen.

jekttag von den Schulen und Schülern angenommen wird, ist eine Neuauflage in anderen Bundesländern bereits im Gespräch.

Um dieses Projekt jedoch erfolgreich durchführen zu können, sind wir auf Hilfe angewiesen. So wird für jede Klasse ein Betreuer gebraucht, der die Regeleinführung übernimmt und bei Fragen und Unklarheiten vor und während des Turniers zur Verfügung steht. Zur sinnvollen und ansprechenden Gestaltung der freien Zeiten zwischen den einzelnen Runden gilt es, ein Rahmenprogramm zum Thema Asien zu gestalten, für welches wir dringend Ideen und Helfer benötigen. Die wohl größte Herausforderung stellt aber derzeit die Finanzierung des Projekts dar. Material, Rahmenprogramm, eine minimale Grundversorgung der Helfer sowie Preise für das Turnier verursachen Kosten, die sich auch mit der Hilfe bestehender Go-Vereine hier in Deutschland nicht decken lassen werden. Besonders für das Rahmenprogramm und die vielen kleinen Posten fällt es schwer, Unternehmen zu einer Spende zu bewegen.

Auch für alle anderen Aktivitäten und Projekte

würden wir uns über die Hilfe engagierter Go-Spielerinnen und Go-Spieler freuen, denn von diesen lebt unserer Verein. Jeder, der Ideen hat und sich ernsthaft einbringen möchte, ist uns jederzeit herzlich willkommen und hat die Chance, mit uns gemeinsam etwas zu bewegen. Wer mehr über den Verein und die für die Zukunft angestrebten Ziele und Projekte erfahren möchte, ist herzlich eingeladen, sich auf unserer Homepage umzusehen.

Steckbrief Verein

Name: AdYouKi Go e.V.
gegründet: 12.05.2012 in Kirschau/Sachsen
Vereinsitz: Dammweg 18, 01904 Neukirch
Vorstand: Janine Böhme (Vorsitzende)
 Markus Dietrich (Stellv. Vorsitzender)
 Carolin Haul (Schatzmeisterin)
Mitglieder: 18 (3 davon mit Beitragsbefreiung)
Beitrag: 20 Euro/Jahr
Email: adyouki-go@gmail.com
Homepage: www.adyouki-go.org

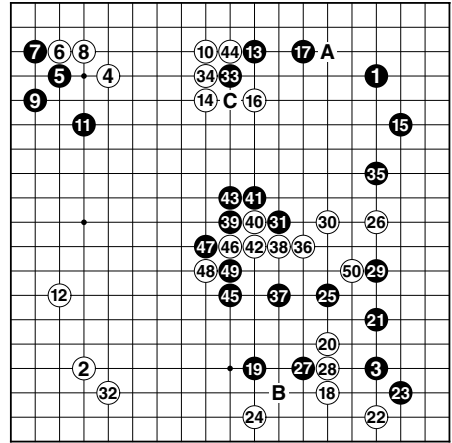
Hans Pietsch schlägt den Judan

Partie: 2. LG Cup 1997
Weiß: Yoda Norimoto 9p
Schwarz: Hans Pietsch 1p
Komi: 5,5
Ergebnis: 280 Züge. Schwarz gewinnt mit 0,5 Punkten.

Kommentar: An Younggil 8p (gogameguru.com)

Diese Partie von 1997 zwischen Hans Pietsch und Yoda Norimoto wurde sehr überraschend von dem deutschen Profispieler gewonnen, was eine beachtliche Leistung darstellt. Yoda Norimoto 9p galt zu der Zeit, als diese Partie gespielt wurde, als einer der stärksten Go-Spieler der Welt. Er hatte den 1. Samsung Cup gegen Yu Changhyeok 9p gewonnen und war beim 3. Ing Cup erst im Finale an Yu Changhyeok gescheitert. Zudem hatte Yoda bereits zahlreiche Titel in Japan gewonnen, war amtierender Judan-Titelträger und zählte in seinem Heimatland anerkannt zu den Top-Profis. Yoda ist für sein sehr ausgewogenes Spiel bekannt. In Korea wird er immer als „Samurai“

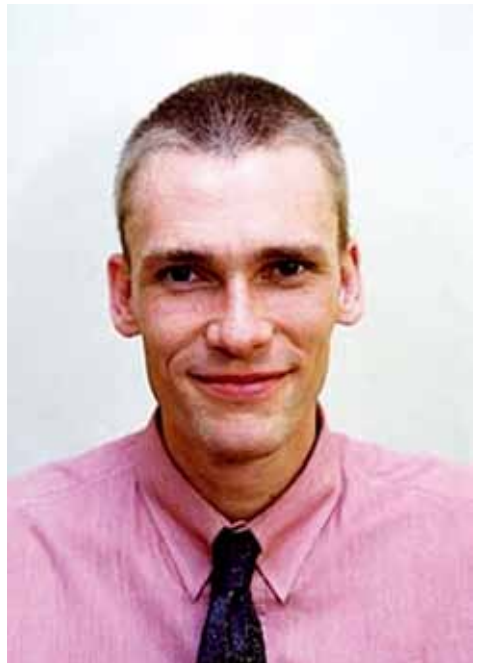
bezeichnet, da sein Spielstil so diszipliniert und ausgewogen ist und er die Steine so kraftvoll wie ein Samurai setzt.



Figur 1 (1–50)

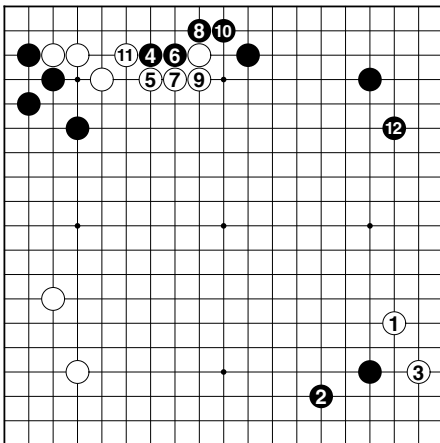


An Younggil 8p kommentierte die Partie ...



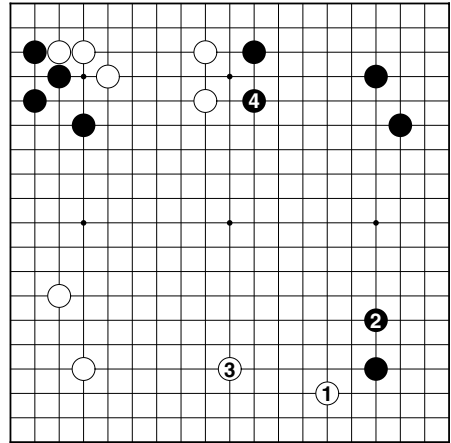
... von Hans Pietsch 6p

- 3: Ein Eröffnungszug auf dem 5-4-Punkt ist selten unter Profis, aber zu dieser Zeit spielte Yoda ihn ab und an.
- 5: Normalerweise ist es einfacher, nicht gleich den 5-4-Punkt anzugreifen, um mögliche Fallen zu vermeiden, aber Hans scheint sich davor nicht gefürchtet zu haben.
- 6-10: Weiß hat ein einfaches, wohlbekanntes Joseki gewählt.
- 12: Die Eröffnung verläuft friedlich, Yoda will einfach gewinnen, ohne ein größeres Risiko eingehen zu müssen.
- 13: Wenn ein Stein auf 11 steht, ist dieser Zug Vorhand auf die weiße Gruppe und die Antwort auf 14 üblich. Spielt Weiß dagegen wie in Dia. 1 woanders, kann Schwarz invadieren und steht nach 12 gut.

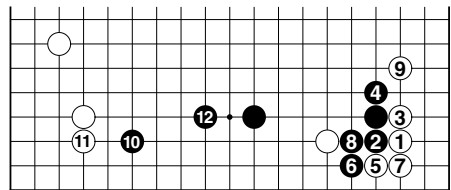


Dia. 1

- 15: Dieser Eckzug passt gut zu 13 und ist einem Zug auf A vorzuziehen.
- 16: Dieser Zug ist fragwürdig. Besser wäre es gewesen, einfach z. B. auf 1 in Dia. 1 zu spielen und später auf A zu invadieren. Zudem ist nach 17 der Punkt 33 ein Schwachpunkt in der weißen Stellung. Statt 16 wäre auch 1 in Dia. 2 möglich, aber dann ist nach 2 und 3 der Zug auf 4 sehr gut für Schwarz.
- 20, 22, 24: Es handelt sich zwar um ein Joseki, aber man findet es sehr selten in Profi-Partien. Yoda will die Partie tatsächlich sehr einfach halten und vertraut auf seine Stärke in der zweiten Partiehälfte. Statt 20 wäre eigentlich 1 in Dia. 3 üblich und nach der Abfolge bis 12 entsteht



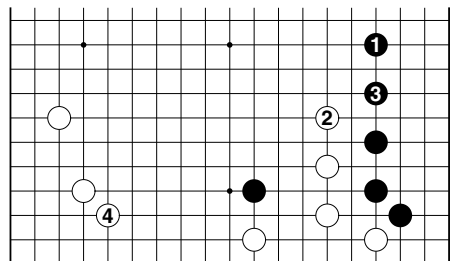
Dia. 2



Dia. 3

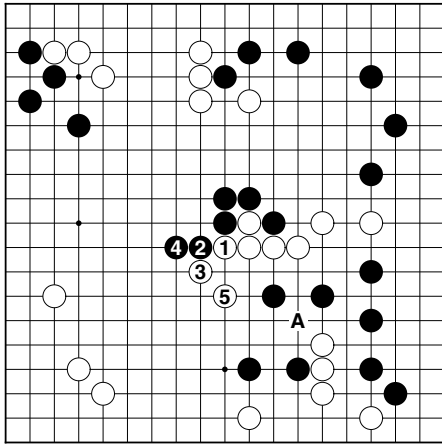
eine gänzlich andere Partie.

- 25: Dieser Zug ist sehr schön, da er die schwarze Stellung am rechten Rand ausbaut und den unteren Rand für Weiß reduziert. Hätte Hans nur auf 1 in Dia. 4 gespielt, hätte Yoda mit 2 und 4 am unteren Rand eine Anlage aufziehen können und der schwarze Rand wäre nicht mehr sehr ausbaufähig gewesen.
- 26: Yoda invadiert auf der vierten Linie. Wenn auf der dritten Linie nicht mehr genügend Platz für eine Zwei-Punkt-Ausdehnung ist, sollte immer



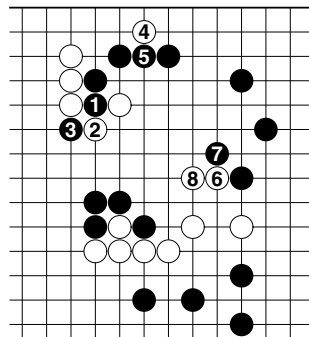
Dia. 4

- die Invasion eine Linie höher erwo-gen werden.
 27: Dieser Testzug kommt genau zum richtigen Zeitpunkt, denn ...
 29: ... nach diesem Zug beantwortet Weiß einen Zug auf 27 auf B und nicht mehr auf 28.
 31: Dieser Zug ist sehr aktiv und alle Steine wirken



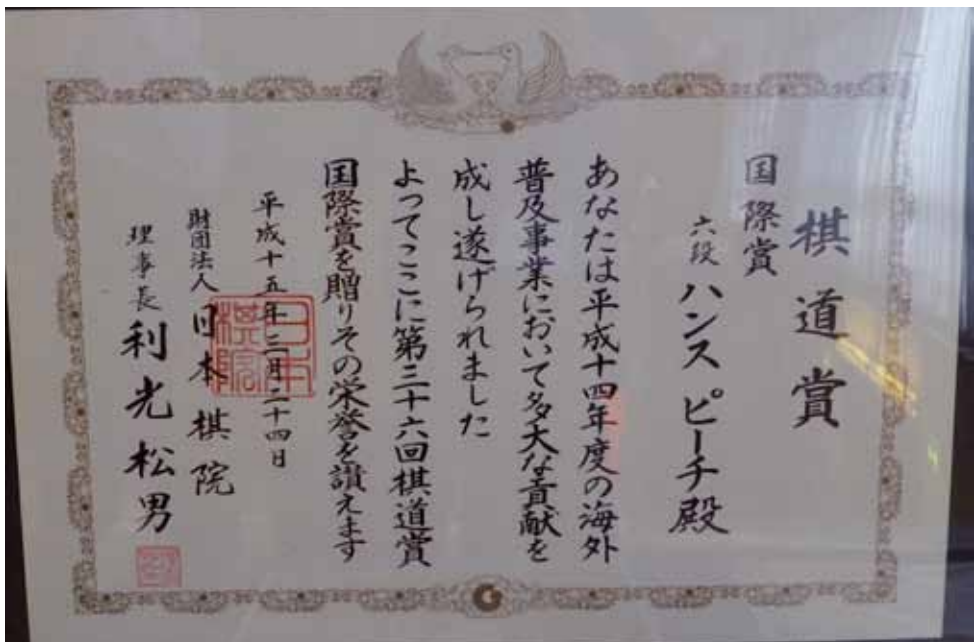
Dia. 5

- gut zusammen – Schwarz kann sich wohl fühlen.
 32: Yoda spielt Tenuki und nimmt stattdessen Punkte in der Ecke. Das ist groß und Schwarz muss jetzt einigen Profit aus dem Angriff auf die Steine rechts schlagen, um das zu kompensieren.
 35: Das ist ein guter Punkt für einen Angriff, weil Schwarz so zugleich Punkte machen kann.
 37, 39: Diese Züge zeigen, dass sich der Spielfluss zu Gunsten von Schwarz entwickelt.
 43: Schwarz wird im Zentrum stärker und bereitet damit C vor.

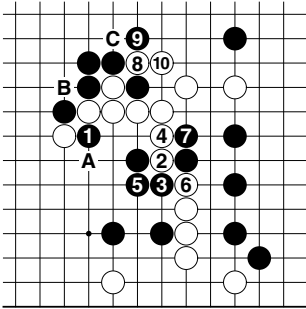


Dia. 6

- 44: Mit diesem Zug will sich Weiß gegen C schützen, aber eigentlich hätte er auf 1 in Dia. 5 spielen sollen – mit der eigenen Gruppe ins Zentrum zu kommen, ist weitaus wichtiger. Wenn



Das Hans Pietsch postum verliehene 6-Dan-Diplom des Nihon Ki-in

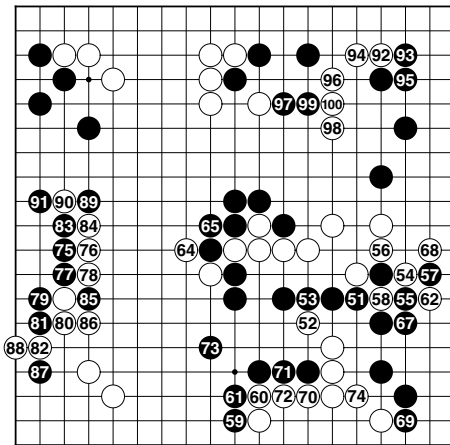


Dia. 7

schlimm, wie Dia. 6 zeigt. 4 ist ein guter Testzug und nach 6 und 8 entsteht im Zentrum nicht sehr viel Gebiet für Schwarz.

Und nach 1 in Dia. 5 ist ein Schnitt auf 1 in Dia. 7 keine gute Idee, wie die weitere Zugfolge zeigt. Nach 4 muss Schwarz auf 5 decken, weil Weiß sonst auf A den Schnittstein fangen kann. Danach kann Weiß auf 6 schneiden. Nach 10 hat Weiß keine Probleme zu leben, aber die abgeschnittene schwarze Gruppe allemal. Zudem gibt es noch Schnitte auf B und C.

- 45: Wieder ein sehr schöner Sprung von Schwarz. Bisher konnte ich keinen Fehler im Spiel von Hans finden – sehr eindrucksvoll!



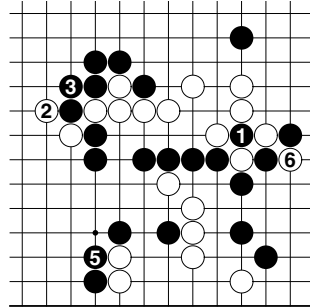
Figur 2 (51–100)
63 schlägt; 66 auf 58

- 54: Nun muss sich Weiß um Augenraum für seine Gruppe kümmern, aber Yoda ist auf Sabaki

Schwarz da vor geht, kann Weiß mit 3 und 5 gute Form machen. Und Schwarz muss wegen der Drohung von W auf A eigentlich auch nochmal decken. Außerdem ist die Drohung von C nicht so

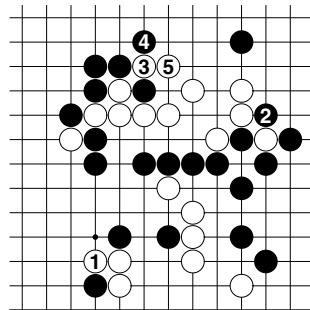
spezialisiert. Immerhin hat er ein Buch mit dem Titel „Vital Points and Skillful Finesse for Sabaki“ veröffentlicht ...

- 57: Da Schwarz außen recht stark ist, ist es selbst für einen Yoda Norimoto nicht einfach, in dieser Stellung Sabaki zu machen.
59: Eine gute Ko-Drohung!
61: Das ist der erste Fehler von Schwarz. Hans hätte stattdessen einfach das Ko zurückschlagen sollen. Dann hätte Weiß nach 7 auf 1 keine angemessen große Ko-Drohung mehr



Dia. 8 (7 auf 1)

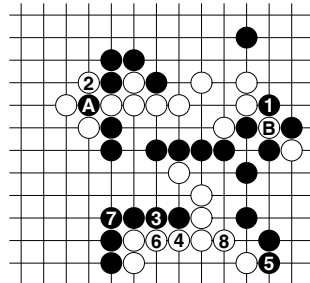
gehabt. Hans hat wohl befürchtet, dass Weiß nach dem Zurückschlagen des Kos auf 1 in Dia. 9 spielt, aber nach 5 hat Schwarz mehr Gebiet und die Partie ist einfach.



Dia. 9

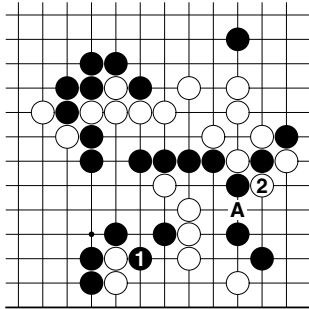
62: Weiß hat nun ein gute Gelegenheit bekommen, den Wert des Kos zu erhöhen.

64: Das ist die einzige Ko-Drohung, die Weiß auf dem Brett hat. Nicht zu antworten ist, wie Dia. 10 zeigt, keine Option für Schwarz, denn nach den schwarzen Vorhänden bis 7 lebt Weiß mit 8 und das Gebiet von Schwarz ist sehr viel weniger wert als das weiße Zentrums-Ponnuki.

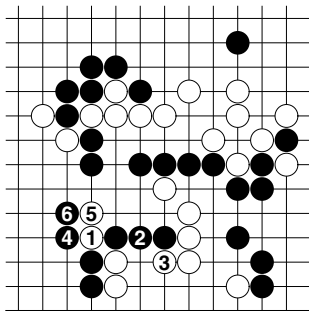


Dia. 10

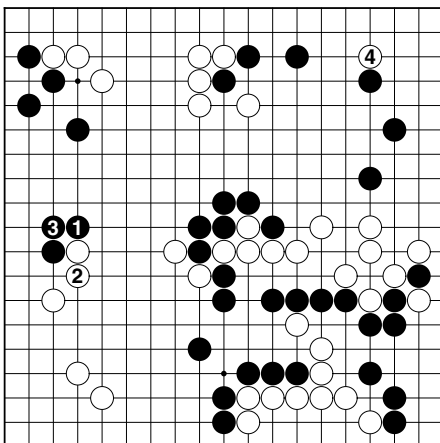
66: Jetzt schlägt Weiß das Ko zurück und Schwarz hat keine vernünftige Drohung mehr. Versucht er, mit 1 in Dia. 11 erneut gegen die untere Gruppe zu drohen, dann schlägt Weiß einfach durch und Schwarz kann wegen der Schwäche



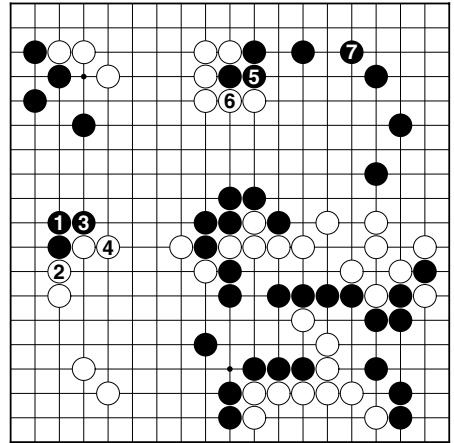
Dia. 11



Dia. 12

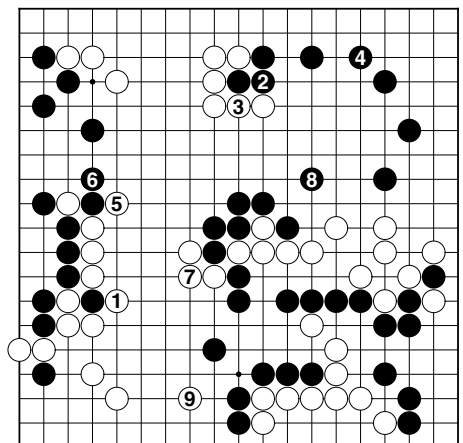


Dia. 13

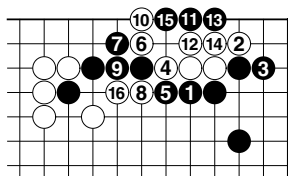


Dia. 14

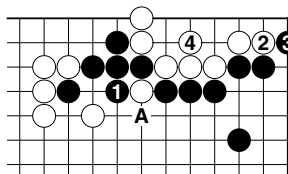
- 67: auf A nicht töten.
 68: Weiß ist froh, den einen schwarzen Stein ohne eigenen Schaden fangen zu können. Nun ist die Partie wieder ausgeglichen.
 69: Schwarz kann aber immer noch Profit aus der Attacke auf Weiß ziehen.
 70: Weiß kann jetzt leider nicht auf 1 in Dia. 12 schneiden, denn nach 6 sind seine beiden Schnittsteine sicher gefangen.
 73: Schwarz macht gute Form und ...
 74: ... Weiß lebt mit seiner Gruppe.
 75: Das ist der letzte große Zug in der Partie und sie ist immer noch spielbar für Schwarz. Hans' Züge wirken – bis auf Zug 61 – natürlich und tadellos.
 76: Yoda muss sich leicht hinten fühlen, bewahrt aber einen kühlen Kopf, so wie es seine Art ist.
 77: Dieser Zug wirkt gut, ist aber in diesem Fall fragwürdig. Üblich wäre wohl 1 in Dia. 13, aber nach 3 hat Weiß Vorhand und kann oben rechts mit 4 invadieren. Deshalb wäre wohl 1 in Dia. 14 richtig gewesen. Nach 4 hat Schwarz Vor-



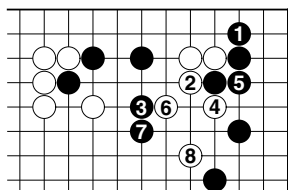
Dia. 15



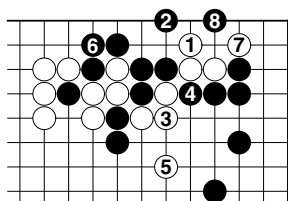
Dia. 16



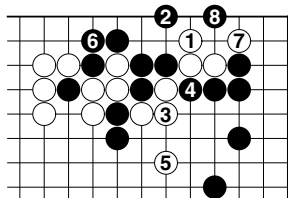
Dia. 17



Dia. 18



Dia. 19



Dia. 20

ter noch auf A schlagen. Eine Alternative wäre noch 1 in Dia. 18, aber nach 8 kann Schwarz die weiße Gruppe nicht mehr wirklich sinnvoll attackieren.

97: Ein wirklich schönes Tesuji!

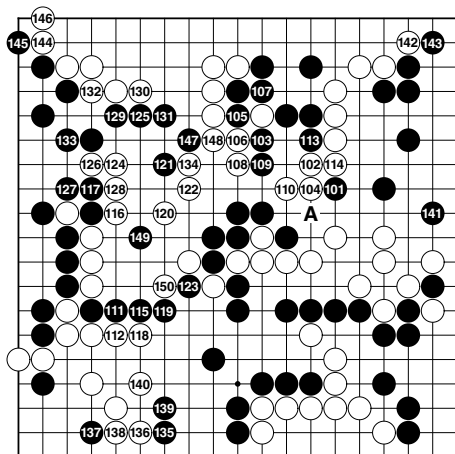
98: Wenn Weiß nun versuchen sollte, mit 1 in Dia. 19 zu schneiden, gewinnt er in der weiteren

hand, kann auf 5 und 7 sichern und führt immer noch.

92: Hier ist das Timing für den Anlegezug falsch. Weiß sollte zunächst auf in Dia. 15 schlagen. Wenn Schwarz dann mit 2 und 4 oben rechts sichert, kann Weiß auf 7 mit Vorhand decken und bekommt dann den großen Zug auf 9. Danach ist die Partie recht ausgeglichen.

95: Sicher zu verbinden ist, mit Blick auf den folgenden Kampf, genau das Richtige. Sollte Schwarz versuchen, wie in Dia. 16 mit 1 zu töten, dann erleidet er nach 16 selbst einen Mangel an Freiheiten. Deshalb müsste Schwarz dann nach 10 in Dia. 16 auf 1 in Dia. spielen. Das Ergebnis bis 4 ist dann aber auch nicht zufriedenstellend, denn Schwarz muss früher oder später

Zugfolge bis 14 eine Menge Gebiet in der Ecke hinzu. Sollte Weiß versuchen, sich mit 1 in Dia. 20 zu wehren, dann sind seine Steine nach dem Tesuji auf 8 gefangen.

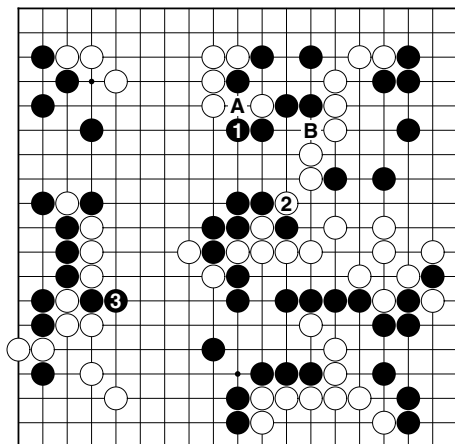


Figur 3 (101–150)

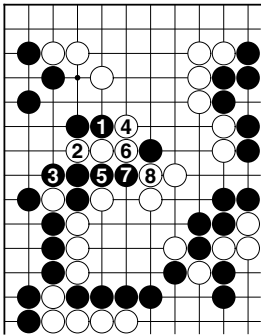
101, 103: Hans spielt hier eine sehr sehenswerte Angriffssequenz.

105: Dieses Atari war ein kleiner Fehler. Besser wäre 1 in Dia. 21 gewesen. Schwarz hätte dann nach 2 gleich auf 3 strecken können. A ist nun für Weiß keine Vorhand, da Schwarz immer B in Vorhand spielen kann.

110: Ein guter Zug, der die schwarze Zentrums-



Dia. 21



Dia. 22

gruppe unter Druck halten soll und zugleich die eigenen Steine vor einem schwarzen Zug auf A sichert, der für die weiße Gruppe tödlich wäre.

113: Hans sichert zunächst das Leben seiner Gruppe oben, bevor er in der Mitte weiter kämpft.

121: Seine Züge wirken selbstsicher und aktiv.

123: Ein angenehmer ruhiger Schnitt – Schwarz ist immer noch etwas vorne, aber wie sicher diese Führung ist, lässt sich gegen einen so starken Gegner nicht wirklich er-messen.

124: Dies ist ein intelligenter Gegenangriff. Yoda ist auch auf Endspiel spezialisiert.

125: Diese Sorte von Zügen ist in einer laufenden Partie schwer zu finden – äußerst beeindruckend,

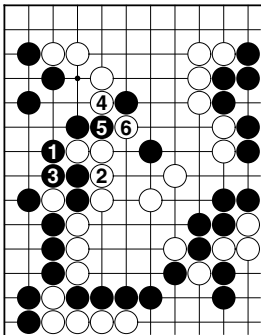
wie Hans spielt! Ein einfaches Gegenspiel wie in Dia. 22 hätte nicht funktioniert, denn nach 8 steht Schwarz vor Problemen.

127: Hans darf jetzt nicht auf 1 in Dia. 23 antworten, denn dann ist 2 Vorhand und Weiß kann mit 4 und 6 schneiden.

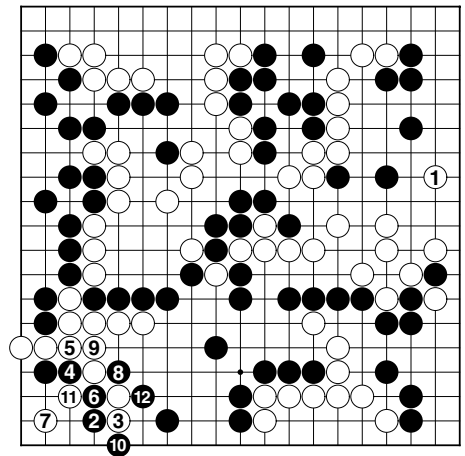
129: Schwarz konnte seine Steine im Zentrum sichern und ist daher noch gut in der Partie.

134: Yoda muss seine Steine im Zentrum noch anbinden, wodurch Schwarz Vorhand bekommt.

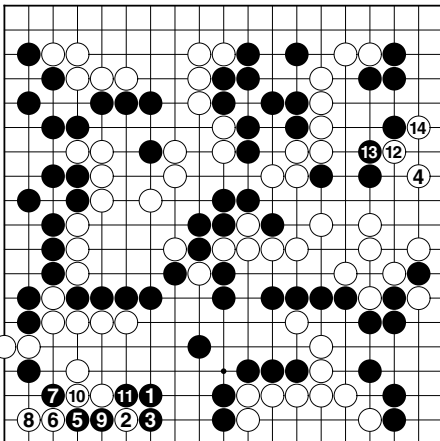
135: Ein sehr guter Zug. Hätte Schwarz auf 1 in Dia. 24 gespielt, wäre Weiß nach dem Abtausch 2 für 3 zu dem großen Zug 4 gekommen. Weiß kann 5



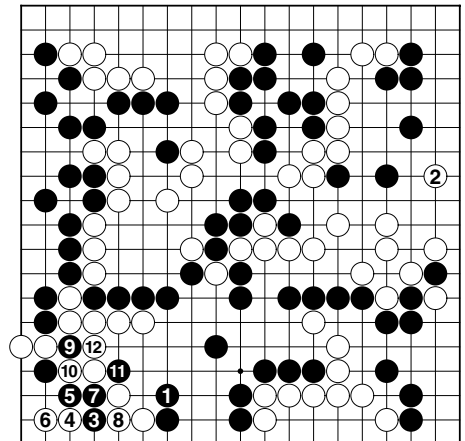
Dia. 23



Dia. 25



Dia. 24



Dia. 26

dann mit 6 kontern und seinen Stein 2 opfern, weil er nach 11 Weiß mit 12 und 14 rechts oben in arge Bedrängnis bringen kann. Antwortet Schwarz mit 13 auf 14, um seine Ecke zu sichern, kann Weiß mit 14 auf 13 spielen und liegt nach Punkten vorne.

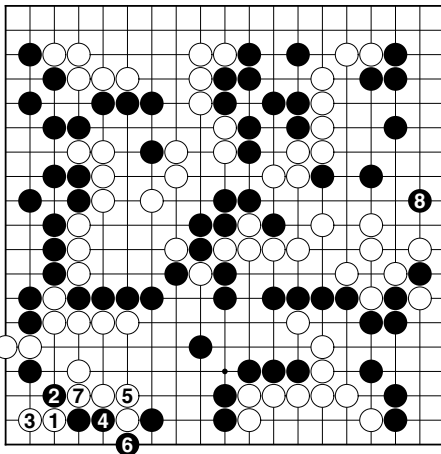
Wenn Weiß allerdings auf 135 nicht antwortet, sondern auf 1 in Dia. 25 spielt, dann stirbt er unten links zwar nicht, verliert dort aber in einer Opfersequenz sehr viele Punkte.

136: Weiß muss antworten und ...

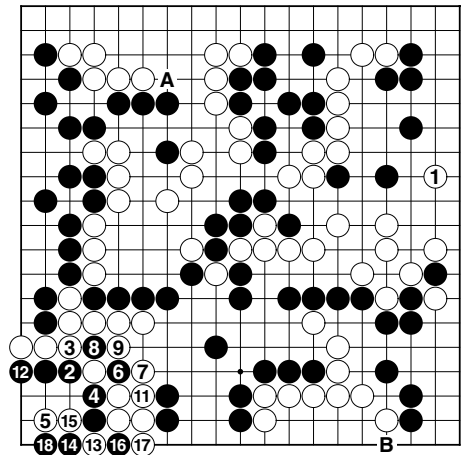
137: ... Hans Pietsch lässt einen wirklich brillanten Zug folgen. Dies war der endgültige Siegzug der Partie! Wenn Schwarz einfach nur auf 1 in Dia. 26 gespielt hätte, hätte Weiß den großen Punkt 2 nehmen können und Schwarz würde mit 3 unten in der weiteren Zugfolge bis 11 aber nicht wirklich etwas erreicht haben. Nach 137 kann Weiß nicht mehr einfach auf 1 in Dia. 27 spielen, denn Schwarz kann mit 6 unten herum anbinden und dann mit Vorhand auf 8 spielen.



Hans Pietsch spielt beim Go-Kongress 2000 in Berlin-Strausberg simultan gegen Jugendliche

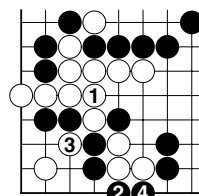


Dia. 27



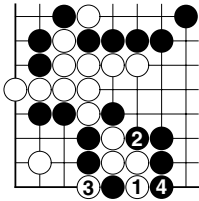
Dia. 28 (10 deckt)

140: Durch 137 muss Weiß nach 139 nochmal auf 140 antworten und Schwarz bekommt den großen Zug auf 141. Gern würde Weiß statt 140 auf 1 in Dia. 28 spielen, aber nach



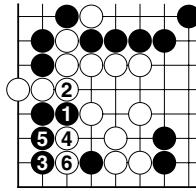
Dia. 29

12 kann Weiß die Ecke nur noch mit Ko töten, was für Schwarz von Vorteil ist, da er mehr Ko-Drohungen hat, angefangen mit A und B. Gibt Weiß nicht mit 7 von außen Atari, sondern deckt auf 1 in Dia. 29, dann lebt er zwar klein, verliert dabei

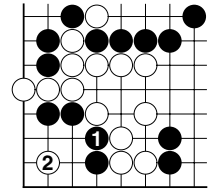


Dia. 30

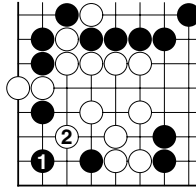
aber zu viele Punkte. Um statt 3 in Dia. 29 auf 1 in Dia. 30 zu spielen, hat Weiß nicht genug Freiheiten – er verliert einfach seine Steine. 140: Dieser Zug beseitigt das Aji in der Ecke, wie die Diagramme 31 bis 34 zeigen. 141: Schwarz hat die Vorhand, um den letzten großen



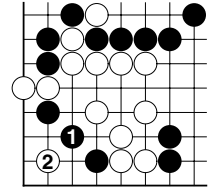
Dia. 31



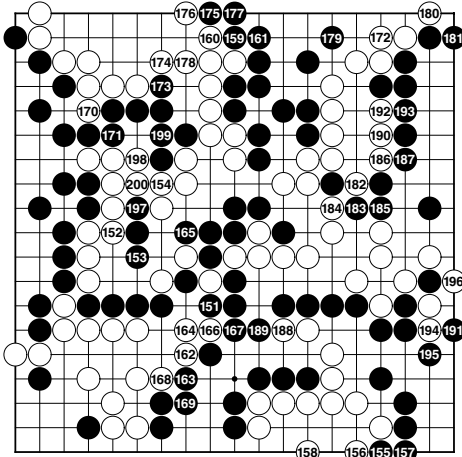
Dia. 32



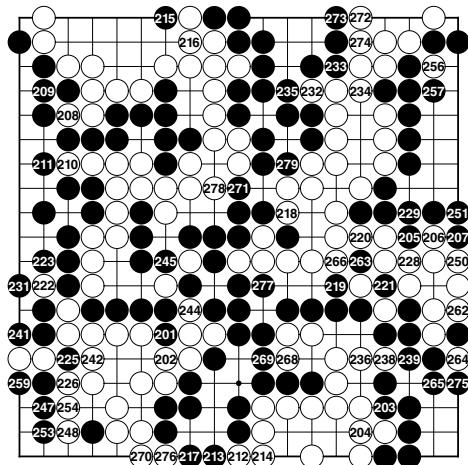
Dia. 33



Dia. 34



Figur 4 (151–200)

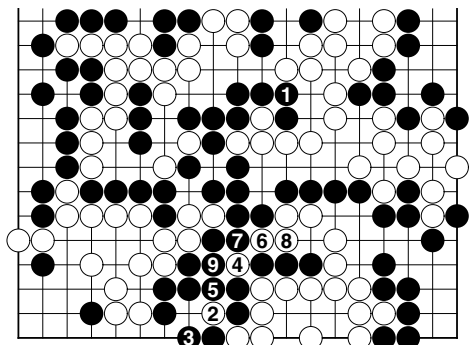


Figur 5 (201–280)

224, 230, 240, 246, 252, 258 schlägt 221;
227, 237, 243, 249, 255, 261 auf 221;
260 auf 225; 267 deckt 263; 280 deckt 264

Endspielpunkt auf dem Brett zu bekommen. Schwarz führt jetzt immer noch mit zwei bis drei Punkten.

- 155: Dieser Endspielzug ist Vorhand für Schwarz.
- 162: Ein gutes Endspiel-Tesuji, worauf ...
- 163/165: ... Schwarz korrekt antwortet.
- 185: Es gibt jetzt in dieser Partie keine komplizierten Endspielzüge mehr.
- 191: Ein schönes Endspiel-Tesuji, das mit einem schwarzen Zug auf 196 droht.
- 217: Dieser Zug ist nur zwei Punkte in Rückvorhand wert, aber 218 ist mit vier Punkten größer, denn nach der Abfolge aus Dia. 35 gibt es keine großen Endspielpunkte mehr, für die eine Vorhand wichtig wäre, weshalb diese Abfolge besser als die Partie ist.
- 218: Mit diesem Zug holt Weiß nochmal auf, aber die Partie ist praktisch vorbei und Schwarz wird mit 0,5 bis 2,5 Punkten gewinnen.



Dia. 35

Am Ende gewinnt Schwarz mit 0,5 Punkten. Insgesamt eine beeindruckende Partie von Hans Pietsch. Seine Eröffnung war herausragend, bis zum Fehler mit 61 sogar nahezu perfekt.

Nachdem sich Weiß auf der rechten Seite gesichert hatte, war die Partie zwar recht eng, aber Hans verteidigte klug seine leichte Führung. Auf der anderen Seite spielte Yoda Norimoto einige fragwürdige Züge, versuchte aber über die gesamte Partie, Schwarz zu überholen, war damit aber bis zum Ende nicht erfolgreich. Die ganze Zeit hatte

Weiß eigentlich nur eine echte Chance, wenn er statt auf 92 unterzulegen den Stein 85 geschlagen hätte.

Ohne Zweifel war dieses Spiel eine herausragende Leistung von Hans Pietsch und es ist kaum zu glauben, dass er erst im gleichen Jahr Profi geworden ist, in dem er eine so wunderbare Partie gespielt hat. Es ist sehr bedauerlich, dass Hans Pietsch nicht mehr unter uns weilt, aber auf diese Partie konnte er zu recht stolz sein und er hat es immerhin vollbracht, in seinem Leben als Go-Profi ein Meisterwerk zu kreieren.

Ausschreibung

zur Deutschen Jugend-Go-Meisterschaft vom 1. und 2. Juni 2013 in Darmstadt

Ort: Oetinger Villa, Kranichsteiner Str. 81, 64289 Darmstadt
Anmeldeschluss: 1. Juni 2013, 11.30 Uhr
Kontakt: Klaus Petri, Petri_K@web.de, 06151-9674362

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

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

Jeder Teilnehmer muss alle Runden mitspielen. Ein Startgeld wird nicht erhoben. Für die Deutsche Jugendmeisterschaft 2013 stehen insgesamt 300 Euro an Fahrtkostenzuschüssen zur Verfügung, die beim Fachsekretariat Meisterschaften beantragt werden können. An beiden Tagen gibt es preiswerte Verpflegung. Privatübernachtungen sind möglich, bitte rechtzeitig melden.

Es werden fünf Runden nach dem McMahon-System ausgetragen. Die Spitzengruppe wird dabei so festgelegt, dass sie mindestens die sechs meldestärksten Teilnehmer umfasst. Diese Teilnehmer geben und nehmen keine Vorgabe. Die übrigen Teilnehmer spielen mit um 2 Steine reduzierter Vorgabe, falls sich ihre McMahonpunktzahlen von der ihres Gegners um mindestens 2 Punkte unterscheidet.

In Partien ohne Vorgabe erhält Weiß 6 Komi. Die Bedenkzeit pro Spieler beträgt 60 Minuten plus jeweils 10 Steine in 5 Minuten Byoyomi. Die genaue Turnierordnung findet man auf den Internetseiten des DGoB unter der Rubrik „Meisterschaften“. Die Runden beginnen wie folgt:

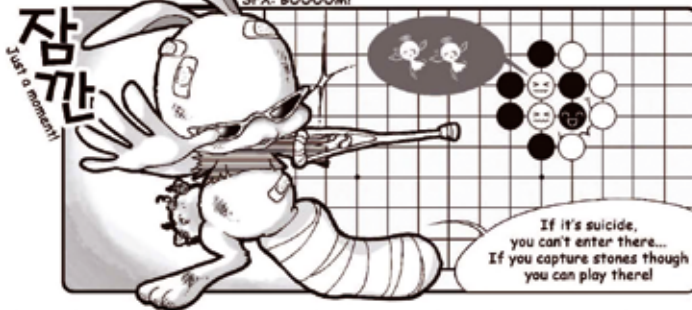
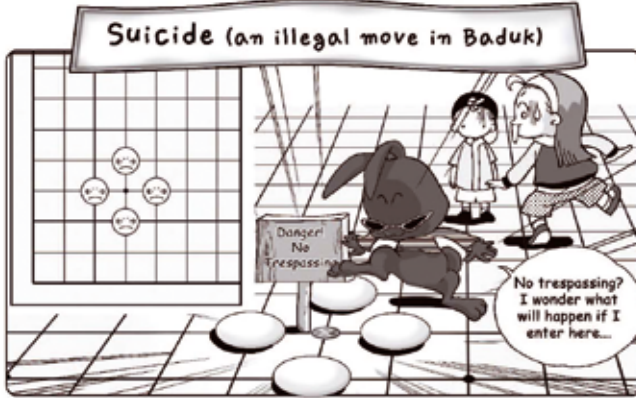
1. Runde: Samstag, 12:30 Uhr, 2. Runde: Samstag, 15:30 Uhr, 3. Runde: Samstag, 18:30 Uhr,
4. Runde: Sonntag, 10:00 Uhr, 5. Runde: Sonntag, 13:00 Uhr

Die Siegerehrung wird voraussichtlich am Sonntag um 16:00 Uhr stattfinden.

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

Hallo liebe Kinder!

Ich habe ich eine schlechte Nachricht für euch. Diese Kinderseite wird die letzte sein. Meine Zeichnerin Maria hat so viel mit ihrem Studium zu tun, dass sie leider, leider keine Zeit mehr hat,



die Kinderseite weiter zu schreiben. Deswegen verabschiede ich mich heute von Euch allen und danke euch, dass ihr dabei wart.

Viel Glück und Erfolg beim tollsten Spiel der Welt!

Euer Kiri

Danke an Baduktopia für diesen tollen Comic aus LEVEL UP!

Zwei Arten des Verlierens

aus: William S. Cobb, *Das leere Brett*, S. 84 ff.

Jeder Gospieler erlebt hin und wieder Serien von Niederlagen, sogar die besten Profi-Spieler. Eine besonders schwere, die ich erleiden musste, regte mich zu diesem Text an.

Mir scheint, ich habe in letzter Zeit etwas mit Cho Chikun (9. Dan) gemeinsam, da wir beide mehr Spiele verlieren, als uns lieb ist.

Cho ist seit einigen Jahren einer der erfolgreichsten Go-Spieler in Japan. Er war Inhaber aller wichtigen Titel, für gewöhnlich mehrerer gleichzeitig, und oft errang er denselben Titel mehrere Jahre hintereinander. Anfang letzten Jahres zum Beispiel hielt er die höchsten drei Titel in Japan: den Kisei-, den Meijin- und den Honinbotitel. Zum Ende des Jahres aber hatte er es geschafft, alle drei zu verlieren!

Nun, eine Heldentat dieser Größenordnung habe ich nicht vollbracht. Aber dieses Jahr habe ich es geschafft, in zwei Turnieren all meine Spiele zu verlieren. Das hat mich dazu gebracht, über das Phänomen des Verlierens nachzudenken. Ganz allgemein gesagt, gibt es zwei Gründe, warum wir ein Spiel verlieren: Der erste ist, dass wir irgendeinen groben Fehler machen, der zweite, dass der Gegner uns einfach überlegen ist. Der Unterschied zwischen diesen beiden ist wichtig.

Im ersten Fall übersehen wir etwas, das wir aufgrund unserer Kenntnis des Spiels eigentlich hätten sehen können. Im zweiten Fall spielen wir so gut wie wir können, aber es reicht einfach nicht, um zu siegen.

Niederlagen des ersten Typs sind für uns nutzlos. Sie sind eine Zeitverschwendung, man fühlt sich dabei frustriert, vielleicht sogar beschämt und man lernt nichts dabei. Niederlagen des zweiten Typs sind nützlich. Man ist danach aufgeregt, möchte gleich eine weitere Partie spielen und ist begeistert von der wundervollen Erfahrung, Go zu spielen. Darüber hinaus erfährt man immerhin, an welchen

Aspekten des Spiels man noch arbeiten sollte. Mit anderen Worten: Man wird stärker.

Es gibt viele Gründe, warum wir die dummen Fehler machen, die zu nutzlosen Niederlagen führen. Manchmal sind wir einfach zu müde oder abgelenkt. Einer meiner Gegner verlor einmal gegen mich, weil er offenbar keine Lust hatte, sich richtig anzustrengen. Ich unternahm einen lachhaften Versuch, eine große Gruppe zu retten, die in schwere Bedrängnis geraten war. Er machte sich nicht einmal die Mühe, mich daran zu hindern, zwei Augen zu machen. Natürlich war das ein sehr unbefriedigender Sieg für mich, denn wegen eines dummen Fehlers zu

gewinnen, ist nicht interessant. Wie früher schon erwähnt: Wenn man ein Spiel aufgrund eines Patzers verliert, sollte man sich beim Sieger dafür entschuldigen, etwas verdorben zu haben, das eigentlich Freude bereiten sollte.

Völlig anders fühlt man sich hingegen, wenn man verliert, obwohl man innerhalb seiner Möglichkeiten gut gespielt hat. Ein derartiges Spiel zu



Cho Chikun 9p

verlieren macht beinahe so viel Freude wie es zu gewinnen.

Dies zeigt, dass es beim Go auf den Vorgang des Spielens und nicht auf das Ergebnis ankommt. Die Würdigung dieser Eigenheit des Go-Spiels ist erstaunlich weit verbreitet. Die meisten US-amerikanischen Spieler sind nicht so besessen vom Siegen, wie man es vielleicht erwarten würde, wenn man den allgemeinen Charakter der amerikanischen Kultur berücksichtigt. Jeder hat schon einmal Spieler gesehen, die bei Turnieren ihre Gegner daran erinnerten, ihre Uhr zu drücken. In Freundschaftspartien ist es üblich, den Gegner zur Rücknahme eines offensichtlichen Fehlers aufzufordern. Bei den letzten Go-Amateur-Weltmeisterschaften in Japan bekam ich mit, wie ein Schweizer Spieler sichtbar darunter litt, dass sein klar vorne liegender chilenischer Gegner eine große Gruppe übersah, die beim Ausfüllen der neutralen Punkte ins Atari geraten war. Der Schweizer war nun in dem Dilemma, entweder das Atari zu ignorieren und die Niederlage hinzunehmen, was einen Fehler mit einem Fehler bestraft hätte, oder die Gefangenen einzusammeln und einen „unverdienten“ Sieg einzustreichen. In beiden Fällen ist der Genuss der Partie verdorben.

Eine Niederlage wird somit dann nutzlos, wenn man nicht genügend Aufmerksamkeit aufwendet. Dies ist genau das, was in der buddhistischen Praxis oft als „Achtsamkeit“ bezeichnet wird. Sie ist eine der grundlegenden Voraussetzungen der Erleuchtung. Für diese Aufmerksamkeit ist ein vollständiges Bewusstsein des Inhalts des gegenwärtigen Moments notwendig. Wenn wir müde sind, legen wir einen Teil unserer Aufmerksamkeit still und haben nicht alles im Blick. Wenn wir abgelenkt sind, wenden wir uns vom Inhalt des gegenwärtigen Moments ab. Achtsamkeit ist der Schlüssel sowohl zu gutem Spiel als auch zur Freude am Go. Sie führt uns an die Grenze dessen, was wir begreifen können. Genau das ist der Punkt, an dem das Spiel für uns am erfüllendsten ist, nämlich wenn wir an der Grenze unseres Verständnisses spielen.

Durch Achtsamkeit können wir nutzlose Niederlagen vermeiden. Deshalb sollte man sich konzentrieren und in jedem Moment aufmerksam sein. Dies ist keine Garantie für einen Sieg. Aber auf diese Weise kann man sicher vermeiden, dass, egal ob man gewinnt oder verliert, die Partie ein nutzloser Zeitvertreib ist.

American Go Journal XXXV, 1 (Winter 2001)

Deutschlandpokal 2013

Stand nach zwei von elf Turnieren*

Pokalgruppe A: 2. Kyu und stärker (20 Platzierte):

Nr.	Name	E	ED	Summe
1	Adelsberger, Christoph	2k	- 4	4
	Ruth, Maximilian	1d	- 4	4
	Simon, Charles	1k	4 -	4
	Weiß, Malte	2d	4 -	4
5	Ervens, Deniz	1d	1 2	3
6	Bambusch, Fabian	1d	- 2	2
	Brucksch, Thomas	1k	2 -	2
	Corbeck, Helmut	2k	2 -	2
	Dyadenko, Gleb	1d	- 2	2
	Gronau, Max	1k	2 -	2
	Meemken, Kai	3d	- 2	2
	Radetzky, Sven	2k	2 -	2
	Ruzicka, Martin	1k	2 -	2
	Scharler, Josef F	2k	- 2?	2

	Schomberg, Niels	1d	2 -	2
	Zels, Franz-Leonhard	1d	- 2	2
17	Fabry, Werner	1d	1 -	1
	Hefner, Simon	1k	1 -	1
	Stottrop, Christopher	2k	1 -	1
	Zhao, Honglin	1d	- 1	1

Pokalgruppe B: 3. Kyu bis 9. Kyu (42 Platzierte):

Nr.	Name	Rang	E	ED	Summe
1	Jochheim, Andreas	6k	6?	-	6
	Peters, Christian	7k	6 -	-	6
3	Bartel, Björn	8k	- 4	-	4
	Friedmann, Martin	8k	- 4?	-	4
	Kurtz, Maximilian	8k	4 -	-	4
	Limbach, Jörg	7k	4 -	-	4

* Die kompletten Pokallisten für das Jahr 2013 sind unter www.dgob.de/pokal zu finden.

Mendle, Johannes	4k	-	4	4	Neuhaus, Michael	12k	-	2	2
Vagedes, Jutta	8k	4	-	4	Nowack, Joshua	13k	2?	-	2
Werner, Bernhard	6k	-	4	4	Runkel, Christoph	12k	-	2?	2
Zehl, Stefan	8k	-	4	4	Schomberg, Jan H.	15k	2	-	2
11 Fischmeister, Stefan	3k	-	3?	3	Smentek, Peter	18k	2?	-	2
Grotepass, Christoph	7k	3	-	3	Werner, Stefan	11k	-	2	2
Paar, Kurt	5k	-	3	3	Wirth, Michael	10k	-	2?	2
Spulak, David	3k	-	3	3	Zwerner, Lukas	10k	-	2?	2
15 Anderson, Christian	4k	-	2	2	20 Büscher, Jannis	13k	1	-	1
Bantla, Chafiq	4k	2?	-	2	Kaltenpoth, Heinz-W.	10k	1	-	1
Bertok, Davide	7k	-	2?	2	Lappenkueper, Bruno	18k	1?	-	1
Chiaro, Nico	6k	-	2?	2	Wegner, Dominik	10k	1	-	1
Clausen, Alexander	8k	-	2	2					
Geldner, Lasse	6k	-	2	2					
Grosmyer, Christian	8k	-	2?	2					
Heppner, Thomas	5k	-	2?	2					
Jordan, Daniel	5k	2	-	2					
Klade, Torsten	3k	-	2	2					
Kolnberger, Siegfried	5k	-	2	2					
Kraus, Tristan	5k	-	2?	2					
Lindner, Cindy	6k	-	2?	2					
Luo, Zaoliang	3k	-	2	2					
Melzer, Andreas	4k	-	2?	2					
Piekors, Mark	4k	-	2?	2					
Schreiber, Axel	4k	-	2	2					
Sotke, Serena	3k	2	-	2					
Wesel, Martin van	6k	2	-	2					
34 Anderson, Elisabeth	8k	-	1	1					
Chuklinov, Alexey	8k	1?	-	1					
Freitag, Paul	3k	-	1	1					
Hifsnauer, Joachim	8k	1	-	1					
Nikisch, Karsten	5k	1	-	1					
Sarges, Karl-Heinz	6k	1	-	1					
Schweitzer, Erik	6k	1	-	1					
Steiner, Vinzenz	6k	-	1	1					
Wacker, Klaus	8k	1	-	1					



Bemerkung:

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

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

Kürzel:

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

Pokalgruppe C: 10. Kyu bis 20. Kyu (23 Platzierte):

Nr.	Name	Rang	E	ED	Summe
1	Wunsch, Tobias	12k	6?	-	6
2	Guinemer, Adrien	10k	5	-	5
3	Clausen, Helene	13k	-	4	4
	Haarhoff, Thomas	12k	4	-	4
	Reibert, Jörg	14k	4	-	4
6	Fiedler, Marcel	20k	2?	-	2
	Flake, Saskia	20k	2?	-	2
	Igel, Carsten	18k	2	-	2
	Kirmaier, Florian	10k	-	2?	2
	Marconi, Anna	11k	-	2?	2
	Mehske, Michael	20k	2?	-	2

Georg Ulbrich

International

von Christian Kühner

Shi Yues internationaler Durchbruch: Sieger beim 17. LG Cup

Der „Koreaner-Killer“ Shi Yue 5p schlägt wieder erbarmungslos zu! Obwohl er noch nie einen großen heimischen Titel in China erringen konnte, fiel ihm im Finale des LG Cups nun auch der Koreaner Won Seongjin 9p mit 2-0 zum Opfer. Shi ist berüchtigt dafür, besonders gut mit dem koreanischen Stil zurechtzukommen. Seine Bilanz gegen koreanische Pros im Jahr 2012 lautet 17–2, darunter echte Schwergewichte wie Lee Sedol, den er in der 2. Runde dieses Turniers bezwingen konnte. Pünktlich zu seinem 10-jährigen Jubiläum als Profi kann er sich damit nicht nur über seinen ersten internationalen Titel und umgerechnet 230.000 \$ Preisgeld, sondern auch über die Hochstufung zum 9p freuen. Wenn das mal kein Grund zum Feiern ist!

Ganz und gar nicht in Feierlaune dürften hingegen die koreanischen Spieler sein: Shis Sieg bedeutet für China den fünften Triumph beim LG Cup in Folge, womit Koreas vorheriger Rekord von vier Siegen in Folge beim 5. bis 8. LG Cup gebrochen ist.

Zhou Ruiyang gewinnt den 1. Bailing Cup

Mit dem Finale des 1. Bailing Cups Anfang Januar erlebte das neue Jahr 2013 seinen ersten Go-Höhepunkt. Obwohl es zum ersten Mal stattfand, wird das vom Pharmaunternehmen Guizhou Bailing gesponsorte Turnier mit einem Preisgeld von umgerechnet ca. 300.000\$ für den Gewinner und 100.000\$ für den Zweitplatzierten schon jetzt zu den ganz großen internationalen Titeln gezählt.

Der Chinese Zhou Ruiyang 5p konnte sich hier souverän mit 3-0 gegen seinen Landsmann Chen Yaoye 9p durchsetzen und damit dieses Best-of-5-Match bereits am 19. Januar vorzeitig für sich entscheiden. Für den international alles andere

als unbekanntes Zhou, der seit Jahren zu den chinesischen Spitzenspielern gezählt wird und bei den letzten beiden Auflagen des Nongshim Cups für das chinesische Team ausgewählt worden war, bedeutet dies nach mehr als 10 Jahren Profilaufbahn den ersten internationalen Titelgewinn überhaupt, wodurch er sich automatisch die Hochstufung zum 9p verdient hat.

Für Chen geht hingegen auch nach seinem dritten Titelkampf das Warten auf den ersten großen internationalen Titel weiter. Allerdings bekommt er die nächste Chance bereits im Juli, wenn er im



Zhou Ruiyang (r.) bekommt einen großen Scheck ausgestellt.

Finale des 9. Chunlan Cups auf Lee Sedol trifft. Seine dortige Aufgabe dürfte jedoch nicht gerade leichter werden ...

Noch mehr Schlagzeilen als die Finalisten selbst machte übrigens der 13-jährige Halbfinalist Xie Erhao: Er stellte einen Rekord als jüngster Spieler auf, der es je in das Halbfinale eines internationalen Profiturniers geschafft hat.

Lee Sedol vs. Gu Li Herzschlagfinale im Samsung Cup

Gu Li und Lee Sedol: Wenn diese beiden Spieler aufeinander treffen, schlagen die Herzen der Go-Fans auf der ganzen Welt höher. Wie sich zeigte, völlig zurecht, denn beim 17. Samsung Cup 2012 schrieben sie ein kleines Stück Go-Geschichte.



Lee Sedol (l.) und Gu Li bei der Analyse ihrer Partie

Dies begann bereits mit ihrer ersten Partie in der Gruppenphase, als sie ein Quadrupel-Ko aufs Brett zauberten. Es war das allererste Mal in der Geschichte der internationalen Go-Turniere, das soetwas überhaupt vorkam.

Das Finale aus drei Partien, die zwischen dem 11. und 13. Dezember 2012 gespielt wurden, war nicht minder spannend. Das Komi betrug 6,5 Punkte. Gu Li hatte Schwarz und übernahm in der Eröffnung direkt die Führung. Trotz nervenaufreibender Kämpfe mit zahlreichen Furikawaris konnte er diese bis ins Endspiel retten. Lee gelang es nicht aufzuholen, bis die Partie schon fast zuende war. Dann unterliefen Gu Li jedoch einige kleine Endspielfehler und Lee konnte die Partie letztlich mit einem halben Punkt doch noch für sich entscheiden.

Auf viele Zuschauer machte Gu nach dieser bitteren Niederlage einen gebrochenen Eindruck. Umso eindrucksvoller war die Art und Weise, wie er am nächsten Tag zurückschlug: In einer absolut einseitigen Partie übernahm er wieder früh in der Eröffnung die Führung und ließ Lee danach keine Chance mehr zurückzukommen.

In der alles entscheidenden 3. Partie bekam Lee Sedol Schwarz zugelost und zum ersten Mal in diesem Finale gelang es ihm, mit einem Vorteil aus der Eröffnung zu kommen (siehe S.16-19). Im Mittelspiel stellte Gu Li allerdings seine exzellente Technik unter Beweis und drehte die Partie. Nachdem er die Führung übernommen hatte, unterliefen ihm im Endspiel allerdings wieder einige winzige Fehler und Lee kämpfte sich Stückchen für Stückchen heran, bis die Partie unbeschreiblich eng geworden war. An diesem Punkt unterlief Gu schließlich der entscheidende Fehler. Lee Sedol gewann daraufhin auch die dritte Partie hauchdünn mit einem halben Punkt.

Ein wichtiger Sieg nicht nur für Lee Sedol, denn mit diesem Erfolg beim Samsung Cup gelingt es Korea, zumindest etwas an der derzeitigen Vorherrschaft der Chinesen bei internationalen Turnieren zu rütteln.

Japan

von Olaf Salchow

37. Kisei

In einem „Best of 7“ Match wird gerade der Titel des Kisei vergeben. Die ersten beiden Partien konnte Iyama Yuta für sich entscheiden, die 3. und 4. Partie gewann Cho U.



Iyama Yuta und Cho U zu Beginn der 3. Partie

16. Female Kisei

Xie Yimin hat den Titel Female Kisei erfolgreich verteidigt. In 2 Partien konnte sie sich gegen Aoki Kikuyo durchsetzen.

8. Daiwa-Cup

Der Daiwa-Cup ist ein jährlich ausgetragenes K.O.-Turnier. Das erste Halbfinale wurde am 2. Februar gespielt. Takao Shinji 9d konnte sich gegen Shida Tatsuya 6d durchsetzen. Das zweite Halbfinale findet am 23. Februar zwischen Kono Rin 9d und Yuki Satoshi 9d statt.

Korea

von Sascha Stinner

Die zehn wichtigsten Nachrichten 2012

1. Paek Hong Seok 9p holt zwei internationale Titel (BC Card Cup/ TV- Asia Cup).
2. Mit 10 teilnehmenden Mannschaften und einem Preisgeld von umgerechnet ca. 2,7 Mio Euro sprengt die KB Baduk Liga den bisherigen Rahmen. Meister wird nach acht Jahren wieder das Team Hangeam um Kapitän Yi Se Dol.
3. Park Jeong Hwan 9p stellt drei Rekorde auf: Ranglistenspitzenplatz (an Stelle Yi Se Dols), beste Gewinnbilanz, die meisten aufeinanderfolgenden Siege.
4. Am Jahresende zeigt Yi Se Dol 9p ein unglaubliches Comeback und holt vier Titel (Olleh, Samsung, Chunlan und Myungin).
5. Nach drei neuartigen, offenen Aufnahmeturnieren (allgemein, Hochbegabte, Frauen) werden insgesamt 13 junge Spieler zum Profi-1-Dan ernannt.
6. Der in den 90ern geborene, äußerst

starke chinesische Profi-Nachwuchs macht den koreanischen Spielern zu schaffen.

7. Turbulenter Machtkampf im Damen-Baduk um die Nachfolge der nach China zurückgekehrten Rui Naiwei.

8. Im Kampf David gegen Goliath gewinnt Ahn Seong Chun 4p gegen Kim Chi Seok 8p mit dem Mulgacheongbo Cup seinen ersten Titel.

9. Badukamateure richten koreanische National-Liga mit 12 Mannschaften ein. Erster Meister wird das Team Chung Nam.

10. Der amerikanische Go-Verband ernennt zwei Spieler chinesischer Abstammung zum Profi mit der Berechtigung zum Badukstudium und der Teilnahme an offenen Turnieren in Korea.

40. Myungin

Ein äußerst hitziges Finale kommt am zweiten Weihnachtstag zu seinem Höhepunkt: Nach vier bereits absolvierten Finalpartien zwischen Yi Se Dol 9p und Paek Hong Seok 9p muss das letzte Spiel die Entscheidung bringen. Paek spielte sehr stark zu Beginn, ging mit 2:0 in Führung, konnte die entscheidende Hürde jedoch nicht überwinden und ließ Yi ausgleichen. Dieser nutzt nun Paeks ungewohnt vorsichtige Spielweise kaltblütig aus und erzwingt schon nach 127 Zügen dessen Aufgabe. Damit gewinnt Yi zum dritten Mal den Myungin-Cup und den dritten Titel im Dezember (neben



Paek Hong Seok (l.) und Yi Se Dol

Olleh und Samsung)! Was für ein Comeback für Yi Se Dol 9p nach einer längeren Durststrecke seit Anfang des Jahres! Dieser Sieg bringt Yi ein Preisgeld von ca. 50.000 Euro ein und die Möglichkeit im Turnier zwischen Korea, Japan und China internationaler „Myungin“ zu werden.

China

von Liu Yang

13. Ricoh Cup

Am 23.02 fand das Halbfinale des Ricoh Cups in Beijing statt. In der ersten Partie traf Gu Li 9p auf Zhou Ruiyang 9p. (Nach dem Sieg im Bailing Cup im Januar wurde Zhou von 6p direkt auf 9p hochgestuft.) Das letzte Treffen zwischen den beiden Spielern war das Finale des Agon Cups vor 4 Monaten und Gu gewann seinen ersten Titel seit über ein Jahr.

Diesmal konnte Zhou sich erfolgreich revanchieren. In einer hart erkämpften Partie verteidigte er sich gegen mehrere Angriffszüge von Gu und gewann durch ein Overlay seines Gegners im Endspiel.

Im anderen Halbfinale gewann Tang Weixing 3p überraschend gegen Tou Jiaxie 3p. Das Finale wird im April stattfinden

27. Tengen

Sei dem Sieg im 2. Longxing Cup im 2010 hat man schon lange nicht mehr von Gu Lingyi 6p gehört. Die Leistung in den letzten beiden Jahren war schlecht. Im Turnier scheiterte er meistens früher aus und die Mannschaft ist auch von der ersten Go-Liga abgestiegen. Keiner hat damit gerechnet, dass er diesmal soweit kommt. Auf dem Weg zum Finale setzte er sich

überzeugend gegen Jian Weijie 9p, Gu Li 9p und Tan Xiao 7p durch.

Im Finale wartet Chen Yaoye 9p, der seit 2009 den Titel behält.



Mao Ruilong

4. Longxing Cup

Das Finale des 4. Longxing Cups fand kurz vor Weihnachten in Beijing statt. Dieser Cup ist immer für eine Überraschung gut. Mao Ruilong 4p, der noch nie irgendeinen nennenswerten Leistung gezeigt hat, gewann gegen Tou Jiaxi 3p, der sich seit September 2012 auf den 2. Platz der Ratingliste befindet, mit 2:0.

Das war die dritte Niederlage im Finale in diesem Jahr von Tou. Bis zum Führungsspieler seiner Generation fehlt ihm noch etwas Glück.

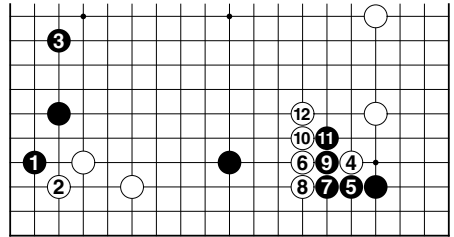


Gu Lingqi (l.) gegen Tan Xiao

Die kommentierte Bundesliga-Partie (18)

von Franz-Josef Dickhut

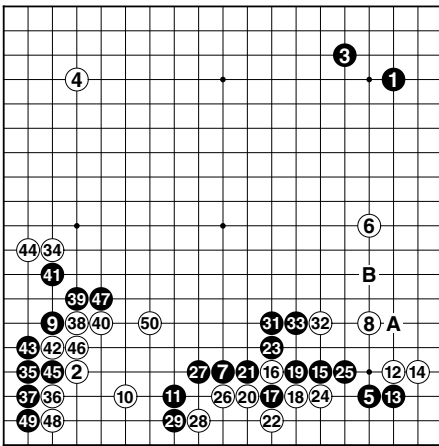
Partie: 4. Liga, 4. Spieltag, Brett 2, 06.12.2012
Weiß: Christian Wulf-Andersen, 4k (MV United 2)
Schwarz: Wastl Sommer, 3k (Kleeblatt Fürth)
Komi: 7 Punkte
Ergebnis: 251 Züge. Schwarz gewinnt mit 4 Punkten.
Kommentar: FJ Dickhut 6d (www.fjdickhut.de)



Dia. 2

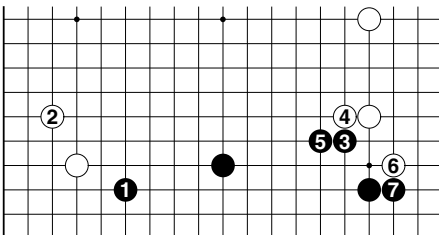
Ausdehnung auf der vierten Reihe den unangenehmen Schwachpunkt B hat.

- 9: Dia. 1 gefällt mir besser, besonders weil ...
- 11: ... 11 eigenartig aussieht. Aber in der Fortsetzung aus Dia. 2 droht dem unteren Rand Ungemach. Deshalb ist S11 an sich nachvollziehbar.
- 12: W35 wäre an sich schon groß und würde jetzt verhindern, dass die weiße Ecke schwach wird.
- 15: Ein Zug auf 19 schafft eine bessere Balance mit 7.
- 31: Besser auf S33, dann hat Weiß den Zug W32 nicht, und muss sich um die Lücke bei B sorgen.
- 33: Nun sieht es so aus, als hätte Schwarz nach S33 und dann W32 mit S31 geantwortet und somit einen Zug verschenkt.
- 34: Das ist insofern gefährlich, als dass die Partie ziemlich kompliziert wird. Lieber den Vorteil des geschenkten Zuges mitnehmen und die Partie wie in Dia. 3 einfach halten.

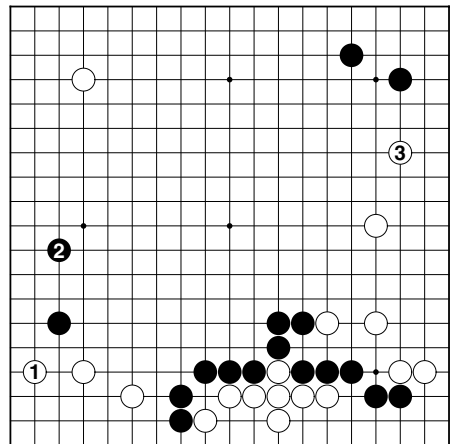


Figur 1 (1–50)
30 auf 17

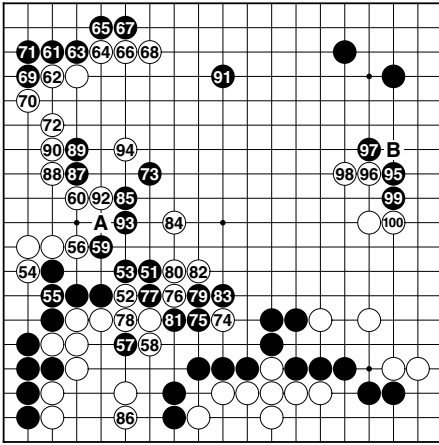
- 6: Ungewöhnlich. Üblicherweise spielt man ein Kakari, oder, falls einen Zug in der Mitte des Randes, dann doch eher auf der dritten Reihe, da man dann schneller eine Gruppe mit konkretem Augenraum bekommt.
- 8: Auch hier hätte ich aus dem gleichen Grund W auf A erwartet – und weil die weiße 3-Punkt-



Dia. 1



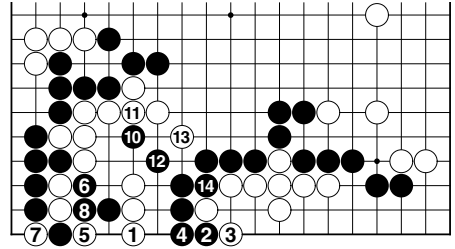
Dia. 3



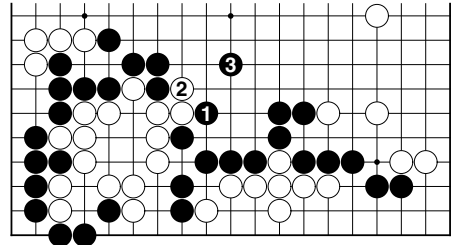
Figur 2 (51–100)

57: Das ist ein etwas eigenartiges Timing von Schwarz. Er sollte lieber direkt wie in Dia. 4, 5 oder 6 spielen. Danach ist wahrscheinlich die linke, aber auf jeden Fall eine der beiden unteren weißen Gruppen dem Tode geweiht, wenn denn Weiß wie in der Partie auf W2 antwortet. In Dia.4 geht Schwarz dann auf Nummer sicher und lässt Weiß ein zweites Auge, nimmt dafür aber einfach die Gruppe rechts mit.

Dia. 5 zeigt einen weiteren, letztendlich fruchtlosen Versuch von Weiß – auch hier wird eine der beiden Gruppen das Zeitliche segnen.



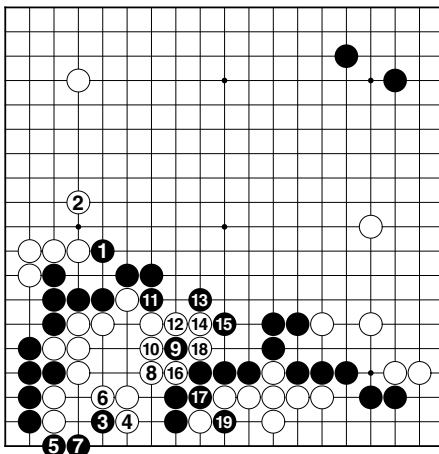
Dia. 5 (9 deckt)



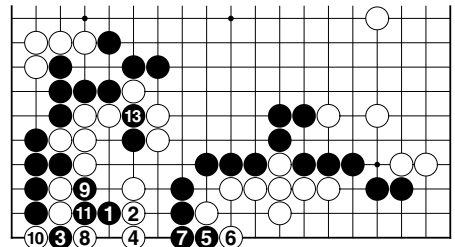
Dia. 6

Und Dia. 6 zeigt, dass Schwarz auch, statt mit S13 in Dia. 4 kompromissbereit zu sein, voll auf die linke Gruppe losgehen kann.

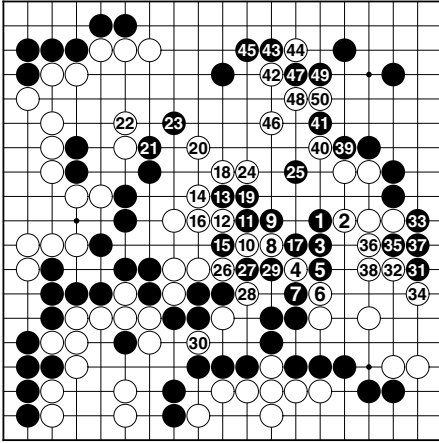
- 61: Immer noch ist Weiß in akuter Gefahr, daran hat der Abtausch 57–58 nichts geändert, wie in Dia. 7 zu sehen ist
- 73: Ebenso wie S61 ist dies alles andere als ein sinnloser Zug, aber die Situation unten hätte die Partie vorzeitig entscheiden können.
- 74: Das hat Weiß nun erkannt, aber die Züge helfen eher Schwarz. Erst W86 rettet die Gruppe, wobei W86 eins links davon vielleicht kleiner aussieht aber besser ist.
- 87/89: Diese Züge sind nicht wichtig und S89 ist im Grunde nicht einmal Vorhand.
- 90: Hier hätte Weiß Sente nehmen müssen. Entweder direkt oder Weiß sollte nach dem Abtausch W auf A für S93 auf B am rechten Rand spielen.
- 94: Ist auch wesentlich kleiner als bei S95.



Dia. 4

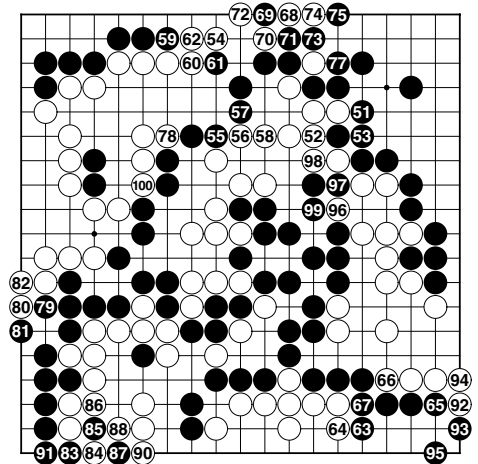


Dia. 7



Figur 3 (101–150)

- 104: Weiß scheint verzweifelt, denn wenn seine vier Steine im Zentrum verloren gehen, ist die Partie vorbei.
- 129: Ein Blick aufs Detail hätte hier erneut für ein schnelles Ende sorgen können – siehe Dia.8! Dann behält Schwarz die 4 Schnittsteine, was an sich schon groß ist, und Weiß hätte nach wie vor das zunehmend unlösbar erscheinende Problem, seine Zentrumssteine zum Leben zu bringen.
- 130: Fett!
- 147: Die Partie ist nun echt knapp, mit Komi scheint Weiß sogar minimal vorn zu sein.

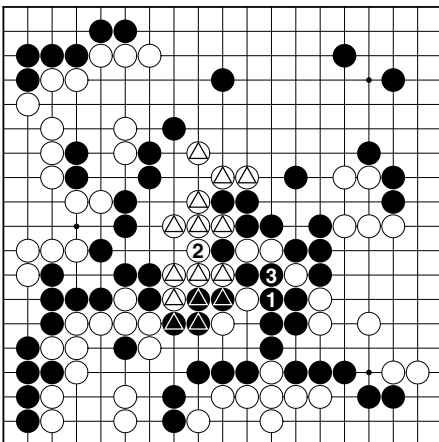


Figur 4 (151–200)

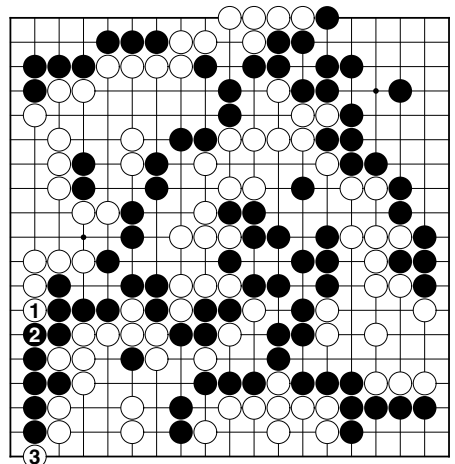
176 auf 169, 189 auf 184

- 158: Der ist eigentlich nicht nötig, um die Steine verbunden zu halten, und daher zu klein. Lieber z.B. W159
- 178: Auch der ist zu klein (da nicht wie vielleicht erhofft Vorhand), und wohl der endgültige Verlustzug. Dia.9 hätte die Partie noch offen gehalten (danach wäre 178 auch wieder Sente).

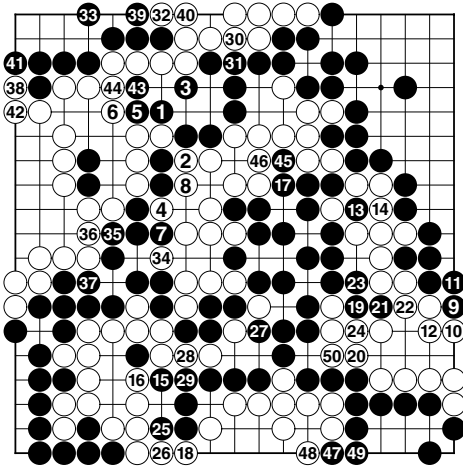
Fazit: Im Fuseki offenbart beide eine Vorliebe für die 3-Punkt-Ausdehnung auf der vierten Reihe. Diese ist aber problematisch, wenn das Dazwischengehen eine oder gar zwei unsichere Seiten zurück-



Dia. 8



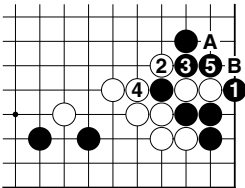
Dia. 9



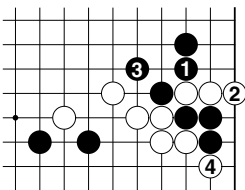
Figur 5 (201–251)
251 deckt

lässt. Letztlich war aber entscheidend, dass Weiß seinen Vorteil durch W32-S33 nicht zu pflegen vermochte und W34 sogar schnell in extreme Not geriet. Schwarz hat es versäumt, den finalen Schlag zu setzen (73, 129) und so waren es die kleineren weißen „Aussetzer“ wie W90 und W178, die per Saldo für den knappen schwarzen Sieg gesorgt haben.

Lösung zu Fangen und Retten 8



Schwarz 1 im ersten Dia. ist der richtige Zug - Weiß fängt einen Stein und Schwarz bindet an. Spielt Weiß mit 2 auf 5, folgt S auf A, Weiß auf B, S auf 3 und Weiß ist gefangen.



Mit 1 im zweiten Dia. kann Schwarz nicht anfangen, da Weiß dann mit 2 einfach trennen und mit 4 fangen kann.

Impressum DGoZ 1/2013

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, Monika Reimpell, Thomas Ries; Übersetzungen/Kommentar/Serien: Franz-Josef Dickhut, Bernd Sambale, Yoon Young Sun; Fernost-Nachrichten: Christian Kühner, Olaf Salchow, Sascha Strinner, Liu Yang; Pokale: Georg Ulbrich, Maria u. Sabine Wohnig; Kinderseite: Maria Wohnig; Adressen: Wastl Sommer; Turnierkalender: Martin Langer; Spielabendliste: Christian Gawron, Monika Reimpell

Beiträge: Janine Böhme, Rebekka Bressan, Gunnar Dickfeld, Jan Engelhardt, Robert Jasiek, Andreas Koch, Christian Kühner, Michael Marz, Marc Oliver Rieger, Ralf Schönfeld, Ingo Stein, Sven Walther

Fotos: Janine Böhme, Rebekka Bressan, Gunnar Dickfeld, Marc Oliver Rieger, Ingo Stein, Lars Walther, Sabine Wohnig, wbaduk.com, weiqi.tom.com u. a. m.

Cartoons: Andreas Fecke, Maria Wohnig, Baduktopia

Verlag & Versand: Hebsacker Verlag, Neue Str. 21, 21073 Hamburg, info@hebsacker-verlag.de

Druckauflage: 2.500 Exemplare

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

Einsendeschluss für die DGoZ 2/2013:
Mittwoch, der 10.04.2013

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



100 Mitarbeiter,
23 Nationalitäten,
1000 Ideen

Ina Franzke, Personalrecruiting



Wir suchen Verstärkung!

Jetzt auch in Berlin!

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 unserer Produkte Omikron Data Quality Server und der Such- und Navigationslösung FACT-Finder für Online-Shops suchen wir ab sofort weitere ...

.NET-Entwickler (m/w)

Java-Entwickler (m/w)

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

Dann sende Deine Bewerbung an Ina Franzke (jobs@omikron.net).

Übrigens: Auch bei unseren Mitarbeitern wird Go ganz groß geschrieben: Matthias Krings 2d, Clemens Carstaedt 6k, Carsten Kraus 8k, Mark Dworatzek 8k und Emin Karayel 9k u.v.m.

Jetzt bewerben:

07231/12597-0 | jobs@omikron.net



Omikron Data Quality GmbH, Habermehlstr. 17, 75172 Pforzheim

Problemecke, 1. Teil

von Thomas Redecker

Die Plätze an der Sonne wurden erobert von Robert Pauli (bereits zum sechsten Mal) in der Großen Liste sowie Marc Oliver Rieger in der Kleinen Liste. Beiden einen herzlichen Glückwunsch!

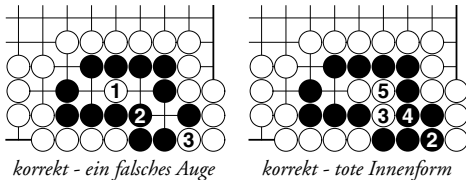
Das hier ist die letzte Folge der Problemecke unter meiner Regie. Nach neun langen Jahren galt es, die Prioritäten neu zu setzen. Stets interessante und auch lustige Jahre gehen damit zu Ende. Besonders herausfordernd waren immer die gut gemeinten Lösungsvorschläge, die nicht im Buche standen. Vielen Dank dafür und auch für die positiven Rückmeldungen.

Problemecken-Service im DGoB-Web

<http://www.dgob.de/dgoz>

Auflösungen 06/2012 (Kleine Liste)

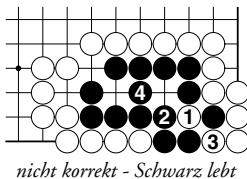
Kleine Liste 1 (7 Punkte @ 4/6)



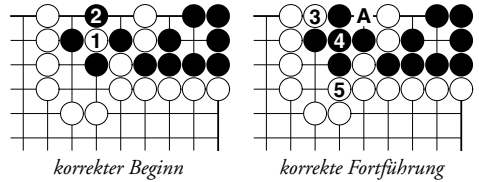
Weiß besetzt mit 1 die Mitte dreier Punkte, die entscheidende Stelle dieses Problems. Antwortet Schwarz mit 2 in der Mitte, erzeugt Weiß mit 3 ein falsches Auge in der Ecke.

Spielt Schwarz mit 2 selbst in der Ecke, gibt es nach dem Atari 3 mit Weiß 5 eine tote Innenform.

Es ist jedoch nicht zielführend, mit Weiß 1 in der Ecke einzuwerfen. Nach dem Schlagen mit Schwarz 2 sind 3 und 4 Miai für weißes Leben.

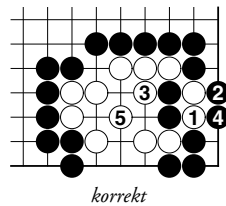


Kleine Liste 2 (6 Punkte @ 4/6)



Weiß wirft mit 1 ein und Schwarz bleibt nichts anderes, als mit 2 zu schlagen. Weiß 3 verhindert erfolgreich, dass sich Schwarz auf A annähert, das Decken mit Schwarz 4 ändert an dieser Tatsache nach Weiß 5 nichts.

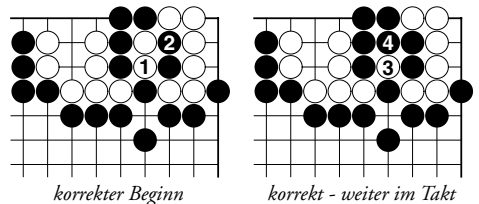
Kleine Liste 3 (8 Punkte @ 3/5)



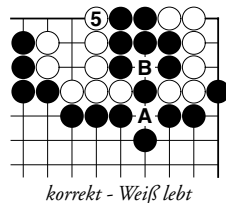
In diesem Problem muss Weiß dem Sprichwort folgen und mit 1 einen zweiten Stein opfern. Während Schwarz mit der Gefangennahme zweier weißer Steine gut zu tun hat, besetzt Weiß die beiden wichtigen

Punkte 3 und 5, und kommt damit zu zwei Augen.

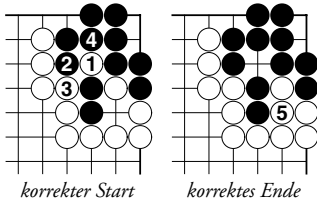
Kleine Liste 4 (4 Punkte @ 6/6)



Weiß opfert zunächst mit 1, anschließend mit 3, und gibt abschließend Atari mit 5. Um seine Steine zu retten, müsste Schwarz auf A und B spielen. Zwischendurch ist jedoch Weiß wieder dran.



Kleine Liste 5 (5 Punkte @ 6/6)

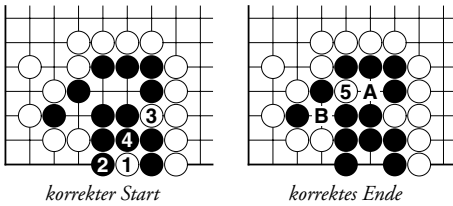


ein falsches Auge.

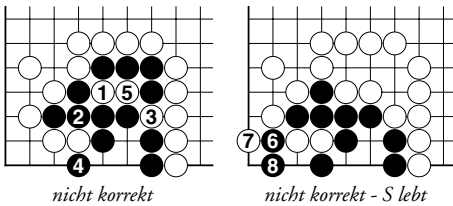
Weiß demoliert die schwarze Form mit dem Schnitt auf 1. Am Ende gibt es an dieser Stelle für Schwarz nur

Auflösungen 06/2012 (Große Liste)

Große Liste 1 (8 Punkte @ 10/28)



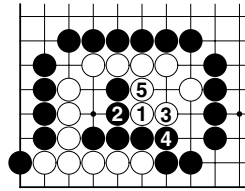
Selbstverständlich hatte der korrekte Lösungszug dieses Problems zwei Hefte zuvor nicht die mindeste Erwähnung gefunden. Hier sind am Ende A und B Miai für den schwarzen Tod.



Nicht sehr verwunderlich war das Atari innen mit Weiß 1 sehr beliebt. Allerdings kommt Schwarz nach dem Decken mit 2 auch zum Hane auf 4, was das Leben eines Großteils der schwarzen Steine sichert.

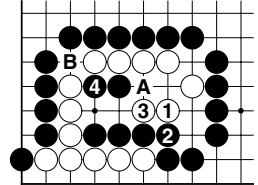
Große Liste 2 (5 Punkte @ 20/25)

Das Anlegen mit Weiß 1 lässt Schwarz keine Chance. Deckt er wie hier mit 2, droht Weiß mit 3,



korrekt

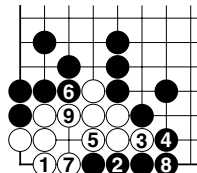
zu trennen, und nach dem erzwungenen Schwarz 4 bekommt Weiß mit 5 ihr zweites Auge. Die fünf Punkte auf der ersten Reihe bilden das erste.



nicht korrekt

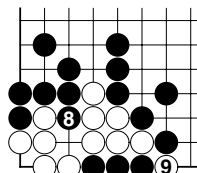
Ein Start einen Punkt weiter rechts fand durchaus auch Beachtung. Übersehen wurde jedoch Schwarz 4, was Miai macht aus dem Schnitt B und der Zerstörung eines potentiellen Auges mit A.

Große Liste 3 (7 Punkte @ 12/22)

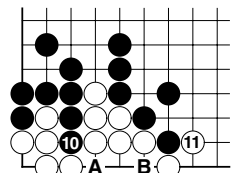


korrekt

Weiß besetzt den vitalen 2-1-Punkt der Ecke und sichert sich damit ihr erstes Auge. Das zweite kann Schwarz nicht verhindern, denn Weiß 7 droht, drei schwarze Steine zu schlagen.



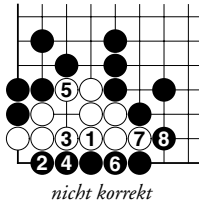
nette Idee von Schwarz



Weiß lebt am Rand

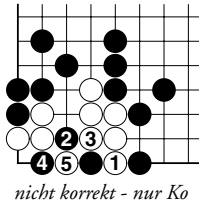
Schwarz könnte die drei Steine theoretisch schlagen lassen (Schwarz 8 ist wieder einmal eine nette Idee, die nicht im Buche stand), denn A und B sind nach Schwarz 10 nur falsche Augen. Wie im Tsume-Go üblich, sind allerdings sonst keine Steine auf dem Brett, die die erfolgreiche weiße Flucht ins Leben mit 11 vereiteln könnten.

Beliebt war auch ein Start mit Weiß 1 hier, der zu einer Zugumstellung der korrekten Abfolge führen könnte. Gäbe es da nicht die übersehene Option für Schwarz, seinerseits den springenden 2-1-Punkt in der Ecke mit 2 zu besetzen. Weiß 3 hilft hier nicht, denn nach Schwarz 4 könnte

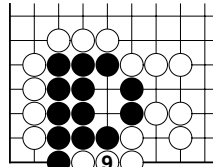
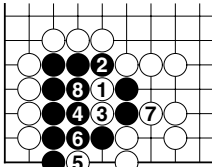


Weiß nur drei Steine für ein einziges Auge schlagen.

Sagari mit Weiß 1 führt auch nicht zum Ziel. Nach Schwarz 2 muss Weiß schon mit 3 den Weg zum Ko suchen, um nicht bedingungslos den Geist aufzugeben.

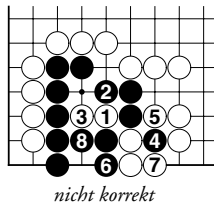


Große Liste 4 (6 Punkte @ 13/24)



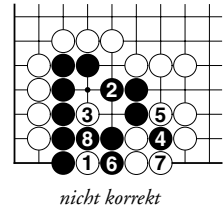
Korrekt ist es, mit Weiß 1 von oben in die schwarze Stellung zu schneiden. Weiß 5 ist dann das entscheidende Tesuji, eben nicht Atari auf den einzelnen schwarzen Stein zu geben.

Ein Start auf dem unteren Schnittpunkt führt hingegen nicht zum Ziel, denn es gibt da (oft übersehen) diese beiden weißen Steine am Rand, die Schwarz bedrohen kann. Spielt Weiß mit 5 z. B. auf 6, gibt Schwarz mit 7 Atari und verleiht sich gerne noch mehr weiße Steine ein.

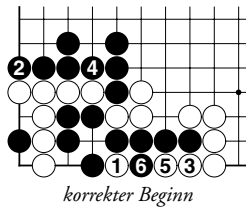


Ein Start auf dem zweiten vitalen Punkt scheitert an der Besetzung des ersten durch Schwarz. Wieder-

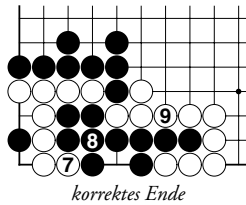
um ist Weiß zu sehr mit der Rettung ihrer beiden Steine am Rand beschäftigt, als dass sie das Leben der Schwarzen ernsthaft gefährden könnte.



Große Liste 5 (4 Punkte @ 24/26)

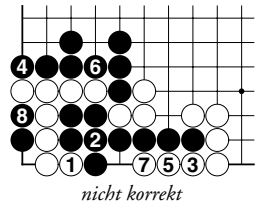


Weiß 1 verhindert erfolgreich, dass sich Schwarz von innen an die weiße Gruppe in der Ecke annähert. Schwarz startet das Besetzen der Außenfreiheiten mit 2 und 4, muss nach Weiß 5 jedoch an anderer Stelle reagieren.



Am Ende hat Schwarz eine Freiheit zu wenig.

Mit dem Atari 1 verschiebt Weiß die Relation der Freiheiten zu ihren Ungunsten. Jetzt ist Schwarz einen Schritt schneller und gewinnt das Semeai in der Ecke.



Kleine Liste 06/2012

1 Rieger, Marc Oliver	10k	35	56	6-12
2 Haun, Felix (2)	20k	-3	41	3-12
3 Kaufm. Schulen OG	20k	20	37	6-12
4 Rieger, Angelika	17k	16	36	6-12
5 Herwig, Max (2)	17k	35	35	6-12
6 EKG Lemgo	18k	29	29	6-12
7 Zwosta, Martin (2)	14k	28	28	6-12
8 Schunda, Peter	12k	27	27	6-12
9 Guggenheim, Michele	11k	-3	20	3-12
10 Leopoldinum Detmold	?	-3	2	5-12

Große Liste 06/2012

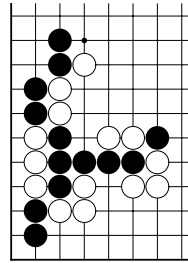
1 Pauli, Robert (5)	1d	35	503	6-12
2 Gawron, Christian (6)	2d	29	502	6-12
3 Gaißmaier, Bernhard (2)	1d	29	480	6-12
4 Fiedler, Wolfgang	8k	14	412	6-12
5 Busch, Rainer	5k	5	393	6-12
6 Zakrzewski, Guido (2)	2d	21	384	6-12
7 Grzeschniok, Anton (5)	3d	28	364	6-12
8 Hell, Otto (3)	3k	15	319	6-12
9 Schwerdtfeger, Klaus	6k	16	314	6-12
10 Lorenzen, Klaus (1)	2k	28	299	6-12
11 Herter, Rainer (1)	4k	28	291	6-12
12 Küchemann, Klaus-B.	4k	-3	280	4-12
13 Berg, Christoph	1d	-3	260	5-12
14 v. Erichsen, Svante (1)	2d	35	226	6-12
15 Amhof, Christina	1d	27	216	6-12
16 Koch, Kris (1)	3k	-3	205	3-12
17 Schönfeld, Ralf (2 KL)	8k	18	163	6-12
18 Reimpell, Monika (7)	2d	29	126	6-12
19 Dömer, Günter	4k	-3	117	2-12
20 Mienert, Michael (2)	2k	9	109	6-12
21 Mertin, Stefan	8k	35	105	6-12
22 Dickfeld, Gunnar	2d	14	104	6-12
23 Loose, Jörg	3k	-3	97	4-12
24 Gorenflo, Helmut (2)	9k	5	77	6-12
25 Lass, Detlef (3)	1d	20	74	6-12
26 Rehm, Werner (1)	7k	18	70	6-12
27 Ewe, Thorwald (3)	8k	21	68	6-12
28 Diers, Manfred (2)	2k	5	62	6-12
29 Wohabi, Maurice (1)	1d	-3	58	4-12
30 Hoff, Roland (1)	7k	9	53	6-12
31 Herwig, Bernhard (3)	1d	28	28	6-12
32 Burvenich, Claude	2k	27	27	6-12
33 Fehse, Christian	12k	16	22	6-12
34 Schreiber, Burkhard (2)	3k	20	20	6-12

Stand 07.02.2013

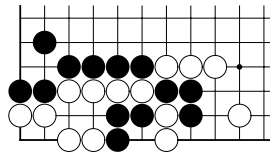
Problemecke, 2. Teil

von Matthias Terwey

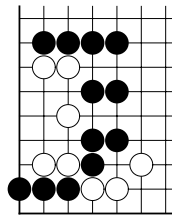
Weil die kleine Liste nur noch wenige regelmäßige Teilnehmer hatte, werden ab der nächsten Ausgabe der DGoZ die beiden Listen wieder zu einer zusammengefasst. Dafür gibt es dann sieben bis acht Probleme verschiedener Schwierigkeitsstufen pro Ausgabe, bei denen hoffentlich für schwächere Spieler wie auch für Dans etwas zum Knobeln dabei ist. Viel Spaß!



Problem 1

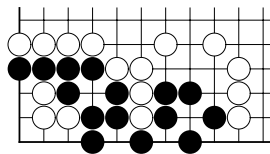


Problem 2

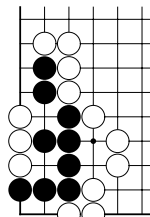


Problem 3

7. Ein hübsches Tesuji bahnt dem Schwarzen einen Weg ins weiße Gebiet. (7P)



Problem 4



Problem 6

In allen Problemen ist Schwarz am Zug. Die SGF-Dateien zu den Problemen können unter www.dgob.de/dgoz heruntergeladen werden.

1. Können die sechs Steine im Zentrum noch gerettet werden? (3P)

2. Wenn Schwarz überleben will, muss er der weißen Ecke Böses antun. (4P)

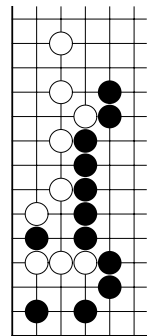
3. Die drei Steine in der Ecke sind nur scheinbar verloren. (4P)

4. Nur ein Zug sichert bedingungs-

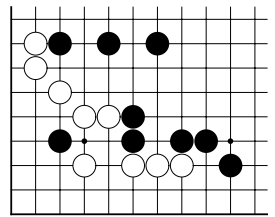
loses Leben. (5P)

5. Wie lässt sich ein gutes Stück des weißen Gebiets abknabbern? (6P)

6. Die alte Geschichte vom betrogenen Betrüger. (7P)



Problem 5



Problem 7

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: Georg Ulbrich, Seehofweg 47, 71522 Backnang, Tel.: (07191) 227177, Email: fs-pokal@dgob.de

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

DGoB-Meisterschaften: Andreas Ensch (mit Michael Marz), Kochstraße 20, 48429 Rheine, Tel.: (05971) 8639319, Email: 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

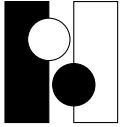
DGoZ & DGoB-Website

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.

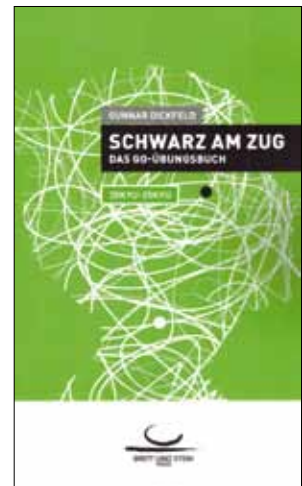
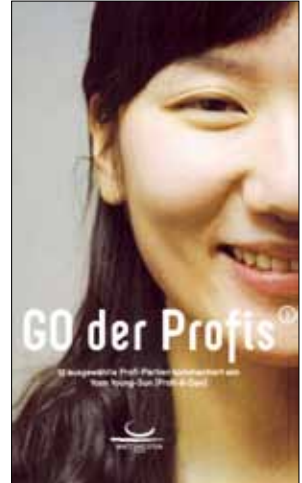
Der Verein go4school e.V. ist gemeinnützig und leistet Kinder- und Jugendarbeit durch Go. Infos unter www.go4school.de

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



Hebsacker Verlag, Hamburg
Go-Spielmaterial & -Bücher

Viele neue Bücher in deutscher Sprache!



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

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

Vorteile der Mitgliedschaft in einem Landesverband des DGoB

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

Turniere und Veranstaltungen*

März

- 29-31 (Páske) Odense (DK)
Åbne Nordisk Mesterskab 2013
30-1 (Pâques) Paris (F)
Tournoi de Paris

April

- 6/7 Karlsruhe
Wéiqí im Weinkeller – 8. Karlsruher Go-Turnier, Renaissance Karlsruhe Hotel, Mendelssohnplatz, Kontakt: Wilhelm Buehler, wilhelm.buehler@gmail.com, Anmeldeschluss: 10:30 Uhr

13 (Sa) Berlin

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

13/14 Hannover

53. Messturnier Hannover, DP, Conti-Hochhaus der Universität Hannover, Königsworther Platz 1, Kontakt: Christoph Gerlach, 0511/7000552, christoph@cgerlach.de, Anmeldeschluss: 11:30 Uhr

13/14 Lausanne (CH)

- Open IGC 2013

13/14 Linz (AT)

- Linzer Go Turnier

20/21 Recklinghausen

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

27/28 Groningen (NL)

- Martinicup

Mai

1-8 Dörverden

6. Hamburger Go-Seminar, Kontakt: Tobias Berben, info@hebsacker-verlag.de

4/5 Gersau (CH)

- GO for Luzern

4/5 Trier

- Offene Rheinland-Pfälzische Jugendmeisterschaft (U18)

5 (So) Trier

- Trierer Tianyuan, Kinder- und Jugendturnier auf dem 9x9-Brett (U9/U12/U16)

5 (So) Wiesbaden

- Vorrunde Hessenmeisterschaft

9-12 (Hemelvaart) Amstelveen (NL)

- Amsterdam International Go Tournament

10 Amsterdam (NL)

- Amsterdam Rapid Tournament

11/12 Amstelveen (NL)

- European Pair Go Championship 2013

18-20 (Pfungsten) Hamburg

5. Kido-Cup

18-20 (Pfungsten) Veyrier/Genf (CH)

- (offene) Schweizer Go Meisterschaft

25/26 Strasbourg (F)

- Tournoi de Strasbourg

30/31 (Fronleichnam) Darmstadt

- Darmstädter Go-Tage / Go-Seminar

Juni

1/2 Darmstadt

- Deutsche Jugend-Go-Meisterschaft, Oetinger Villa, Kranichsteiner Str. 81, Kontakt: Klaus Petri, Petri_K@web.de, Anmeldeschluss: 11:30 Uhr

1/2 Darmstadt

- Darmstädter Go-Tage / Turnier, Oetinger Villa, Kranichsteiner Str. 81, Kontakt: Klaus Petri, Petri_K@web.de, Anmeldeschluss: 11:30 Uhr

8/9 Paderborn

15. Paderborner Ponnuki, Katholische Hochschul-Gemeinde, Gesellenhausgasse 3, Kontakt: Andreas Fecke, 02948/322, turnier@ponnuki-paderborn.de, Anmeldeschluss: Sa. 12:30 Uhr

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

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